

Was wird eigentlich gespielt beim «Gamen»?

Keine andere Art der Computernutzung wirft so viele Fragen auf wie die Spielwelt. Sind Kinder, die Games spielen, per se gefährdet? Oder können solche Spiele auch positive Auswirkungen haben – zum Beispiel ein verbessertes räumliches Visualisierungsvermögen?

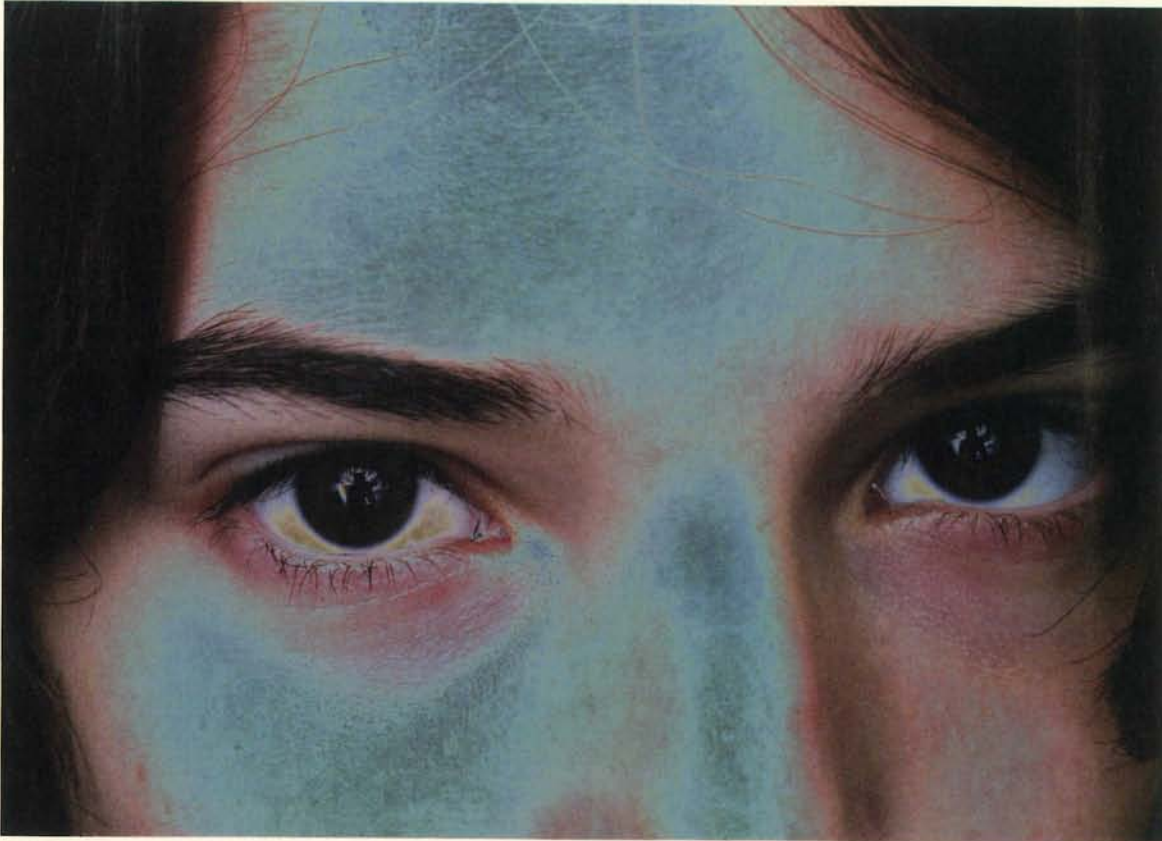


Foto: Roger Wehrli

Die Spielwelt macht Kinder und Jugendliche oft glücklich. Sie hält mehr Erfolgserlebnisse bereit als die Realität.

Die Wissenschaftler und deren diverse Studien kommen zu keinem eindeutigen Resultat – aber die Frage, was Jugendliche bei ihrem mehrstündigen Verweilen in virtuellen Welten suchen, welches ihre Spielmotivation ist, hilft uns einzuschätzen, ob sie gefährdet sind oder nicht. Laut Suchtprävention Zürich gelten in der Schweiz sechs Prozent der User als internetsüchtig. Wie viele davon Kinder und Jugendliche sind, ist nicht ersichtlich.

