



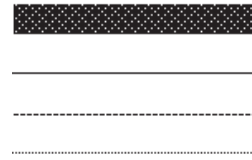
Wir Eltern
5001 Aarau
058/ 200 56 66
<https://www.wireltern.ch/>

Medienart: Print
Medientyp: Spezial- und Hobbyzeitschriften
Auflage: 37'234
Erscheinungsweise: monatlich



Seite: 38
Fläche: 203'602 mm²

STADT AARAU



Auftrag: 1081688
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 73650033
Ausschnitt Seite: 1/5

MEDIEN | Videospiele

Eltern an die Konsolen

Games interessieren Sie nicht? Zählt nicht. Warum Eltern nicht darum herum kommen, sich mit Games zu befassen - und zehn Tipps für einen guten Umgang mit Videospiele in der Familie.

Text Karen Schärer





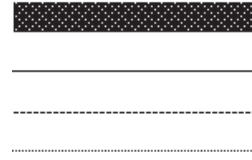
Wir Eltern
5001 Aarau
058/ 200 56 66
<https://www.wireltern.ch/>

Medienart: Print
Medientyp: Spezial- und Hobbyzeitschriften
Auflage: 37'234
Erscheinungsweise: monatlich



Seite: 38
Fläche: 203'602 mm²

STADT AARAU



Auftrag: 1081688
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 73650033
Ausschnitt Seite: 2/5



Lesen, schreiben, schwimmen, Rad fahren – und gamen: allesamt Kulturtechniken.

E in Spätsommerabend in Aarau, Stühle sind in langen Reihen aufgestellt, die Kreisschule hat zum Elternbildungsabend eingeladen. Das Thema: gamen, chatten, soziale Medien. Weitere Stühle werden herbeigeschafft, das Informationsbedürfnis ist offensichtlich gross. Auch bei mir, als Mutter von zwei Primarschülern. Noch haben unsere Kinder keine eigenen Handys und ihre Nutzung digitaler Medien ist in einem für uns Eltern stimmigen Rahmen. Doch schon heute sind



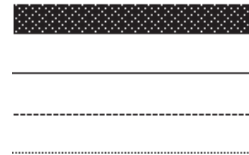
Wir Eltern
5001 Aarau
058/ 200 56 66
<https://www.wireltern.ch/>

Medienart: Print
Medientyp: Spezial- und Hobbyzeitschriften
Auflage: 37'234
Erscheinungsweise: monatlich



Seite: 38
Fläche: 203'602 mm²

STADT AARAU



Auftrag: 1081688
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 73650033
Ausschnitt Seite: 3/5

Gamen einfach abzulehnen, liegt nicht drin.

10 Tipps für den Umgang mit Games

- 1 Wer sich nicht in endlose Diskussionen verstricken lassen will, setzt konsequent die Altersfreigaben auf den Spielen durch.
- 2 Das Gamen begleiten, bei neuen Spielen an der Seite sein. Sich vom Kind das Spiel zeigen lassen.
- 3 Sich als Eltern selbst ein Bild zu den Spielen machen, zum Beispiel mittels Erklärvideos für Eltern auf YouTube.
- 4 Je nach Alter und Spiel: klare Spielzeit vereinbaren, zum Beispiel: 30 Minuten oder ein Level.
- 5 Anschlusslösung für nach dem Gamen vorbesprechen.
- 6 Von Anfang an darauf achten, dass das Kind verschiedene Arten von Games spielt. Wenn sich ein Kind von einem Spiel fangen lässt, isoliert es sich schneller.
- 7 Klassiker wie Mario Kart gemeinsam spielen: Es sorgt für ein besseres Klima in der Familie und vereinfacht (Streit-) Gespräche über Videospiele, wenn man schon zusammen Games gespielt hat.
- 8 Mit Konsolen arbeiten: Auf Konsolen kann man besser zusammen spielen.
- 9 Selbstkontrolle im Guten: Alle Familienmitglieder besprechen regelmässig, ob sie sich von digitalen

Möglichkeiten besetzt fühlen.

10 Die aktuelle interaktive Ausstellung «Play» rund um Games im Stadtmuseum Aarau vermittelt Eltern und Kindern Wissen und lässt sie Erfahrungen sammeln. Empfohlen ab 9 Jahren, bis Ende 2019. → stadtmuseum.ch

wir mit Verbots digitaler Inhalte konfrontiert: Es ist der Sommer, in dem Kinder in gefühlt jeder aufrecht stehenden Situation den Floss-Dance machen, einen Siegestanz aus dem Ballerspiel «Fortnite Battle Royale». In schnellem Tempo lassen sie beim Flossen ihre Hüften seitlich schwingen und bewegen dazu ihre Arme mit (wichtig!) geballten Händen gegenläufig. Selbst wer «Fortnite» noch nie gespielt oder überhaupt gesehen hat, wie wohl die meisten Schülerinnen und Schüler der unteren Klassen, beherrscht die Tänze und kennt den Jargon.

