

Reinach: «Gaming» im Fokus einer Diskussion im Atelierkino des TaB

# «Mach mal etwas Sinnvolles»

Die Jugend verblödet, weil sie immer vor dem Computer sitzt oder das Handy vor Augen hat. Gaming macht ausserdem aggressiv und süchtig. Das sind nur einige der Vorurteile, welche im Zusammenhang mit Videospiele seit Jahren kursieren. Neue Denkanstösse gab es beim Podium, welches Gamebox, Onderwerch und Kinoklub gemeinsam organisiert hatten.

grh. «Als ich für die Moderation heute angefragt worden bin, wusste ich, für diese Runde braucht es eine besondere Recherche», erklärte Martin Heiz. «Ich habe meinen Enkel angerufen und ihm gesagt, dass ich am nächsten Mittwochnachmittag vorbeikommen wolle, damit er mir Gamen beibringt.» Der Junge habe sein Glück kaum fassen können, aber ganz so einfach sei es nicht gewesen. «Nach einer halben Stunde schwirrte mir der Kopf und ich brauchte eine Pause.» Erst in der zweiten Runde, bei einer spielerischen Abwandlung der Olympiade, platzte der Knoten. «Es ging ums Pfeilbogenschiesen. Mir gelang die Kombination aus Zielen und Bogen spannen ausgesprochen gut – besser als meinem Enkel.» Der Junge sei kurzfristig frustriert gewesen. «Was mir wiederum klar machte, dass Gamen weit über den Bildschirm hinausgeht.»

Die Frage sei, was man mit einer solchen Erkenntnis anfangen. Neugierig wandte sich Martin Heiz an Reto Zurflüh von der Suchtprävention Aargau. «Auf jeden Fall sind sie als Grossvater neben dem Enkel zu betrachten. Ich



Einen Einblick in die Welt des Gamings gaben Selim Aydin, Reto Zurflüh, Moderator Martin Heiz und Florian Lippuner beim Podium im TaB. (Bild: grh)

so fasziniert.» Meist kämen Mütter und Väter allerdings erst zu ihm, wenn sie sich Sorgen machten. Die häufigsten Fragen lauteten: Spielt mein Kind zu viel? Was ist mit Gewaltdarstellungen in den Games? Wie kriege ich Sohn oder Tochter dazu, etwas anderes zu machen? «Die Eltern wünschen sich ein Rezeptbuch, hätten gerne fixfertige Lösungen. Aber solche gibt es nicht.»

## Keine Stereotype

Bei dieser Aussage nickte Florian Lippuner. Der Medienwissenschaftler erforscht, welchen Einfluss «Gaming» auf die Biographie eines Menschen hat und umgekehrt. «Klar gezeigt hat sich bei meiner Arbeit: Es gibt nicht den Gamer oder die Gamerin. Die Zeit des Spielens, die Anforderungen an die Technik und viele weitere Aspekte sind individuell.»

hört zu den Freiwilligen der «Gamebox». Dabei handelt es sich um einen Raum im Onderwerch, der jeweils freitags von 18 bis 22 Uhr zum Zuhause der technikaffinen Jugendlichen wird. Seine Mutter, die an diesem Morgen im Publikum sass, verriet, dass auch sie den Computerspielen manchmal kritisch gegenüberstand. «Ich habe einfach versucht, zu beobachten, wie es ihm damit geht, was er ausser Haus unternimmt und wie er den Schulalltag bewältigt. Er hat mir immer wieder gezeigt, dass ich ihm vertrauen kann.»

## Vertrauensverlust

«Aber was kann ich tun, damit alles gut bleibt, damit keine Probleme entstehen?» wollte Martin Heiz wissen. «Im Gespräch bleiben», riet Reto Zurflüh. «Und wenn ich mir Sorgen ma-

## Kommentar

Kürzlich an einem Bahnhof beobachtet: Ein Ehepaar im Pensionsalter steht vor dem Billettautomaten. «So ein Sch...dreck. Ich will nicht über Zürich nach Bern, ich will eine Tageskarte», flucht er die Maschine an. «Vielleicht mit C», versucht sie sich zu Wort zu melden. «Das funktioniert nicht, siehst du doch. Ach, mach's alleine.» Er stampft zum Aschenbecher und zündet sich eine Zigarette an. Die ältere Dame bleibt unschlüssig stehen. Als eine junge Frau mit Kopfhörern an ihr vorbeigeht, hebt sie die Hand: «Entschuldigung, können sie mir helfen?» «Ich werde es gerne versuchen.» Es dauert nicht lange, bis das Paar seine Tickets hat und ganz nebenbei verrät das Mädchen der Frau zahlreiche Tricks zur Automatenbedienung.

Szenenwechsel: Sonntagmorgen im TaB, auf dem Programm ein Podium zum Thema «Jugend und Gaming» mit anschliessender Diskussion. Nur dass leider der Meinungs-

austausch kurz ausfällt: Es sind kaum Zuhörer gekommen. Jetzt kann man sich fragen, was diese beiden Szenen miteinander zu tun haben? In beiden spielt die Digitalisierung die Hauptrolle. Ob wir wollen oder nicht, sie beeinflusst unser Leben. Natürlich können wir fluchend in der Ecke stehen und schimpfen: «Früher konnte man sein Zugbillet am Schalter kaufen, heute gibt's nur noch Maschinen.» «Jugendliche haben den Kopf nur noch beim Handy oder ihrem Computer, aber etwas Schlaues kriegen sie nicht hin.»

Am Bahnhof hat das Gespräch der Generationen etwas bewirkt. Sehr schade, dass die kritischen Betrachter am Sonntag zu Hause geblieben sind. Sie haben eine Chance der konstruktiven Auseinandersetzung versäumt. Aber die Digitalisierung wird ihnen, wird uns allen, noch viele Chancen bringen. Nutzen wir sie und sprechen wir miteinander ...

Graziella Jämsä

bleiben klingt schön. Aber wenn der erste Satz dann heisst «mach mal etwas Sinnvolles», funktioniert es nicht.» Bewertungen oder regelmässig negative Kommentare bewirkten einen Vertrauensverlust. «Mein Kind wird mir dann nichts mehr über seine Erlebnisse im Internet erzählen, ich kann kei-

nen Einfluss mehr nehmen.» Martin Heiz hakte nach: «Ein Zuviel beim Gamen gibt es also nicht?» «Doch, das gibt es», waren sich Reto Zurflüh und Florian Lippuner einig. «Aber das ist immer wieder neu zu betrachten, bevor man im Gespräch Regeln bestimmt.»