



# KINDER-KULT LAN-PARTY STUDIE 2007

Erfahrung, Umgang und Motivation von Kindern und Eltern  
mit Mehrspieler-Computerspielen

Ausblicke zur Verwendung von LAN-Partys als spielpädagogische Methode,  
Skizzierung von Elternmedienkompetenzen und  
kritische Auseinandersetzung mit praktischer Handhabung von Jugendschutzinstrumenten.



Landesfilmdienst Thüringen e.V.  
Zentrum für Medienkompetenz und Service

## Hintergrund

Das Computerspiel mit bzw. gegen andere menschliche Spieler und das Spielen in bzw. gegen Gemeinschaften erfreut sich bei Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen großer Beliebtheit und wird sowohl über das Internet als auch bei LAN-Partys durchgeführt. LAN-Partys sind inzwischen ein fester Bestandteil der Computerspielkultur geworden. Wöchentlich treffen sich in der ganzen Welt Spieler, um ihre Computer miteinander zu vernetzen. Es sind gerade die Kinder und Jugendlichen, die im Internet auf eine Art Entdeckungsreise gehen und somit diese Netzwelt für sich erobern und gestalten. Die Besorgnis um die „Generation @“ lässt eine ganze Reihe von Fragen laut werden über negative Auswirkungen hinsichtlich ihrer Bindungen und ihres Realitätsverständnisses sowie ihrer vermeintlichen Unfähigkeit zum sozialen Miteinander.

Insbesondere die Kommunikation, soziale Begegnung aber auch sportliche Aspekte bilden die wesentlichen Anreize beim Spiel in einem Netzwerk. Die Computerspiele, die hierbei gespielt werden, sind vielfältig. Neben Sportspielen und Fahrzeugsimulationen sind insbesondere Rollenspiele und die vieldiskutierten Shooter die dominierenden Spielgenres. Dennoch ist nicht das Computerspiel selbst, sondern vielmehr der kommunikative Austausch das Hauptmotiv für diese Treffen.

Die Computerspiele (auch die Shooter) sind eingebunden in expressive Verhaltensmuster, gekoppelt an Witz, Spaßmachen und Albernheiten und letztlich Ausdruck medium- und szenegenerierter Praxen. Die viel zitierten Privat-LANs können demnach – ähnlich wie die Aktivitäten vieler anderer Medienfanggruppen – auch ein Befreiungsversuch aus der modernen Alltagsrealität sein. Sie sind Freiräume und Aufbruch zu anderen, außeralltäglichen Erlebnisformen und generieren, wie ihre Anhänger immer wieder hervorheben, gleichermaßen einen virtuellen und realen Raum für Nähe, Vergnügen und Geselligkeit.<sup>1</sup>

Obwohl sich das Durchschnittsalter der Onlinespieler und LAN-Besucher auf ca. 21 Jahre beläuft, lassen sich Mehrspielerspiele und die LAN-Partys als Methode nutzen, um auch jüngere Spieler an einen möglichst unproblematischen und kompetenzförderlichen Umgang mit dem Computerspiel zu vermitteln. Mehr noch kann über einen ihnen ohnehin wichtigen Lebensweltansatz Zugang zu ihnen gewonnen werden.

Dabei lässt sich der Gravitationscharakter der LAN-Partys medienpädagogisch nutzen, um generationsübergreifende Projekte durchzuführen und auch Eltern in die Kompetenzvermittlung einzubeziehen. Darüber hinaus liegt in einer medienpädagogischen Durchführung von LAN-Partys nicht nur eine bewusste Auseinandersetzung der Teilnehmenden mit Altersfreigaben und Aspekten des Jugendschutzes, sondern kann eine Reflektion von privaten LAN-Partyerlebnissen, des persönlichen Spielverhaltens sowie des Umgangs mit Computerspielen im familiären Zusammenhang geschehen. So werden auch Fragen über die Wirksamkeit, Anwendbarkeit und Problematik von Jugendschutzgesetzen offenkundig.

---

<sup>1</sup> Vgl.: Vogelgesang, Waldemar (2003): LAN-Partys. Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online. merz. medien + erziehung. 47. Jahrgang. Heft 5/03. München. S. 69.

## Kinder-Kult-Messe

Rund 7.000 Besucher kamen vom 20. bis 22. April 2007 in die Erfurter Messehalle. Dort präsentierten sich rund 80 Institutionen, Organisationen und private Aussteller zum Thema "Kinder-Kult". Die Messe ist speziell für Kinder von 6-14 Jahren konzipiert und fördert den aktiven Umgang mit einem reichhaltigen Freizeitangebot: Sport, Spiele, Theater, Kino, Tanz sowie TV, Rundfunk und Printmedien laden auf dem Gelände der „Erfurt Messe“ zum Mitmachen ein.

Das Institut für Computerspiel – SPAWNPOINT führte im Rahmen der „Kinder-Kult“ Messe 2007 eine dreitägige LAN-Party durch, die sich speziell an Kinder im Alter von 6-14 Jahre richtete sowie deren Eltern. Die Kinder, welche teils im Klassenverband teilnahmen, wurden jeweils vor und nach dem Spiel mittels Fragebögen befragt (N=154), während des Spiels medienpädagogisch betreut und hatten in speziellen Turnieren Gelegenheit mit bzw. gegen ihre Eltern und Klassenkameraden zu spielen.

Gespielt wurden ausschließlich Spiele, die dem Alter der Kinder angemessen waren und in einem kurzen Zeitrahmen erlern- bzw. beherrschbar sind. Hierbei sind vor allem das Autorennspiel „TrackMania Nations“ (keine Altersbegrenzung) und das Actionspiel „Nerf Blast Arena“ (ab 12 Jahre) zu nennen. Wesentlich für die Durchführung war der Einsatz des auditiven Kommunikationsprogramms „Teamspeak“, welches den Spielern erlaubte miteinander (teils in Teams getrennt) Absprachen vorzunehmen.

Zu Beginn wurden die TeilnehmerInnen gebeten einen ersten, kindgerecht formulierten Fragebogen auszufüllen, welcher neben demografischen Daten Fragen hinsichtlich ihrer Spielerfahrung, der von ihnen verwendeten Spielsysteme, ihrer Lieblingsspiele, Spielhäufigkeit und wesentlichen Spielaspekten enthielt. Es wurden weiterhin Fragen gestellt bzgl. ihrer Erfahrungen mit Computerspielen, die nicht ihrem Alter entsprechen und dem Umgang bzw. das Wissen darüber seitens ihrer Eltern.

