

17.03.2022 Stärkung der Medienkompetenz

Exzessives Computerspielen und Computerspielstörung

Jessica Euler

Und Sie?

- Die Umfrage ist anonym.
- Sie können über Ihren Rechner oder Ihr Handy teilnehmen.
- Ihre Antworten werden über den von uns geteilten Bildschirm in der Veranstaltung für alle Teilnehmenden sichtbar sein.
- Sie erreichen die Umfrage:
 - Über den QR-Code



Hinweis: Für den Austausch nutzen wir Mentimeter. Wenn Sie dem Link folgen werden Sie zu einem externen Server weitergeleitet. Es gelten die Datenschutzhinweise von Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/privacy>). Die Teilnahme ist freiwillig.

AKJS



initiiert Projekte



platziert Themen



vermittelt
Kompetenzen



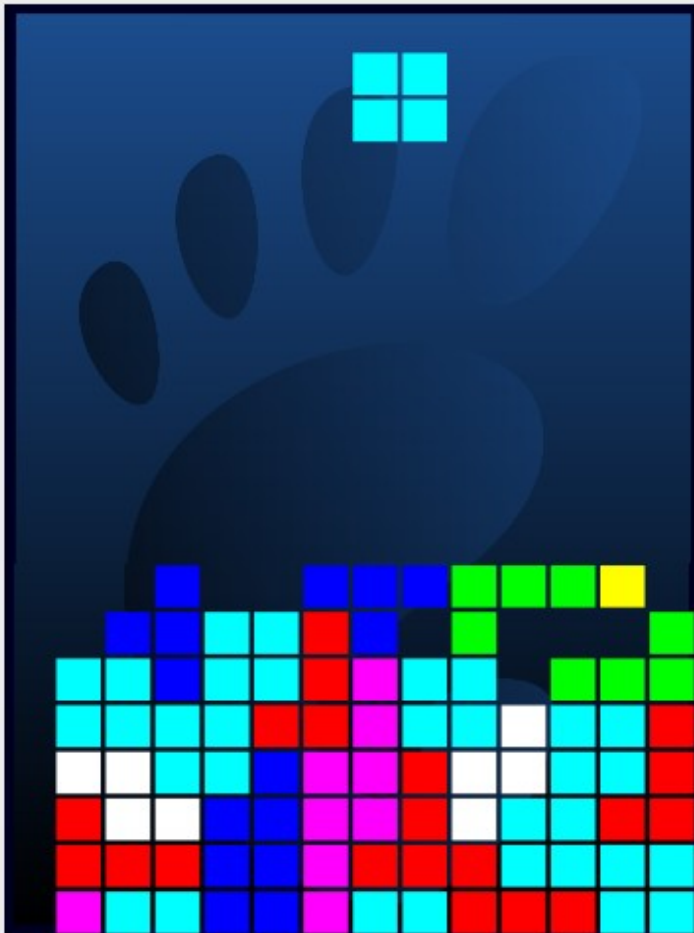
ist Schnittstelle

Eltern Medien Beratung

ELTERNABEND BUCHEN

www.eltern-medien-beratung.de

Computerspiele



Score: 201600
Lines: 112
Level: 12

„Minecraft ist eines dieser Spiele, die einen alle paar Jahre wieder anlächeln. Wie ein alter Freund, mit dem man sofort wieder Spaß hat.“

Raphael

MINECRAFT



Preis:
bis 30 €



System: PC, Mac, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch, Android, iOS
Vertrieb: Mojang



„League of Legends ist ein Spiel, welches niemals aussterben wird. Zum einen gibt es eine riesige eSports Community, vor allem in Korea. Desweiteren kommen ständig Updates mit Änderungen von z. B. Charaktereigenschaften etc. Auch kommen immer neue Charaktere und Items in das Spiel, welches das Spiel abwechslungsreich hält.“

Friedrich

LEAGUE OF LEGENDS



Preis:
Kostenfrei



System: PC, Mac
Vertrieb: Riot Games

Zwei Teams treten auf einem symmetrisch angeordneten Spielfeld gegeneinander an. Ziel ist es, die gegnerische Basis zu zerstören. Durch den Blick aus der Vogelperspektive und das Fantasy-Setting wirken die strategischen Kämpfe nicht bedrohlich. Um die dynamischen

