



Games: Für Kinder wichtig, für Jugendliche unverzichtbar

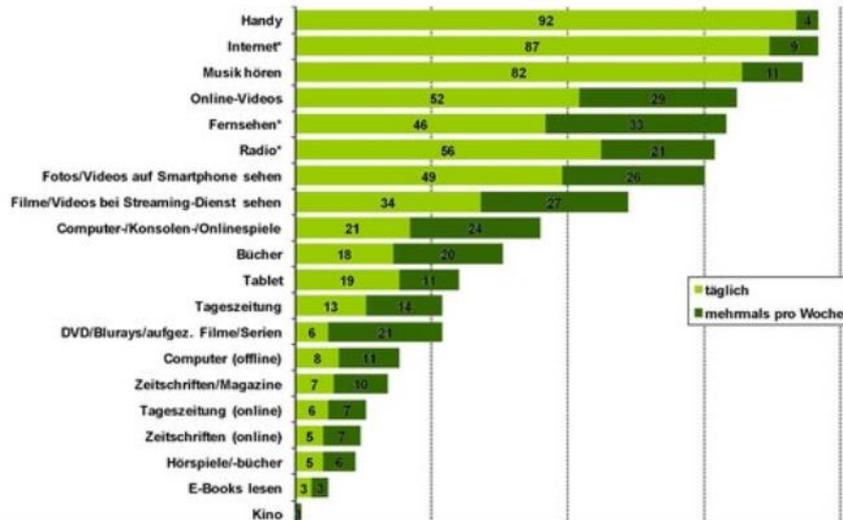


- Je älter das Kind, desto Handy-fixierter ist es
- Jungs wollen die Welt retten, Mädchen wollen zwischendurch chatten
- Mütter kaufen ihren Kindern auch mal „verbotene“ Spiele

Kinder wachsen heute ganz selbstverständlich in eine Wirklichkeit voller Games hinein. Aber wie sieht diese Wirklichkeit genau aus? Individuell läßt sich das noch erfassen, aber gesellschaftlich kann so etwas nur statistisch dargestellt werden. In der KIM-Studie ("Kindheit, Internet, Medien") und der JIM-Studie ("Jugend, Information, (Multi) Media") läßt sich nachlesen, was Kinder und Jugendliche medial bewegt. Dem Umgang mit Computerspielen wird besonders viel Aufmerksamkeit geschenkt.

Ein Großteil der 13-Jährigen daddeln fast eine Stunde täglich

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2016



Allgemeine Mediennutzung von Jugendlichen

Barrierefreie Tabelle zur Medienbeschäftigung in der Freizeit 2016 | **mehr**

Digitale Spiele sind heutzutage selbstverständlicher Bestandteil des medialen Alltags von Kindern. Wenn man die verschiedenen Spielplattformen wie PC, Konsole, Smartphone, Tablet – zusammenrechnet, ergibt das für Kinder 58 Spielminuten pro Tag. Das ist immer noch eine halbe Stunde weniger als Fernsehen.

Doch Spiele bieten vieles, was selbst der modernste HD-Fernseher nicht bieten kann: Interaktivität, Kontrolle, Abenteuer, und damit ein deutlich größeres emotionales Engagement. Es wundert deshalb nicht, dass die Faszination für Games bei Kindern zwischen 6 und 13 Jahren stark zunimmt: Bei den Jüngsten spielt gut die Hälfte regelmäßig, bei den Ältesten schon 83 Prozent. Zwar spielen Kinder meist noch über stationäre Plattformen, also Videospielekonsolen oder PCs, aber es fällt auf, dass die Nutzung von Smartphones sich zwischen sechs und 13 Jahren fast verzehnfacht.

Smartphone-Nutzung nimmt rapide zu



Daddeln per Smartphone wird beliebter

Für Thomas Feibel, Journalist und Experte für Kindermedien, sind Smartphones aber deutlich mehr als kleine Games-Plattformen, denn sie erlauben auch den Zugang zum Internet. "Die Verbindung von Smartphones und Spielen brachte eine große Veränderung mit sich, denn Kinder haben so zum ersten Mal ein Gerät in der Hand, das Ihnen alleine

Kaufentscheidungen erlaubt. Früher musste das Kind ein Spiel physisch geschenkt bekommen, heutzutage kriegt es iTunes-Karten, GooglePlay-Karten oder Paysafe-Karten geschenkt – und diese Karten wurden ja nur aus einem Grund erfunden: damit Menschen, die keine Kreditkarte haben, einkaufen können. Und das sind vor allem Kinder."

"Jungs wollen die Welt retten"

Je älter Kinder werden und je mehr sie spielen, um so deutlicher differenziert sich auch das Verhalten der Mädchen von dem der Jungen. Bei den unter 13-Jährigen spielen täglich fast doppelt so viele Jungen wie Mädchen. Dieser Unterschied verstärkt sich bei Jugendlichen: Bis zum Alter von 19 Jahren spielen über 80 Prozent der Jungen täglich, aber nur gut 40 Prozent der Mädchen. Jungen spielen pro Session auch mehr als doppelt so lange. Außerdem präferieren sie deutlich PCs und Spielkonsolen, während Mädchen größtenteils auf Smartphones daddeln.



