

Eltern probieren Computerspiele aus

Bei einem Infoabend am Max-von-Laue-Gymnasium tauchten Mütter und Väter selbst in die virtuelle Welt ein - Expertinnen: "Reden Sie mit Ihrem Kind"

Welche Emotionen beim Computerspielen geweckt werden, erfuhren Eltern nun am eigenen Leib. In dieser Woche lud das Max-von-Laue-Gymnasium zu einem Infoabend ein, bei dem sich die Erwachsenen über das Thema Computerspiele informieren, vor allem aber auch selbst einmal in die Welt von "World of Warcraft" oder "Counterstrike" eintauchen konnten.

KOBLENZ. "Jetzt bin ich schon wieder tot!" Frustriert lässt der 48-jährige Lothar Simanowski das Gamepad sinken, mit dem er Sekunden zuvor noch einen mit Messer und Schwert bewaffneten Tempelritter durch die engen Gänge eines altertümlichen Schlosses gelenkt hat. Der liegt jetzt tot am Boden. Simanowski ist ungeübt, wenn es um das Zocken an Spielekonsolen geht.

Im Nebenraum geht es neuzzeitlicher zu. Der 20-jährige Michael Newald gibt Auskunft darüber, wie man das Spiel "Counterstrike" bedient. "Sehen Sie, jetzt schleiche ich mich von hinten an Sie heran", erklärt er. Mit geübten Mausclicks und Tastenkombinationen bewegt er seine mit einem Zielgewehr ausgerüstete Spielfigur solange vorwärts, bis die Schussbahn auf den Gegner frei ist. "Sehen Sie, genau das macht den Kick beim Spielen aus", sagt er und drückt ab.

Eine Netzwerk-Party der besonderen Art stand diese Woche auf dem Stundenplan im Koblenzer Max-von-Laue-Gymnasium. Mehrere Stunden lang konnten sich Eltern dort einmal in die Gefühlswelt ihrer Kinder hineinversetzen und herausfinden, wie Computerspiele funktionieren und welche Emotionen sie freisetzen. Bevor es aber ans Zocken ging, erklärten Expertinnen, wie gefährlich Computerspiele wirklich sind.

"Grundsätzlich gilt, dass Medien niemals zum ‚Babysitter‘ werden dürfen", sagt Sandra Lenz vom Landesmedienzentrum Rheinland-Pfalz. "Das gilt sowohl für Computerspiele als auch für TV und Internet", ist sie sich sicher und führt weiter aus: "Gefährlich wird das Computerspielen für ein Kind dann, wenn alles andere unwichtig wird, also wenn Schule, Hobbys, Familie und Freunde nicht mehr interessant sind."

Die Gefahr zunehmender Gewalt bei Jugendlichen durch sogenannte "Killerspiele" schätzt die Expertin allerdings als gering ein: "Sicher gibt es ein Risiko, aber ob ein Jugendlicher gewalttätig wird oder nicht, hängt von sehr vielen Umweltfaktoren ab." Dazu zählten etwa Persönlichkeitsmerkmale, Alter und familiäre Situation. Lenz ist sich sicher: "Es gibt keinerlei Kausalzusammenhänge zwischen dem Spielen und der Gewaltbereitschaft."

Als Schulelternsprecherin Bettina Newald den Vorschlag eines Elternabends unter dem Motto "Computerspiele selbst erleben" an den Schulelternbeirat richtete, wollte sie den Eltern ein Gefühl fürs Spielen vermitteln, aber auch Klarheit über den aktuellen Forschungsstand schaffen. "Wir sind so überinformiert durch Presse und Medien, dass viele Eltern gar nicht mehr wissen, was gut und schlecht für ihre Kinder ist", erklärt die fünffache Mutter. "Hier lernen Erwachsene, was Spielen bedeutet, so dass sie auch mit ihren Kindern darüber sprechen können." Und gerade das Miteinander-Sprechen ist es auch, was Sandra Lenz den Eltern empfiehlt. "Informieren Sie sich. Sprechen Sie mit Ihrem Kind. Setzen Sie klare Regeln. Achten Sie auf den Jugendschutz und akzeptieren Sie Ihr Kind als Experten", fasst sie gemeinsam mit Kollegin Annette Thunemann ihre wichtigsten Ratschläge für die Eltern zusammen.

Dass er seinen Kindern Grenzen setzen muss, war für Lothar Simanowski schon vor diesem Abend klar. "Zwei Stunden am Tag ist die maximale Spielzeit, die ich erlaube", sagt er. Doch die Veranstaltung hat ihm einen neuen Blickwinkel eröffnet: "Es ist ja erstaunlich, wie schnell man sich von so einer Computerwelt gefangen nehmen lässt", stellt er fest. Schon steuert er seinen wieder zum Leben erweckten Tempelritter erneut durch virtuelle Gänge, um seinen Gegner dieses Mal (hoffentlich) zu besiegen.

Anna Wirth



Hier lernen Eltern die Welt ihrer Kinder kennen: Am Max-von-Laue-Gymnasium konnten Erwachsene einen Abend lang bekannte Computerspiele testen. ■ Foto: Anna Wirth

Rhein-Zeitung - Ausgabe Koblenz, Region Nord vom 25.01.2008, Seite 17.