

Pausenlos vor dem Bildschirm

Digitale Spiele und ihre Auswirkungen auf die Spielenden und die Gesellschaft

Videospiele sind immer noch eines der jüngsten Unterhaltungsmedien und provozieren als solches viel Kritik und Besorgnis, aber auch Hoffnungen, etwa auf neue Formen der Wissensvermittlung und des Geschichtenerzählens. Auch wenn digitales Spielen sich statistisch betrachtet nicht auf ein Jugendphänomen beschränken lässt, da der überwiegende Teil der Spielenden erwachsen ist, wird es zurecht als wichtiger Bestandteil der Jugendkultur wahrgenommen – für viele Jugendliche übernehmen diese Spiele eine zentrale Rolle in der Freizeitgestaltung und prägen auch die Identität sozialer Gruppen. Wie viele Formen der Unterhaltungsmedien und Jugendkultur vor ihnen, werden sie auch immer wieder für wahrgenommene Fehlentwicklungen – etwa Lernschwächen, Jugendgewalt oder ungesunden Lebensstil – verantwortlich gemacht. Um die Risiken und auch positive Potenziale einschätzen zu können und junge Menschen dabei zu unterstützen, einen gelungenen Umgang mit dem Medium zu finden, ist es entscheidend, Videospiele nicht pauschal zu beurteilen, sondern ein Verständnis für die Vielfalt des Mediums und seiner Wirkung zu entwickeln.

Spiele und Gewalt

In der öffentlichen Debatte wurde vor allem die Gewaltdarstellung in digitalen Spielen intensiv diskutiert. Ein großer Prozentsatz der aktuellen Spiele stellt gewaltsame Handlungen dar und lässt diese zumeist auch von den Spielenden steuern – sei es die Simulation von Feuergefechten in Shootern oder etwa der Kampf mit mittelalterlichen Nahkampfwaffen in Rollenspielen. Im Vordergrund steht in diesem Zusammenhang die Frage, welche Auswirkungen diese Darstellungen und die spielerische Interaktion mit ihnen auf die Spielenden haben.

Hier sind die wissenschaftlichen Ergebnisse vielfältig und über weite Strecken sehr kritisch zu betrachten. Metastudien, die eine große Zahl kleinerer Studien zusammenfassen, kamen jedoch zu dem Ergebnis, dass es einen statistisch relevanten, wenn auch nicht besonders großen Zusammenhang zwischen Gewalt darstellenden Spielen und gewaltbereiten Jugendlichen gibt. Es konnte jedoch noch nicht zufriedenstellend geklärt werden, ob die Spiele Jugendliche gewaltbereiter machen, oder gewaltbereite Jugendliche eher zur Gewalt darstellenden Spielen greifen – die Frage nach Ursache und Wirkung bleibt also offen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Gewaltdarstellungen in Spielen auf die Handlungen der überwiegenden Mehrheit der Spielenden keinen direkten Einfluss hat. Es gibt jedoch eine Reihe von Risiko-Faktoren, die, wenn mehrere von ihnen auf eine Person zutreffen, auf eine erhöhte Gefahr hinweisen, dass die Gewalt im Spiel und in anderen Medien nicht ausreichend verarbeitet werden kann. Zu den wichtigsten dieser Faktoren gehören die folgenden:

- Reale Gewalterfahrung
- Geringe Konfliktlösungskompetenz
- Schwierigkeiten mit der Gefühlsregulierung
- Geringes Alter (Unter 11 Jahren)
- Starke Präferenz für gewalthaltige Spiele
- Massive Schwierigkeiten aufzuhören

Der Anstieg von Gewalt unter Jugendlichen, für den digitale Spiele oft verantwortlich gemacht werden, lässt sich so jedoch nicht feststellen. Kriminalitätsstatistiken zeigen hier einen Rückgang der Delikte in den letzten Jahrzehnten – und das, obwohl die Bereitschaft, Jugendliche anzuzeigen im selben Zeitraum massiv angestiegen ist. Das zeigt, dass die Debatte um Videospiele als Gefährdung für die Jugend zu einem großen Teil nicht auf Fakten, sondern wohl auf dem fehlenden Verständnis der Generationen füreinander und der Kommunikation miteinander beruht.



