Westdeutscher Rundfunk Köln
Appellhofplatz 1
50667 Köln

Tel.: 0221 220-3682
Fax: 0221 220-8676

E-Mail: quarks@wdr.de

www.quarks.de

WDR Fernsehen

Wie viel Bildschirm verkraften unsere Kinder?

Script zur WDR-Sendereihe *Quarks & Co*

Inhalt

4 Wenn Schüler töten

6 Der harmlose Profikiller

9 Machen Gewaltspiele dumm?

13 Computer im Kindergarten

17 Unterschätzt oder überfordert?

20 Kleines Medienglossar

25 Ist mein Kind computersüchtig?

Herausgeber: Westdeutscher Rundfunk Köln; **verantwortlich:** Öffentlichkeitsarbeit; **Text:** Ilka aus der Mark, Uli Grünewald, Wolfgang Huhn, Georg Lolos, Frank Nischk, Ismeni Walter, Silvio Wenzel; **Redaktion:** Wolfgang Lemme; **Copyright:** WDR, Dezember 2007; **Gestaltung:** Designbureau Kremer & Mahler, Köln

Bildnachweis: alle Bilder Freeze WDR 2007 **außer:** S. 1 großes Bild – Rechte: mauritius

Wie viel Bildschirm verkraften unsere Kinder?

Wenn Kinder in Deutschland die Grundschule abschließen, haben viele bereits hunderte Morde und tausende Gewalttaten im Fernsehen gesehen. Eine Studie zeigt, dass Neuntklässler häufig nichtaltersgerechte Gewaltspiele an ihrem Computer spielen. Und sieben Prozent aller jugendlichen Handybesitzer haben von ihren Kameraden schon einmal reale Gewaltvideos auf ihr Handy geschickt bekommen. Angesichts solcher Zahlen werden immer wieder Stimmen laut, den Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen einzuschränken. Kaum vorstellbar, denn für Kinder und Jugendliche ist der Umgang mit Fernseher, Computer und Handy heute selbstverständlich.

Mittlerweile stellt sich nicht mehr die Frage, ob Kinder diese Medien nutzen, sondern wie. Aber viele Eltern sind beim Thema Medienerziehung überfordert und fragen sich: Wie viel Bildschirm verkraften unsere Kinder? Wie wirkt sich der Umgang mit den modernen Medien auf die kindliche Psyche aus? Ab welchem Alter verstehen Kinder Fernsehen überhaupt?

Quarks & Co zeigt, welche Antworten Psychologen, Pädagogen und Mediziner geben und bietet eine Orientierungshilfe für Eltern.

Weitere Informationen, Lesetipps und interessante Links finden Sie auf unseren Internetseiten. Klicken Sie uns an: **www.quarks.de**

Menschen flüchten aus der Columbine Highschool in Littleton

Schüler des Gutenberg-Gymnasiums in Erfurt rufen um Hilfe

Wenn Schüler töten

Gewaltbilder und Amokläufe

Sie wollen Rache. In den meisten Fällen ist das die Ursache für den Amoklauf von Jugendlichen. Im April 1999 betreten Eric Harris und Dylan Klebold ihre Schule in Littleton/Colerado. Sie führen mehrere Waffen und Sprengsätze mit sich. Die beiden fühlen sich seit Jahren von ihren Mitschülern aus der Columbine Highschool gemobbt. An diesem Morgen entlädt sich ihr Hass in einem Massaker, bei dem zwölf Schüler und ein Lehrer sterben, bevor sich die Täter selbst umbringen. Beide waren leidenschaftliche Fans von *Doom*, einem Computerspiel aus der Klasse der sogenannten Ego-Shooter. Das sind Spiele, in denen der Spieler die Hauptfigur aus der eigenen Perspektive steuert. Vom Akteur sind nur die Hände und die verwendeten Waffen zu sehen; so entsteht der Eindruck eines subjektiven Blickes in die Szenarien des Spiels. Der Spieler durchstreift mehr oder weniger frei begehbare virtuelle Welten, und wie der Name vermuten lässt, sind die Spiele nur erfolgreich abzuschließen, wenn sich der Protagonist gewaltsam seinen Weg bahnt.

Erfurt, Emsdetten, Tessin: Alle spielten Ego-Shooter

Auch Robert Steinhäuser war ein exzessiver Spieler von Ego-Shootern. Der 19-Jährige aus Erfurt war einige Monate vor seiner Tat von der Schule geflogen, weil er ein ärztliches Attest gefälscht hatte. Im April 2002 nimmt er Rache an seinen Lehrern: Während der schriftlichen Abiturprüfungen betritt er, bewaffnet mit einer Pistole und einer Pumpgun, das Gutenberg-Gymnasium. Eine halbe Stunde später sind zwölf Lehrerinnen und Lehrer, zwei Schüler, eine Sekretärin und ein Polizist tot. Dann erschießt sich Robert Steinhäuser selbst.

Auch der Amokläufer von Emsdetten, der in seiner Schule 37 Menschen durch Schüsse und Rauchbomben verletzte, bevor er sich selber tötete, sowie die beiden Jugendlichen aus Tessin in Mecklenburg-Vorpommern, die auf brutale Weise ein Ehepaar erstachen, haben exzessiv Ego-Shooter gespielt.

Das Mitgefühl sinkt

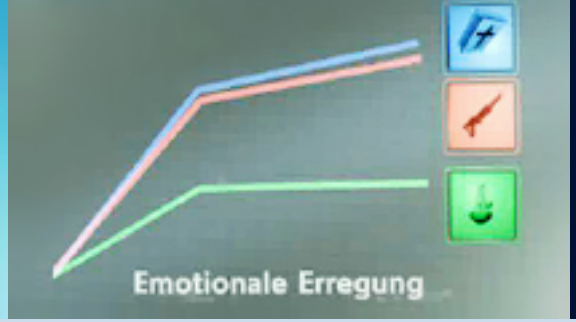
Nach den Amokläufen von Erfurt und Emsdetten forderten mehrere Politiker ein Verbot von Gewalt-Computerspielen. Der damalige bayerische Ministerpräsident und CSU-Chef Edmund Stoiber sagte, dass in solchen Spielen „Mord und Totschlag propagiert und dazu angeleitet wird." Und der Kriminologe Christian Pfeiffer meint, dass „die Empathiefähigkeit, die Fähigkeit Mitleid zu empfinden" bei einem intensiven Konsum der Ballerspiele sinkt.

Finnischer Amokläufer schaute Gewaltfilme

Doch der Zusammenhang zwischen virtueller Gewalt in Computerspielen und realer Gewalt bleibt wissenschaftlich umstritten. Der Medienwissenschaftler Tilo Hartmann warnt davor, das Thema zu eindimensional zu betrachten: „Es wäre völlig unsinnig anzunehmen, dass alleine Computerspiele aggressive Ausbrüche bedingen. Man muss immer hinterfragen, was sonst im Leben der jeweiligen Personen passiert und welchen Medienzugang sie außerdem noch haben." Dass verschiedene Medien eine Rolle spielen, zeigt auch der Fall des 18-jährigen finnischen Abiturienten, der im November 2007 in seiner Schule acht Menschen erschoss: Er spielte fast nie Ego-Shooter, war aber ein Fan von Gewaltfilmen.