Anschließend wurde eine grundlegende Einführung in das zu spielende Spiel gegeben, die kommunikativen Programme erklärt, Steuerungen besprochen und gebeten auf bestimmte Aspekte (Kommunikation, Mannschaftssinn, Spieldynamik, Spieldarstellung, etc.) zu achten. Den zeitlich größten Teil nahm dann das freie Spiel (in zwei Gruppen oder in kleine Mannschaften geteilt) ein.

## Ergebnisse

Computer und Internet gehören heute selbstverständlich zum Alltag der 6- bis 13-Jährigen: Laut KIM-Studie 2006 steht bei 89% der Kinder zu Hause mindestens ein Computer zur Verfügung, auf das Internet können inzwischen 81% der Haushalte, in denen Kinder aufwachsen, zugreifen. Aktuell zählen 81% aller 6- bis 13-Jährigen zum Kreis derer, die bereits Erfahrung mit dem Computer gesammelt haben, wobei der Anteil der Jungen mit 85% neun Prozentpunkte über dem der Mädchen liegt. Bei den Sechs- bis Siebenjährigen zählen 57% zu den Computernutzern, dieser Anteil steigt mit zunehmendem Alter der Kinder schnell auf über 90 % an. Zu den häufigsten Tätigkeiten von Kindern am Computer zählt das Spielen. 63% spielen mindestens einmal pro Woche alleine, 52% gemeinsam mit anderen.

Dass Kinder dieser Altersgruppen bereits große Erfahrung mit Computerspielen haben, belegen die einführenden Fragen der Kinder-Kult-Studie. Demnach geben lediglich 2% an, keine Computerspiele zu spielen oder erstmals auf der Kinder-Kult-LAN-Party Computerspiele gespielt zu haben.

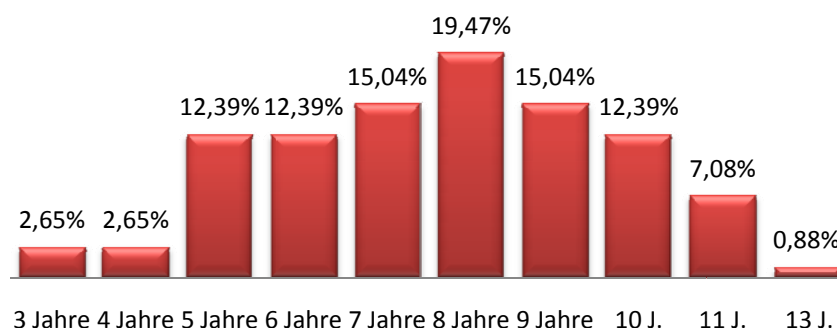
Spielst du Computerspiele?



Die Spielerfahrung der Kinder ist dabei sehr unterschiedlich, jedoch durchschnittlich recht hoch. Überwiegend haben die Befragten im Alter von 8 Jahren angefangen, Computerspiele zu spielen. Bei einem Durchschnittsalter von 13 Jahren besitzen die befragten Kinder bereits seit 5 Jahren Computerspielerfahrung. So sind Computerspiele schon früh Bestandteil der Sozialisation und somit auch ihrer Lebenswelt.

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Veränderung, durch wen die Kinder den Umgang mit dem Computer und dem Computerspiel erstmals erlangt haben. Waren es in der Vergangenheit eher die Freunde mit denen sich ausprobiert wurde, hat sich dies inzwischen vornehmlich auf das Elternhaus verlagert. Wie man mit einem Computer umgeht, haben die Kinder in erster Linie von ihren Vätern (67 %) gelernt, Mütter spielen hier eine deutlich geringere Rolle (40 %). Gleiches gilt für Freunde (20 %), Geschwister (19 %) oder Lehrer bzw. die Schule (15 %).

Ich habe angefangen Computerspiele zu spielen im Alter von:

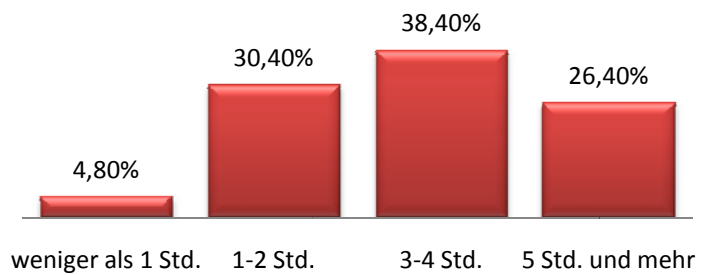


In diesem Zusammenhang ist es selbstverständlich wichtig, wie viel Spielzeit die Kinder für das Computerspiel aufwenden. Obwohl Kinder angeben, dass ihr wichtigstes Freizeitinteresse Freunden und dem Draußen-Spielen gilt und obwohl das Computerspiel bzgl. der Freizeitinteressen erst an 6. Stelle für Jungs und 11. Stelle für Mädchen genannt

wird, wenden die meisten doch, laut eigenen Angaben, 3 bis 4 Stunden pro Woche für das Spielen auf. Mehr als ein Viertel verbringen bereits 5 Stunden und mehr pro Woche mit Computerspielen. Interessant ist der Anteil jener, die keine oder nur sehr wenig Zeit für das Spielen am Computer aufbringen. Für weniger als 5% der Befragten ist das Computerspiel keine oder eine eher unwesentliche Freizeitbeschäftigung.

