

# Games

---



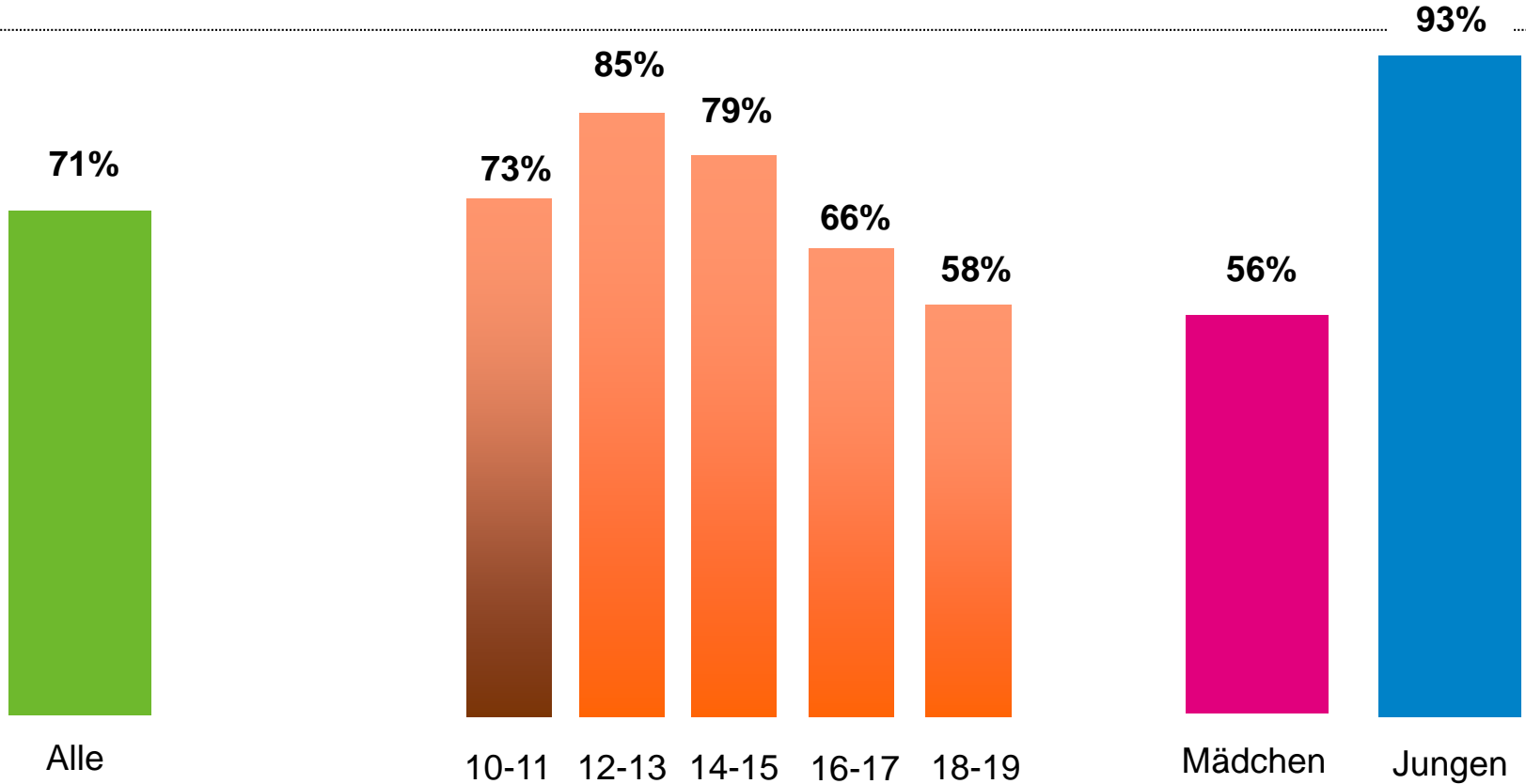
# Ziele

---

## Nach diesem Input...

- ... kennt ihr Beispiele für Games für unterschiedliche Altersgruppen
- ... kennt ihr die Effektivität des Jugendmedienschutzes
- ... kennt ihr Beispiele für unterschiedliche Motive, Games zu spielen
- ... kennt ihr relevante Faktoren für das Suchtpotential von Games

# Wie viele spielen?

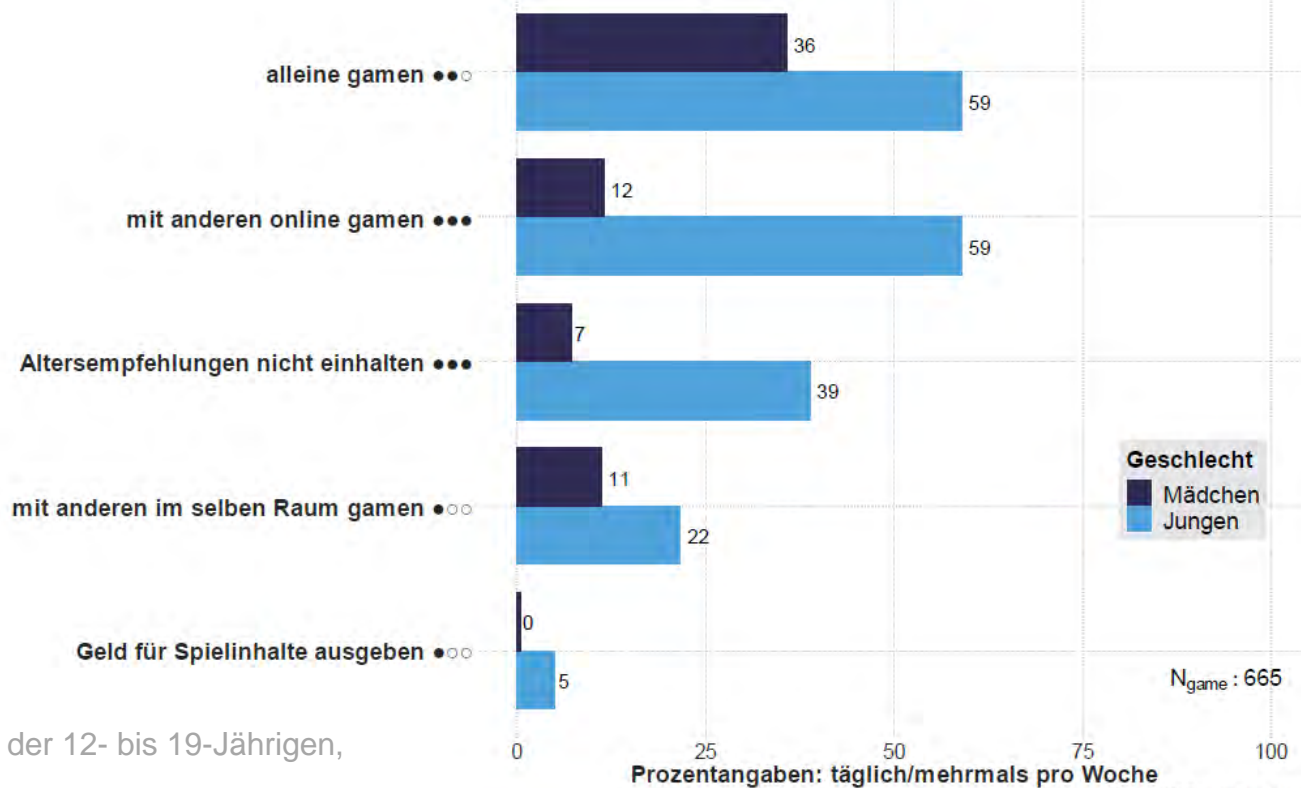


# Wieviel wird gespielt?

Gaming-Dauer	Median (MD)	Mittelwert (MW)
an einem Wochentag	1 Std.	1 Std. 22 Min.
an einem Tag am Wochenende	2 Std.	2 Std. 36 Min.

