

Jugendhaus Oase

Die Jugendlichen im Sog der Online-Games

Viele Jugendliche sind fasziniert von Online-Games. Teilweise ist es für sie sogar schwierig, sich diesem Sog gänzlich zu entziehen. Trotzdem sollen sie während der Corona-Krise lieber gamen als draussen sein, wie Krisenmanager Daniel Koch appelliert.

Von Jana Kaiser

«Sitzt vor dem Computer, bleibt zu Hause, nimmt das Computerspiel und geht jetzt nicht mit den Kollegen ein Fest betreiben», appellierte Krisenmanager und damaliger Leiter der Abteilung Übertragbare Krankheiten beim Bundesamt für Gesundheit, Daniel Koch, in einem Interview mit dem SRF am 17. März an die Jugendlichen. Im Jugendhaus Oase wollte der «FS» bereits vor einigen Wochen von den Jugendlichen mehr über das Gamen erfahren und sprach mit acht 13- bis 15-jährigen Jungs. Alle gaben an, seit dem Alter von 7 bis 10 Jahren regelmässig zu gamen. Begonnen hätten sie mit Spielen wie Super Mario. Die aktuellen Lieblingsspiele der Jugendlichen sind Minecraft, GTA, Call of Duty, und Fortnite – also hauptsächlich Action- und Überlebensspiele. Bei dem Erfolgsspiel Fortnite sind 250 Millionen Spieler weltweit angemeldet (siehe Box). Oft spielen Jugendliche auch Spiele mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren.

Unterschiedliche Handhabungen

Wie lange und wie oft die Jungs spielen variiert. «Ich muss immer zuerst die Hausaufgaben machen, dann game ich noch ungefähr eine Stunde am Tag», meint Felix*, der am liebsten alleine spielt. Ihm gehe es primär um den Spass, sagt er, und erklärt, dass das Spielen süchtig macht. Bei Emil* haben die Eltern klare Regeln aufgestellt, was das Gamen betrifft. Er darf nur an bestimmten Tagen spielen und nur dann, wenn er seine gewohnte Schulleistung erbringt. Ansonsten werde ihm das Gamen für einige Tage verboten. Andere Jungs geben an, manchmal gar keine Lust aufs Spielen zu haben.



Das Oase-Team spricht mit Jugendlichen oft über deren Medienkonsum. Foto: jk

Wenn es sie jedoch packt, darf es gerne mal etwas länger sein. Oft spielen sie dann bis nach Mitternacht. Beim Teammodus gehen die Meinungen auseinander. Viele spielen am liebsten alleine, andere finden dies zu langweilig und spielen nur im Teammodus mit Freunden. «Das macht am meisten Spass, weil man gleichzeitig mit Freunden etwas unternimmt», meint Liam*. Die Jungs geben jedoch zu, dass das gemeinsame Gamen unkontrollierter ist: «Wenn wir zu acht spielen, eskaliert es manchmal und alle schreien herum». Finn* spielt hauptsächlich in den Ferien. Da kommt er schon mal auf bis zu 16 Spielstunden täglich und ist entsprechend erfolgreich. Aber auch negative Erfahrungen hat er schon gemacht: «Einmal, als ich verloren habe, bin ich so ausgerastet, dass ich zehn Controller kaputtgemacht habe und neue kaufen musste.» Es hätten auch schon Nachbarn reklamiert, da er um ein Uhr in der Nacht zu laut spielte. Wie auch bei Liam* steht bei Finn* der Spass am Spiel im Vordergrund. Oft game er aber aus Langleweiligkeit, gibt er zu. Im Gegensatz zu den Jungs haben Mädchen im Jugendhaus überwiegend andere Interessen. Von den zehn befragten Mädchen im Alter von 13 und 14 Jahren gab die Mehrheit an, sich nicht grossartig mit On-

linegames zu beschäftigen. Wenn sie spielen, dann meist mit ihren jüngeren Brüdern oder Cousins.

Spielwährung verlockt zu Käufen

Das Erfolgsspiel Fortnite hat seine eigene Währung, die sogenannten «V-Bucks», welche gegen Echtgeld gekauft oder in bestimmten Spielmodi gesammelt werden. Mit den V-Bucks können im Verlauf des Spiels Kostüme und Charaktere gekauft werden. Im Monat Mai 2018 nahm der Spielkonzern nur durch den Verkauf dieser «Ingame-Währung» gemäss dem amerikanischen Marktforschungsinstitut SuperData umgerechnet 294 Mio. Franken ein. Im Jahr 2018 beläuft sich der Betrag auf umgerechnet 2,35 Milliarden Franken.

