



Verloren...

Wie Computerspiele unsere Kinder verführen

...in anderen Welten.





- 05 Herausforderung für Eltern und Lehrer
- 07 Das Suchtpotenzial von Computerspielen
- 08 Computerspiele – eine unbekannte Welt
- 09 Was können Eltern und Lehrer tun?
- 11 Information vor Panik
- 12 Anzeichen für Computerspielsucht

Impressum

Herausgeber

Akademie des Bayerischen Lehrer-
und Lehrerinnenverband e. V.
Postfach 150209
80042 München
September 2009

Redaktion

Dr. Dieter Reithmeier

Grafische Gestaltung

Tobias Wiebeck

Fotos

Dominik Gierke

Druck

Erdl Druck Medienhaus GmbH
Trostberg, www.erdl-druck.de

Herausforderung für Eltern und Lehrer

Fast alle Kinder und Jugendlichen spielen am Computer. Computerspielen und Lernen am PC sind heute eine Selbstverständlichkeit. Sie sind nicht mehr aus Kindheit und Jugend wegzudenken. Dennoch: Computerspiele bergen ein großes Gefahrenpotenzial in sich, das von vielen Eltern unterschätzt wird. Sie können süchtig machen. Nach Untersuchungen des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen sind in Deutschland 2,7 Prozent der 15-jährigen computer-süchtig und über 3 Prozent gefährdet, die meisten davon Jungen.

Computersüchtige Kinder vernachlässigen die Schule und verlieren die Lust an Freizeitaktivitäten und Hobbys. Statt dessen ziehen sie sich aus dem Familienleben und dem Freundeskreis zurück. Sie spielen oft bis tief in die Nacht – meistens ohne Wissen der Eltern – und treffen sich mit Freunden nur noch zum Computerspielen.

Durch die enormen technischen Möglichkeiten des Internets sind die Computerspiele in eine neue Dimension eingetreten. Nun können zehntausende Menschen gleichzeitig spielen. Sie stehen in direktem Kontakt miteinander und können sich jederzeit ins Spiel einloggen. Die Welt der Computerspiele wird zur spannenden Gegenwelt mit allen nur denkbaren virtuellen Abwechslungen und Herausforderungen. Dies ist eine nicht aufzuhaltende Entwicklung. Um so mehr sind Eltern und Lehrer aufgefordert, sich mit dieser Problematik auseinanderzusetzen.



06

Das Suchtpotential von Computerspielen

Mit Computerspielen wird bereits mehr verdient als in der gesamten Filmbranche. Manager in diesem Bereich rechnen damit, dass die Umsätze in wenigen Jahren die der Film- und Musikbranche gemeinsam überholen werden. 1,57 Milliarden Euro werden allein in Deutschland in dieser Wirtschaftssparte im Jahr umgesetzt.

Weil sich mit Computerspielen viel Geld verdienen lässt, weil sich die technischen Möglichkeiten des Internets ständig erweitern und weil immer mehr junge Menschen der Faszination dieser Spiele erliegen, werden sie ständig perfektioniert: Mit noch ausgefeilteren Belohnungssystemen, mit noch mehr sozialer Anerkennung und Prestigegewinn in der Spielercommunity, mit grafisch immer realistischeren neuen Welten und Spielfiguren. Die Spiele sollen hierbei bewusst Suchtpotenziale aktivieren, denn süchtige Spieler sind die besten Kunden. Ähnlich wie in der Zigarettenindustrie wird das Suchtpotenzial gleichzeitig von der Spieleindustrie gering geredet und bagatellisiert.

Vor allem Jungen sind gefährdet. Sie verbringen immer mehr Stunden vor dem PC anstatt in der realen Welt. Das Kriminologische Institut Niedersachsen hat in einer groß angelegten Untersuchung herausgefunden, dass Jugendliche im Durchschnitt 140 Minuten am Tag Computerspiele spielen. Bei männlichen Jugendlichen stehen Computerspiele auf dem zweiten Platz der beliebtesten Freizeitaktivitäten – nur vom Fernsehen übertroffen. In der Untersuchung von 44 610 Jugendlichen stellte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen fest, dass 23,2 Prozent der Jungen täglich zwischen 2,5 Stunden und 4,5 Stunden spielen und weitere 15,8 Prozent über 4,5 Stunden.

