



Hinweis zu Aufgabe 3, Teil 1 und 2: **Kritikpunkte und Vorteile**

Vorbereitung: Die roten und grünen Karten anhand der Kopiervorlagen auf den Seiten 4 bis 17 in genügender Anzahl vor-rückseitig kopieren und den Schüler:innen zur Verfügung stellen.

Hinweise zu Aufgabe 3, Teil 3: **Risiken von Games**

Welche Risiken werden im Video genannt? Welcher Umgang damit wird vorgeschlagen?

Der Autor des Videos weist darauf hin, dass Online-Games das Risiko von negativen Kommentaren und Mobbing im Internet bergen. Persönliche Informationen können in den Chats der Spiele unerwünschter verbreitet werden. Viele Spiele ermöglichen den Erwerb von spezifischen Hilfsmitteln und Tools. Das kann insbesondere für gefährdete Personen ein Risiko sein, mehr Geld auszugeben, als sie wollen und sich möglicherweise zu verschulden. Es wird vorgeschlagen, negative Kommentare nicht zu beantworten, sondern zu löschen. Zudem wird empfohlen, sich eine:n Gesprächspartner:in für den Umgang mit Kommentaren zu suchen. Es wird darauf hingewiesen, dass Drohungen der Polizei gemeldet werden können und die Polizei unter Umständen ein wichtiger Ansprechpartner sein kann.

Betont wird die Wichtigkeit, ein Bewusstsein für die Gefahren des Chattens bzw. der Preisgabe persönlicher Daten zu entwickeln. Ein zurückhaltender Umgang mit persönlichen Daten wird als bester Schutz vor möglichem Missbrauch empfohlen.

Welche weiteren Risiken gibt es?

- Videospiel-Chats bergen alle Gefahren, die auch Chats im Allgemeinen haben (z. B. Hate Speech; sexuelle Belästigung im Netz etc.). In Spiel-Chats weiss man oft nicht, wer mit einem in Kontakt ist/tritt.
- Soziale Kontakte in der realen Welt werden vernachlässigt, weil immer mehr Zeit am Computer verbracht wird.
- Es besteht die Gefahr, dass sich das Spielen zu einer Verhaltenssucht/ Computerspielstörung entwickelt.
- ...



Hinweis zu Aufgabe 4, Teil 1: **Ein Betroffener erzählt**

Welche Gründe für die Suchtentwicklung werden genannt?

- Der Protagonist des Films konnte im Spiel eine positive Version von sich selbst erschaffen. Herausforderungen und Probleme des Alltags konnten ausgeblendet oder ignoriert werden. Als Spielfigur hatte er Fähigkeiten, die er im realen Leben nicht hat.
- In seinem Alltag gab es Konflikte aufgrund der unterschiedlichen Vorstellungen seiner Eltern (v. a. seines Vaters) und seiner Möglichkeiten oder Wünsche. Das Spielen ermöglichte es ihm, diesen Konflikten zu entfliehen und die damit verbundenen negativen Gefühle zu verdrängen.
- Ein Reiz des Gamens lag für den Protagonisten in der klaren Rollenverteilung im Spiel. Er bringt zum Ausdruck, dass ihm das Spiel kontrollierbar erschien und er sich darin als selbstwirksam erlebte. Viele Handlungen im Spiel wurden belohnt, was ihm ein positives Gefühl vermittelte.

Welche Folgen der Sucht werden erwähnt?

- Der Protagonist des Films flüchtete sich in die digitale Welt und konnte nicht mehr normal am Alltag teilnehmen. Durch die Flucht in die Spielwelt fühlte er sich zunehmend fremd und anders.
- Im Alltag konnte der Protagonist wichtige Entwicklungen wie z. B. eine berufliche Weiterentwicklung nicht vollziehen. Er war unsicher, wie er sein Leben gestalten wollte.
- Der Protagonist war durch seinen Lebensstil sozial stark isoliert.

Welche weiteren Folgen könnt ihr euch für Liby vorstellen?

Wie jede Sucht hat auch eine Computerspielstörung massive Auswirkungen auf das Leben. Es kommt zu Einschränkungen in verschiedenen Lebensbereichen. Mögliche Folgen sind:

- finanzielle Probleme (keine Ausbildung/keine Arbeit)
- Probleme in Ausbildung und Beruf
- Beziehungsprobleme/soziale Isolation
- gesundheitliche Probleme (einseitige, unregelmässige Ernährung; Bewegungsmangel)

Bei Interesse und zur Vorbereitung > Dok-Film zu Liby L. in voller Länge:

 **Game Over – Im Sog der Computerspielsucht** | SRF «DOK» | 50:26



Hinweis zu Aufgabe 4, Teil 2: **Anzeichen und Folgen von Computerspielstörungen (Gaming Disorder)**

Welche Anzeichen/Symptome und Folgen von Sucht werden in den Beispielen beschrieben?

- Matthias verbringt immer mehr Zeit am Computer.
- Die schulischen Leistungen lassen nach.
- Nico überschätzt sich und hat Vorstellungen von sich selbst, die nicht mit der Realität übereinstimmen.
- Andere Aufgaben werden aufgeschoben.
- Es kommt immer wieder zu Konflikten zwischen Eltern und Kindern wegen des Gamens.
- Bei den Eltern entsteht eine Hilflosigkeit gegenüber dem Spielverhalten des Kindes.

Was würdet ihr den Eltern von Nico und Matthias raten?

