

Austauschforum 5

Segen und Fluch von Gaming

Zur Struktur...

- Eigene Erfahrungen...
- Was macht die Faszination von Games für Kinder und Jugendliche aus?
- Wie werden Spiele genutzt?
- Was sind problematische Aspekte der Nutzung?
- Welche Methoden und Materialien bieten sich an?

Stimmungsbild

- Es folgen einige Aussagen zum Spielen

Bitte bei Zustimmung eine „1“ in den Chat tippen!

Ich spiele regelmäßig!

**Ich habe schonmal ein Computerspiel
gespielt!**

**Ich habe schon zusammen mit meinem
Kind / meinen Eltern am Computer
oder der Konsole gespielt!**

Ich habe schon online gespielt!

**Es gibt Spiele, die ich auf keinen Fall
spielen will!**

Segen und Fluch?

Digitale Spiele faszinieren!

Warum können Games so faszinieren?

Spieler*innen erleben sich selbst als **mächtig**.

Sie erwerben **Kontrolle** über das Spiel.

Sie haben immer wieder **Erfolgserlebnisse**.

Es stellen sich **Flow-Erlebnisse** ein.

Warum können Games so faszinieren?

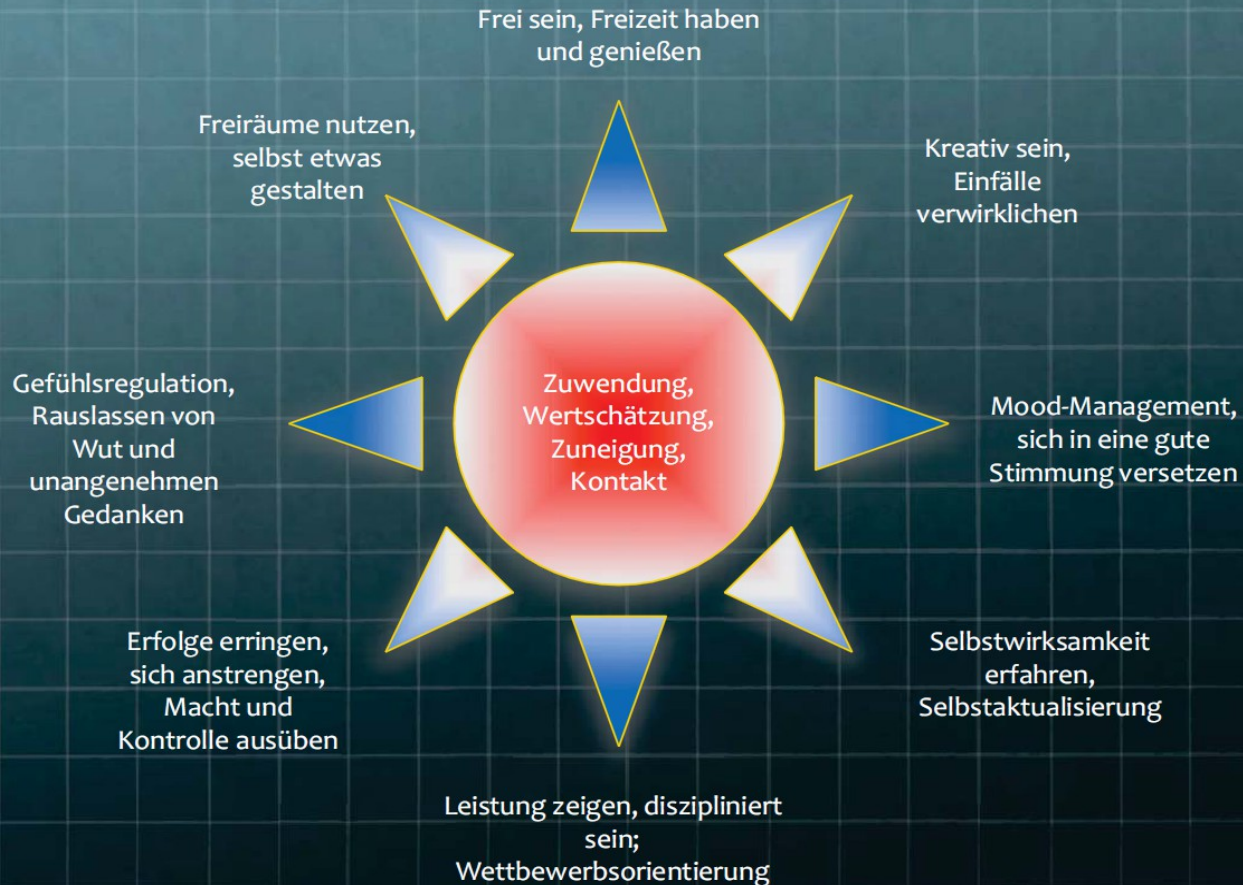
Computerspiele ermöglichen **außergewöhnliche Erlebnisse**.

