

Gamen – Zeitverschwendung oder...!?

Wie können Eltern mit dem Phänomen umgehen?

20. April 2023
Präsentation von GameInfo.Info

Gameinfo.info

Daniel Betschart

- Gelegenheits-Gamer, Fasziniert von Games seit der Oberstufe
- Mitgründer von Gameinfo
- Medienkompetenz bei Pro Juventute
- Vater von 2 Jungs (6, 8)



Inhalt

- * Grundkenntnisse zur „Welt der Games“
- * Erkennen von Chancen und Risiken
- * Wissen, wie und wo Informationen einholen
- * Erziehungsalltag, Austausch, Tipps



Liebste Freizeitbeschäftigung



alleine

Mit Freunden



(JAMES 2022, 12-19 Jährige)

Spiele im Allgemeinen - Faszination & Motivation

- * Spass & Unterhaltung – Vergnügen, Ausgleich, Stressabbau, Langeweile überbrücken
- * In Rollen schlüpfen - Geschützter Rahmen, Auswirkungen beschränken sich auf Spielwelt, Simulationen
- * Interaktivität - vs. Buch/Film
- * Social networking - Zugehörigkeit
- * Mechanismen - Wettkampf, Herausforderung und Belohnung, Kick bei schnellen Spielen



Kompetenzen

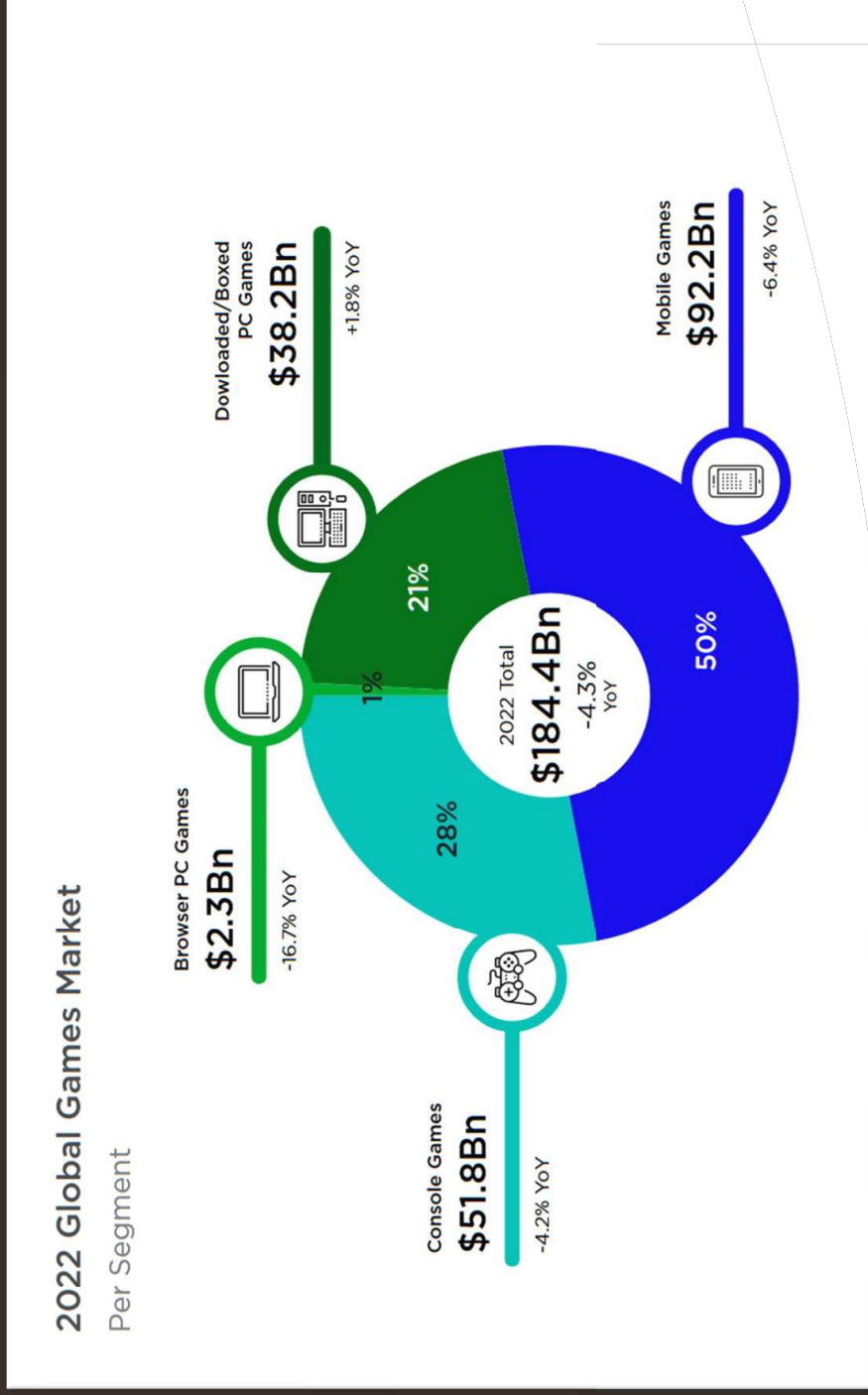
die beim Gamen gefördert werden (können)