Auch die Jugendlichen in der Oase haben schon Erfahrungen mit dem Geldausgeben gemacht. Liam* beispielsweise hat in Fortnite schon gesamthaft 200 Franken für Kleider und Figuren ausgegeben. Er bereut es, denn er hätte das Geld rückblickend lieber für Anderes ausgegeben. Dies sei auch der Grund, warum er das Spiel heute nicht mehr so mag. Finn* gibt an, insgesamt 300 Franken für neue Spiele ausgegeben zu haben. Er sei sich zwar bewusst, dass dies ein hoher Betrag sei, jedoch gebe jeder Spieler so viel aus. Es sei nicht aussergewöhnlich und daher für ihn

in Ordnung. Ein Dritter erklärt, über 1000 Franken ausgegeben zu haben. Doch wie kommen die Jugendlichen zu dem Geld? Noch bis vor einem Jahr hätten sie bei den Eltern nach Geld für Essen gefragt und dieses dann für Onlinespiele ausgegeben, erzählen sie. Viele hätten heute daraus gelernt, und geben kein Geld für Onlinespiele mehr aus. Andere geben ihr Taschengeld dafür aus.

Entspannte Atmosphäre in der Oase

Gemäss Marion Räber, Stellenleiterin Jugendanimation, sind Smartphones auch in der Oase allgegenwärtig. Viele Jugendliche würden die entspannte Atmosphäre im Jugendhaus nutzen, um gemütlich auf dem Sofa zu sitzen und sich in der digitalen Welt zu bewegen. Jedoch nicht nur, betont Räber. Es werde auch viel Pingpong gespielt, geskatet oder am Töggelikasten gespielt. In der Oase herrsche grundsätzlich eine fröhliche und ausgelassene Stimmung. Es mache keinen Unterschied, ob die Jugendlichen zusammen ein Computer- oder ein Brettspiel spielten. «Eine andere Stimmung herrscht jedoch, wenn sich jeder Jugendliche alleine mit seinem Handy beschäftigt. Dann kann es so still sein, dass man das Gefühl hat, alleine im Treff zu sein, obwohl sich 15 Jugendliche darin befinden», erzählt Räber und erklärt, dass die Betreuer in solchen Fällen intervenieren und die Jugendlichen dazu animieren, ein Uno oder ein Partie Billiard zu spielen.

Umgang mit Gewaltdarstellung

Neigen denn Jugendliche dazu, durch die Darstellung von Gewalt in gewissen Onlinegames selbst gewalttätig zu werden? Gemäss einer Studie der Universität Oxford gibt es keinen direkten Zusammenhang zwischen dem Spielen von Waffen- und Kriegsspielen und der Gewaltbereitschaft von Jugendlichen. «Wir können feststellen, dass es beim Spielen von Computerspielen manchmal zu Frust kommen kann, dies aber bei Sportspielen wie Fifa genauso wie bei Rollenspielen mit gewalttätigen Inhalten», erzählt Räber, welche auch Sozialpädagogin ist. Ob das Gamen ein besseres Bewusstsein für Gewalt vermittelt, könne nicht präzise

Über Fortnite

jk. Nach einer globalen Katastrophe gehört der Fortnite-Spieler zu den zwei Prozent der Überlebenden auf unserem Planeten. Die anderen Menschen sind zu Zombies mutiert und greifen den Spieler (und sein Team, falls im Teammodus gespielt) an. Das Ziel ist es, Beute zu sammeln, eine Festung zu errichten und sich damit vor den Zombieangriffen zu schützen. Drei Spielmodi mit unterschiedlichen Landschaften und Regeln können gespielt werden. Bei dem 2017 erschienenen Modus «Battle Royale» springen 100 Spieler über einer Insel ab. Das Ziel ist es, als Einzelnr – oder im Team – zu überleben. Der Spielbereich verkleinert sich in regelmässigen Zeitabständen von wenigen Minuten. Wer sich zu lange ausserhalb der Zone aufhält, stirbt.

beantwortet werden. Jedoch würde es vom Entwicklungsstand des Kindes abhängig sein, wie es die Gewalt wahrnehme und wie gut es zwischen Realität und Fiktion unterscheiden könne, sagt sie. Wichtig sei es, die offiziellen Altersfreigaben einzuhalten. Trotzdem komme es immer wieder vor, dass bei Jugendlichen Fragen bezüglich der Spielinhalte von Action- und Überlebensspielen auftauchen und diese sich damit an die Jugendarbeiter der Oase wenden. «Wir nutzen die Gelegenheit dann, um mit den Jugendlichen über ihren Medienkonsum zu reden und sie für ein gesundes Mass zu sensibilisieren», erklärt Räber.

*Namen der Redaktion bekannt

Hinweis

Der Bezirk bietet kostenlose Anlaufstellen für Eltern, die sich Sorgen um den Spielkonsum ihres Kindes machen. Als erste Anlaufstelle gilt die **Schulsozialarbeit**: <https://www.bskuessnacht.ch/unterstuetzung/schulsozialarbeit.html/100> Auch die **Erziehungs-, Familien- und Jugendberatung** des Bezirks hilft weiter: Claudia Furrer, erziehungsberatung@chindernetz-sz.ch

Das Thema Online-Games ist auch bei Schulsozialarbeitern hochaktuell

Weshalb kann das Gamen problematisch sein?

