

Computerspiele und Gewalt – Was können Eltern & Pädagogen tun?

zusammengestellt von Martin Wambsganß, Dipl.Psych.

Stand: 15.11.2012, auch online verfügbar bei: www.medien-gewalt.de

Einige konkrete Vorschläge zum Umgang von Eltern und anderen Erwachsenen mit Gewalt in Computerspielen

Martin Wambsganß

- Es ist höchst problematisch, vom Ersteindruck auszugehen, wenn Sie Sprößlinge mit „heiklen Medien erwischen“. Dann sind sie ein „Fremder“ (Vgl. Sie zu diesem Begriff Hausmanning (2002) in der weiteren Basisliteratur → kommentierte Literaturliste bei www.medien-gewalt.de) – und Sie haben nur wenig Ahnung, im Unterschied zum Sprößling.
- Es ist höchst sinnvoll, sich ggfs. berichten zu lassen, was Jugendliche selbst von der dargestellten Gewalt halten, wie sie sie einordnen – und insbesondere: was ihnen selbst eigentlich an dem Spiel, dem Film, dem Comic, dem Buch das Wichtige ist. Und dabei wäre zentral, nicht von bedauerlichem, bereits stattgefundenem Abgestumpftsein auszugehen, wenn die blutigen Stellen gar nicht der Punkt für den Jugendlichen sind. Nein, möglicherweise ist genau das, was zählt und ernstgenommen werden sollte etwas ganz Anderes!
- Werden Sie also ein bißchen neugierig auf die „schwierigen“ Gelüste Ihrer Sprößlinge.
- Es wäre sinnvoll,
 - wenn Sie selbst einmal einige Spiele spielten – und nicht nur die brutalen Stellen, wenn es sie gibt;
 - wenn Sie sich mindestens z.B. Videos von Games, insbesondere kommentierte Videos von Spielern beim Spielen ansähen (z.B. bei youtube mit dem Suchbegriff „Let's play...“), um einen etwas besseren Einblick in die Spielwelten zu bekommen;
 - wenn Sie selbst in Büchern und Comics ab und zu einmal über „schlimme“ Stellen hinausläsen – und sich gleichzeitig an die eigenen Aktivitäten und Lektüren der Kindheit und Jugend erinnerten. Es ist eine populäre Täuschung, daß die Welt nur gewalttätiger geworden sei.
- Es wäre sinnvoll, weniger problematisches Material zu verbieten, als demgegenüber Jugendliche gelassen immer wieder mit der Realität dessen zu konfrontieren, das sie auf eine Art gerade in den brutalen Spielen, Filmen, Geschichten vorfinden.
- Informieren Sie über ökonomische Aspekte: „Anmache“, Werbung, Kostenfragen, Verlockung zu Abonnements mit Folgekosten etc.
- Geben Sie Anregungen zum ergänzenden realen Handeln. Seien das soziale Projekte, wo Auseinandersetzung mit Gewalt in der Welt stattfindet (wie Engagements für Amnesty International), oder seien es mit den Medienwelten verbundene Aktivitäten wie Teamspiele, bzw. z.B. die Anregung, selbst aktiv etwas Anderes als pure Gewaltakte zu programmieren: „Entwickle Spiele, Filme, die „tötungslose Action“ transportieren...!“
- Setzen Sie Gegenpole: Natur, Sport, etc. – und seien Sie darin eigenes und v.a. lustvolles Vorbild!
- Regen Sie Kombinationsaktivitäten an: wo Natur/Sport etc. und der lustvolle Umgang mit modernen Medien (PC, Handy, Kamera, Camcorder etc.) miteinander verknüpft werden: z.B. in (Stadt-) Geländespielen → „Internetlinks und weitere Hinweise“ in der kommentierten Literaturliste bei www.medien-gewalt.de)
- Verbieten Sie individuell, situationsbezogen und differenziert – in grundsätzlichem Respekt für die Interessen der Kinder und Jugendlichen!

