

MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie!



Ausgabe 1:

Computerspiele

Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene



Sind Spiele förderlich oder schädlich? › Was ist der Unterschied zwischen Playstation, X-Box, Nintendo und PC? › Welche Altersangaben sind auf Spielen gültig? › Wie finde ich mich in der Spielewelt zurecht? › Ist Werbung in Computerspielen problematisch? › Was meint ein Spieler mit Quest oder Gilde? › Ist mein Kind onlinesüchtig? › Machen Computerspiele wirklich aggressiv? › Schadet das Computerspielen der Entwicklung des Kindes? › Wie kann ich den Umgang mit Computerspielen verantwortungsvoll regeln?

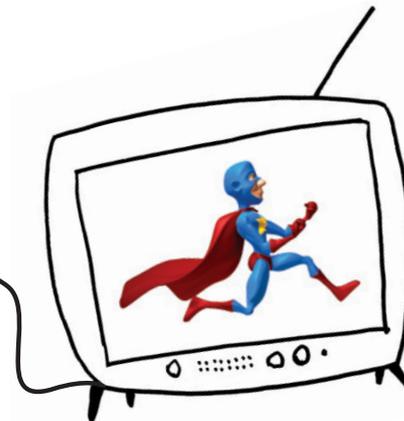


COMPUTERSPIELE > Massenphänomen mit vielen Gesichtern

Der deutsche Computerspiele-Markt hat mit seinem Jahresumsatz längst ein Milliardeniveau erreicht. Die Branche rund um den Verkauf von Spielkonsolen und Spielen verzeichnet regelmäßig Absatzsteigerungen in zweistelligen Prozentbereichen. Und neue Spiele-Bestseller stehen in punkto Budget, Produktionsaufwand und Verkaufszahlen vielen Hollywood-Filmproduktionen in nichts nach. Computerspiele sind ein Massenphänomen geworden. Die Gamesbranche ist Technologietreiber und Jobmaschine, ihre Produkte prägen die Jugendkultur und das Freizeitverhalten unserer Gesellschaft. Aber sie werfen auch Fragen auf, etwa die nach der Medienwirkung. Sind Spiele förderlich oder schädlich, können sie ihre Spieler aggressiv oder sogar abhängig machen? Muss man ihre Inhalte kontrollie-

ren, und wenn ja, wie? Wenige gesellschaftliche Debatten wurden in letzter Zeit kontroverser und polemischer geführt, als um die sogenannten »Killerspiele«.

Das Thema Computerspiele ist sehr komplex. Wer sich aber neu mit der Materie beschäftigt, sucht einfache Antworten. Diese kann und will die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) mit der vorliegenden Broschüre nicht geben. Sie soll vielmehr einen Einstieg bieten, einen Überblick über das weite Feld von Hard- bis Software und von soziologischen bis juristischen Aspekten. Anhand von zehn exemplarischen Fragen führt sie die Leser in eine herausfordernde Thematik ein. Grundsätzlich gilt hier eine vorrangige Maxime: Sehen Sie sich unvoreingenommen an, was Ihre Kinder, Ihre Schüler, Ihre Freunde oder Partner am digitalen Spiel so fasziniert und vertrauen Sie dabei Ihrem gesunden Menschenverstand. Für alle weiteren Fragen gibt es erfahrene Fachleute – nicht nur bei der LfM.



LfM

Landesanstalt für Medien NRW

Zollhof 2
40221 Düsseldorf

Telefon
0211/77007-0

Telefax
0211/727170

E-Mail
info@lfm-nrw.de

Internet
www.lfm-nrw.de





> WAS IST DER UNTERSCHIED ZWISCHEN PLAYSTATION, X-BOX, NINTENDO DS UND MEINEM NORMALEN PC? DAMIT KANN MAN DOCH AUCH SPIELEN!

