

In den Fängen virtueller Krieger?

Gamen – das Riesengeschäft mit der Spielfreude

Text: Stefan Müller

Online-Spiele nehmen Kinder und Jugendliche immer mehr in Beschlag. Zeitlich, aber auch persönlich. Eine grosse Herausforderung für Eltern und Schule – und nicht zuletzt auch für die Spielenden selbst.

Sonntagmorgen. Familie Meier¹ hat sich um den grossen Wohnzimmertisch versammelt. Heute steht kein gemütlicher Brunch an, sondern eine Diskussion wegen des Gamens. «Ja, ich lerne halt später für die Prüfung», antwortet Martin trotzig, als die Eltern ihn auf die Game-Regel der Familie hinweisen: maximal eine Stunde auf dem Handy spielen pro Tag. Dem 13-jährigen Gymischüler fällt es schwer, sich an diese Vorgabe zu halten. «Das hat nichts mit dem Gamen zu tun, sondern einfach damit, dass ich keine Lust

Am meisten Spass macht es, wenn man Erfolg im Spiel hat, das Level steigt und man Punkte oder Spielgeld gewinnt

zum Lernen habe», rechtfertigt er sich. So versucht er ständig, sein Zeitbudget zu überziehen. Trotz App, die seinen Handykonsum steuern sollte. Nun müssen seine Eltern an diesem Sonntagvormittag wiederholt die Regeln in Erinnerung rufen.

Solche oder ähnliche Diskussionen gehören wohl mittlerweile zum Alltag vieler Familien – landauf, landab. Das überrascht nicht, wenn man die JAMES-Studie 2018 liest. Die Studie liefert seit 2010 repräsentative Zahlen zur Mediennutzung von Jugendlichen in der Schweiz und wird von der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften ZHAW im Zweijahresrhythmus durchgeführt. Es wurden Mädchen und Jungen zwischen 12 und 19 Jahren in den drei Sprachregionen befragt.

Im Bann des Videogames

Gemäss der Erhebung gamen mittlerweile 66 Prozent aller Buben täglich oder mehrmals pro Woche. Bei den Mädchen sind es nur 11 Prozent. Die Buben spielen lieber mit anderen zusammen, Mädchen eher für sich. Praktisch alle Angehörigen dieser Altersgruppe besitzen ein Smartphone (99 Prozent).

Was fasziniert die Jugendlichen an Videogames? «Am meisten Spass macht es, wenn man Erfolg im Spiel hat, das Level steigt und man Punkte oder Spielgeld gewinnt», verrät Martin. Seine Spielfavoriten sind im Moment: *Clash of Clans* und *Clash Royale* oder auch *Subway Surfers*. Zurzeit hat er zehn Spiele auf dem Handy. Alle gratis. Seine zwei Jahre jüngere Schwester bevorzugt dagegen Tier-Games, zum Beispiel *Zoo Animalpark*.

Zwei andere Geschwister, Pedro (11) und Linda (9), berichten strahlend von ihrer Playstation, die sich die beiden vor einer Weile gemeinsam angeschafft haben. Mit vier Spielen beschäftigen sie sich darauf. Von diesen gefällt ihnen *FIFA* am besten. Linda konzentriert sich dabei vor allem auf das Aussehen und den Charakter der Spieler. «Mit viel Muskeln rennen die Spieler

«Bei mir haben die Leute immer einen Lätsch, zum Beispiel beim Abwaschen.» Das beliebteste Spiel heisst laut JAMES-Studie *Fortnite*. Hoch in der Gunst steht dabei der Battle-Royal-Modus, sowohl bei Knaben als auch bei Mädchen. Den kämpferischen Spielverlauf entscheiden hier also nicht nur Waffen und Rüstungen, sondern auch Baumaterialien, mit denen das Spieldekor im Comic-Look mitgestaltet werden kann. An zweiter Stelle der Beliebtheit rangiert das Sportgame *FIFA*, bei dem nicht nur Fussball gespielt wird, sondern auch die Spieler mit Eigenschaften oder Merkmalen ausgestattet werden können. Die Hitparade der derzeit angesagtesten Games in den verschiedenen Genres sieht wie folgt aus:

1. Shooter Game – *Fortnite*
2. Sport Game – *FIFA*
3. Open World Game – *Grand Theft Auto*
4. Shooter Game – *Call of Duty*
5. Open World Game – *Minecraft*

«Wir sind kulant»

Im Gegensatz zu Familie Meier stiftet Gamen in der Familie von Pedro und Linda keinen Unfrieden. Der Vater der beiden ist zudem selbst fasziniert davon. Er selbst durfte sich schon als 10-Jähriger am Computer mit Spielen vergnügen. «Die Eltern standen aber mit der Stoppuhr daneben»,



Szene an der Zurich Game Show

sagt der mittlerweile 43-Jährige. «Das war für mich ein gutes Training, mit den «Bildschirmzeiten» umgehen zu lernen.»

Auch seine Kinder halten sich heute recht gut an diese. An drei Tagen die Woche maximal je zwei Stunden Medienkonsum, egal ob Gamen oder Fernsehen, und immer im Wohnzimmer, einem gemeinsam genutzten Raum. «Wir sind kulant. Es kann auch mal etwas fertiggespielt oder -geschaut werden», sagt die Mutter. Gelegentliche Streitereien beschränken sich auf eine Filmauswahl oder auf einen «Medientag», den die Kinder vorbeziehen möchten, so die Mutter.

Man kann mitreden

«Epic Games hat mit *Fortnite* 2017 zweifellos einen Volltreffer gelandet», sagt Medienexperte Joachim Zahn von der Medienfachstelle zischtig.ch, die sich seit mehr als zehn Jahren als wichtige Ergänzung zu den «Digitalisierungs-Euphorikern» versteht. «Um die Faszination dieses Spiels zu begreifen, muss man sich vielleicht wirklich erst mal selbst faszinieren lassen», findet Zahn. Das Spiel sei nicht zu einfach und biete gleichzeitig der Masse von Spielern und Spielerinnen spannende Herausforderung. Man brauche also nicht erst «Nerd» zu werden, um mitzumachen. Der Spielablauf gleiche zudem einem Action-Thriller. Der Experte, der selbst gerne mal spielt, erläutert die Raffinesse des Spielaufbaus: «Erst gehe ich in die persönliche Waffenkammer und lade mich für das Spiel auf. Ich muss mich für den Kampf vorbereiten und werde dann zusammen



© HandyGames™

Verlockende Universen – eintauchen in Fantasiewelten

mit anderen ins Kampfgebiet geflogen. Die Umstände im Einsatz sind widrig. Als wäre ich im Film *Platoon* gelandet. Die Gefechte werden immer dramatischer. Wer überlebt?»

Und das ganz Besondere an *Fortnite*: Man kann praktisch mit jedem Mittelstufen- oder Seksschüler darüber sprechen. «Hast du auch Gratisaufgaben für die neue Season gemacht?» «Hast du den Galaxy-Skin?» «Der hat mega viele V-Bucks!» Als nicht Eingeweihter versteht man diesen

Grenzen überfordert waren, wie bei *Fortnite*.»

Warum diese starke Abhängigkeit? Zum Teil dürfte es laut Fachleuten mit der Popularität des Spiels zu tun haben. Eine wichtige Rolle spielen jedoch ohne Zweifel auch die Geschicke der Gamedesigner. Um Geld zu verdienen, ist es sinnvoll, wenn die Spielenden möglichst oft und möglichst lange online sind. Entsprechend gut können die Spielerdaten ausgewertet werden. Die Hersteller können so problemlos

Laut Medienexperten hat es Spieler, die praktisch täglich live streamen und sich damit eine goldene Nase verdienen

Jargon nicht. Die Erwachsenen haben oft keine Ahnung und fühlen sich überfordert. Hinzu kommt eine riesige Fanwelt. Es gibt Meisterschaften, Spielerhelden und Ruhm. Laut Joachim Zahn hat es Spieler, die praktisch täglich live streamen und sich damit eine goldene Nase verdienen. «Wer will da nicht teilhaben?», fragt er provokant.

