

Medienreferent Wilfried Grübinger sprach in der Louise-Otto-Peters-Schule

## Faszination der Computerspiele

(hen). Im Rahmen ihrer Veranstaltungen zu aktuelle Themen hatte die Louise-Otto-Peters-Schule eingeladen zu einem Vortrag des Medienreferenten Wilfried Grübinger zum Thema "Faszination der Computerspiele". Ausgehend von der Frage des Schulleiter Rolf Ohnemus, inwieweit jugendliche - meist aus der Mittelschicht stammende - Gewalttäter von medialen Vorbildern beeinflusst werden, streifte Grübinger in seinem 90-minütigen, mit Schaubildern unterlegten - und von der Badischen Beamten Bank finanziell unterstützten Vortrag - verschiedene Aspekte von Computerspielen.

Diplom-Sozialarbeiter Grübinger, Leiter des Kinder- und Jugendhauses Oststadt beim Stadtjugendausschuss Karlsruhe und Medienreferent für medienpädagogische Elternarbeit bei der AJS sowie Ländervertreter und Sachverständiger bei der Unterhaltungsoftware Selbstkontrolle (USK) in Berlin und Dozent für Medienpädagogik an der Fachschule für Sozialpädagogik Flehingen, sprach über Nutzen, Risiken und Grenzen sowie entwicklungsfördernde und entwicklungshemmende Medienkompetenz und schloss mit den insbesondere für Eltern und Lehrer sich ergebenden pädagogischen Konsequenzen.

### Faszination

Für den Experten üben Computer- und Konsolenspiele eine besondere Faszination auf Kinder und Jugendliche aus und gehören zum festen Bestandteil ihrer Lebenswelt, der die Erwachsenenwelt äußerst kritisch und verunsichert gegenübersteht. Viele Eltern und Lehrer befürchten, dass dieses Medium die Kinder negativ beeinflusst und sehe als Beweis die Zunahme von Aggressivität verbunden mit Verlust sozialer Kontakte und Abstumpfung sowie Veränderungen von Wertvorstellungen. Deshalb sei es umso wichtiger, sich mit diesem Medium auseinanderzusetzen, wie der Referent betonte.

Es sei wichtig, sich des Konstruktionsprinzips der Spiele bewusst zu werden und zu erkennen, dass der Spieler auf Widerstände stoßen muss, damit er eine Welt innerhalb des virtuellen Spiels entwickeln kann, denn "diese Widerstände und Schwierigkeiten fordern den Spieler heraus". Die Frage, warum Computerspiele faszinieren, beantwortete Grübinger mit einem Kreis vom Spiel (Leistung, Kontrolle, Macht, Erfolgserlebnis) zum Stadium der Zufriedenheit und Gefühl des Stolzes, das nur kurze Zeit anhält und

auf der Suche nach neuen Herausforderungen wieder beim Spiel landet. Dieser Kreis werde nur durchbrochen, "wenn die Lebenswelt ausreichend befriedigende Reize und Erfolgserlebnisse bereithält". Aus dem Grundmuster von Computerspielen ergeben sich vier Phasen von einfacher Spielesteuerung über Entwicklung von Handelsstrategien und Wunsch nach stetiger Leistungssteigerung bis zur Verschmelzung des Spielers mit dem Spiel und seinem "Flow-Zustand".

### Suchtkriterien

Mit Fragen nach möglichen

Gründen für die Computerspielsucht sowie Definition von Suchtkriterien meinte Grübinger, dass "drei Prozent der untersuchten Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Kriterien einer Abhängigkeit erfüllen" und weitere sechs bis zehn Prozent "ein missbräuchliches, also problematisches Computerspielverhalten zeigen". Um vorzubeugen, dass Gewaltspiele, "die übrigens keine Empathie (Einfühlungsvermögen) bewirken - 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 ist, umso weniger könnten Computerspiele 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 "Computerspiel als Familienspiel" pflegen. Dabei sollten Eltern stets daran denken, dass "Computer- und Konsolenspiele eine besondere Faszination auf Kinder und Jugendliche ausüben und mittlerweile zu einem festen Bestandteil ihrer Lebenswelt gehören".

Mit seinem Vortrag wolle Grübinger erreichen, dass Computerspiele differenziert von anderen Medien beurteilt und daraus pädagogische Konsequenzen gezogen werden. □