



## 29. Detmolder Symposium für Pädagogik und Psychologie

Mittwoch, 26.10.2022, um 19 Uhr in der Aula der Gustav-Heinemann-Schule

### Schüler\*innen tummeln sich auf Gaming-Plattformen im Internet Eine Übersicht, was, wie und von wem gespielt wird mit visuellen Beispielen Wie sollen Schüler/innen, Lehrkräfte und Eltern damit umgehen?

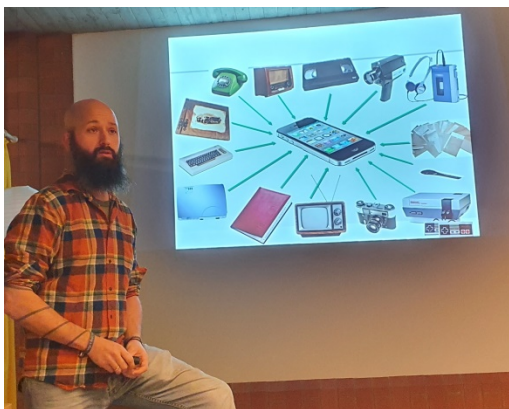


Foto: Hanel

**Philipp Dubberke**, Medienpädagoge aus Paderborn, kooperiert mit der Landesstelle Jugendschutz in Hannover und gibt eine Übersicht, was, wie und von wem gespielt wird.

Es geht um die Frage, wie Schule und Lehrkräfte, aber auch die Schüler/innen selbst und ihre Eltern damit umgehen. Was ist erlaubt, was ist zu viel, was ist fragwürdig im Umgang mit der „Gaming-Szene“?

Internet und Computerspiele sind längst in der jungen Generation fest verankert. Das Thema im Bildungsforum Grundschule von 2015 „Raus aus den Windeln – Rein in die Medien“ hat sich bewahrheitet, jede und jeder wächst mit Internet und Computer auf. Das Internet ist für junge Menschen ebenso aufregend wie gefährlich und Gaming-Plattformen gehören wie selbstverständlich dazu. Während Mädchen eher chatten, lassen sich vor allem Jungen in den Bann von Online-Games ziehen. Hier gibt es niemals Stillstand oder Langeweile, dafür aber viel Gemeinschaftssinn. Viele Kids suchen dabei Erfolgserlebnisse und die Anerkennung ihrer Community.

Doch wann ist der Medienkonsum zu viel und was müssen Familie und Schule bedenken, wenn junge Menschen unbeschadet in der digitalen Welt aufwachsen sollen? Experten wie DUBBERKE raten, klare Grenzen zu setzen und auf altersgerechte Inhalte zu achten. Das gelingt am besten, wenn alle in Familie, Schule und Öffentlichkeit informiert sind. Wir sollten wissen, was bei Schülerinnen und Schülern so läuft oder angesagt ist und was besser nicht konsumiert werden sollte bis hin zum Vorschlag, gemeinsam statt einsam vor dem Bildschirm zu sitzen.

Die Beschäftigung mit Computerspielen gehört ebenso wie herkömmliche Spiele zur normalen Freizeitaktivität schon im Vorschulalter. DUBBERKE betont, dass die Verantwortung über Spiele-Zeiten bei jedem selbst bzw. bei den Eltern liegt. Schließlich sind alle zugelassenen Spiele von der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) geprüft und mit Altersvorgaben versehen. Insoweit ist von der Politik der Rahmen gesetzt worden und Nutzer der Medien sind wie in vielen anderen Bereichen in der Eigenverantwortung.

**Information USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle <https://usk.de>**

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. In Deutschland werden tätige Spieleunternehmen beim Thema Jugendschutz kontrolliert. Für die Alterseinstufung gibt es festgelegte Kriterien, auf deren Grundlage über Alterskennzeichen entschieden wird. Der Beirat legt die USK-Grundsätze und die Leitkriterien fest. Außerdem werden dort die Personen ernannt, die am USK-Prüfprozess ehrenamtlich beteiligt sind. Die staatlichen Vertreter/innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) sitzen den Prüfungsgremien der USK vor und vergeben die Altersfreigaben. Interessenten können zahlreiche Broschüren, z. B. Elternratgeber oder andere Materialien, bestellt werden.

