

Hilfe, Papa und Mama zocken!

SO VIELE LUSTIGE YOUTUBE-VIDEOS ES ÜBER
COMPUTER-UNERFAHRENE ELTERN GIBT, ÜBER DIE SICH
TEENAGER REGELMÄSSIG LUSTIG MACHEN, SO VIELE ELTERN
GIBT ES INZWISCHEN, DIE STUNDEN IHRER FREIZEIT MIT
COMPUTERSPIELEN VERBRINGEN.

Text: Yannicke Schwarzhoff

Die vor 1991 Geborenen sind in den seltensten Fällen mit mehr als einem Computerkabinett in einer dunklen Kammer der Schule aufgewachsen und mussten sich kastenartige Spielekonsolen im elterlichen Wohnzimmer hart erkämpfen. Computerkenntnisse hat sich diese Generation frühestens als Teenager angeeignet, häufiger aber als Erwachsener,

» Durch das Versinken in
Computerspiele entzieht man
sich den Anforderungen und
Verpflichtungen der Realität.«

wenn man bei der Arbeit um E-mailschriftverkehr und Power-Point-Präsentationen nicht mehr herumgekommen ist. Seit 1991 sind aber schon fast 30 Jahre vergangen und das bedeutet, dass es mehr und mehr Erwachsene gibt, die als „digital natives“ bezeichnet werden können, also als Menschen, die schon von klein auf mit Computern und dem Internet aufgewachsen sind.

COMPUTER IN ALLEN LEBENSBEREICHEN

Wir sind heute ständig von Informationstechnologie umgeben, Computer, automatisierte Prozesse, technische Helfer

finden sich in allen Lebensbereichen. Im Gegensatz zur Generation unserer Eltern, die sich zum Teil noch mit von Hand zu waschenden Stoffwindeln abmühten, haben wir wesentlich mehr freie Zeit, die uns neben Erwerbsarbeit und Alltagspflichten zur Verfügung steht. Wir „leiden“ unter sogenanntem „Freizeitstress“, weil wir in unserer Freizeit kaum mehr zur Ruhe kommen und von Angeboten zum Zeitvertreib überflutet werden. Dazu kommt der gesellschaftliche Druck, der die Optimierung in allen Lebensbereichen beschwört: Wir sollen uns fit halten, leistungsfähig immer älter werden, dabei bitte auch immer besser aussehen, uns kulturell auf dem neuesten Stand halten, uns lebenslang bilden. Kinder sollen nicht bloß eine sorgenfreie Kindheit leben, sondern möglichst breit gefächert auf die Anforderungen ihres zukünftigen Daseins als Leistungsträger vorbereitet werden. Es wird also nicht nur die eigene Freizeit zugespästert mit gut angesehenen oder erfolgsversprechenden Freizeitaktivitäten, auch Kinder sollen ihre Zeit möglichst sinnvoll verbringen.

ABLENKUNG UND STRESSABBAU?

Warum es auch für Erwachsene bzw. Eltern inzwischen immer gewöhnlicher wird, sich mit Computerspielen die Freizeit zu vertei-

Ein Wischen mit
dem Zeigefinger, und
die bunte weite Welt
des Internets steht
zur Verfügung.



Papa rettet als Ego-Shooter die Welt. Mama leitet ihre Elfen-Gilde durch mystische Wälder.

ben, liegt auf der Hand. Der private Computer, ein eigenes Tablet für jedes Familienmitglied und andere smarte Geräte im Haushalt können heute als normal betrachtet werden. Es bedeutet also keinen großen Schritt mehr, sich mit dem Internet, seiner „Community“ und der präferierten Spielewelt zu verbinden.

Ein Wischen mit dem Zeigefinger, und die weite Welt des Internets steht zur Verfügung. Durch das Starten und Versinken in ein Computerspiel entzieht man sich Anforderungen, Ansprüchen und Verpflichtungen, die in der Realität selbst in freier Zeit überhand nehmen. In dem Moment, in dem das Spiel beginnt, meldet man sich von der Realität ab und taucht in eine vollkommen kontrollierbare Umgebung ein, in der jede noch so kleine Leistung reichlich belohnt wird. Egal, ob man virtuell als Verbrecher von

der Polizei unbehelligt ein Imperium aufbaut oder als Magierin allein Horden von Untoten besiegt, man kommt nie in die Verlegenheit nicht zu genügen, weil man selbst bestimmen kann, welche Figur man darstellen will, im Zweifel eben täglich eine andere. Belohnung und Bestätigung erfährt man in Spielen auf mannigfache Art, ob man in Autorennen einen blauen Igel besiegt oder in postapokalyptischen Welten Alienroboter auf Abstand hält. Dazu kommt in vielen Fällen eine Online-Community Gleichgesinnter, die so das Gefühl eines sozialen Umfeldes suggeriert. Ob Papa Ego-Shooter spielt und so die Welt vor dem Untergang rettet oder Mama als Elfe ihre Elfen-Gilde durch mystische Wälder leitet, es wird zwar kein Stress wirklich gelöst, aber man hat das Gefühl, es falle alles von einem ab, das Spiel verschaffe einem Belohnung, Stressabbau und damit durchweg positive Gefühle.

**GAMIFICATION:
DER KREIS SCHLIESST SICH**

Kein Wunder, dass diese Mechanismen inzwischen auch ihren Weg in die Marketingabteilungen großer Firmen gefunden haben. Immer mehr spielerische Elemente werden zum Anpreisen neuer Produkte genutzt, Apps bauen speziell auf Punktegewinn, spielerischem Wettbewerb mit anderen Nutzern, Belohnungszielen und Spielregeln verschiedener Art auf und erweitern so ihren Kundenstamm, vertreiben so ihre Produkte. Natürlich weiß jeder Erwachsene, warum mancher Level eines Spiels besonders schwierig zu knacken ist und warum dann sogenannte „Cheats“ als In-App-Käufe angeboten werden. Im Spiel aber – mittlerweile ein Stück weit

emotional abhängig vom guten Gefühl des Spielerfolgs - verflüchtigt sich das Erwachsen-sein und das normalerweise vorhandene rationale Denken ebenso, wie die Belastung eines Verantwortungs- und Verpflichtungsgefühls.

**WANN DIE ALARMGLOCKEN
SCHRILLEN SOLLTEN**

Grundsätzlich ist Spielen an sich etwas Positives, und der Wunsch, sich kurzfristig

»Wenn die virtuelle Welt wichtiger wird als die physische Realität, sollten die Alarmglocken schrillen ...«

– spielerisch! – auszuklinken, dem Stress und allen Verpflichtungen eine Absage zu erteilen, ist nichts Ungewöhnliches. Es ist nur wichtig, nicht in das Heilversprechen seiner bevorzugten Spielewelt derart abzutauchen, dass aus gesunder kurzweiligen Abschottung irgendwann ungesunde Sucht wird. Wenn die virtuelle Welt und die damit verbundene Befriedigung unterdrückter Bedürfnisse wichtiger wird als die physische Realität, sollten allerdings die Alarmglocken schrillen.

**Spielsucht-Beratungstellen
in der Steiermark:**

- www.suchtfraagen.at, Tel. 0664 964 36 92
 - www.fachstelle-gluecksspielsucht.at
Tel. 0664 964 36 92
 - www.spiele-mit-verantwortung.at
Tel. 0800 202 304
- Die Beratung ist anonym und kostenlos!*