

Es ist doch nur ein Spiel.... vom Baby- TV zum Killerspiel

**- Warum Eltern Schwierigkeiten haben, ihren
Kindern und Jugendlichen beim Medienkonsum
Grenzen zu setzen und was man tun kann, damit
es nicht zu
Medienverwahrlosung,
Computerspielsucht und
Gewalttätigkeit kommt -**

Vortrag Grundschule in der Taus-Backnang 21.3.2012

Dr. Rudolf H. Weiß – Medienforschung eMail: RHWEISS@t-online.de

Was erwartet Sie

Rahmenangebote

- Ein kleiner Infotisch soll Ihnen eine weiterführende Hilfe bieten.
- In einem Handout können Sie sich über erzieherische Maßnahmen informieren – gleichzeitig wird durch ein „Medientagebuch“ zum Weiterdiskutieren in der Familie oder mit Freunden und Bekannten angeregt.

Vortrag

In kurzen Film-/Spielausschnitten werden die wichtigsten

- entwicklungshemmenden und Mediensucht- und Gewalt fördernden Medien gezeigt. „Vom Baby-TV zum Killerspiel“. Die ursächliche Wirkung von Mediengewalt auf Schülergewalt wird erklärt und die Folgen abgeleitet.
- vor allem geht es um Grenzen setzen durch Eltern-und das **WIE!**

Einzelthemen

- Typische Medienbeispiele (Baby-TV > Comics mit Kinderwerbung > Horrorfilme > PC-Spiele > Egoshooter, Kriegsshooter).

Negative Auswirkungen auf:

- Schulleistung
- Verhalten (Gewalt, Mobbing, Delinquenz)
- Gehirnentwicklung
- Körperliche Entwicklung (z.B. Adipositas)
- Phantasie, Träume, Angst, psychische Störungen
- Beeinflussbarkeit durch Werbung
- Gefahr der Abhängigkeitsentwicklung (Mediensucht-Medienverwahrlosung)

Die Krise männlicher Kinder und ihre schulische Entwicklung (einige Fakten)

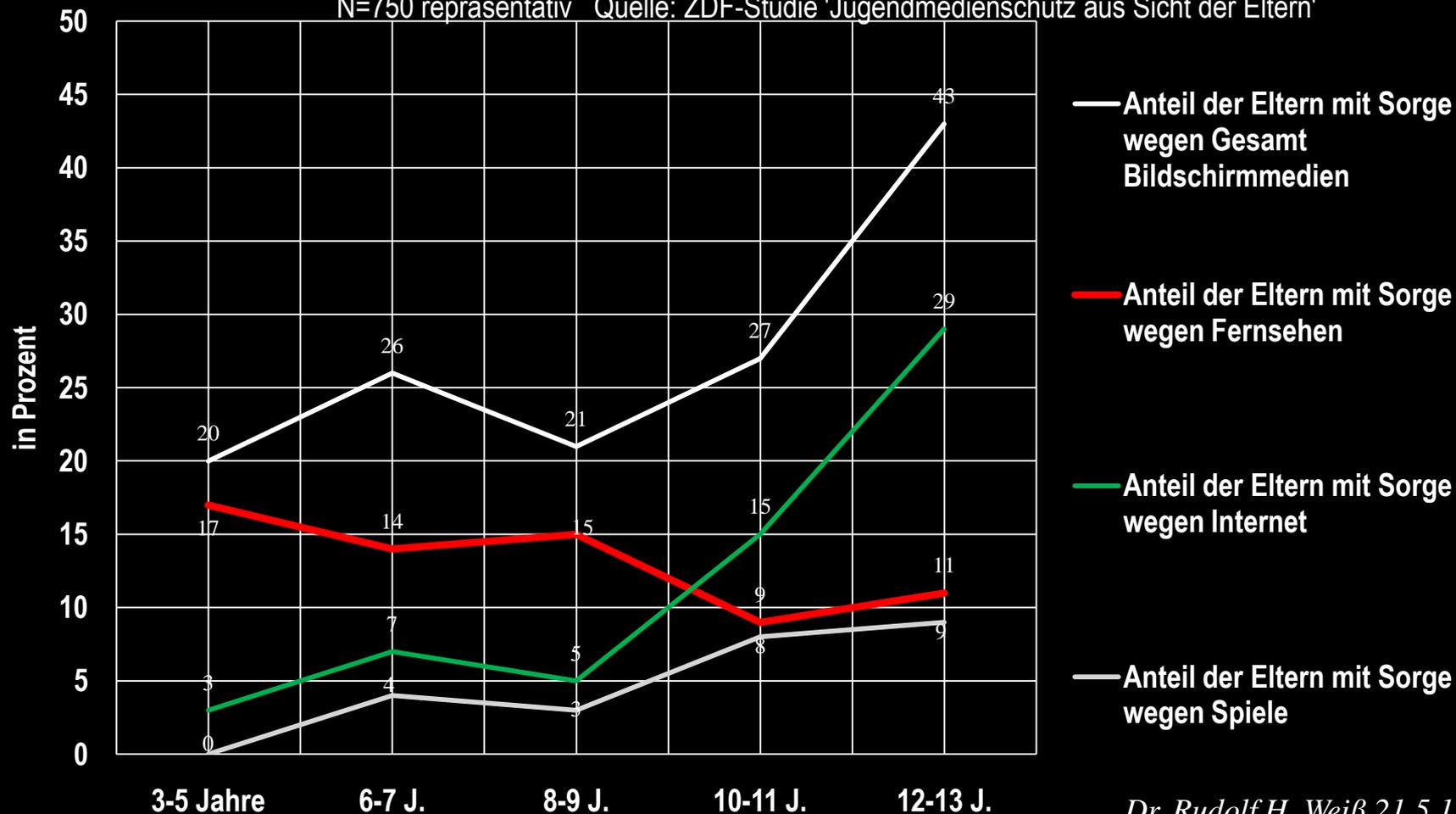
Hoher Bildschirm-Medienkonsum und ADS - Wie verträgt sich das?