12- bis 19-Jährige

# Wie wird gespielt?



Von den 71% der 12- bis 19-Jährigen,  
die spielen

© 2020 ZHAW Medienpsychologie

# Was wird gespielt?

---



Von den 71% der 12- bis 19-Jährigen, die spielen

---

# Zugangsbeschränkungen: Selbstregulierung

- Geregelt durch die SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association)
- **Code of Conduct** zur Einhaltung des Jugendschutzes bei interaktiver Unterhaltungssoftware
- Grundlage der Klassifizierung: **PEGI**
- Unterzeichner (Hersteller, Detailhändler, Importeure und Distributoren)



---

# SIEA Code of Conduct

---

- **PEGI** Altersempfehlungen werden angewendet
- Nur unterzeichnende Distributoren und Detailhändler werden mit Games beliefert
- Die Unterzeichner **verzichten** darauf, interaktive Unterhaltungssoftware mit einem PEGI Rating **von 16+ oder 18+ in Medien oder an Orten zu bewerben, welche hauptsächlich von jüngeren** als 16- bzw. 18-jährigen Konsumenten frequentiert werden.
- Alle Detailhändler, die diesen Code of Conduct unterzeichnet haben, erstellen [...] verbindliche Richtlinien für das Kassens und Beratungspersonal, **welche die Altersüberprüfung bei Käufern von Spielen mit PEGI 16+ oder höher zwingend vorschreiben.**
- Der PEGI Ausschuss kann als Strafmassnahme gegen den **Verstossenden** grundsätzlich von den einzelnen SIEA Mitgliedern fordern, die **Belieferung des Verstossenden mit interaktiven Unterhaltungssoftwaretiteln mit einem PEGI Rating von 16+ oder 18+ künftig zu unterlassen.**



# Alterskennzeichnung: Pan European Game Information



Das System der Altersempfehlungen soll sicherstellen, dass bei Unterhaltungsmedien wie Filmen, Videos, DVDs und Computerspielen deutlich angegeben wird, für welche Altersgruppe ihre Inhalte besonders geeignet sind. Altersempfehlungen stellen so für die Konsumenten (insbesondere die Eltern) eine Hilfe bei der Entscheidung dar, ob sie ein bestimmtes Produkt kaufen sollten oder nicht.

---

# Warum die Selbstregulation

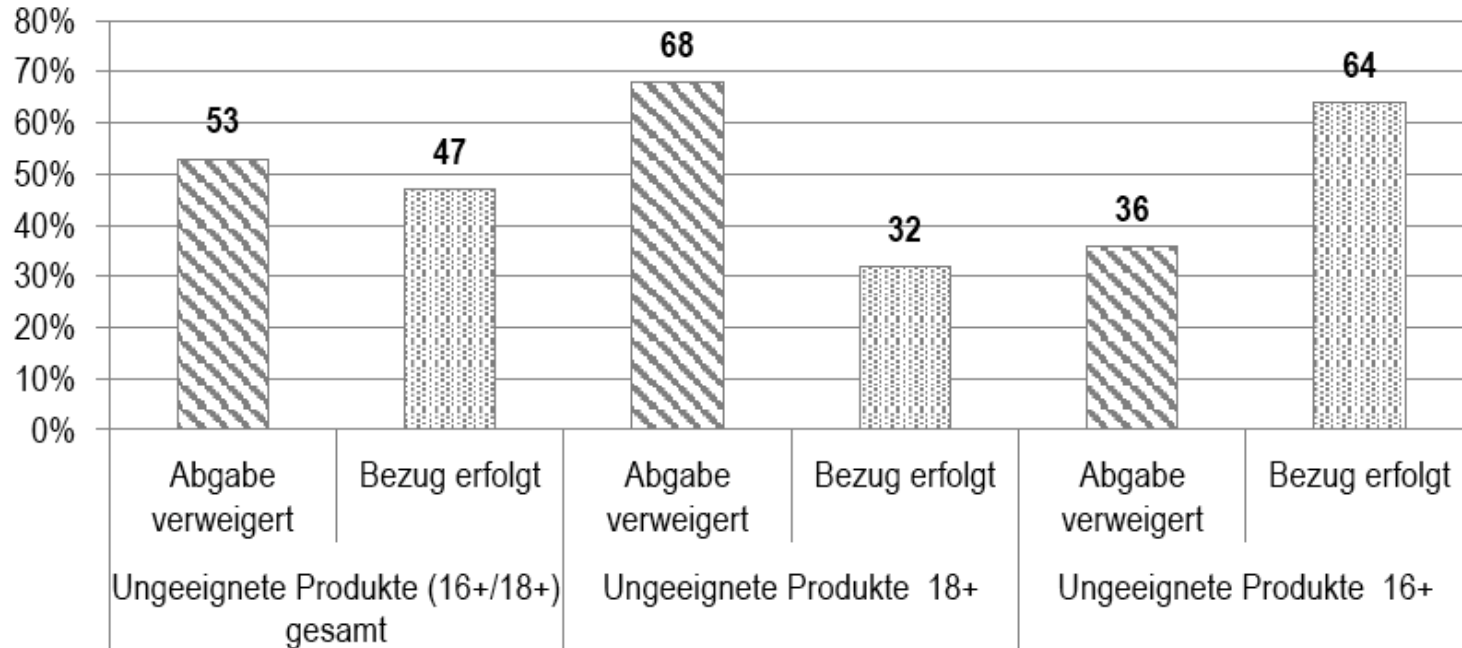
---

- Probleme und damit verbundene öffentliche Kritik:
  - z.B. **Abofallen** bei mobilen Mehrwertdiensten
  - z.B. Diskussion um **Killer-Games**
  - z.B. Risiken im **Internet**
- Beweggründe der Industrie:
  - Sorge um **Reputationsverlust** (zeitnah) abwenden
  - Drohende (scharfe?) **staatliche Regulierung abwenden**

# Und funktioniert's?

(Latzer et al. 2014)

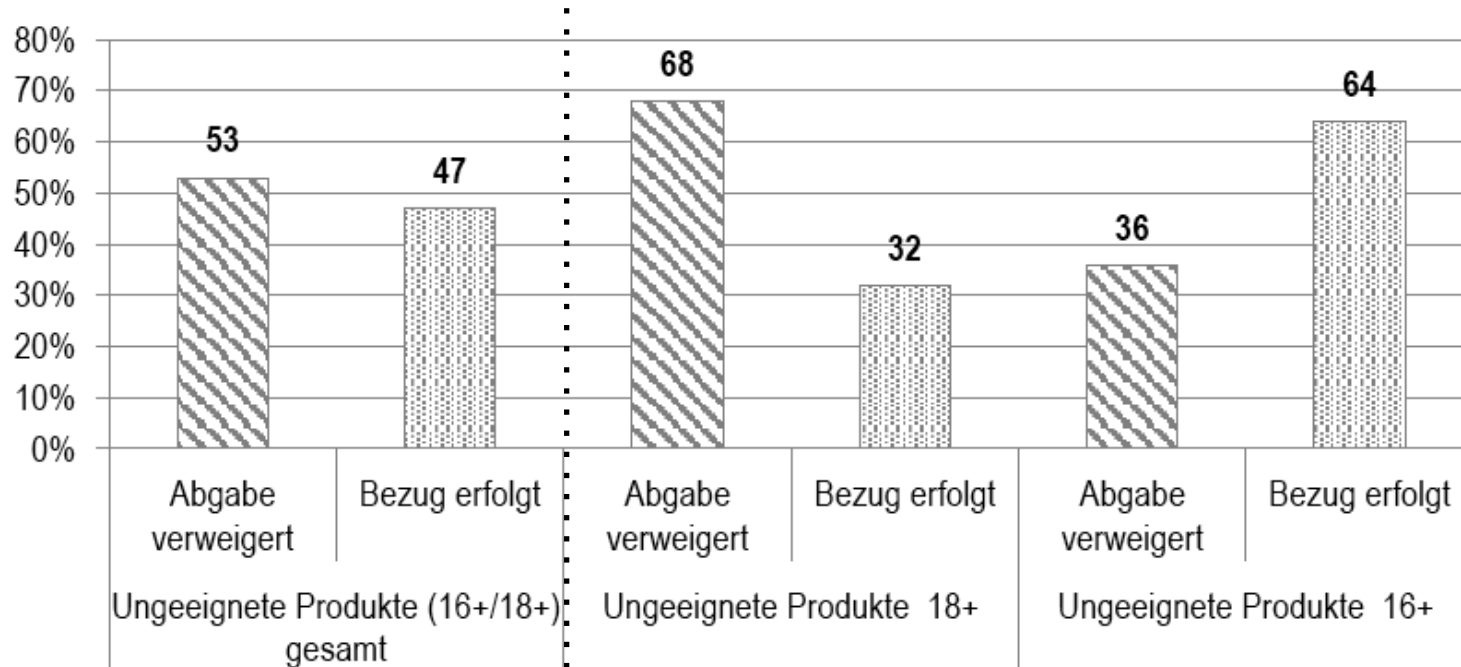
## Testkäufe von 14-Jährigen (Produkte ab 16+/18+)



