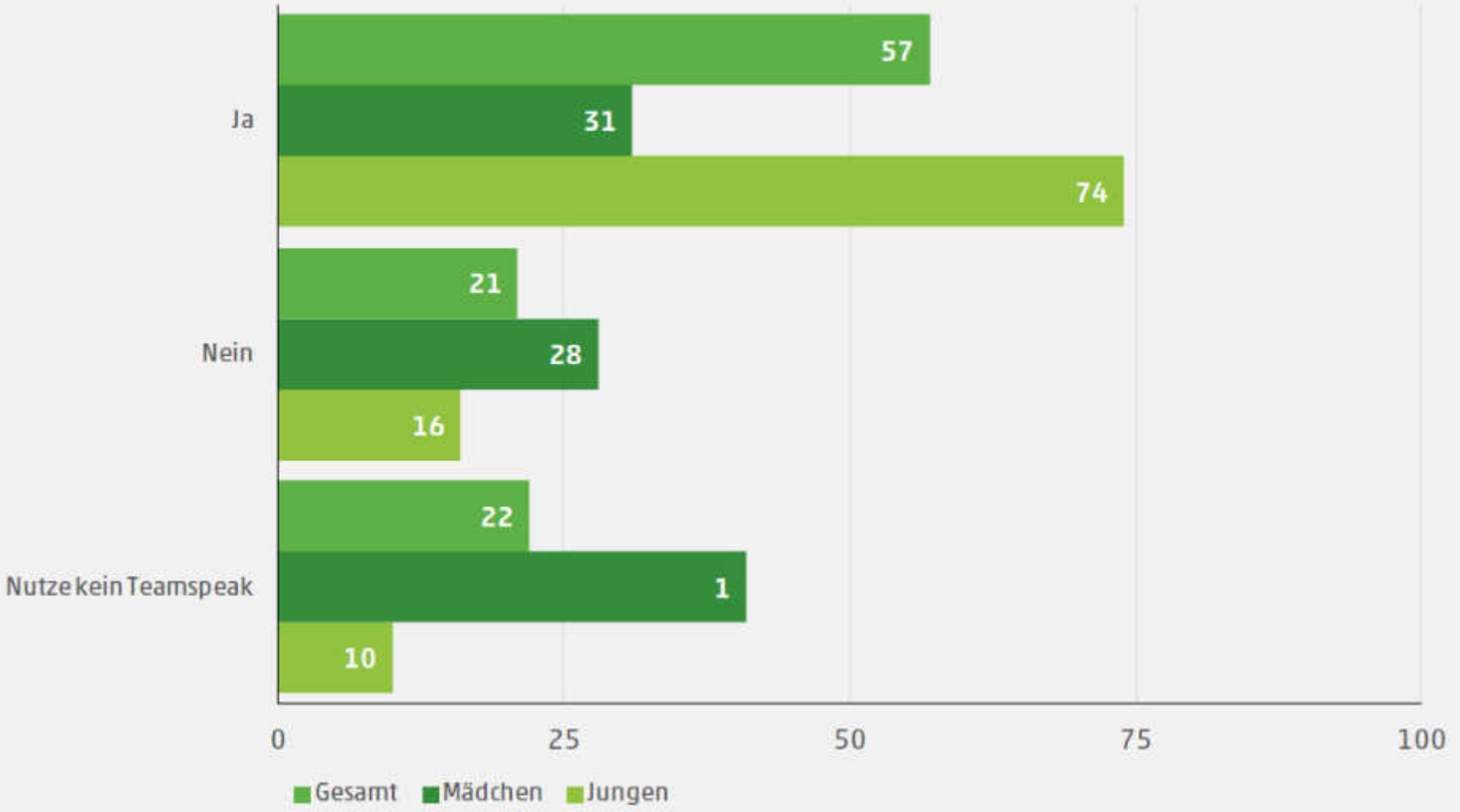
Gesprächsthemen beim Online-Spielen 2018

