



Medienerziehung im Elternhaus

Elternberatung von Hannah Hercksen und Verena Reif

Weltgesundheitsorganisation

Exzessives Spielen wird zur Krankheit erklärt

18. Juni 2018, 9:44 Uhr | Lesezeit: 3 min



ICD-11: Gaming Disorder (seit 1/2022)

Beginnt, wenn ein Mensch:

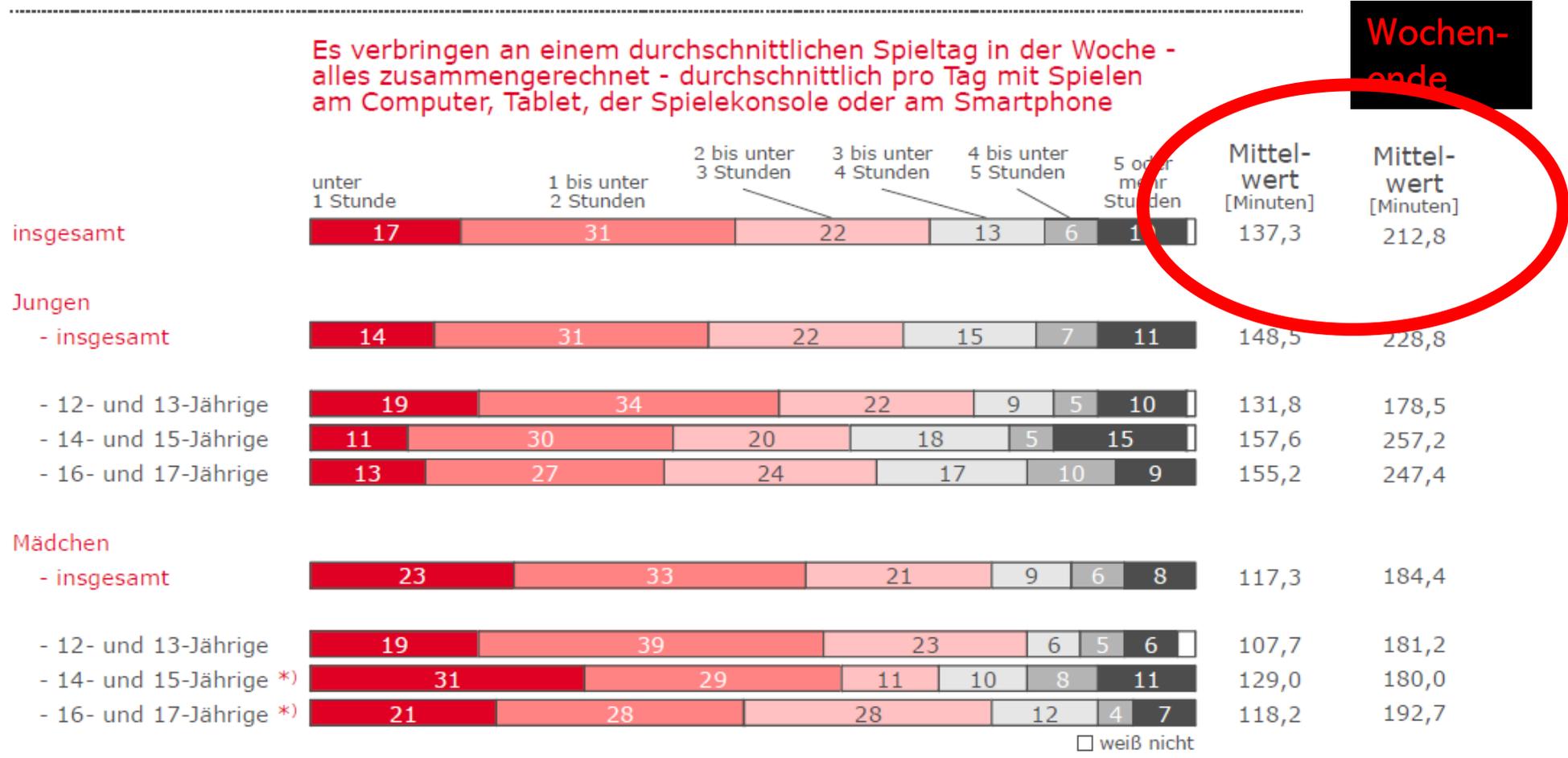
mehr als **zwölf Monate lang** alle anderen Aspekte des Lebens dem Spielen unterordnet