Jungs spielen anders als Mädchen

Medienexperte Feibel hat eine Theorie: "Ich glaube, Jungs wollen in Spielen gerne die Welt retten. Dafür muss man aber sehr tief in eine Spielewelt eintauchen. Mädchen hingegen spielen eher Sims oder andere Titel, in denen man nicht verlieren, dafür aber viel gestalten kann. Außerdem erlauben kleine App-Spiele auf dem Handy den schnellen Wechsel in die sozialen Medien: da kann man zwischendrin mal eben ein Foto machen und bei Instagram hochladen."

Mütter kaufen häufiger nicht altersgerechte Spiele

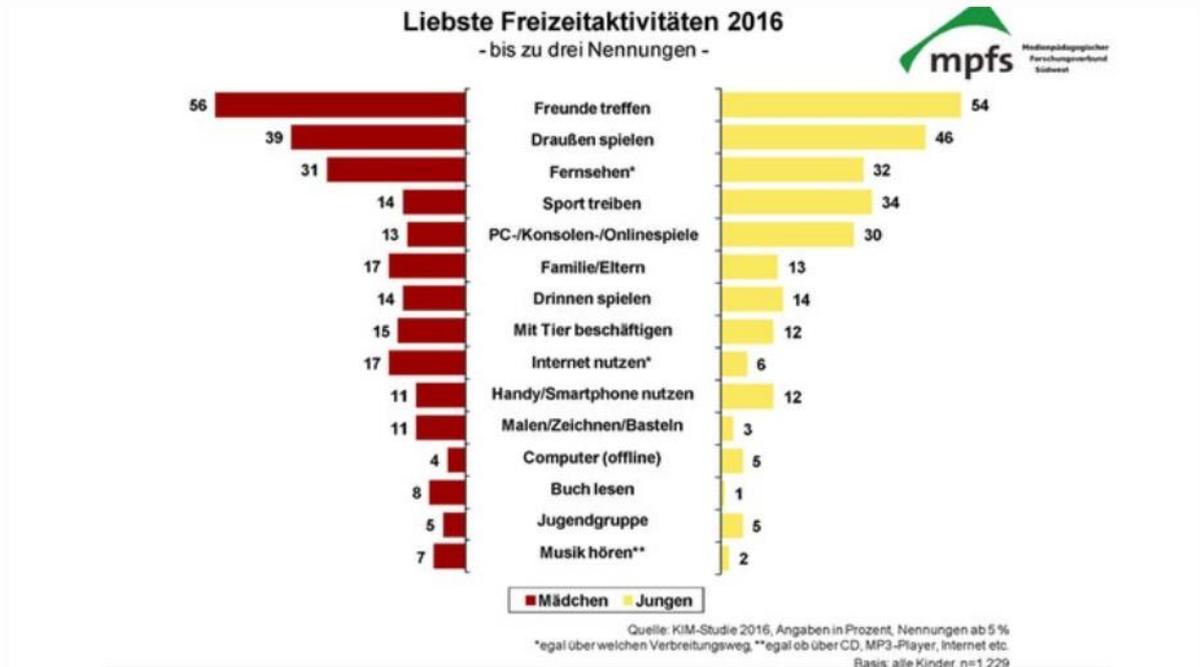


Auch nicht-altersgerechte Spiele werden verschenkt und gespielt

Die JIM-Studie schlüsselt die Spiel-Präferenzen der Jugendlichen aber nicht nur nach Häufigkeit und Dauer auf, sondern auch nach Inhalten. Demnach spielen Mädchen am liebsten das Puzzle-Spiel 'Candy Crush' und die Sozial-Simulation 'Die Sims'. Jungen präferieren hingegen 'FIFA' und das kooperative Bauspiel 'Minecraft'. Auf Platz drei folgt das Action-Game 'Grand

Theft Auto (GTA)'. Für GTA gilt eine Altersbeschränkung ab 18 Jahren, trotzdem ist es bereits bei den 13-15-Jährigen der drittbekannteste Titel. Laut der KIM-Studie erhalten Kinder Spiele, für die sie gesetzlich zu jung sind, entweder durch den Tausch mit Freunden oder von ihren Müttern. Väter schenken laut Studie deutlich weniger nicht-altersgerechte Games.

Grundsätzlich hat Medienexperte Feibel beobachtet, dass die Sorge der Eltern vor nicht altersgerechten Spielen kleiner scheint als der Wunsch, das Ausgehverhalten ihrer Kinder zu kontrollieren: "Mir hat an einem Vortragsabend mal ein Vater gesagt: 'Mir ist es lieber, mein Sohn macht mit seinen Freunden eine LAN-Party bei uns im Keller, als dass er irgendwo in Frankfurt in die Disko geht und die falsche Pille in die Hand gedrückt bekommt.'"



Barrierefreie Tabelle zur liebsten Freizeitbeschäftigung Jugendlicher | [mehr](#)

Die JIM- und KIM-Studien zur Nutzung von Computerspielen 2016 | [mehr](#)

Stand: 26.04.2017, 16:35