Reaktionsfähigkeit
Durchhaltewillen Hand-Auge-Koordination
Freundschaften Diplomatie
Teamfähigkeit Online Verhalten
Strategisches Denken Problemlösung
Umgang mit PC Menschenkenntnis
Selbstbewusstsein Kreativität
Kommunikationsfähigkeiten Farben und Kontraste besser wahrnehmen
Wirtschaftsverständnis Organisieren und Planen
Toleranz Historisches und Politisches Wissen
Schnell denken
räumliches Vorstellungsvermögen
Umgang mit Sieg und Niederlage
Englisch lernen
Fingerfertigkeiten

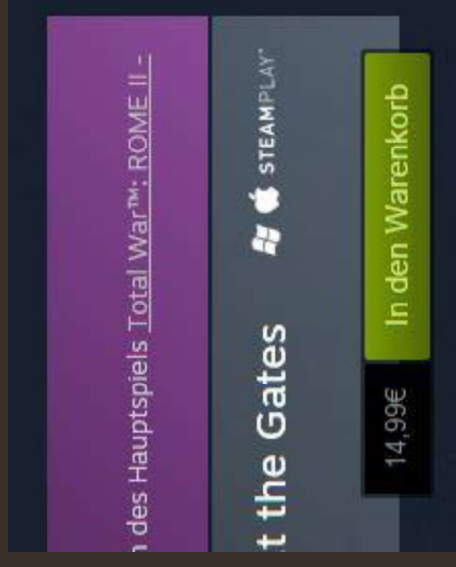
Grafik: Staudenmann, Hüppi, Betschart, 2012

Gameindustrie – ein Wirtschaftszweig



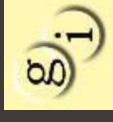
Gamegenres - „Gewöhnliche“ Spiele

- Kauf des Spiels (Onlineregistrierung)
- Gegen Computer oder andere Menschen spielen (auch Kooperativ)
- DLC (Downloadable Content)
- Call of Duty, Minecraft, GTA5, FIFA, ...



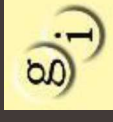
Gamegenres - Persistente Welten

- Monatliche Gebühren (Kreditkarte oft erforderlich)
- Alleine spielen nur sehr beschränkt möglich, Interaktion unter Spieler ist spielrelevant
- Zeitintensiv (Leveln, Gegenstände)
- World of Warcraft, EVE-Online, ...



Gamegenres - Free 2 Play

- Primär Kostenlos
- PC und Smartphone
- Grundsatz: nichts ist Gratis. Beahlt wird mit Daten, Werbung oder Geld
- League of Legends, Clash of Clans, Fortnite ...



Free2play –kostenlose Spiele?



OPTIONALS

- Optionen oder Levels freikaufen, Extra-Leben
- Schnäppchen, limitierte Inhalte, wertvolle Gegenstände



PAYWALLS

- Frustrierende Schwellen, können «weggekauft» werden (Zeit-Überspringer)
- Levels/Gegenstände freischalten, Errungenschaften nicht verlieren