Jugendliche nicht allein lassen

Die Positionen zwischen Befürwortern und Gegnern eines Verbotes solcher gewalthaltigen Spiele für Jugendliche sind seit Jahren verhärtet. Eine Lösung scheint nicht in Sicht. Einig sind sich die Wissenschaftler jedoch darin, dass Jugendliche mit ihren Problemen und dem immer stärker werdenden Leistungsdruck nicht allein gelassen werden sollten. Schon nach dem Erfurter Fall wurden deswegen auch mehr Psychologen an den Schulen gefordert – Lehrer haben schließlich je nach Fach drei- bis fünfhundert Schüler zu betreuen. Doch bisher sind Sozialarbeiter und Schulpsychologen in der deutschen Schullandschaft nach wie vor rar.



Links:
Christian, Simon und Nils lassen sich von Psychologen testen: Wer ist am aggressivsten?

Mitte:
Die Messergebnisse der drei Kandidaten: Der Profi und der angehende Pastor haben beide höhere Werte als der Neutrale, sowohl während als auch nach dem Spiel

Rechts:
Überraschende Reihenfolge: Der Profi hat die niedrigsten aggressiven Neigungen. Danach folgt der angehende Pastor – und der Neutrale hat den höchsten Wert

Der harmlose Profikiller

Machen Gewaltspiele aggressiv?

Der harmlose Profikiller

Viele Jugendliche finden Spaß an gewalthaltigen Computerspielen. Besonders sogenannte Ego-Shooter erfreuen sich großer Beliebtheit: Aus der Perspektive der Spielfigur erleben die Spieler ein Abenteuer, bei dem man viele Gegner töten muss. Eines der bekanntesten dieser Gewaltspiele ist *Counter Strike*. Welche Auswirkungen haben solche Spiele auf die Spieler? Macht virtuelle Gewalt aggressiv? *Quarks & Co* wollte es wissen und hat zusammen mit Medienpsychologen der Hamburg Media School einen ungewöhnlichen Test gemacht: *Gut gegen Böse* – drei Kandidaten wurde auf ihre Aggressivität hin untersucht.

Ego-Shooter

Ego-Shooter, etwa das bekannte Spiel ***Counter Strike****, sind Computerspiele, in denen der Spieler die Hauptfigur aus der eigenen Perspektive steuert. Von der Spielfigur sind dann nur die Hände und die verwendeten Waffen zu sehen, so entsteht der Eindruck eines subjektiven Blickes in die Szenarien des Spiels. Der Spieler durchstreift mehr oder weniger frei begehbare virtuelle Welten, und wie der Name vermuten lässt, sind diese Spiele nur erfolgreich abzuschließen, wenn sich der Akteur gewaltsam seinen Weg bahnt. Mehr dazu in unserem kleinen Medienglossar.*

Profispieler gegen Pastorenanwärter

Unsere drei Kandidaten haben ganz verschiedene Erfahrungen mit Computerspielen und auch sonst recht unterschiedliche Interessen:

Christian, 23 Jahre alt, verdient seinen Lebensunterhalt damit, Counter Strike zu spielen. Ein Sponsor finanziert ihm ein monatliches Gehalt, dazu kommen immer wieder hohe Preisgelder. Christian ist seit 2002 als virtueller Profi-Killer unterwegs und trainiert regelmäßig mehrere Stunden am Tag. Zweiter Kandidat ist Simon, 21 Jahre alt. Er ist seit dem Jahr 2000 in der kirchlichen Jugendarbeit aktiv und möchte evangelischer Pastor werden. Der Dritte ist Nils, 24 Jahre alt. Er studiert BWL und spielt nur gelegentlich am Computer. Nils dient in unserem Test als neutrale Kontrollperson.

Test 1: ***Emotionale Erregung***

Verschiedene Studien haben gezeigt, dass Menschen, die ein gewalthaltiges Computerspiel spielen, emotional stärker erregt sind, als Spieler eines harmlosen Spiels. Ermittelt wird die emotionale Erregung über die Hautleitfähigkeit und die Herzfrequenz. Beide steigen mit zunehmender Erregung an. In unserem Fall spielt sowohl der Profi als auch der angehende Pastor einen Ego-Shooter (Doom 3, Altersfreigabe ab 18 Jahre). Die Kontrollperson spielt ein gewaltfreies Spiel.

Sensoren an den Fingern der rechten Hand messen die Hautleitfähigkeit und die Herzfrequenz vor während und nach dem Spiel. Das Ergebnis entspricht dem der wissenschaftlichen Studien: Gegenüber der Kontrollperson Nils sind Christian und Simon, der angehende Pastor, deutlich erregter: die Hautleitfähigkeit steigt während des Spiels stärker an. Und beide beruhigen sich nach dem Spiel auch nicht so schnell. In unserem Fall konnten die beiden Gewalt-Spieler also während des Spiels identifiziert werden.

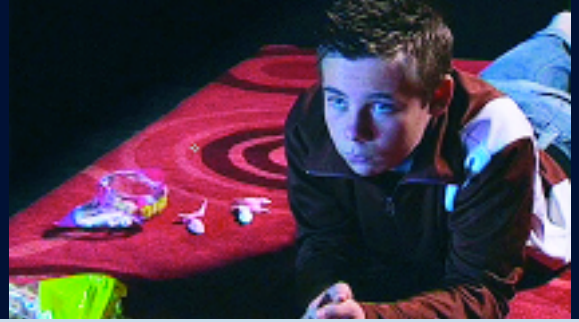
Test 2: ***Aggressive Gedanken***

Nach einer Theorie der Aggressionsforschung führen gewalthaltige Spiele zumindest für kurze Zeit zu mehr aggressiven Gedanken. In unserem zweiten Test lassen wir daher die Kandidaten zunächst wieder zocken: Der Profi und der angehende Pastor müssen noch mal am Bildschirm töten, Nils spielt sein harmloses Spiel. Direkt im Anschluss machen alle drei Probanden einen Wortergänzungstest. Auf dem Bildschirm erscheinen unvollständige Wörter, zum Beispiel *schla_en*. Die drei Kandidaten müssen sie spontan ergänzen; dabei gibt es aggressive und harmlose Möglichkeiten, hier etwa *schlagen* oder *schlafen*. Das Ergebnis ist diesmal nicht so eindeutig: Zunächst fällt auf, dass alle drei Kandidaten nur relativ wenige aggressive Wortergänzungen wählen, also wohl auch wenige aggressive Gedanken als Reaktion auf das Spielen haben. Der Profi kommt auf einen etwas höheren Wert, Pastor und Kontrollperson liegen gleich auf. Unsere beiden *Gewaltspieler* zu identifizieren ist in diesem Fall nicht mehr möglich. Die Psychologen erklären das mit individuellen Unterschieden zwischen den Persönlichkeiten, die den Effekt des Spiels überdecken können.

Test 3: ***Aggressive Neigung***

Mit einem psychologischen Fragebogentest wollen wir schließlich herausfinden, ob sich die unterschiedliche Computerspiel-Erfahrung auch auf die allgemeine aggressive Neigung ausgewirkt hat.

Überraschende Reihenfolge: Der Profi hat den niedrigsten Aggressivitätswert. Danach folgt der angehende Pastor - und der Neutrale hat den höchsten Wert



Es gibt Hinweise darauf, dass gewalthaltige Bilder die Gehirnfunktionen beeinflussen

Machen Gewaltspiele dumm?

Horrorbilder schaden der Konzentration

Wenn Gewalt am Computer auf den Charakter abfärbt, dann müsste sich das bei Dauerspieler Christian, dem virtuellen Profikiller, bemerkbar machen. Jede Frage kann in fünf Abstufungen zwischen *trifft zu* und *trifft nicht zu* beantwortet werden, eine Beispielfrage lautet: *Einige meiner Freunde halten mich für einen Hitzkopf.* Doch ausgerechnet Christian, der berufsmäßige Counter-Strike-Spieler, hat keinen auffällig aggressiven Charakter. Im Gegenteil, Simon, der angehende Pastor hat sogar eine minimal höhere aggressive Neigung. Und am aggressivsten ist Nils, der doch die neutrale Kontrollperson darstellt. Alle drei haben allerdings laut Test ohnehin ein sehr niedriges Aggressionsniveau. Die beiden Gewaltspieler mit diesem Test herauszufiltern, funktionierte also nicht.