KONSOLE & CO > Die passende Hardware

Kompaktere, schnellere, bessere Spielgeräte mit neuartigen Funktionen kommen jedes Jahr, oft zu Weihnachten, heraus. Einige grundsätzliche Unterscheidungen kann man aber treffen, vor allem geleitet von der Frage: »Was will ich mit dem Gerät machen?«

PC + Notebook

Der stationäre Computer daheim oder das klappbare Gerät für die Aktentasche können mehr als »nur« Spiele. Büroarbeit, Internet- und Multimediantzung sind ebenso wichtig. Dennoch spielen die meisten Computerspieler am liebsten am PC, bietet er doch am meisten Komfort und ist ideal für komplexe Steuerungen, die nur mit Maus und Tastatur zu bewältigen sind. Die Bandbreite von PC-Spielen ist groß und reicht von Action bis Simulation. Reine »Gaming-PCs« werden mit extrem leistungsstarken Prozessoren und Grafikkarten verkauft.



Spielkonsole

Derzeit teilen sich drei große Hersteller den Konsolenmarkt. Alle bieten kompakte Geräte, die an einen Fernseher angeschlossen werden. Die aktuelle Nintendo-Konsole Wii hat Steuergeräte (Controller oder Gamepad genannt) mit Infrarot- und Bewegungssensoren, die die genaue Position des Controllers im Raum ermitteln und so eine neuartige Steuerung ermöglichen. Ihre Konkurrenten sind die X-BOX 360 von Microsoft und die Playstation 3 von Sony, die beide auf enorme Grafikleistungen und schnelle Prozessoren setzen und sich auch als DVD- und Multimediaplayer nutzen lassen. Alle drei sind onlinefähig und ermöglichen das Spielen gegen Gegner im Internet. Konsolen sind insbesondere auf Action und gemeinsames Spiel ausgelegt.

Handheld

Das berühmteste kleine Handgerät für Computerspiele war der Game Boy, den Nintendo 1989 auf den Markt brachte und der lange Zeit synonym für das Spielen unterwegs war. Heute sind vor allem zwei Geräte populär, zum einen die Nintendo Dual Screen (DS) mit zwei kleinen LC-Bildschirmen, sowie die Play Station Portable (PSP) von Sony. Beliebte Spiele sind vor allem Denk- und Geschicklichkeitsspiele. Beide Geräte sind via WLAN voll internetfähig, die Nintendo DS kann mittels drahtloser Funkverbindung andere aktivierte DS-Geräte in der Umgebung zum Beispiel zum Chat finden – eine Funktion, die problematisch sein kann, ermöglicht sie doch einen nicht kontrollierbaren Zugang für fremde Personen. Ausführliche Informationen, darunter Schritt für Schritt erklärte Anleitungen zur Verschlüsselung sowie Kindersicherung der WLAN-Verbindung, finden Sie unter <http://www.klicksafe.de>.



› ICH HABE LETZTENS EINE SPIELEPACKUNG GESEHEN, AUF DER ZWEI VERSCHIEDENE ALTERSANGABEN STANDEN. EINE WAR VON DER USK, DIE ANDERE EIN PEGI-SIEGEL. ABER WELCHE GILT DENN NUN?



WICHTIGE WAHL › Altersgemäße Spiele

Es kann tatsächlich passieren, dass ein Spiel doppelt – und dann auch noch unterschiedlich – gekennzeichnet wird. Das liegt daran, dass viele Spiele nicht nur für den deutschen, sondern auch den österreichischen und schweizerischen Markt produziert und verpackt werden. In letztgenannten Ländern gilt die europäische PEGI-Norm (Pan European Game Information), für Deutschland ist aber die USK-Angabe verpflichtend. Schon mehrfach wurde bemängelt, dass die Aufkleber der USK kleiner und unauffälliger sind und darum oftmals als weniger wichtig wahrgenommen werden.