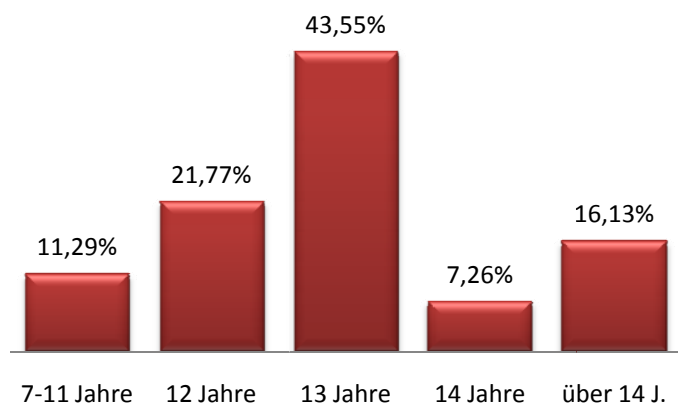
Wenn sich Kinder mit Computerspielen beschäftigen, so nimmt das bei einer durchschnittlichen Sitzung nach eigener Schätzung bei einem knappen Drittel weniger als eine halbe Stunde in Anspruch. Die Hälfte der Spieler schätzt die Dauer auf 30 bis 60 Minuten und etwa jeder Sechste verbringt mehr als eine Stunde mit Spielen.

Wieviel spielst du pro Woche?



Die meisten TeilnehmerInnen der Studie waren im Alter zwischen 11-15 Jahren, wobei die Gruppe der 13-jährigen mit 43,55% überwiegt. Es ist denkbar, dass sich diese Werte daher begründen, dass sich das Interesse jüngerer Kinder eher auf andere Schwerpunkte bezieht und der Anteil der 14-jährigen bei der Kinder-Kult-Messe insgesamt geringer war. Insbesondere für Kinder im

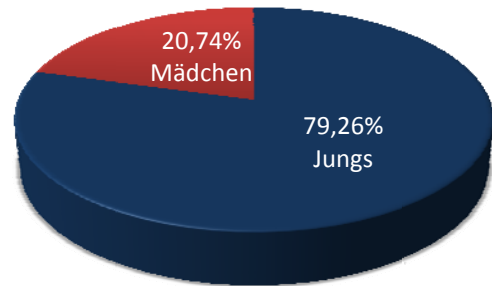
Alter der Befragten



Alter von 6-11 Jahren sind zunächst Freunde, Musik, Sport, Schule, Tiere und Filme vordergründig. Der Umgang mit dem Computer und das Computerspiel nehmen dort lediglich den 7. Platz ein. Weiterhin mögen die anderen Angebote der Messe und die Interessen der LehrerInnen im Klassenverband dieses Altersprofil begründen. Allgemein ist feststellbar, dass Computerspiele mit zunehmendem Alter für Kinder und Jugendliche, insbesondere Jungen, an Bedeutung gewinnen. Die KIM-Studie 2006 (6-13-Jährige) stellte fest, dass 42% der Jungen Computerspiele als ihr wesentliches Freizeitinteresse angeben und lediglich 14% der Mädchen.

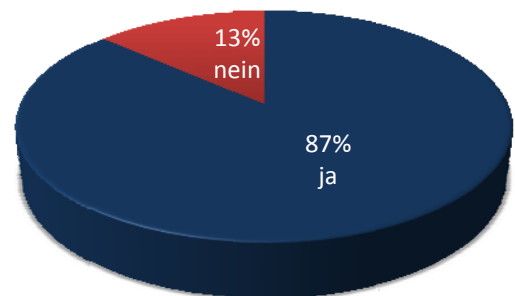
Im Verhältnis der Geschlechter spiegelt sich in der Kinder-Kult-Studie ein für die Computerspielerzene typisches Bild wider. Obwohl der Anteil von Mädchen mit nur ca. 20% weit hinter der Beteiligung von Jungen steht, so ist dennoch ein Anstieg weiblicher Spielinteressierter festzustellen. Neue Spielkonzepte werden speziell für Mädchen entwickelt und auch im Zuge der netzbasierten Kommunikation nutzen vermehrt Mädchen den Computer. Dennoch dominieren prozentual Jungen, wenn es um die Beschäftigung am Computer und um das Spielen mit dem Computer und Spielkonsolen geht. Dabei ist festzustellen, dass mit zunehmendem Alter das Computerspielen allein immer mehr dem Computerspiel mit anderen (sowohl online am PC als auch gemeinsam an Spielkonsolen) weicht. Während laut KIM-Studie 2006 nur 20% der 6-7 Jährigen mit anderen am Computer spielen, sind es bereits 28% der 8-9 Jährigen, 33% der 10-11 Jährigen und 38% der 12-13 Jährigen.

Geschlecht der Befragten

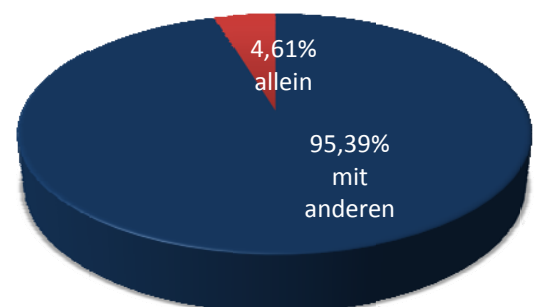


Bei der Frage nach dem Computerspielen mit Freunden fallen die Ergebnisse der Kinder-Kult-Studie noch höher aus. Demnach geben 87% der Kinder an, auch gemeinsam mit Freunden Computerspiele zu spielen. Lediglich 13% geben an, keine Erfahrung damit zu haben. Auch die Befragung, ob die teilnehmenden Kinder mehr Spaß am Computerspiel allein oder am Spiel mit anderen haben, belegt eindeutig die Tendenz zum Mehrspielermodus. 95,39% der Befragten sprechen sich dafür aus, mehr Spaß beim Computerspiel mit anderen zu haben. So ist das Computerspiel, wie andere Spiele auch, als interaktives Medium zu verstehen, bei dem sich die Spieler in einem Wettkampf miteinander messen und miteinander Freizeit zu erleben. Vermutungen, dass Computerspiele kommunikatives Verhalten hemmen oder zu Vereinsamung führen, erscheinen somit zunächst nicht begründet. Vielmehr wird deutlich, dass auch im oder beim Computerspiel nach Austausch und Begegnung gesucht wird.

Spielst du mit Freunden Computer?



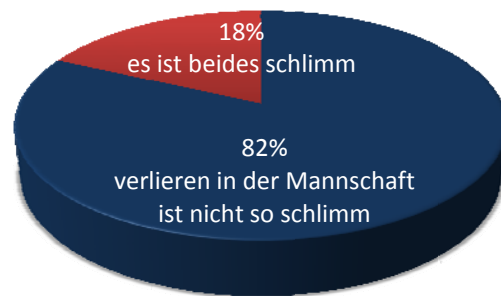
Wie macht Computerspielen mehr Spaß?