Über Spiele wird **Kontakt zu Gleichgesinnten** aufgebaut.

Spieler/innen **wählen lebensstypisch**.

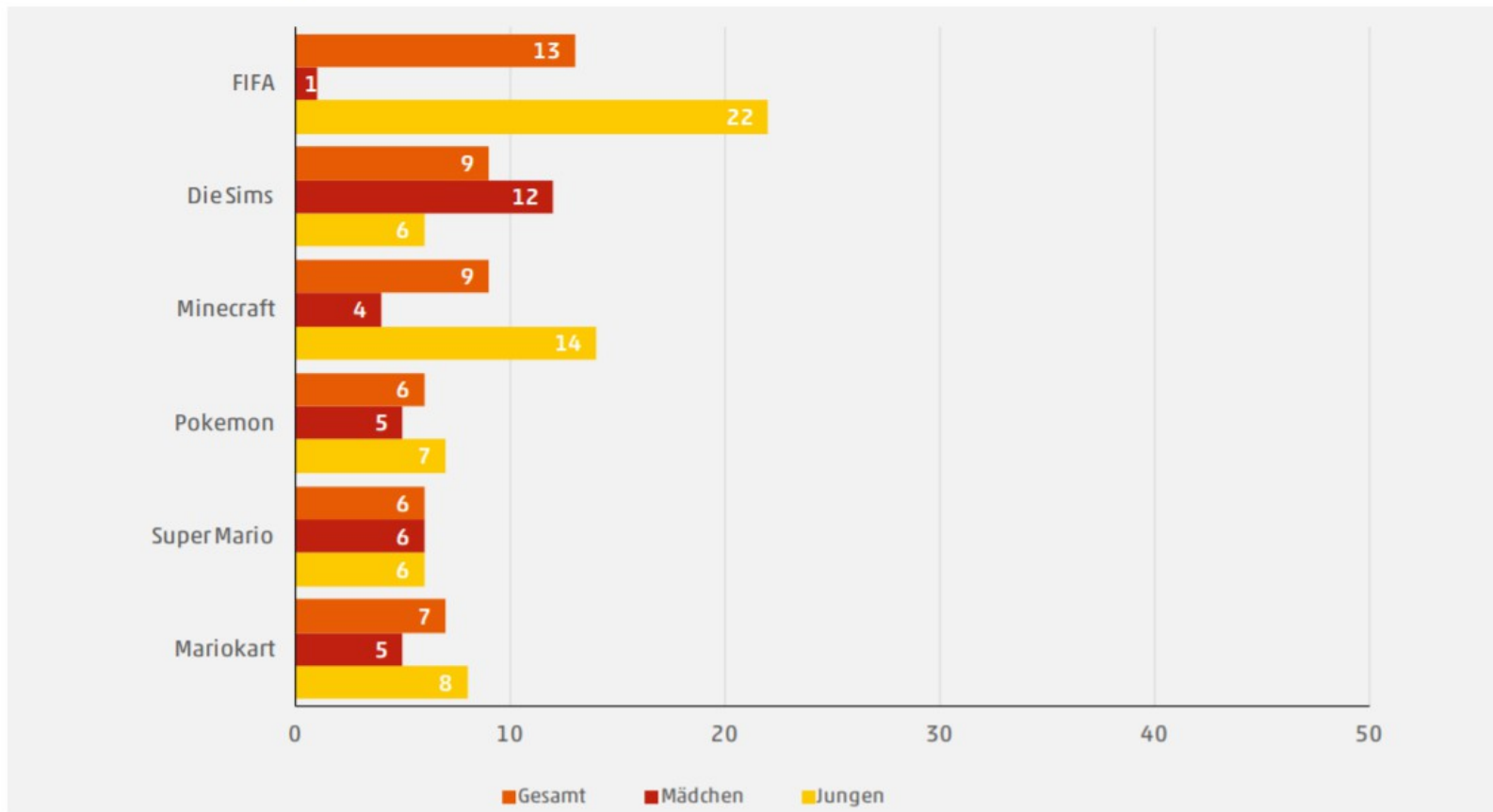
Spieler/innen **tauchen in die Spielwelt ein** und schlüpfen in die Spielfigur wie in einen Handschuh (Immersion).

