

# Gamen und seine Facetten

**Referat** Schaden Computerspiele Kindern und Jugendlichen? Wo ist die Schwelle zur Sucht und wie kann dagegen vorgegangen werden? Ein Fachvortrag zu diesen Fragen lockte über 100 Interessierte ins Johanneum.

Gamen oder «Videospiele spielen» ist kein neues, aber ein immer stärker verbreitetes Phänomen. Für viele Jugendliche ist Gamen zum Liebleshobby geworden. Die Meinungspalette zum Gamen ist sehr breit: Sie reicht von «Gamen macht dumm und fördert die Gewalt» bis zu «Gamen ist Kultur, es fördert die Konzentration und das Leistungsvermögen». Ordnung in all diese Klischees und die ganz unterschiedlichen Beurteilungen hat Ines Bodmer, Psychotherapeutin und Fachexpertin am Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchten in ihrem Fachreferat «Ich game – na und?» im Johanneum in Neu St. Johann gebracht. Dass das Thema «Gamen» interessiert und auch beschäftigt, zeigte die überaus grosse Zahl an Zuhörenden. In seiner Begrüssung freute sich Franz E. Grandits, Pädagogischer Leiter des Johanneums, über die Anwesenheit von Schülern und Jugendlichen wie auch von interessierten Eltern und von Fachleuten aus Erziehung und Betreuung. Sie alle waren mit hohen Erwartungen ins Johanneum gekommen und wurden nicht enttäuscht. Ines Bodmer als Referentin gelang es ausgezeichnet, das Phänomen «Gamen» mit seinen ganz unterschiedlichen Facetten zu erklären.

## **Bis zu drei Stunden täglich am Gamen**

Zunächst führte sie mit vielen Beispielen in die Welt des Gamens ein. In kurzer Zeit ist Gamen zum bedeutenden Wirtschaftsfaktor und zum anerkannten Kulturgut geworden. Namhafte Hochschulen befassen sich mit dem Design des Videospieles, wichtige Kulturinstitutionen verleihen Preise für wertvolle Games oder veranstalten Events und nehmen das Videospiel in ihre Ausstellungen auf. Gamen ist auch Sport, für Veran-



Der Fachvortrag zum Thema Videospiele im Johanneum stiess auf reges Interesse.

Bild: PD

staltungen füllen sich grosse Sportarenen. Gaming konkurrenziert auch das Gambling und damit die Geldspiele in den Casinos. Studien zeigen, dass der durchschnittliche Gamer etwa 30 Jahre alt und in grosser Mehrheit männlich ist. Es gamen also längst nicht nur Jugendliche. Gamer spielen in der Regel täglich. Die Spieldauer ist – auch dies ein Durchschnittswert – bei Jugendlichen mit fast drei Stunden an Samstagen und Sonntagen am höchsten. Betrachtet man die besonders häufig gewählten Spiele, so finden sich in dieser «Hitparade» in allen Alterskategorien harmlose wie auch fragwürdige Spiele weit oben platziert. In diesem Zusammenhang lohnt es sich – besonders aus der Sicht der Eltern – die für Videogames vorgenommenen Beurteilungen zur Altersfreigabe zu beachten. Das

entsprechende Alter ist bei jedem Videogame gross aufgedruckt.

Einlässlich leuchtete Ines Bodmer in ihrem Referat kritische Bereiche des Gamens wie Sucht und Gewalt aus. Die Bandbreite bei dem Gamen reicht denn auch von harmlosem Hobby bis hin zur zerstörerischen Sucht. Die Fachwelt kennt verschiedene Symptomgruppen für negative Entwicklungen. Es geht dabei etwa um den Kontrollverlust. Anzeichen dafür sind grosse Häufigkeit, lange Dauer und hohe Intensität des Spielens. Eine Alarmstufe ist auch erreicht, wenn eine Priorisierung des Spielens über alle anderen Lebensbereiche festgestellt wird. Schliesslich sind es auch konkrete negative Konsequenzen wie Schlafmangel, Zeitmangel, schlechte Leistungen oder deutlich schlechtere Schulnoten.

Schüler und Schülerinnen, die gefährdet oder abhängig sind, fehlen auch häufiger oder wenden sich von früher ausgeführten Freizeitbeschäftigungen ab. Dass mit Gamen die Bereitschaft zu Gewalt ansteigt, kann mit Blick auf sinkende Jugendgewalt nicht generell ausgesagt werden. Die Referentin verwies auch auf die positiven Aspekte des Gamens. Zu diesen gehört die Schulung der Konzentration, die Fähigkeit zu schnellen Entscheidungen und zum raschen Erfassen von neuen Situationen. Gerade Strategiespiele haben oft Ähnlichkeiten mit Programmen, die auch bei der Ausbildung von Ärzten und Piloten Verwendung finden. Nach Meinung der Referentin kann und darf Gamen nicht einfach als positiv oder negativ beurteilt werden. Es braucht im Einzelfall subtile Beobachtung, um

die Grenze zur Sucht richtig beurteilen zu können. Auch zum täglichen Zeitaufwand für das Gamen gibt es keine Regel.

## **Thema regt zu heftigen Diskussionen an**

Die abschliessende Fragerunde wurde rege benutzt. Jüngste und junge Gamer stellten nicht nur Fragen, sie berichteten auch von ihren Erfahrungen. Der Applaus am Schluss bestätigte, dass es der Referentin gelungen war, für alle Anwesenden mehr Licht in die grosse «Blackbox des Gamens» zu bringen. Beim anschliessenden Network-Apéro wurde jedenfalls heftig weiterdiskutiert. (pd)

## **Hinweis**

Johanneum, Neu St. Johann, Franz E. Grandits, Pädagogischer Leiter; franz.grandits@johanneum.ch, Telefon 071995 5151.