

Das versteckte Potenzial: Videospiele bieten viele Chancen

Games machen Spaß, sie unterhalten.
Und eigentlich ist das schon wertvoll genug, oder?
Ganz nebenbei lernen Kinder beim Gamen aber auch Dinge,
die sie im „echten“ Leben ganz gut gebrauchen können.

VON FLORIAN LIPPUNER

Viele Eltern (und auch Lehrpersonen) kommen gar nicht auf die Idee, dass Games auch positive Seiten haben könnten. Das ist nicht weiter verwunderlich, denn sie werden ja meist nur mit den „Problemthemen“ rund ums Gamen konfrontiert – und das gleich doppelt: einerseits zu Hause, bei der ewigen Streiterei um Gamezeiten, Einhaltung von Regeln und der Kontrolle von allen möglichen Inhalten und Plattformen. Und andererseits in den Medien: Vom Ratgeber bis zum Zeitungsartikel wird der Schwerpunkt nach wie vor auf die potenziellen Gefahren des Gamens gelegt. Es kommen Psychotherapeuten und Sozialarbeiter zu Wort, die sich schon von Berufs wegen hauptsächlich mit den negativen Aspek-

ten des Gamens auseinandersetzen. Solche unerfreulichen Begegnungen mit dem Thema schrecken natürlich ab. Und sie führen zu einer Abwehrhaltung gegenüber Videogames. Fakt ist: Bei den allermeisten Gamern führt das Gamen weder zu irgendwelchen Schädigungen noch zu Sucht oder anderen dramatischen Begleiterscheinungen. Mit dem ständigen Fokus auf Extremfälle kommen die unauffälligen, gesunden und glücklichen Gamer aber zu kurz, und es entsteht ein verschobenes Bild. Eltern beginnen, Probleme zu sehen, wo keine sind und behindern dadurch ihre Kinder beim Erlernen eines kompetenten und gesunden Umgangs mit Games.

Hier möchte ich ansetzen. Denn wenn Eltern sehen, dass Games nicht nur eine Quelle des Ärgers sind, sondern auch ihre guten Seiten haben und sogar richtig nützlich sein können, dann mindert das ihre Abwehrhaltung. Was man kennt, macht weniger Angst. Und dann weitet sich der Fokus von einem problemorientierten hin zu einem chancenorientierten.

Vom Gamen profitieren – ganz nebenbei

Dass die guten Seiten von Games oftmals etwas untergehen, hat sicher auch damit zu tun, dass sie sich meistens ganz nebenbei und eher zufällig ergeben. Also ohne dass sie das eigentliche Ziel sind. Das Nützliche, die Benefits und die Lerngewinne sind immer nur Nebeneffekte des Gamens.

Genau das ist eben auch die große Chance von Computerspielen: Man kann beim Gamen Fähigkeiten erlangen, die man zwar nicht gezielt sucht, die für den Spielerfolg aber notwendig sind.

Was das für Fähigkeiten sind? Lassen Sie mich einige Beispiele nennen: Übung macht den Meister. Und durch das wiederholte Spiel trainieren Gamer automatisch Dinge wie Motorik, Koordination und Reaktion. Bestimmte Bewegungen

oder Tastenkombinationen führen Gamer tausendfach durch. Das macht sie extrem fingerfertig und flink.

Eine weitere Voraussetzung, um möglichst schnell und effizient zu spielen, ist das Multitasking. Haben Sie da mal zugeschaut? Gamer müssen parallel zum Kämpfen noch Chatten, Sachen produzieren, Truppen entwickeln und so weiter. Gamer wissen auch mehr, denn Computerspiele basieren oft auf historischen, technischen oder wirtschaftlichen Fakten. Gamer verinnerlichen dieses Wissen beim Spielen und können es im Alltag abrufen, zum Beispiel in der Schule. Außerdem erlangen Gamer ganz nebenbei einen eindrücklichen englischen Wortschatz, weil in vielen Spielen in englischer Sprache kommuniziert wird. ▶

Über den Autor

Florian Lippuner ist Vater von zwei Söhnen und wohnt mit seiner Familie im Ballungsraum von Zürich. Er ist passionierter Gamer



und hat in seiner Jugend selber ausgiebig gespielt. In seiner Doktorarbeit „Das Biografiespiel“ hat er die zahlreichen Verbindungen zwischen den Biografien von jungen Gamern und ihrer Computernutzung aufgezeigt.

Neben seiner wissenschaftlichen Tätigkeit hält Florian Lippuner regelmäßig Referate an Elternabenden und in der Erwachsenenbildung. Außerdem bietet er Beratungen für Eltern mit spielenden Kindern an, aber auch für Lehrpersonen, Schulpsychologen u.a. Weitere Informationen auf gameflow.ch

BUCHTIPP

Florian Lippuner: **Keine Angst vor Videogames;** via Amazon oder über jede Buchhandlung um € 17,20

Kinder und Jugendliche eignen sich beim Spielen Fähigkeiten an, die auch außerhalb des Games recht nützlich sind. Welche das sind und wie Eltern ihr Kind dabei unterstützen können, einen gesunden und sicheren Umgang mit Videospiele zu erlernen, zeigt Florian Lippuner in seinem Taschenbuch.



Kreativität ist der Motor für den Fortschritt und den Fortbestand unserer Gesellschaft, in der laufend neue Probleme gelöst und neue Wege beschritten werden müssen. Dasselbe gilt für Videogames. Und dabei muss man zum Teil recht kreativ vorgehen, was zweifelsohne die Vorstellungskraft der Gamer stärkt.

Beim Gamen kann man auch im Persönlichen und Zwischenmenschlichen profitieren.