Das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen hat sich im Medienzeitalter verändert, das Miteinander im freien und realen Spiel draußen wird nach und nach ersetzt bzw. ergänzt durch virtuelle Kontakte. Viele Heranwachsende starten in ihrer Freizeit ihren Rechner oder ihr Smartphone, um festzustellen, was im Netz los ist und wer wo unterwegs ist. Schnell hat man sich mit Freunden verbunden und schon beginnt das Computerspiel mit Kontakten über Kopfhörer.

Wenn die Grundausstattung für ca. 1.500 bis 2.000 Euro erst einmal angeschafft ist, nutzt man diese auch. Und für manche Nutzer weitet sich der Spiele- und Level-Wunsch immer mehr aus bis zur Vernachlässigung der üblichen Pflichten in Elternhaus und Schule. Die Werbe- und Spieleindustrie hat die Schülerschaft als potentielle Kunden ganz gezielt in den Blick genommen und wird – wer sollte die Spieleindustrie daran hindern –, weiter auf diesem Weg viel Geld verdienen.

Tatsache ist, dass die Computerspiele einen immer größeren Zeitanteil bei jungen Nutzern einnehmen, so dass ein kritischer Blick auf die Gaming-Szene angebracht ist. DUBBERKE setzt hier deutliche Kritikpunkte und weist in diesem Zusammenhang auf Jan BÖHMERMANN hin, der im **ZDF Magazin Royale** vom 6.09.2022 von einer regelrechten „Abzocke“ bei Kindern und Heranwachsenden spricht. Die Spieleindustrie hat demnach im vergangenen Jahr 2021 über 5 Milliarden Euro durch 56.000 Mikrotransaktionen umgesetzt und das geschieht so:

Das Herunterladen z. B. des beliebten Spiels „Merge Dragons!“ auf den Rechner ist zunächst ohne Kosten möglich. Das Spiel stoppt dann nach einer gewissen Zeit. Der Spieler hat nun die Wahl, drei Stunden zu warten, um das Spiel ohne weitere Kosten fortsetzen zu können, oder er kauft sich mit Hilfe der Drachengötter Drachenkelche für nur 5,49 €. Dazu muss man nur das PayPal-Konto der Eltern oder im Supermarkt gekaufte Wertkarten eingeben und schon geht es weiter. Solche Mikro-Transaktionen werden getätigt und wenn der Spieler nicht aufhören „kann“, kommt schnell eine größere Summe zusammen.

Bei Gewinnen in Milliardenhöhe bleiben ethische und pädagogische Fragen schnell auf der Strecke und Kritiker werden mit einer Neid-Debatte überschüttet. Leidtragende sind die finanziell belasteten Eltern, die Vereine, denen Mitglieder fehlen, problematisch werdende Lernsituationen sowie das verringerte reale Leben mit allen Höhen und Tiefen im täglichen Miteinander. Vielleicht hatte der Kriminologe PFEIFFER im damaligen Detmolder Symposium

„Medienverwahrlosung und Schulschwierigkeiten“ (2006) doch Recht, wenn er von einem kausalen Zusammenhang von Spielzeiten und Schulproblemen gesprochen hat.

Im Netz werden aber auch konkrete Hilfen im Umgang mit Computerspielen gegeben. An erster Stelle nennt DUBBERKE die Plattform [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) und stellt die empfohlenen Richtwerte vor. Weitere konkrete Informationen für Pädagogen und Eltern bietet die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz in NRW an (AJS): [www.ajs.nrw.de](http://www.ajs.nrw.de).