Im Spiel gefangen

Hinter der Faszination des Games verbirgt sich aber auch eine Schattenseite. Und genau dieser Aspekt hält Eltern und Schule unablässig auf Trab. Medienpädagoge Joachim Zahn, der auch regelmässig an Fachhochschulen Vorträge zum Umgang mit Medien hält: «Es gibt tatsächlich zunehmend Kinder, die in *Fortnite* oder ähnlichen Spielen gefangen sind.» Solche Kinder verabreden sich nicht mehr mit anderen Kindern. Sie werden aggressiv, wenn man sie einschränken will. In vielen Familien eskaliert die Auseinandersetzung. «Wir hatten bei «zischtig» noch nie so viele Anfragen von Eltern, die mit dem Setzen von

prüfen, was funktioniert und was nicht. Und ist die heiss ersehnte neue «Season» noch nicht fertig programmiert, so werden die SpielerInnen eben mit kleinen Goodies bei Laune gehalten. Wie neuere Statistiken zeigen, gelingt dies sehr gut. «Ich bin überzeugt, dass diese Tricks speziell bei jüngeren Spielern und Spielerinnen gut verfangen. Sie können diesen Machenschaften nichts entgegensetzen», sagt Joachim Zahn.

Raffinierte Geschäftsmethoden

Zum Geschäft gehören immer öfter auch Verkaufstricks. Beispielsweise gibt es raffinierte Gadgets – technisches Zubehör, das nur in limitierter Anzahl verfügbar und entsprechend begehrt ist. Das schafft Legenden im Sinne von «Ich musste vor dem Apple Store campieren, um das erste iPhone zu ergattern!» Solche Praktiken funktionieren laut Joachim Zahn sehr gut. Wie bei anderen Stores oder beim Detailhändler wird auch mit Aktionen gearbeitet: «Du kriegst diesen Skin nur bis Ende Woche. Dafür zum Aktionspreis von so

Online-Spiele

Eine boomende Branche

Wer heute Video-Games entwickelt, kann sich eines wachsenden Marktes erfreuen. Online-Spiele werden nicht nur beliebter bei Jung und Alt, sondern auch immer mehr zum Geschäft. So wurde im vergangenen Jahr in der Schweiz mit Games ein Umsatz von 185 Millionen Franken erzielt. Der Anteil der Online-Verkäufe stieg dabei gegenüber dem Vorjahr von 44 auf 47 Prozent. Der Superstar unter den Games ist zweifellos *Fortnite*, das weltweit von über 200 Millionen Gamern gespielt wird. Es werden eSports-Veranstaltungen (wettbewerbsmässiges Spielen von Computer- und Videogames) durchgeführt, die mittlerweile ganze Messehallen füllen, wie 2018 an der Fantasy Basel oder der Zurich Game Show. «Gamen hat sich inzwischen zu einem festen Bestandteil der Unterhaltungskultur etabliert und entwickelt sich zu einem Leitmedium der Jungen und Junggeblieben», glaubt Peter Züger, Präsident des Interessenverbandes, Swiss Interactive Entertainment Association SIEA. (mü)

und so vielen V-Bucks!» Wer hier nicht zugreift, fühlt sich danach schlecht und wird das nächste Mal kaufen. Schliesslich ist es der tiefe Preis für den Gamepass, der den Spielern neue Möglichkeiten eröffnet. Das wollen dann die Kollegen auch haben. Und so machen Gamehersteller ein gutes Geschäft.