Ein harmloser Profikiller

Unser Quarks-Test ist natürlich nur eine Stichprobe. Und normalerweise gehen die Psychologen auch anders vor: Sie machen die oben beschriebenen Tests mit ganz vielen Personen und schauen sich dann an, ob es zum Beispiel zwischen den Gruppen der Viel- und der Wenig-Spieler Unterschiede gibt. Dennoch deckt sich das Ergebnis aus unserem Test mit dem derzeitigen Forschungsstand: Kurzfristig haben gewalthaltige Spiele einen gut nachweisbaren Effekt. Eine langfristige Änderung des Charakters folgt daraus aber nicht unbedingt. Für Christian bedeutet das: Auch wenn er fast täglich als virtueller Killer unterwegs ist, ist er ein ganz normaler Mensch mit Freunden und Freundin.

Unser Test ist übrigens kein Plädoyer für Killerspiele. Für Menschen, die ohnehin aggressiv sind, können gewalthaltige Spiele durchaus die Situation zuspitzen. Und man muss kritisch die Frage stellen, warum es Spaß machen kann, am Computer Spielfiguren zu töten. Doch in gewalthaltigen Spielen die Quelle des Bösen zu sehen und einen Automatismus von virtueller Gewalt im Spiel zu realer Gewalt anzunehmen wird dem komplexen Phänomen nicht gerecht.

Von außen sieht man nichts. Mit oft versteinerter Miene starren Kinder auf den Bildschirm. Sei es, dass sie sich gerade einen Horrorfilm reinziehen oder bei einem Computerspiel möglichst viele Spielfiguren abknallen, sie bleiben scheinbar ungerührt. Aber was passiert tatsächlich hinter der coolen Fassade? Gehen die Gewaltbilder spurlos an den Kindern vorbei? Oder hinterlassen sie Spuren im Gehirn? Eltern, Erzieher, Lehrer und Psychologen, aber auch besorgte Politiker fragen sich das angesichts eines vermeintlichen Zusammenhangs zwischen hohem Gewalt-Medienkonsum und Jugendkriminalität. Mehrere Studien des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen haben diesen Zusammenhang klar belegt – vor allem bei Jungen.

Was passiert im Gehirn?

Eine Untersuchung von Brad Bushman, University of Michigan (USA) von 1998 zeigte, dass Werbung, die in gewalthaltige Filme eingestreut wird, schlechter im Gedächtnis bleibt als Werbung, die in gewaltneutrale Film eingebettet ist. Bisher gab die Forschungslage aber noch kein klares Bild dazu ab, ob das Gehirn wirklich durch Fernsehen oder Computerspiele unmittelbar beeinträchtigt wird. Wenn ja, könnte das weitreichende Folgen haben – zum Beispiel bezüglich der Schulleistungen. Die wiederum haben einen wichtigen Einfluss auf das Verhalten, ist doch die Schule ein wichtiger Sozialisierungsfaktor. Die Wissenschaftler des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen haben sich besonders auf diesen Zusammenhang konzentriert. Ihre These: Gelerntes aus der Schule wird von actionreichen Gewaltszenen einfach verdrängt. Diese Annahme ist als die sogenannte Löschungshypothese bekannt, und die Hannoveraner Forscher wollten sie mit ihrer Studie überprüfen.

Freigegeben ab 18

Die Probanden, die an der Studie des Kriminologischen Instituts Niedersachsen teilgenommen habe, waren junge Erwachsene zwischen 18 und

Gewalthaltige Computerspiele beeinträchtigen die Konzentrationsfähigkeit stärker als harmlose Spiele

Möglich, dass häufiger Bildschirmkonsum schuld ist an schlechten Noten

Machen Gewaltspiele dumm?

25 Jahren – mit Kindern ist ein solcher Versuch aus ethischen Gründen nicht machbar, weil den Probanden Filme und Spiele gezeigt wurden, die erst ab 18 freigegeben sind. Die an der Studie beteiligten Psychologen, Medienwissenschaftler und Sozialwissenschaftler sind aber der Meinung, dass man die Ergebnisse durchaus auf Kinder übertragen kann. „Es gibt keinen Grund, warum die Wirkungen der Gewaltbilder auf Kinder anders sein sollten als auf junge Erwachsene“, so Florian Rehbein, der Versuchsleiter.

Gewaltvideo gegen Tischfußball

Die insgesamt 360 Probanden wurden mit verschiedenen Arten von Gewaltvideos und Computerspielen konfrontiert. Die einen schauten Gewalt-Videofilme, die anderen gewaltfreie Videofilme. Bei den Computerspielen wurden die Gruppen genauso unterteilt: die einen spielten harmlose Spiele, die anderen Ballerspiele mit gewalthaltigen Bildern. Außerdem gab es bei jedem Durchgang eine Kontrollgruppe mit einem Kontrastprogramm; diese spielte Tischtennis, Dart oder Tischfußball. Sowohl unmittelbar vor als auch unmittelbar nach diesen Versuchsszenerien machten alle Probanden einen Konzentrations- und einen Merkfähigkeitstest. Die Forscher wollten so prüfen, ob Konzentration oder Merkfähigkeit durch den Medienkonsum nachgelassen hatte.

Einbußen bei der Konzentration

Das Ergebnis: Bei der Merkfähigkeit verzeichneten die Forscher keine Unterschiede. Das erstaunte sie sehr, waren sie doch zu Beginn der Studie noch recht sicher gewesen, dass gemäß der ersten Annahme die Gewaltspiele und -bilder eine negative Wirkung auf das Gedächtnis haben würden.

Die Löschungshypothese müssen die Forscher nun wahrscheinlich verwerfen. Dafür gab es aber eine große Überraschung bei der Auswertung der Konzentrationstests: Die Probanden, die sich mit den Ballerspielen und ihren gewalthaltigen Bildern beschäftigt hatten, fielen danach in ihrer Konzentrationsfähigkeit deutlich ab: Im Vergleich zur Kontrollgruppe, die auch nach dem Tischtennis-, Kicker- oder Dartspielen 100 Prozent ihrer Leistungsfähigkeit erreichte, kamen die Gewaltspieler nur noch auf 77 Prozent der Konzentrationsleistung im Vergleich mit der Kontrollgruppe. Die Normalgucker vor dem Fernseher erreichten 91 Prozent, die Spieler harmloser PC-Spiele kamen auf 88 Prozent, und selbst diejenigen, die Gewaltfilme vor dem Fernseher konsumiert hatten, konnten im Vergleich zur Kontrollgruppe noch zu 88 Prozent ihre Konzentrationsleistung bringen. Keine Gruppe hatte also so große Einbußen erlitten wie diejenige, die Computerspiele mit gewalthaltigen Bildern durchgespielt hatte.

Schlechte Noten durch Computerspiele?

Die Informationsverarbeitung scheint also ganz am Anfang, bei der Konzentration nämlich, gestört zu sein. Dass Lernvorgänge, und damit auch die Konzentration, durch äußere Einflusse erheblich gestört werden kann, ist bekannt – ein Faktor ist hier zum Beispiel Stress. Und dass Computerspiele, vor allem die mit gewalthaltigen Bildern, Stress erzeugen, ist ebenfalls bekannt: Physiologen haben nachgewiesen, dass sich dabei Herzschlag und Blutdruck erhöhen und verstärkt das Stresshormon Cortisol ausgeschüttet wird.