Natalie Eberle

Die Verlockungen der Computerspiele sind vielfältig: Kinder und Jugendliche können zum einen neue Identitäten ausprobieren und in einem geschützten Rahmen soziale Verhaltensweisen erproben. Im Weiteren macht die Spielwelt oft glücklich – jedenfalls sind die Erfolgsmomente im Vergleich zur Realität viel häufiger: Viele Kinder und Jugendliche suchen bei Onlinespielen die

Bestätigung, die sie in der realen Welt nicht bekommen. In den meisten Multi-User-Onlinespielen (War of Warcraft, Call of Duty, Counterstrike etc.) werden die Jugendlichen in eine Gruppe eingebunden und erhalten damit eine Rolle, die mit spezifischen Aufgaben verbunden ist, aufgrund deren sie Verantwortung übernehmen müssen – ebenfalls im Gegensatz zur Realität, in der die Lernfelder, in denen Jugendliche Verantwortung übernehmen können, sehr beschränkt sind.

Multiplayergames erlauben es zum Beispiel, Loyalität und Solidarität zu erlernen. Zudem werden die Jugendlichen dort als Spieler ernst genommen und erhalten alle die Chance zu gewinnen. Physische Handicaps, die den Jugendlichen in der Realität das Leben erschweren, sind in der Virtualität nicht relevant. Ganz oben auf der Skala der Lieblingsspiele vieler Jugendlicher finden sich Egoshooter games. Auch wenn es nicht erwiesen ist, dass diese Auswirkungen

auf reale Handlungen im Leben der Jugendlichen haben, soll hier doch noch gesagt werden, dass das Erproben von Gewalthandlungen in einem real dargestellten Setting sehr wohl hinterfragt werden darf – im Sinne von: Welche Einflüsse haben solche Games auf den Habitus von Jugendlichen? Was für eine Art der Konfliktlösung wird hier eingeübt? Was für Weltbilder werden portiert? Die Tatsache, dass die Spiellandschaft, sowohl von den Herstellern als auch den Nutzern, bis heute noch sehr männerdominiert ist, spiegelt sich in vielen Spielinhalten wider.

Eltern sind oft überfordert

Auch in diesem Feld besteht das Problem, dass viele Kids damit allein gelassen werden und die Eltern mit ihren spielwütigen Kids oft überfordert sind. Auch im Bereich der Games kann die Jugendarbeit sehr wohl einiges bewirken: Beispielsweise könnten öfters LAN-Partys (Partys, an denen viele Spieler in ei-

Will man mit Kindern über die Inhalte und Auswirkungen der Spiele sprechen, so verschliessen sich viele. Gelingt es aber, sie als Experten anzusprechen, sind Gespräche einfacher zu führen.

nem grossen Raum gemeinsam gegeneinander spielen) organisiert werden. Wissenschaftliche Studien haben gezeigt, dass Spielende an solchen Partys ihre aufgebauten Aggressionen schneller und besser wieder abbauen als die, die alleine zu Hause spielen. Der direkte Kontakt zu den Gegnern ermöglicht einen realen Austausch. Bei solchen Veranstaltungen können auch die Spielinhalte diskutiert und kann das Suchtverhalten direkt angesprochen werden. Es ist auch interessant, solche Anlässe für Eltern zu organisieren und die Jugendlichen als «Supporter» einzusetzen.

Im Rahmen einer Studie von Stefan Reichart (G.A.M.E., Bundesverband der Entwicklung von Computerspielen 2007) für das «Games & Marketing Forum» zeigten sich folgende Tendenzen: An erster Stelle der Beliebtheit stehen die Online-Spiele. Sie sind die grossen Gewinner der Game-Industrie mit einem jährlichen Wachstum von 39,5% innerhalb der letzten zehn Jahre. Diese Spiele werden im Netz gratis zur Verfügung gestellt, ohne dass ein Programm installiert werden muss. An zweiter Stelle der Beliebtheitsskala stehen die Mobilspiele mit 31,7% – in grossem Abstand gefolgt von den Konsolenspielen: mit 8,3%. Auf dem letzten Platz finden sich die üblichen Computerspiele mit einer geringen Zuwachsrate von gerade noch 2%.

