

Zeitschrift:	Curaviva : Fachzeitschrift
Herausgeber:	Curaviva - Verband Heime und Institutionen Schweiz
Band:	86 (2015)
Heft:	10: Jugend & Medien : Abschied von der Bewahrpädagogik
Artikel:	Games sind mehr als Unterhaltung und Zerstreuung - sie fördern auch Fähigkeiten : Jugendliche können die virtuelle und die reale Welt gut auseinanderhalten
Autor:	Hüppi, Renato
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-804620

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 05.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Games sind mehr als Unterhaltung und Zerstreuung – sie fördern auch Fähigkeiten

Jugendliche können die virtuelle und die reale Welt gut auseinanderhalten

Spielen am Computer und auf Smartphones ist unter Jugendlichen weit verbreitet. Was ist die Faszination, in virtuellen Welten zu gamen – allein und mit anderen? Zwar gibt es tatsächlich Gefahren. Aber die Spiele bieten durchaus auch Chancen, Fertigkeiten zu üben.

Von Renato Hüppi*

Die Herstellungskosten für neue Spiele und die Umsätze der Game-Industrie liegen mittlerweile um einiges höher als die Umsätze anderer Sparten der Unterhaltungsindustrie, etwa der Filmindustrie in Hollywood. Die Entwicklungskosten des teuersten Computerspiels (Destiny, Stand September 2015) sind mit 500 Millionen Dollar fast doppelt so hoch wie die Herstellungskosten des teuersten Films («Fluch der Karibik 3»).



***Renato Hüppi, 34, arbeitet seit neun Jahren in der offenen Jugendarbeit (OJA), sechs davon in Zürich-Oerlikon. Seit sechs Monaten ist er dort Stellenleiter. Er ist außerdem Mitglied von GameInfo, einer Stelle, die Chancen und Risiken des Computerspiels aufzeigt. Hüppi leitet an diversen Fachhochschulen Workshops zu Chancen und Gefahren digitaler Medien und zu elektronischen Spielen. Workshops gibt er auch für Oberstufenschülerinnen und -schüler (www.gameinfo.info).**

Die durchschnittlichen Nutzerinnen und Nutzer der digitalen Spiele sind, entgegen der landläufigen Meinung, nicht hauptsächlich Jugendliche, sondern Erwachsene, die durchschnittlich um die 30 Jahre alt sind. Zudem ist Gamen keine Männerdomäne mehr. Die Spielerinnen holen auf. Nicht zuletzt, weil nicht mehr vor Bildschirmen im dunklen Keller, sondern immer mehr auf mobilen Geräten wie Tablets oder Smartphones gespielt wird.

Gamen bietet Unterhaltung – und fördert Fähigkeiten

Unbestrittenemassen üben elektronische Spiele aber auf junge Menschen eine hohe Faszination aus, vor allem auf Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren. Das Spiel bietet ihnen – im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien wie Büchern und Filmen – die Möglichkeit, in die Handlung einzutreten und Geschichten selber zu steuern.

Digitale Spiele (wie übrigens analoge auch) dienen jedoch nicht nur der reinen Unterhaltung und Zerstreuung, sondern stellen Anforderungen an Geschicklichkeit und Vorstellungsvermögen.

Gamerinnen und Gamer tauchen in neue Welten ab und messen sich im Wettkampf. Dazu kommunizieren sie mit Bekannten oder Fremden, mit Leuten aus der ganzen Welt. Die meisten neuen Spiele können online gespielt werden und beinhalten eigene Chat-Funktionen. Nebst diesen Hauptfunktionen fördert das Spielen am Computer oder der Konsole, abgesehen von der naheliegenden Hand-Augen-Koordination, diverse weitere Fähigkeiten und Fertigkeiten: Verschiedene Studien belegen, dass elektronische Spiele strategisches Denken fördern, den Umgang mit Sieg und Niederlage, die Teamfähigkeit oder das räumliche Vorstellungsvermögen ebenso wie Kommunikationsfähigkeiten.

Beim Spielen können Jugendliche in die Handlung eingreifen und in neue Welten abtauchen.

>>

ten, den Umgang mit dem PC, Kreativität und Durchhaltewillen.