Stundenlanges Ballern und zu wenig Bewegung

Es gibt noch weitere Erklärungen dafür, warum starker Medienkonsum zu schlechten Schulleistungen führen kann – eine ist ganz schlicht der Zeitaufwand: Wer acht Stunden am Tag Computer spielt oder fernsieht, hat keine Zeit mehr für Hausaufgaben oder fürs Nachdenken über Dinge, die in der Schule gelernt wurden. Und auch die Bewegungslosigkeit vor dem Computer oder Fernseher wird von einigen Forschern als möglicher Grund für schlechte Schulleistungen gesehen. Denn dass Bewegung sich positiv auf kognitive Leistung auswirkt, weiß man schon lange.

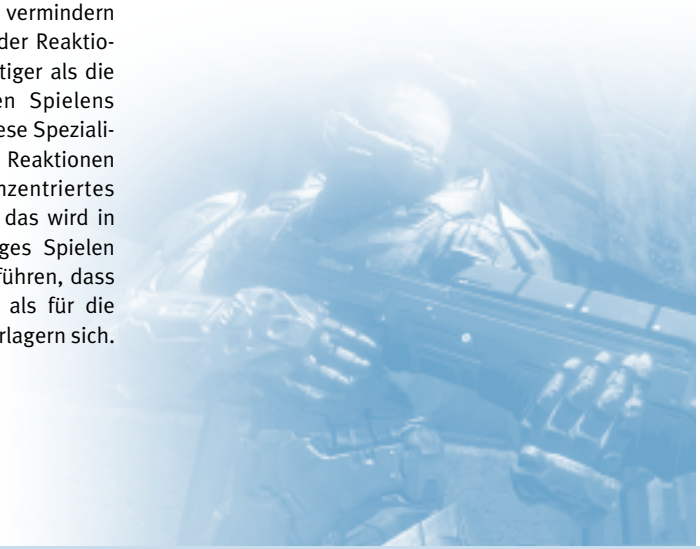
Schaden oder nutzen Computer im Kindergarten?

Machen Gewaltspiele...

Reaktion versus Konzentration

Viele Computerspiele stellen den Spieler vor die Aufgabe, auf eine Fülle visueller Reize möglichst schnell zu reagieren. Wichtig für den Spielerfolg sind also: schnelle Reaktion, gute Augen-Hand-Koordination und ein guter Überblick über die visuellen, oft gleichzeitig auftauchenden Reize. Eine tiefere gedankliche Auseinandersetzung, wie eine spezifische Situation zu bewerten ist oder welche Handlung in dieser Situation das Problem lösen könnte, sind nicht gefragt. Im Gegenteil: Umständliche Entscheidungsprozesse vermindern sogar den Spielerfolg. Die Quantität der Reaktionen ist bei den meisten Spielen wichtiger als die Qualität. Eine Konsequenz häufigen Spielens könnte sein, dass das Gehirn durch diese Spezialisierung auf schnelle, unreflektierte Reaktionen andere Fähigkeiten, wie etwa konzentriertes Problemlösen, einbüßt. Doch gerade das wird in der Schule häufig gefordert. Ständiges Spielen von Gewaltspielen könnte also dazu führen, dass das Gehirn sich anders spezialisiert als für die Schule erwünscht – die Fähigkeiten verlagern sich.

Und das könnte am Ende die Erklärung für schlechte Noten sein. Vielleicht auch für Schlimmeres: Die Hannoveraner Forscher wollen als nächstes prüfen, ob die Gewaltbilder auch langfristig die Gehirnfunktionen beeinträchtigen können.



Computer im Kindergarten

Frühe Förderung oder Einstiegsdroge?

In den USA verbringen schon 16 Monate alte Kinder im Durchschnitt 75 Minuten am Tag vor dem Bildschirm, so eine amerikanische Studie. Diese Zahl lässt sich zwar nicht ohne weiteres auf deutsche Verhältnisse übertragen. Aber hierzulande kommen Kinder ebenfalls immer früher mit Fernsehen und Computer in Kontakt. Auch im Kindergarten setzen Erzieher vermehrt Computer ein – frühe Förderung ist das Stichwort. Aber wie groß ist die Gefahr, dass dabei die Grundlage für eine Medienkarriere entsteht, die auf immer mehr und immer wahlloseren Konsum hinausläuft? Wenn Eltern die Wahl haben, ihr Kind in einem Kindergarten mit Computernutzung anzumelden oder in einem anderen – wie sollen sie sich entscheiden? *Quarks& Co* hat bei verschiedenen Experten nachgefragt und festgestellt, dass die Einschätzungen weit auseinander gehen.

Computer gehören dazu

Für einen Kindergarten mit Computer spricht sich Prof. Dr. Stefan Aufenanger aus. Er ist Medienpädagoge an der Universität Mainz und sieht die Situation pragmatisch: „Der Computer ist ein Teil der Lebenswirklichkeit heutiger Kinder, auch von Kindergartenkindern. Und es ist eine Aufgabe des Kindergartens, das pädagogisch aufzugreifen und den Kindern Medienkompetenz zu vermitteln.“

Im Auftrage der Landesmedienanstalt Hessen hat Prof. Aufenanger untersucht, welchen Effekt der Einsatz von Computern im Kindergarten hat: 132 Kindergartenkinder wurden 18 Monate lang begleitet. An einem speziell eingerichteten Computerarbeitsplatz konnten die Kinder mit verschiedenen Programmen arbeiten. Die Medienpädagogen überprüften dabei die kognitive Entwicklung, und analysierten mit Hilfe von Videoaufnahmen das Verhalten der Kinder. Prof. Aufenanger zieht ein positives Fazit: „Wir konnten zeigen, dass die Kinder in ihrer Entwicklung bezüglich des Denkens oder des Sprechens keine Verzögerung aufweisen. Im Gegenteil, sie profitierten teilweise vom Computer. Mit den Videoaufnahmen konnten wir auch nachweisen, dass die Kinder sich vor dem Computer sozial verhalten: Sie helfen sich gegenseitig, kooperieren miteinander. Und überraschenderweise gab es am Computer weniger Streit als etwa in der Puppen- oder Bauecke“.

Links:
Sieht den Computereinsatz positiv: Medienpädagoge Stefan Aufenanger

Mitte:
Überraschend: vor dem Computer gibt es wenig Streit

Rechts:
Computereinsatz als Gefahr: Kriminologe Christian Pfeiffer

Computer im Kindergarten

Vernetztes Denken lernen

Die Studie zeigt auch, welche Fortschritte die Kinder nach und nach machen: Sie lernen mit der Maus umzugehen, sie verstehen, wie sie durch verschiedene Menüs manövrieren können. Schließlich wird der Umgang mit dem Computer selbstverständlich und sie bedienen ihn ohne Scheu. Es gibt auch Erfolge über das reine Bedienungslernen hinaus, so der Medienforscher: „Beim Umgang mit dem Computer, mit entsprechender Software, lernen die Kinder auch vernetztes Denken. Sie lernen, sich in verschiedene Perspektiven hinein zu versetzen, etwa in verschiedene Räume, die Spiele natürlich auch haben. Und das ist etwas, was die Entwicklung des Denkens auch vorantreiben kann."

Computer im Kindergarten sind gefährlich

Entschiedener Kritiker des frühen Medieneinsatzes ist Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen. Er drückt es drastisch aus: „Für die 3- bis 6-Jährigen im Kindergartenalter ist ein Computer im Zimmer ein Stück Körperverletzung. Denn die Kinder werden ja künstlich festgehalten, ihr Bewegungsdrang kommt nicht richtig zum Tragen. Und sie werden krank davon."