Kontrollinstanz USK

Die Alterskennzeichnung für Computerspiele durch die USK, kurz für Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, ist in Deutschland seit 2003 rechtsgültig. Gemäß Jugendschutzgesetz darf Jugendlichen in der Öffentlichkeit ein Spiel nur dann zugänglich gemacht werden, wenn es von den Gutachtern der USK für die entsprechende Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet ist. Die Händler haben eine Ausweiskontrollpflicht, die durch die jeweiligen



Ordnungsämter überwacht wird. Natürlich gibt es aber vielerlei Wege, sich dennoch Spiele für höhere Altersgruppen oder sogar explizit nicht freigegebene Spiele zu besorgen. Laxe Verkäufer ausnutzen, das Schicken von älteren Freunden oder ahnungslosen Angehörigen, oder Bestellungen per Internet aus dem Ausland sind nur einige Methoden. Um Minderjährige vor nicht geeigneten Inhalten wirkungsvoll zu schützen, kann die Musterlösung nur heißen: Interessieren Sie sich dafür, was die Kinder für Software besitzen und sich wünschen. Weiterführende Informationen zur Altersfreigabe von Spielen sowie eine Datenbank zur Recherche einzelner Spieletitel finden Sie unter www.usk.de.



PEGI-NORM

Pan-European Game Information kurz PEGI ist das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele und wird von der Interaktiven Softwareföderation Europas (ISFE) verwaltet. Es ist in 16 europäischen Ländern eingeführt. Im Unterschied zu der verpflichtenden USK-Angabe ist die PEGI-Norm nur eine Empfehlung für Käufer und Eltern, die Einstufungen sind nicht verbindlich.



> **TETRIS KENNE ICH JA NOCH. ABER DURCH DIESEN DSCHUNGEL VERSCHIEDENER SPIELE-ANGEBOTE, DIE DIE KINDER HEUTE SPIELEN, BLICKE ICH ECHT NICHT MEHR DURCH!**



VERWIRRENDE VIELFALT > Die Welt der Spiele

Computerspiele zu klassifizieren, ist in der Tat nicht ganz einfach. Die Vielfalt des Angebots ist schließlich riesig. Doch bestimmte inhaltliche oder stilistische Elemente ermöglichen zumindest eine Einteilung in grobe Genres, wobei ein einzelnes Spiel immer auch eine Mischung aus verschiedenen Stilrichtungen sein kann. Zu den besonders beliebten und/oder in der Öffentlichkeit viel diskutierten Genres gehören:

Actionspiele/(Ego-)Shooter

Grundsätzlich wird in Actionspielen gekämpft und teilweise werden, in eine Handlung eingebettet, Abenteuer bestanden. Man kann diese Spiele anhand ihrer Perspektive unterscheiden. In der 1. Person, wie bei den sogenannten Ego-Shootern, sieht man nur das eigene Gesichtsfeld, in der 3. Person sieht man eine komplette Spielfigur und kann sie im Raum bewegen und Handlungen vornehmen. Zu den besonders bekanntesten Spielen dieses Genres zählen Counterstrike, Call of Duty, Crysis und Tomb Raider.



Simulation

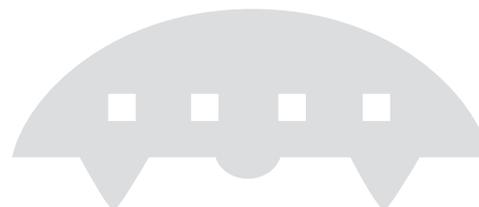
Vom Fußball bis zum Städtebau gibt es nahezu alle Sportarten und Berufsfelder auch als Computerspiel. Der Spieler baut, managt und koordiniert komplexe Systeme unter wirtschaftlichen, organisatorischen oder sozialen Gesichtspunkten. Bekannte Vertreter dieses Genres sind die Spiele Die Sims, Rollercoaster Tycoon oder Bundesliga Manager.