Jugendliche bewältigen in der Pubertät wichtige entwicklungspsychologische Phasen: Raumaneignung, Identitätsbildung oder neue Handlungs- und Verhaltensweisen. Für all dies bieten digitale Spiele mögliche Räume, in denen sie sich und wichtige Sachverhalte erproben können. Die Raumaneignung ist vor allem in urbanen Gegenden wichtig. Dort gibt es für Jugendliche kaum Plätze, in denen sie sich frei und unbeobachtet bewegen können. Anders in den digitalen Spielen: Da stehen ihnen ganze Welten zur Verfügung! Außerdem bieten Games die Möglichkeit, in andere Rollen zu schlüpfen, vielleicht sogar ein anderes Geschlecht oder eine andere Gesinnung anzunehmen und Handlungen auszuprobieren, die sie im realen Leben bleiben lassen. Die Auswirkungen bleiben auf die Spielwelt beschränkt und greifen nicht auf die reale Welt über. Die allermeisten Jungen und Mädchen sind sich dieser Grenze zwischen Spiel und Wirklichkeit bewusst und können gut damit umgehen.

Gewalt im Spiel wird nicht real kopiert

Diese Grenze zwischen virtueller und realer Welt spielt auch beim Thema Gewaltdarstellung eine wichtige Rolle. Selbst

wenn Jugendliche in einem Spiel Gewalt ausüben, heisst dies keinesfalls, dass sie dies in der realen Welt kopieren. Zwischen dem Konsum medialer und der Ausübung realer, physischer Gewalt gibt es keine Korrelation. Allerdings üben solche Inhalte auf gewalttätige Jugendliche (und Erwachsene) eine hohe Faszination aus. Gewalt im Allgemeinen ist in der westlichen

Welt im Vergleich zu früheren Jahrhunderten (glücklicherweise) stark rückläufig. Sie ist jedoch ein Teil des Menschen und medial (TV, Kino, Presse) stark in unserem Alltag präsent. Auch dies sind Gründe, weshalb gewalttätige mediale Inhalte Menschen faszinieren. Virtuelle Welten bieten außerdem eine Möglichkeit, dem unter Umständen schwierigen Alltag zu entfliehen.

All dies kann bei einigen Jugendlichen tatsächlich zu einem Kontrollverlust über die gespielten Stunden führen. Insbesondere dann, wenn Erwachsene nicht hinschauen und die Jugendlichen mit ihrem Spielverhalten alleine lassen. Oftmals sprechen die Erwachsenen dann zu schnell von Sucht. Aber nicht jede intensive Nutzung ist gleich eine Sucht, schon gar nicht im medizinischen Sinne. Es gibt jedoch wie bei jeder Verhaltenssucht Anzeichen, die darauf hinweisen, dass das Gamen zu viel Platz im Leben eines Jugendlichen einnimmt. Zum Bei-

Anzeige

agogis
Sozialberufe. Praxisnah.

Bildung im Sozialbereich? Das Jahresprogramm 2016 ist ab sofort erhältlich.

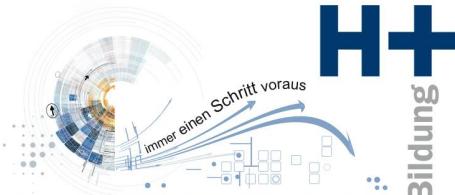
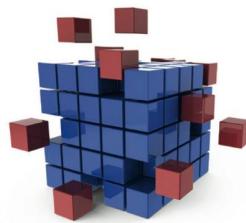
EDUQUA

Agogis
Röntgenstrasse 16 · Postfach · 8031 Zürich · Tel. 043 366 71 40
weiterbildung@agogis.ch · www.agogis.ch

www.hplus-bildung.ch

Aggressionsmanagement Herausforderung Ernährung im Alter Fachweiterbildung Langzeitpflege und -betreuung

Qualität ■ Kompetenz
Praxisnähe ■ Nachhaltigkeit
Neugierig? Wir sind für Sie da!



H+ Bildung

Die Höhere Fach- und Führungsschule von H+ Die Spitäler der Schweiz
Rain 36 ■ 5000 Aarau ■ T 062 926 90 00 ■ F 062 926 90 01 ■ info@hplus-bildung.ch

EDUQUA



«Minecraft», eine Art digitales Lego, ist zurzeit eines der beliebtesten Spiele unter Jugendlichen. Aus beliebig zusammenstellbaren Blöcken lässt sich eine Welt nach eigenen Vorstellungen aufbauen und verändern.