Pfeiffer stützt sich auf eine amerikanische Studie, die zeigt, dass Computernutzung in frühem Alter zu Hyperaktivität führen kann: Mit jeder Stunde, die ein 2- bis 5-Jähriger vor dem Bildschirm verbringt, erhöht sich das Risiko, dass das Kind zum Zappelphilipp wird, um 9 Prozent – eine ganze Generation von hyperaktiven Kindern könnte heranwachsen.

Schlechtere Noten durch Computerspielen

Wohin das führt, hat Prof. Pfeiffer in einer eigenen Studie gezeigt. Er untersuchte an seinem Institut, ob sich Computerspielen auf die Schulleistungen von Grundschulkindern auswirkt. Das Ergebnis: Je mehr Computer und Fernsehen zu Hause genutzt werden, umso schlechter sind die Schulleistungen. In Mathematik sind die Spielefreaks fast eine ganze Note (0,7) schlechter als Kinder, die nicht vor dem Computer sitzen.

Dem widerspricht allerdings eine Auswertung der PISA-Befragung aus dem Jahr 2003: Forscher des Leibniz-Instituts für die Pädagogik der Naturwissenschaften fanden heraus, dass die häusliche Computernutzung keinen negativen Einfluss auf die mathematischen Fähigkeiten und die Schulnoten hat.

Im Kindergarten angefixt

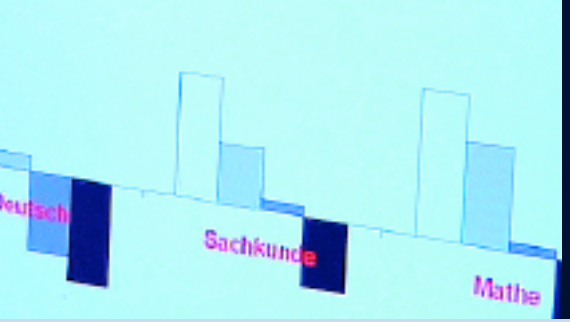
Laut Prof. Pfeiffer jedenfalls hat das, was sich auf dem Monitor abspielt, eine hohe Anziehungskraft für Kinder. Und darin sieht er auch die größte Gefahr bei Computern im Kindergarten: „Die paar Minuten, die Kinder dort den Computer benutzen, sind unproblematisch. Aber sie werden angefixt. Es entsteht ein Bedürfnis, das sie hinterher zuhause befriedigt haben wollen. Außerdem sehen die Eltern, die in den Kindergarten kommen: Mein Max spielt da ja Computer, dann muss das pädagogisch wertvoll sein. Und schon kaufen sie einen für das Kinderzimmer, aus Minuten werden Stunden – dann wird es problematisch."

Früh übt sich in der Wissensgesellschaft

Medienpädagoge Stefan Aufenanger sieht das anders: Gerade damit dieser wahllose Konsum nicht eintritt, sollen die Kinder seiner Meinung nach im Umgang mit Medien möglichst frühzeitig fit gemacht werden. Untersuchungen haben gezeigt, dass Kinder gezielter mit den verschiedenen Medien umgehen können, je früher sie damit in Kontakt kommen. Trotzdem wollen auch Medien-Befürworter wie Stefan Aufenanger den Computer nicht zur Pflicht machen. Wichtig ist nach Meinung der Experten jedoch, dass die Kinder nicht an den Computer gezwungen werden, sondern von sich aus das Interesse haben.

Ab wann und wie lange an den PC?

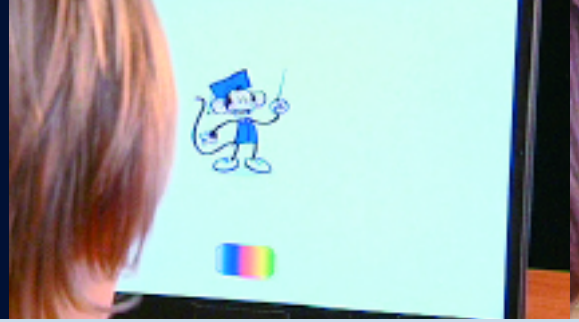
Solange es freiwillig ist und sinnvoll begleitet wird, können nach Meinung von Stefan Aufenanger schon 3-Jährige an den PC – allerdings nicht beliebig lange: eine halbe Stunde pro Tag ist das absolute Maximum. Auch Kritiker Pfeiffer will nicht zurück zur Steinzeit und findet, dass Kinder das

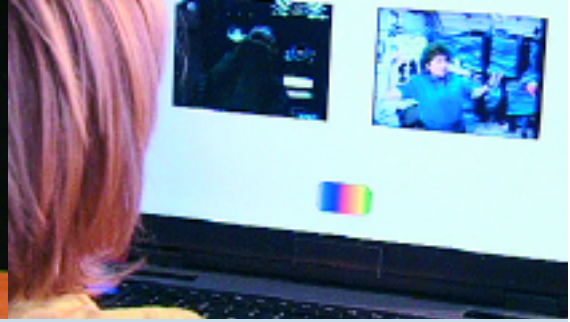


Links:
Wer viel am Computer spielt, hat schlechtere Mathenoten

MItte:
Ein lustiger Affe führt die Kinder durch den Test.

Rechts:
Fernsehkompetenztest: Welcher Ausschnitt ist ein Spielfilm?





Internet nutzen und E-Mails schreiben sollen. Aber aus seiner Sicht reicht es, wenn sie damit im Alter von 10 Jahren beginnen.

Lerncomputer sind Schrott

In einem Punkt sind sich Gegner und Befürworter allerdings einig: Hände weg von so genannten Kinder- oder Lerncomputern. Diese sind meistens teuer, haben oft eine miserable Bild- und Tonqualität und bieten nur wenige Möglichkeiten. Außerdem gehen sie meistens von einem falschen didaktischen Ansatz aus: Den Kindern werden konkrete Lerninhalte, zum Beispiel Matheaufgaben, vorgesetzt. Dabei ist es in diesem frühen Alter viel wichtiger, Kreativität und Phantasie zu fördern. Etwa, indem Kinder selbst gemachte Digitalfotos am Computer ansehen und bearbeiten. So lernen sie den Computer spielerisch als ein Werkzeug für Vieles kennen – nicht als Paukmaschine.

Unterschätzt oder überfordert?

Wie Kinder das Fernsehen verstehen

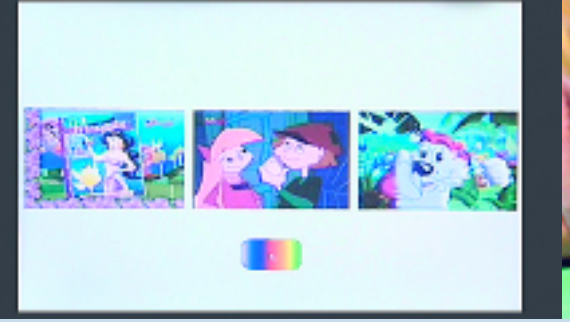
Kinder lernen alles Schritt für Schritt – das gilt für das Laufen, Sprechen und Schreiben genauso wie für den Umgang mit Medien wie dem Fernseher: Ein Baby wird immer versuchen, einen Gegenstand, den es auf einem Bildschirm sieht, auch anzufassen. Die Erkenntnis, dass das nur ein Bild ist, kommt Kindern erst mit etwa 18 Monaten, in diesem Alter ist die Grundlage für das Verstehen des Mediums hergestellt. Doch wie entwickelt sich diese Fähigkeit weiter? Das erforschen die Psychologen Gerhild Nieding und Peter Ohler von der Uni Würzburg und der TU Chemnitz an ungefähr 200 Testkindern im Alter von vier bis sieben Jahren. Alle sechs Monate setzen sich Psychologen mit den kleinen Probanden an einen Laptop und machen mit ihnen einen Test. Eine Comicfigur leitet die Kinder durch die spielerisch aufgebauten Fragen, die Forscher stufen danach die Fähigkeiten der Kinder ein.