FORTNITE: BATTLE ROYALE



Preis:
Kostenfrei

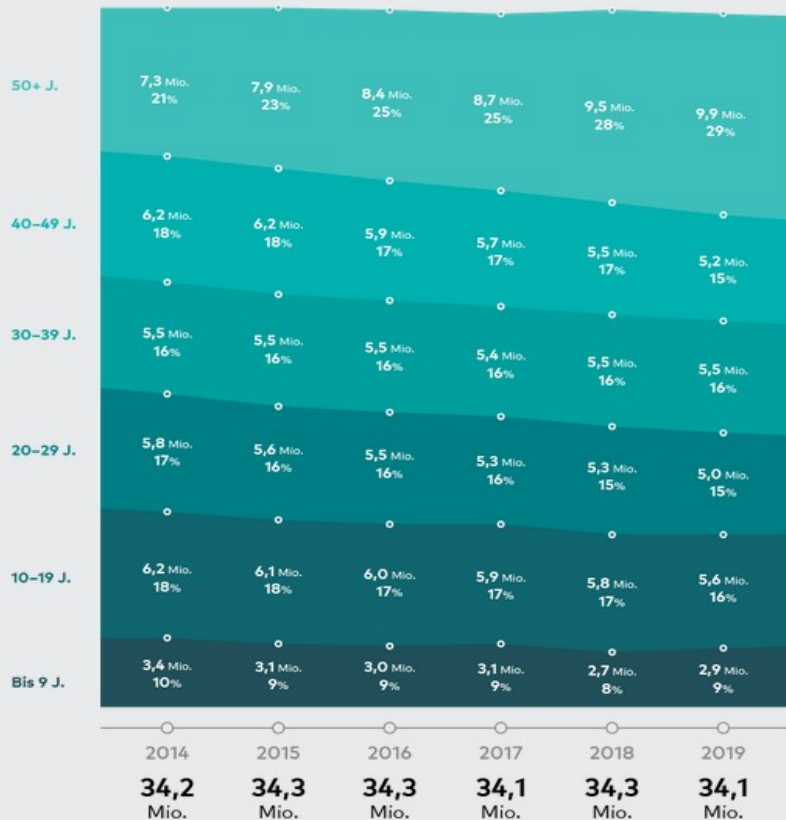


System: PC, Mac, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch, Android, iOS
Vertrieb: Epic Games



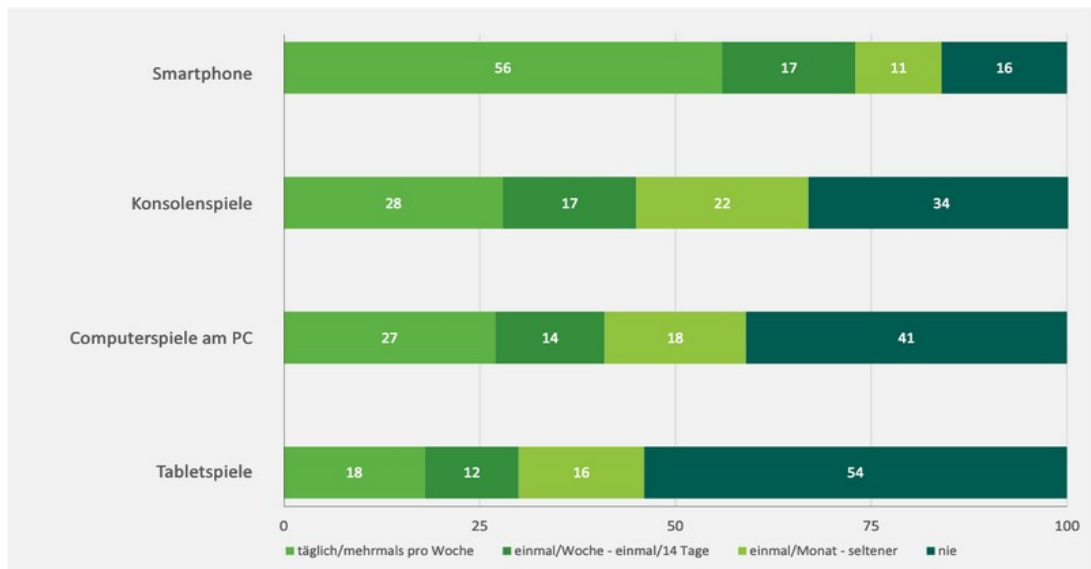
Die größte Spieler-Gruppe stellen die über 50-Jährigen