– „Spreche mit meinen Mitspielern online über Teamspeak auch über andere Themen als das Spiel" –

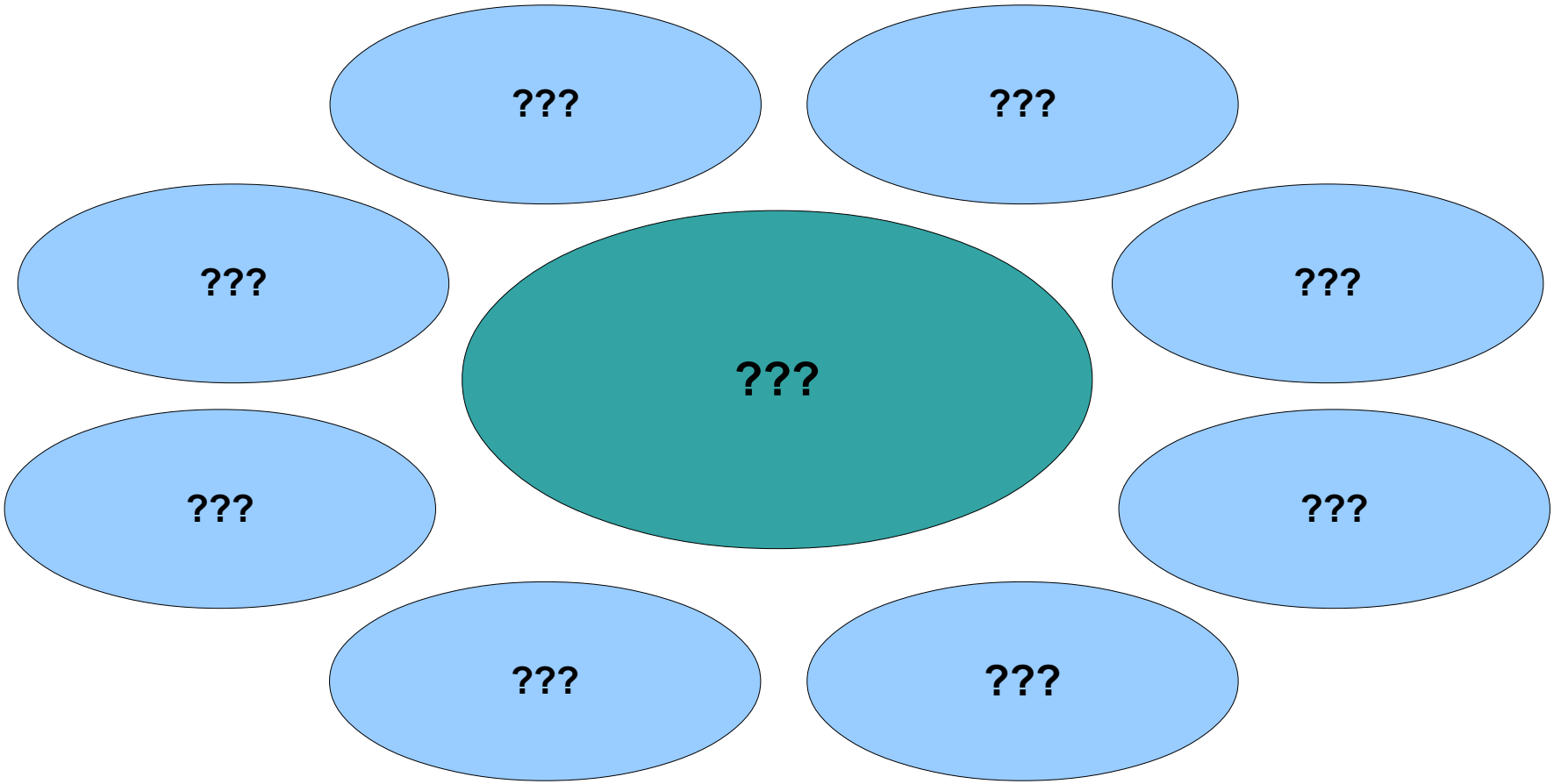


Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