Spielfilme erkennen

Unter anderem geht es darum, ob die Kinder verschiedene Genres unterscheiden – und ob sie wissen, was dahinter steckt: Ein Dokumentarfilm bildet Geschehnisse ab, die sich wirklich ereignet haben, ein Spielfilm nicht. Im Test sehen die Kinder Szenen aus Hollywoodfilmen auf der einen und aus Dokumentationen und privaten Videos auf der anderen Seite. Per Mausklick sollen sie nun entscheiden, welche der gezeigten Ereignisse sich wirklich zugetragen haben. Ist es die Szene aus Star Wars oder ein Stück aus einer Dokumentation über ein Weltraumlabor? Schon Vierjährige liegen hier oft richtig. Spätestens mit sieben Jahren wählen die meisten Kinder sicher den richtigen Film. Trotzdem wissen meistens erst die Elfjährigen, dass ein Polizist im Film von einem Schauspieler dargestellt wird und nicht auch im wirklichen Leben Polizist ist. Weil die Medienkompetenz sich erst nach und nach entwickelt, ist die Würzburger Studie eine Längsschnittstudie, in der die Tests drei Jahre lang alle sechs Monate wiederholt werden. So dokumentieren die Forscher die Entwicklung.

Vorsicht Werbung!

Erstaunlich gut schneiden die meisten Kinder dabei ab, Werbung vom übrigen Programm zu unterscheiden. Im Test sollen sie unter drei Bil-



Links:
Werbung oder Kinderfilm: Erkennen die Kinder die Reklame?

MItte:
Rückblende erkannt? Ein Testkind spielt einen Film nach

Rechts:
Die Psychologin Gerhild Nieding hält nichts von pauschalen Fernsehverboten

Unterschätzt oder überfordert?

dern, die sie auf dem Bildschirm sehen, dasjenige anklicken, das keine Werbung zeigt. Schon manche Vierjährige schaffen das – was aber noch nicht heißt, so die Würzburger Entwicklungspsychologin Prof. Gerhild Nieding, „dass sie dann auch schon verstehen, dass ihnen die Werbung etwas verkaufen will. Das kommt erst mit etwa acht Jahren. Und noch später erst begreifen Kinder schließlich, dass das Produkt nicht immer hält, was die Werbung verspricht."

Können die Kinder Geschichten folgen?

Die Psychologen interessiert auch, ob Kinder die Art und Weise verstehen, wie ein Film eine Geschichte erzählt. Kommen sie damit zurecht, wie er geschnitten ist? Können sie beispielsweise der Handlung auch dann folgen, wenn der Film eine Rückblende enthält? Die jungen Testkandidaten schauen dafür einen kurzen Film und spielen ihn dann mit Spielzeugfiguren nach. Erkennen sie die enthaltene Rückblende? Erzählen sie das Geschehene also chronologisch nach? Auch diese Aufgabe meistern die meisten Kinder, wenn sie in die Grundschule kommen. Vor allem, wenn sie schon Erfahrungen mit dem Fernseher gesammelt haben.

Fernsehen nicht verbieten

Gerhild Nieding wendet sich daher gegen pauschale Fernsehverbote: „Wer Kindern das Fernsehen verbietet, nimmt ihnen die Möglichkeit, kompetent im Umgang mit den Medien zu werden. Und nur wenn Kinder medienkompetent sind, können sie die positiven Wirkungen, die Medien ja auch nachweislich haben, nutzen. Dazu gehören Bildungsprogramme und pädagogisch wertvolle Computerlernspiele oder auch Filme, die insbesondere kleinen Kindern auch komplexe Sachverhalte erzählen können." Für Gerhild Nieding bedeutet das allerdings nicht, dass Kleinkinder stundenlang vor dem Fernseher sitzen sollten. Sie sollten vielmehr mit unterschiedlichsten Medien Erfahrungen sammeln dürfen, und dazu gehört nach Meinung der Forscherin auch das Fernsehen: Kinder lernen durch das Fernsehen, durch Bücher und Computer, die Medien besser zu verstehen, meint Gerhild Nieding. Und darüber hinaus? Neben der Medienkompetenz testeten die Experten in ihrer Studie auch sprachliche und mathematische Fähigkeiten der Kinder: Diejenigen, die besonders fit im Umgang mit den Medien waren, taten sich auch am leichtesten beim Lesen- und Rechnenlernen. Das weist darauf hin, dass Kinder, die schon im Vorschulalter fernsehen, nicht zwangsläufig schlechter in der Schule abschneiden als andere. Die Psychologen aus Würzburg und Chemnitz vermuten sogar das Gegenteil: Medien scheinen Kindern dabei zu helfen, die Welt besser zu begreifen.

Der Fernseher ist heute nur noch ein Bildschirmmedium von vielen

Happy Slapping – grundlos werden andere verprügelt, nur um gute Videos zu produzieren

Kleines Medienglossar

Zahlen und Fakten zur Medienkindheit

Die Kindheit hat sich in den letzten 35 Jahren verändert – vor allem beim Medienkonsum. Heute nutzen Kinder und Jugendliche neben dem Fernseher ganz selbstverständlich Computer und Spielekonsolen, das Internet, Videohandys, DVD-Player, MP3-Player... Beinahe endlos ließe sich diese Reihe fortsetzen, ein scheinbar unüberschaubares technisches Angebot steht heute zur Verfügung – mit früher kaum vorstellbaren Möglichkeiten.

Bildschirm-Medien allgemein

Glaubt man den Zahlen, und die sind zuverlässig erhoben, sehen Kinder nicht mehr fern als früher. Aber es ist etwas dazu gekommen: In den 1970ern war der Fernseher beinahe das einzige Bildschirm-Medium, das den Kindern zur Verfügung stand. Computer gab es keine – inzwischen steht in 89 Prozent aller deutschen Haushalte mindestens ein solches Gerät. Und an diesen wird nicht nur gespielt, sondern auch fleißig im Internet gesurft. Neben dem regelmäßigen Sitzen vor dem Fernseher und dem Surfen und Spielen am PC, sitzen viele auch noch regelmäßig an einer Spielekonsole. Egal, ob PlayStation, XBox, Wii oder wie sie alle heißen – zählt man alles zusammen, verbringen Kinder heute deutlich mehr Zeit vor einem Bildschirm als noch vor 35 Jahren. Mehr zu den Zahlen finden Sie unter „Fernsehkonsum: Wie lange sehen Kinder fern?

Counter Strike

Counter Strike gehört zu einer speziellen Form der Ego-Shooter (s. Stichwort), den so genannten Taktik-Shootern. Diese werden immer im Team gespielt und es geht nicht ums reine Ballern. Vielmehr stehen verschiedene Mannschaftsstrategien im Mittelpunkt, die ein bestimmtes Ziel verfolgen. Ein Team muss versuchen, an einer bestimmten Stelle eine Bombe zu legen und zu zünden, die andere Gruppe muss genau dies verhindern. Das Spiel erfreut sich großer Beliebtheit und es gibt sogar Profis, die berufsmäßig spielen und mit Counter Strike ihren Lebensunterhalt verdienen. In vielen Ländern der Welt, auch in Deutschland, gibt es Turniere und eigene Ligen, in denen Counter Strike als eine Art Leistungssport betrieben wird.