Silas Angehrn: Grundsätzlich finde ich das Gamen nicht problematisch. Gefährlich kann es nur werden, wenn Spiele gespielt werden, die nicht altersgerecht sind oder wenn im Übermass gespielt wird.

Wie werden die Jugendlichen dadurch genau beeinflusst?

Beim Gamen passiert viel im Körper. Je nach Spiel verändert sich zum Beispiel der Herzschlag und die Atmung. Auch das Hunger- oder Müdigkeitsgefühl können beeinflusst und Stresshormone ausgeschüttet werden. Entwickler achten besonders darauf, dass bestimmte Handlungen belohnt und Glückshormone ausgeschüttet werden. Dieser Prozess im Körper animiert dazu, immer wieder zu spielen.

Gibt es positive Folgen?

Da gibt es einige Fähigkeiten, die gefördert werden können. Dazu gehört die Hand-Augen-Koordination, das räumliche Vorstellungsvermögen, strategisches und vernetztes Denken, Geschicklichkeit,



Silas Angehrn ist Schulsozialarbeiter an den Bezirksschulen Küssnacht. Foto: zvg

Geduld, verkürzte Reaktionszeit sowie verbesserte Englischkenntnisse.

Wie soll man als Eltern damit umgehen, wenn das Kind oft gamen will? Sind strikte Regeln empfehlenswert?

Dem Alter angepasste Regeln machen Sinn. Gut ist, wenn man die Regeln mit dem Kind zusammen festlegt und diese auch von Zeit zu Zeit überprüft und allenfalls

anpasst. Wichtig für das Kind ist auch, dass Eltern Interesse an seinem Hobby zeigen. So können sie versuchen, die Faszination des Kindes zu verstehen und die aufgestellten Regeln werden eher akzeptiert.

Welche Spiele sollte man den Jugendlichen verbieten?

Ich empfehle, die offiziellen Altersempfehlungen einzuhalten. Ausserdem sollte man darauf achten, dass die Spiele dem Entwicklungsstand des Kindes gerecht werden. Ich finde nicht, dass bestimmte Spiele wie Actionspiele grundsätzlich verboten werden sollten. Eher sollte man Kinder und Jugendliche im Umgang mit diesen Spielen begleiten und ihnen faire Rahmenbedingungen setzen.

Was hat sich im Vergleich zu früher verändert?

Heutzutage werden die allermeisten Spiele online gespielt. Auch Käufe mit spielinternen Währungen gab es früher nicht. Zudem neu ist die weltweite Vernetzung, die Komplexität der Spiele und die heute extrem realistische Grafik.

Kann das Gamen Jugendlichen ein besseres Verständnis von Gewalt vermitteln oder verlieren sie den Bezug zur Realität?

Diese Frage ist sehr schwierig zu beantworten und auch in der Fachwelt umstritten. Eindeutig beantworten kann ich sie nicht, dafür bin ich auf diesem Gebiet zu wenig Experte. Wenn jedoch Kinder nicht altersgerechte Spiele spielen, kann dies zu Traumatisierungen führen. Denn oft können diese das Erlebte nicht richtig einordnen und können Ängste entwickeln.

Ist zusammen gamen auch «zusammen etwas unternehmen»?

Eine soziale Komponente ist sicher vorhanden. Ersichtlich ist dies beispielsweise in der Bildung des Teamgeistes. Ausserdem trainieren Gamer automatisch, sich aufeinander verlassen zu können. Diese Faktoren können sich positiv auf die Sozialkompetenzen auswirken.

Nicht selten kommt es vor, dass Jugendliche toben und Geräte kaputtmachen. Trotzdem sagen diese, gamen macht ihnen Spass.

Wie kann das sein?

Dies hat mit dem Ausschütten der Stresshormone zu tun. Man ist völlig in das Spiel vertieft und wenn dann etwas schief läuft, kann sich eine grosse Menge an Energie und Frust lösen. Einige lassen dann dies an der Konsole aus, andere wiederum können besser damit umgehen und machen gar nie etwas kaputt. Dies ist persönlichkeitsabhängig und hängt von der individuellen Frustrationstoleranz ab. Der richtige Umgang kann aber auch erlernt werden. Spass macht die Faszination für das Spiel trotzdem und viele nehmen dafür diese negativen Auswirkungen in Kauf.

Werden Sie bei Ihrer Arbeit oft mit dem Thema konfrontiert? Wenn ja, in welcher Form?

Eher selten. Ich weiss jedoch von anderen Schulsozialarbeitern, bei denen es ein grösseres Thema ist. Die Medienbildung bekommt mit dem neuen Lehrplan einen höheren Stellenwert und wir hatten kürzlich an der Oberstufe eine Weiterbildung dazu. Das Thema ist also hochaktuell.