# Und funktioniert's?

(Latzer et al. 2014)

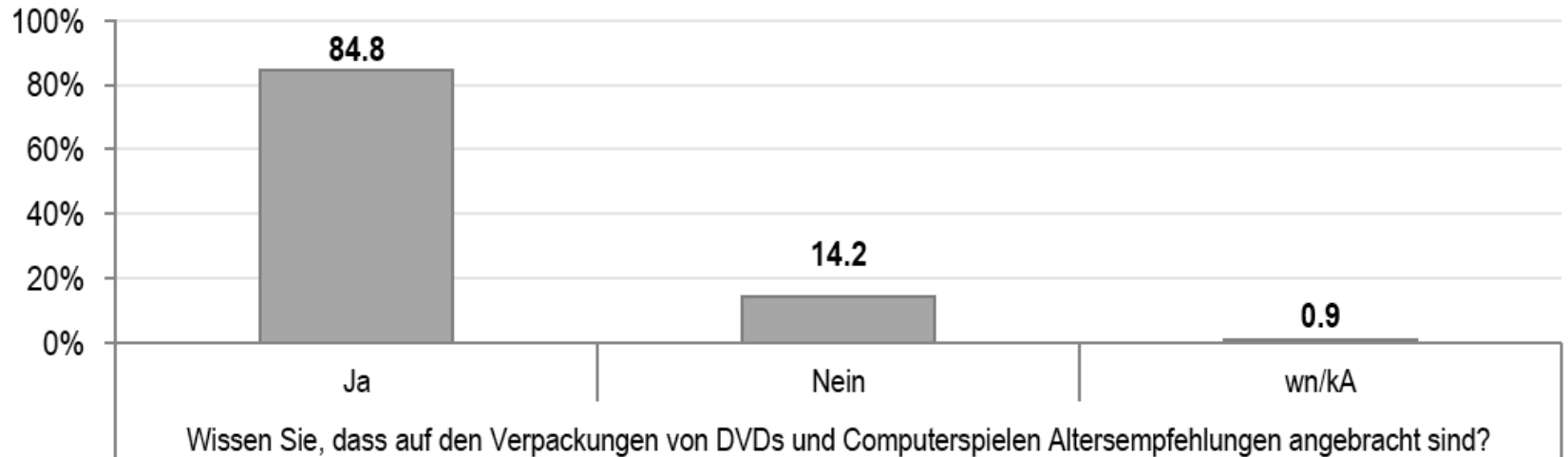
## Testkäufe von 14-Jährigen (Produkte ab 16+/18+)



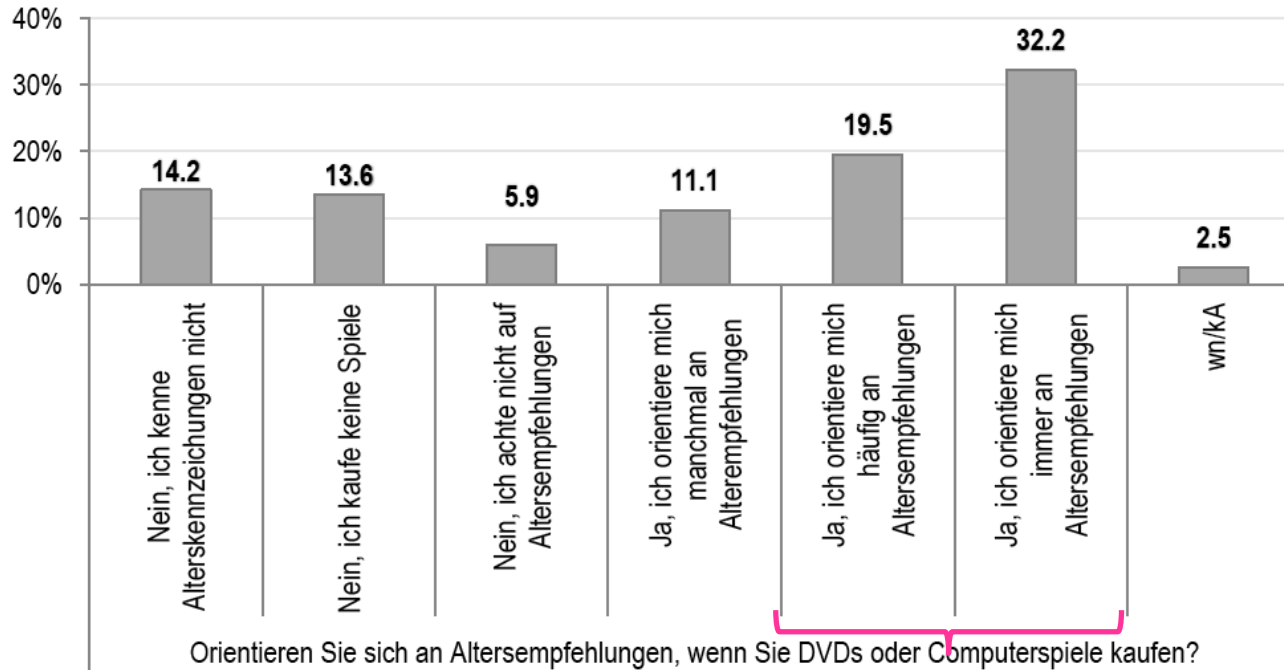
Befund ca. **50:50** Chance ungeeignete Inhalte (Filme oder Games) zu bekommen.