Dabei spielen die Kinder nicht nur gegeneinander, sondern auch miteinander. Ein wichtiges Ziel der medienpädagogisch geführten Kinder-Kult-LAN-Party ist, das Spielerlebnis in einer Mannschaft zu erfahren. Dazu werden die TeilnehmerInnen in jeweils zwei Mannschaften aufgeteilt und mittels des Audioprogramms „Teamspeak“ in verschiedene Kommunikationsräume verteilt. Auf diese Weise können die Spieler gemeinsame Absprachen, Strategien und Taktiken entwickeln und somit zu erhofftem Spielsieg gelangen. Zusätzliche Identitätsmerkmale einer Mannschaft wie Gruppennamen, Logo, Schlachtruf, Design der Fahrzeuge etc. erhöhen das Zusammengehörigkeitsgefühl. Der so entstehende Teamgeist und der Spaß am gemeinsamen Spiel dienen jedoch nicht nur der Erhöhung der Siegchancen.

Vielmehr tritt das eigentliche Spiel hinter den gemeinsamen Spaß und das gemeinsame Freizeiterleben zurück. Dies spiegelt sich beispielsweise darin wider, dass die befragten TeilnehmerInnen angeben, es weniger schlimm zu finden in einer Mannschaft zu verlieren. Lediglich 18% der Befragten geben an, dass es egal ist ob man in einer Mannschaft oder beim alleine Spielen verliert.

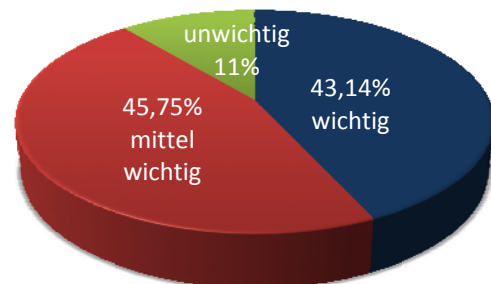
Wenn du verlierst, ist es allein oder in einer Gruppe weniger schlimm?



Die Annahme, dass die grafische Präsentation des Spiels Einfluss auf den Spielspaß hat, kann zunächst bestätigt werden. 43,14% der befragten Kinder geben an, dass eine gute Grafik wichtig für den Spielspaß ist. Der Anteil der Kinder, für die die Grafik des Spiels mittelmäßig wichtig ist, liegt mit 45,75% sogar noch höher. Lediglich 11,11% finden die Spielgrafik irrelevant für ihren Spielspaß. Aus diesem Ergebnis lässt sich ablesen, dass der Gravitationscharakter neuer und optisch reizvoller Spiele nicht unterschätzt werden darf.

Insbesondere Spiele im pädagogischen Kontext erfüllen bisweilen nicht die Sehgewohnheiten, die durch aktuelle, kommerzielle Spiele präsentiert wird. Es liegt dennoch die Vermutung nah, dass die Dynamik eines Computerspiels, insbesondere eines Mehrspielerspiels, vordergründig für den Spielspaß ist und nicht zwingend seine Grafik oder Aktualität.

Wie wichtig ist die Grafik für den Spielspaß?

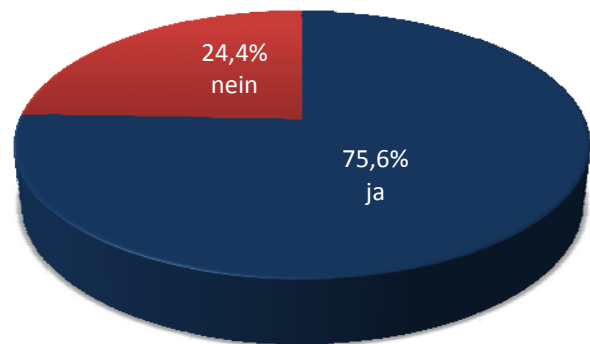


Ein weiterer Teil der Erhebung widmet sich der Frage, wie die Spielerfahrungen der Kinder außerhalb formeller Strukturen aussehen. Es ist anzunehmen, dass Kinder insbesondere im privaten und häuslichen Rahmen, zu Hause oder bei Freunden Computerspielerfahrungen sammeln. Hierbei stellt sich auch die Frage, inwieweit Jugendschutzinstrumente im privaten Kontext greifen, notwendig sind oder eingehalten werden.

Die Befragung stellt hierzu zunächst fest, dass der überwiegende Anteil der Kinder (75,6%) bereits Computerspiele gespielt hat, die als nicht für ihr Alter gekennzeichnet waren.

Dieses Ergebnis deckt sich weitestgehend mit den Angaben der JIM-Studie 2005, welche zeigt, dass unter den befragten Jugendlichen 61% aussagten, sie hätten schon einmal Spiele gespielt, für die sie eigentlich zu jung seien.

Spielst du auch Computerspiele, die eigentlich nicht für dein Alter erlaubt sind?



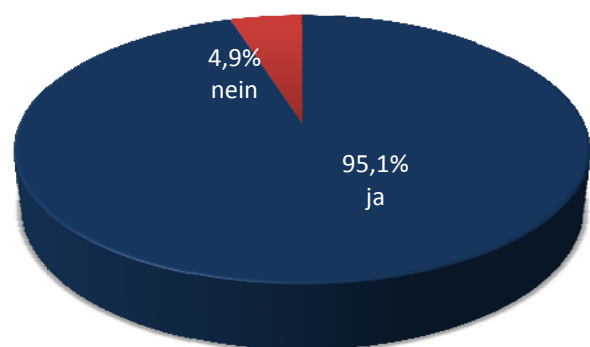
Aus diesen relativ hohen Werten zu schließen, dass die Kinder diese Spiele heimlich bzw. ohne Wissen der Eltern spielen, scheint unzutreffend. Laut den Selbstangaben der Kinder wissen 95,1% der Eltern, welche Spiele ihre Kinder spielen. Es kann jedoch nicht überprüft werden, ob die Eltern sich der Alterskennzeichnung der Spiele bewusst sind.

