

Wie Familien mit Games umgehen



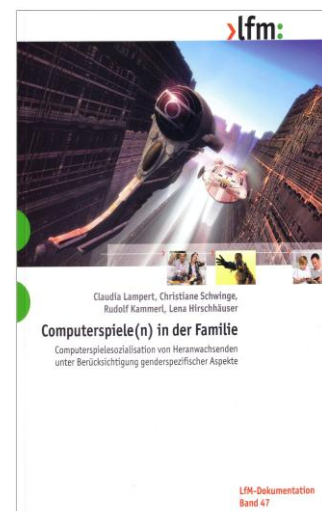
LfM-Fachtagung über die (extensive) Nutzung von Computerspielen

Computerspiele und Spielkonsolen gewinnen im Familienalltag von Familien an Bedeutung. Die sogenannten Games können einen Teil der Sozialisation von Kindern und Jugendlichen prägen und in Extremfällen sogar zu einer Art Abhängigkeit führen. Ob und wie die Faszination virtueller Spielwelten zum Problem werden kann, diskutierten am 17. Januar 2013 in Düsseldorf etwa hundert Experten bei einer Fachtagung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). In diesem Rahmen wurde die aktuelle LfM-Studie zum Thema „Computerspiele(n) in der Familie“ vorgestellt.

„Wie oder über wen werden Kinder an Computerspiele herangeführt?“ Mit dieser Formulierung umriss **Mechthild Appelhoff**, die bei der LfM den Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien leitet, eine zentrale Frage von empirischen Sozialforschern und Medienpädagogen. Der Titel der Tagung lautete „Es begann eigentlich mit meinem Vater“ und gab auch gleich einen Hinweis für eine erste Antwort: Tatsächlich sind es meist Väter, die ihren Kindern mit Hard- und Software Zugang zum Reich der digitalen Spiele ermöglichen. Manchmal wird dies auch von älteren Brüdern oder männlichen Verwandten übernommen. Die Mütter hingegen sehen sich meist in der Rolle der skeptischen Mahner, die ihre Kinder vor den negativen Folgen intensiven Gamings schützen wollen. So lauten zwei zentrale Ergebnisse der neuen Studie.

Etwa knapp die Hälfte der sechs- bis 19-jährigen Kinder und Jugendlichen spielen, wie die FIM-Studie 2011 des mpfs zeigt, Computerspiele, aber nur 15 Prozent der Eltern und nur in einem sehr geringen Umfang spielen Eltern und Heranwachsende gemeinsam, machte **Thomas Thomer** auf eine starke Diskrepanz aufmerksam. Der Unterabteilungsleiter des Bereichs Kinder und Jugend im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSJF) betonte, Computerspiele gehörten ganz selbstverständlich zum Leben von Kindern und Heranwachsenden. Im Dialog Internet, den Bundesministerin Kristina Schröder 2010 gestartet hat, sei deshalb eine zentrale Empfehlung, neben der Förderung eines zeitgemäßen Jugendmedienschutzes und der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen die Unterstützung der Erziehungsverantwortung der Eltern zu verankern. Thomer plädierte deshalb für eine Stärkung der Medienkompetenz in Familien. Eltern bräuchten eine Hilfestellung und suchten zunehmend nach geeigneten Beratungs- oder Unterstützungsangeboten.

Die aktuelle LfM-Studie beleuchtet den Zusammenhang zwischen Familienverhältnissen und der Nutzung von Computerspielen. Zu diesem Zweck werteten Forscher des Hamburger Hans-Bredow-Institutes und der Universität Hamburg Daten aus, die zuvor bereits für zwei Einzelstudien erhoben worden waren. Dabei handelt es sich einerseits um die LfM-Studie [Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet](#) und andererseits um die vom Bundesfamilienministerium geförderte Untersuchung „EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien“.



