

Es kommt immer wieder vor, dass Videospiele falsch bewertet werden und die Macht der Medien sorgt dabei für Vorurteile, die hartnäckig sind und weit verbreitet. Zudem wird gesagt, Gamer wären sexistisch oder rassistisch. Bestimmt gibt es Menschen mit diesen Einstellungen auch unter solchen, die gern am PC spielen. Aber es ist mit Sicherheit nicht die Mehrheit. Denn man ist bei Videospielen Teil einer Gemeinschaft: Wenn du traurig bist, muntern dich deine Freunde online im Discord-Call auf; wenn du fröhlich bist, munterst du andere auf. Du verbringst Zeit mit anderen, hast Spaß, lachst und bist einfach glücklich. Der Gaming-Community ist egal, welche Hautfarbe du hast, welches Geschlecht du hast oder welcher Sexualität du angehörst.

Aber eigentlich sollen solche von Medien geschürten Vorurteile gegen das Videospielen gar nicht das Thema dieses Textes sein. Thema ist die Art der tatsächlichen Gefahren, die mit Videospielen verbunden sind.

Gefahr Nummer 1: Gewalt in den Spielen erhöhe auch die Aggressivität derjenigen, die spielen. Das stimmt nicht. In einer 10-jährigen Studie von der Medien- und Familienforscherin Sarah Coyne und Psychologin Laura Stockdale wurde das nämlich wissenschaftlich

widerlegt. Die Forscherinnen haben die Beteiligten in drei Gruppen eingeteilt. 4 % spielen oft und besonders gern gewalttätige Spiele, 23 % spielen unter anderem auch gewalthaltige Spiele und 73 % spielen lieber Spiele ohne oder mit geringer Gewalt. Es wurden im Sozialverhalten keine Änderungen festgestellt. Man konnte außerdem keinen Zusammenhang zwischen gewalttätigen Spielen und verstärkter Aggressivität herstellen. Die am 18. Dezember 2020 veröffentlichte Studie konnte also keinen Einfluss von Videospielen auf das Verhalten nachweisen.

Also was macht Videospiele so gefährlich?

Gefahr Nummer 2: Es ist die Sucht. Da unterscheidet sich zwei Folgen. Durch die Abhängigkeit von Videospielen schrumpft die Zeit für andere Aktivitäten, sodass Lebensbereiche zunehmend einge-

schränkt werden. Außerdem führt die Sucht oft zu verheerenden Investitionen. Im Durchschnitt sitzen Jugendliche 4 Stunden vor einem Bildschirm. Ich denke, während der Home-Schooling-Zeit hat sich dies noch gesteigert – nicht nur durch das digitale Lernen, sondern auch wegen des Lockdowns, da es nichts anderes zu tun gibt, als Netflix zu gucken oder Minecraft zu spielen. Aber dann gibt es auch die Kinder, die morgens um 10 Uhr aufstehen, an den PC gehen und ihn am Abend um 23 Uhr ausmachen, vielleicht 2 Stunden Pause haben, dann mal mit den Eltern rausgehen, aber das



# WAS IN WAHRHEIT PROBLEMATISCH AN VIDEOSPIELEN IST

war es auch schon.

Woher ich das weiß?

Ich bin wahrscheinlich auch eines dieser Kinder. Und ich selbst merke, dass ich eigentlich irgendwie Sport machen will oder mal rausgehen will, aber ich tue es natürlich nicht. So geht es anderen wahrscheinlich auch. Ich habe immer mal wieder Kopfschmerzen oder kann abends lange nicht einschlafen. Dass es nicht schwer ist, etwas zu ändern, ist mir bewusst, aber es heißt halt nicht umsonst: Sucht. Ich schreibe darüber, weil es so am einfachsten ist, drüber nachzudenken. Ich weiß, dass ich nicht alleine bin und dass andere dieselben Probleme haben. Auch habe ich das Gefühl, dass es nicht viele der Betroffenen ansprechen und allein damit sind, weil sich die Öffentlichkeit immer nur fragt oder darüber beklagt, wie gewalttätig Videospiele sind und machen....

Gefahr Nummer 3: Das andere Problem ist das Geld. Menschen verschulden sich für das Videospielen. Es gibt die sogenannte Pay2Win Tak-

tik, übersetzt: bezahlen um zu gewinnen. Man muss Geld ausgeben für Lootboxen, die bessere Items haben, damit man besser wird und gewinnen kann.

Ein Beispiel ist Fifa Ultimate Team. In dem Modus stellt man sich sein eigenes Team zusammen und spielt gegen andere mit ihren Teams. Man hat natürlich nicht von Anfang an alle Spieler, die Spieler kann man kaufen oder ziehen. Die Chance, einen Walkout mit wirklich guten Spielern zu ziehen, liegt bei einem Goldpack bei 6,4%. Diese Packs kann man mit Spielmünzen kaufen oder mit gekauften Fifa-Points. Die Münzen bekommt man nach abgeschlossenen Spielen.

Es gibt unterschiedliche Packs mit unterschiedlichen Preisen. Wenn man in den Spielen etwas reißen will, um Münzen zu bekommen, braucht man gute Spieler, also kauft man sich Fifa-Points und holt sich seine Packs. Aber da die Chance, einen guten Spieler zu bekommen, so gering ist, kauft man sich mehrere Packs, um mehr Spieler zu kriegen. Und das Schlimmste ist, dass man nicht 18

dafür sein muss. Es ist quasi ein Glückspiel für Minderjährige. In Belgien ist es verboten. Und für das Spiel an sich muss man auch nochmal 40 Euro zahlen.

Also Videospiele sind nicht wegen ihrer Gewalthaltigkeit gefährlich, sondern wegen ihres krassen Suchtpotenzials und weil sie Geld aus deiner Tasche ziehen.

Das ist kein Text gegen Videospiele, ich spiele jeden Tag und bin großer Fan, aber trotzdem muss man auf der Hut sein und auf Anzeichen einer Sucht achten.

Dabei hilft es, wenn die Medien endlich richtig aufklären und einfach mal checken, dass Gamer keine Freaks oder 10-Stunden-World-of-Warcraft-Nerds mehr sind, sondern dass inzwischen die meisten Kinder Videospiele spielen.