Medienbiografien heutiger Eltern von jüngeren Kindern mögen unterschiedlich aussehen. Doch etwas lässt sich allgemeingültig feststellen: So präsent wie heute waren Games in unserer Kindheit nicht. Meine Brüder und ich teilten uns als Kinder eine Handheld-Konsole mit dem Spiel «Donkey Kong», um die wir uns auf langen Autofahrten stritten. Und bei den amerikanischen Verwandten durften wir auf einer Sega-Konsole Videospiele machen. Das wars schon mit meiner Game-Erfahrung. Bis meine Kinder begannen, «Fortnite»-Tänze wie den Floss, Best Mates, Hype oder Take the L zu zeigen und ich am Elternbildungsabend teilnahm. Seither ist mir klar: Games müssen zu meinem Leben gehören.

Was nämlich an jenem Anlass von Medienpädagoge Joachim Zahn vom Verein Zischtig.ch ebenso locker wie deutlich gesagt wurde: Gamen gehört zum heutigen



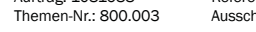
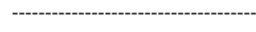
Wir Eltern
5001 Aarau
058/ 200 56 66
<https://www.wireltern.ch/>

Medienart: Print
Medientyp: Spezial- und Hobbyzeitschriften
Auflage: 37'234
Erscheinungsweise: monatlich



Seite: 38
Fläche: 203'602 mm²

STADT AARAU



Auftrag: 1081688
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 73650033
Ausschnitt Seite: 4/5

Aufwachsen dazu.

Eltern sind skeptisch

Ein paar Monate nach dem Elternbildungsabend rufe ich Joachim Zahn an. Warum nochmal, Herr Zahn, gehört Gamen zum Aufwachsen heute einfach dazu? «Gamen ist eine neue Kulturtechnik, eine Möglichkeit, die Freizeit zu verbringen, wie Schwimmengehen. Es braucht deshalb bei allen eine Auseinandersetzung mit dieser Kulturtechnik», erklärt er. Genau hier hapere es aber noch: Ist etwa beim Velofahren-Lernen allen klar, dass hier Elternhaus, Schule und Schulpolizist ihren Beitrag leisten, um das Kind zum sicheren Verkehrsteilnehmer zu machen, gebe es beim Gamen noch kein Volkswissen, kein Repertoire, keine Kultur, wie man das begleiten solle. Ein grosser Teil der heutigen Eltern von Schulkindern habe keine eigenen Erfahrungen mit Games. «Sie sind unsicher und unbeholfen. Sie können dem nichts abgewinnen, weil es fremd ist.» Tatsächlich: Umfragen haben gezeigt, dass Eltern wenig Positives von Videospielen erwarten. Doch das Gamen einfach abzulehnen, liegt nicht drin in Zeiten, in denen Jubeltänze aus einem Videospiel Teil der Popkultur sind und das Zocken den Status Kulturtechnik erlangt hat.

Zahn rät Eltern, Gamen nicht per se als Problem zu sehen (Stichworte: Suchtgefahr! Aggressionen! Zeitverschwendung! Bildschirm-Fixierung!), sondern «Pro-Argumente fürs Gamen zu finden». Dies fällt mir zugegebenermassen schwer, als ich mit meinen Kindern im Stadtmuseum Aarau die Ausstellung «Play» rund ums Thema Games besuche und sich die beiden kaum mehr von den Konsolen und Touchpads lösen, auf denen Besucherinnen und Besucher spielen dürfen. Noch nie war es so schwierig, meine Kinder aus einem Museum zu bekommen, und so erstaunt mich auch der von Herzen

kommende Satz meines Sohns nicht: «Gamen ist cool!» Warum eigentlich, Herr Zahn? «Videospiele bedienen urmenschliche Triebe und archaische Bedürfnisse», sagt der Sozialarbeiter und Medienpädagoge. «Je nach Spiel muss man abwehren, wegrennen, bauen. Das schafft eine Erregung, das gibt Adrenalinschübe. Das tut gut! Wo findet das ein Kind sonst noch? In unseren Quartieren, die so clean sind, dass es nicht mal Laubhaufen hat? Hier kann man ja nicht mal mehr Indianerlis spielen.»