Strategie

Strategiespiele bieten komplexe Spielwelten, die es zu entwickeln oder zu beherrschen gilt. Entweder rundenbasiert (also Zug um Zug, wie beim Schach) oder im Echtzeitmodus kämpfen die Spieler gegen den Computer oder gegen menschliche Gegner im Internet. Besonders populär sind Anno 1701, Age of Empires und Command & Conquer.

Rollenspiele

Im Rollenspiel dreht sich alles um den vom Spieler selbst erschaffenen Spielcharakter, den er durch komplexe virtuelle Welten steuert. Seine Fähigkeiten müssen im Spiel erweitert und ausgebaut werden, je mehr Aufgaben er löst und Erfahrungen er sammelt, umso stärker wird er. Besonders Online-Rollenspiele üben eine große Faszination auf die Spieler aus. Das mit Abstand beliebteste Spiel dieser Art ist World of Warcraft, kurz: WoW.





Denkspiele und Gesellschaftsspiele

Quiz- und Denkspiele erobern auch die kleinen Handhelds. Besonders beliebt sind etwa Dr. Kawashima's Gehirnjogging, Mind Quiz und der Klassiker Tetris. Unter den Begriff Gesellschaftsspiele lassen sich zum Beispiel Musikspiele wie SingStar und Guitar Hero fassen, für die an die Konsole anstelle des Gamepads Mikrofone oder Musikinstrumente angeschlossen werden. Und mit den intelligenten Controllern der Konsole Wii lassen sich Tennisschläger oder Bowlingkugeln für ein aktiveres und geselliges Spielerlebnis simulieren.

Allein dieser Ausschnitt verdeutlicht schon die immens große Vielfalt von Spielgenres und -formen. Ebenso breit gefächert ist die öffentliche Debatte zu den Potenzialen und Gefahren von Computerspielen: Einerseits werden Computerspiele als förderungswürdige Bildungsmethode und als Kulturgut begriffen, an anderer Stelle dagegen gelten Computerspiele als ursächlich für jugendliche Gewaltbereitschaft, verminderte Lernfähigkeit und Desozialisierungserscheinungen. In Anbetracht der großen Spielvielfalt ist also mit Blick auf die Frage nach der Wirkung von Computerspielen im Einzelfall zu prüfen: Was wird gespielt?



TIPP

Für den näheren Einstieg in die Materie eignet sich die Spieledatenbank des Internet-ABC auf www.internet-abc.de. Diese bietet ein Verzeichnis mit einer Positivauswahl von geeigneten Spielen für Kinder im Alter von bis zu 12 Jahren. Auch hilfreich ist die Website www.spieleratgeber-nrw.de, auf der Pädagogen bei Kindern und Jugendlichen besonders beliebte Spiele lobend oder kritisch rezensieren.



GENRES > beliebte Spiele

Actionspiele / Ego-Shooter

Counterstrike, Call of Duty, Crysis und Tomb Raider

Simulation

Die Sims, Rollercoaster, Tycoon oder Bundesliga Manager

Strategie

Anno 1701, Age of Empires und Command & Conquer

Rollenspiele

World of Warcraft (WoW)

Denkspiele

Dr. Kawashima's Gehirnjogging, Mind Quiz und der Klassiker Tetris

Gesellschaftsspiele

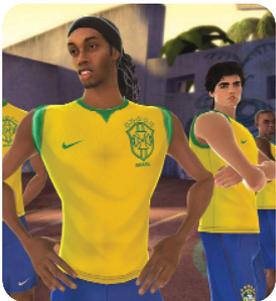
SingStar, Guitar Hero und Nintendogs



› **IN EINEM SPIEL WIRD GEZIelt KLEIDUNG EINER REALEN GROßEN BEKLEIDUNGSMARKE BEWORBEN, DIE SPIELFIGUR KANN AUS DEM ECHTEN SORTIMENT AUSWÄHLEN. IST DAS NICHT PROBLEMATISCH?**

