

Gaming im Jahr 2019

Computerspiele spielen eine immer größer werdende Rolle in der Jugendkultur und sind aus dem Alltag vieler Menschen nicht mehr wegzudenken. Daniel Heinz vom Spieleratgeber NRW spricht beim Safer Internet Day 2019 über die Rolle von Games in der Sozialisation von Heranwachsenden.

Games sind im Trend – auch die Politik hat deren kulturellen Stellenwert inzwischen anerkannt. Dies dürfte spätestens seit der Eröffnung der Spielemesse Gamescom 2017 durch die Bundeskanzlerin Angela Merkel klar sein. Doch was macht eigentlich die Faszination an Games aus? Laut Heinz spielt vor allem die Selbstwirksamkeit beim Spielen eine wichtige Rolle. „Man drückt auf einen Knopf und etwas passiert. Ich kann also mit meiner Handlung direkt etwas bewirken.“, so Heinz. Zudem sind die meisten Spiele so konzipiert, dass sie mit Belohnungsmechanismen arbeiten. Egal ob Highscores, Badges oder der bloße Spielfortschritt: Belohnungen veranlassen die Spielerinnen und Spieler dazu, weiter zu spielen. Gleichzeitig vermitteln gut gemachte Games ein Flow-Gefühl, also eine Art Rauschzustand. Dieser entsteht, wenn sich die spielerischen Herausforderungen stets auf einem angemessenem Niveau befinden und den Spielerinnen und Spielern regelmäßig Erfolgserlebnisse vermitteln. Viele Spiele setzen auch auf simulierte Lebenserfahrungen, die so im realen Alltag gar nicht möglich wären. So haben Spieler/-innen in der Spielereihe GTA (Grand Theft Auto) beispielsweise die Möglichkeit, eine Verbrecherkarriere einzuschlagen. „Gesetzeswidrige Handlungen innerhalb von Games haben in der Realität keine Konsequenzen und das macht natürlich einen gewissen Reiz aus.“, erklärt Heinz. Online-Spiele erfordern zudem häufig den Zusammenschluss zu Teams, was wiederum das Gemeinschaftsgefühl stärkt. All dies sind Faktoren, welche Games nicht nur für Heranwachsende besonders reizvoll und interessant machen.

Fortnite und Twitch als Teile der

heutigen Jugendkultur

Wenn Pädagoginnen und Pädagogen sich mit dem Thema Games beschäftigen, so kommen sie aktuell vor allem an einem Spiel nicht vorbei: Fortnite. Der Online-Shooter basiert auf dem sogenannten „Battle Royale“-Spielprinzip. Bei diesem Spielprinzip treten die Spieler/-innen mit ihren virtuellen Figuren und Waffen gegeneinander an. Gewonnen hat, wer zum Schluss übrig bleibt. Laut JIM-Studie 2018 belegt Fortnite dabei in nahezu allen Altersklassen den ersten Platz bei den beliebtesten Games. Doch nicht nur das Spielen selbst ist relevant, auch das Zusehen beim Spielen ist heute ein wichtiger Bestandteil der Jugendkultur. Online-Plattformen wie Twitch oder YouTube machen es möglich, anderen Spielerinnen und Spielern bei ihren sogenannten Let's Play-Videos live zuzusehen. Über die Kommentarfunktion können sie mit den Streamern direkt in Kontakt treten und mit Hinweisen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Auch das Thema E-Sport gewinnt immer mehr an Bedeutung. Hierbei treten Spieler/-innen in Gaming-Turnieren gegeneinander an. Dabei spielt das Spielgenre selbst keine Rolle – gespielt wird alles vom Strategiespiel bis hin zum Shooter. Die Turniere sind dabei teils als spektakuläre Events inszeniert und stehen den bekannten Sportevents in nichts mehr nach. Auch Unternehmen erkennen inzwischen das Potential von E-Sports. Dies wird deutlich in der zunehmenden Kommerzialisierung der Branche und auch den Sponsorings, die inzwischen nicht selten in Millionenhöhe liegen.

Herausforderungen in der Sozialisation durch Games

Generell ist die Mediensozialisation nicht mehr zu trennen von der klassischen Sozialisation, dennoch ist sie ein eigenständiger Analyseschritt. Aktuelle mediale Herausforderungen wie Hatespeech spielen dabei auch im Games-Kontext eine Rolle. Die Darstellungsformen und Inhalte der Spiele haben Auswirkungen auf die jeweilige Art, Artikulationsform und Wirkung von Hatespeech. Das Auftreten von Hatespeech ist dabei nicht nur auf die Spielesoftware selbst begrenzt, sondern bezieht sich auch auf damit verbundene Foren, Chats und Aktivitäten in sozialen Netzwerken. Heinz fordert in diesem

Zusammenhang mehr „Crowd Control“, also Maßnahmen, welche Phänomene wie Hatespeech eindämmen. Hier sieht er es als notwendig, dass auch die Softwarehersteller bzw. Publisher sich klar von Strömungen wie Rassismus, Sexismus oder Homophobie abgrenzen. Community-Manager/-innen und Admins müssen eine Vorbildfunktion einnehmen, Spieler/-innen müssen bei der Bewusstseinsbildung unterstützt werden. Diese Unterstützung kann beispielsweise in Form von Trainings, Teambuilding-Maßnahmen oder gezielter Öffentlichkeitsarbeit stattfinden. Die Vermittlung von Medienkompetenz steht dabei stets im Zentrum der Unterstützungsmaßnahmen.

Einsatz von Games in der Pädagogik

Beim sinnvollen Einsatz von Games in pädagogischen Kontexten sieht Heinz Handlungsbedarf, denn es mangle nach wie vor an erprobten Konzepten. Games nur einzusetzen, um vermeintlich trockene Inhalte in eine spannende Hülle zu packen, hält er für einen Trugschluss. Schülerinnen und Schüler durchschauen relativ schnell, wenn Gaming-Mechanismen nur oberflächlich eingesetzt werden und die demotivierende Materie darunter noch dieselbe ist. „Diese Einsatzform von Games ist nicht nachhaltig.“, betont Heinz. Darüber hinaus kämpfen Schulen mit anderen Defiziten, die den Einsatz von Games im Unterricht schwierig gestalten. Hierzu zählen sowohl die technische Ausstattung von pädagogischen Einrichtungen als auch die zeitlichen Ressourcen der Lehrkräfte. Zudem mangle es häufig am konkreten Bildungsplanbezug. Wer Games in den Unterricht integrieren möchte, der muss sich vom klassischen Rollendenken in der Arbeit von Pädagoginnen und Pädagogen verabschieden. Hier sieht es Heinz als bedeutsam, dass diese sich in Lehr-Lernszenarien mehr zurücknehmen und Jugendliche als Experten in den jeweiligen Gaming-Bereichen anerkennen.

Mehr zum Thema Computerspiele finden Sie auf unserem Portal und auf den Seiten des Spieleratgebers NRW.

Mehr Infos zu Computerspielen

Zum Spieleratgeber NRW

Text: Sascha Schmidt

URL: <https://sid.kindermedienland-bw.de/de/startseite/safer-internet-day-2019/forum-1/>