Dr. Claudia Lampert vom Hans-Bredow-Institut wies darauf hin, die vor zwei Jahren veröffentlichte LfM-Studie über exzessive Nutzung von Games habe ergeben, dass nur etwa 0,5 Prozent der Computerspieler als abhängig im pathologischen Sinn und weitere 0,9 Prozent als gefährdet eingestuft werden müssten. Meist würden Kinder und Jugendliche dann extensiv Computerspiele nutzen, wenn sie sich in einer kritischen Lebenssituation befänden (Scheidung der Eltern, Probleme mit Schule oder Ausbildung). Spiele machten also nicht per se süchtig, sondern stellten vor allem eine Gefahr dar, wenn in Familien etwas nicht stimme. Dann, so zeigen empirische Untersuchungen, erfahren junge Spieler durch die Belohnungsmechanismen von Games Selbstwirksamkeit oder auch -bestätigung und versuchen, in einem virtuellen sozialen Rahmen Misserfolge und Enttäuschungen ihres wirklichen Lebens virtuell zu kompensieren.

Als wichtiges Ergebnis der EXIF-Studie nannte **Prof. Dr. Rudolf Kammerl**, dass bei etwa dreißig Prozent der befragten Familien exzessive Online-Nutzung der Kinder und Jugendlichen als Problem genannt worden sei. Der Professor für Erziehungswissenschaften der Universität Hamburg führte aus, in sechs Prozent der Fälle bestehe allerdings sowohl aus der Sicht von Heranwachsenden, Eltern und Wissenschaftlern ein tatsächliches Suchtproblem. Davon seien Jungen häufiger betroffen als Mädchen. Außerdem seien vor allem Kinder in sozial schwachen Verhältnissen oder bei einem gestörten Familienklima anfällig für eine Flucht in die Online-Welt, die abhängig machen könne. Kammerl unterstrich, die Familie bleibe wirksamste Sozialisationsinstanz. Allerdings fehle es vielen Eltern an der notwendigen medienerzieherischen Kompetenz.

Bei ihrer gemeinsamen Sekundäranalyse der Daten von LfM- und EXIF-Studie fanden die Hamburger Wissenschaftler heraus, dass Computerspielen in der Familie beginnt und dort auch später am häufigsten stattfindet. Reguliert wird das Spielen mit PC oder Konsole durch Eltern meist nur situativ und zeitlich, nicht aber was die Auswahl bestimmter Games betrifft. Online-Anschlüsse in Kinderzimmern führten dazu, dass sich bei Computerspielen Umfang und Umgang kaum noch kontrollieren lassen.

Lampert und Kammerl forderten, in Familien müsse mehr über Games gesprochen werden. Dabei gelte es, auch die beziehungsstiftenden Möglichkeiten sowie die Chancen eines kognitiven, sozialen oder sensomotorischen Kompetenzerwerbs zu nutzen. Zugleich müsse das eigene Spielverhalten kritisch reflektiert und thematisiert werden. Voraussetzung dafür sei eine frühzeitige medienpädagogische Sensibilisierung und Aktivierung der Eltern. Ob eine exzessive Nutzung von Games Familienkonflikte auslöse oder – genau umgekehrt – ein Familienkonflikt zu exzessiven Spielverhalten führe, lasse sich nicht pauschal beurteilen. Problematisch, so warnte Erziehungswissenschaftler Kammerl, seien Fälle, bei denen bereits die Eltern von Computerspielen abhängig seien.

Dass Games für PC oder Konsole, für Tablet-PC oder Smartphone eine medienpädagogische Herausforderung darstellen und Eltern stärker auf die Qualität einzelner Spiele achten sollten, wurde den etwa hundert Tagungsteilnehmern auch bei zwei Workshops deutlich.

Egal ob Jugendhilfe, Jugendamt, Polizei, Kindertagesstätte oder Bildungseinrichtung: Fast alle Tagungsteilnehmer berichteten bei der LfM-Veranstaltung, ihre Arbeitgeber seien auf die Herausforderungen im Umgang mit Computerspielen unzureichend vorbereitet. Der Beratungsbedarf ist groß. Nicht nur Eltern suchen nach Tipps im Umgang mit digitalen Spielen, sondern auch solche Einrichtungen, von denen sich Erziehungsberechtigte oder Schulen Hilfe erhoffen.