# Wissen die Eltern, dass es Altersempfehlungen gibt?

## Bekanntheit der Alterskennzeichnung für Filme und Computerspiele bei Eltern



# Orientieren sich die Eltern auch daran?



52% der Eltern halten sich in der Regel an die Altersempfehlungen

---

# Fazit Regulation

---

- Es gibt **keine Gesetze**, die den Verkauf von Computerspielen (und Filmen) an jüngere Kinder einschränken
- Die Branche hat sich **selber Grenzen auferlegt**, um nicht staatlich reguliert zu werden
- **Testkäufe** zeigen allerdings, dass diese Massnahmen ungenügend sind
- In der Regel sind alle Computerspiele mit einer **PEGI-Empfehlung** gekennzeichnet
- 50% der Eltern halten sich normalerweise an die PEGI-Empfehlungen

---

# Charakter von Games

---

- Macht und Ohnmacht als zentrale Themen (schaff ich es, schaff ich es nicht?)
- Metaphern für die Herausforderungen im Alltag: Überwindung, Kämpfe, Herausforderungen, Abenteuer

Mächtige  
Positionen





# Charakter von Games

---

- Macht und Ohnmacht als zentrale Themen (schaff ich es, schaff ich es nicht?)
- Metaphern für die Herausforderungen im Alltag: Überwindung, Kämpfe, Herausforderungen, Abenteuer

Mächtige  
Positionen



Reale Alltagswelten, zu denen  
man keinen Zugang hat



# Charakter von Games

---

- Macht und Ohnmacht als zentrale Themen (schaff ich es, schaff ich es nicht?)
- Metaphern für die Herausforderungen im Alltag: Überwindung, Kämpfe, Herausforderungen, Abenteuer

Mächtige  
Positionen



Reale Alltagswelten, zu denen  
man keinen Zugang hat



Welten ohne Alltagsregeln  
oder Fantasiewelten



---

# Warum sind Spiele attraktiv?

---

- Sich **Herausforderungen** zu stellen
- Die Herausforderungen aus **eigener Kraft** zu bewältigen
- Den Spielerfertigkeiten **angepasste Schwierigkeitsstufen**
- **Zunehmend komplexere** Stufen/Rätsel/Herausforderungen

→ Gute Spiele fordern von den Spielern stets so viel, dass sie die Herausforderungen gerade meistern können. Damit wird eine ständige Verbesserung erlebt, was den Wunsch weiterzuspielen stärkt.

# Warum wird gespielt

<b>Individuelle Bedürfnisse</b>	Exploration	Entdecken der Spiel-Welt
	<b>Kompetenz</b>	<b>Besser im Spiel werden: «Es schaffen»</b>
	Fantasie	Eine andere Rolle annehmen / Dinge machen, die in im realen Leben nicht möglich sind

# Warum wird gespielt

<b>Individuelle Bedürfnisse</b>	Exploration	Entdecken der Spiel-Welt
	<b>Kompetenz</b>	<b>Besser im Spiel werden: «Es schaffen»</b>
	Fantasie	Eine andere Rolle annehmen / Dinge machen, die in im realen Leben nicht möglich sind
<b>Soziale Bedürfnisse</b>	Teampplay	Zusammen mit andere Spielen
	Wettbewerb	Mitspieler schlagen / die eigene Leistung mit anderen vergleichen
	Soziales Kapital	Neue Freundschaften knüpfen / andere Spieler kennenlernen

# Warum wird gespielt

<b>Individuelle Bedürfnisse</b>	Exploration	Entdecken der Spiel-Welt
	<b>Kompetenz</b>	<b>Besser im Spiel werden: «Es schaffen»</b>
	Fantasie	Eine andere Rolle annehmen / Dinge machen, die in im realen Leben nicht möglich sind
<b>Soziale Bedürfnisse</b>	Teampplay	Zusammen mit andere Spielen
	Wettbewerb	Mitspieler schlagen / die eigene Leistung mit anderen vergleichen
	Soziales Kapital	Neue Freundschaften knüpfen / andere Spieler kennenlernen
<b>Inhaltliche Bedürfnisse</b>	Mechanik	Grafik, Steuerung
	Narration	Thema des Spiels / Geschichte im Spiel

# Höheres Suchtpotential bei Online-Spielen

- Online-Spiele weisen mehr süchtige Spieler auf als reine offline-Spiele
- Soziale Komponente
- Zusammen Abendeuter bestehen
- Gegen jemanden Kämpfen
- Gemeinsam zu einem Team werden



# Sucht

---





---

# Wer spielt **zu viel**?

---

- Studie zu 15-jährigen Gamern in Deutschland
- Durchschnittliche Spielzeit pro Tag: 141 Minuten

<b>Gruppe 1</b>	<b>Gruppe 2</b>	<b>Gruppe 3</b>	<b>Gruppe 4</b>	<b>Gruppe 5</b>	<b>Gruppe 6</b>
Spielt gar nicht	Spielt gelegentlich	Spielt <60min pro Tag	Spielt 60min – 2.5h	Spielt 2.5h - 4.5h	Spielt mehr als 4.5h

**Wo setzt man die Grenze zur Sucht?**

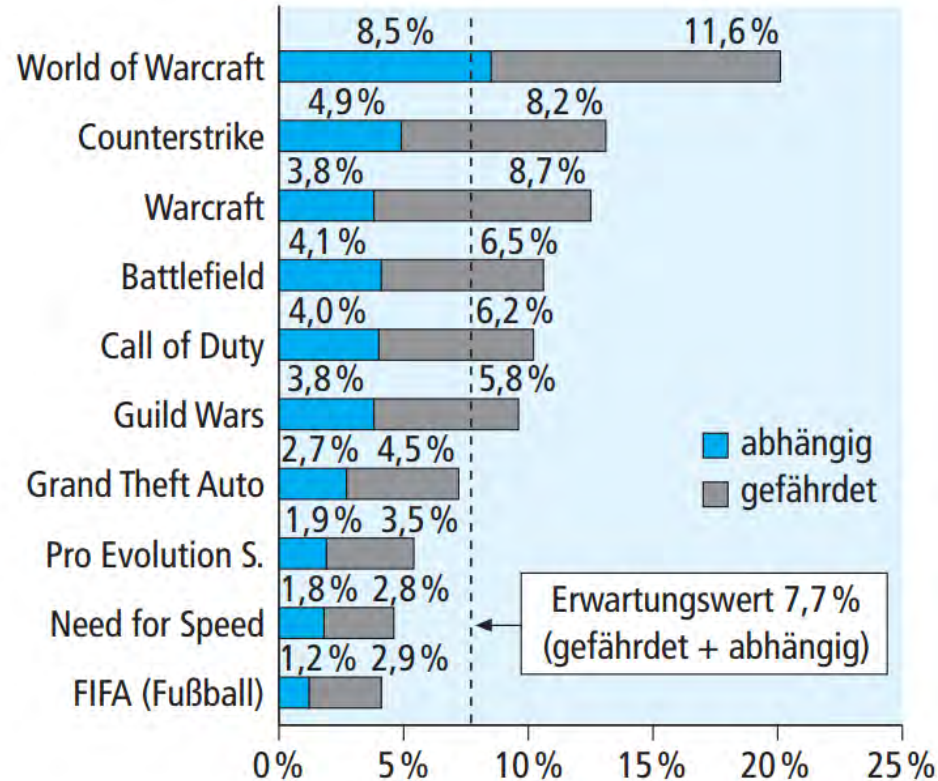
---

# Definition Games-Sucht der WHO

---

Ein Spiel-Verhalten (bei digitalen spielen/Video-Spielen) das sich durch einen **Kontrollverlust** über das Spielen auszeichnet, wobei dem Spielen mehr und mehr **Priorität** im Leben eingeräumt wird, bis das Spielen **Vorrang vor anderen Interessen und den täglichen Aufgaben** erhält und die **Fortführung dieses Verhaltens**, obwohl es zu negativen Konsequenzen führ.





Anteil der Nutzer eines Spiels, die eine Gefährdung oder eine Abhängigkeit aufweisen

---

# Was reizt suchtgefährdete?

---

Problematische Nutzungsweisen zeigen sich besonders bei Heranwachsenden mit:



Bedürfnis nach «**Im Spiel vorankommen**» «**es schaffen/meistern**»



Das Bedürfnis nach **Flucht** aus der realen Welt



Eher bei **Jungen** als bei Mädchen (wegen Wettbewerb/Leistung?)

## Familie, Freunde und Hausaufgaben leiden am meisten unter übermässiger Internetnutzung

Wie oft sind dir die folgenden Dinge in den letzten 12 Monaten passiert?