Vorschläge zum Umgang mit dem MMPORG (Massively Multiplayer Online Role Game = Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) „World of Warcraft“

aus: Kaminski, Winfred & Witting, Tanja (Hg.) (2007). *Basiswissen Computer- und Videospiele*. München: kopaed, 90-91.

- Zeigen Sie Interesse für die Spielwelt und die Spielinteressen Ihrer Kinder. Die Kinder fühlen sich wichtig und in ihren Interessen ernst genommen. Damit gewinnen Sie das Vertrauen Ihrer Kinder,

die dann oft sogar von sich aus über Spielerlebnisse berichten. Häufig ergeben sich viele Anknüpfungspunkte für Gespräche über die Alltagsrealität der Kinder oder das, was sie zur Zeit beschäftigt. Auf diese Weise wird der Weg zu Unterhaltungen und Auseinandersetzungen über Aspekte aus der realen Lebenswelt der Heranwachsenden geebnet, wie z.B. Freunde, Schulalltag etc. Wenn Sie selbst etwas mehr über die Spiele Ihrer Kinder wissen, wird es Ihnen leichter fallen, geeignete Spielzeiten und Regeln für das Computerspielen festzulegen und deren Einhaltung zu überprüfen.

- Setzen Sie einen zeitlichen Rahmen für das Computerspielen fest. Lassen Sie sich nicht auf Verlängerungen der Spielzeiten ein, sondern halten Sie den vereinbarten Rahmen konsequent ein. Kinder, Jugendliche und sogar Erwachsene müssen lernen, mit den faszinierenden Momenten in Spielen umzugehen und dabei auch den zeitlichen Aspekt einzuschätzen.
- Der Betreiber von World Of Warcraft hat nach zahlreichen Elternprotesten über exzessive Spielzeiten eine Elternkontrolle eingeführt. Hier können Eltern genau festlegen, wann ihr Kind spielen darf und wann nicht. Sie finden diese Möglichkeit auf der Internetseite des Spiels unter dem Menüpunkt „Account“ und hier unter „Elterliche Freigabe“ (www.wow-europe.com/de/).
- Das Spiel kann außerdem zu jedem Zeitpunkt an einem beliebigen Ort verlassen und wieder betreten werden, ohne dass es schwerwiegende Auswirkungen auf den Charakter oder den Fortschritt im Spiel hat. Sprechen Sie mit Ihren Kindern konkrete Ziele ab, die sie im Spiel an diesem Tag oder der Zeitvorgabe realistisch erreichen können (Tagesziel). Gerade in WoW ist dies sehr gut möglich, da konkrete Aufgaben zu erledigen sind, die nur eine bestimmte Zeit dauern (Zeitquest). Spielen Sie einmal oder regelmäßig gemeinsam mit Ihren Kindern.
- Lassen Sie das Computerspielen nicht das reale Verhalten bestimmen, sondern andersherum. Den Alltag zeitlich auf Spiele einzustellen ist kontraproduktiv. Die „Reale Welt“ sollte immer Vorrang vor der „Virtuellen Welt“ haben.
- Schaffen Sie interessante Alternativangebote zum Computerspielen, z.B. im freizeitpädagogischen Bereich.
- Es muss keine pädagogisch betreute Spielegruppe sein: Fördern Sie das gemeinsame Spiel mit Freunden Ihrer Kinder bei sich zu Hause und gestalten Sie das Spielen oder die Spielatmosphäre aktiv mit.

Hinweise des Medienpädagogen Jens Wiemken

aus: Wiemken Jens (2009). Computerspiele & Internet. Der ultimative Ratgeber für Eltern. Düsseldorf: Patmos, S. 66-67, 69-70 und 76-77.

