

RN7 13.11.09

Computerspieler brauchen klare Regeln

Wilfried Grüßinger sprach in der Louise-Otto-Peters-Schule über „Faszination der Computerspiele“

Wiesloch. (HCE) In der Louise-Otto-Peters-Schule referierte Wilfried Grüßinger (Foto: Pfeifer) zum Thema „Faszination der Computerspiele“. Er ist Diplöm-Sozialarbeiter, Leiter des Kinder- und Jugendhauses Oststadt beim Stadtjugendausschuss Karlsruhe



und Referent für medienpädagogische Elternarbeit bei der Arbeitsgemeinschaft Jugendschutz (AJS) sowie Ländervertreter und Sachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Berlin

und Dozent für Medienpädagogik an der Fachschule für Sozialpädagogik Flehingen. Ausgehend von der Frage von Schulleiter Rolf Ohnemus, inwieweit jugendliche Gewalttäter von medialen Vorbildern beeinflusst werden, streifte Grüßinger in seinen mit Schaubildern unterlegten Vor-

trag verschiedene Aspekte von Computerspielen. Er sprach über Nutzen, Risiken und Grenzen sowie Entwicklungsfördernde und -hemmende Medienkompetenz und schloss mit den Konsequenzen insbesondere für Eltern und Lehrer. Für den Experten üben Computer- und Konsolenspiele eine besondere Faszination auf Kinder und Jugendliche aus und gehören zum festen Bestandteil ihrer Lebenswelt. Viele Eltern und Lehrer befürchten ihm zufolge, dass dieses Medium die Kinder aggressiver macht, sie abstumpft oder ihre sozialen Kontakte verlieren lässt.

Computerspiele faszinieren laut Wilfried Grüßinger, weil sie dem Spieler Gefühle der Macht und Kontrolle vermitteln und Erfolgserlebnisse bescheren. Das Gefühl des Stolzes halte nur kurz an, daher lande die Person wieder beim Spiel. Dieser Kreis werde nur durchbrochen, „wenn die Lebenswelt ausreichend befriedigende Reize und Erfolgserlebnisse bereithält“, erläuterte Grüßinger. Zu den Fragen nach möglichen Gründen für

die Computerspielsucht und der Definition von Suchtkriterien meinte Grüßinger, dass „drei Prozent der untersuchten Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Kriterien einer Abhängigkeit erfüllen“ und weitere sechs bis zehn Prozent „ein misbräuchliches, also problematisches Computerspielverhalten zeigen“. Um vorzubeugen, dass Gewaltspiele einen zu großen Einfluss auf Kinder haben, empfahl der Experte: auf soziale Kontakte achten, klare Positionierung zu Gewalt einnehmen, über Gefühle sprechen, authentisch sein und im Zweifelsfall Beratung aufsuchen. Und daraus würden sich die pädagogischen Konsequenzen ergeben: Je besser das soziale Umfeld, also die reale Welt, der Kinder sei, umso weniger könnten Computerspiele sie schädigen. Dabei müsse stets klar werden: „Die reale Welt muss eine bessere Alternative zur virtuellen sein.“ Eltern sollten Regeln aufstellen, ihre Kinder lieber einmal länger als ständig spielen lassen und das „Computerspiel als Familienspiel“ pflegen.