Wer spielt und wie wird gespielt?

Was die Zusammensetzung der Nutzergruppe angeht, zeigt sich, dass in Deutschland 54% der Spielenden – wobei es sich gleichzeitig um die altersmässig älteste Spielgruppe handelt – Freizeitspielende sind, die sich am liebsten mit Fun-, Sport- oder Geschicklichkeitspielen beschäftigen. 24% sind Gewohnheitsspielende, die in den Games Entspannung, Geselligkeit und Zeitvertreib suchen. 11% spielen am liebsten Denkspiele; diese Nutzerinnen und Nutzer sind eher jung und suchen die intellektuelle Herausforderung. Bei 6% ist es der Kitzel des «Abenteurers», der lockt, während 5% Intensivspielende sind, die ebenfalls eher im jüngeren Alterssegment zu finden sind und am liebsten Multiplayer-Games spielen.

Im Allgemeinen zeigt sich, dass die Leute – ob nun am Computer oder an der Konsole – gerne mit anderen spielen. Das Gemeinschaftsspiel von gestern hat sich in den virtuellen Raum verlegt. In Japan zum Beispiel ist es heute nicht unüblich, dass sich am sonntäglichen Familientreffen alle um die Playstation (oder andere Konsolenspiele) scharen. Dass Jugendliche und Kinder durch Spiele die Möglichkeit erhalten, etwas im Team zu tun, Geschicklichkeit zu erlangen und Erfolge zu erleben, kann für ihre Entwicklung nur positiv sein. Wichtig dabei ist, dass sie auch in der realen Welt Freiräume und Lernfelder erhalten, in denen sie Verantwortung, Teamgeist, Loyalität und Ausdauer erproben können.

Weiter im Text

«Gametypen» – Tabelle Seite 20

Die Autorin

Natalie Eberle, MAS Digitale Medien, vormals Jugendarbeiterin im Gemeinschaftszentrum Heuried, Zürich, jetzt im Quartiernetz Friesenberg zuständig für die Gemeinwesenarbeit.

Informationen bei okaj

Der vorliegende Text basiert zum Grössten Teil auf einem Beitrag im okaj-Fokus 1/09 «Jugendarbeit und neue Medien». Herausgeberin der Themenhefte ist okaj zürich, der Dachverband der kantonalen Kinder- und Jugendförderung. Interessierte können Exemplare des fokus-Themenheftes «Neue Medien in der Jugendarbeit» mit einer E-Mail an info@okaj.ch zum Preis von Fr. 8.– (zzgl. Versand) bestellen.

Informationen unter www.okaj.ch/okaj/publikationen/okaj-fokus

zischtiig.ch – Rat für Eltern und Lehrpersonen

Wie Computerspiele thematisieren?

Kinder und Jugendliche sprechen nur ungern über den Inhalt von Computerspielen. Wenn mit einer Konsole am Fernseher gespielt wird, dann am liebsten ohne Beobachtung. Wenn man mit ihnen über die Inhalte und Auswirkungen dieser Spiele sprechen möchte, so verschliessen sich viele Kinder. Gelingt es aber, sie als Experten anzusprechen, so zeigen sie sich viel offener und Gespräche sind einfacher zu führen.

Altersbegrenzung beachten

Die Spielindustrie bezeichnet ihre Angebote oft freiwillig mit Altersbeschränkungen. Das Gespräch über diese Limiten ist wichtig. Und wenn es um kopierte Software geht, ist es unverzichtbar! Meist sind es die Jungs, die auf der Suche nach dem Spielkick sind. Wie beim Erkunden von Communities, spielt auch hier der «Trieb zur Forschung und Entdeckung» eine wichtige Rolle. Sie wollen neue Spielwelten entdecken, Rollen und Spielverläufe beherrschen. Das ist nicht grundsätzlich schlecht, sondern entspricht der normalen Entwicklung. Doch es ist schnell so, dass die aktuellen Spiele keine Spannung mehr bieten. Somit suchen die Jungen nach neuen Herausforderungen. Über Freunde, grössere Geschwister oder Downloads kommen sie meist leicht an neue Spiele heran. Leider sind darunter auch solche, die für ihr Alter nicht geeignet sind.