Computer und Schule

• Elternsorge wegen Mediennutzung der Kinder von 3 bis 13 Jahren

Prozentanteil der Eltern, die Sorgen hinsichtlich der Mediennutzung ihrer Kinder äußern

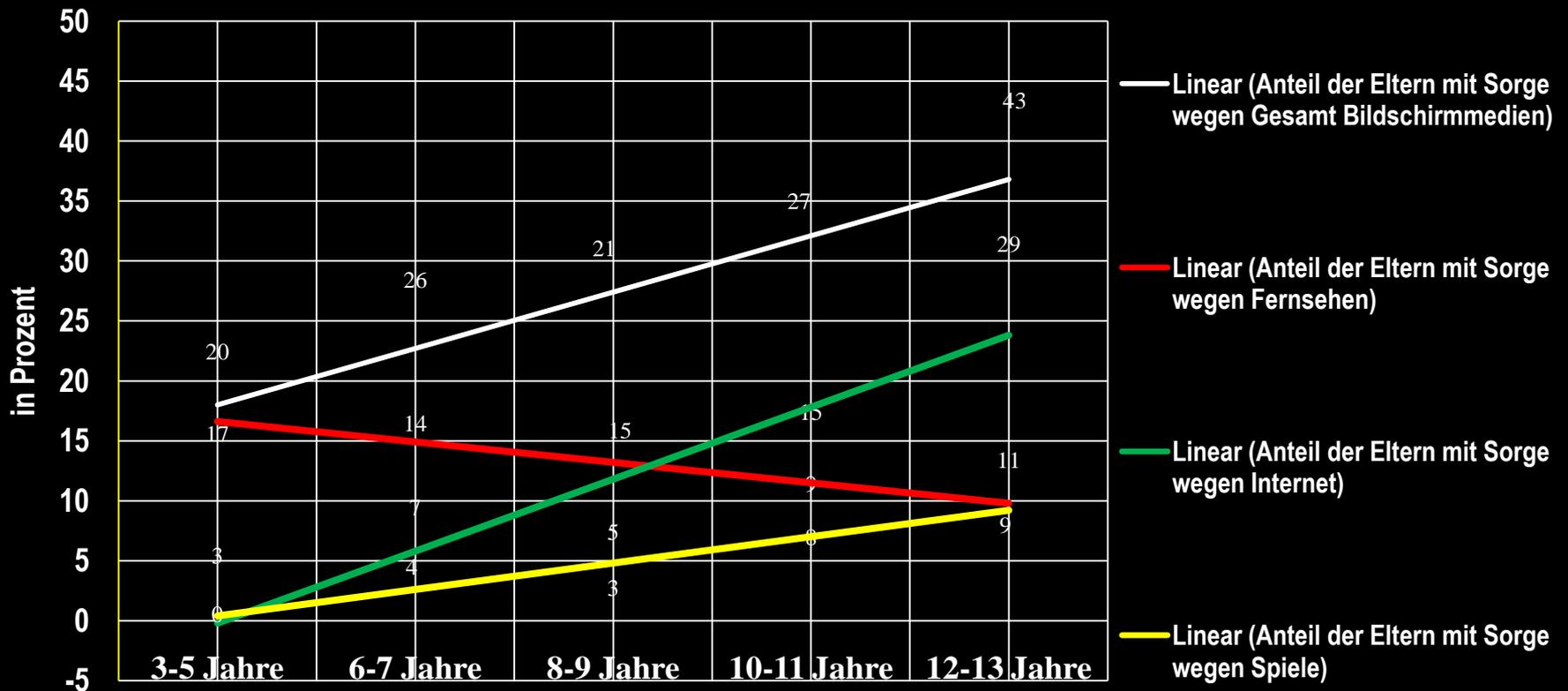
N=750 repräsentativ Quelle: ZDF-Studie 'Jugendmedienschutz aus Sicht der Eltern'



Trendliniendarstellung

Alterstrend -Anteil der Eltern, die Sorgen hinsichtlich der Mediennutzung ihrer Kinder äußern

