

Swenja Wütscher: Videospiele in der Corona-Pandemie

Beitrag aus Heft »2022/02 Sprache in den Medien – Deutungshoheit und Sprachschlachten«

Das Spielen von Videospielen hat sich während der Corona-Pandemie positiv auf das Wohlbefinden der Spieler*innen ausgewirkt. So lautet ein Ergebnis einer Online-Umfrage der University of Glasgow. Spiele sind ein angenehmes Mittel, um soziale Kontakte aufrechtzuerhalten, und ein stressabbauender und geistig anregender Ausgleich zu den Auswirkungen der Lockdowns.

Die Corona-Pandemie hat nahezu auf alle Lebensbereiche Einfluss genommen. Solche weitreichenden Veränderungen haben zwangsläufig Fragen zum Wohlbefinden und zur Bewältigung dieser beispiellosen Umstände aufgeworfen. Die Studie (N = 781) untersucht anekdotische Berichte, die darauf hindeuten, dass sich viele während der Pandemie dem Spielen von Videospielen zugewandt haben. Die Zeit, die sie mit Spielen verbringen, hat bei 71 Prozent der Befragten zugenommen. 58 Prozent der Befragten gaben an, dass sich das Spielen auf ihr Wohlbefinden ausgewirkt hat, wobei die überwältigende Mehrheit der Antworten auf positive Auswirkungen hinweist. Sieben Arten, wie Spiele die Spieler*innen beeinflusst haben, wurden herausgearbeitet – wie die Bereitstellung kognitiver Stimulation und Möglichkeiten, Kontakte zu knüpfen, einige Vorteile im Zusammenhang mit der psychischen Gesundheit, einschließlich weniger Angst und Stress.

Es wurde wenig von negativen Auswirkungen auf das Wohlbefinden berichtet. In mehreren Fällen wurden negative Kommentare durch positivere Stimmungen ausgeglichen. Am häufigsten wurde als negativ benannt, dass das Spielen ein Mittel sei, um Zeit zu verschwenden oder weniger produktiv zu sein. Da auch frühere Untersuchungen diese Ergebnisse im Allgemeinen stützen, ist es bemerkenswert, dass die öffentliche Wahrnehmung von Videospielen den Anschluss noch nicht ganz gefunden hat.

www.doi.org/10.1177/15554120211017036