Fernsehkonsum: Was sehen Kinder heute?

Bis 1984 gab es nur öffentlich-rechtliche Programme, die den Kindern altersgerechte Sendungen präsentierten. Die Favoriten waren damals *Biene Maya, Pippi Langstrumpf, Die Rappelkiste* und *Die Sesamstraße*. Mit Einführung der privaten Fernsehsender sahen die Kinder jedoch auch immer mehr action-lastige Serien. Besonders hatten es ihnen dabei das *A-Team* und die *Power Rangers* angetan. Inzwischen gibt es drei Kanäle, die fast rund um die Uhr Programm für Kinder senden. Neben dem öffentlich-rechtlichen KI.KA sind dies Nick und SuperRTL. So gibt es den ganzen Tag ein Programmangebot, dass speziell auf Kinder ausgerichtet ist. Trotzdem schauen auch schon die Jüngeren gerne Sendungen, die eigentlich nicht für sie gedacht sind, ausgesprochen beliebt sind hier Seifenopern wie *Verbotene Liebe* und *Gute Zeiten – Schlechte Zeiten*.

Seit 1997 gibt es noch etwas bis dahin völlig Unbekanntes: Mit den *Pokemons* startete erstmals eine Serie, die von Anfang an nicht nur als TV-Sendung konzipiert war. Vielmehr war die Zeichentrickserie nur Teil einer groß angelegten Merchandising-Offensive. Seit 2002 ist der äußerst beliebte *SpongeBob Schwammkopf* in diesem Rennen ganz vorn. Alles Mögliche wird mit der Figur bedruckt und verkauft: Bettwäsche, Tassen, Poster, Handyanhänger, ja es gibt sogar Kuscheltiere, die aussehen wie der kleine verwirrte Schwamm auf zwei Beinen.

Fernsehkonsum: Wie lange sehen Kinder fern?

Sehen Kinder heute mehr fern als früher? Erstaunlicherweise nicht – seit 1992 ist die Sehdauer pro Tag bei den Kindern im Alter zwischen 3 und 13 stabil. Im letzten Jahr lag sie bei genau 90 Minuten. Verglichen mit 1979 ist die Sehdauer sogar rückläufig. Damals ließen sich die Kinder 103 Minuten täglich von der Röhre unterhalten. Aber eine ganz wesentlich Veränderung hat es gegeben: Während bereits 1974 in fast jedem deutschen Haushalt ein Fernseher stand, so haben heute mehr als doppelt so viele Kinder einen Fernseher im eigenen Zimmer. 44 Prozent der 3- bis 13-Jährigen können so jederzeit das eigene Programm bestimmen. Betrachtet man nur

Mobile Bullying – Fotos oder Filmchen von peinlichen Situationen werden rasend schnell verbreitet

Snuffing – Videos mit extremer Gewalt gelten für viele als Mutprobe

Kleines Medienglossar

die 12- und 13-Jährigen, dann trifft dies schon auf über 65 Prozent, also auf zwei Drittel der Teenies zu. Übrigens schauen deutsche Kinder viel weniger fern als der Nachwuchs in den meisten anderen europäischen Ländern.

Ego-Shooter

Ego-Shooter sind Computerspiele, in denen der Spieler die Hauptfigur aus der eigenen Perspektive steuert. Von der Hauptfigur sind dann nur die Hände und die verwendeten Waffen zu sehen. So entsteht der Eindruck eines subjektiven Blicks in die Szenarien des Spiels, der Spieler durchstreift mehr oder weniger frei begehbare virtuelle Welten. Doch wie der Name vermuten lässt, sind die Ego-Shooter nur erfolgreich abzuschließen, wenn sich der Akteur mit Hilfe von diversen Waffen seinen Weg bahnt. Die meisten Vertreter dieses Genres spielen sich vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges oder von Fantasy-Kriegen ab. Viele dieser Spiele zeigen zum Teil sehr gewalthaltige Bilder. Die Darstellungen werden immer detaillierter und oft auch blutiger. So erscheint das Töten eines Computergegners in vielen Fällen optisch sehr real. Unterstützt wird das Ganze noch durch meist sehr aufwendige Tongestaltung: Die Geschosse pfeifen dem Spieler täuschend echt um die Ohren, der Schlag mit dem Gewehrkolben erzeugt das Geräusch von knackenden Knochen. So erreichen viele Ego-Shooter heute eine früher undenkbare Authentizität.

Happy Slapping

To slap (englisch) bedeutet *jemanden schlagen*. Und Happy Slapping bedeutet, jemanden zu schlagen, um dies mit einem Handy zu filmen. Häufig werden dazu kleinere Rangeleien inszeniert. Das kann harmlos sein, dann prügeln sich halt ein paar Jugendliche nur scheinbar ernsthaft, und es ist ein Spaß – daher auch der Begriff *Happy Slapping*. So weit wäre das ja noch in Ordnung. Aber tatsächlich provozieren manche Jugendliche auch völlig Fremde und schlagen sie ohne Vorankündigung zusammen – nur, um diese Aktion zu filmen. Die Videos stellen die Täter dann ins Internet oder zeigen sie auf ihrem Handy herum und versuchen, damit andere zu beeindrucken. Natürlich will jeder die besseren und krasseren Videos zeigen.

Mobile Bullying

to bully (englisch) heißt so viel wie *jemanden tyrannisieren*. Eigentlich könnte man verharmlosend von einem normalen Schulstreich sprechen. Aber es handelt sich um eine völlig neue Form des Mobbings. Denn das Bullying geht noch viel weiter: Mitschüler oder selbst Lehrer werden drangsaliert und in diesen unangenehmen Situationen fotografiert oder gefilmt. Die Fotos und Videos werden dann von Handy zu Handy geschickt oder sogar ins Internet gestellt. Das stellt die Opfer oft vor vielen Menschen und häufig für lange Zeit bloß. Im Internet kursierte eine Zeit lang ein Video, auf dem zu sehen war, wie ein Schüler in England seinem Lehrer vor der Klasse die Hose herunterzog. In Schweden läuft seit Herbst 2007 ein Prozess, bei dem einem Opfer von Mobile Bullying zum ersten Mal überhaupt Schadenersatz zugesprochen werden könnte: Ein 14-Jähriger Schüler wurde zwei Jahre lang Opfer seiner Klassenkameraden, die ihre Schikanen mit Handys aufzeichneten und sie ins Internet stellten.

Pornografie: Harter Sex per Handy

Eine relativ neue Entwicklung ist die Verbreitung von Pornografie auf den Handys der Jugendlichen. Im Internet finden sie leicht jede Menge an pornografischem Material. Man schätzt, dass ab der 9. Klasse alle (!) Schüler derartige Angebote kennen. Viele laden diese Videos dann auf ihre Handys und versuchen, ihr Umfeld damit zu beeindrucken. Häufig handelt es sich dabei um härteste Pornografie, etwa um Gruppensex (sogenannte Gangbangs) oder um Sodomie (Sex mit Tieren). Jugendliche kommen so oft noch vor eigenen sexuellen Erfahrungen mit extremen Bildern in Kontakt. Experten warnen vor den Folgen für junge Menschen. Unter Umständen sei ihnen durch den Konsum von Pornografie die Entwicklung einer eigenen, gesunden Sexualität verwehrt.