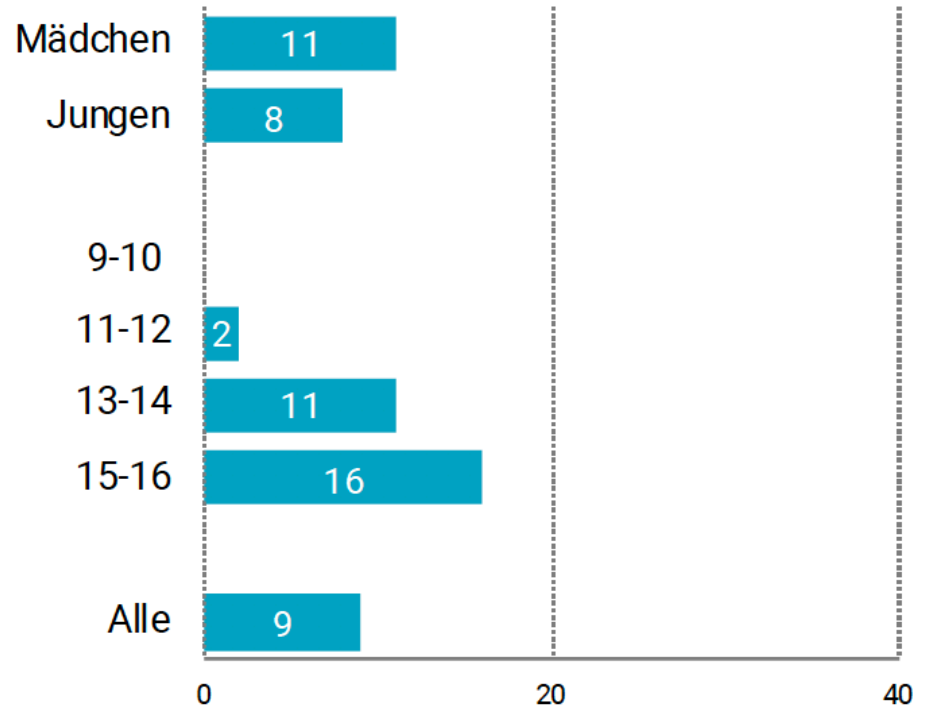


■ Mindestens einmal pro Monat ■ Mindestens einmal pro Woche

# Suchtproblematik

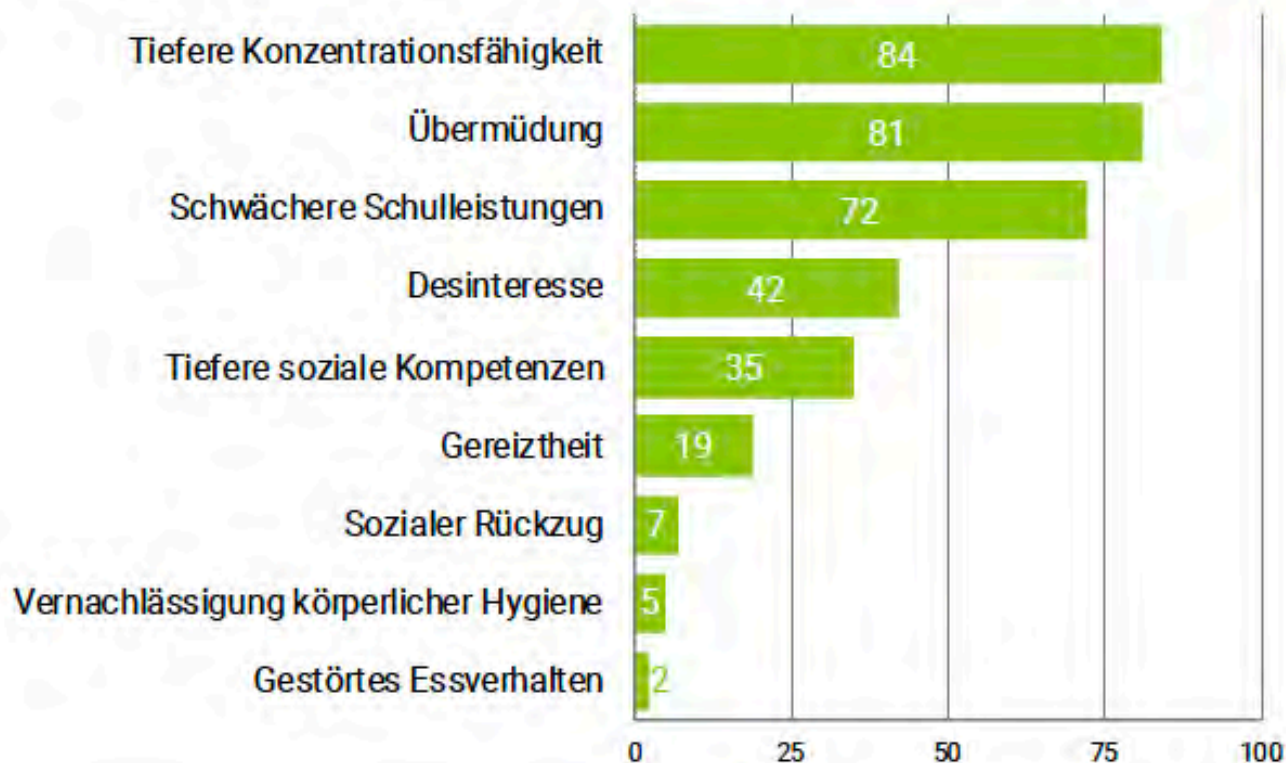
## 9% leiden unter mehreren, deutlich negativen Folgen übermässiger Internetnutzung

Anteil der Befragten, die mindestens drei negative Folgen übermässiger Internetnutzung gleichzeitig erleben und jede davon mindestens einmal pro Woche



## Konzentrationschwäche, Übermüdung und schwache Leistungen nennen Lehrpersonen als häufigste Folgen exzessiver Mediennutzung

Welche negativen Folgen übermäßiger Mediennutzung sehen Sie bei diesen Schüler/-innen? [Alle Lehrpersonen, die angaben, Schüler/-innen zu haben, die Symptome übermäßiger Mediennutzung zeigen]





## Die Hälfte der Lehrpersonen hat in der Schule eine Anlaufstelle bei Fällen übermässiger Mediennutzung

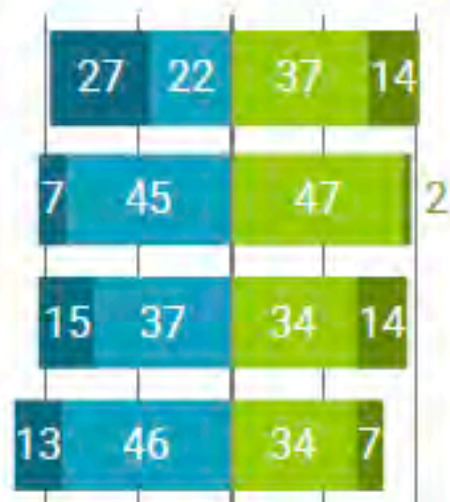
Vorfälle von übermässiger Mediennutzung sind meist schwierig anzugehen. Wie sehr stimmen Sie den folgenden Aussagen zu oder nicht zu?

