Zeitschrift: Akzent : Magazin für Kultur und Gesellschaft
Herausgeber: Pro Senectute Basel-Stadt
Band: - (2022)
Heft: 1: Spielen

Artikel: Digital spielen : was sind gute Games?
Autor: Zeller, Manuela
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1036821

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: 30.06.2025

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

Was sind gute Games?

Viel häufiger als am Stubentisch wird heute am Bildschirm gespielt. Für Nichtgamer ein unübersichtliches Territorium: Welche Spiele sind empfehlenswert für Geburtstagsgeschenke & Co? Welche Kriterien sind relevant? Und soll das Gamen überhaupt unterstützt werden? Laurent Sedano, Medienpädagoge der Kantonsbibliothek Baselland, gibt Auskunft.

Text **Manuela Zeller** · Fotos **Claude Giger**

«Gamen» bedeutet gemäss Duden das Spielen von Computerspielen. Der Begriff wirkt ein wenig altmodisch, schliesslich wird längstens nicht mehr nur am PC gespielt. Games passen auch bestens in den Hosensack: Kinder, Jugendliche und Erwachsene «zocken» auf dem Handy, dem Tablet oder auf den Taschenversionen altbekannter Spielkonsolen. Das heisst: Auch beim Zugfahren, vor dem Einschlafen – oder sogar während eines trägen Zoom-Meetings? Vielleicht liegt es daran, dass sich bei der Frage nach empfehlenswerten Games bei einigen innerer Widerstand regt: Wenn

Meist am Handy

3,3 Millionen Menschen – die Hälfte der Schweizer Bevölkerung – entspannen sich gelegentlich bei einem Computerspiel oder Games. Ein Sechstel der Bevölkerung gamt täglich. Frauen nutzen dazu vor allem mobile Geräte wie ein Smartphone, Männer setzen auf stationäre Spielkonsolen.

Quelle: Digimonitor 2021

die tägliche Bildschirmzeit schon stetig steigt, wäre es da nicht sinnvoll, vom Gamen abzuraten?

Laurent Sedano ist Medienpädagoge bei der Kantonsbibliothek Baselland (KBL), wo er unter anderem den wöchentlichen Game-Nachmittag leitet. Jeweils am Donnerstagnachmittag dürfen Kinder und Jugendliche die Spielkonsolen in der KBL nutzen. Sie werden dabei vom Medienpädagogen und soziokulturellen Animator begleitet. Der Wert von Computerspielen liegt für Sedano auf der Hand. Zunächst, erklärt er, hätten digitale und analoge Spiele sehr viele Gemeinsamkeiten. In beiden Fällen stehen der Spielspass und gemeinsame Erlebnisse im Zentrum. Dazu gehört das Bestreben, sich dank Geschicklichkeit, Strategie und Glück gegen andere durchzusetzen – oder mit anderen. «So erleben sich Spielende in verschiedensten Rollen», erklärt Sedano, «und erfahren grundlegende Gefühle wie Stolz und Anerkennung oder lernen, mit Schwierigkeiten und Herausforderungen umzugehen.»

Grundsätzlich hätten also Computerspiele ganz ähnliche Vor- und Nachteile wie analoge Gesellschaftsspiele: Unterhaltung, mehr oder weniger ausgeprägte Möglichkeiten, Kompetenzen zu erwerben, aber natürlich auch die Gefahr, dass es zu viel werde. «Ausserdem», fügt Sedano lachend hinzu, «ist die Körperhaltung beim Gamen eher einseitig.» Er hat zwei Sitzsäcke vor dem Tisch mit dem grossen Bildschirm und der Spielkonsole platziert. «Der Sitzsack gehört einfach dazu, er ist aber weniger bequem, als er aussieht.»

Games: mehr Möglichkeiten als Gesellschaftsspiele

Wobei es auch bezüglich Haltung einiges zu relativieren gäbe. Denn der grosse Unterschied zu Gesellschaftsspielen seien die fast schon unbegrenzten Möglichkeiten der Computer-Games. «Gamen heisst nicht in jedem Fall sitzen. Es heisst je nach Spiel auch: tanzen, hüpfen, basteln, singen, konstruieren.» Während die Spielkonsolen früher bloss mit wenigen Knöpfen funktionierten, seien heute Sensoren in der Lage, die Bewegungen der Spielerinnen und Gamer genau zu erfassen. «Manche Games werden nicht mehr nur mit sechs Fingern, sondern mit dem ganzen Körper gesteuert», präzisiert Laurent Sedano. «Computerspiele erzählen nicht mehr nur eine Geschichte, sondern erschaffen komplexe fiktionale Welten. Dazu kommt, dass sich Spielende auf der ganzen Welt vernetzen können. Ein Spiel findet nicht unbedingt an einem Tisch oder in einem Zimmer statt.»