Computerspiele - eine unbekannte Welt

In vielen Computerspielen ziehen Kinder und Jugendliche als Helden durch verwunschene Wälder, streifen durch düstere mittelalterliche Städte und erobern gigantische Fantasiereiche – immer auf der Hut vor Feinden, Drachen und Monstern. Andere schleichen sich mit Maschinengewehr, Pistole und Messer in der Hand durch Häuserzeilen und Treppenhäuser im Kampf gegen Terroristen oder Polizisten. Und wieder andere führen Armeen in den Krieg gegen einen gefährlichen Feind.

Die perfekteste Gegenwelt schafft das 2004 erschienene Spiel „World of Warcraft“ (WoW). 12 Millionen Menschen spielen es inzwischen weltweit. Sie kämpfen gemeinsam mit anderen Spielern in sog. „Gilden“. Per Headphone sind sie mit den Mitspielern verbunden. Sie sprechen miteinander und tauschen sich aus – es entstehen virtuelle Freundschaften, während echte sich auflösen. Gemeinsam begibt man sich auf Abenteuer. Wenn man lang genug spielt und erfolgreiche Schlachten schlägt, dann eilt einem Spieler bald der Ruf von Stärke und Autorität voraus – Gefühle, die der Alltag den Jugendlichen allzu oft verwehrt. Die Zahl der Süchtigen ist bei WoW besonders hoch. Die Forscher beziffern die Zahl der süchtigen WoW-Spieler mit 8,5 Prozent. Jeder dritte Junge, der dieses Spiel nutzt, verbringt mehr als 4,5 Stunden am Computer.

Im Internet gibt es mittlerweile zahlreiche Seiten, auf denen Spieler verzweifelt berichten, wie ihr Leben durch dieses Spiel in Trümmer geraten ist und sie trotzdem nicht aufhören können.

08

Was können Eltern und Lehrer tun?

Zwar wird in den Medien viel über Computerspiele diskutiert, aber nur wenige Lehrer, Eltern und auch Suchtexperten wissen um die Sucht auslösenden Faktoren. In vielen Familien herrscht Ratlosigkeit: Wie erkennen Eltern, ob ihr Kind gefährdet ist? Was können sie dagegen tun? Auch viele Lehrerinnen und Lehrer spüren, dass sich eine neue Problematik auftut. Die Zahl der desinteressierten, im Unterricht abwesenden Schüler, nimmt zu. Es sind nicht die Störer, ganz im Gegenteil, es handelt sich oft um die ruhigen, zurückhaltenden Schüler.

Viele Lehrerinnen und Lehrer, aber auch viele Eltern kennen diese neuen virtuellen Welten nur vom Hören-Sagen, von einem Bericht im Fernsehen oder aus der Tagespresse. Zwar haben manche schon mal kurz ihrem Sohn über die Schultern geblickt und einen groben Eindruck gewonnen, aber Prinzipien, Regeln und Strukturen der Spiele sind eine fremde Welt für die meisten der Eltern und Lehrer.

Das führt dazu, dass Kinder und Jugendliche oft lange Zeit unbemerkt spielen und langsam in den Strudel der Spielsucht geraten. Erst wenn sie nicht mehr vom PC wegzubekommen sind, wenn täglicher Streit um die Zeit am PC das Familienleben dominiert, wenn das Interesse an Freunden und anderen Freizeitaktivitäten sichtbar nachgelassen hat und wenn die Schulleistungen sich plötzlich verschlechtern, beginnen Eltern sich Sorgen zu machen – oft ist es dann aber bereits zu spät.



Information vor Panik

Computerspiele sind heute Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Das wird sich auch in den nächsten Jahren nicht ändern, eher werden sie eine noch größere Rolle einnehmen. Es gilt nicht, diese Form der Unterhaltung rundweg zu verdammen oder gar zu verbieten. Dennoch müssen Eltern und Lehrer wachsam sein und diese Gefahr erkennen und das in ihrem Rahmen Mögliche tun, um Computerspielsucht bei ihren Kindern zu verhindern. Denn das Informationsdefizit von Erwachsenen ist der beste Nährboden, auf dem Computersucht gedeihen kann.