In unserer Schule gibt es eine Anlauf- oder Beratungsstelle bei übermässiger Mediennutzung

Unsere Schule kann auch in schweren Fällen von übermässiger Mediennutzung richtig reagieren

Unsere Schule betreibt aktiv Prävention gegen übermässige Mediennutzung

In unserer Schule wird dem Thema übermässige Mediennutzung zu wenig Beachtung geschenkt



■ trifft überhaupt nicht zu

■ trifft eher nicht zu

■ trifft eher zu


■ trifft voll und ganz zu



---

# Beratung bei Verhaltenssucht

---

- 
- Online-Test <https://tinyurl.com/online-sucht-test>
  - Gespräch mit Eltern
  - Schulsozialarbeit
  - Beratungsstellen Schulpsychiatrischer Dienst (Goldau, Lachen, Einsiedeln)
  - Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, Zürich ([www.spielsucht-radix.ch](http://www.spielsucht-radix.ch))

# Unterrichtsidee: Modul Online-Sucht von feel-ok.ch

Link: <https://bit.ly/2KTlaOG>

The screenshot shows the website zh.feel-ok.ch. The header includes the logo, navigation links for 'JUGENDLICHE', 'LEHRPERSONEN UND MULTIPLIKATOREN', and 'ELTERN', and a search bar. Below the header is a menu with categories like 'THEMEN A-Z', 'FREIZEIT, JOB', 'KONSUM, SUCHT', 'RECHTE, KRISE', 'KÖRPER, PSYCHE', 'COOL!', and 'ARBEITSBLÄTTER'. The main content area is titled 'ONLINESUCHT' and features a 'FIND'S RAUS' section with an article 'SIND ANNA, STEFAN UND CARL ONLINESÜCHTIG?' and a section 'ANZEICHEN EINER ONLINESUCHT'. On the right side, there is a 'Für dich aus Zürich' section with sub-sections 'Informieren, nachfragen, herausfinden' and 'Intime Fragen, konkrete Antworten'.







Link [https://zh.feel-ok.ch/de\\_CH/jugendliche/themen/medienkompetenz/ressourcen/onlinesucht/ubersicht.cfm](https://zh.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/themen/medienkompetenz/ressourcen/onlinesucht/ubersicht.cfm)

# Effekte von Video-Games

## Gewalthaltige Videospiele

Hauptziel: andere Charakteren zu verletzen



Aggressives Verhalten   
Aggressive Gedanken   
Aggressive Gefühle   
Prosoziales Verhalten   
Prosoziale Gedanken   
Prosoziale Gefühle 

## Prosoziale Videospiele

Hauptziel: andere Charakteren zu helfen

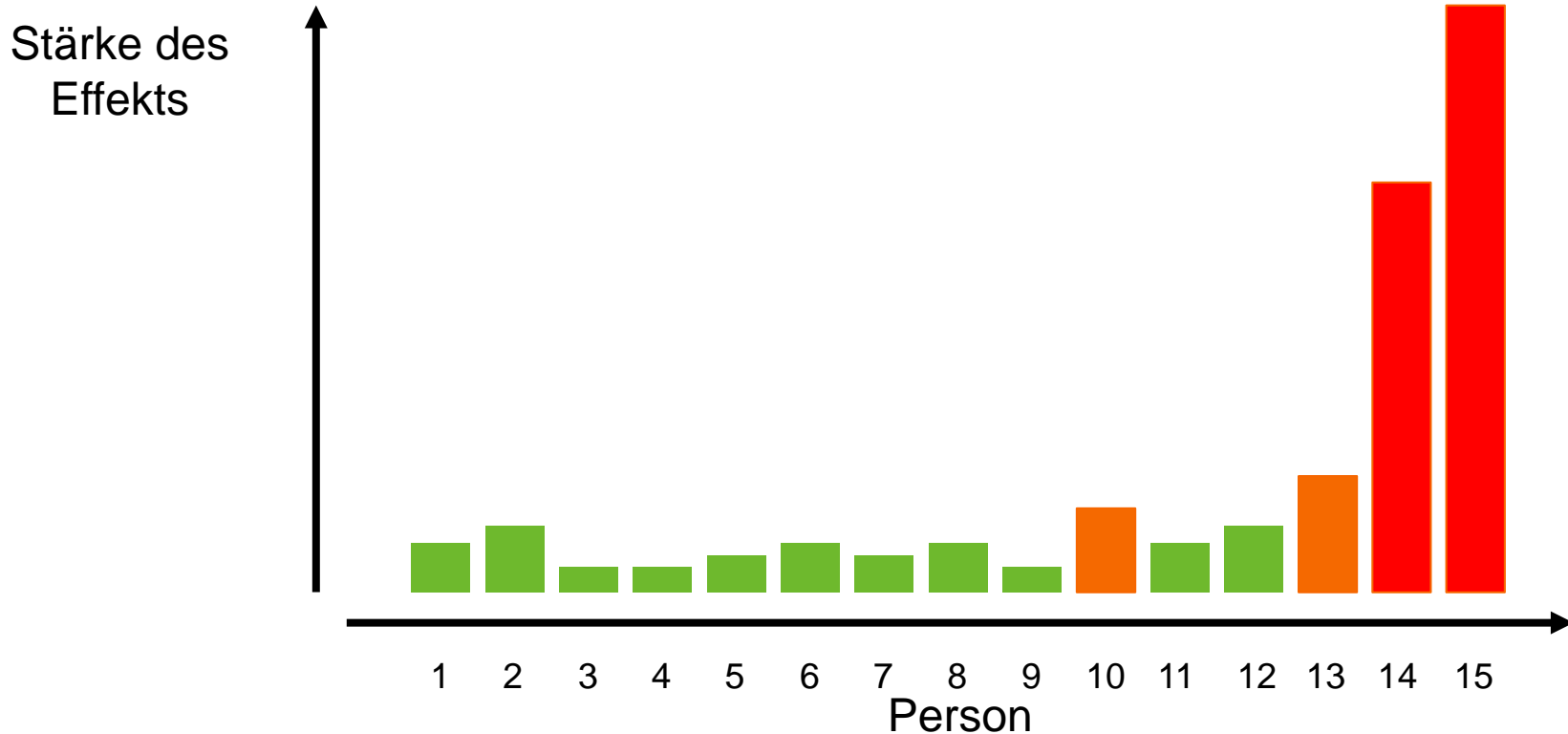


Aggressives Verhalten   
Aggressive Gedanken   
Aggressive Gefühle   
Prosoziales Verhalten   
Prosoziale Gedanken   
Prosoziale Gefühle 

**Auch bei Langzeitstudien konnten diese Effekte festgestellt werden**

Gentile et al. 2009  
Greitemeyer/Mügge 2014

# ACHTUNG: Effekt-Größen bei jedem/r unterschiedlich



---

# Ideal und actual self als Motivator

---

**Actual self** = die Charaktereigenschaften, die wir wirklich haben

**Ideal self** = die Charaktereigenschaften, die wir gerne haben möchten

- Je grösser die Diskrepanz zwischen diesen beiden, desto unzufriedener sind wir
- Je kleiner die Diskrepanz, desto höher ist unser Wohlbefinden und unser Selbstwert

---

## Self determination theory

---

Interpersonale Kontexte, die helfen, psychologische Bedürfnisse zu befriedigen (Erleben von Autonomie, Kompetenz, Relatedness), können die wahrgenommene Diskrepanz zwischen den tatsächlichen (actual self) und den gewünschten Charakteristiken einer Person (ideal self) reduzieren und damit das Wohlbefinden steigern.