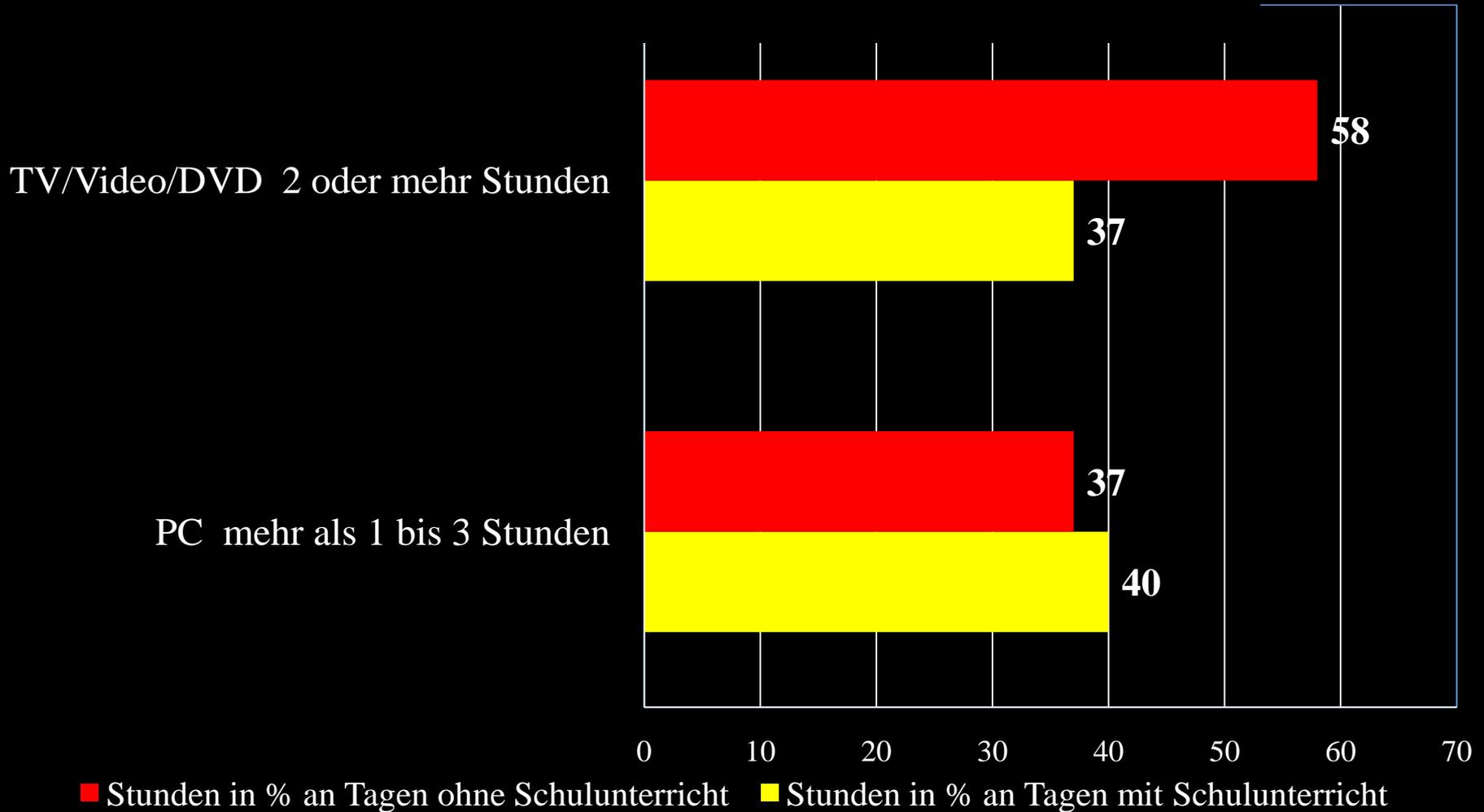
N=750 repräsentativ Quelle: ZDF-Studie 'Jugendmedienschutz aus Sicht der Eltern'



Das Internet macht die Eltern ab 8-9 Jahren zunehmend besorgt – ‚besonders besorgt aber auch ratlos‘ (Media Perspektiven 1/2012. Seite 24)

Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Roter Ampelbereich: mehr als eine Stunde bis drei Stunden Mediennutzung pro Tag erste Grundschulklassen N=57



Die mediale Entwicklung

Zunächst fängt es ganz „harmlos“ an mit **Baby-TV**



Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Neueste
„Errungenschaft“
ist das

Baby-TV

Dies können die
Folgen sein >>>>

69 PRAXIS ANTHROPOLOGIE
FREIES GEISTESLEBEN

RAINER PATZLAFF

DER GEFRORENE BLICK

DIE PHYSIOLOGISCHE
WIRKUNG DES FERNSEHENS
UND DIE ENTWICKLUNG
DES KINDES



Dann kommen bei den AV-Medien - überwiegend bei den Jungen

- mit drei Jahren der erste Gameboy
- mit vier Jahren die unendlich vielen und sehr gewalthaltigen Comicserien und TV-Filme
- mit acht Jahren die ersten Horror-Gewaltfilme
- mit 8-10 Jahren die ersten „Killerspiele“
- mit 12 Jahren erweiterte Beschaffungsmöglichkeiten durch Internet und Handy
- Mit 14 Jahren strebt das mediale Gewaltszenarium in Bezug auf Dauer und gewalthaltigem Inhalt einem Höhepunkt zu

Die Folgen: Suchtphänomene - Schulprobleme –
Partnerschaftskonflikte – Gewalt und
hirnphysiologische Veränderungen

Die Nachweise



TV Beispiele

1. Baby-TV

2. Werbung und
Kinder –

ZDF Fontal 13.3.12

[http://www.zdf.de/ZDFmediath
ek/hauptnavigation/startseite#/
beitrag/video/1593064/Lebens
mittelindustrie-ködert-Kinder](http://www.zdf.de/ZDFmediath
ek/hauptnavigation/startseite#/
beitrag/video/1593064/Lebens
mittelindustrie-ködert-Kinder)

Beispiele aus dieser Sendung
auf den folgenden Folien>>>>



g mit MVI_1109-Baby-TV-Wonderpark.Ink

109-Baby-TV-Wonderpark.Ink



Verknüpfung

Die TV-Werbung und ihr Einfluss auf die Kinder

Die Werbungslüge

*Schnappschüsse aus ZDF-Frontal 21 vom
13.3.2012*



frontal21

Autoren Jörg Göbel
Hans Koberstein

Kamera Pierre Bouchez
Christian Reuter

Schnitt Philipp Menzel

1. Beispiel

Ferrero



**„Ferrero-Spots richten sich
in erster Linie an Erwachsene.“**

2. Beispiel

Kellogg's



**„...ständige Praxis, keine Kinder
im Vorschulalter zu bewerben.“**

3. Beispiel



Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Werbespot von Kraft Foods

SAMSUNG

Echte Spielszenen aus den Computerspielen GTA III (San Andreas) und „Der Pate“ sowie Trailer zu „Back Yard Wrestling“



Verknüpfung mit Der Pate-VTS_02_1.Ink
Verknüpfung mit Der Pate-VTS_02_1.Ink

Verknüpfung mit Killerspiele-Videos.Ink

Verknüpfung mit Back Yard Wrestling Trailer.Ink

Verknüpfung mit Der Pate-VTS_02_1.Ink



Verknüpfung (2) mit Sanandreas---VTS_01_1.Ink

Verknüpfung mit San Andreas-VTS_01_1.Ink

Verknüpfung mit San Andreas-VTS_01_1.Ink

Verknüpfung mit Der Pate-VTS_02_1.Ink

Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Screenshot einer Schlacht in StarCraft