Das Angebot von zischtiig.ch hat das Ziel, Schülern und Jugendlichen einen sicheren und produktiven Umgang mit Bildschirmmedien im Allgemeinen, Internet und Chat im Speziellen beizubringen. Erste Erfahrungen haben gezeigt, dass diesbezüglich grosser Handlungsbedarf besteht. Die Veranstaltungen für Schulklassen und Eltern zeichnen sich durch einen starken Praxisbezug und verständliche pädagogische Konzepte aus. Informationen: www.zischtiig.ch

Gametypen – von Action bis Strategie

Kategorie	Merkmale/Inhalt	Potenziale und Gefahren
Action-Adventures	Abenteuergeschichte im Real-Time-Modus. Spieler müssen unter Zeitdruck handeln – auch kämpferische Herausforderungen	Steigert Konzentrationsfähigkeit, Vorstellungsvermögen
Action-Strategie	Handlungen erfolgen direkt im Real-Time-Modus, Handlungsdruck erfordert ständige Konzentration und schnelle Handlungsbereitschaft. Historische/Fantasy-Settings	Steigert Konzentrationsfähigkeit, Einüben von strategischen Entscheiden, gesteigerte «kontrollierte Aufmerksamkeit»
Adventures	In sich geschlossener Geschehensablauf, erfordern strategische Überlegungen, taktische Entscheidungen	Einüben von strategischen Entscheiden
Beat em Up/Duel-Fighter (Prügelspiele)	Anhand schneller Tastenkombinationen muss die eigene Spielfigur Gegner (Computer/Mitspieler) besiegen	Koordination von Augen und Hand
Denken/Geschicklichkeit	Denk- oder Geschicklichkeitsaufgaben unterschiedlichen Grades, erfordert Konzentration, Ausdauer und hohe Frustrationstoleranz	Steigert Konzentrationsfähigkeit, je nach Spiel: positiver Einfluss auf räumliches Vorstellungsvermögen
Edutainment	Spielerisches Erlernen einer Tätigkeit	Aneignen von Wissen
Gesellschaftsspiele	Basieren auf Brett-, Karten- oder Würfelspielen	Spielerisches Lernen von Umgang mit Verlieren und Schadenfreude
Jump&Run	Mit Spielfiguren müssen Landschaften durchlaufen und Aufgaben erledigt werden – teilweise kampforientiert	Koordination von Augen und Hand, gesteigerte «kontrollierte Aufmerksamkeit»
Online-Spiele	Computerspiele, die nur online – im Internet gespielt werden können	Abhängig vom Spiel
Rennspiele	Ziellauf (Auto, Motorrad) steht im Mittelpunkt	Je nach Spiel: gesteigerte «kontrollierte Aufmerksamkeit»
Rollenspiele	Geschichten können mit unterschiedlichen Charakteren erlebt werden – meist mystisch verpackte Spielgeschichten	Hineindenken in andere Charaktere
Shooter-/Ego-Shooter	Spieler steuert aus Ich-Perspektive (Kamera) durch meist realistisch anmutende Schiess- und Kriegsszenarien, möglichst schnell, taktisch überlegen und orientierungssicher	Einüben von Gewalthandlungen, Abbau von Tötungshemmungen, Einüben taktischer Überlegungen, gesteigerte «kontrollierte Aufmerksamkeit»
Sport	Jegliche Sportarten – mehr oder weniger actionreich	Je nach Spiel: gesteigerte «kontrollierte Aufmerksamkeit»
Strategie	Ohne Zeitdruck (Turn-Modus) müssen strategisch ausgerichtete Herausforderungen mit komplexen Denkanstrengungen gemeistert werden	Einüben von strategischen Entscheiden, Abschätzen langfristiger Folgen