# Rollen zum ausprobieren

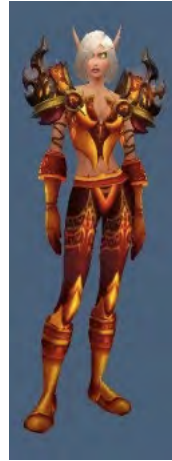
---



Beschützer  
eines  
Königreiches



Hüter einer  
Familie



Kriegerin

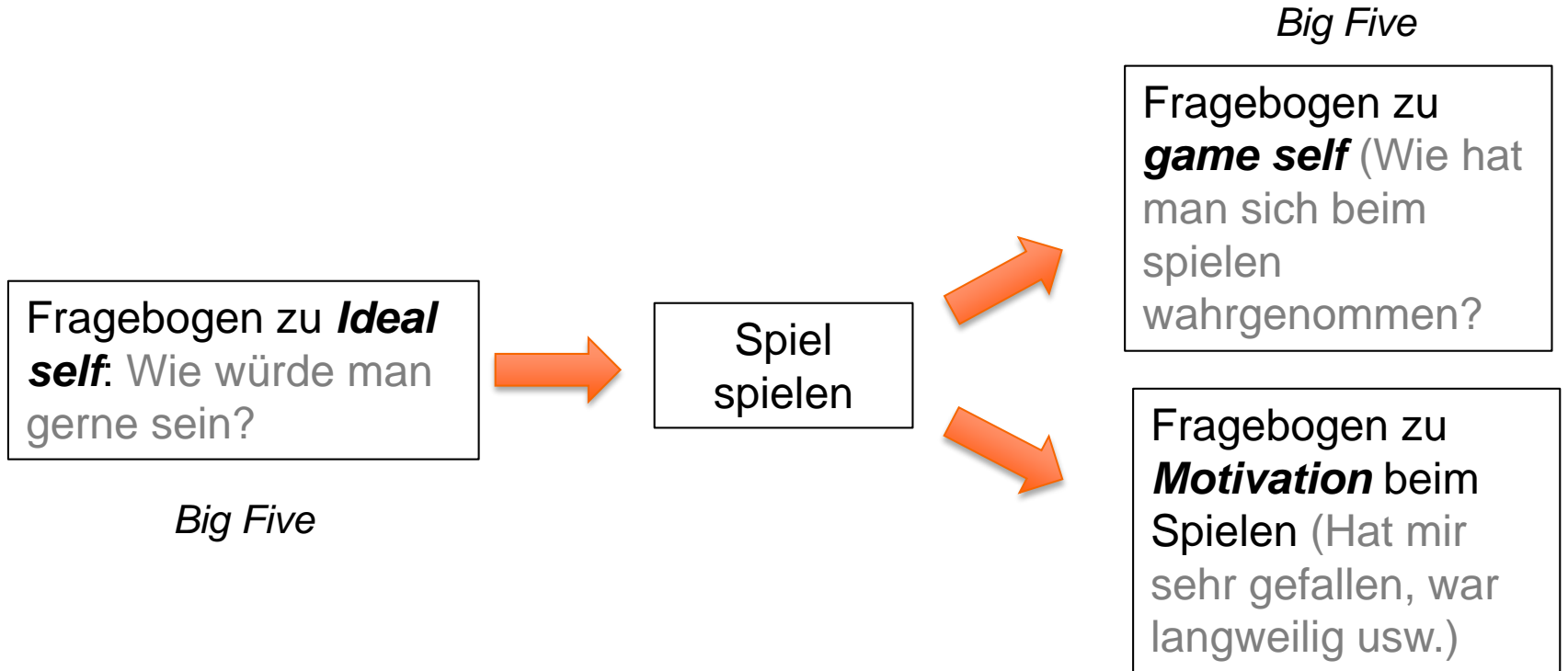


Gangster



Architekt einer  
Stadt

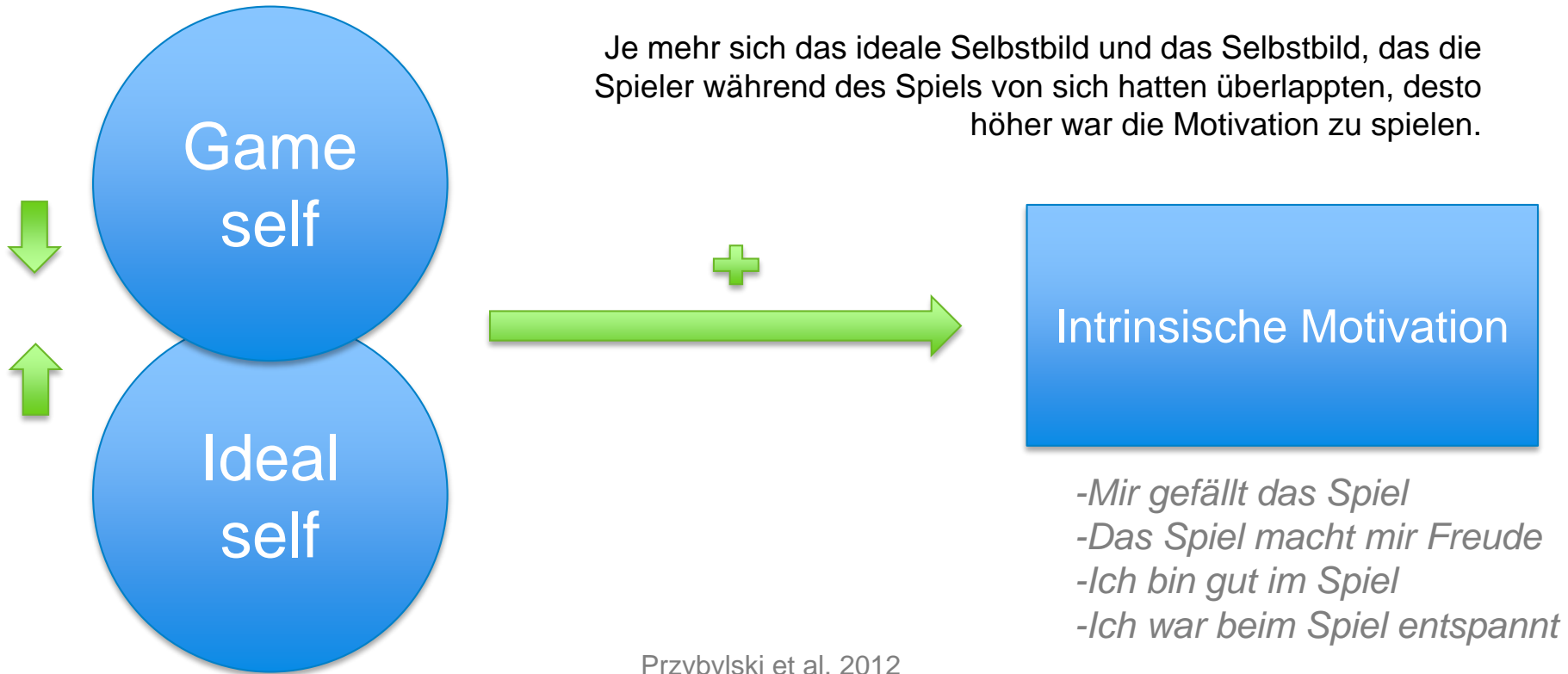
# Studiendesign



Przybylski et al. 2012



# Steigerung der Motivation



Przybylski et al. 2012

# Casual Video Games



Candy Crush Saga



Cut the rope



Plants vs. Zombies

---

# Stressverminderung durch Games

---

## Casual Video Games

- Spass
- Schnell zugänglich
- Einfach zu erlernen
- Keine Video-Game Erfahrung, Expertise nötig
- Keine regelmässige Zeitinvestition nötig

