

Digitale Spiele

Die meisten Kinder und Jugendlichen spielen gerne digitale Spiele. Dafür nutzen sie Computer, Konsolen, Tablets und Smartphones.¹ Bekannte Spielgenres sind unter anderem Sportspiele, Simulationen, Shooter, Rollenspiele, Rennspiele, Adventures, Browsergames, Serious Games und Denk- bzw. Geschicklichkeitsspiele. Oft können Spiele mehreren Genres zugeordnet werden.²

Die Faszination digitaler Spiele erwächst häufig aus der Vernetzung mit anderen Spielern. Auch beeindruckende audiovisuelle Erlebnisse spielen neben der Spielhandlung eine wichtige Rolle. Kinder und Jugendliche bekommen Flow-Erlebnisse. Sie interagieren mit dem Geschehen auf den Bildschirmen und erproben sich in unterschiedlichen Rollen.³ Digitale Spiele sind Teil einer Kultur, die über das eigentliche Spielen hinausgeht. Man tauscht sich aus, hört Musik, sieht Let's Plays, passt Spiele über Modifikationen an und verwendet Begriffe, die Eltern nicht mehr verstehen. Virtual Reality wird in den nächsten Jahren durch neue Entwicklungen im Soft- und Hardwarebereich die Immersion weiter steigern. Die eigene Spielerfahrung und das eigene Erleben dieser Faszination kann dazu beitragen, dass der Gesprächsfaden zu den Kindern und Jugendlichen nicht abreißt.

Eine Auseinandersetzung mit digitalen Spielen darf die problematischen Aspekte wie Rollenklischees, Gewalt in Computerspielen oder das exzessive Spielen nicht ausklammern.

Erhält das Computerspielen so große Bedeutung im Leben eines Spielers, dass andere Bereiche wie Schule oder Freunde vernachlässigt werden, und kann der Spieler sein Verhalten nicht mehr kontrollieren, spricht man von einer Computerspielsucht.⁴ Folgende Symptome weisen auf eine Sucht hin: Starkes Bedürfnis, bzw. innerer Zwang, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, Steigerung der Spielzeit, Vernachlässigung von Hobbys oder Pflichten und Verdrängung negativer Folgen.⁵ Einen Überblick über Beratungsstellen und Informationsquellen bei Medienabhängigkeit finden Sie auf klicksafe.⁶

Einen monokausalen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Spielen und gewalttätigen Handlungen gibt es nicht. Die Ursache von Aggression ist im Zusammenhang mit Veranlagungen und lebensweltlichen Kontexten der Computerspieler zu sehen.⁷

¹ Zahlen über Nutzungsdauer und beliebteste Spiele bieten die JIM- und KIM-Studie. Link zur Seite des Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: <http://www.mpfs.de/startseite/>

² vgl. <http://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/genres/>

³ vgl. <http://www.spieleratgeber-nrw.de/Simulierte-Lebenserfahrung.4340.de.1.html>

⁴ vgl. <https://www.dak.de/dak/gesundheit/internetsucht-symptome-erkennen-1713216.html>

⁵ <https://www.dak.de/dak/gesundheit/internetsucht-symptome-erkennen-1713216.html>

⁶ <http://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/computerspielsucht/beratungsstellen-und-informationsquellen/>

⁷ <http://www.wiki.computerspielschule.net/index.php/Sucht>

Computerspiele können auch Teil des schulischen Unterrichts sein. Informationen und Anregungen hierzu findet man z.B. bei den ComputerSpielSchulen⁸, im Spieleratgeber NRW⁹ oder auf spielbar.de¹⁰.

Eine Zusammenfassung von Ratschlägen für Eltern bietet Klicksafe in dem Flyer „Digitale Spiele – Tipps für Eltern“¹¹.

⁸zum Beispiel: <http://computerspielschule-stuttgart.de/> oder <http://computerspielschule-freiburg.de/> oder <http://stja.de/computerspielschule/>

⁹ vgl. <http://www.spieleratgeber-nrw.de/>

¹⁰ vgl. <http://www.spielbar.de/>

¹¹ <http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/computerspiele-tipps-fuer-eltern/>