Foto: leu

spiel, wenn er Beziehungen zu Kollegen oder Verpflichtungen wie Schule oder Lehre vernachlässigt. Oder wenn es zu einer deutlichen Veränderung des Schlafverhaltens (Übermüdung) oder des Essverhaltens (starke Gewichtszunahme oder -abnahme) kommt.

Vernünftige Abmachungen treffen

Kinder und Jugendliche sind deshalb darauf angewiesen, dass Erwachsene hinsehen und bei Bedarf intervenieren, beziehungsweise sie mit ihrem Spielverhalten konfrontieren. Das soll indes nicht heißen, einfach die Konsole oder den Computer beim Befund «jetzt ist aber genug» abzuschalten oder wegzunehmen. Vielmehr sollen die Eltern mit den Kindern realistische Regeln und Spielzeiten aushandeln und sich von den Kindern erklären lassen, was ihnen wichtig ist, zum Beispiel, dass sie das Spiel vorher noch abspeichern oder ein Level fertigspielen können. Ebenso wichtig und wirksam ist es, den Kindern und Jugendlichen Alternativen für ihre Freizeitgestaltung anzubieten.

Auf jeden Fall sollten die Jugendlichen aber in der Ausübung ihrer Hobbys, also auch beim Gamen, ernst genommen werden. Kinder und Jugendliche können und sollen den Erwachsenen sowohl über den Inhalt der Spiele als auch über ihre Motivation erzählen, warum sie gerade dieses Spiel spielen. Sie informieren so die ältere Generation quasi aus erster Hand. Optimal wäre es, wenn Erwachsene selbst einmal den Controller oder die Maus in die Hand nehmen und mit Kindern oder Jugendlichen ein Spiel spielen. So können sie selbst erleben, was Games auslösen können: beispielsweise Spass und Lust nach mehr, aber auch Frustration.

Im Dialog können Erwachsene Interesse zeigen

Viele Erwachsene stehen den digitalen Medien und insbesondere dem Konsum von elektronischen Spielen skeptisch gegenüber. Dies ist angesichts problembehafteter Themen wie Da-

tenschutz, Cybermobbing und Onlinesucht nachvollziehbar. Auch haben viele Erwachsene das Gefühl, über zu wenig Wissen und Erfahrung zu verfügen, um sich mit der Thematik konstruktiv auseinanderzusetzen zu können. Umso mehr können sie aber im Dialog mit den Jugendlichen herausfinden, was junge Gamerinnen und Gamer beschäftigt. So können sie den Jugendlichen signalisieren, dass ihr Wissen und ihre Fähigkeiten wertvoll sind.

Natürlich sollte auch der Jugendschutz ein Thema sein. Jedes Spiel ist mit einer Altersempfehlung versehen, die gemäss dem europäischen Alterseinstufungssystem für Computerspiele Pegi einen verlässlichen Hinweis darauf gibt, ob das Spiel nach Gesichtspunkten des Jugendschutzes für eine Altersgruppe geeignet ist oder nicht. Es besagt auch, mit welchen Inhalten wie Angst, Nacktheit oder Diskriminierung gerechnet werden muss. Wenn auf einem Spiel wie etwa dem Kassenschlager «GTA 5» das Label «ab 18»

steht, bedeutet das, dass es grundsätzlich nicht für Jugendliche geeignet ist, auch wenn etliche unter 18-Jährige dieses Spiel spielen.

Steht «ab 18» drauf, ist ein Game definitiv nicht für Jugendliche geeignet.

Die Chance, jugendliche Begeisterung zu verstehen

Jugendarbeiterinnen und -arbeiter können Jugendliche über deren Know-how abholen und motivieren, um beispielsweise gemeinsam Projekte zu entwickeln. Dabei können die Spielerinnen und Spieler einerseits ihre technischen Fähigkeiten einsetzen und andererseits persönlichen Nutzen daraus ziehen, zum Beispiel beim Organisieren von Veranstaltungen. Sie können auch neue Kontakte knüpfen, das Wissen weitergeben oder sich neues aneignen.

Für Erwachsene ist nicht immer nachvollziehbar, weshalb Games derart faszinieren. Wir sollten den Jugendlichen jedoch die Chance geben, uns ihre Begeisterung näherzubringen. So können wir sie zugleich darin unterstützen, ihr Hobby in einem gesunden und förderlichen Rahmen auszuüben. ●