

Computerspiel

Was ist ein Computerspiel

Warum spielen wir ?

Wie gefährlich sind Gewaltdarstellungen?

Computerspielen als Verhaltenssucht

Was kann ich dagegen tun?

Kann Spielen positive Effekte für mich haben

Die beliebtesten Computerspiele

Welche Geräte nutzen die Jugendlichen heute ?

Was ist ein Computerspiel?

- Ein Computerspiel (Eng: „Game“) ist ein Computerprogramm, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, interaktiv ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen.

Warum spielen wir?

- Digitale Spiele sind bei vielen Kindern und Jugendlichen so beliebt, da sie hier der strahlende Held, Fußballstar oder Raumfahrer sein können. Vor allem macht es ihnen Spaß, sich übers Internet in virtuellen Spielwelten zu treffen und hier spannende Abenteuer zu erleben.
- Der gemeinschaftliche Aspekt und die Anerkennung spielen hier eine große Rolle.

Wie gefährlich sind Gewaltdarstellungen?

- Werden die Kinder gewalttätig, wenn sie solche Spiele spielen?
- Können sie noch zwischen Spiel und Realität unterscheiden?
- Sollte man diese Spiele verbieten?
- Warum sind sie nicht schon verboten?

Gefährlich ?????





Wie gefährlich sind
Gewaltdarstellungen?

- Vorab: Medial vermittelte Gewalt ist nicht die Ursache für Gewalt. Die Ursachen liegen im "wirklichen Leben".

Wie gefährlich sind Gewaltdarstellungen?

- Ein Kind, das den halben Tag allein vor dem Fernseher oder vor dem Computer sitzt und sich aggressiven Inhalten aussetzt, ist in der Tat gefährdet. Das Problem liegt jedoch hauptsächlich in der Isolation. Hier muss auch interveniert werden (von Eltern, von Pädagog/innen).
- Kinder mit stabilen sozialen Bezügen werden weder durch Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen noch durch Computerspiele mit aggressivem Inhalt gewalttätig.
- Medial vermittelte Gewalt kann jedoch aggressives Verhalten fördern und verstärken, wenn die Kinder und Jugendlichen selbst Gewalt erfahren haben

Computerspielen als Verhaltenssucht

Ist der Alltag gespickt mit Konflikten, Frustration und Misserfolg, können Spieler die virtuellen Welten als Fluchtpunkt nutzen.

- Hieraus kann sich schnell eine Spirale entwickeln, an deren Ende die Computerspielsucht steht.

Was kann ich dagegen tun?

- Medienverbote sind selten sinnvoll
- Schaffen sie einen Rahmen fürs spielen
- Überdenken Sie Ihr eigenes Verhalten und seien Sie Vorbild !
- Bieten sie Alternativen an

Intervention

- **Achten Sie auf Signale und reden Sie offen :** Nicht jede durchzockte Nacht ist ein Anlass zur Sorge. Achten Sie darauf, ob das Spielen zu Veränderungen, z. B. in Bezug auf schulische Leistungen, Kontakt zu Freunden, Freizeitaktivitäten oder Schlaf- und Ernährungsgewohnheiten führt.
- Sollten Sie dafür Anzeichen finden, ist es wichtig, im gemeinsamen Gespräch Computer und Computerspiele nicht „zu verteufeln“.

Intervention

- **Fahnden Sie nach den Ursachen:** Suchen Sie nach den Gründen für den übermäßigen Konsum. Was fehlt Ihrem Kind im realen Leben? Welche nicht befriedigten Wünsche und Bedürfnisse hat es? Wo liegen Sorgen und Probleme?
- **Ändern Sie die Rahmenbedingungen** Verändern Sie etwas am Umfeld, bieten Sie Alternativen. Ermutigen Sie, zuvor ausgeführte Hobbys wieder aufzunehmen. Aktivitäten, die Gruppenerlebnisse vermitteln, wie Mannschaftssport oder gemeinsame Familienunternehmungen, bilden ein sinnvolles Gegengewicht zu virtuellen Erfahrungen.

Was wenn es zu spät ist?

- **Nehmen Sie Hilfe an** Sollten Sie zu dem Schluss kommen, dass Ihr Kind stark gefährdet oder bereits abhängig ist, sollten Sie unbedingt weitere Informationen und professionelle Hilfe einholen.
- Lassen Sie sich dabei unterstützen, Ihr Kind aus der Medienabhängigkeit herauszuholen. Anlaufstellen sind z. B. Sucht- und Familienberatungen, Kliniken oder Psychologen. Lesen Sie in Internetforen Berichte und Erfahrungen anderer, von Eltern oder Betroffenen. Das hilft beim Verstehen und zeigt Ihnen, dass Sie mit der schwierigen Situation nicht allein dastehen.



