

## Die Zeit der elektronischen Spiele

Elektronische Games sind alles Spiele, welche mithilfe eines elektronischen Geräts gespielt werden können, wie z.B. Fortnite, Fifa, World of Warcraft, Pokemon Go u.v.m. Laut der Jim-Studie gamen 90 Prozent aller befragten Jugendlichen in irgendeiner Form, und es gibt nur ganz kleine Abweichungen zwischen Jungs und Mädels oder zwischen den verschiedenen Schulstufen.

Dieses Thema sorgt bei Eltern immer wieder für Diskussionen. Im folgenden Text geht es darum, die Vorurteile des Gamens etwas abzuschwächen und die positiven Aspekte zu entdecken, denn elektronische Spiele sind keine Nischenprodukte mehr, sondern werden heutzutage als Kulturgüter angesehen. Es gibt inzwischen verschiedene Treffen, Events und Angebote, welche genutzt werden können. Zudem ist zu erwähnen, dass der Altersdurchschnitt eines Gamers bei 35 Jahren liegt, und auch das Vorurteil, «Frauen spielen nicht» ist sicherlich nicht mehr richtig, denn bis zu 43 Prozent der Frauen nutzen ebenfalls digitale Unterhaltungsmedien.

Verständlicherweise sorgen sich Eltern um ihre gamenden Kinder, weil sie nicht wissen, ob es ihnen guttut. «Ego-shooter-Games» erhöhen die Aggressivität der Jugendlichen und verherrlichen die Gewalt. «Das Gamen führt zu sozialer Isolation», ist eine Aussage, welche oft von besorgten Eltern geäußert

wird. Gamer sind an sich nicht gewalttätiger als Nicht-Gamer. Um Gewalttätigkeit und Aggressionen zu indizieren, gibt es weitaus wichtigere Aspekte als dieses Medium. Beispielsweise sind Aggressionen und Gewalttätigkeit auf ein soziokulturelles Umfeld oder auf Kindheitstraumatas zurückzuführen. Ein wichtiger Aspekt aus der James-Studie erläutert, dass fast 60 Prozent der Spielenden, lieber mit jemandem zusammen, als alleine gamen. Dies wird heutzutage natürlich mit dem Internet ganz einfach ermöglicht, indem sich die Spielenden in Online-Gruppen zusammenschließen und miteinander kämpfen oder Strategien ausklügeln können. So kommen auch die ersten positiven Aspekte des Gamens zum Vorschein, denn wenn sie in diesen Spielen weiterkommen wollen, sind die Spielenden gezwungen, zusammen zu kommunizieren und sich zu koordinieren. Strategisches Denken wird damit gefördert.

Die Jugendlichen sind während der Pubertät in der Persönlichkeitsfindung. Die elektronischen Spiele können ihnen eine Art Welt erschaffen, in welcher sie sich anders darstellen und Sachen ausprobieren können, welche sie in der realen Welt nicht oder nur eingeschränkt ausleben können. Es wird ihnen ermöglicht, in eine andere Welt einzutauchen und so andere Rollen anzunehmen und diese auszuprobieren. In Games können die Team- oder Reaktionsfähigkeit erlernt oder ausgebaut werden, indem man mit anderen Mitspielenden kooperiert oder schnell auf verschiedene

Situationen reagiert. Es gibt auch Spiele wie beispielsweise Minecraft, welche einen fast unendlichen Spielplatz bieten, auf welchem sich die Gamer austoben, ausprobieren und ihre Kreativität fördern können. Zudem kann auch die Frustrationstoleranz gefördert werden, denn in verschiedenen Spielen kann nicht immer gesiegt werden, sondern es gibt meist auch einen Verlierer.

Das Risiko in Games, welches selten erwähnt wird, sind die sogenannten In-Game-Käufe, also die finanziellen Aspekte. Mit diesen Funktionen verdienen die Entwickler von Fortnite, Clash of Clans u.a. ihr Geld. In diesen Spielen kann man durch das Einsetzen von realem Geld verschiedene Moves, Aussehen (Skin) oder das Beschleunigen von Bauten kaufen. So sind dann schnell 100 Franken in Game-Währung ausgegeben und die Kreditkarte von den Eltern belastet.

### Gut zu wissen

Es gibt diverse Links, wo sich Eltern über Games informieren können. Unter [www.spieleratgeber.nrw.de](http://www.spieleratgeber.nrw.de) findet man Beurteilungen von verschiedenen Games. Es wird das Spiel beschrieben, eine pädagogische Beurteilung gemacht und ein Fazit gezogen. Unter [www.doj.ch](http://www.doj.ch) können allgemeine Informationen zu Games und digitalen Medien eingeholt werden. Wichtige Informationsseiten sind auch [www.pegi.info](http://www.pegi.info) oder [www.usk.de](http://www.usk.de). Diese enthalten diverse Informationen über Spiele, Regeln, Rechte, Einstellung oder über Contents (Inhalte) der gespielten

Spiele. Auch Pro Juventute bietet Unmengen an Ratgebern und Hilfsmitteln bezüglich Neue Medien an.

### Fazit und Tipps für Eltern

Alle Fähigkeiten, welche in Games erlernt werden können, sind natürlich auch im sozialen Umfeld erlernbar. Wenn es den Kindern oder Jugendlichen einmal langweilig ist, muss nicht sofort auf elektronische Spiele zurückgegriffen werden. Helfen Sie, ihnen jedoch gute und attraktive Alternativen zu finden. Suchen Sie das Gespräch mit den Kindern über die verschiedenen Games, um Gefahren rechtzeitig zu erkennen sowie die Kinder und Jugendlichen darauf zu sensibilisieren. Reagieren Sie nicht nur negativ auf die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen, sondern probieren Sie, einen Teil davon zu werden. Dies heisst nicht, dass sie ab sofort mitgamen müssen. Es ist aber wichtig, dass sie sich dafür interessieren, was ihr Kind oder Jugendlicher spielt. Denn so erlernen die Kinder Medienkompetenz und durch Gespräche und Sensibilisierung können die negativen Aspekte minimiert und kontrolliert werden.



Francesco Montalto, regionale Jugendarbeitsstelle, Würenlingen