Es gibt keine allgemeingültigen Kriterien, was ein »gutes« Computerspiel ausmacht. Angesichts der Flut der auf dem Markt verfügbaren Computerspiele, zu denen täglich neue hinzukommen, und der unterschiedlichen Erwartungshaltungen und Spielfähigkeiten, die jeder potentielle Spieler hat, ist eigentlich jede individuelle Empfehlung unmöglich. Folgende Leitlinien helfen Eltern, Erfahrungen zu sammeln, um gute Spiele auszuwählen und ihren Kindern zu geben:

- Das Spiel sollte verschiedene Fähigkeiten wie Geschicklichkeit, logisches Denken und Kombinationsfähigkeit fördern;
- Gute Spiele motivieren lange und langweilen nicht schon nach zehn Minuten;
- Der Schwierigkeitsgrad sollte den Fähigkeiten des Spielers angepasst werden können;
- Ein gutes Spiel ist ansprechend, interessant und liebevoll gestaltet, es bietet ästhetischen Genuss für Kinderaugen und -ohren (wobei sich diese Ästhetik durchaus von der Erwachsenenästhetik unterscheiden kann);
- Der Inhalt, insbesondere das favorisierte Konfliktlösungs-Modell, sollte «sozial verträglich» sein;
- Das Spiel sollte sich durch ein hohes kommunikatives Potenzial auszeichnen, z. B. durch einen Mehrspieler-Modus;
- Das Spiel sollte durch einen Editor die Möglichkeit bieten, eigene Spielelemente oder gar -welten zu erstellen;
- Das Spiel sollte über häufige Speichermöglichkeiten verfügen.

Die wichtigste und verlässlichste Informationsquelle für gute Spiele sind die Spiel-Experten: Die eigenen Kinder und ihre Freunde. Während die meisten Erwachsenen Probleme haben, sich wichtige Spieltitel zu merken, kennen viele Kinder und Jugendliche sogar die feinen Unterschiede zwischen

den deutschen, amerikanischen und japanischen Versionen. An Spielen interessierte und ständig über ihre Spielerfahrungen in Austausch stehende Kinder wissen, welche Spiele zurzeit «angesagt» sind.

[...]

Die letzte Entscheidung, ob das Spiel wirklich gut ist, treffen jedoch immer die Spieler. Wenn ein Spiel gut ist, nicht zu langweilig und nicht zu schwer, dann sitzen die Kinder gespannt vor dem Bildschirm und lassen sich in den Bann ziehen. Warum das Spiel gut ist, erfahren Eltern allerdings erst, wenn sie es selber spielen und nicht bloß zuschauen.

Schlechte Computerspiele gibt es leider viel mehr als gute. Das gilt durchaus auch für Lernspiele, wie das Urteil zweier Studenten zu dem von ihnen getesteten Spiel *Caillou* Vorschule zeigt:

»Das eingeschränkte Spielpotenzial und die Übungen bieten nur wenig Anreiz, die vielen Wiederholungen bis ins Letzte durchzuführen. Eher sind die Kinder aufgrund der langatmigen und detailreichen Erklärungen der Menüpunkte verwirrt und wissen ganz offensichtlich nicht, was zu tun ist. Vierjährige verfügen nicht über die Fähigkeiten, um das Spiel zu benutzen. Ebenso unschlüssig stellt sich die tatsächliche Verbindung zur *Caillou* Fernsehserie oder den Kinderbüchern dar.«

Junge Menschen mit Körperbehinderung wurden von den Herstellern bisher gar nicht bedacht. Für diese Gruppe sind natürlich viele Spiele schlecht, die von Kindern ohne Körperbehinderung als gut eingestuft werden, weil sie für Körperbehinderte gar nicht spielbar sind.

»Als Körperbehinderter kann man das Spiel *Monkey Island 3* nur mit erheblichen Problemen spielen, weil man eine bestimmte Tastenkombination über die Tastaturmaus von Windows 98 SE betätigen muss. Für Jugendliche mit starker Körperbehinderung ist das Spiel äußerst schweißtreibend zu spielen. Die 4 auf dem Nummernblock ist die linke Richtung, die 6 ist die rechte Richtung, nach oben und unten kommt man mit der 8 und mit der 2. Die Enter-Taste ist die 5, die Minustaste die rechte Maustaste und die Geteilttaste + 5 ist die linke Maustaste. Versuchen Sie diese Tastenkombination! (Zum Beispiel haben Rennspiele wie *Need für Speed* eine leichtere Steuerung als Adventurespiele.« (Alexander, 17 Jahre)¹. Weitere Kriterien für »schlechte« Spiele:

- Es wird kaum über sie berichtet, und wenn, dann erhalten sie in Spielmagazinen nur einen kurzen Absatz;
- Man erhält sie spätestens nach einem halben Jahr zu einem wesentlich geringeren Preis als bei Neuerscheinung;
- Kinder spielen nicht nur keine schlechten Spiele, sie reden auch nicht darüber;
- Schlechte Spiele frustrieren und werden gelöscht, weil sie durch einen zu hohen Schwierigkeitsgrad einen Spielerfolg versagen, oder sie werden gelöscht, weil sie zu einfach sind und nicht zum Weiterspielen motivieren.

Wenn es um die Kriterien »gut« oder »schlecht« geht, messen Eltern und Kinder durchaus mit zweierlei Maß. Während Kinder Spiele mit nicht gerade wenig Gewalt vielleicht gut finden, möchten Eltern nicht, dass ihre Kinder diese in ihren Augen schlechten Spiele spielen. Kinder leben in der Gegenwart und sehen in erster Linie das Spiel, was sie gerade jetzt spielen. Ihre Eltern schauen in die Zukunft und fürchten die Folgen des Spiels. Die Buch- und Filmgeneration liest in der Tageszeitung von Studien, die angeblich belegen, dass Gewaltspiele Kinder aggressiver machen, und erhält vom Fernsehen abends journalistisch aufbereitete Computerspielszenen geliefert, die ihr Angst macht.

[...]

Harald und Andrea Hesse, Autoren eines Elternratgebers zum Thema Computerspiele, empfehlen nicht nur bestimmte Zeiten, sondern erlauben auch Ausnahmen:

- Drei- bis Sechsjährige nicht mehr als 30 Minuten am Tag (gemeinsam mit den Eltern z.B. Zeichen- und Malprogramme ausprobieren).
- Sieben- bis Elfjährige dürfen 60 bis 90 Minuten pro Tag, ältere Grundschul Kinder auch mal länger. Wenn das Kind mitten im Spiel aufhören muss, ärgert es sich nur. Aber: Gesamtspielzeit pro Woche beachten (nicht mehr als 10 Stunden).
- Ab zwölf Jahren: Maximal zwei Stunden am Tag. Wenn Schule, Freunde, Familie nicht darunter leiden, darf auch mal ein Wochenende durchgespielt werden. Sonst klare Regeln aufstellen, etwa einen Spielstundenplan.

¹ Spielerurteil eines körperbehinderten Spielers über das Adventure *Monkey Island 3* in der Datenbank *Search&Play* auf spielbar.de. Vgl. spielbar.de (13.10.2008).

Bei der Regelung von Computerspielzeiten sollte der Konsum von anderen Medien, wie etwa Fernsehen und DVD, mit berücksichtigt werden. Es sollten daher nicht speziell Computerspielzeiten, sondern „Bildschirmzeiten“ mit Kindern ausgehandelt und geregelt werden. Auch in Amerika diskutiert man seit 1999 die „Screen Time“, die Zeit, die ein Kind vor dem Bildschirm verbringen soll. Die Diskussion bezog sich zu Beginn auf das Fernsehen, mittlerweile sind auch Internet und Computerspiele inbegriffen. Kindern über zwei Jahre sollten täglich ein bis zwei Stunden Bildschirmzeit eingeräumt werden. Aus diesem Budget ausgeklammert ist die Zeit, die Kinder für die Schule vor dem Computer zubringen.

Selbst im Haushalt von Bill Gates, dem Mitgründer und ehemaligen Chef des Softwaregiganten Microsoft, gibt es Zeitlimits. Seine zehnjährige Tochter Melinda bekam täglich 45 Minuten Bildschirmzeit und am Wochenende eine Stunde. Als ihn sein siebenjähriger Sohn einmal fragte, ob er nun sein Leben lang diese Zeitbegrenzungen haben würde, antwortete Gates: »Nein, wenn du hier ausgezogen bist, kannst du deine eigene Screen Time setzen.