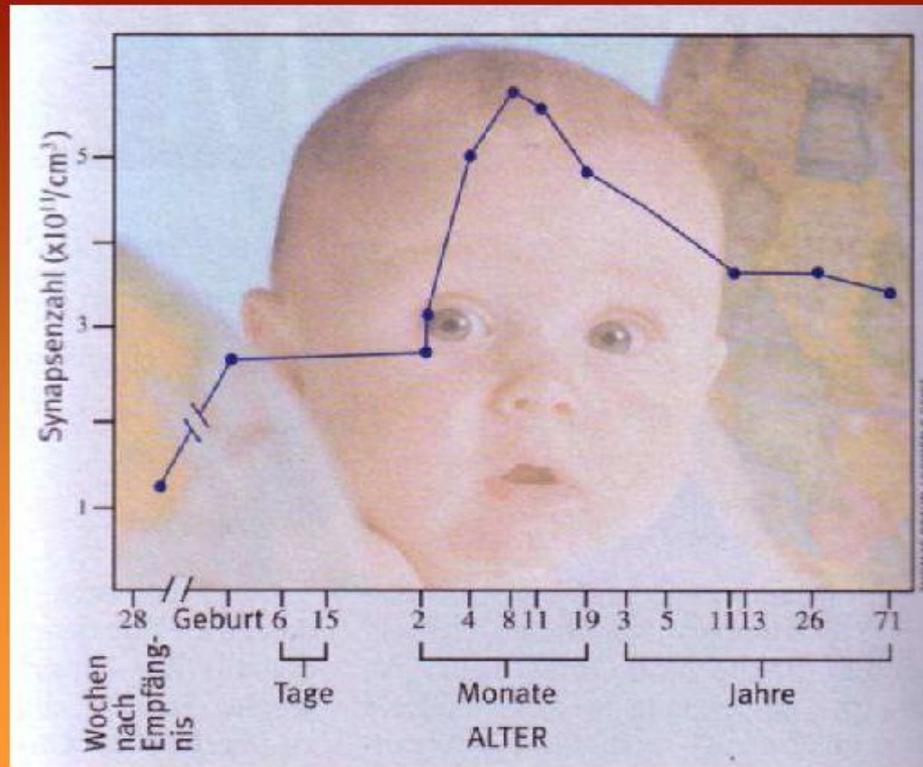


Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Fehlentwicklungen beim Kind durch Medienmissbrauch

Prof. Hüther(2006):

Aus: „Auswirkungen des Medienkonsums auf die Hirnentwicklung...“



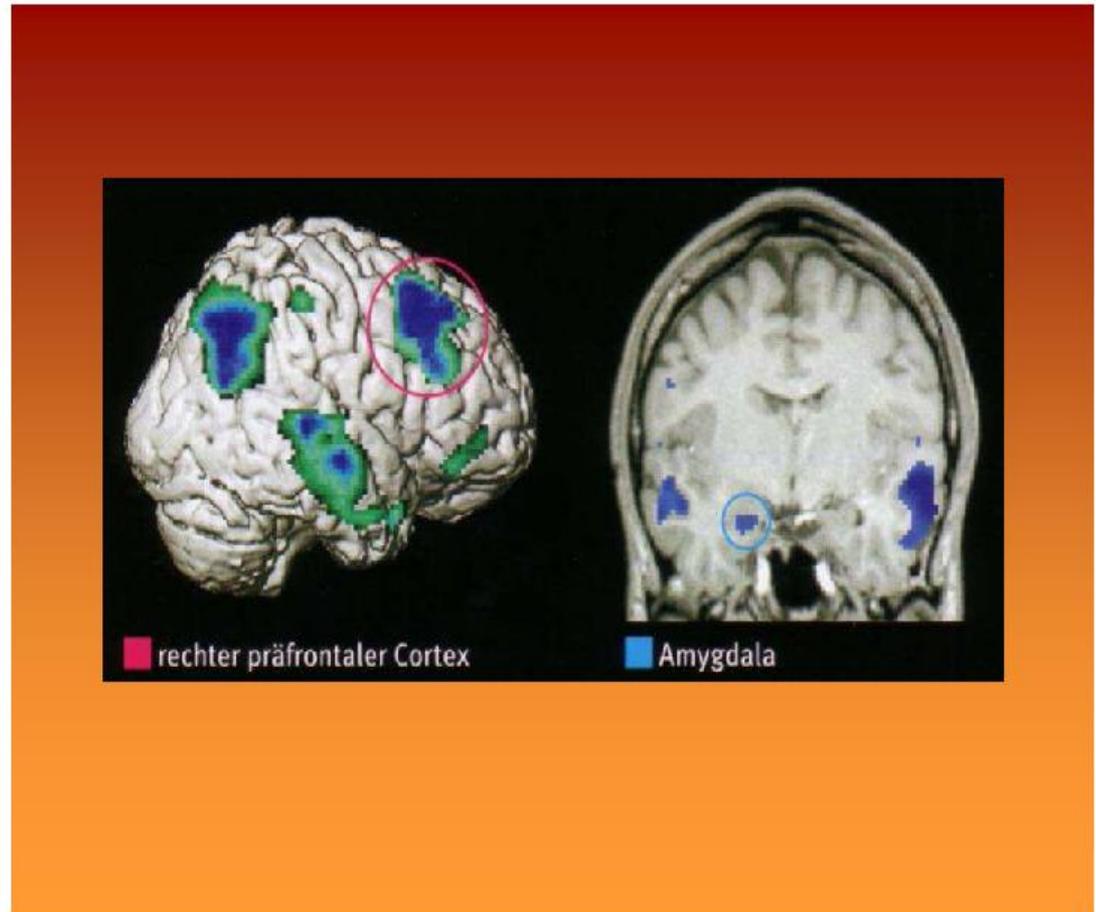
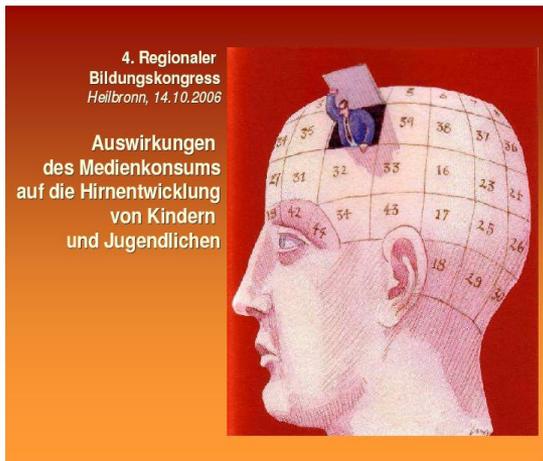
Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Hirnentwicklung von Kindern und Jugendlichen