Im Game treibt man ja eine Geschichte voran, die ziemlich sicher ein Happy End haben wird – zumindest nach einigen Versuchen. Und solche Erfolge im Spiel wirken sich dann natürlich auch positiv auf das Selbstbewusstsein aus. Einige Gamer trauen sich deshalb dann auch im Alltag bestimmte Dinge eher zu und treten zum Beispiel im Umgang mit anderen Leuten selbstsicherer auf.

Videogames sind eben auch einer von vielen Kanälen, über die Kinder und Jugendliche Kontakte zu Gleichaltrigen und Gleichgesinnten knüpfen. Für erfahrene Gamer ist der Austausch mit Freundinnen und Freunden über Multiplayer-Spiele oftmals genauso wichtig wie Unterhaltung oder Entspannung. Sie suchen auch nach Zugehörigkeit und sozialer Anerkennung.

Diese Anerkennung gibt es zum Bei-

spiel durch Spielerfolge. Der Schlüssel zum Erfolg heißt Teamspirit. Wer in Online-Wettkämpfen reüssieren will, benötigt neben spielbezogenen Fähigkeiten auch soziale Skills. Die Teammitglieder müssen sich optimal aufeinander abstimmen und ihre Kommunikation perfektionieren.

Das Positive stärken, die Risiken mindern

Ich habe den Fokus in diesem Artikel bewusst auf die guten Seiten des Gamens gerichtet. Diese kommen, wie eingangs erwähnt, meistens zu kurz. Aber natürlich sind Games nicht immer nur gut. Sie sind aber genauso nicht immer nur schlecht. Entscheidend ist, was Kinder und Jugendliche aus den Games machen.

Ihr Kind ist den Games alles andere als schutzlos ausgeliefert. Denn ob und wie es ein Videogame nutzt, hat es selbst in der Hand; das wird nicht durch das Spiel vorgegeben. Es wird nicht einfach in ein Spiel hineingezogen und passiv beriebelt. Es bestimmt aktiv über den Fortgang oder den Abbruch des Spiels.

Zwar ist es wichtig, wie ein Game inhaltlich daherkommt und wie es präsentiert wird. Aber letztlich sind es die Eigenschaften Ihres Kindes, die bestimmen, was das Game bei ihm auslöst. Das beginnt bereits vor dem Einschalten des Computers, der Konsole oder des Smartphones: Zum einen sind die persönlichen Vorlieben die Grundlage für die Auswahl eines bestimmten Games. Zum anderen bestimmen seine individuellen Fähigkeiten während und nach der Nutzung, wie das Spiel wirkt und was es auslöst.

Gamer, die das Spielen als Ergänzung zu anderen Aktivitäten in ihren Alltag

einbetten, laufen weniger Gefahr, negativ von diesen oder jenen Spielinhalten beeinflusst zu werden. Sie nehmen das aus den Games mit, was ihnen guttut und vermeiden, was ihnen schadet. Halten wir uns das vor Augen, dann gibt uns das Vertrauen im Umgang mit unseren gamenden Kindern.

Einen reflektierten Medienkonsum müssen sich Kinder und Jugendliche früher oder später selbst erarbeiten. In anderen Lebensbereichen erwarten wir das ja auch von ihnen. Wir als Eltern können unsere Kinder dabei unterstützen, indem wir als gutes Vorbild vorgehen und selber einen sinnvollen Umgang mit Bildschirmmedien an den Tag legen. Und wir können sie begleiten, mit Gesprächen übers Gamen, mit Reflexion und Empfehlungen. ■



TIPPS FÜR EINEN FREUDVOLLEN UMGANG MIT GAMES IN DER FAMILIE

- **Fangen Sie bei sich an**
Gehen Sie mit gutem Vorbild voran, auch im Umgang mit Bildschirmmedien.
- **Achten Sie auf Ihr Kind statt nur aufs Spiel**
Sie merken, ob ein Game Ihrem Kind guttut oder nicht.
- **Übertreiben Sie es nicht mit den Zeitvorgaben**
Bestimmen Sie die Gamezeiten nicht mit der Stoppuhr, sondern mit dem Verstand. Beenden Sie die Session am Ende einer Runde oder eines Levels, um Frust zu vermeiden.
- **Setzen Sie auf Vertrauen statt auf Verbote**
Begründen Sie, verbieten Sie nicht nur. Blicken Sie gemeinsam mit Ihrem Kind hinter das Spiel.
- **Verstehen Sie gewalthaltige Spiele**
Games sind eine Art Spiegel unserer Gesellschaft. Nur logisch, dass darin auch Gewalt eine Rolle spielt. Leben Sie Ihrem Kind eine ablehnende Haltung gegenüber jeglicher Art von realer Gewalt vor.
- **Games müssen nicht pädagogisch wertvoll sein**
Das ist die Stärke des Spiels: ohne Zwang völlig im Tun aufzugehen. Mögliche Lerneffekte und ernsthafte Aspekte können immer nur Nebenprodukte sein, nie das Hauptziel.
- **Unterscheiden Sie zwischen Lust und Sucht**
Es muss kein Anlass zur Sorge sein, wenn Ihr Kind zwischendurch völlig im digitalen Tun aufgeht und das Zeitgefühl verliert.
- **Aufgepasst bei Gratis-Games**
Nicht selten entpuppen sich Gratis-Games als reine Abzocke. Überlassen Sie Ihren Account und Ihre Kreditkartendaten Ihrem Kind deshalb nicht blindlings.



Die große Chance von Computerspielen: Beim Gamen kann man Fähigkeiten erlangen, die man zwar nicht gezielt sucht, die für den Spielerfolg aber notwendig sind.