IN-GAME-WÄHRUNG

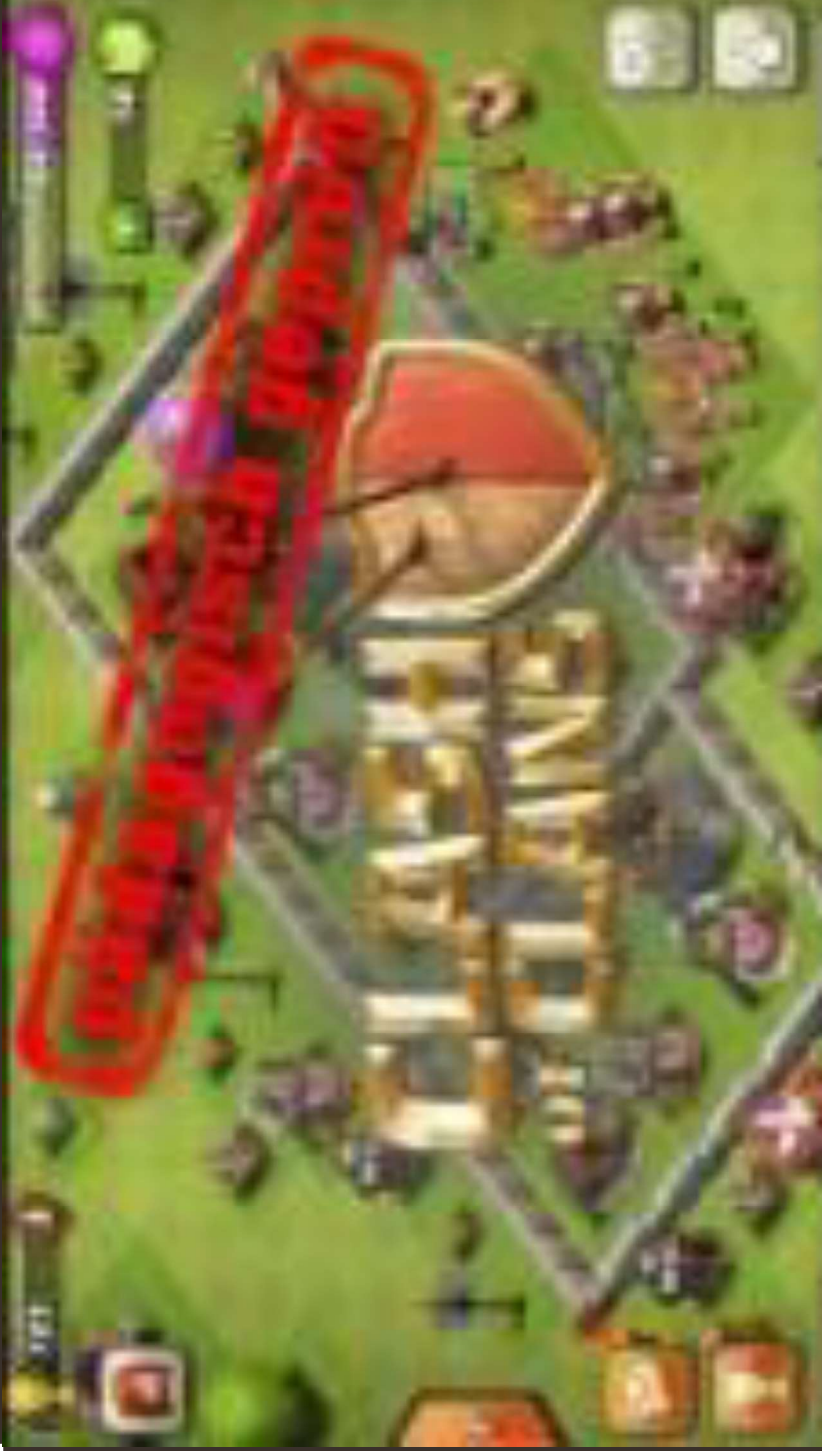
- In-Game-Shops, Verschleierung der Währung



PAY TO WIN

- Je mehr Geld man ausgibt, desto erfolgreicher ist man im Spiel

Beispiel Clash of Clans



Spieleratgeber NRW

Video: Ausschnitt von: [youtube.de/@spieleratgeber](https://www.youtube.de/@spieleratgeber)



Mechanismen bei Games

- ⦿ Wettkampf, Herausforderung, Geschwindigkeit
- ⦿ Aufstieg und Erfolge feiern
- ⦿ Belohnung



Belohnungssystem und Suchtgefahr

- Ausschüttung von Glückshormonen
- Aktivierung des Belohnungszentrums im Hirn
- Abschalten ist schwierig



Weitere Faktoren, welche ein problematisches Verhalten begünstigen

- Drang nach Flucht (z.B. vor Alltagsproblemen)
- Weiterkommen ist von anderen Personen abhängig
- Fehlende Alternativen (Balance)



Gaming Disorder

- Spielstörung als ein „Muster anhaltenden oder wiederkehrenden Spielverhaltens“ mit Kriterien:
 - Priorität gegenüber anderer Aktivitäten
 - Kontrollverlust: über Dauer, Häufigkeit, Intensität
 - Negative Konsequenzen halten nicht vom Gamen ab
- Es geht weniger um die **Nutzungsdauer**, sondern um wie fest das Gamen den Alltag bestimmt.



Wann sollte ich reagieren?

- ⊙ Zeiten ohne Games schwer auszuhalten
- ⊙ Rückzug, Isolation, Vernachlässigung von Beziehungen
- ⊙ Bedeutung des Spielens nimmt zu, Vernachlässigung von Verpflichtungen
- ⊙ Auffällige Veränderungen (Übermüdung, Depression, Mediennutzung, Essverhalten)
- ⊙ Verheimlichen von Gameverhalten

→ Nicht jede intensive Nutzung ist eine Sucht!