Lokalisation medieninduzierter Defekte durch Kernspintomogr.

Prof. Hüther(2006):

Aus: „Auswirkungen
des Medienkonsums
auf die
Hirnentwicklung...“

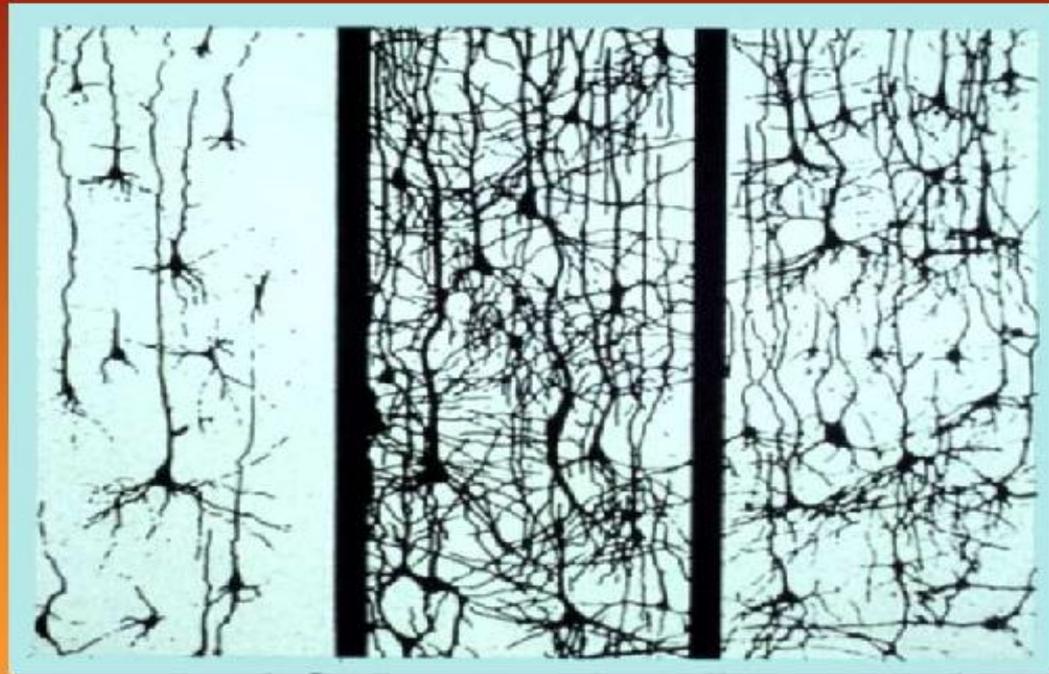


Verkümmerung der Synapsenverbindungen bei Medienmissbrauch im Jugendalter („Autobahneffekt“)

frühe Kindheit

Jugend

bei Medienmissbrauch



Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Grafiken/Bilder aus Prof. Dr. G. Hüther: „Auswirkungen des Medienkonsums auf die Hirnentwicklung von Kindern und Jugendlichen“. Layout + Texte Dr. R.H. Weiß, Auenwald

Flyer für Eltern über Brutale Computerspiele

**Diesen Flyer kann man sich bei
<http://www.aktionsbuendnis-amoklauf.de> oder bei
<http://www.mediengewalt.eu>
aus dem Internet herunterladen**

**In diesem Flyer des Aktionsbündnisses
Amoklauf Winnenden werden die Gefahren
brutaler Computerspiele aufgezeigt**

Was bewirken Horror- und Gewaltfilme sowie Killerspiele bei Kindern und Jugendlichen?

Durch den Konsum dieser Medien entwickeln die Jugendlichen leichter

- Gefühle wie Wut und Hass oder eine
- aggressive Ichdurchsetzung

Gewaltfilme und Killerspiele

- senken die Hemmschwelle,
- positive Gefühle wie Mitleid empfinden und Empathie gehen verloren oder werden verdrängt,
- Größen- oder Allmachtsphantasien werden dominant.
- In wenigen Fällen kann sich auch nach und nach ein euphorischer Endzustand oder auch virtueller Rausch entwickeln, der dann eines Tages aus der virtuellen Welt in die Realität durchbricht. Die Macht über das Leben anderer wird durch dessen Vernichtung ins unermessliche gesteigert und verschafft so der Selbsttötung eine überdauernde, eine vermeintliche Glorifizierung. Wie in Erfurt (2002) Finnland (2006/7), Emsdetten (2006) und Winnenden (2009) oder jüngst auch in Norwegen (Oslo/Utoya 2011).

Es gibt viele jugendliche Gamer, die sagen, Sie seien in der Lage Fiktion und Wirklichkeit auseinander zu halten.

Bei Kindern bis 8 oder 9 Jahren, die sich noch in der „magisch-animistischen Phase“ befinden, ist die Vermengung von Phantasie und Wirklichkeit normal, bei älteren kann dieser Zustand virtuell erzeugt werden.

- Wenn ich aber mit Jugendlichen über diese Thema spreche höre ich immer wieder, das trifft für mich aber auf keinen Fall zu. Es stimme nicht.