seine **Freunde** und andere soziale Kontakte **verliert**

oder seine **Körperhygiene vernachlässigt**

Nutzungsdauer Computerspiele - unterhalb der Woche (1)

Es verbringen an einem durchschnittlichen Spieltag in der Woche - alles zusammengerechnet - durchschnittlich pro Tag mit Spielen am Computer, Tablet, der Spielekonsole oder am Smartphone



*) nur Tendenzangaben aufgrund geringer Fallzahlen

Basis: Befragte, die mindestens einmal wöchentlich Computerspiele nutzen

Angaben in Prozent

Warum spielen Jugendliche?

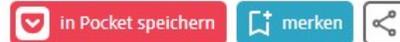
- affektive Bedürfnisse wie Langeweile, Erlebnishunger o.ä.
- virtuelle / konjunktive Erlebnisräume
- Erleben von Selbstwirksamkeit und Anerkennung
- Erleben von sozialem Zusammenhalt
- Wettbewerb
- Eskapismus



SAMMELKLAGE

Fortnite soll absichtlich so süchtig wie möglich machen

Viele Eltern kennen die Probleme mit überlangen Sessions ihrer Kinder, in Kanada wollen nun zwei Minderjährige gegen Hersteller Epic Games klagen. Das Entwicklerstudio habe Fortnite gezielt so produziert, dass es das am stärksten süchtig machende Spiel sei, sagen ihre Anwälte.



7. Oktober 2019, 11:40 Uhr, Peter Steinlechner



(Bild: Epic Games)

Artwork von Fortnite Battle Royale

Suchtfaktoren

Persönlichkeit

```
graph TD; A[Persönlichkeit] --> B[Umfeld]; B --> C[Spieldesign];
```