Diese Möglichkeiten brächten natürlich auch ihre Tücken mit sich, erklärt der Medienpädagoge. «Mittlerweile wissen Games und die Unternehmen dahinter viel über ihre Spielerinnen und Spieler. Bei jenen Games, die online gespielt werden, sammelt die Software Daten zum Spielverhalten. So lässt es sich zum Beispiel leicht ausrechnen, zu welcher Tageszeit die Spielerin oder der Spieler besonders geneigt ist, Geld auszugeben, um im Spiel voranzukommen.»

Auch ältere Semester spielen

Das sei eine der Problematiken, welche die Eltern, Grosseltern und alle anderen Bezugspersonen von jungen Gamern im Auge behalten müssten. «Games können eine grosse Anziehungskraft ausüben. Spannende Spielmechaniken und ständige Belohnungen können die Spielenden in einen ‹Flow› versetzen. Diesen wieder zu verlassen, kann, je nach Lebenssituation, unangenehm werden und braucht Übung», bestätigt der Experte für Medienkompetenz. Es sei ganz ähnlich wie beim Fernseher: «Filme sind wie Games Kulturgüter, und es ist eine Bereicherung, sie zu geniessen. Tag und Nacht vor dem Fernseher zu sitzen, kann hingegen problematisch sein.»

Dieser Logik folgend empfiehlt er auch weniger affinen Betreuungspersonen von jungen Gamern, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen und das Computerspielen nicht bloss zu regulieren. Es gibt Games, die sich dafür besonders eignen: «Unterstützend können Spiele wie ‹Unravel Two› sein. In dem Videospiel sind zwei Wollknäuel gemeinsam in einer fiktionalen Welt unterwegs, um Rätsel zu lösen.» Die zwei «Yarnis» sind gemäss Laurent Sedano an ihren losen Enden zusammengeknotet und bestreiten alle Aufgaben quasi Hand in Hand. «Das heisst, dass etwa auch der wenig begabte Opa mit der angefressenen Enkelin zusammenspielen kann. Die Enkelin ist dann vielleicht technisch versierter und kann der Figur des Opas über komplizierte Hindernisse hinweghelfen, während dieser zum Beispiel mehr Weitblick hat und sich so einbringen kann.» So sei ein gemeinsames Spielerlebnis möglich, trotz ganz unterschiedlicher Niveaus.

Abgesehen davon, sei es sehr personenabhängig, welche Games Spass machen und angebracht seien, findet Sedano. Pauschale Empfehlungen abzugeben, sei schwierig. Pädagogisch wertvolle Spiele würden sich unter anderem dadurch auszeichnen, dass das Spiel einen Bezug zur Lebenswelt der Spielenden habe und kognitive Fähigkeiten fördere. Es gebe einen ganzen Katalog von Kriterien, die helfen, die Qualität von Games einzuschätzen.

Gerade für Personen, die sich mit Computer-Games nicht auskennen, sei es allerdings schwierig, anhand solcher Kriterien ein Game zu beurteilen und so zu entscheiden, welches Spiel als Geburtstagsgeschenk tauge, ergänzt Sedano.

Orientierung dank Rezensionen

In diesem Fall sei die deutsche Online-Plattform *spieleratgeber-nrw.de* hilfreich. Auf der Website finden sich pädagogische Beurteilungen diverser Computerspiele. In den Rezensionen wird etwa darauf eingegangen, wie Gewalt im Spiel dargestellt wird oder inwiefern es möglich ist, im Spiel Geld auszugeben. Die ausführlichen Beurteilungen helfen, allfällige Wünsche von jungen Schützlingen auf ihren pädagogischen Wert hin zu überprüfen. Oder um herauszufinden, auf welche Risiken man bei den Lieblingsspielen der jüngeren Familienmitglieder achten muss. Und eventuell motiviert ein Blick in die Plattform vielleicht sogar für eine gemeinsame Game-Session? ■

Medienpädagoge Laurent Sedano kennt die unbegrenzte Welt der Computerspiele. ▶

Quellen / Links
→ spieleratgeber-nrw.de
→ kindersoftwarepreis.de
→ https://bupp.at/