

Nicht jeder Spieler wird zum Killer

Infoveranstaltung von Schülern des Schlossgymnasiums zum Thema: „Computerspiele“

Vorurteile und Klischees wurden bei der Präsentation „Computerspiele“ im Schlossgymnasium ebenso erörtert wie die positiven Aspekte. Die Gäste konnten sich anschließend ein eigenes Bild von Videospiele machen und sie selbst ausprobieren.

PATRICK TOSOLINI

Kirchheim. „Computerspiele sind schlecht für die geistige Entwicklung, erhöhen die Gewaltbereitschaft, senken die Hemmschwelle und zerstören soziale Bindungen.“ Das bringen Eltern vor, um Kindern das Spielen an Spielekonsolen und Computern zu untersagen.

Der Schülerwettbewerb 2009 der Bundeszentrale für politische Bildung, unter der Schirmherrschaft des Bundespräsidenten Horst Köhler, war Anlass, dass Leonard Tomschi, Ulf Maroldt und Philipp Hoffmann zum Infoabend in das Schlossgymnasium einluden. Gleichzeitig absolvierten die Elftklässler damit ihre Gemeinschaftskunde-GFS (Gleichwertige Feststellung von Schülerleistungen).

„Ich selbst bin auch mit diesen Spielen groß geworden“, sagte der Gemeinschaftskundelehrer der Schüler, Manfred Machoczek. „Deswegen verstehe ich es und finde es sogar wichtig, dass sie ihre eigene Sicht der Dinge vorstellen.“

Die Informationsveranstaltung der drei 16-Jährigen begann mit einer Frage an das Publikum: „Was halten Sie von Computerspielen?“ – Wie von den Schülern erwartet, hagelten ihnen Klischees wie „das spielen doch alle Amokläufer“ entgegen. Ein Gast meinte, dass die Spiele „heute die große und umfassende Beschäftigung der heutigen Jugend“ seien. „Wir möchten den Eltern einfach



LAN-Partys, Alltag in vielen Wohnzimmern. Kinder und Jugendliche spielen Computerspiele immer länger und häufiger.

Foto: Irene Striffler

einen Überblick über elektronische Spiele geben“, sagte Leonard Tomschi. „Und dabei gleichzeitig Aufklärungsarbeit leisten.“ Dies begann mit einer Auflistung von Pro- und Kontrargumenten. „Das Spielen fördert die Hand-Augen-Koordination und die Konzentrationsfähigkeit“, sagte Ulf Maroldt. Auch das räumliche Denken könne verbessert werden. „Außerdem

macht es Spaß“, sagte er. Das waren auch im Wesentlichen die positiven Auswirkungen der Spiele.

Negative Einflüsse gibt es zuhauf: Die schulischen Leistungen können nachlassen, das exzessive Spielen kann zum Verlust von Freunden bis hin zur vollständigen Abschottung von der Außenwelt führen. Auch körperliche Beschwerden

wie Augen- oder Rückenschäden sowie einseitige und ungesunde Ernährung können die Folge sein. Das gefährlichste am Spielen ist laut Experten jedoch nicht die Abkoppelung, sondern die hohe Suchtgefahr. Videospielsüchtige sind durchaus mit Suchtkranken wie Alkohol- oder Drogenabhängigen vergleichbar. Nimmt man ihnen die Spiele weg,

so können Entzugserscheinungen auftreten. Zumeist sind diese psychischer Natur und führen zu Unruhe, Gereiztheit bis hin zu Aggressionen. „Viele Eltern schauen nicht einmal genau hin, was ihre Kinder überhaupt spielen“, sagte Philipp Hoffmann. „Dabei ist eine frühe Erkennung das A und O zur Prävention.“ Eine Studie des Kriminologischen

Forschungsinstituts Niedersachsen mit 44 000 befragten Schülerinnen und Schülern ergab, dass knapp vier Prozent der Mädchen und etwa 16 Prozent der befragten Jungen ein exzessives Spielverhalten aufweisen. Für Experten zeigen Spieler ein solches Verhalten, wenn sie täglich mehr als 4,5 Stunden in virtuellen Welten verbringen.

Gründe der Sucht sind etwa, dass sich Spieler in ihre „eigene Welt“ zurückziehen, um so dem stressigen Alltag auszuweichen. Sie flüchten sich in eigene Sphären, in denen sie meistens die Anerkennung erfahren, die sie in der „realen“ Welt nicht bekommen. Überdies schüttert der Körper beim Spielen das Hormon „Dopamin“ aus, dem Volksmund auch als „Glückshormon“ geläufig.

Ulf Maroldt führte Szenen aus verschiedenen Spielen wie zum Beispiel „World of Warcraft“ vor. Diese sollten Einblicke in die Thematik von Computerspielen geben. Das förderste zutage, dass nicht jedes Computerspiel ein „Killerspiel“ ist.

Bei „World of Warcraft“ kann ein individueller Charakter erstellt und mit ihm die Cyberspace-Welt erkundet werden. Ziel ist es, mit seinem virtuellen Abbild „Levels“ (Ränge) aufzusteigen, um neue Techniken und Fähigkeiten zu erlernen.

Auf den Computern im Informatikraum der Schule installierten die Jungs die Spiele „Warcraft 3“, ein Rollenspiel, „Teeworlds“, ein Abenteuerspiel und einen Ego-Shooter. Unter der Anleitung der drei Referenten erhielten die Gäste so einen ersten Einblick in die Welt der Computer- und Videospiele.

„Durch die Recherche für die Präsentation ist unser Bewusstsein um die Gefahren der Sucht gestiegen“, sagten die drei Gymnasiasten. Sie planen, ihren Vortrag weiterhin anzubieten. „Um zu informieren und aufzuklären“, wie sie sagten.

GÜNSTIGER DISCOUNT-STROM IST JETZT NOCH GÜNSTIGER.

Jetzt zu eprimo wechseln und mit dem „eprimo Bonus Rabatzzzz“ doppelt sparen – günstiger Discount-Strom und bis zu 100 € Wechselbonus bei der nächsten Stromrechnung gutgeschrieben.

Kostenlos anrufen unter:
0 800 - 60 60 110
 oder **www.eprimo.de**

JETZT MIT WECHSEL-BONUS

EPRIMO BONUS RABATZZZZ

eprimo
 der energiediscounter