Snuffing

To snuff out (englisch) steht für jemanden *zerstören, töten, umbringen*. Hier verschaffen sich Jugendliche den absoluten Nervenkitzel – auf einer grauenvoll realen Grundlage. Denn beim

Kleines Medienglossar

Snuffing geht es um (meist kurze) Videoschnipsel, die man leicht im Internet herunterladen kann. Sie zeigen Unvorstellbares: echte Folter, echte Verstümmelungen, ja sogar Realbilder von Hinrichtungen – völlig unzensiert und ohne jede Rücksicht. Wer lange hinschauen kann, gilt in manchen Cliquen als cool.

Videoportale

Bei Videoportalen wie YouTube oder MyVideo handelt es sich um Internetseiten, auf denen jeder eigene Videos zeigen kann. Auch wenn die Betreiber ihre Seiten ständig kontrollieren, um Gewalt- und Pornovideos dort zu verhindern, können sie solche Angebote nicht immer ausschließen. Aber auch unabhängig von den Videoportalen lassen sich extreme Internetseiten schnell finden. Pornografische erst recht, zumal deren Betreiber recht umtriebig Werbung für ihre Seiten machen. Aber auch Folter- und Hinrichtungsvideos lassen sich verhältnismäßig einfach finden und auf die eigene Festplatte laden.

Ist mein Kind computersüchtig?

Ein Fragenkatalog für Eltern

Ist mein Kind ...

Sie retten die Menschheit, erobern Fantasywelten oder bombardieren Terroristencamps – Kinder und Jugendliche können am Computer zu Helden werden. Moderne Computerspiele fesseln mit einer Flut von Bild- und Ton-Effekten die Aufmerksamkeit und machen es leicht, der Wirklichkeit zu entfliehen. Die fantastische Umgebung, die sie erzeugen, kommt vielen Spielern aufregender vor als der Alltag mit seinem Trott in der Familie oder Konflikten in der Schule. Manche Kinder und Jugendliche finden in der virtuellen Welt Anerkennung und Erfolgserlebnisse, die sie in ihrem echten Leben vermissen.

Das macht die Faszination vieler Spiele aus, hierin steckt aber auch ihre größte Gefahr: Wenn ein Kind lernt, dass es beim Spielen schnell und ohne Probleme seine Gefühle ausleben kann, wenn es dabei seine Ängste und Frustrationen verdrängen kann und seinen Stress abbaut, dann könnte es abhängig vom Computerspielen werden. Im Jahr 2004 zeigten Befragungen der Berliner Charité, dass dieses Problem recht weit verbreitet ist. Fast jedes zehnte der untersuchten Kinder erfüllte die Kriterien, nach denen die Suchtforscher exzessives Verhalten diagnostizierten, war also regelrecht süchtig – eine alarmierende Zahl.

Doch wann wird aus einem harmlosen Spiel ernste Computersucht?

Eine Diagnose können Eltern selbst nicht stellen. Die Quarks-Checkliste zum Computerspielverhalten gibt hier Hilfestellung: Der Test zeigt Ihnen, ob das Verhalten Ihres Kindes besorgniserregend ist und ob Sie besser mit einem Psychologen sprechen sollten.

Besonders interessant für Kinder und Jugendliche, die der Realität entfliehen wollen, sind so genannte Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* oder *Final Fantasy*. Die Spieler treffen sich – über das Internet miteinander vernetzt – in virtuellen Welten und lösen Aufgaben: In *World of Warcraft* erkunden sie zum Beispiel fremde Phantasielandschaften, in denen sie Monster zur Strecke bringen. Dabei schließen sie sich zu Gruppen zusammen, um gegnerische Städte anzugreifen und zu erobern. Das Kooperieren mit anderen Spielern gehört dazu – doch die anderen sitzen manchmal sogar weit entfernt auf anderen Kontinenten. So entstehen Bindungen an Menschen, die völlig unbekannt bleiben. Solche Scheinbeziehungen können im schlimmsten Fall an die Stelle echter Freundschaften treten.

Ist mein Kind computersüchtig?

Jugendliche fühlen sich in diesen Rollenspielen mitunter stärker geachtet als im wahren Leben. Dazu kommt, dass die spannende Handlung in der Computerwelt immer weiter läuft – die Folge: Manche Spieler stellen sich nachts den Wecker, um den Anschluss ans Spiel nicht zu verpassen.

So verändert sich nach und nach das Leben eines computersüchtigen Kindes. Statt sich mit Freunden zu treffen, kreist das Denken immer stärker um das Spiel, betroffene Kinder ziehen sich zurück und vernachlässigen die Schule. Und das Kind schafft es immer weniger, seine Probleme außerhalb der Welt des Spiels in den Griff zu bekommen.

Experten raten Eltern daher, das Verhalten ihres Kindes genau zu beobachten. Kapselt es sich ab? Reagiert es seine Emotionen immer mehr in der virtuellen Welt ab? Worauf Sie achten müssen, um die Anzeichen einer Computersucht zu erkennen, sagt Ihnen unser Test.

Entwickelt wurde der Fragenkatalog von der Medizinpsychologin Prof. Sabine Grüsser-Sinopoli, Suchtforschungsgruppe der Universität Mainz, der wir für ihre Unterstützung danken.

Gehen Sie die acht Fragen genau durch und antworten Sie mit *Ja* oder *Nein*. Am Ende geben wir Ihnen eine Einschätzung zum Verhalten Ihres Kindes.

Bitte beachten Sie: Dieser Test ersetzt keinesfalls die Diagnose eines Psychologen. Er ist als Hilfestellung für Eltern gedacht, die wissen möchten, ob sie Rat bei einem Psychologen einholen sollten.

Checkliste:

Besteht bei Ihrem Kind ein unwiderstehliches Verlangen, am Computer spielen zu müssen?

Ja Nein

Verliert es die Kontrolle über Beginn, Beendigung und Ausmaß des Medienkonsums? Spielt es zum Beispiel länger und häufiger, als es selbst vorher beabsichtigt hat?

Ja Nein

Gab es Versuche, den Spiel- und Computerkonsum einzuschränken oder aufzugeben, die wiederholt scheiterten?

Ja Nein

Möchte Ihr Kind den Computer und die Spielkonsole immer häufiger und intensiver nutzen, etwa um Stress oder Aggressionen abzubauen?

Ja Nein

Wenn Ihr Kind die Medien nicht nutzen kann, fühlt es sich dann psychisch und/oder körperlich unwohl?

Ja Nein

Vernachlässigt Ihr Kind wichtige schulische und soziale Pflichten? (Freundeskreis)?

Ja Nein

Spielt Ihr Kind trotz negativer Auswirkungen oft noch verstärkt weiter?

Ja Nein

Haben Sie das Gefühl, Computer bzw. Spielkonsole dominieren Gefühle, Gedanken und Verhalten Ihres Kindes?

Ja Nein

Anzahl der Ja-Antworten

0 Ja

Es scheint alles in Ordnung zu sein. Ihr Kind scheint sein Verhalten im Griff zu haben, es vernachlässigt seine Freunde und die Schule nicht, kapselt sich nicht ab. Und: Es scheint seine Gefühle nicht über das Computerspiel auszuleben.

1 – 4 Ja

Beobachten Sie den Computerkonsum Ihres Kindes weiter. Wenn Sie das Gefühl haben, dass es zu viel Zeit vor dem Rechner verbringt, dann versuchen Sie, ihm Alternativen wie Sport und gemeinsame Unternehmungen aufzuzeigen. Verbote alleine helfen nur selten.

5 – 8 Ja

Wir empfehlen ein beratendes Gespräch mit einem Psychologen. Die Diagnose, ob ein Kind oder ein Jugendlicher wirklich abhängig ist, sollte ein Fachmann stellen. Der kann Sie auch über mögliche Therapien beraten.