Online-Spielen, n=948

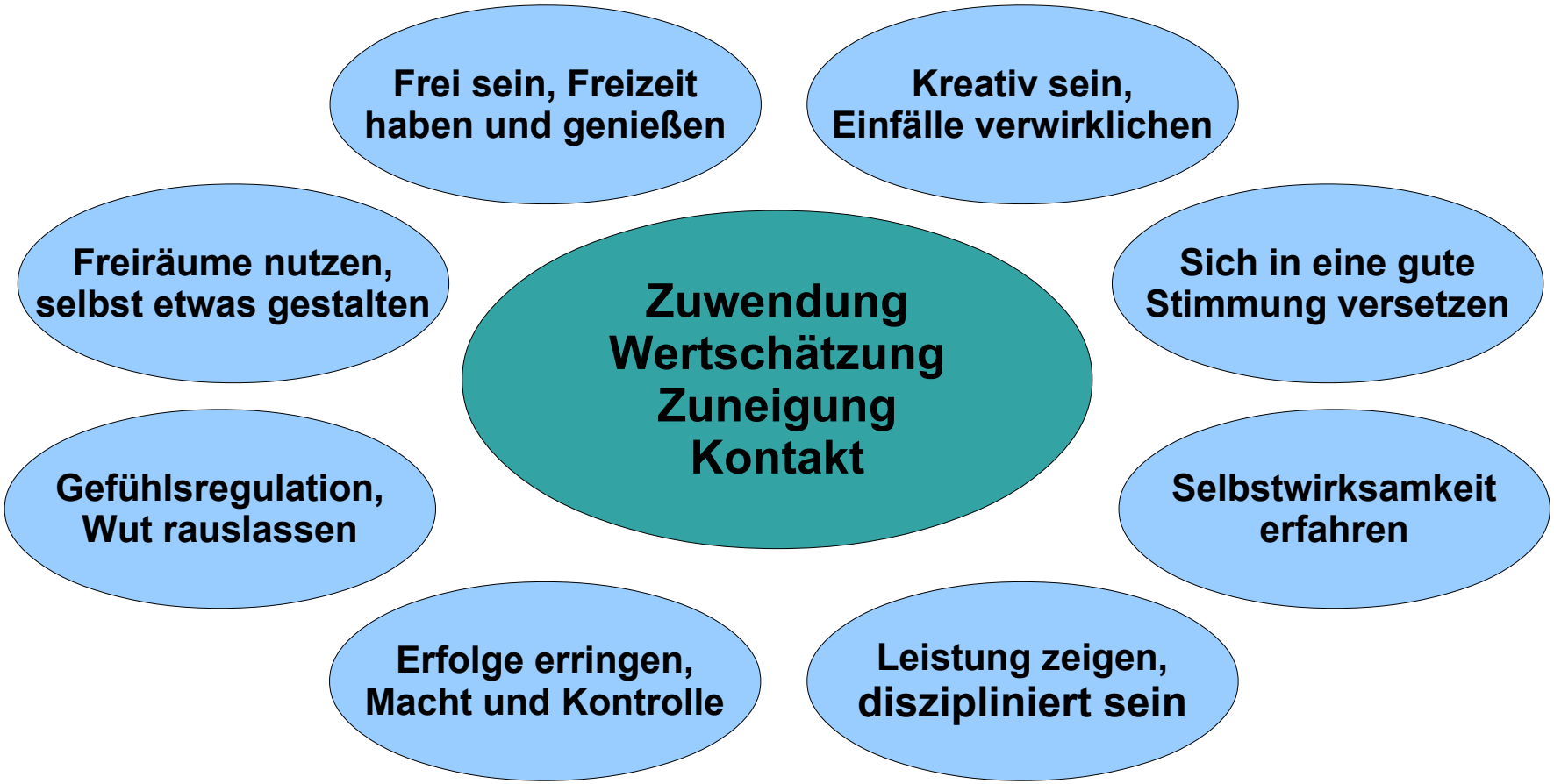
Potenziale und Gefahren

Lernen fürs Leben – Exzessive Nutzung – Gewalt

Potenziale? Blick auf Motive...