Was Computerspieler motiviert, virtuelle Spielwelten aufzusuchen



Liebste Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2018

- bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer digitaler Spiele, n=889

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2020

– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12–13 Jahre	14–15 Jahre	16–17 Jahre	18–19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 23 %	„Fortnite“ 22 %	„Minecraft“ 14 %	„FIFA“ 13 %
Rang 2	„Fortnite“ 17 %	„Minecraft“ 19 %	„GTA - Grand Theft Auto“ 11 %	„Call of Duty“ 12 %
Rang 3	„FIFA“ 11 %	„FIFA“ 14 %	„Call of Duty“ 10 %	„GTA - Grand Theft Auto“ 11 %

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 20 %	„Minecraft“ 12 %
Rang 2	„Fortnite“ 18 %	„FIFA“ 11 %
Rang 3	„FIFA“ / „GTA - Grand Theft Auto“ 12 %	„Fortnite“ 9 %

Spieldauer Jugendliche

Die geschätzte Spieldauer beträgt bei Jugendlichen an Werktagen durchschnittlich 121 Minuten. Am Wochenende steigt die Nutzungsdauer auf durchschnittlich 145 Minuten

Jungen (159 Minuten) spielen werktags im Schnitt ungefähr doppelt so lange wie Mädchen (81 Minuten).

Das Alter hat kaum Auswirkungen auf die durchschnittliche Spieldauer, lediglich die 16- bis 17-Jährigen spielen mit 110 Minuten etwa eine Viertelstunde weniger als die anderen Altersgruppen.

Alterskennzeichen der USK



Problematische Aspekte: Gewalt

Viele Jugendliche spielen Spiele, für die sie noch zu jung sind.
Bei den **männlichen Jugendlichen** bildet diese Gruppe mit **81 Prozent** eine deutliche Mehrheit.

Bei den **weiblichen Jugendlichen** sind es noch ca. **33 Prozent**.

Forschung zur Wirkung von Gewalt zeigt, dass...

...durchaus eine **negative Wirkung von Gewaltdarstellungen** anzunehmen ist, zumindest was bestimmte Individuen und Problemgruppen angeht.

...für das Erlernen von Aggression erstens die unmittelbare **familiäre Umwelt** sowie zweitens die **Subkultur beziehungsweise die Gesellschaft** Quellen für das Erlernen aggressiven Verhaltens ist. Erst an dritter Stelle kommt dann die **Gewalt in Medien** hinzu.

Problematische Aspekte: Abhängigkeit



Allgemein: Kennzeichen einer Abhängigkeit

Verändertes Medienkonsumverhalten (stetige Steigerung, trotz Verbot)

Veränderungen im Sozialleben und im Freizeitverhalten

Schulische / berufliche Veränderungen

Veränderungen des Gesundheits- und Hygieneverhaltens

Allgemein: Kennzeichen einer Abhängigkeit

Mangelnde Konzentration und auffällige Übermüdung an vielen Tagen

Vitamin-D-Mangel durch fehlende Sonneneinstrahlung

Ungewöhnliche Stimmungswechsel, wie zunehmende Aggressivität oder Depressivität und Teilnahmslosigkeit

Tipp: Hilfe von Fachkräften; zu finden z.B. über www.fv-medienabhaengigkeit.de

Was kann eine Medien-Abhängigkeit befördern bzw. nach sich ziehen?

Höhere Überforderung im Lebensalltag

Inadäquate Bewältigungsstrategien

Geringere Selbstwirksamkeitserwartung und -Erfahrung

PC-Spiel zur Stimmungsregulation

Mangelnde Soziale Kompetenz

Misserfolgserleben im realen Leben

Traumatisierung im Kindesalter

Grundlegendes zum professionellen pädagogischen Umgang mit Games...

Eigene Haltung hinterfragen: Selber Spielen? Let's Play, Streams

Einarbeiten ins Thema: klicksafe, Spieleratgeber-NRW, ...

Mit Zielgruppen arbeiten: Reflexion der eigenen Mediennutzung fördern, für mediale Gewalt sensibilisieren, Kosten- und Kontaktrisiken ansprechen,

Unterstützung suchen: Erziehungspartnerschaft / Elternarbeit, Suchtberatung, Fachstellen und – Verbände

Tipps zum Umgang mit Spielen in der Familie:

Reden Sie über Medien (oder nutzen Sie sie gemeinsam / spielen Sie mit) und lernen so die Angebote und Alterskennzeichen kennen.

Versuchen Sie, gerechte Zeiten und Pausen (!) zu vereinbaren (nicht alle Tageszeiten sind geeignet) und sich dabei auch am Spiel zu orientieren.

Suchen Sie den Kompromiss, aber machen Sie auch Ihre eigene Meinung deutlich. Stellen Sie Regeln auf und sprechen Sie über Konsequenzen.

Achten Sie darauf, ob durch die Mediennutzung andere Lebensbereiche (Schule, Freundeskreis, andere Hobbys etc.) andauernd zu kurz kommen. Nutzen Sie Beratungsangebote, wenn Medien zum andauernden Streitthema werden.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!!

tobias_schmoelders@yahoo.de