- Was sie aber nicht wahrhaben wollen:

Diese Art von Gewaltkonsum setzt einen schleichenden Prozess in Gang, der den Betroffenen oft selbst nicht bewusst ist. Es ist nun mal ein wissenschaftlich gesichertes Ergebnis, dass durch die verminderte Affektkontrolle bei lang andauerndem Gewaltmedienkonsum die reale Wahrnehmung beeinträchtigt wird und die Trennung zwischen Fiktion und Wirklichkeit zunehmend erschwert wird.

Medien und Gewalt Befunde der Forschung 2004 – 2009

Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vorgelegt im März 2010 von
PROF. DR. MICHAEL KUNCZIK DR. ASTRID ZIPFEL

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=165440.html>

<http://www.medienkompetenz-hessen.de/dynasite.cfm?dsmid=10089>

- Gut abgesichert ist der Befund, dass das **soziale Umfeld** einen ganz zentralen Einflussfaktor darstellt. *Als stärker gefährdet gelten Kinder, die in Familien mit einem hohen bzw. unkontrollierten Medien(gewalt)konsum aufwachsen und in Familie, der Schule und / oder ihrer Peer-Group auch in der Realität viel Gewalt erleben (so dass sie hierin einen „normalen“ Problemlösungsmechanismus sehen) bzw. Entfremdungs- und Ausgrenzungserfahrungen machen.*
- *Im Umkehrschluss gilt, dass Kinder von Eltern, die sich um die Medien(gewalt)nutzung ihres Nachwuchses kümmern, in der sozialen Interaktion keine Gewalt vorleben und in der Erziehung antiviolente Verhaltensnormen vermitteln, als nicht vollkommen, aber doch relativ immun gegenüber negativen Auswirkungen von Mediengewalt angesehen werden können. Sozioökonomische Faktoren (z.B. Bildungsstand, materielle Ausstattung) spielen nach bisherigem Kenntnisstand nur insoweit eine Rolle, wie sie die aufgeführten Faktoren des sozialen Umfelds beeinflussen.*

Das Elterndilemma

- 1. Manche Eltern sind selbst „Spieler“ und AV-medienabhängig und deshalb Negativvorbilder
- 2. Eltern sind desorientiert und durch widersprüchliche Veröffentlichungen in Presse und Rundfunk-Fernsehen verunsichert. Folge: Laissez-fair-Erziehungshaltung
- So lange es nicht verboten ist wird es schon nichts ausmachen

Die Meinung der Eltern zum bestehenden Jugendmedienschutz

Zustimmung voll
und ganz sowie
überwiegend

- Kinder- und Jugendmedienschutz geht vor, auch wenn dies für erwachsene Nutzer unbequem ist 96 %
- Angebote, die auf Kinder negative Folgen haben könnten, sollten nicht frei verfügbar sein 84 %
- Eltern brauchen klare Informationen über mögliche negative Folgen von Medienangeboten für Kinder 82 %

Die Maßnahmen des Jugendmedienschutzes sind

- zu wenig bekannt 76 %
- zu lasch und sollten verschärft werden 75 %
- nicht effektiv 65 %

Wer ist nach Meinung der Eltern für den Jugendmedienschutz verantwortlich?

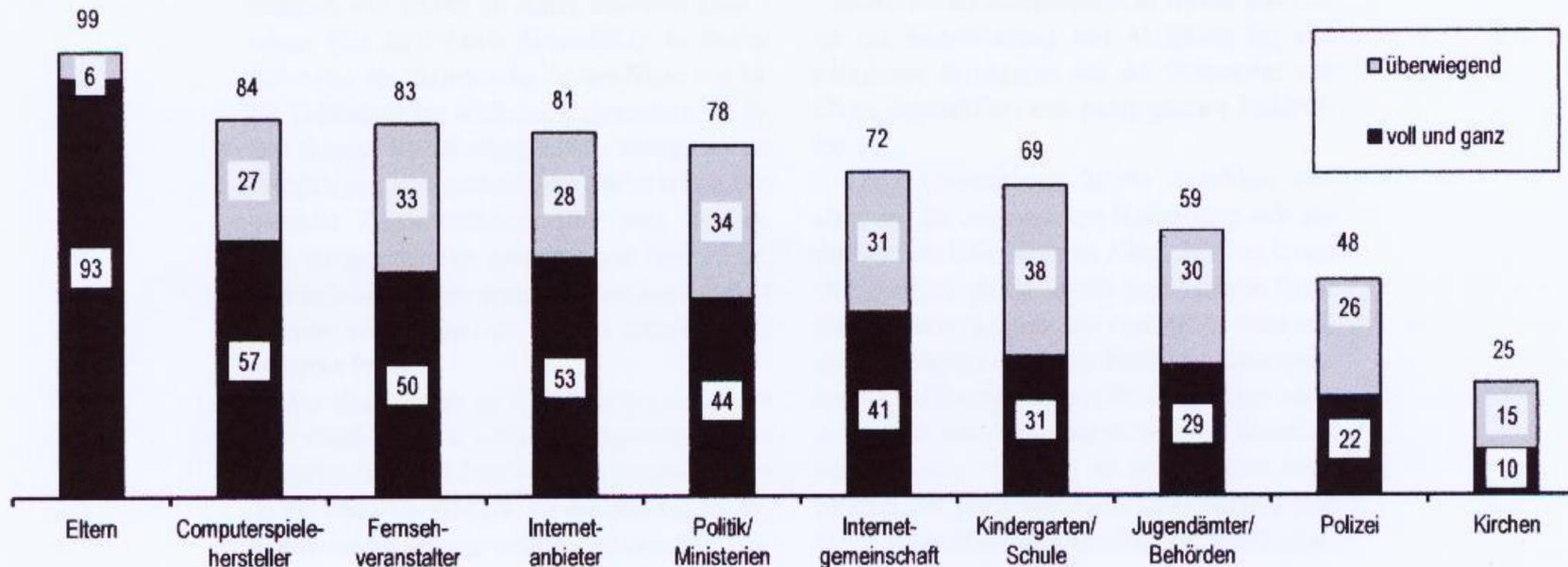
(Media Perspektiven 1/2012, Seite 22)

Basis: n=750.