Spiele und Sucht

Neben der Gewaltfrage wird vor allem auch die von digitalen Spielen ausgehende Suchtgefahr intensiv diskutiert. Ob es eine Videospielesucht als eigene Form der Sucht gibt, wird noch intensiv diskutiert. Die WHO hat Videospielesucht jedoch 2018 in ihre Liste der Erkrankungen aufgenommen. Es ist auf jeden Fall nicht von der Hand zu weisen, dass exzessives Spielen digitaler Spiele immer wieder zum Problem wird. Im Fokus stehen hier in erster Linie Online-Rollenspiele, die durch ihre Spieldynamik und die stark ausgeprägte soziale Komponente suchtähnliches Verhalten begünstigen.

Wichtig ist in diesem Zusammenhang, reflektiert mit dem Suchtbegriff umzugehen. Nicht jeder und jede, der oder die viel Zeit mit Spielen verbringt, ist dadurch gleich suchtgefährdet. Voreilig von Sucht zu sprechen, gefährdet in erster Linie jene, die tatsächlich Hilfe brauchen, um ihr exzessives Spielen in den Griff zu bekommen. Denn wenn viele vorschnell als süchtig bezeichnet werden, fallen die tatsächlich problematischen Fälle weniger auf.

Ebenfalls wichtig ist es, zu sehen, dass exzessives Spielen zumeist auf Probleme in der physischen Welt hinweist. Ein Spielverbot löst diese Probleme nicht. Wenn Menschen sich etwa aufgrund von Problemen in ihrem sozialen Umfeld in virtuelle Welten zurückziehen, sind diese Welten nicht das Problem, sondern eine vermeintliche Lösung. Hier gilt es, die jeweiligen Situationen verstehen zu lernen, um adäquate Lösungen zu finden.

Zusammenfassend

Für ein gelingendes Zusammenleben der Generation ist in erster Linie der offene Umgang grundlegend. Wenn jüngere Generationen sich für ihr Medienverhalten verurteilt fühlen, sinkt auch die Gesprächsbereitschaft und es bilden sich subkulturelle Tendenzen, die von außen immer weniger verstanden werden. Für die Arbeit und das Zusammenleben mit Jugendlichen bedeutet das, dass ihrem Medien- und Spielverhalten mit ehrlichem Interesse begegnet werden soll. Nur in einem wertschätzenden Setting sind Menschen auch offen für Kritik. Wenn digitales Spielen nicht pauschal verurteilt, sondern offen diskutiert wird, sollte es auch möglich sein, problematische Bereiche anzusprechen. Das könnten die exzessive Nutzung der Spiele, die kommunizierten Weltbilder oder der Umgang von Spielenden miteinander im Netz sein. Digitale Spiele sind ein komplexes und vielseitiges Medium wie Filme oder Serien. Es gibt alles, von Abstoßendem bis zu Kunstwerken und von simplem Zeitvertreib bis zu hochkomplexen Herausforderungen. Nicht jedes Spiel das Gewalt darstellt ist ein schlechtes Spiel und umgekehrt ist auch nicht jedes gewaltfreie Spiel empfehlenswert und für Kinder geeignet. Nicht jede und jeder, die oder der mit Jugendlichen zu tun hat, muss deshalb selbst spielen oder an den Spielen Spaß haben. Aber zum Interesse an den Lebenswelten der Jugendlichen gehört sehr oft auch das Interesse an ihren Spielen. Und Spielende haben meistens Freude daran, von diesen Spielen zu erzählen, wenn sie sich mit ihrem Hobby wertgeschätzt fühlen.

Nachfragen sehr gerne an

hkoberg@ludovico.at

0676 640310

