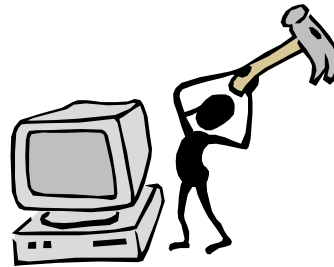


Orientierungshilfe für den Umgang mit computerspielenden Kindern



<u>Inhaltsverzeichnis</u>	<u>Seite</u>
Vorwort	2
Allgemeines	3
Wie kann das Verhältnis zwischen Kind und Computerspiel sein?	5
Darauf sollten Eltern achten	6
Zeitliche Regelungen	9
Körperliche Auswirkungen	11
Beim Kauf zu beachten	13
Internetadressen zum Thema	15
Platz für Notizen	16 - 18

**Liebe Eltern und andere
Interessierte!**

Diese kleine Broschüre entstand bei einem Kooperationsprojekt zwischen dem Pädagogischen

Institut der Johannes Gutenberg-Universität und dem
Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ)
Diözesanverband Mainz.

Ziel des Heftes soll es sein, Eltern und anderen
Interessierten einen Leitfaden an die Hand zu geben,
was sie beachten sollten, wenn Kinder Computer
spielen. Die von uns genannten Tipps sind nicht als
Dogma anzusehen. Eher sollen sie der Orientierung
dienen, um gemeinsam mit den Kindern Regelungen
zu finden.


Am Ende befinden sich drei Seiten für eigene
Notizen.


Wir hoffen, Ihnen mit unseren Tipps eine kleine
Hilfestellung zu geben und einige Unsicherheiten
beseitigen zu können.

Für das Projekt

Katharina Lindner & Stefan Wink
Orientierung für Eltern mit Kindern, die
(in Zukunft) Computer spielen

Allgemeines

 Die **Frage**, ob ein dreijähriges Kind Fernseh
gucken oder gar **Computer spielen** darf, müssen
Eltern selbst entscheiden.

 Man **kann Kinder nicht von Medien
fernhalten**. Spätestens im Umgang mit Freunden,

im Kindergarten, in der Schule oder von älteren Geschwistern bekommen sie etwas mit.


🖥 Mit dem Alter des Kindes wächst sowohl sein **Mitspracherecht** als auch seine Verantwortung in Bezug auf das Computerspielen.


🖥 In der **Anfangszeit** sollten die Eltern Verständnis dafür haben, dass sich das Kind viel mit dem Computer beschäftigt, allerdings sollte dies kein Dauerzustand werden. Die Eltern sollten sich darum bemühen, dem Kind auch andere Freizeitmöglichkeiten anzubieten und zu ermöglichen.

🖥 **Soziale Vereinsamung** durch zu viel Computerspielen kommt nur sehr **selten** vor. Ob dies eintrifft oder nicht, hängt stark ab vom sonstigen Lebenskontext. In der Regel bilden sich um Computer und -spiele **zahlreiche Anknüpfungspunkte**, um zu Kontakten mit anderen zu kommen. Häufig werden Spiele im Kreis der Freunde gemeinsam gespielt.


🖥 Ein **Verbot von Computerspielen** bringt oft nichts. Die Kinder suchen sich dann eigene Wege, z.B. bei Freunden spielen.


🖥 Am Computer sein zu dürfen, soll **nicht** als **Bestrafung oder Belohnung** benutzt werden, damit das Medium Computer nicht eine zu bedeutende Rolle im Leben des Kindes einnimmt.


 Kinder haben **selten Angst vor** dem Kontakt zu dem technischen Medium **Computer**. Eltern sollten deshalb ihre möglicherweise vorhandenen Ängste nicht auf die Kinder übertragen.


 **Durch Spiele** kann Kindern der **Zugang** zum Computer **erleichtert** werden. Daraus können sich Chancen für die spätere Arbeitswelt ergeben.


Wie kann das Verhältnis zwischen Kind und Computer(spielen) sein?

 Eltern sollte bewusst sein, dass der **Computer** für die Kinder ein **realer Spielpartner** ist, immer bereit und **nie genervt**.


 **Bestimmte Computerspiele** können logisches Denken schulen, Wahrnehmungs-funktionen verstärken, Konzentration erhöhen und Reaktionsschnelligkeit fördern.


 Je näher die **dargestellte Gewalt** der Wirklichkeit von Kindern kommt, desto bedrohlicher wird sie von ihnen erlebt.


 Kinder bis zu einem Alter von etwa **acht Jahren** haben **Schwierigkeiten, Hypertexte** (nicht-linear angeordnete Texte oder Räume) richtig zu verstehen und nachvollziehen zu können.