Frage: „Ich nenne Ihnen noch mal die Dinge im Einzelnen. Sagen Sie mir bitte jeweils, wie häufig Ihr Kind schon mal Unannehmes im Zusammenhang mit diesen Dingen in den Medien erlebt hat: mehrmals, einmal oder noch nie.“

Quelle: ZDF-Studie „Jugendmedienschutz aus Sicht der Eltern“.

Abb. 3 Verantwortlichkeit für Jugendmedienschutz
in %



Anmerkung: Aufgeführt ist der Anteil derjenigen, die „voll und ganz“ oder „überwiegend“ zustimmen, dass der betreffende Akteur Verantwortung für den Schutz von Kindern vor negativen Medieneinflüssen trägt. Basis ist die Zahl der Eltern, die einen Bedarf an Jugendmedienschutz wahrnehmen (n=723).

Quelle: ZDF-Studie „Jugendmedienschutz aus Sicht der Eltern“.

Dr. Rudolf H. Weiß | 1.5.12

Zur Jungenproblematik

Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Fakten zur Jungenproblematik

- 90 % der **jugendlichen Straftäter** sind Jungen
- Ebenso groß ist der Anteil der **Jungen** an den Selbsttötungen in der Schule
- Bei den **Suizidversuchen** haben die **Mädchen** hingegen einen Anteil von 75 %
- Bei den **schulpsychologischen Problemfällen** haben die **Jungen** einen Anteil von fast 80 %
- Noch keines der vielen **Schulmassaker** wurde von einem Mädchen begangen (nur ein Fall mit Planung eines Amoklaufs in einer Schule ist bekannt)

Liegt das nicht doch vielleicht an den Genen bzw. am höheren Testosteronspiegel?

Zur Jungenproblematik im Zusammenhang mit Amoklauf

- Brutale Computerspiele und Gewaltfilme nutzen viele tausende Kinder und Jugendliche, ohne deshalb zu Amokläufern zu werden. Es gibt keine monokausale, ursächliche Erklärung. – aber es gibt ein erhöhtes Risiko weil **Gewaltphantasien** entstehen.
- Denn nachgewiesen ist, dass Medienkonsum, der über Bilder vermittelt wird, Hass viel stärker erzeugt als etwa ein Buch. Zumindest aber wird vorhandener Hass verstärkt.
- Da Jungen 5x häufiger als Mädchen brutale Gewaltspiele spielen, werden bei ihnen auch wesentlich mehr durch exzessives Spielen desensibilisiert, Empathie (Mit-Empfinden) nimmt ab, Mitleidsfähigkeit wird vermindert oder auch ausgelöscht.
- Und aus Gewaltphantasien kann Wirklichkeit werden. Daran haben brutale Computerspiele, wie z.B. Counterstrike, Far Cry 2, GTA IV, CoD- MW2) und Gewaltfilme (typisch „In den Straßen von New York“) einen großen Anteil.

Intensivnutzung von Computerspielen und Schulleistungen

- **<Computernutzung von Jugendlichen: Wer viel daddelt, hat schlechtere Noten>**

Schüler, die viel Zeit vor dem PC-Monitor verbringen, sind schlechter in der Schule als ihr weniger intensiv nutzenden Altersgenossen. Das zeigt eine Umfrage der Universität Lüneburg im Auftrag der Krankenkasse DAK-Gesundheit. 15- und 16-jährige Schüler nutzen die Medien am meisten. In dieser Altersgruppe sitzen 23 Prozent täglich sechs oder mehr Stunden vor Computer oder Fernseher. Diese sogenannten Intensivnutzer klagen auch besonders über Schulunlust und sind unzufriedener mit ihren Leistungen. Laut DAK weisen die Ergebnisse darauf hin, dass übermäßiger Medienkonsum häufiger zu Schulproblemen führen kann.

http://www.focus.de/schule/schule/medien/computernutzung-von-jugendlichen-wer-viel-daddelt-hat-schlechtere-noten_aid_719056.html

Diskussionsstand: Mediennutzung und Schulleistungen

Möble et al. (2007), Deutschland *)

- Die **Ausstattung von Kindern mit Mediengeräten** erhöht bereits deutlich die Gefahr schulischer Leistungseinbußen.
- Erhöhte **Medienzeiten der Kinder insbesondere aber die Nutzung gewalthaltiger Angebote** geht mit schlechteren Schulleistungen einher.
- Hiervon sind **insbesondere Jungen betroffen, da diese bereits** im Grundschulalter mit Mediengeräten ausgestattet sind, höhere Nutzungszeiten als Mädchen aufweisen und gewaltbetonte Filme und Spiele stärker präferieren.
- Die Folgen zeigen sich **auch bei Kontrolle anderer Faktoren** (Geschlecht, Migrationshintergrund, Bildungsniveau, innerfamiliäres Klima).