Einen Nebeneffekt hat diese Geschäftsgebaren: «Den Spielerinnen und Spielern

vollversorgt, Primarschüler mit *Netflix* abg gespeist. Dies sei wichtig, sagten Wirtschaft und Schule. Denn den digitalen Medien gehöre die Zukunft. «Dennoch finde ich, den Kindern steht Schutz zu, für mich ist das eine Menschenrechtsfrage», betont der Experte. Hinzu komme, dass Kinder teilweise so viel Medienkonsum hätten, dass andere Fähigkeiten verkümmern oder gar nicht angeeignet würden. Zum

Wie restriktiv oder liberal die Bildschirmregeln umgesetzt werden, entscheidet sich im Familienalltag

werden extrem viele Daten entwendet», sagt der Experte. So wüssten die Gameanbieter genauestens Bescheid über deren Nutzungsgewohnheiten und deren Geschmack. Und damit liessen sich die Spielwelten noch treffender gestalten und die Nutzerinnen und Nutzer manipulieren.

Schulsozialarbeit ist eine wichtige Stütze

Über die Hälfte der Schülerinnen und Schüler spielt heute online. Das bleibt natürlich nicht ohne Auswirkungen auf die Schule, hinsichtlich Leistungen oder Unterrichtspräsenz. Doch bei diesem Thema geben sich die Schulen eher zugeknöpft. Auf Anfrage heisst es von offizieller Seite etwa, es fehle an Studien.

Doch wenn man sich unter dem Lehrpersonal umhört, ist Gamen sehr wohl ein Thema. So berichtet eine Primarlehrerin, die Erstklässler unterrichtet, von ihren aktuellen Erfahrungen. Sie hat von einer Kollegin gehört, dass ein Schüler aus ihrer und einer aus der anderen Klasse miteinander *Fortnite* (ab 12 Jahren) spielten. «Wenn ich erfahre, dass ein Kind häufig am Gamen ist oder Spiele spielt, die nicht seinem Alter entsprechen, suche ich den Kontakt mit den Eltern», sagt Marlies Frutiger¹. Sie versuche dann den Eltern aufzuzeigen, dass die für die Games definierten Altersangaben wichtig und meistens sinnvoll seien. Oft verweise sie die Eltern auch an die Schulsozialarbeiterin weiter, die im Gespräch mit den Eltern mögliche Zeitpläne und Regeln zum Medienkonsum erarbeite.

Nicht zu viel «machen lassen»

In einem sind sich alle Fachleute einig: Ohne Bildschirmregeln geht es nicht. Doch wie restriktiv oder liberal diese umgesetzt werden, entscheidet sich im Familienalltag. «Ich bin überzeugt, dass das Pendel aktuell etwas zu stark in Richtung «machen lassen» ausschlägt», ist Medienpädagoge Joachim Zahn überzeugt. Schon die kleinsten Kinder würden mit *Youtube-Kids*

Beispiel: Wie geht man beim Offline-Spielen miteinander um? Wie verhält man sich gegenüber Nachbarn? Wie geht man offline auf eine neue Gruppe zu? Wie erobere ich das Herz eines Mädchens?

Ein guter Jugendschutz ist zentral, die Altersbeschränkung sehr wichtig. Lange hat sich der Gesetzgeber gedrückt und der Gamebranche die Kontrolle überlassen. Jetzt hat der Bundesrat hierzu eine Gesetzesvorlage ausgearbeitet. Mit einer schweizweit einheitlichen Alterskennzeichnung und Alterskontrollen für Filme und Videospiele sollen Minderjährige künftig besser vor ungeeigneten Medieninhalten geschützt werden. Die Vernehmlassung dauert bis Ende Juni.

Griffiger Jugendschutz allein genügt Familie Meier allerdings nicht. Dessen ungeachtet bleibt nämlich Martins Freizeit vom Gamen dominiert. Die sonntägliche «Kropfleerete» hat zwar eine momentane Klärung der Regeln gebracht. Ob Martin seinen Spielkonsum künftig besser im Griff hat und das Vertrauen der Eltern wiedergewinnen kann, muss sich aber erst zeigen.

Links

www.jugendundmedien.ch

www.zischtig.ch

Altersfreigaben für Computerspiele:

<https://pegi.info/de>

Altersfreigaben für Filme: www.filmrating.ch

Altersfreigaben Fernsehen: www.flimmo.de

Fussnote

¹ Namen von Eltern, Kindern sowie Lehrerin sind geändert.