Nicht zuletzt kann hier auf das Ergebnis einer Studie des Hans-Bredow-Instituts verwiesen werden, die die Alterskennzeichnung für unzureichend erachtet.

Allerdings sei bereits hier erwähnt, dass eine deutliche Alterskennzeichnung unseres Erachtens nach weniger Wirkung erzielen dürfte als eine Erhöhung der Eltern-Medienkompetenzen.

Natürlich kann jedoch auch in Frage gestellt werden, ob die allgemeine Kennzeichnung und Empfehlung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) im Einzelfall angebracht ist und ob Eltern sich bewusst dafür entscheiden, ihrem Kind auch Spiele zu erlauben, die als nicht für sein Alter geeignet gekennzeichnet sind.

Wissen deine Eltern welche Computerspiele du spielst?



Diese Annahme resultiert auch aus dem Ergebnis, dass beinahe die Hälfte der Eltern (47,54%) ihr Kind beim Computerspielen beobachten. Somit ist davon auszugehen, dass ein nicht geringer Teil der Eltern Kenntnis hat über die Spieloberfläche und die Spielszenarien. Es stellt sich die Frage, inwieweit die Differenz der Empfehlung durch die USK und die praktische Handlung im Elternhaus mit diesen Spielen zu erklären ist.

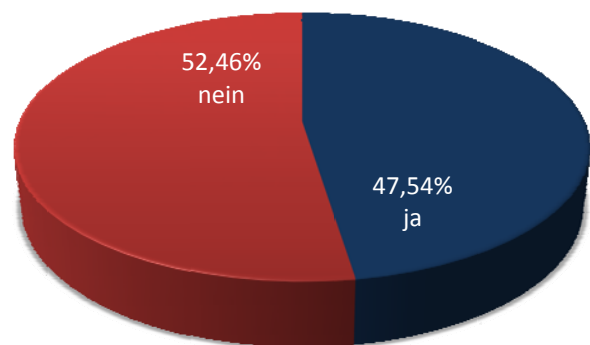
Diese Erkenntnis und Überlegung wird in der Folge die Grundlage sein für unsere Skizzierung verschiedener Elternmedientypen.

Es soll jedoch bereits hier darauf hingewiesen werden, dass der Anteil der Eltern die ihre Kinder nicht bei Computerspielen beobachten und somit vermeintlich auch wenig Kenntnis über Spieloberfläche und Spielinhalt haben, bedenklich hoch ist. Auch hier gilt unsere Aufforderung einer bewussten Auseinandersetzung der Eltern mit dem für ihre Kinder oftmals wichtigen Medium Computerspiel und der Erlangung eigener Medienkompetenzen.

Bezüglich der Alterseinstufung sei hier auf ein wichtiges Problem hingewiesen. Während Computerspielkritiker immer wieder betonen, dass Kinder Computerspiele mit gewalttätigen Inhalten spielen, die meist nicht für ihr Alter angemessen sind, zeugen die Angaben der USK davon, dass Spiele ohne Alterskennzeichnung (also ab 18 Jahre) den kleinsten Teil des Marktes ausmachen. Nur 5,8% der 2607 geprüften Spiele im Jahr 2006 erhielten keine Alterskennzeichnung. (45,7% ohne Altersbegrenzung, 12,7% ab 6 Jahre, 20,1% ab 12 Jahre, 15,6% ab 16 Jahre).

Aufgrund des Missverhältnisses zwischen praktischen Erfahrungen und Empfindungen der Pädagogen und pragmatischen Werten der USK wird die Arbeit der USK kritisiert. Tatsächlich scheint es so, dass von dem kleinen Teil der „ab-18-Spiele“ ein sehr großer Reiz ausgeht. Daraus jedoch zu schließen, dass sich der Konsum der Spieler ändert, wenn mehr Spiele keine Jugendfreigabe erhalten, erscheint abwegig. Vielmehr drückt sich hier deutlich aus, dass die Maßgaben der USK ohne Erfahrung seitens der Pädagogen und Eltern ohne Wirkung bleiben. Die gesetzlichen Grundlagen in Deutschland sind unter den demokratischen Rechtsstaaten der Welt die strengsten und sogar viele Spieler sehen in ihnen eine begründete Trennung in Kinder- und Erwachsenenmedien. Allerdings sind es nicht die Gesetzesgrundlagen sondern deren praktische Umsetzung, die auf dem Prüfstand steht.

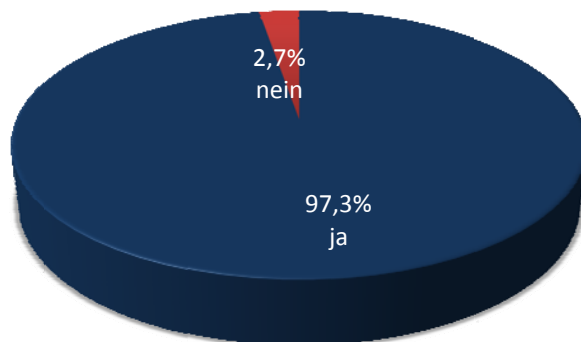
Schauen dir deine Eltern beim Spielen auch mal zu?



Abschließend darf natürlich nicht vernachlässigt werden, dass es sich bei der Kinder-Kult-LAN-Party um ein Freizeitangebot handelt, das den Kindern beim Spiel im Netzwerk und mit anderen Kindern bzw. auch gegen die Eltern Spaß bereiten sollte. Trotz der geringen Zeit für das Kennenlernen des Spiels und somit seiner Beherrschung gaben 97,3% der Befragten an, dass ihnen das LAN-Spiel Freude bereitete. Somit bleibt zu konstatieren, dass Computerspiele im Netzwerk das Potenzial beinhalten, auch kulturelle oder pädagogische Inhalte zu transportieren. Es soll jedoch keine Funktionalisierung stattfinden.

Die Grundlagen für eine pädagogisch orientierte LAN-Party finden sich demnach in einer Symbiose der Disziplinen Medienpädagogik und Spielpädagogik.

Hattest du Spaß auf der Kinder-Kult-LAN-Party?