Potenziale? Blick auf Motive... (Fritz/Hasebrink 2011)



Lernen fürs eigene Leben? (Fritz/Hasebrink 2011)

- **Spieler lernen für das Spiel und für das Spielen, steigern ihre Fähigkeit, Spielwelten zu beherrschen**
- **Basale Kompetenzen werden angeregt und es wird auf Inhalte neugierig gemacht, die für reale Welt relevant sein können**
- **Spieler selbst rahmen Spiele selten als „Lernraum“ (Fähigkeiten bleiben auf die Spiele begrenzt)**
- **Sie vermuten aber, dass basale Fähigkeiten (Reaktions-schnelligkeit, Sozialkompetenz) nützlich im Alltag sind**

Gewünschte Kompetenzen (Fritz/Hasebrink 2011)

- **Angemessene Kompetenzen für selbstreflexive, referentielle Rahmung**
- **Zwischen Anforderungen der realen Welt und Bindungskraft virtueller Spielwelten balancieren**
- **Gestärkte Selbstregulationskräfte**
- **Entwicklung sozialer Fähigkeiten und Aufbau verlässlicher Beziehungen in der realen Welt**

Besondere Bindungskraft

Besondere Bindungskraft (Hajok 2017)

Interaktivität und Multioptionalität

➔ Selbstbestimmung und eigene Auswahl der subjektiv relevanten Möglichkeiten

Eigenaktivität und Selbstausdruck

➔ Möglichkeit, sich anderen mit seinen Fähigkeiten zu präsentieren und kreativ auszudrücken

Involvement und soziale Vernetzung

➔ Einbindung in mediales Geschehen, teilweise mit Verpflichtung und Gruppendruck

Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit

➔ zunehmend jederzeit und überall zur Verfügung stehende Angebot, die selbst kein 'natürliches Ende' haben

Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2015)

1. Einengung des Alltag

➔ digitales Spielen wird als wichtigste Tätigkeit empfunden und anderes darauf abgestimmt

2. Regulation negativer Gefühle

➔ digitales Spielen zur Belohnung und Verdrängung (z.B. schlechter Schulnoten, Streitereien mit Freunden)

3. Toleranzentwicklung

➔ die beliebten Spiele müssen häufiger und länger genutzt werden, um das positive Erleben aufrecht zu erhalten

4. Entzugserscheinungen

➔ es kommt zu Nervosität, Unruhe und Gereiztheit, wenn digitales Spiele nicht erfolgt/nicht möglich ist

Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2015)

5. Kontrollverlust

➔ Es wird immer schwieriger, das eigene Verhalten zu hinterfragen und zeitliche Beschränkungen durchzuhalten

6. Rückfälle

➔ Versuche, das digitale Spielen auf Dauer einzuschränken, misslingen immer wieder

7. Negative Auswirkungen

➔ Verpflichtungen von Schule, Freunden etc. werden verdrängt, der Alltag verliert an Reiz

Zu viel ist es, wenn mindestens drei Kriterien über einen längeren Zeitraum zutreffen!

Tipps für Eltern (klicksafe 2015)

Computerspielabhängigkeit (Fritz/Hasebrink 2011)

- Exzessive Nutzung/Computerspielabhängigkeit wird nicht einzig durch ein bestimmte Spiel/Genre verursacht
- Komplexes Zusammenspiel von Faktoren seitens der Spieler, der Spiele und des Kontextes
- Möglicher Hintergrund: kritische biografische Übergangsphase mit wenig Zeitstrukturen/Verpflichtungen
- 3,5 Prozent der 14- bis 19-Jährigen Computerspieler sind „gefährdet“ und 0,9 Prozent „abhängig“