SUBTILE BOTSCHAFTEN › Werbung im Spiel

Computerspiele sind ein Massenmedium, das Hunderttausende oder sogar Millionen von Nutzern erreicht. Darum ist es natürlich extrem interessant als Werbeplattform. Sogenanntes Ingame Advertising (IGA) ist eine neue Werbestrategie, in der Experten ein großes Potenzial sehen. Dabei sind unterschiedliche Formen denkbar, die wir im realen Leben auch kennen: Trikotwerbung beim Fußball oder Bandenwerbung beim Autorennen zum Beispiel, die das betreffende Sportspiel nur umso realistischer aussehen lassen. Subtiler ist digitales Product Placement, wo Produkte geschickt in eine narrative Spielhandlung eingebaut werden. Eine Stufe weiter geht die interaktive Produktintegration. Hier können die Spieler etwa ihrer Figur die aktuelle Kleidungskollektion eines Modelabels anziehen, oder einen neuen Sportwagen Probe fahren. Aber auch die Einbettung von Musik zu bewerbender Künstler in die Soundtracks von Spielen ist eine gezielte Werbemaßnahme.



Derzeit wird an einer Vertiefung von IGA gearbeitet. Das sogenannte »Dynamic IGA« (DIGA) kann bei Online-Games aktuelle und auf den Nutzer zugeschnittene Werbung in dafür vorgesehene Freiflächen – zum Beispiel Bandenwerbung – einspielen. Technisch steckt diese Methode aber noch in den Kinderschuhen.

Schwierige Unterscheidung

Anders als im Fernsehen, ist Werbung in Computerspielen oftmals nicht als solche gekennzeichnet. Hierdurch kann es zu einer Vermischung von redaktionellen Inhalten und Werbung kommen, die von Spielern gar nicht oder nur unzureichend wahrgenommen wird. Dies gilt insbesondere für Kinder, die oftmals noch nicht in der Lage sind, zwischen Werbung und Spieleinhalt zu unterscheiden. Aus medienpädagogischer Sicht gilt es daher, insbesondere Kinder und Jugendliche für das Thema Werbung zu sensibilisieren – unabhängig davon, ob Werbung nun im Fernsehen, im Internet oder in Spielen gezeigt wird. Kinder und Jugendliche müssen lernen, zwischen Werbebotschaften und Programm- bzw. Spieleinhalten zu unterscheiden, um die mit Werbung verbundenen Kaufappelle entziffern, kritisch hinterfragen und selbstbestimmt mit ihnen umgehen zu können. Sie müssen einschätzen können: Wann werde ich sachlich informiert oder unterhalten, wann hingegen werde ich in meinem Konsumverhalten beeinflusst? Mehr über die Förderung der kindlichen Kompetenz zur Unterscheidung von Werbung und Inhalt bietet www.mediasmart.de, während Sie auf www.erfurter-netcode.de/positionspapier_10_grundsaeetze.pdf interessante Grundsätze zum Thema Werbung auf Kinderwebsites finden.





› WENN EIN COMPUTERSPIELER MIR VON EINER QUEST MIT SEINER GILDE IN AZEROTH ERZÄHLT, WAS MEINT ER DAMIT BLOB?

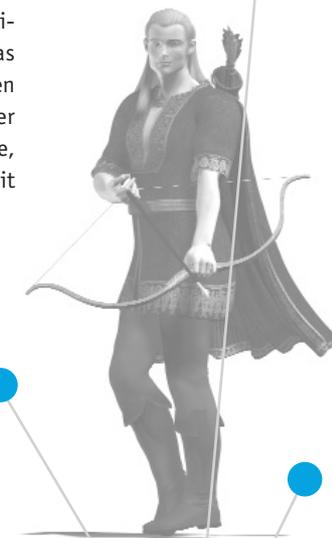
VERNETZTE FASZINATION › Gaming im Internet