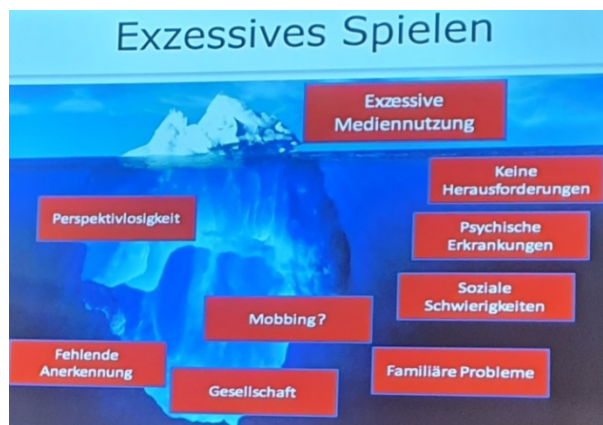
**Information zu [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)**  
 Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Internet setzt sich in 30 europäischen Ländern für ein sicheres Internet für Kinder ein. Bestellen kann man hier Materialien für Pädagogen, für Kinder und für Eltern. Empfehlung für maximale Medienzeiten:

<b>4–6 Jahre:</b>	ca. 20 bis 30 Minuten in Begleitung der Eltern
<b>7–10 Jahre:</b>	ca. 45 Minuten
<b>11–13 Jahre:</b>	ca. 60 Minuten
<b>ab 14 Jahren:</b>	Für ältere Heranwachsende eignet sich in der Regel ein gemeinsam vereinbartes Medienbudget viel eher als eine tägliche Höchstgrenze.

Sollte es zum exzessiven Spielen kommen, gibt DUBBERKE folgende Ratschläge

- Bewusster spielen: z.B. Tagebuch führen
- Andere Tätigkeiten verstärken: Alternativen bieten
- Grenzen setzen: z.B. Küchenwecker stellen
- Zeitsperren nutzen
- Entwöhnungskur: nur noch 3 Tage als Spieltage festlegen
- Willenskraft trainieren: bei schlechten Spielen aufhören

Eine problematische Entwicklung zum exzessiven Spielen kann zahlreiche Ursachen haben. So früh wie möglich sollte in der Familie gegengesteuert werden:



PPP - Dubberke

**Verhalten ändert sich**

**Veränderungen im Videospilverhalten**  
auffälliges langes Spielen bis spät in die Nacht

**Veränderungen im Sozialverhalten**  
Treffen mit Freunden werden weniger

**Veränderungen in Schule**  
schlechte Noten

**Veränderung des Gesundheitsverhaltens**  
Essen sollte möglichst schnell gehen.

Eine aktuelle Studie der WHO beklagt bereits Gesundheits- bzw. Gewichtsprobleme bei Heranwachsenden hervorgerufen durch mangelnde Bewegung – etwa infolge langer Spielzeiten? Und wie wirken sich die Smartphone-Zeiten auf Dauer aus, die nach einer Studie in Frankfurt (2022) durchschnittlich fünf Stunden am Tag betragen? Augenärzte beobachten bereits eine vermehrte Kurzsichtigkeit bei der Schuljugend, weil das „In-die-Ferne-Sehen“ mehr und mehr entfällt. Und dann sollte man in Zeiten des Klimawandels auch fragen dür-

fen, ob nicht der Boom der Gaming-Spiele wegen des damit verursachten eminenten Stromverbrauchs eingeschränkt werden müsste.

Schule, Elternhaus und Gesellschaft werden auch in der Zukunft nicht umhin kommen, dafür zu sorgen, dass junge Menschen unbeschadet in der digitalen Welt aufwachsen und dass das Mitlernen für die Schule am Nachmittag und Wochenende trotz der großen Attraktion von Computerspielen gewährleistet bleibt. Die Schulzeit zu meistern, wird eine immer gleichbleibende Herausforderung für Eltern und Kind bleiben.

Dr. Josef Hanel      18.11.2022