

Brutale Computerspiele

sind ins Gerede gekommen.

Sie machen Spaß, faszinieren und sind
„gefährlich“.

Es ist an der Zeit, nicht mehr nur zuzusehen,
sondern nachzudenken und zu handeln!

Erwiesen ist:

1. Die Hirnforschung hat nachgewiesen, dass das Gehirn sich mit seiner Tätigkeit verändert (Bahnungseffekt). Virtuelle Gewalt aktiviert die Hirnareale für aggressives Handeln.
2. Es besteht eine Beziehung zwischen dem Verhalten in der virtuellen und der realen Welt. Virtuelle Gewalt begünstigt reale Gewalt. Piloten aller Fluglinien trainieren per Flugsimulator.
3. Subjektive Aussagen und Selbsteinschätzungen von Gamern („Ich bin nicht aggressiv geworden“) sind bedeutungslos – auch nach dem Genuss von zuviel Alkohol fühlt man sich fahrtüchtig.

Flyer für Eltern

DIE SCHÄDLICHEN WIRKUNGEN VON GEWALTSPIELEN SIND HINREICHEND WISSENSCHAFTLICH BEGRÜNDET :

1. einerseits durch die Hirnforschung und
2. andererseits durch die psychologische Medienwirkungsforschung
3. Zahlreiche wissenschaftliche Nachweise widerlegen die rein subjektive Sichtweise des bloßen Spaßerlebens beim virtuellen Gewaltspiel. Beispielsweise wurde widerlegt, dass Computergewalt zu einem Abbau der realen Gewalt führt. Das Gegenteil ist der Fall.

***Neueste Ergebnisse aus der
Medienwirkungsforschung bei
www.medienqewalt.eu***

WAS TUN?

ELTERN:

Von der Spieleindustrie unabhängige Informationsmöglichkeiten für Eltern an Schulen schaffen, Interessierte finden.
Nicht akzeptieren, dass bereits jeder zweite Junge und jedes fünfte Mädchen zwischen 13 und 17 Jahren brutale Gewaltspiele spielen.

Folgende Fragen helfen Ihnen, ein Computerspiel selbst zu beurteilen:

- ⇒ Entspricht die Altersfreigabe des Spiels dem Alter des Kindes oder Jugendlichen?
- ⇒ Werden vom Spieler menschenverachtende und brutale Handlungen verlangt?
- ⇒ Werden grausame Handlungen
 - als Erfolg gewertet und
 - mit Anerkennung belohnt oder gar
 - als Spaß dargestellt?
- ⇒ Wird das Unrecht erkennbar und wird es bestraft?
- ⇒ Werden gewaltfreie Lösungen überhaupt in Betracht gezogen?

ELTERN MÜSSEN RECHTZEITIG GRENZEN SETZEN!

Rechtzeitig heißt, schon in der Grundschule den Medienkonsum insgesamt zeitlich zu begrenzen und das Spielen brutaler PC- oder Videospiele zu verbieten. Trotzdem nicht gleich in Panik geraten, wenn ein Kind zuhause oder bei Freunden zu ihm/ihr verbotenen Spielen greift. Besser ist es, in Ruhe mit dem Kind über Gründe zu reden, eventuell auch darüber, was daran Spaß macht und dann erst über die Gefahren aufklären. Hier ist ein ganz klarer Standpunkt der Eltern gefordert.

Notwendigkeit von Alternativen:

- Förderung von langfristigen Interessen bei Kindern und Jugendlichen im sportlichen, musischen, kulturellen, wissenschaftlichen oder sozialen Bereich.
- Der Entwicklung förderliche Spiele vorschlagen

Notwendigkeit von Kontrolle:

Es gibt eine neue Software, die je nach Alter des Benutzers eines Computers nicht freigegebene Spiele erkennt und beseitigt. Die Installation ist einfach, der Preis moderat. Wir empfehlen Eltern, die ihre Verantwortung ernst nehmen, eine solche Software zu installieren. **(Wir werden Sie in Kürze über eine neu entwickelte gute Software informieren)**

SCHÜLER:

⇒ Spielst Du zu viel?

Bei einer täglichen Spielzeit von mehr als drei Std. über mehrere Monate hinweg stellt sich ernsthaft die Frage der Spielsucht. In diesem Fall solltest Du Dich prüfen, ob Du Dein Spielverhalten noch kontrollieren kannst. Im Zweifelsfall musst Du Dir Hilfe suchen.

⇒ Lösen Computerspiele Deine Probleme?

Viele meinen „da schieß ich mir meinen Frust von der Seele“ und fühlen sich zunächst erleichtert. Die Probleme bleiben aber, sie werden nicht verarbeitet, sondern nur verdrängt. Um Probleme zu lösen, muss man mit Freunden oder sonstigen Vertrauenspersonen reden.

⇒ Spielst Du extrem gewalthaltige und für Dein Alter nicht zugelassene Computerspiele, weil es in der Klasse oder in meiner Clique „in“ ist?

Bedenke: Wenn Du Dich diesem Gruppenzwang **nicht** beugst, bist **Du** der Stärkere.

•Buchempfehlung:

Hassenmüller, Heidi (2005): *Kein Engel weit und breit*. Klopp Verlag, € 19,95

Schiffer, Eckhard (2010): *Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde - Anstiftung gegen Sucht und Selbstzerstörung bei Kindern und Jugendlichen*. 10. überarbeitete Auflage, Beltz Verlag, € 12,95

BERATUNGSHILFEN

Wenn der Leidensdruck zuhause groß ist oder gar unerträglich wird, unbedingt fachkundigen Rat einholen. Angebote dazu gibt es viele, hier die wichtigsten Ansprechpartner:

•Schulpsychologische Beratungsstellen

(Adressen siehe bei

http://www.schulpsychologie-bw.de/lsw_adressen.html)

•Beratungslehrer (an vielen Schulen)

Sucht- und Gewaltpräventionslehrer (an jeder Schule)

•www.kultusportal-bw.de

•www.rollenspielsucht.de

•www.aktiv-gegen-mediensucht.de

•Suchtberatungsstellen. Anschriftenliste der

Psychosozialen Beratungs- und ambulanten Behandlungsstellen/Kontaktläden

für Suchtgefährdete und Suchtkranke in Baden-Württemberg siehe bei

http://www.suchtfragen.de/uploads/media/PSB_2009.pdf

Diesen Flyer kann man sich auch bei

<http://www.aktionsbuendnis-amoklauf.de>

oder bei <http://www.mediengewalt.eu>

aus dem Internet herunterladen



Herausgeber: Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden.

Wissenschaftliche Beratung/Redaktion: Dr. Rudolf H. Weiß