



Nutzungsmotive von digitalen Spielen

Digitale Spiele faszinieren Kinder und Jugendliche und machen in erster Linie Spaß. Daneben befriedigen sie aber auch weitere zahlreiche Bedürfnisse, etwa sich zu entspannen, abzureagieren, eigene Fähigkeiten wie Reaktionsschnelligkeit zu stärken oder Wettbewerbe zu gewinnen. Kinder und Jugendliche nutzen digitale Spiele:

... für Herausforderung und Wettbewerb,

z. B. um im Spiel Aufgaben zu lösen, besser, schneller und stärker als Gegnerinnen und Gegner zu sein, alle Level zu schaffen und nicht aufzugeben, wenn sie verlieren.

... zum Lernen und Fähigkeiten stärken,

z. B. um sich zu verbessern, weil man kreativ sein oder etwas Neues ausprobieren kann.

... für Macht und Kontrolle,

z. B. wenn sie im Spiel etwas erschaffen können, Kämpfe gewinnen, selbst steuern können, wie das Spiel läuft, und eigene Welten nach eigenen Vorlieben erschaffen können.

... für soziale Kontakte und Gemeinschaftserlebnis,

z. B. weil Geschwister, Freundinnen und Freunde oder Eltern auch spielen, weil sie gerne gemeinsam spielen, mit ihren Freundinnen und Freunden darüber sprechen und dazugehören möchten. Oder weil sie neue Leute oder Gleichgesinnte kennenlernen möchten.



... zur Unterhaltung,

z. B. weil die Spiele Spaß machen, spannend sind, weil ihnen langweilig ist oder sie nicht wissen, was sie sonst machen sollen.

... zum Frust- und Stressabbau,

z. B. um sich abzureagieren, wenn sie etwas aufregt oder nervt.

... zum Abschalten und zur Entspannung,

z. B. wenn sie ihre Ruhe haben wollen oder Zeit für sich brauchen.

... für Rollenwechsel und Fantasie,

z. B. weil sie jemand anderes sein können und in andere Rollen schlüpfen. Sie können dann besondere Kräfte haben und mit der Spielfigur Dinge erleben, die in echt nicht möglich sind.

Gibt es „gute“ und „schlechte“ Beweggründe für digitale Spiele?

Oft haben Eltern Bedenken oder den Eindruck, dass ihr Kind sich zu sehr in digitale Spiele vertieft. Da die Nutzungsmotive vielseitig sind und auch variieren können, haben alle der genannten Beweggründe für digitale Spiele ihre Berechtigung. Dass ein Kind digitale Spiele spielt, um sich z. B. abzureagieren, muss noch nicht auf problematisches Verhalten hindeuten. Erst wenn über einen längeren Zeitraum Änderungen im Verhalten des Kindes auffallen, sollten Eltern das Thema ansprechen.

Wenn Eltern sich in ihrer Sorge an Sie wenden, können Sie ein gemeinsames Gespräch zwischen Eltern und Kind vorschlagen. So können Eltern herauszufinden, ob ihr Kind immer aus dem gleichen Grund spielt und woran das liegt. Kinder und Jugendliche sollten lernen, ihre Mediennutzung langfristig selbst im Griff zu haben. Hier können altersgerechte Regeln innerhalb der Familie helfen. Raten Sie den Eltern das Vereinbaren fester Regeln und Nutzungszeiten. Folgende Fragen können Eltern zudem im Austausch mit ihren Kindern unterstützen: Welche Spiele spielt das Kind? Was begeistert das Kind daran? In welcher Gefühlslage spielt das Kind? Auch Eltern sind in ihrem Medienverhalten Vorbild und sollten daher ebenfalls andere Anreize und alternative Beschäftigungen bieten.

Besteht bei einem Kind die Gefahr einer Abhängigkeit?

Wenn Eltern das Gefühl haben, dass ihr Kind zu viel spielt, kann eine Reihe von Fragen bei einer ersten Bewertung helfen, ob eine mögliche Gefährdung vorliegt. Eine Checkliste finden Sie bei ➔ **klicksafe**. Weitere Informationen zum Thema und Tipps zum richtigen Umgang bietet auch der Informationsflyer ➔ „**Digitale Abhängigkeit**“ von klicksafe. Spielsucht ist seit 2018 auch im WHO-Katalog ICD (International Classification of Diseases) als sogenannte „Gaming Disorder“ gelistet. Damit ist Spielsucht offiziell als Krankheit eingestuft.^[1] Weitere Informationen zum Thema Spielsucht finden Sie im **Handout „Digitaler Stress?“** im Bereich „Medien in der Familie: Übermäßige Mediennutzung“.

Quellenangaben

[1] WHO (2021): ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. Version: 05/2021.
Internet: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> [Stand: 17.08.2023].

Der Text basiert auf den Hintergrundinformationen der bereits bestehenden Unterrichtseinheit „Gamen, daddeln, zocken – Digitale Spiele hinterfragen und verantwortungsbewusst nutzen“ des Medienführerscheins Bayern für den Bereich der sonderpädagogischen Förderung. Die Unterrichtseinheit ist verfügbar unter: www.medienfuehrerschein.bayern. Die Entwicklung wurde gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei.