



# *Die Stars der Generation Games*

Computerspiele und Medienkultur

INFORMATIONEN FÜR ELTERN VON  
12-16-JÄHRIGEN ZU COMPUTERSPIELEN

**GAME  
LIFE**



## **EINE TYPISCHE SITUATION IN FAMILIEN**

Während in den Zimmern der Jugendlichen früher meist Plakate von Stars aus der Musik oder Filmen hingen, zieren heute E-Sportlerinnen und -Sportler, YouTuberinnen und YouTuber oder Figuren aus Computerspielen die Wände. Es gibt neue Stars und Sternchen, die aber in den „normalen“ Medien, wie Zeitung oder Fernsehen, kaum zu sehen sind.

## **WIE DENKEN VIELE ELTERN DARÜBER?**

Die Stars der Generation Games sind vielen Eltern unbekannt. Sie kennen weder die Namen und Gesichter, noch wissen sie, wofür diese überhaupt bekannt sind. Sie fürchten, dass die Begeisterung für diese Vorbilder dazu führt, dass die Gamerinnen und Gamer noch mehr Zeit mit Spielen verbringen. Zusätzlich zum eigenen Zocken sitzen sie noch oft vor dem Bildschirm und schauen ihren Idolen beim Spielen zu (z. B. Let's Play-Videos oder E-Sport). Die Faszination dafür ist nicht immer leicht nachzuvollziehen. Vielen Eltern wäre es lieber, wenn sich ihre Kinder andere Idole suchten und nicht ihre wertvolle Zeit mit dem Anhimmeln abgehobener Computerspielprofis verschwenden würden.

## WIE DENKEN VIELE JUGENDLICHE DARÜBER?

Neben Film-, Musik- oder Sportstars sind heute auch Internetstars, YouTuberinnen und YouTuber sowie prominente Gamerinnen und Gamer sehr beliebt. Durch das Internet sind diese viel greifbarer und dem eigenen Leben viel näher. Man kann mit ihnen über Kommentarfunktionen oder Chats in Kontakt treten und sich mit anderen Fans austauschen. Hinzu kommt, dass die Stars meist in einem ähnlichen Alter sind. Es fühlt sich an, als ob sie aus der eigenen Freundesgruppe stammen könnten. Weil die Stars Einblicke in ihr eigenes Leben geben und die Themen, über die sie sprechen, auch für die Jugendlichen selbst wichtig sind, bieten sie ein großes Identifikationspotenzial.



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und „Geld“ finden Sie unter [www.games.jff.de](http://www.games.jff.de).

## **WORUM GEHT ES?**

**Games sind mehr als nur Spiele:** Computerspiele stehen heute nicht mehr nur für sich allein, sie sind eingebettet in eine bunte Medien- und Produktwelt. Es gibt große Messen wie die Gamescom (Europas größte Computerspielmesse), Cosplay-Events, bei denen sich Spielbegeisterte als Spielfiguren verkleiden, oder E-Sport-Turniere. Zum Thema Games gibt es auch in den Medien und im Internet viel zu finden: Videos auf YouTube, aber auch Kinofilme, Zeitschriften, Comics oder Spielzeug. Einige der erfolgreicheren Internetstars bieten inzwischen auch eigene Merchandising-Artikel an: von Kuschtieren bis hin zu Duschgel, die Produktvielfalt ist riesengroß.

**Eine besondere Rolle spielt der E-Sport:** Hier haben sich inzwischen professionelle Ligen, Mannschaften und Vereine (sogenannte Clans) gebildet, wie man sie beispielsweise aus dem Fußball kennt. Die Teams wetteifern um Titel, Preisgelder und Sponsorenverträge. E-Sport erfreut sich bei jungen Gamerinnen und Gamern großer Beliebtheit. So war beispielsweise das Fußballstadion in Hamburg, in dem das Finale der Weltmeisterschaft eines sehr beliebten Computerspiels ausgetragen wurde, komplett ausgebucht. Jugendliche empfinden E-Sport dabei als Teil ihrer Jugendkultur und identifizieren sich mit den Stars aus der Szene. Gerade wenn sie das gleiche Spiel wie ihr Idol spielen, fiebern sie mit und können sich von ihnen auch einiges abschauen.

**Zusehen, wie andere spielen:** Wer ein Spiel wirklich beherrschen möchte, dem reicht es nicht aus, das Spiel nur selbst zu spielen. Profitieren von den anderen Mitspielern, sich gemeinsam weiterentwickeln – so lautet die Devise. Unter anderem deshalb sind die unterhaltsam gestalteten „Let’s Play“-Videos so populär. Auf YouTube bieten sie eine Plattform für Spielbegeisterte aus ganz Deutschland und begründen die Popularität der Let’s Playerinnen und Let’s Player.

## **WAS KANN MAN TUN?**

**Games als Teil der Jugendkultur respektieren:** Die meisten Eltern können sich an ihre Jugend erinnern und daran, wie wenig Verständnis ihre eigenen Eltern für ihre Lieblingsband, Fernsehserie oder Comics hatten. In dieser Phase entwickeln Jugendliche ihre Identität stark weiter. Wenn Sie das Hobby und die Begeisterung Ihres Kindes für Computerspiele wertschätzen und Interesse zeigen, erhalten Sie Einblicke in diese Entwicklung. Auch wenn es für Sie nur schwer zu verstehen ist, weshalb sich Ihre Kinder so sehr für die Helden aus Computerspielen begeistern oder sich für das Spiel von anderen interessieren, versuchen Sie, sich auf diese für Sie unbekannte Welt einzulassen.

**Die Faszination verstehen lernen:** Sehen Sie sich doch einmal zusammen mit Ihrem Kind „Let’s Play“-Videos oder E-Sport-Livestreams an und lassen sich die Begeisterung erklären. Was kann diese Spielerin oder dieser Spieler besonders gut? Weshalb sind sie so populär unter Jugendlichen? Was ist so unterhaltsam an „Let’s Play“-Videos? Wer sind gerade die angesagten Stars und Sternchen? Sie müssen natürlich nicht alles gut finden. Sagen Sie ruhig auch Ihre Meinung, aber verteufeln Sie die Vorlieben und Vorbilder nicht pauschal.

**Gemeinsam Game-Events besuchen:** Heute gibt es in vielen großen Städten bereits pädagogische Angebote, bei denen Sie zusammen mit Ihrem Kind und unter Anleitung Spiele ausprobieren können. Oder besuchen Sie zusammen mit Ihrem Kind und dessen Freundinnen und Freunden ein für die Altersgruppe interessantes Event, z. B. ein E-Sport-Turnier oder eine Spielemesse wie die Gamescom. Seien Sie dabei selbst neugierig und versuchen Sie zu verstehen, was Ihr Kind daran begeistert.



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und „Recht auf Spiel“ finden Sie unter [www.games.jff.de](http://www.games.jff.de).

## LINKTIPPS

### SCHAU HIN

Die Initiative „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.“ beleuchtet die Faszination von Idolen im Netz.

[www.schau-hin.info/artikel/influencer-idole-aus-dem-internet/](http://www.schau-hin.info/artikel/influencer-idole-aus-dem-internet/)

### Act on! – aktiv und selbstbestimmt online

Die Forschungsabteilung des JFF – Institut für Medienpädagogik untersucht YouTube-Stars, u. a. Let's Player.

[www.act-on.jff.de](http://www.act-on.jff.de) > Ergebnisse aus der Forschung



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und „Medienkultur“ finden Sie unter [www.games.jff.de](http://www.games.jff.de).

## BROSCHÜREN ZU WEITEREN THEMEN

**Sag mir deinen Nickname und ich sage dir, wer du bist!**

*Computerspiele und das Thema Daten*

**Money Money Money!**

*Computerspiele und das Thema Geld*

**Gamegirls und Gameboys**

*Computerspiele und das Thema Geschlecht*

**Und Kopfschuss!**

*Computerspiele und das Thema Gewalt*

**Du Opfer!**

*Computerspiele und Kontaktrisiken*

**Die Stars der Generation Games**

*Computerspiele und Medienkultur*

**Let's Play!**

*Computerspiele und das Recht auf Spiel*

**Mach' die Kiste aus!**

*Computerspiele und das Thema Zeit*

**kostenfrei unter [games.jff.de](http://games.jff.de).**

**Redaktion:** Dominik Neumann, Michael Gurt, Sebastian Ring  
unter Mitarbeit von Susanne Eggert, Klaus Lutz, Sina Stecher

**Illustration:** Sylvia Neuner ([www.sylvianeuner.de](http://www.sylvianeuner.de))

**Kontakt:** JFF – Institut für Medienpädagogik  
Arnulfstr. 205 / 80634 München / +49 89 68 989 0 / [jff@jff.de](mailto:jff@jff.de)

Game Life – die Informationsbroschüren für Eltern zum Thema Computerspiele wurden vom JFF – Institut für Medienpädagogik und Medienzentrum Parabol im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales erarbeitet.