 Kinder sind erst im Alter von etwa acht Jahren fähig, die Möglichkeiten von Simulationsprogrammen geistig zu erfassen.


Darauf sollten Eltern achten

 Wenn Sie Ihr Kind in den **Umgang mit dem Computer** einführen, sollten Sie gleich **festе Regeln** ausmachen wie z.B.: Kein Essen und Trinken am Computer, die Daten der anderen Familienmitglieder werden nicht durchforstet etc.


 Eine wichtige Aufgabe der Eltern ist es zudem, den Kindern die **Grenzen** der Möglichkeiten einer **Maschine** aufzuzeigen.


 Machen Sie **keinen Unterschied zwischen Töchtern und Söhnen** bei der Ermöglichung des Zugangs zum Computer.


 Kinder sollten **nie gezwungen** werden, eine CD-ROM (insbesondere eine mit Lernsoftware) **zu Ende spielen** zu müssen.

 Eltern sollten mit ihren Kindern **über die Spiele sprechen**, die gespielt werden. So können beide Seiten etwas voneinander lernen und sich vor allem gemeinsam mit problematischen Spielen auseinandersetzen. **Noch besser** als das bloße


Reden ist es, wenn sich Eltern Zeit nehmen, mit ihren Kindern **gemeinsam Computer** zu spielen. Den Kindern kann es neben dem Spaß des gemeinsamen Spielens ein Erfolgserlebnis bringen und mehr Selbstvertrauen, wenn sie zeigen können, dass sie in diesem Bereich vielleicht mehr können als ihre Eltern.

 **Begleiten** Sie vor allem **jüngere Kinder** auf ihren Entdeckungsreisen durch die virtuelle Welt.

 Es ist sinnvoll, die Computerspiele häufig im Familienkreis zu betreiben. Zum einen fördert es die **familiäre Kommunikation**, zum anderen bekommen Eltern so einen Überblick, welche Spiele die Kinder spielen und um was es in den Spielen geht. So kann man indirekt etwas Kontrolle über die Spiele des Kindes gewinnen.


 Wichtig ist, wenn man **jugendgefähr-dende Spiele** beim Kind entdeckt, diese nicht einfach wegzunehmen, sondern zu erklären, warum man nicht möchte, dass diese Spiele gespielt werden. Die Einsicht der Kinder und Jugendlichen in die Richtigkeit, dass das Spiel gefährdend sein kann, kann verhindern, dass dieses und andere Spiele mit gleichem Charakter von den Kindern und Jugendlichen wieder gespielt werden.


 Die Eltern sollten ihrem Kind deutlich machen, dass es **strafbar** ist, **Raubkopien** zu erstellen.


 Wenn sich das Kind wirklich für den **Computer interessiert**, sollte man es in seinen Bestrebungen, z.B. neue Programme zu entwerfen **begleitend unterstützen** und es motivieren, an Computerprojekten oder -kursen teilzunehmen.




Zeitliche Regelungen


 Wir möchten hier keine starren Zeitangaben machen. In der Familie sollten **flexible und situationsabhängige Regelungen** getroffen werden. Durch Krankheit, schlechtes Wetter etc. kann es sein, daß Ihr Kind viel Zeit am Computer verbringt. Solche Ausnahmen sollten geduldet werden. Wenn Sie allerdings merken, daß Ihr Kind durch das lange Spielen am Computer unruhig oder aggressiv wird, sollten Sie ihm andere Alternativen aufzeigen und anbieten.


 Generell gilt, das **Computerspielen** im Tagesablauf des Kindes eine **untergeordnete Rolle** haben sollte.

 Die **Spieldauer** der Kinder sollte beachtet werden, und sie sollten daran erinnert werden, **Pausen** zu machen, besonders bei sehr **spannungsvollen Spielen**. Sinnvoll ist auch, nicht nur immer das gleiche Spiel mit hoher Spannung spielen zu „lassen“, sondern mehrere, auch weniger „spannende“ Spiele zur Verfügung zu


haben. Die durch manche Computerspiele entstandene Spannung wird bei Kindern meist erst nach einiger Zeit abgebaut.


 Eine Möglichkeit zur zeitlichen Regelung ist, dass die Kinder **aufschreiben** sollen, wie häufig und wie lange sie am Computer sitzen. Anhand dieser Aufstellung kann besprochen werden, was noch im Rahmen ist und was zuviel.


 Eine andere Möglichkeit ist die **Vereinbarung** einer **Höchstzeit**. Bei jüngeren Kindern kann eine gestellte Uhr oder ein Wecker eine Hilfe zur Einhaltung der vereinbarten Zeit sein.