(Surfen, Gamen, Chatten..., Sucht Schweiz, 2012)



Games und Erziehungsalltag



Austausch in
Murmelgruppe – 10'



was finden Sie schwierig
bei Games und Erziehung?



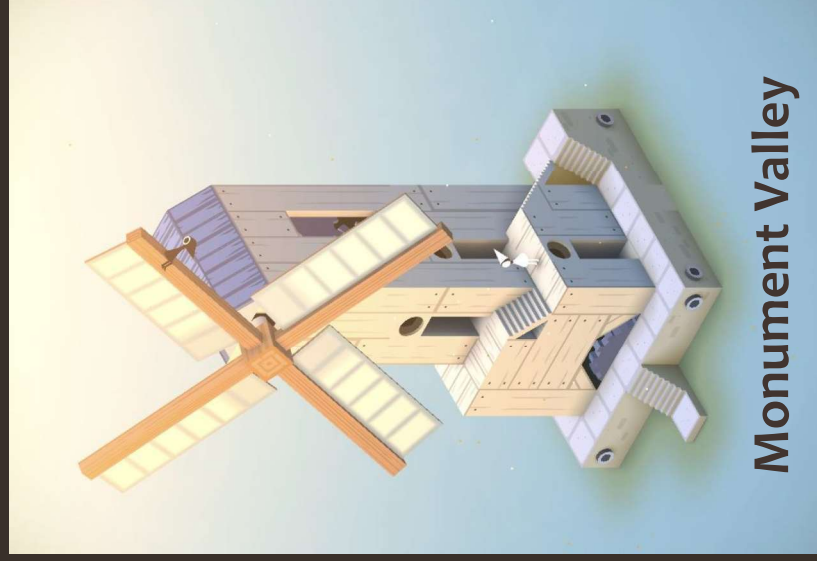
was ist hilfreich im
Familienalltag beim
Umgang mit Games?

Jugendschutz

- Sept 2022: Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG)
- Systeme einrichten unter www.play-smart.ch
- PEGI



Was sind gute Games?



- Dürfen etwas kosten
- Möglichst **ohne** Werbung, In-App-Käufe, Verlinkung auf Social Media, Datensammlung
- Dem Kind und Entwicklung angepasste Inhalte

Pädagogische Einschätzung unter
spieleratgeber-nrw.de / bupp.at



Was Eltern tun können

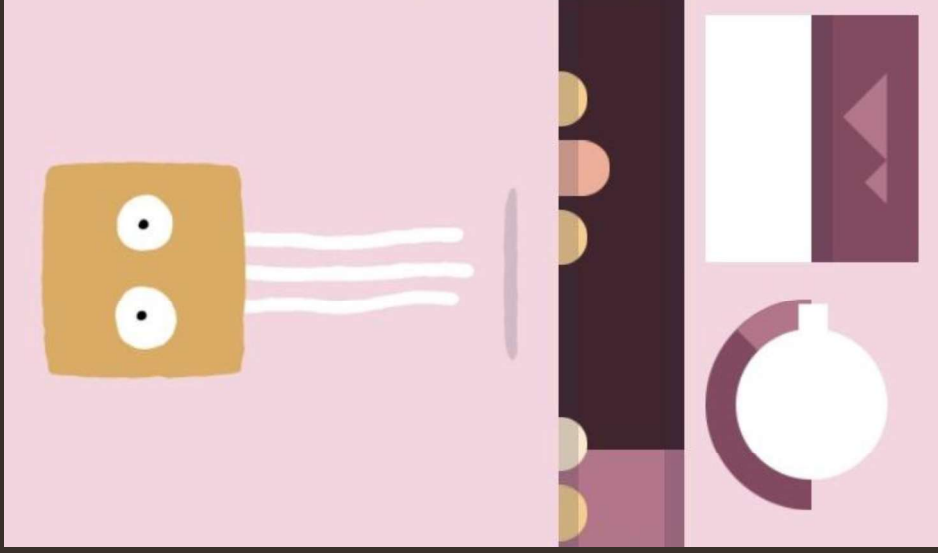
- Keine „Angst“ vor Games – Interesse zeigen
- Auf Altersfreigaben achten
- Diskutieren statt verbieten, ruhige Momente nutzen
- Spiel-Ende ankündigen, „sanfter Übergang“ üben
- Abwechslung bieten (Bewegung, Bildschirmpausen, Alternativen)



Wie und Wo kann ich mich informieren?

- * **GameInfo** - www.gameinfo.info
- * Pro Juventute „Welt der Games“
- * spieleratgeber-nrw.de / bupp.at
- * www.play-smart.ch
- * Twitch.tv
- * YouTube.com





Vielen Dank!

Ich stehe für weitere Fragen
gerne zur Verfügung