Kann Spielen auch gut sein ?

JA !!

Positive Aspekte vom Zocken

- Iowa State University fand heraus, Computerspiele fördern die Augen – Hand Koordination. US ,Forscher beobachteten 33 laparoskopische Chirurgen, diese die regelmäßig am Computer spielten, waren 27 Prozent schneller und machten 37 Prozent weniger Fehler.
- Videospiele, in denen es auf soziale Interaktion ankommt, bewirkte bei Schülern, dass diese in der Schule seltener in Streitereien gerieten und hilfsbereiter waren.
- Das Erlernen neuer Computerspiele wirkte sich positiv auf die Fähigkeit von Schülern aufs Lösen von Problemen aus.
- Spielerisches Erlernen von Fremdsprachen.

Die beliebtesten Computerspiele

Liebste Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele

Rang 1 - 3

- bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 33%	„Minecraft“ 14%	„FIFA“ 19%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„FIFA“ 16%	„FIFA“ 14%	„Grand Theft Auto“ 11%	„Grand Theft Auto“ 11% „League of Legends“ 11%
Rang 3	„Clash of Clans“ 6%	„Grand Theft Auto“ 8%	„Candy Crush“ 9%	„Candy Crush“ 9%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„FIFA“ 17%	„FIFA“ 16%
Rang 2	„Minecraft“ 13%	„Minecraft“ 13%
Rang 3	„Grand Theft Auto“ 11%	„Candy Crush“ 8% „League of Legends“ 8 %

RAPTR'S MOST PLAYED PC GAMES APRIL 2015



- Visit caas.raptr.com for more insights -

RANK	CHANGE	GAME	SHARE
1	-	League of Legends	21.08%
2	-	World of Warcraft	6.31%
3	-	Counter-Strike: Global Offensive	5.87%
4	NEW	Grand Theft Auto V	5.70%
5	-	DOTA 2	4.96%
6	▼ 1	Diablo III	3.54%
7	▼ 1	Smite	2.50%
8	-	Hearthstone: Heroes of Warcraft	2.12%
9	▼ 2	Minecraft	1.95%
10	▼ 1	Heroes of the Storm	1.75%
11	▼ 1	World of Tanks	1.59%
12	▼ 1	Final Fantasy XIV Online	1.07%
13	▲ 3	ArcheAge	.95%
14	▲ 1	Warframe	.95%
15	▼ 3	Guild Wars 2	.91%
16	▼ 2	Battlefield 4	.87%
17	▼ 4	War Thunder	.85%
18	▼ 1	Star Wars: The Old Republic	.83%
19	▲ 1	Spider Solitaire	.83%
20	▼ 2	FIFA 15	.81%
		DROPPED OUT:	PAYDAY 2