Im Rahmen der Workshops stellten Experten Kampagnen und Angebote vor, die eine Orientierung erleichtern oder Jugendliche aufklären. So bietet etwa die von der LfM unterstützte EU-Initiative [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) wertvolle Informationsmaterialien. **Martin Müsgens**, der bei der LfM für das Projekt verantwortlich ist, empfahl Eltern eine Reihe von Verhaltensmaßnahmen im Umgang mit Games. Wichtig sei es, selbst mitzuspielen, sich aktiv einen Überblick zu verschaffen, auf Zeitvorgaben und Alterskennzeichnungen zu achten und über Computerspiele mit den Kindern zu sprechen. In keinem Fall dürften Spielverbote als erzieherisches Druckmittel eingesetzt werden. Vielmehr gelte es, sinnvolle Alternativen zu elektronischen Angeboten anzubieten. Die Initiative [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) hat auch eine Checkliste veröffentlicht, mit der Eltern überprüfen können, ob ihren Kindern eine Abhängigkeit von elektronischen Spielen droht.

Horst Pohlmann, in der Fachhochschule Köln Projektleiter des Instituts Spielraum, stellte in Düsseldorf die Peer-to-Peer-Kampagne [Dein Spiel. Dein Leben. – Find your Level!](#) vor. Das Besondere an der Präventionskampagne, die junge Menschen im Umgang mit virtuellen Spielwelten sensibilisieren soll, ist, dass bei Workshops und in einem Gamescamp Titel, Konzept und Inhalt von jungen für junge Spieler entwickelt worden sind. Zu dem vom Bundesfamilienministerium geförderten Projekt gehörten ein Videoclip-Wettbewerb und die Entwicklung von Gütekriterien für Games. Pohlmann erläuterte, es gelte, gemeinsam mit Jugendlichen präventiv problematischen, exzessiven Spielgewohnheiten entgegenzuwirken und Lernprozesse zu unterstützen, die dazu beitragen, das Hobby Computerspielen mit den Anforderungen der realen Welt angemessen auszubalancieren.

Auf Angebote, bei denen Spiele erläutert und rezensiert werden, wiesen zwei Fachjournalisten hin, die regelmäßig Computerspiele testen. Dies geschehe auch in Zusammenarbeit mit Jugendlichen, erläuterte **Daniel Heinz**, der als Redakteur für den [Spieleratgeber-NRW](#) arbeitet. Das Online-Angebot des ComputerProjekt Köln e.V. versteht sich als pädagogischer Ratgeber für Computer- und Konsolenspiele. Die Beurteilungen würden von Medienpädagogen auf der Basis von Gesprächen mit Jugendgruppen erstellt, von denen neue Spiele getestet werden, erläuterte Heinz. Auch **Thomas Feibel** rezensiert regelmäßig Games und veröffentlicht seine Beiträge in Fachzeitschriften sowie online auf seiner Homepage [feibel.de](https://www.feibel.de). Der Fachjournalist und Mitinitiator des Kindersoftwarepreises [Tommi](#) warnte davor, sich allein auf Kennzeichen der Pan European Game Information (PEGI) oder der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zu verlassen. PEGI-Label würden von den Herstellern selbst erstellt, und USK-Angaben bezögen sich lediglich auf Jugendschutz-Altersfreigaben. Eine medienpädagogische Einordnung bedeute beides nicht.

Feibel und Heinz forderten ebenso wie die Wissenschaftler Lampert und Kammerl nachdrücklich dazu auf, Eltern müssten sich selbst mit den Inhalten von Computerspielen auseinandersetzen. Zu den weiteren Handlungsempfehlungen der Experten gehörten die Forderung, beim Thema Computerspiele nicht einen Dialog über Jugendliche, sondern Gespräche mit ihnen zu führen, und der Appell, Spiele nicht zu dämonisieren, sondern als positive Chance und „Empowerment“ zu begreifen. So könnten sie Teil eines positiven Handlungskonzeptes werden, das spielerisch an die Stärken und Kompetenzen junger Menschen anknüpft.

Dr. Matthias Kurp

Die aktuelle Studie ist als Band 47 der LfM-Dokumentationen erschienen.

Claudia Lampert, Christiane Schwinge, Rudolf Kammerl, Lena Hirschhäuser: Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte. Düsseldorf 2012.

Die Publikation kann kostenlos über das **Onlinebestellsystem der LfM** bezogen werden und steht auch als **PDF zum Download** bereit.