



# 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:

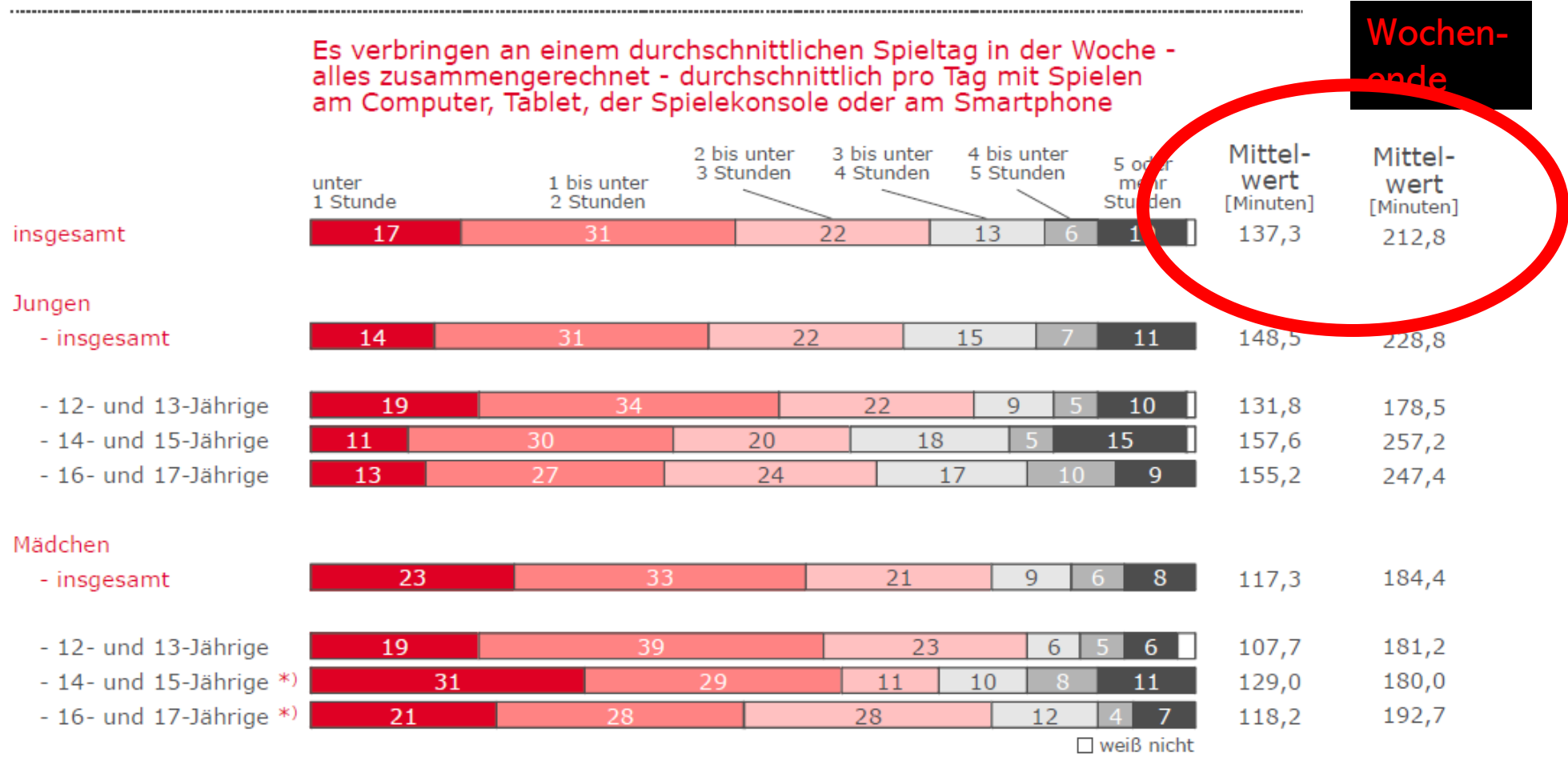
mehr als **zwölf Monate lang** alle anderen Aspekte des Lebens dem Spielen unterordnet

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];
```

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. Der Verklüf

# 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](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](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://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 Medienschungel. 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

---