Am Elternbildungsabend formuliert Joachim Zahn einen Ratschlag in Bezug auf Games und generell die neuen Medien, den ich mir zu Herzen nehme: Als Eltern müssen wir unsere Kinder schützen und sie befähigen, sich informiert in der Welt der Neuen Medien zu bewegen. Damit wir das tun können, müssen wir mitmachen, uns bilden, uns austauschen, ausprobieren. Wie sagte schon die deutsche Kinder- und Jugendbuchautorin Kirsten Boie in einem Interview mit «wir eltern»: «Ich sammle Erfahrungen in Bereichen, die für junge Menschen wichtig sind. Wir müssen Dinge kennen, um den Reiz zu begreifen.» Wie Kirsten Boie, die kommenden Jahr übrigens 70 Jahre alt wird, sollten es alle Eltern machen: Gamen, soziale Netzwerke auskundschaften, Erfahrungen sammeln, verstehen. Und das Kind begleiten. So beeindrucke ich meine Söhne, weil ich weiss, was «Skins» und «V-Bucks» sind, nämlich das käufliche Erscheinungsbild des «Fortnite»-Avatars respektive die Ingame-Währung. Mir können sie nicht erzählen, «Fortnite» sei ab 12, da ich weiss, dass es darüber eine Kontroverse gibt und dass «Fortnite Battle Royale» im Nintendo eShop erst ab 16 freigegeben ist. Und auf YouTube kann ich mir auch ohne selbst zu spielen ein Bild davon machen, wie «Fortnite» aussieht und es mir von einem versierten Gamer erklären lassen («Fortnite erklärt für Eltern» von You-



Wir Eltern
5001 Aarau
058/ 200 56 66
https://www.wireltern.ch/

Medienart: Print
Medientyp: Spezial- und Hobbyzeitschriften
Auflage: 37'234
Erscheinungsweise: monatlich



Seite: 38
Fläche: 203'602 mm²

STADT AARAU



Auftrag: 1081688
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 73650033
Ausschnitt Seite: 5/5

Tuber Minutus).

Kinder wollen dazugehören

Egal ob am Rand des Fussballplatzes, beim Kaffee oder bei einer zufälligen Begegnung mit anderen Eltern: Gamen und der Umgang mit Bildschirmen drängeln sich in Gespräche wie Kinder in die Schlange vor dem Trampolin. Die Themen haben in vielen Familien Dringlichkeit. Weil die Kinder mehr Medienzeit einfordern. Weil sie nicht von den Geräten loskommen. Weil sie heimlich spielen. Weil sie bei anderen spielen. Im Austausch mit anderen Eltern haben mein Mann und ich gelernt: Nur weil unser Kind erzählt, Steve dürfe so viel zocken wie er wolle, stimmt das ebenso wenig, wie dass Noah nun eine Playstation hat. Aber offenbar ist das Thema Gamen entscheidend, wenn es um Ansehen in der Gruppe geht. Da wird schon mal geflunkert und geblufft.

Zurzeit setzen unsere Kinder ihre Medienzeit lieber für Videospiele als für Netflix ein. Sie bringen etwa die Spielfigur Jake aus dem Jump'n'Run-Spiel «Subway Surfers» zum Springen, Ducken und Ausweichen und sammeln Tausende von Goldmünzen. Wenn sie mein Handy nach einer halben Stunde zurückgeben, ist es ganz warm. Begeistert erzählen sie von Punktezahlen, Powerups und Mystery Boxes, und wenn ich auch mal spiele, zeigen sie gönnerhaft Empathie, wenn ich Jake nach wenigen Sekunden in den Bahnwaggon knalle, statt diesem mit einem schnellen Wisch auszuweichen. Game over.

Nützliche Links

- ◆ **zischtig.ch** Der Verein Zischtig.ch setzt sich dafür ein, dass Kinder und Jugendliche die beste Medienbildung und Prävention erfahren. Auf der Website gibt es viele Einträge zu aktuellen Themen wie «Fortnite», Porno-Stickers auf WhatsApp und Datenschutz.
- ◆ **bupp.at** Information zu digitalen Spielen vom österreichischen Bundeskanzleramt für Frauen, Familien und Jugend. Hintergrundinfos und konkrete Game-Empfehlungen für verschiedene Altersstufen.
- ◆ **pegi.info** Die Pan European Game Information ist zuständig für die PEGI-Altersfreigaben. Gametitel können ins Suchfeld eingegeben werden. Tipps für Eltern.
- ◆ **app-geprüft.net** Jugendschutz.net untersucht bei Kindern beliebte Apps in Bezug auf Kinderschutz und informiert über Risiken.
- ◆ **computersuchthilfe.info** Informationen zum Thema Computersucht, herausgegeben vom Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters.
- ◆ **safer-gambling.ch** Seite aus der Schweiz zum Thema Spielsucht.