## Schlussfolgerung

Im ersten Teil der exemplarischen Studie konnte wiederholt und bestätigt werden, dass bei fast allen Kindern das Medium Computerspiel einen nicht unwesentlichen Teil ihrer Freizeitgestaltung einnimmt. Die Computerspielerfahrung ist bereits in diesem noch recht jungen Alter erheblich. Auch und insbesondere das Computerspiel mit und gegen andere Menschen nimmt dabei einen wichtigen Teil ein. Besonders die Mehrspielerspiele besitzen einen hohen Gravitationsgrad und erzeugen bei ihren Spielern großen Spielspaß. Das Sich-gegenseitig-messen entspricht dem Konkurrenzspiel und lässt sich somit spielpädagogisch interpretieren und verwenden.

## LAN-Partys als spielpädagogische Methode

Das Spiel in seinen vielfältigen Formen, auch als Computerspiel, fördert Kreativität, Phantasie und das soziale Lernen. Es bietet Interaktionsmöglichkeiten, gemeinsames Lernen, Spaß und Geselligkeit. Es beinhaltet eine Vielzahl von Aspekten, die für die Persönlichkeitsentwicklung wichtige Prozesse der Selbstfindung unterstützen. Somit kann das Computerspiel wie das Spiel allgemein als jene Tätigkeit verstanden werden, die aus Freude an ihr selbst geschieht.

Spiel schafft sich Möglichkeitsräume (von der mentalen Welt, der Traumwelt, der Spielwelt, der medialen Welt bis zur virtuellen Welt), um den Entfaltungsprozess von Wirklichkeit voran zu bringen und in der Lebenswelt von Menschen Ausdrucksformen zu finden. Die Möglichkeitsräume bestätigen und festigen nicht nur die Einigungsformen der realen Welt, sondern sie gewährleisten ein experimentelles Erproben neuer Möglichkeiten in dieser Welt.

Spielräume sind Räume der Freiheit. Und dennoch ist das Spiel geprägt durch eine unterschiedlich intensive Regelmäßigkeit. Spiel bewegt sich also zwischen zwei Polen: Freiheit und Regel, Anarchie und Gesetz. Ein wesentlicher Aspekt der Freiheit des Spiels ist seine Revidierbarkeit. Im Spiel gibt es die Möglichkeit der Wiederholung und das Glück aber auch negative Lebenssituationen lassen sich korrigieren bzw. ausprobieren.

Den Computerspielen und der Lebenswelt der Spieler liegen oft ein gemeinsames, zentrales Motiv zu Grunde: Beherrschung und Kontrolle. Dieses Kontrollmotiv bedient sich (sowohl im Spiel als auch in der realen Welt der Spieler) bestimmter Muster: Erledigung, Kampf und Duell, Bereicherung und Armierung, Ausdehnung und Verbreitung, Vorankommen und Ziele erreichen, Lösen von Aufgaben und Rätseln, Herstellen von Ordnung. Hier liegt wohl auch der Grund, warum gerade Jungen vom Computerspiel begeistert sind.

Somit ist ein Grund für die Attraktivität der Computerspiele ihr emotionaler Gratifikationscharakter. Computerspiele vermitteln ein „gutes Gefühl“ und werden daher als „emotionale Selbstmedikation“ verwendet. Bei der großen Ausdifferenzierung der heute auf dem Markt existierenden Computerspielgenre findet jeder Spieler „sein“ Spielkonstrukt, um auf diese Weise die Spielwelt zu entfalten, die seinen Wünschen, Impulsen, Vorlieben und Interessen entspricht.

In den Mehrspielermodi der Onlinespiele ist die Spielstärke des Gegenübers nicht einstellbar. So entsteht im Spiel mit anderen Menschen ein Wettstreit, welcher letztlich auch die Etablierung des eSport begründet.

Die Anziehungskraft der Mehrspielerspiele liegt jedoch nicht allein im gegenseitigen Wettkampf und somit im Spielleistungscharakter des eSports. Die Online-Computerspiele schaffen soziale Spielerlebnisräume. In diesen Mehrspieler-Spielwelten treffen die Spieler auf Gleichgesinnte (unterschiedlicher Herkunft und sozialer Hintergründe), gehen einer gemeinsamen Freizeitbeschäftigung nach und können neue Formen des Lernens entwickeln.

Die Aktionen der Spieler von Multiplayergames erfolgen einzeln und im Team gegen- und miteinander. So wird ein ständiger Leistungsvergleich zwischen den Spielern vollzogen. Das Computerspiel selbst tritt in den Hintergrund und ist lediglich Medium, um die eigenen Fähigkeiten miteinander zu messen. So entwickeln sich die Online-Spielwelten für das Individuum gleichermaßen zu kooperativen Lern- und Erlebnisräumen sowie zu Orten einer spielerischen Konkurrenz, die sich analog dem Sport entfaltet.

Über den Stellenwert der Konkurrenzspiele sind die Auffassungen unter Spielpädagogen geteilt. Die Kritiker des Konkurrenzspiels erkennen an, dass die Spannung im Spiel durch die Hoffnung zu gewinnen erhöht wird. Jedoch verfolge jeder Spieler das gleiche Ziel (zu gewinnen) und doch sind es keine partnerschaftlichen Spiele, da der eigene Sieg stets auf Kosten eines Verlierers geht. Somit beruhe das Gemeinsame auf dem jeweils höchst egoistischen Kampf um den Sieg.

Die Befürworter sehen in diesen Spielen die Möglichkeit, dass Kinder in einem geregelten Wettbewerb mit Gleichaltrigen Ängste verarbeiten, sich probieren und entgegen der Meinung der Kritiker gerade das gemeinsame Gewinnen oder Verlieren erfahren. Der Spaß am Spiel und die Spielvereinbarung („Es ist nur ein Spiel.“) entschärfen die Ernsthaftigkeit dieses Verhaltens und erlauben spielerisch Wettbewerbsverhalten.

Für die Ausrichtung einer spielpädagogisch geleiteten LAN-Party ist besonders der Teamaspekt zu betonen. Nicht im Spiel „jeder-gegen-jeden“, sondern im partnerschaftlichen Erreichen des Spielziels liegt das Potenzial der Mehrspielerspiele. Die meisten Computerspiele haben sich dieses Prinzips längst angenommen und gestatten bereits in der Spieleinrichtung die Aufteilung in Teams. Ist dies nicht im Spiel veranlagt, kann durch eine betreuende Person der Mannschaftswettbewerb durch Mittel wie Punkte zählen, Zeiten vergleichen oder andere Erfolgskriterien erreicht werden. Zur Teambildung und Teamidentifikation empfiehlt es sich weiterhin, Mittel einzubinden wie geschlossene Kommunikationskanäle, Logos, Gruppennamen oder weitere Attribute.