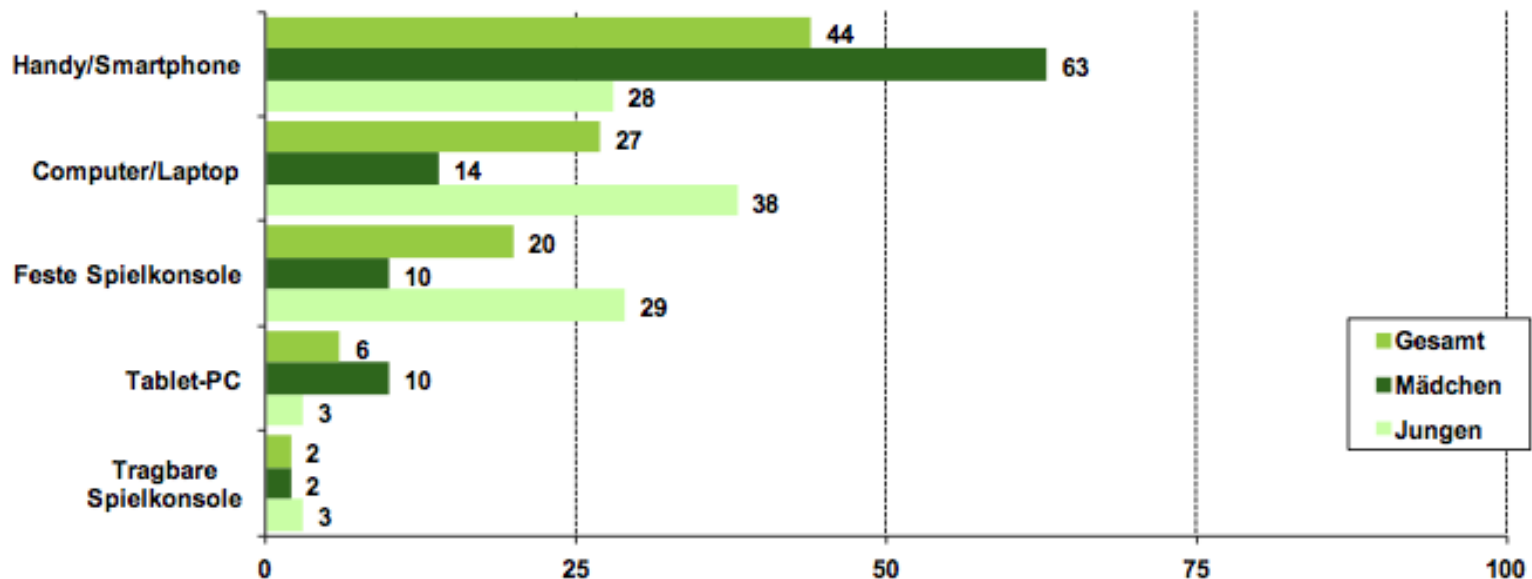


WoW zu aktiven Zeiten



Welche Geräte werden genutzt?

Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2016

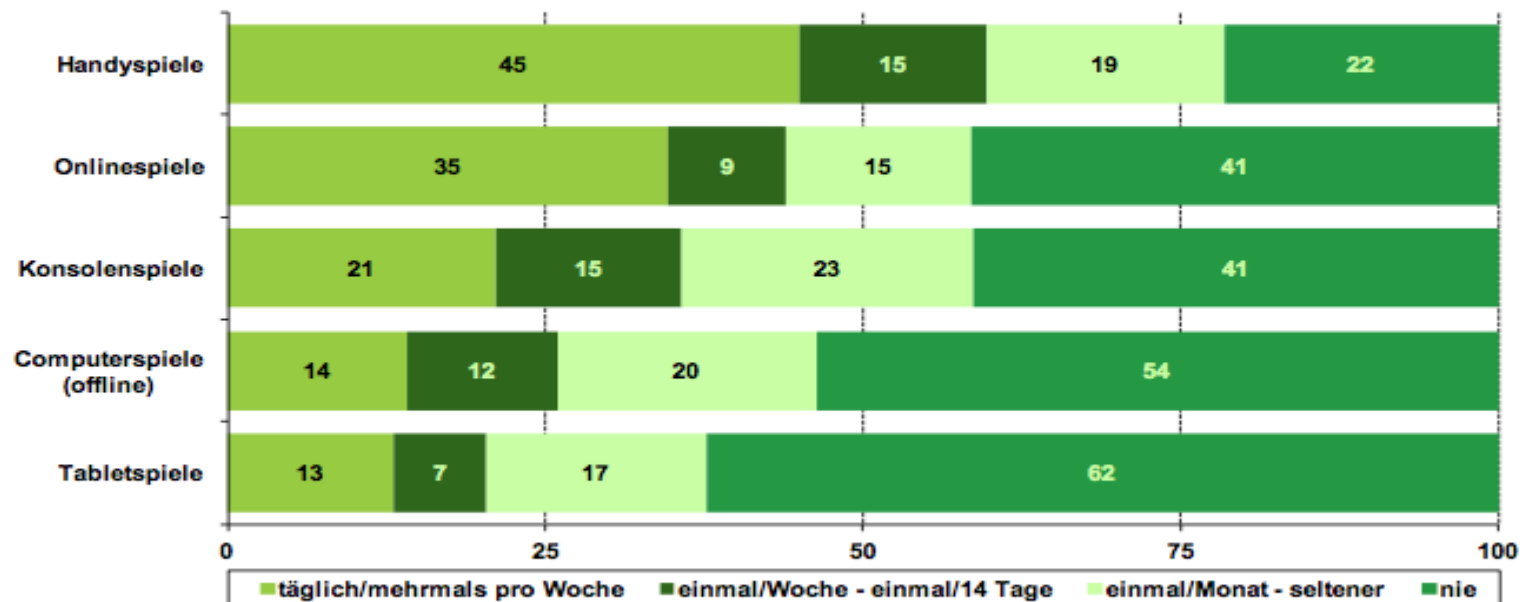


Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen, n=1.100

Nutzerfrequenz der Spielformen

**Digitale Spielformen im Vergleich:
Nutzungsfrequenz 2016**



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200