World of Warcraft (WoW) ist das erfolgreichste Online-Computerspiel aller Zeiten. Über zehn Millionen angemeldeter Spieler treffen sich in der virtuellen Welt Azeroth. WoW ist ein Rollenspiel, jeder Spieler hat einen eigenen Avatar, eine virtuelle Spielfigur also, die bestimmte Fähigkeiten und Eigenschaften besitzt. Durch simples Training und den Kampf gegen Gegner, aber auch durch die Erfüllung bestimmter Aufgaben, sogenannter Quests, lassen sich diese Eigenschaften verbessern und den Held stärker machen. Die Figuren entstammen alle dem Fantasybereich, sie sind zum Beispiel Zwerge und Elfen, Krieger, Magier oder Heiler. Oft schließen sich die Spieler zu Gruppen, sogenannten Gilden, zusammen, die gemeinsam effektiver gegen starke Gegner kämpfen können.



Anziehende virtuelle Welt

Bei WoW kann jeder Spieler daheim an seinem Rechner sitzen und via Kopfhörer und Mikrofon mit seinen Gildenkollegen kommunizieren, während er mit ihnen auf dem Bildschirm durch die virtuelle Welt läuft. Der Detailreichtum und die Vielfalt von WoW wachsen permanent weiter. Besonders anziehend macht das Spiel seine permanente Spielbarkeit. Die künstliche Welt existiert zu jeder Tages- und Nachtzeit und immer finden sich menschliche oder computergenerierte Spieler zur Interaktion. Auch die prinzipiell grenzenlose Möglichkeit, den eigenen Avatar zu entwickeln und zu verbessern, stellt einen immensen Anreiz dar. Ebenso attraktiv ist die Chance, sich in der WoW-Welt genau so zu präsentieren, wie man möchte: Als starker, attraktiver Held oder mächtiger Zauberer zum Beispiel. Zusätzlich bindet die mitunter starke persönliche Bestätigung durch die Einbindung in eine Gilde den Spieler an das Spiel. Eine Vielzahl von Faktoren, die WoW zur verlockenden Alternative zum realen Leben mit Schule, Ausbildung oder Job machen – und bei dafür anfälligen Menschen auch eine, wie im folgenden Abschnitt thematisierte, Abhängigkeit entstehen lassen können.





➤ MUSS ICH MIR SORGEN MACHEN, WENN JEMAND NÄCHTELANG VOR DEM BILDSCHIRM SITZT? IST ER DANN ONLINESÜCHTIG?

GEFÄHRLICHER DAUERZUSTAND ➤ Online-Spiele als Sucht

Die Frage, ob Onlinespiele und das virtuelle Leben im Internet in eine Abhängigkeit führen können, ist bislang wissenschaftlich wenig erforscht. Doch die Praxis der Suchtberatungsstellen zeigt, dass insbesondere Online-Rollenspiele durchaus süchtig machen können. Besonders Online-Rollenspiele ziehen anfällige Spieler aufgrund ihrer permanenten Verfügbarkeit und ihrer Struktur, die ständige Erfolgserlebnisse ermöglicht, schnell in ihren Bann. In einigen Bundesländern gibt es schon erste Beratungsstellen und Selbsthilfegruppen.