Die Befürchtung der Kritiker des Konkurrenzspiels können im Teamspiel weitestgehend verringert werden. Auch die Aussage der befragten Kinder macht deutlich, dass die Dynamik des Spiel- und Gruppenerlebnisses sogar bewirkt, dass der Spielsieg als Ziel hinter den gemeinsamen Spaß zurücktritt. 82% der befragten Kinder geben hierzu an, dass im Team zu verlieren weniger schlimm ist als allein.

## Elternmedienkompetenzen

Ziel eines medienpädagogischen Umgangs mit Computerspielen muss es sein, dass Eltern ihre Verantwortung für die Medienerziehung ihrer Kinder deutlich erkennen. ErzieherInnen in den Kindertagesstätten und LehrerInnen in den Grund- und Regelschulen sowie Gymnasien müssen befähigt werden, die Potenziale des Mediums in ihrer pädagogischen Arbeit aufzugreifen. Somit können sie auch Ansprechpartner für Eltern und ältere Geschwister in Fragen der positiven und beeinträchtigenden Wirkungen des Computerspiels sein.

Pädagogisch angeleitete LAN-Partys sind momentan in Schulen, Jugendclubs etc. jedoch eher eine Seltenheit. Häufig fehlt es an technischen Möglichkeiten, mehr noch jedoch an medienpädagogisch geschulten Personen, die das Wissen und die Kompetenzen haben, derartige Spielmöglichkeiten bereitzustellen und durchzuführen. Somit ist davon auszugehen, dass die wesentlichen Computerspielerfahrungen von Kindern im privaten Umfeld erfolgen.

Die Frage ist, wie ein solcher privater Umgang mit dem Computerspiel aus medienpädagogischer Sicht zu werten ist und welche Bedeutung Kinder- und Jugendschutzinstrumente behalten. Die aktuelle Forderung nach einer Verschärfung des Jugendschutzgesetzes im Bereich der Computerspiele scheint angesichts der Tatsache, dass viele Kinder Spiele mit Einverständnis und/oder Wissen spielen, die nicht für ihr Alter geeignet sind, bereits heute unwirksam. So bleibt zu konstatieren, dass die gesetzlichen Vorgaben des Jugendschutzes im praktischen Einsatz an der privaten Haustür enden.

Abseits der Überlegung, ob die Alterseinstufung der USK für die Computerspiele gerechtfertigt ist, stellt sich insbesondere die Frage, wie Eltern mit dem Medium Computerspiel in Hinblick auf ihre Kinder umgehen.

Abstrakt lassen sich derzeit folgende Elternmedientypen skizzieren:

### 1. Die absenten Eltern

Der Vorwurf, dass manche Eltern die Medien benutzen, um ihre Kinder zu beschäftigen damit sie sich selbst auf andere Dinge konzentrieren können, ist nicht neu. Tatsächlich haben insbesondere moderne Medien für viele Kinder einen so großen Gravitationseffekt, dass sich Medien als „Ablenkung“ verwenden lassen. Hinzu kommt, dass die gesellschaftlichen Bedingungen oftmals für Eltern eine Doppelbelastung erzeugen und sich womöglich nur schwer die Aufmerksamkeit allein auf die Kinder richten lässt.



Es wird bei der Beschäftigung der Kinder mit Medien allerdings übersehen, dass auch hier ein hoher Betreuungsaufwand für eine angemessene Medienreflektion nötig ist.

Eltern, die Medien vornehmlich nutzen, um ihre Kinder für eine Zeit allein zu beschäftigen, haben keine Gelegenheit, die Reaktionen der Kinder auf die Medieninhalte zu erfahren. Entsprechend versäumen sie für Kinder eventuell wichtige Situationen und negieren somit die Grundlage für entsprechende Gespräche. Dieses Verhalten ist nicht zuletzt oftmals ein Indiz für mangelhafte Medienkompetenzen der Eltern, die selbst unreflektiert Medien konsumieren und Inhalte nicht sondieren.

Kindern, die überwiegend allein gelassen Medien konsumieren, fehlen häufig grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Medien. Es fällt ihnen schwerer, zwischen Fiktion und Realität zu unterscheiden, sie können kindgerechte Inhalte nicht von Erwachseneninhalten trennen und bleiben bei Fragen und eventuellen Problemsituationen allein zurück. Eine Verarbeitung von Medienerlebnissen erfolgt (wenn) nur unbewusst und ungesteuert.

## 2. Die bewahrpädagogischen Eltern

Aus Angst oder eigenen negativen Erfahrungen neigen manche Eltern dazu, Medienkonsum von Kindern präventiv zu vermeiden oder stark zu reduzieren. Häufig sind es Eltern, die sich angesichts der neuen Medien überfordert fühlen und selbst nur schwierig Medieninhalte rezipieren können. Ihre Reaktion auf Wirkungsvermutungen und komplexe Wissensgrundlagen sind Sanktionen und Verbote. Sie kennen häufig nicht die ihnen zur Verfügung gestellten Hilfsmittel wie Alterskennzeichnungen und spezielle Bewertungsplattformen.

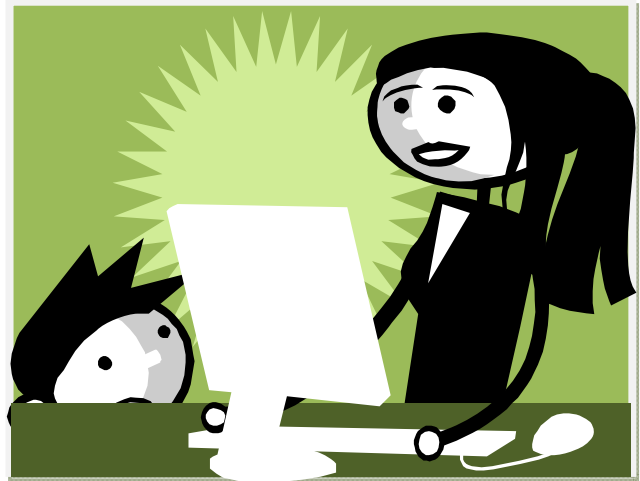
Es zeigt sich jedoch, dass auch Kinder, deren Eltern ihnen Medienumgang großteils untersagen, bei Freunden Medien konsumieren. Für ihre Altersgenossen sind Medien wichtige Aspekte, über die sie sich austauschen und über die sie kommunizieren. Somit besteht stets auch der Wunsch sich selbst einzubringen, mitreden zu können und eigene Erfahrungen einzubringen.