 Man kann den Kindern auch wie beim Karusellfahren eine bestimmte Anzahl von **Bons** geben, die einen festgelegten Wert haben, z.B. 15 Minuten. Das Kind kann diese nun über einem Zeitraum von einer Woche verbrauchen. Die Vereinbarungen können individuell zusammen mit den Kindern getroffen werden.


Körperliche Auswirkungen von Computerspielen:


 Bisher gibt es keine wissenschaftlichen Belege, welche direkten Wirkungen neben den körperlichen Auswirkungen Computerspiele auf Kinder haben.


 Hauptsächlich werden die **Sinne** Auge und Ohr angesprochen.


 **Folgen** von zu langem Computerspielen im „**sinnlichen**“ **Bereich** können sein: Augenermüdung, Augenbrennen, Augen-rötung und Kopfschmerzen.

 Im Bereich der **Hände** kann es zu Krämpfen, Druckstellen und Sehnenscheiden-entzündungen kommen.


 Bei falscher Plazierung des Computers oder schlechter Sitzgelegenheit und beim Ausharren in einer Art Zwangshaltung kann es zu **Rückenschmerzen** und Schmerzen in anderen Bereichen des Körpers kommen, z.B. Hals, Beine, Gesäß.


 Einige Kinder berichten zudem von **Bildern im Kopf** nach dem Spielen, dass sie unruhiger schlafen und manchmal Schweißausbrüche und Kreislaufprobleme in Folge von Computerspielen haben.

 Wenn Kinder **extrem viel Zeit** vor dem Computer verbringen, kann es zu Bewegungsmangel kommen und somit zu weniger frischer Luft. Dies kann Atemwegserkrankungen begünstigen.


 Um einer **Photoepilepsie vorzubeugen** (sie tritt nicht zwangsläufig ein, aber bei einer Veranlagung dazu, sollte besonders auf diesen Punkt geachtet werden) sollten die Kinder nicht im abgedunkelten Raum mit dem Computer spielen. Eine zusätzliche Lichtquelle hilft, damit die möglichen Lichtreize, die z.B. während eines Spiels auf dem Monitor erscheinen, nicht zu hell werden.


Beim Kauf zu beachten


 Ganz wichtig ist zu beachten: das **Alter** des Kindes, welche **Fähigkeiten** das **Kind** schon hat, wie weit es in seiner gesamten Entwicklung ist, ob es bestimmte Ängste hat, wo die **Interessen** des Kindes liegen etc. Nachdem diese Kriterien geprüft worden sind, kann man selber schon ganz gut herausfinden, welche Spiele für das Kind geeignet sind (vorausgesetzt, man weiß, um welches Spiel es sich handelt).


 Man hat herausgefunden, dass der **Inhalt der Spiele** für die Kinder gar nicht so wichtig ist. Entscheidender für sie sind die Ansprüche, die an sie gestellt werden und wie gut sie diesen Anforderungen entsprechen können.


 Die ausgewählten **Spiele** sollten Ihr Kind also **nicht über- und nicht unterfordern**.

 Wenn man ein Spiel für Kinder aussucht, sollte man den **Inhalt** und die **kommunikativen Möglichkeiten** des Spiels wenn möglich vor dem Kauf **überprüfen**. Die Spiele sollten **kindgerecht** sein, positive Identifikationsfiguren haben und evtl. konstruktive Lernmöglichkeiten bieten.

 Die Spiele sollten an die **Lebenswelt** der Kinder anknüpfen.

 Vermeiden Sie den Kauf von Spielen, die auf Rollenklischees aufbauen.

 Gibt es die Möglichkeit, dass man das Spiel öfter (durch)**spielen** kann **ohne** das es **langweilig** wird? Gibt es verschiedene Zugangsweisen um zur Lösung zu kommen?

 Vielleicht besteht die **Möglichkeit**, das Spiel vorher **selber** mal **zu spielen** oder sich gut beraten zu lassen.

Internetadressen zum Thema:

www.kindercomputerspiele.de

www.bpb.de/snp

www.muenster.org/sp1/medienpaket.htm

www.aufenanger.de

www.zdnet.de/spiele

www.vud.de

www.mpfs.de



Platz für eigene Notizen

Platz für eigene Notizen

Platz für eigene Notizen

Impressum:

Bund der Deutschen Katholischen Jugend
(BDKJ) in der Diözese Mainz

Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Fachbereich 11
Pädagogisches Institut
Colonel-Kleinmann-Weg 2
55099 Mainz

Telefon: 06131 / 392 55 46
Fax: 06131 / 392 59 95