Kritisch beobachten

Jedoch ist nicht jeder Vielspieler automatisch auch online-süchtig. Dass ein Spiel seinen Spieler faszinieren und fesseln kann, ist schließlich völlig normal. Einige andere Faktoren sind kritischer zu beobachten: Werden die langen Phasen vor dem Computer zum Dauerzustand? Fühlt der Betroffene sich unwohl, gereizt oder gestresst, wenn er nicht an den Computer kann – zeigt er also Entzugserscheinungen? Findet er keinen Spaß mehr an Betätigungen oder Sozialkontakten außerhalb der Internet-Welt? Detailliertere Tests und Anleitungen zur Verhaltensbeobachtung gibt es unter www.klicksafe.de. Sie sind jedoch nur als Anregungen gedacht und sollten nicht als zuverlässige Indikatoren für eine Sucht genutzt werden. Sollte nach einer ersten Beschäftigung mit diesem Thema der Schluss nahe liegen, dass der Betroffene stark suchtgefährdet oder bereits süchtig ist, ist professionelle Hilfe ratsam. Erste spezialisierte Beratungsstellen gibt es in Schwerin (www.suchthilfe-mv.de) und Berlin (www.landesstelle-berlin.de) aber auch die Drogenhilfe Köln bietet unter www.sucht-bildung.de Veranstaltungen über Online-Spielsucht. Generell können Sie sich an Ihre örtliche Suchtberatungsstelle wenden, man wird Ihnen in jedem Fall kompetente Ansprechpartner weitervermitteln.





› AB UND ZU SCHIMPFFEN POLITIK UND MEDIEN LAUTHALS ÜBER SOGENANNTEN ‚KILLERSPIELE‘. ABER MACHEN COMPUTERSPIELE WIRKLICH AGGRESSIV?

UNERWÜNSCHTE EFFEKTE › Wirkung von Spielen

Hier gilt: Es ist nicht alles so einfach, wie es Schlagzeilen wie »Amokläufer trainierte mit Killerspielen« vermuten lassen. Sie suggerieren einfache Ursache-Wirkungsbeziehungen zwischen Computerspielkonsum und Gewalttaten, die so nicht tragfähig sind. Soziologische und psychologische Faktoren sind, will man Verhalten adäquat erklären, immer zu berücksichtigen. So geht man davon aus, dass ein vorhandenes Gewaltpotenzial bei Kindern und Jugendlichen unter anderem durch gewalthaltige Spiele gefördert werden kann und dass eher gewaltbereite Personen auf gewalthaltige Spiele zurückgreifen als nicht gewaltbereite Menschen. Dies heißt jedoch nicht, dass jeder Jugendliche, der das Spiel »Counterstrike« spielt, auch Gewaltprobleme hat.

Streng reglementiert

Dennoch: Selbstverständlich wird der Zugang zu Spielen, die übermäßige Gewalt darstellen, die Menschenwürde verletzen oder als jugendgefährdend eingestuft werden, streng kontrolliert. Je nach Einstufung sind sie entweder komplett verboten, in Deutschland nicht erhältlich oder sie werden auf den Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) gesetzt und sind somit nur von Erwachsenen zu kaufen. Viele weitere Informationen rund um den Jugendschutz, nicht nur bei Computerspielen, finden Sie unter www.bundespruefstelle.de



BPjM

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Rochusstraße 10
53123 Bonn

Telefon
0228/962 10 30

Telefax
0228/37 90 14

E-Mail
info@bpjm.bund.de

Internet
bundespruefstelle.de



TIPP

Achten Sie auf die USK-Zeichen!

Nicht indizierte Spiele, deren Gewaltdarstellung als entwicklungsbeeinträchtigend angesehen wird, werden mit dem roten USK-Kennzeichen »keine Jugendfreigabe« versehen in den Handel gegeben.





› GANZ EINFACH GEFRAGT: IST ES FÜR DIE ENTWICKLUNG EINES KINDES GUT ODER SCHLECHT, WENN ES COMPUTERSPIELE SPIELT? KANN ES ETWAS DARAUS LERNEN?

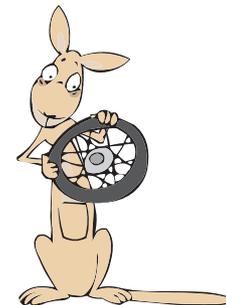
ERWÜNSCHTE EFFEKTE › Spielend Lernen

Eine einfache Antwort gibt es auch hier nicht, sondern viele und oft konträre Meinungen. So können Computerspiele die Auge-Hand-Koordination, das räumliche Denken und die Konzentration ebenso fördern wie Teamfähigkeit und Fairness bei gemeinsamen Spielen. Andererseits behaupten manche Studien, dass nachmittäglicher Spielekonsum die gesamten Lernerfolge des vormittäglichen Schulbesuchs auslöschen könne. Des Weiteren wird konstatiert, dass Computerspiele im Übermaß zu körperlicher Unterforderung führen und Stress und Spannungen verursachen könnten.