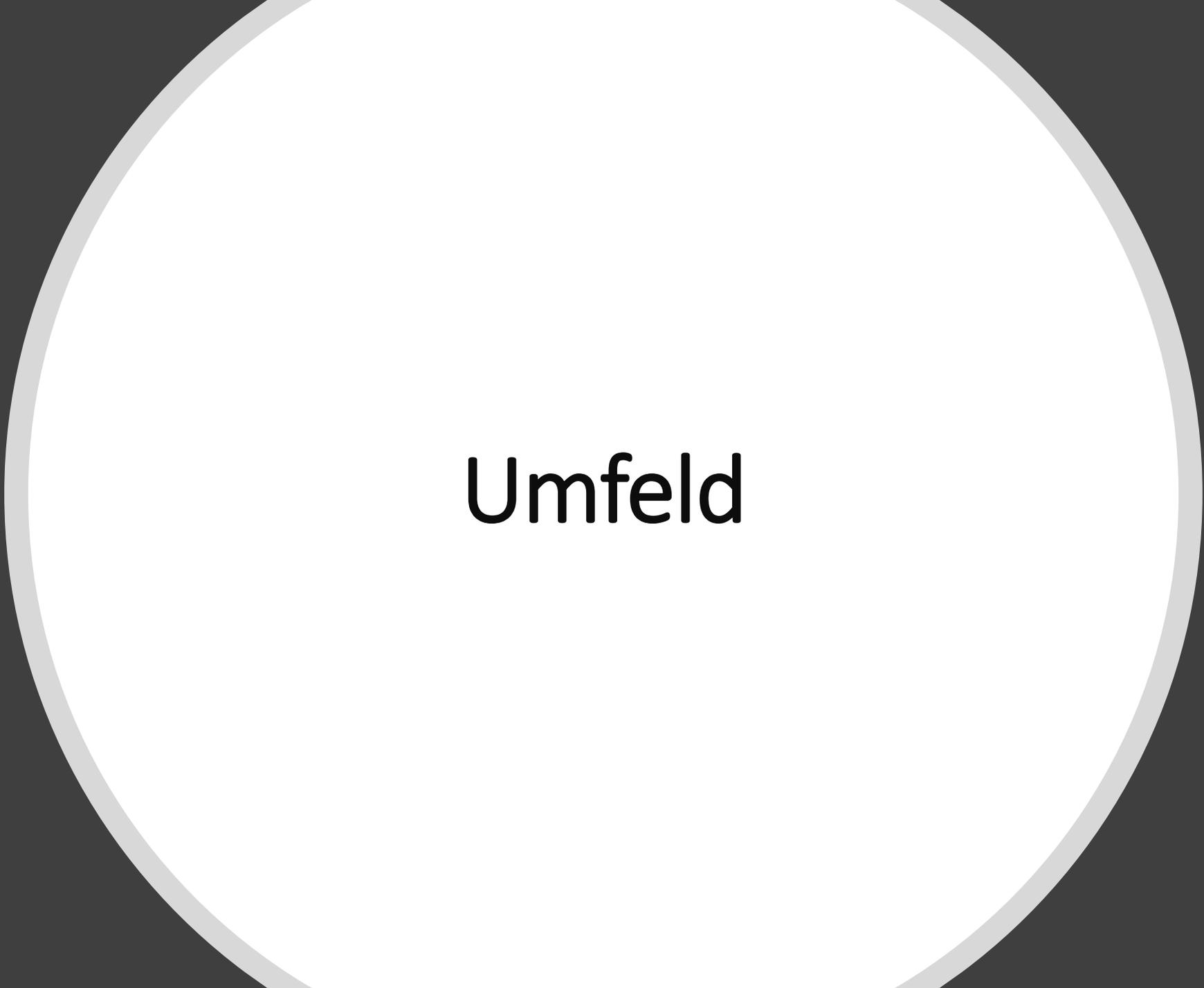
The diagram consists of three stacked, rounded rectangular boxes. The top box is orange and contains the text 'Persönlichkeit'. The middle box is a darker brown and contains the text 'Umfeld'. The bottom box is grey and contains the text 'Spieldesign'. A light orange arrow points from the bottom right of the top box to the top right of the middle box. A grey arrow points from the bottom right of the middle box to the top right of the bottom box.

Umfeld

Spieldesign



Persönlichkeit



Umfeld

Einfluss des Umfelds

Vorbildfunktion der Erziehenden

Vorhandensein
ansprechender
Handlungsalternativen
in der realen Welt

Erziehungsstil
(bedürfnisorientiert
und damit regelbasiert
und konsequent)

Suchtverstärkendes Spieledesign

Suchtverstärkendes Spieldesign: Infinity-Level



Endlos-Spiele
/Infinity-Level

Adaptive
Spiel-
strukturen

Ausgewähltes Paket

400

 X4	 X4	 X4
 X2	 X2	 X2

2min 11s

1,99€
~~13,35€~~

-85%

Sozialer
Druck



In-App-Käufe

Quantity	Discount	Price (€)
2.800 V-BUCKS	12 % EXTRA!	24,99 €
5.000 V-BUCKS	25 % EXTRA!	39,99 €
10.000 V-BUCKS		79,99 €