Weitere Befunde

- Medienabhängigkeit bei Jugendlichen überdurchschnittlich oft (4 % der 14- bis 16-Jährigen) → Mädchen häufiger ‚betroffen' sind als Jungen (Rumpf et al. 2011)
- Aktuell sechs Prozent der 12- bis 17-Jährigen mit computerspiel- oder internetbezogener (Sucht-)Störung → Verdoppelung von 2011 auf 2015 (Orth 2017)
- über 20 Prozent der Jugendlichen wird problematisches Nutzungsverhalten attestiert (Orth 2017)

Rückzug in digitale Spiele oft von familiären Konflikten gerahmt oder Reaktion darauf → Eskapismus

Faktoren seitens der Spieler (Fritz/Hasebrink 2011)

- Kritische Lebenssituationen (Verlust Partnerschaft, Probleme in Schule, Beruf, Studium)
- Ängstlichkeit, negative soziale Erfahrungen, mangelnde Selbstwirksamkeitserfahrung, Verletzbarkeit, schwache Selbstregulationskräfte
- Fehlende Sozialkontakte, Ablehnung durch das soziale Umfeld, wenig befriedigende Interessen und Hobbies
- Frühe positive Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten und Tendenz zu medialen Kompensationen

Faktoren seitens der Spiele (Fritz/Hasebrink 2011)

- Persistente/permanente Spielstrukturen bzw. an reale Welt angelehnte, jederzeit zugängliche Spielwelt
- Spielinterne Zeitrhythmen (Eingreifen zu bestimmten Zeiten erforderlich, keine Unterbrechung möglich)
- Spielformen mit ausgeprägten Avatar-Bindungen (figurale Identifikation)
- Ermöglichung sozialer Bindungen oder Notwendigkeit, soziale Bindungen im Spiel aufzubauen

Besonderes 'Suchtpotenzial', wenn Spieler gemeinsam in Spiele abtauchen → Sozialer Druck und Vernetzung

Killerspieldebatten (Hajok et al. 2017)

- wiederkehrende Verbotsdebatte zu gewalthaltigen Spielen
- Novellierung des JuSchG als Folge der Debatte um den Amoklauf von Erfurt und die „Killerspiel“-Debatte 2002/2003

- Gestaltung des politischen Diskurs durch einzelne „Moral Enterpreneurs“ → Günther Beckstein (Politik), Christian Pfeiffer (Wissenschaft) mit konkreten Forderungen an den Gesetzgeber
- Forderung der Ausweitung hoheitlicher Regulationsbefugnisse (u.a. für BPjM) und Gesetzesänderungen (zuletzt: Änderung des Sexualstrafrechts)

Faszination Shooter (www.schau-hin.info)

Spannung

➔ Gewalt vertieft Spieler ins Geschehen → muss 'Kraft' aufbieten, um Gefährdung virtueller Existenz zu verhindern

Macht, Herrschaft, Kontrolle

➔ Basis ist oft, dass Spieler Macht entfalten und das Spiel kontrollieren können → Kompensation von Selbstzweifeln

Abgrenzung und mediale Vorbilder

➔ Gewaltspiele zur Abgrenzung von gesell. geächteter Gewalt → Helden ermöglichen Identifikation und Projektion

Taktisches Verhalten und Emotionsbewältigung

➔ virtuelles Gegenüber im Gut-Böse-Schema → statt Empathie Aushalten fiktiver Bedrohung und Bewältigung von Angst

Wirkung von (Shooter-)Gewalt (www.schau-hin.info)

Wirkungsrisiken medialer Gewalt sind:

- ➔ situative emotionale Überforderung und Verängstigung
- ➔ Verstärkung eines bedrohlichen Weltbildes
- ➔ Verstärkung einer Wertorientierung, die Gewalt als legitimes Mittel der Durchsetzung und Konfliktlösung akzeptiert und entsprechender Verhaltenstendenzen
- ➔ Minderung von Empathie bzw. Abstumpfung gegenüber Gewalt

Kinder- und Jugendmedienschutz

Kriterien und Schutzinstrumente

Gesetzliche Regelungen

Computerspiele auf Trägermedien

➔ dürfen Minderjährigen nur zugänglich gemacht werden, wenn sie für die Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind

➔ bei fehlender Kennzeichnung oder „keine Jugendfreigabe“ keine Abgabe, Überlassung oder sonstige Zugänglichmachung

➔ Altersfreigaben erfolgen durch Oberste Landesjugendbehörde (OLJB) oder Freiwillige Selbstkontrolle und müssen auf dem Trägermedium und der Hülle deutlich sichtbar sein

Computerspiele in Telemedien (insbes. Internet)

➔ Anbieter, die Computerspiele in Internet oder anderen Telemedien verbreiten, müssen auf eine vorhandene Kennzeichnung deutlich verweisen

Gesetzliche Regelungen

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

➔ Prüfung von Computerspielen, Lernprogrammen und Software und Vergabe der Alterskennzeichnung

➔ seit Gründung 1994 über 30.000 Prüfungen nach vorgegebenen Jugendschutzkriterien durchgeführt

Bundesprüfstelle jugendgefährdende Medien (BPjM)

➔ Prüfung von Computerspielen ohne USK-Alterskennzeichen hinsichtlich einer möglichen Jugendgefährdung

➔ bei festgestellter Jugendgefährdung dürfen die Spiele nur an Erwachsene abgegeben und nicht öffentlich beworben werden

Prüfkriterien der USK

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

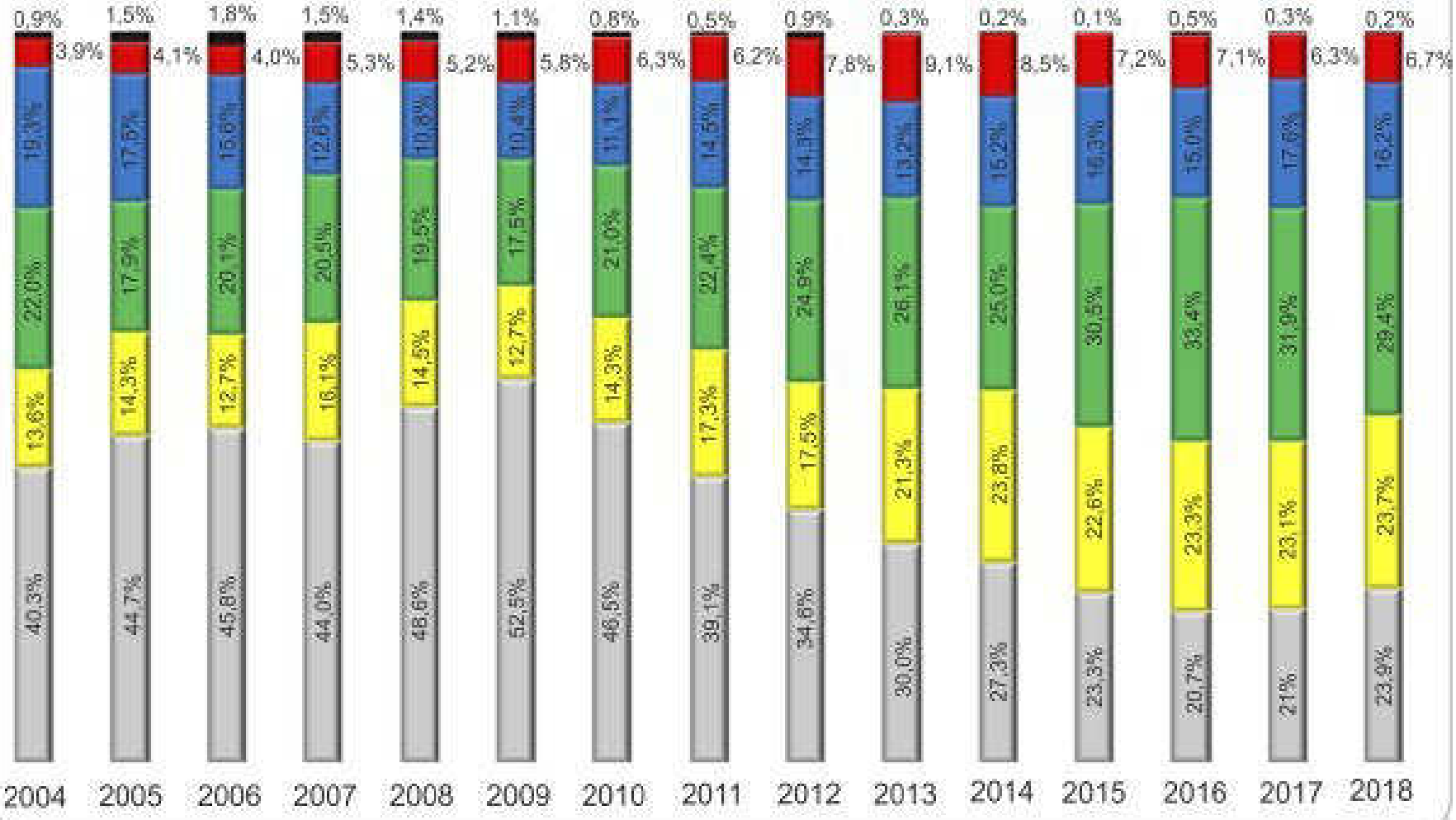
Kinder und Jugendliche schützen.

Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland.

STATISTIK 2018

Freigaben im Vergleich 2004 - 2018

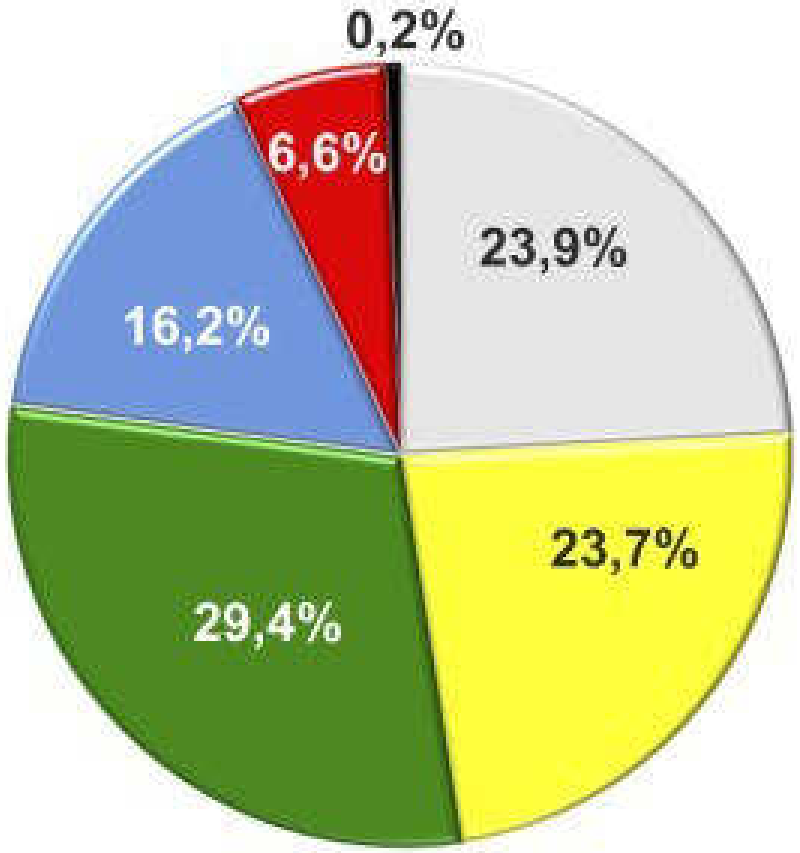
USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



AKJM Arbeitsgemeinschaft Kinderschutz Jugend und Neue Medien

STATISTIK 2018
Verteilung der Altersfreigaben

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



AKJM Arbeitsgemeinschaft Kinderschutz Jugend und Neue Medien