Manche bewahrpädagogischen Eltern nutzen die Bedeutung der Medien für Kinder dazu, um sie als „Belohnung“ oder Medienentzug als „Strafe“ einzusetzen. Dies führt jedoch eher dazu, dass Medien eine überproportionale, fast mystische Bedeutung erlangen. Medien werden auf diese Weise ungerechtfertigt glorifiziert. Auch hier kann es letztlich zu Kommunikationsdistanzen zwischen Eltern und Kindern kommen, die Austausch, angemessene Reaktionen und Hilfestellungen erschweren.



### 3. Die spielenden Eltern

Seit 30 Jahren gibt es inzwischen Computerspiele. Die Annahme, dass die Eltern prinzipiell in ihrer Sozialisation keine Computerspiele gespielt haben, übersieht, dass inzwischen viele junge Eltern eine eigene Computerspielbiografie besitzen und bisweilen auch aktive Spieler sind. Daraus ergeben sich abstrakt zwei Varianten, wie spielende Eltern den Computerspielkonsum ihrer Kinder behandeln.



Positive Aspekte finden sich darin, dass spielende Eltern Erfahrung mit den Spielen, Alterskennzeichnungen, Spielinhalten und Wirkungsmechanismen haben. Sie setzen sich als Spieler aktiv und aus Perspektive der Spieler mit diesen Medien auseinander und können auf eventuelle Problemsituationen angemessen reagieren. Dazu bedarf es nicht nur der Kenntnis über die Spiele, sondern auch des Bewusstseins, dass die Verarbeitungskompetenzen von Erwachsenen und Kindern bzgl. der Spiele verschieden ist. Spielende Eltern finden oftmals guten Zugang zu Gesprächen über das Spiel und über Erlebniserfahrungen.

Spielende Eltern können jedoch bei eigenen geringen Medienkompetenzen einer angemessenen Beschäftigung von Kindern und Computerspielen sogar entgegenwirken. Sie vermuten, dass die Reaktion von Erwachsenen auf Spielinhalte sich nicht von denen ihrer Kinder unterscheidet und gewähren bisweilen ungerechtfertigten Zugang zu Spielinhalten, die für Kinder nicht geeignet sind. Starker Spielkonsum der Eltern kann die Bedeutung des Computerspiels auch überproportional erhöhen und ihm eine unverhältnismäßige zeitliche Beschäftigung verschaffen.

### 4. Die medienkompetenten Eltern

Medienkompetente Eltern zeichnen sich nicht zwangsläufig durch eigene Computerspielerfahrung aus. Sie beschäftigen sich mit dem Medium Computerspiel, kennen Alterskennzeichnungen und verfolgen aktiv das Spiel der Kinder. So lassen sich Reaktionen der Kinder auf Spielinhalte erkennen und ggf. angemessen reagieren. Mitzuspielen verhilft nicht nur dazu die Spieldynamik, die auf das Kind wirkt, zu erfassen, sondern bedeutet auch für das Kind, dass seine Eltern sich mit diesem, für sie eventuell wichtigen Medium beschäftigen. So entsteht die Möglichkeit für eine Gesprächs-



grundlage, die Ausgangspunkt für einen angemessenen Umgang mit Computerspielen darstellt. Dabei zeigt die Praxis, dass Eltern, die das Spiel und ihr Kind beim Spiel erfahren und beobachten, bisweilen abweichend von gesetzlichen Vorgaben bestimmte Computerspiele erlauben oder einschränken können. Sie beurteilen das Nutzungsverhalten individuell und angepasst an den Lebensweltkontext des Kindes.

Dabei verwenden medienkompetente Eltern das Computerspiel nicht als Belohnung oder Strafe, sondern schaffen klare Regelungen und Vereinbarungen, wie mit diesem Medium umgegangen wird. Ein solcher Umgang kann zu einer bewussten Auseinandersetzung der Kinder mit den Spielen führen und ihnen helfen, eine eigene Medienkompetenz, insbesondere Auswahlkompetenz und Medienkritik zu gewinnen bzw. herauszubilden.

## Fazit

Ein effektiver Jugendmedienschutz baut zwar auf gesetzlichen Regelungen auf, die insbesondere allgemeine Grundlagen und Herangehensweisen beschreiben, kann jedoch nur funktionieren, wenn er individuell und im kleinsten gesellschaftlichen Konstrukt, der Familie, angewandt wird. Grundvoraussetzung ist dazu eine Herausbildung von Elternmedienkompetenzen. Einerseits erscheint diese Forderung angesichts der heutigen Überlegenheit von Kindern bzgl. der Nutzung von Medien schwierig und kaum umzusetzen, andererseits zeigt sich bereits heute, dass viele Eltern durch ihre eigene Medienbiografie diese Kompetenzen bereits mitbringen oder erlernen können.

Die Aufgabe einer emanzipatorischen Medienpädagogik ist es hierbei, Medienkompetenzen weniger direkt an Kinder und Jugendliche zu vermitteln, sondern sich verstärkt mit der Förderung von Medienkompetenzen seitens Erwachsener zu beschäftigen. Dabei handelt es sich zwar zuerst um Eltern, jedoch ebenso um Pädagogen, Lehrer, Kindergärtner und andere Multiplikatoren, die in der Sozialisation von Kindern wirksam werden.

## Impressum:



Text/Layout: Martin Geisler  
Studie: Ronny Krug, Danny Willmann, Gerrit Neundorf, Martin Geisler  
Verantwortlich: Institut für Computerspiel – SPAWNPOINT  
beim Landesfilmdienst Thüringen e.V.  
Download unter: [www.ics-spawnpoint.de](http://www.ics-spawnpoint.de)

23.03.2008