## Motivation zum Spielen

- Gehirntraining
- Spass
- Entspannung
- Stressreduktion
- Stimmungsaufheller

---

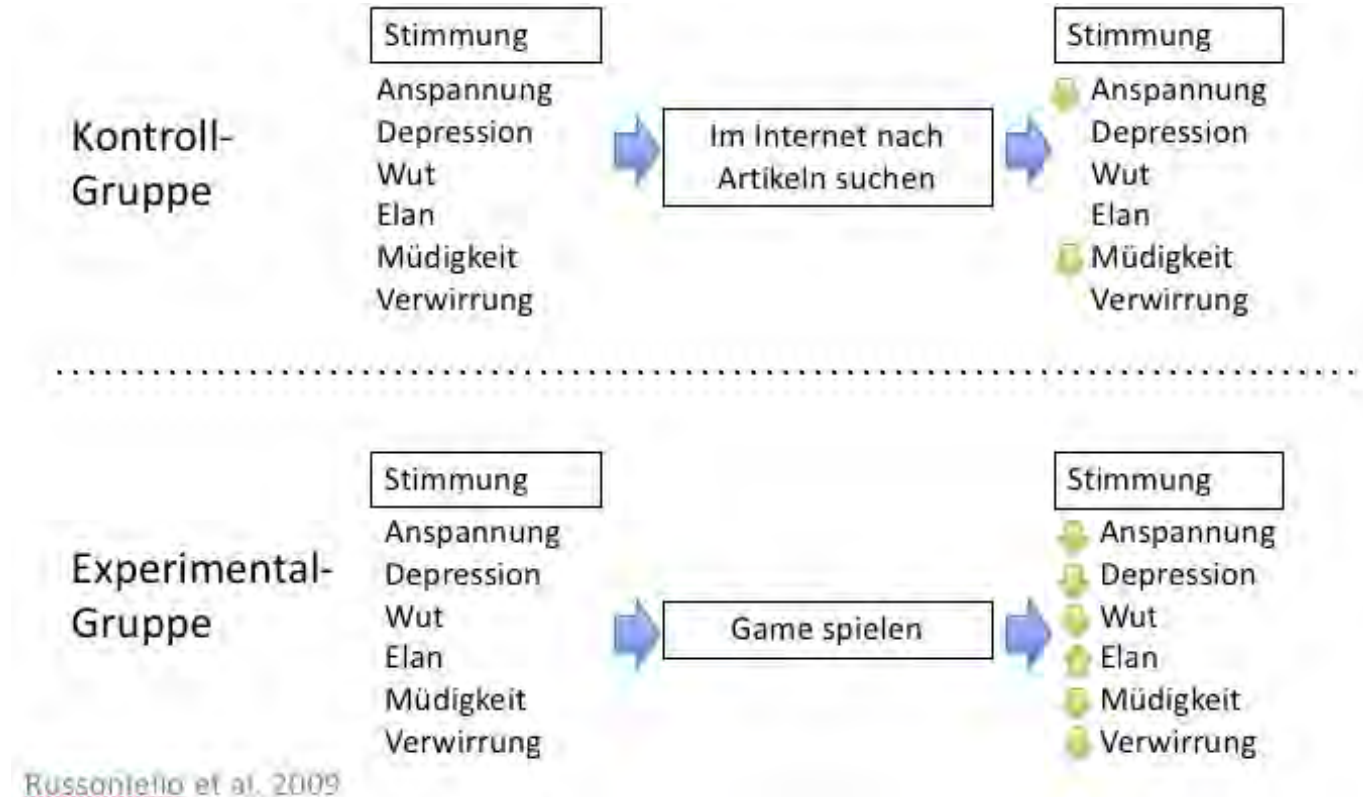
# Stressverminderung durch Games?

---

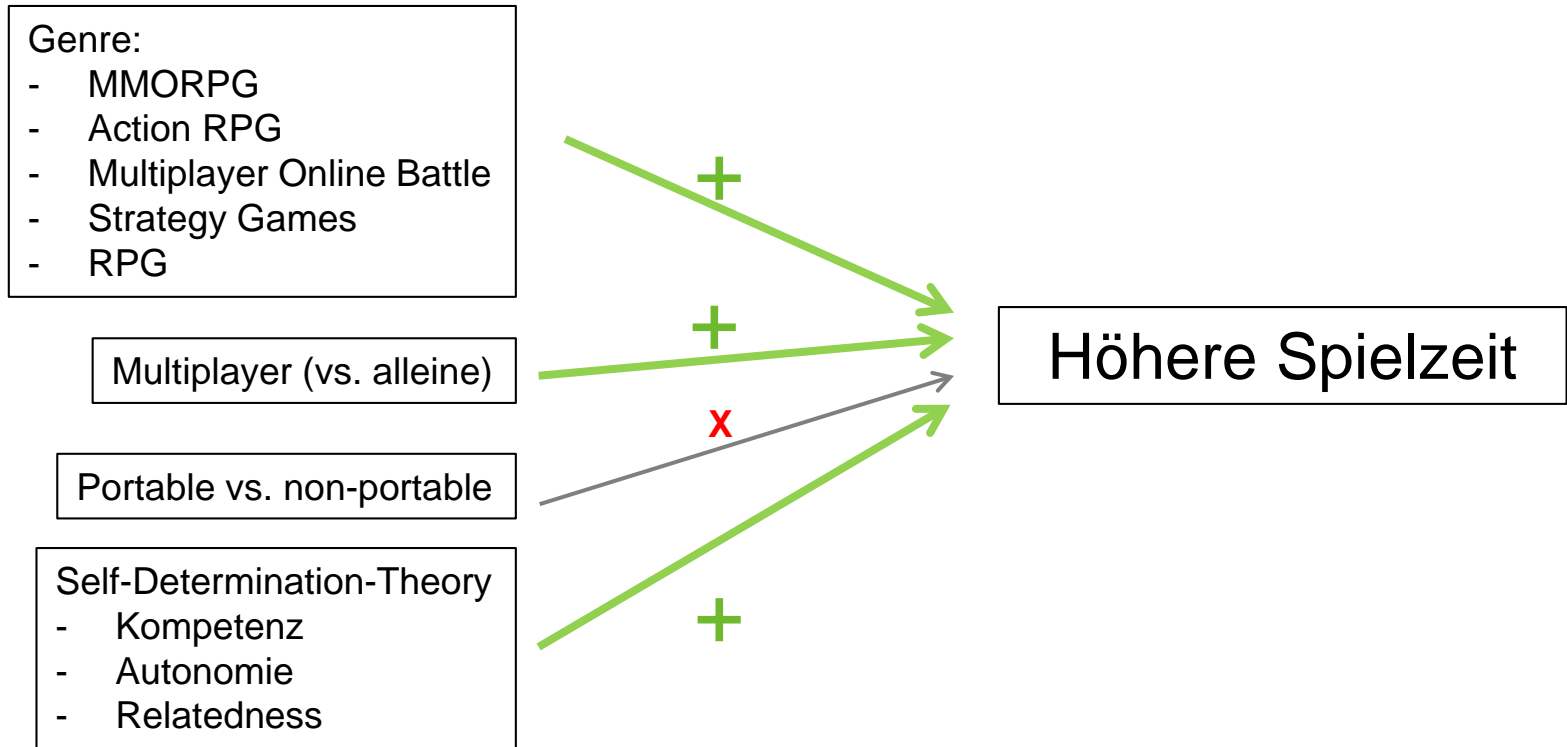
Menschen müssen Lernen, mit Stress und Stimmungstiefs umzugehen. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Soziale Kontakte
- Shopping
- Filme anschauen / Bücher lesen
- Sport
- Freizeitaktivitäten
- Alkohol
- Drogen
- Essen
- Games.....?

# Wie beeinflusst das Spielen von Casual Games die Stimmung



# Faktoren die die Spieldauer beeinflussen



---

# Fazit Games

---

- Der Jugendschutz ist in Sachen Games reine Glückssache
- Unterschiedliche Games stellen unterschiedliche Welten zur Verfügung
- Games befriedigen individuelle, soziale und inhaltliche Bedürfnisse
- Spielen hat sowohl positive wie negative Auswirkungen – wobei diese Doppelrolle in Online-Spielen noch zu wenig genau untersucht ist
- Das Erleben des Ideal-Self in einem Spiel erhöht die Motivation zu spielen

---

# Literatur

---

- *Andrew K. Przybylski, Netta Weinstein, Kou Murayama, Martin F. Lynch, Richard M. Ryan (2012): The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be. In: Psychological Science, 23, H. 1, S. 69-76.*
- mpfs (2017): JIM-Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media.
- Scharkow, M.; Festl, R.; Vogelgesang, J.; Quandt, T. (2014). *Beyond the "core-gamer": Genre preferences and gratifications in computer games. Computers in Human Behavior, 44, 293*
- *Russoniello, Carmen V./O'Brien, Kevin/Parks, Jennifer M. (2009): The Effectiveness of Casual Video Games in Improving Mood and Decreasing Stress. In: CyberTherapy & Rehabilitation, 2, H. 1, S. 53-66.*