Ein knappes Tagesbudget für Computerspiele kann allerdings auch bewirken, dass Kinder sich Spielen mit Gewaltinhalten zuwenden. Für komplexe und spannende Aufbauspiele wie *Die Siedler*, *Age of Empires 2* oder *Die Sims* braucht ein Spieler mindestens eine oder zwei Stunden, bis er sich eingearbeitet hat. Einige Missionen in Online-Rollenspielen, die man in einer Gruppe löst, sind so vom Entwickler angelegt, daß ein Abbruch aufgrund eines von vornherein gesetzten Zeitlimits viele Stunden verlorener Spielzeit oder auch verärgerte Mitspieler bedeuten kann. Wenn Kindern diese Zeit nicht zugestanden wird, dann bleiben Erfolgserlebnisse beim Spielen von guten Spielen aus und die Spiel-motivation leidet. Das Ergebnis könnte sein, dass die Enttäuschten und nach virtuellem Erfolg Suchenden diese komplexen und guten Spiele nicht mehr spielen und sich Ballerspielen zuwenden. In den meisten Spielen mit gewaltverherrlichenden Inhalten schießt man schon mal schnell in einer halben Stunde mindestens zwei Computergegner ab, hat also prompt Erfolgserlebnisse.

Von daher empfiehlt es sich, bei einer Zeitbegrenzung eher ein Wochenbudget zu vereinbaren. Wenn Kindern bis zehn Jahre vier oder fünf Stunden Computerspielzeit in der Woche zugestanden werden, dann haben sie nicht nur genug Zeit, um sich in ein gutes Spiel einzuarbeiten, sie lernen auch die Zeit richtig einzuteilen. Will sich ein Jugendlicher auf eine umfangreiche Online-Mission mit seinen Freunden begeben, sollten Eltern sich vorher erklären lassen, wie wichtig und umfangreich diese ist. Vielleicht lässt sich dieses Online-Abenteuer auf das Wochenende verschieben, und vielleicht erklären sich Eltern bereit, eine Weile mit zuzuschauen, wie ihr Sohn und seine Freunde gegen einen großen blauen Drachen kämpfen.

Tips des Internetportals „klicksafe.de“ zum sicheren Umgang mit Computerspielen

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/medienwirkung/gewalt/tipps.html>

- Halten Sie sich an die Alterskennzeichen der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“
- Erkundigen Sie sich über Spiele, die Sie nicht kennen und die kein Alterskennzeichen besitzen
- Sprechen Sie mit anderen Eltern über Gewalt in Spielen und über die Alterskennzeichen – ansonsten können ihre Kinder Verbote problemlos bei ihren Freunden umgehen
- Besuchen Sie einen Elternabend zum Thema Computerspiele
- Sprechen Sie früh mit Ihren Kindern über das Thema Medien und Gewalt
- Erkundigen Sie sich, ob das Thema Medien und Gewalt an der Schule Ihrer Kinder thematisiert wird
- Versuchen Sie nicht zu verallgemeinern und vermeiden Sie Begriffe wie „Killerspiele“ – damit verhärten Sie bloß die Positionen
- Besuchen oder organisieren Sie eine „Eltern-LAN“ – mit eigenen Erfahrungen können Sie gegenüber Ihrem Kind glaubhafter argumentieren

Ist eine pädagogische Arbeit mit Gewaltspielen möglich?

Ein interessantes medienpädagogisches Projekt bietet der Pädagoge Jens Wiemken an, der mit seinem Hardliner-Ansatz Jugendliche zu einem verantwortungsvollen Umgang mit ihrem Alltagsmedium erziehen möchte. Hierzu spielt er mit ihnen die gewalthaltigen Games real nach und diskutiert die Folgen mit den Teilnehmern. Jens Wiemken hat für diesen Ansatz 2009 eine Auszeichnung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK) erhalten. → Verfügbar per google mit Suchbegriff „hardliner – zeit für helden“!