*) Aus: *Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen Criminological Research Institute of Lower Saxony Germany*

Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Die Suchtproblematik

Computerspielsucht: Deutschlands erste Ambulanz eröffnet

- **Mainzer Uniklinik startet Modellprojekt mit Gruppentherapie**
- An der Universitätsklinik Mainz wurde im März 2008 Deutschlands erste ambulante Anlaufstelle für Computerspiele- und Internetsucht eröffnet. Die Mediziner reagieren damit auf die angeblich steigende Zahl von Betroffenen, die an diesem Störungsbild leiden. Den Jugendlichen und jungen Erwachsenen bieten sie zur Behandlung eine spezielle Form der Gruppentherapie an. Angeblich sind zwischen 6 und 9 Prozent der Spieler betroffen

www.golem.de/0803/58140.html

Abhängigkeitspotential von weit verbreiteten Computerspielen

• World of Warcraft	Anteil gefährdeter Jungen 11,6 %	Anteil abhängiger Jungen 8,5 %
• Counterstrike	8,2 %	4,9 %

• *KFN-Studie (Rehbein et al., 2009)*

Computerspielsucht – Befunde der Forschung und Hilfen für Eltern

1. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend - vorgelegt im März 2010

- <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Kurzfassung,property=pdf,bereich=bmf>

2. TV-Dokumentation „Spielen, spielen, spielen... Wenn der Computer süchtig macht“ - mit Hilfen für Eltern:

- Link über ARD-Mediathek zu 3Sat Sendung vom 19.5.2012 :
<http://www.3sat.de/page/?source=/ard/dokumentationen/162402/index.html> ;
http://www.rollenspielsucht.de/ARD_Doku.html

Persönlichkeits- und Verhaltensmerkmale von abhängigen Computerspielern

Risikofaktoren bzw. Korrelate für Computerspielabhängigkeit bei Jugendlichen (N = 4 898) nach Rehbein et al. (2009, S. 107)

- Spielen bei realweltlichem Misserfolg
- Spielmotiv der Machtausübung
- **Spiele als einzige Quelle von Erfolgserlebnissen**
- Schulangst
- Klassenwiederholung
- Mangelnde Fähigkeit zur Perspektivenübernahme
- Impulsivität
- Schwere Elterngewalt in der Kindheit

• *□ Hier nur neuere Daten! Zusammenfassung über Persönlichkeitseigenheiten siehe Hornung & Lukesch (2009, S. 107f).*

Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12

Suchtauslösende Faktoren bei WoW

Persistente Fantasywelt, die parallel zur wirklichen Welt existiert und in der sich auch ohne Eingriff des Spielers ständig etwas ändert:

- Modulierte Sinneswahrnehmung (Tunnelblick)
- Keine räumlichen und zeitlichen Grenzen
- Verdichtung bzw. Ausweitung des Zeiterlebens

Gruppendynamische Effekte:

- Direktkommunikation unter den Spielern über Text- und Voice-Chats
- Entstehung sozialer Beziehungen aufgrund gemeinsamer Interessen (neben Ingame“-Themen auch privater Austausch)
- Verpflichtung innerhalb der Gruppe, zum Gruppenziel etwas beizutragen (hohe Spielzeit notwendig, um den eigenen Avatar aufzuwerten)
- Klare Gruppenstruktur (z.T. sehr autoritär), wobei es auch Loser gibt

Lernpsychologische Mechanismen:

- Belohnung durch Dragon Kill Points bei Erledigung von Missions (unmittelbare Verstärkung, auch intermittierende Verstärkung), dadurch höheres Ansehen in der Gruppe

Warnsignale erkennen

- wenn Kinder sich zurückziehen und absondern;
- wenn sie übermäßig zappelig und überdreht werden (hyperaktiv);
- wenn sie gewalttätig werden, dauernd stören und lärmern, sich nirgends einfügen wollen;
- wenn sie sich langweilen, keine eigenen Interessen entwickeln, passiv, entscheidungsschwach und unselbständig sind und immer Anregungen von außen brauchen, nicht allein spielen können;
- wenn sie nur noch fernsehen, Computer spielen, keine Freunde haben;
- wenn sie sich einer gewalttätigen Gruppe (Clique) anschließen;
- wenn sie nicht mehr aus ihrer Phantasie und Traumwelt in die Wirklichkeit zurückkehren wollen. Gerade dann können sie leicht in eine Opferrolle gelangen – und aus Opfern werden nicht selten auch Täter (Suizidgefährdung)

Grenzen setzen – aber wie?

- Ein **Fernseher** gehört **nicht ins Kinderzimmer** (auf keinen Fall bis 14 J.)
- Kinder sollen **nicht alleine** Fernsehen, sondern Kontakt zu den Erwachsenen haben und nach den Sendungen mit den Eltern über die Sendungen sprechen können
- Fernsehen sollte **nicht als Babysitter** benutzt werden, viele Kinder sitzen einsam vor der Kiste
- Die **Fernsehzeit** muss sich dem Tagesablauf des Kindes unterordnen und nicht umgekehrt. Fernsehzeit deshalb vorgeben (z. B. von 17.00 bis 17.30 Uhr)
- Programm **vorher gemeinsam aussuchen**, statt sich berieseln zu lassen
- Fernsehen sollte **nicht zur Belohnung oder zur Strafe** eingesetzt werden
- Kinder brauchen Zeit zum **Nachbereiten** von Sendungen

Konsequenzen als Wege, die herausführen können

Meine wichtigste Position, die wir Kindern vermitteln sollten:

Kinder stark machen, mit dem Ziel

„Stärker sein als der Gruppenzwang“

- ⇒ z. B. nicht zu rauchen, obwohl die ganze Peergroup qualmt, aus Horror- Gewalt-Clique sich zurückziehen, bei LAN-Parties nicht mitmachen, wenn dort nur Gewalt-Killerspiele betrieben werden
- ⇒ dazu ein mittel –und langfristiges *Ziel* mit angemessener *Belohnung* setzen (z.B. Führerschein machen, Hobby fördern, Reise planen...)
- ⇒ vor allem solche Dinge versprechen, die dem Kind/Jugendlichen auch Spaß machen. Jedenfalls solche Alternativen anbieten, die mindestens genauso attraktiv wie das „Suchtmittel“ sind!
- ⇒ mit Anerkennung nicht sparen, wenn es klappt, auch schon bei bescheidenen Zielen. Dies stärkt das psychische Immunsystem.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

- In einem gesonderten Anhang befindet sich noch das „Medientagebuch“ mit Wochenbilanz sowie das Ampelmodell mit Risikobewertung
- für Grundschulkinder der ersten und zweiten Klassen



Dr. Rudolf H. Weiß 21.5.12