Pädagogische Tipps

- **Interesse** – Let's Plays, päd. Spiele-Elternratgeber, Gespräche
- **Spieldauer** begrenzen (gestaffelt nach Alter; keine harten Minutengrenzen, Mediengutscheine ausgeben)
- Endliche Spiele kaufen, **Geld** in hochwertige Spiele **investieren**
- Abwechslungsreiche Angebote im „**Real Life**“
- **Vorbild** sein
- **Zahlungsdaten löschen**
- **Von (Fremd-)Kontrollsoftware ist abzuraten**

Spieleratgeber statt USK

Die USK prüft das Kriterium **Sucht** nicht,
deswegen: **pädagogische Spieleratgeber**

- <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/192732/0b517a2d44d59df2eedb7878b786381f/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-31-data.pdf>
- <https://gamesucht.com/>
- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/>

JUST DANCE



Preis:
ca. 60 €



System: PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Ubisoft



leicht zugänglich für Neueinsteiger*innen, fesselnd für Das

FIFA



Preis:
bis 80 €

System: PC, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Electronic Arts

Alle Jahre wieder steht eine neue Version der beliebten Fußball-Simulation in den Regalen und muss gekauft werden, um auf den aktuellen Kader der Mannschaften zurückgreifen zu können. War die Grafik im 1993 erschienenen ersten Teil der *FIFA*-Reihe noch sehr rudimentär, wirkt das aktuelle Geschehen eine Fotorealistik, die verblüff

DIE SIMS



Preis:
ca. 40 €



System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Electronic Arts



Seit über 20 Jahren können die anspruchsvollen Figuren er

Quellen

Sucht generell

- <https://www.netdokter.at/krankheiten/computerspielsucht/#:~:text=Demnach%20weisen%20folgende%20Kriterien%20auf,Wiederholungs%20zwang>
- <https://www.dkhw.de/schwerpunkte/kinderrechte/kinderreport-2021/>
- <https://www.deutschlandfunkkultur.de/suchtfaktor-computerspiel-faszination-mit-nebenwirkungen-100.html>
- <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/>
- <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/ursachen/die-spiele/>
- <https://www.aerzteblatt.de/archiv/196666/Videospielabhaengigkeit-Behandlung-ohne-Diagnose>
- FORSA / DAK (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird. Verfügbar unter https://www.schauhin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/dak-studie_computerspielsucht.pdf
- BAJ (2020): Gaming Disorder und exzessive Mediennutzung. Verfügbar unter: https://www.bag-jugendschutz.de/PDF/Dossier-2-2020_Gaming_Disorder_A4_web.pdf

Pädagogische Ratgeber

- <https://gamesucht.com/>
- <https://www.klicksafe.de/digitale-spiele>
- <https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung#c51199>
- <https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung/kinder-von-10-16-jahren>
- <https://shop.bzga.de/online-sein-mit-mass-und-spass-33215001/>
- https://beratung.ins-netz-gehen.de/das_andere_leben/home
- <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Psychologie-Videospiele-Schwierigkeit-Sucht-1389411/>
- Cammarata, Patricia (2020): Dreißig Minuten, dann ist aber Schluss! Mit Kindern tiefenentspannt durch den Mediendschungel. Eichborn.

Quellen

Schlagzeilen, Studien, Videos und Spieldesign

- <https://www.heise.de/ct/artikel/Die-Psycho-Tricks-der-App-Entwickler-4547123.html>
- <https://www.zeit.de/digital/games/2019-07/in-game-kaeufe-gluecksspiel-sucht-werbung/seite-2>
- <https://www.stern.de/panorama/zocken-bis-zum-tod--mann-in-taiwan-stirbt-nach-tagelangem-computer-spielen-3479406.html>
- <https://www.golem.de/news/sammelklage-fornite-soll-absichtlich-so-suechtig-wie-moeglich-machen-1910-144284.html>
- <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2021/>
- <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/sucht-computerspiel-kinder-jugendliche-100.html>
- Ruckdeschel, Patrick (2015): Strukturanalyse des Videospiele. Kopaed.

Kontakt:
hannah.hercksen@senefelder-
schule.de