Nutzer von Computer- und Videospiele, die mindestens gelegentlich spielen



Jugendliche spielen täglich durchschnittlich 110 Minuten digital

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2021

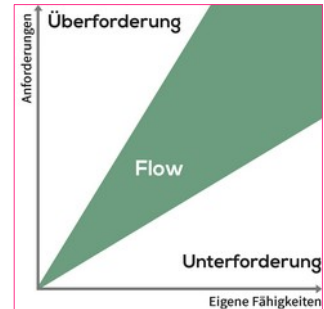


Faszination



Flow und Involvierung

- ★ **Flow:** Csikszentmihalyi beschreibt das völlige Aufgehen in einer Tätigkeit. Voraussetzung:
 - a) nicht zu schwer aber auch nicht zu leicht;
 - b) Niveau von Aufgaben muss/darf mit dem Kompetenzgewinn werden.
- ★ **Immersion:** Absorbiert werden von der digitalen Welt
- ★ **Interaktion:**
 - der handlungsgeleitete Dialog zwischen Spieler*in und Spiel
 - Belohnungssystem / Loot
 - Spielbenachrichtigungen
 - Soziale Interaktion und Verpflichtungen mit anderen



Erfolg und Vorbilder

4 Mio. Zuschauer beim
League of Legends-Worlds-
Halbfinale 2019 in Madrid.



Risiken

- In-App-Käufe
- Nicht-Altersgerechte Inhalte
- Chatkommunikation
- Exzessive Nutzung durch glückspielähnliche Mechanismen, Open World-Spielmechanismen
- ...

Chancen

- Kontakt ohne Corona-Risiko
- Identitäten ausprobieren
- Wertschätzung durch Erfolge
- Anderer soziokultureller Raum
- ...

Jugendliche in der Pandemie

DIE WESENTLICHEN ERGEBNISSE

99%

und damit fast alle Jugendlichen besitzen ein eigenes internetfähiges Gerät. Die meisten besitzen zwar ein Smartphone, aber nicht unbedingt einen Rechner, oder die Haushalte verfügen über keine entsprechenden Internetverbindungen und ausreichend Datenvolumen.

72%

haben Sorge, dass sie Menschen in ihrer Nähe anstecken könnten, weitere 14% antworten „teils teils“.

Über 70% der Teilnehmenden haben zu Hause immer oder fast immer jemanden, der ihnen hilft, wenn sie ein Problem haben. Für 12,5% trifft das aber nicht zu.

68%

der Jugendlichen haben Zukunftsängste – 45% stimmen der Aussage Angst vor der Zukunft zu haben eher oder voll zu, weitere 23% haben diese Angst teilweise.

46%

der Befragten sind mit ihrer Situation unzufrieden.

60%

fühlen sich einsam.

Ein Drittel

der Jugendlichen hat größere finanzielle Sorgen.





Jugendschutz im Internet


Ein Paradigmenwechsel im
Jugendschutzgesetz: digitale
Lebensräume ermöglichen



TEILHABE

SCHUTZ

BEFÄHIGUNG

A bunch of fresh green celery stalks with their leafy tops is the central focus. A white measuring tape with red markings is wrapped around the stalks, looping from the top right towards the bottom left. The background is a solid, vibrant blue. The overall composition suggests a theme of health, diet, and measurement.

Gutes Aufwachsen begleiten

Foto von Anna Tarazevich (pexels)

Und jetzt Sie wieder

- Die Umfrage ist anonym.
- Sie können über Ihren Rechner oder Ihr Handy teilnehmen.
- Ihre Antworten werden über den von uns geteilten Bildschirm in der Veranstaltung für alle Teilnehmenden sichtbar sein.
- Sie erreichen die Umfrage:
 - Über den QR-Code



Hinweis: Für den Austausch nutzen wir Mentimeter. Wenn Sie dem Link folge..., werden Sie zu einem externen Server weitergeleitet. Es gelten die Datenschutzhinweise von Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/privacy>). Die Teilnahme ist freiwillig.