



„GAMING“ IN UNSEREN FAMILIEN

Eltern-Webinar zum Thema „Gaming“

Am 27.05.2021 trafen sich 80 Eltern von Schüler*innen der Jahrgangsstufen 5-7 digital mit dem Medienpädagogen Tobias Schmölders, um sich gemeinsam über die aktuellen Entwicklungen beim Thema „Gaming“ und die damit zusammenhängenden Sorgen und Nöte der Eltern auszutauschen. Bereits die extrem hohe Anmeldezahl (fast 3.000) zeigt, wie groß die Belastung der Familien und Eltern in diesem Bereich ist. Finanziert wurde die Veranstaltung durch die Landesanstalt für Medien.

Tobias Schmölders stellte der Veranstaltung folgende Leitfragen voran, die im Verlauf von knapp 2 Stunden beantwortet wurden:

1. Was macht die Faszination von Games für Kinder und Jugendliche aus?
2. Was sind beliebte Spiele und wie werden sie genutzt?
3. Was sind problematische Aspekte der Nutzung?
4. Welche Regeln sind im Familienalltag sinnvoll?
5. Wie können wir qualifikatorische Aspekte mit der Spiele-Nutzung verbinden?

Die Eltern wurden während der Veranstaltung durch einen moderierten Chat eingebunden. So wurden sie bspw. aufgefordert, auf Fragen wie: „Wer hat bereits mit seinen Kindern / alleine Games gespielt?“ oder: „Welche Games spielen Sie / spielt Ihr Kind?“ per Chat zu antworten. Es zeigte sich ein buntes Bild: Zwar kannten alle Eltern die Namen der Spiele, vielen war jedoch nicht bewusst, was sich ganz konkret hinter „Fortnite“, „Minecraft“, „Clash of Clans“, „Geotastic“, „World of Warcraft“ etc. verbirgt. Herr Schmölders empfahl den Eltern deshalb, sich selbst ein Bild über den Aufbau und den Ablauf der Spiele zu verschaffen und einfach mal selbst oder auch gemeinsam mit dem Kind zu spielen.

Einigkeit herrschte unter den Eltern, dass es schwierig sei, dem eigenen Kind sinnvolle Grenzen zu setzen. In diesem Zusammenhang wurde auch Mediensucht thematisiert. Herr Schmölders gab Tipps, woran Eltern Anzeichen erkennen können, ob das Kind die Ausgeglichenheit zwischen realem und virtuellem Leben verloren hat und wies auf Beratungsstellen hin.

Wie zu erwarten läuft es auch beim Thema Online-Gaming darauf hinaus, dass jede Familie ihren eigenen Weg finden muss – wobei der Kontakt mit anderen Eltern, bspw. von Freunden des Kindes, hilfreich ist. Absprachen mit diesen Eltern sind in jedem Fall sinnvoll. Unterstützend und als Leitfaden gut geeignet ist bei der Aufstellung von Regeln ein sog. „Mediennutzungsvertrag“, der unter www.mediennutzungsvertrag.de als Vorlage aufrufbar ist. Durch die dort aufgeworfenen Fragen gelingt es in der Regel, neuralgische Punkte, die über die Frage nach einer reinen Zeitbegrenzung hinausgehen, zu erkennen und dann auch für sich zu beantworten. Einige Teilnehmer kannten diese Option bereits und gaben ein positives Feedback.

Wichtig war Herrn Schmölders schließlich die Betonung der sozialen Komponente des Gamings. Gerade in den Zeiten, in denen Sozialkontakte durch den fehlenden Schul- und Vereinsbetrieb zumindest erheblich reduziert wurden, stelle wesentlich auch der digitale Kontakt zu den Mitspielern (zumeist Freunde) einen Ersatz für die herkömmlichen Begegnungen dar. So bauen Freunde eventuell gemeinsam ganze Städte („Minecraft“). Sie bekämpfen gemeinsam Feinde und unterhalten sich über Kopfhörer nebenbei darüber, wie es ihnen gerade



Landeselternschaft
der Gymnasien in Nordrhein-Westfalen e. V.

geht – oder verabreden sich dann vielleicht doch mal zum Fußball spielen oder entdecken möglicherweise einfache Programmiermöglichkeiten in neuen Spielen? Auch hierzu gab Herr Schmölders einige Ideen, Adressen und Ansprechpartner mit auf den Weg. Die Links hierzu finden Sie auf unserer Website.

Wir möchten Sie ermuntern; auch an Ihrer Schule eine Veranstaltung zum Thema Online-Gaming durchzuführen. Bei der Landesanstalt für Medien können auch einzelne Schulen einmal jährlich die Finanzierung einer Veranstaltung beantragen (weitere Infos unter: www.elternundmedien.de).