Dazu ist es als erstes notwendig, sich sachlich über Computerspiele und Computersucht zu informieren. Anfangen können Sie auf unserer Website www.computersucht.bllv.de, die Ihnen erste Informationen über das Thema gibt. Als Weiteres empfehlen wir, dass Eltern das Spielverhalten ihrer Kinder ernsthaft beobachten und gemeinsame Regeln für das Spielverhalten (Spieldauer, Spielzeit, Priorität) aufstellen. Sehr wichtig ist es, sich so früh wie möglich, am besten schon im Grundschulalter, mit den Gefahren der Computerspiele auseinanderzusetzen.

Für Lehrer und Eltern, die sich mit dem Thema auseinandersetzen möchten, bietet die Akademie des BLLV ein Seminar an, das die Bereiche Computerspiele, Computersucht und Interventionsmöglichkeiten ausführlich behandelt. Näheres finden Sie in der Einlage oder auf der BLLV-Homepage.



Sieben Anzeichen für Computerspielsucht

- 1 Verbringt Ihr Kind mehr als 1,5 Stunden täglich mit Computerspielen?
- 2 Zieht Ihr Kind Computer spielen anderen Freizeitaktivitäten vor, insbesondere Sport und Outdoor-Tätigkeiten?
- 3 Gibt es regelmäßig Streit, wenn Ihr Kind am Computer sitzt und es zum Essen kommen, Schlafen gehen oder lernen soll?
- 4 Hat Ihr Kind immer weniger Kontakte und spricht es mit den verbliebenen Freunden viel über Computerspiele?
- 5 Haben Sie Ihr Kind schon einmal heimlich abends oder nachts beim Computerspielen entdeckt?
- 6 Stellt Ihr Kind, wenn es nachhause kommt, zuerst den Computer an?
- 7 Beobachten Sie bei Ihrem Kind Leistungseinbrüche in der Schule?

Mehr Infos unter www.computersucht.bliv.de



13



„Computerspiele sind Teil unserer Lebenswirklichkeit. Es geht nicht darum sie zu verteufeln. Allerdings können Computerspiele Kinder abhängig machen. Das führt oft zu fatalen Folgen. Deswegen müssen Eltern und Lehrer diese Gefahren kennen und gemeinsam unseren Kinder helfen, Spaß an guten Computerspielen zu haben, ohne abhängig zu werden“.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Klaus Wenzel'.

Klaus Wenzel

Präsident des BLLV

Vorsitzender der Akademie des BLLV

Der Bayerische Lehrer- und Lehrerinnenverband

Der Bayerische Lehrer- und Lehrerinnenverband ist der größte schulartübergreifend tätige Berufsverband von Pädagogen in Bayern. Ihm gehören 55 000 Mitglieder aller pädagogischen Berufe an. Er versteht sich nicht nur als Vertreter der pädagogischen Berufe, sondern setzt sich auch dafür ein, dass sich Bayerns Schul- und Bildungssystem stärker an den Entwicklungsmöglichkeiten der Kinder und jungen Menschen und den veränderten gesellschaftlichen Anforderungen an Bildung orientieren. Im Vordergrund muss aus Sicht des BLLV immer die optimale Förderung und Motivation aller unserer Kinder stehen und nicht Ausgrenzung und Demotivation. Mehr Infos unter www.bllv.de.

Die Akademie des BLLV

Die Akademie des BLLV feiert im Jahr 2010 ihren 100. Geburtstag. Ihr Anliegen ist es, gemeinsam mit dem BLLV pädagogische Themen in das Bewusstsein der Eltern und der Politik zu bringen. Darüber hinaus bietet sie Seminare für Lehrerinnen und Lehrer insbesondere zu Fragen der Persönlichkeitsentwicklung und Professionalisierung an. Ein besonderer Service sind schulhausinterne Fortbildungen (SchiLF) zu Fragen der Gesundheit in pädagogischen Berufen (zusammen mit dem Institut für Gesundheit in pädagogischen Berufen des BLLV) und zu anderen pädagogischen Themen. Mehr Infos unter www.akademie.bllv.de



Flyer kann kostenlos bestellt werden unter www.computersucht.bllv.de

Bayerischer Lehrer- und Lehrerinnenverband, Bavariaring 37, 80336 München, Tel. 089 721001 - 46, Fax 089 721001 - 90