Sinnvolle Software

Und dann kommt es natürlich auf das Spiel selbst an. Schließlich gibt es nicht nur Ego-Shooter und Online-Rollenspiele, sondern viele andere gut gemachte und dabei pädagogisch sinnvolle Spiele, die die Lernfähigkeit fördern

und Kindern einfach Spaß machen. Viele Empfehlungen und Spielrezensionen auch unter pädagogischen Gesichtspunkten finden Besucher der Gamesseite der Bundeszentrale für politische Bildung www.spielbar.de und auf der Website www.spieleratgeber-nrw.de, die vom Familienministerium NRW gefördert wird. Pädagogisch als positiv zu bewertende Spiele bietet die Spieledatenbank des vom gleichnamigen Verein getragenen Internet-ABC (www.internet-abc.de).



› **WIE KANN ICH DENN DEN UMGANG VON KINDERN MIT COMPUTERSPIELEN VERANTWORTUNGSVOLL REGELN?**

ERFOLGREICHES ERLEBEN › Tipps für Eltern

Nicht nur auf das Spiel selbst kommt es an, sondern auch auf seine Nutzung. Sinnvoll ist ein kleiner familieninterner Medienvertrag, der genaue Regeln aufstellt. Idealerweise sollte es schon vor der Anschaffung von Computer oder Konsole ein Vorgespräch geben. Wo soll das Gerät stehen, wie oft und wie lange wollen die Kinder spielen? Es bietet sich an, direkt ein Zeitbudget auszuhandeln. Im Unterschied zum Fernsehen, wo Tagesbudgets sinnvoll sind, bietet sich beim Spielen eher ein Wochenbudget an. So können Kinder sich besser in komplexere Spiele einarbeiten und lernen gleichzeitig, ihre Zeit besser zu managen. Vorsicht empfiehlt sich bei der Verhängung von Computerspielverbot etwa bei schulischen Misserfolgen. Dadurch bekäme das Medium einen extrem hohen – und gewiss nicht beabsichtigten – Stellenwert.



Interesse zeigen

Der vielleicht wesentlichste Aspekt für verantwortungsbewusste Eltern ist aber Interesse. Machen Sie sich schlau, spielen Sie mit den Kindern, lernen Sie die Spiele kennen und sprechen Sie miteinander darüber. So bekommen Sie nicht nur ein Gespür für kindgerechte Software, sondern schaffen ein gemeinsames Erlebnis. Übrigens: Das Einhalten von zeitlichen Abständen zwischen Schulaufgaben und Computerspielen hat sich ebenso bewährt, wie zwischen dem Spielen und dem Schlafengehen. So können eventuell aufgebaute Spannungen erst wieder abgebaut werden.





Ihr Kontakt zu uns:



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf

Telefon

› **0211/77007-0**

Telefax

› **0211/727170**

E-Mail

› **info@lfm-nrw.de**

Internet

› **http://www.lfm-nrw.de**

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Telefon 0211/77007-0
Telefax 0211/727170
E-Mail info@lfm-nrw.de
Internet www.lfm-nrw.de

VERANTWORTLICH

Mechthild Appelhoff

REDAKTION

Dr. Meike Isenberg
Dagmar A. Rose

FOTOGRAFIE

gettyimages.com, fotolia.com
jupiterimages.de

GESTALTUNG

disegno visuelle kommunikation,
Wuppertal
www.disenjo.de

DRUCK

Boerje Halm, Wuppertal

AUFLAGE

10.000 Exemplare