

Colette See

Ins Netz gegangen?

Praktische Arbeitshilfen zum Thema Medienkonsum

Im folgenden Artikel stehen Computerspiele und Soziale Online-Netzwerke im Mittelpunkt. Im Schwerpunkt stehen praktische Arbeitshilfen in diesen Bereichen.

Die Autorin des Beitrags lebt in Hamburg und arbeitet als Referentin für Suchtprävention und Neue Medien im Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V.

Im Fokus: Computer- und Videospiele

Computerspiele machen dick, dumm, fördern gewalttätiges Handeln und haben zusätzlich ein hohes Suchtpotenzial – solche provokanten Thesen werden in regelmäßigen Abständen publiziert und treffen zumindest in der Öffentlichkeit auf einen fruchtbaren Boden. Sozioökonomische Faktoren geraten hier gänzlich aus dem Blick, vielmehr wird schnell nach der einfachen Lösung gegriffen.

Die Diskussion um Computerspiele ist nicht neu, bei einer Reihe von Medien gab es in der Vergangenheit vergleichbare Diskussionen: Im 18. Jahrhundert wurde über die *Lesesucht* debattiert, der *Werther-Effekt* beschreibt die Häufung von Selbstmorden nach dem Vorbild von Goethes *Die Leiden des jungen Werther* und seit den 60iger Jahren werden die problematischen Aspekte des Fernsehkonsums immer wieder aufgegriffen.

Computerspiele sind ein Kulturgut

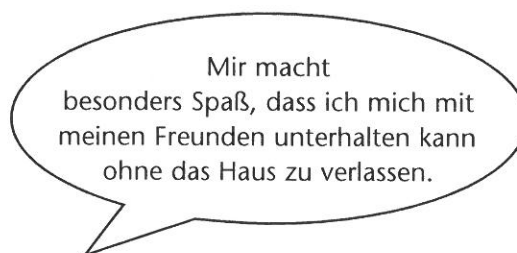
Computerspiele sind mittlerweile als Kulturgut anerkannt. Sie sind Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen und dies sollte sich auch bei der Unterrichtsplanung widerspiegeln. Denkbar wäre z.B., im Unterricht am Beispiel von *Harry Potter* den Medientransfer vom Buch zu Film und Computerspiel vergleichend zu analysieren: Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es, welche Absichten haben die Urheber eines Mediums mit ihrer spezifischen Gestaltung, wie und wodurch unterscheiden sich Faszination und Sogwirkung der Medien?

Durch Reflexion soll eine kritische Distanz geschaffen werden, die bei Computerspielen die Komplexität und Inszenierung der Spielwelten evident werden lässt.

Computerspiele sind nicht per se gut oder schlecht, deswegen gilt es bei der Bewertung des Computerspielverhaltens, einen differenzierten Blick zu entwickeln.

Der erste Schritt dahin ist, Computer- und Videospiele vorurteilsfrei zu begegnen und zu versuchen, die Faszination, die von ihnen ausgeht, nachzuvollziehen. Gerade das *Game-Design* und die Grafik von Computerspielen haben sich stark weiterentwickelt. Während

die Handlungsmöglichkeiten in Spielen früher relativ eingeschränkt waren, bieten viele Computerspiele heute oftmals eine *Open World*, in der man frei agieren und die unterschiedlichsten Rollen annehmen kann.



Computerspielwelt und Realität verschmelzen durch die immer besser werdende Grafik zunehmend miteinander und unterschiedliche Spielgenres bedienen die Interessen ganz unterschiedlicher Zielgruppen. Sich in Computerspielwelten zu bewegen, komplexe Aufgaben zu lösen und seinen Charakter (Avatar) weiterzuentwickeln bieten Spielenden täglich die Möglichkeit, durch Erfolgserlebnisse eine Bestätigung für das eigene Handeln zu erfahren und so ein hohes Maß an Selbstwirksamkeit wahrzunehmen.

Auch kann der Schwierigkeitsgrad bei vielen Spielen selbst bestimmt werden, so dass Spielende sich weitgehend in einem Zustand maximaler Herausforderung, aber nicht Überforderung bewegen.

Mögliche Gefahren

Eine besondere Sogwirkung wird den *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG) zugeschrieben. *World of Warcraft* (WoW) als der bekannteste Vertreter dieser Art wird gerade in Hinblick auf ein mögliches, ihm anhaftendes Abhängigkeitspotenzial sehr kontrovers diskutiert. Online-Spiele zeichnen sich durch persistente Welten aus, deren Spielgeschehen weiterlaufen, auch wenn die jeweiligen Akteure nicht online sind. Zusätzlich werden Aufgaben oft in Gruppen mit anderen Spielern gelöst, was einerseits zu einem steigenden Sozialprestige in der *Community* führen kann, zum anderen aber mit der Notwendigkeit