Mögliche Ratschläge wären:

- Berührungängste mit Games abbauen
- Vorbildfunktion ernst nehmen
- Interesse zeigen und sich Zeit nehmen
- digitale Spiele nicht als Babysitter benutzen
- Altersangaben beachten
- diskutieren statt verbieten
- kleine Kinder besser schützen; Jugendlichen mehr Privatsphäre zugestehen
- Ausnahmen zulassen
- Ende der Spielzeit rechtzeitig ankündigen
- sich selbst über Spiele informieren
- Alltag abwechslungsreich gestalten
- bei Bedarf Hilfe holen



Kritik 1

**Shootergames
machen
aggressiv.**

Kritik 2

**Gamen ist
Zeitver-
schwendung.**



Kritik 2

«Gamen ist Zeitverschwendung.»

Auf diese Frage gibt es keine allgemeingültige Antwort, da es eine persönliche Frage ist, was man unter Zeitverschwendung versteht. Ausserdem hängt das individuelle (also persönliche) Urteil auch davon ab, welches Spiel gespielt wird.

Wie ihr in Aufgabe 3b erarbeiten werdet, können Computerspiele verschiedene positive Effekte haben.

Diskussionsfragen:

- Habt ihr manchmal das Gefühl, beim Gamen Zeit zu vergeuden? Wann ist das so?
- Und in welchen Situationen findet ihr, dass andere ihre Zeit vergeuden?

Kritik 1

«Shootergames machen aggressiv.»

Diese Aussage ist falsch.

Auch wenn es auf den ersten Blick naheliegend erscheint, ist die Aussage nicht richtig: So haben verschiedene Fachstudien gezeigt, dass es keinen eindeutig nachweisbaren Zusammenhang zwischen dem Spielen von Shootergames und gewalttätigem Verhalten gibt. Diese Erkenntnis schliesst nicht aus, dass Shootergames bei einzelnen Jugendlichen einen Einfluss auf ihr Verhalten haben können. Es ist aber im Allgemeinen nicht der Fall.

Diskussionsfragen:

- Spielt ihr auch Shootergames?
- Was fasziniert euch daran?
- Was findet ihr bedenklich?

Quelle: royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.200373



Kritik 3

**Gamen
macht
süchtig.**

Kritik 4

**Lootboxen
verlocken
dazu, (zu) viel
Geld in Spiele
zu investieren.**



Kritik 4

«Lootboxen verlocken dazu, (zu) viel Geld in Spiele zu investieren.»

Die Antwort ist richtig.

Gegenstände, die durch Lootboxen erworben werden, können Vorteile im Game bringen. Das verleitet dazu, Lootboxen gegen Spielwährung oder echtes Geld zu kaufen. Wie beim Glücksspiel entscheidet der Zufall über die Belohnung.

Für Lootboxen benötigt man oft nur kleinere Geldsummen, was für einzelne Spielende meist noch nicht einschneidend ist. Es kann jedoch vorkommen, dass die Spieler:innen für einen gewünschten Gegenstand viele solcher Lootboxen kaufen.

Diskussionsfragen:

- Habt ihr schon einmal Lootboxen gekauft?
- Was war eure Motivation?
- Wo seht ihr die grössten Risiken von Lootboxen?

Quelle: projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/lootboxen

Kritik 3

«Gamen macht süchtig.»

Diese Aussage ist nicht korrekt, da Gamen nicht zwangsläufig süchtig macht. Vielmehr gilt: **Gamen kann süchtig machen** und eine Spielsucht hat verheerende Folgen. Aktuelle Zahlen aus der Schweiz zeigen, dass ca. 3 % der Spieler:innen eine problematische Nutzung haben. Die grosse Mehrheit der Spielenden zeigt also ein unproblematisches Spielverhalten. In den Aufgaben 4 und 5 werdet ihr euch mit dem Risiko, eine Computerspielstörung zu entwickeln, näher auseinandersetzen.

Diskussionsfragen:

- Was sind Anzeichen für eine Gamesucht?
- Hast du manchmal das Gefühl, dass du selbst zu viel/zu lange spielst? Woran merkst du das? Welche negativen Folgen hat das?

Quelle: suchtschweiz.ch/press/nationale-studie-zu-online-aktivitaeten-von-jugendlichen/



Kritik 5

Die Welt der Spiele ist ein Big Business. Auf den Schultern junger Menschen wird viel Geld gemacht.

Kritik 6

Viele Games sind sexistisch und rassistisch.



Kritik 6

«Viele Games sind sexistisch und rassistisch.»

Die Antwort ist richtig.

Es gibt viele Games, in denen Menschen in sexistischer (d. h. frauenverachtender) und rassistischer Weise dargestellt werden. Diese diskriminierenden Darstellungen gehen manchmal auch mit abwertenden Kommentaren und Verhaltensweisen einher. Es sind aber nicht alle Spiele diskriminierend und auch hier gilt: Spieler:innen von Games mit diskriminierenden Inhalten verhalten sich im Alltag nicht zwingend verletzend und unangemessen.

Diskussionsfragen:

- Wo erkennt ihr in euren Spielen sexistische und rassistische Darstellungen? Wo werden z. B. Frauen vor allem als Sexsymbole und nicht-weiße Figuren als bedrohliche Gegner dargestellt?
- Wie geht ihr mit solchen stereotypen Darstellungen um?

Quelle: bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294444/toxic-gaming/

Kritik 5

«Die Welt der Spiele ist ein Big Business. Auf den Schultern junger Menschen wird viel Geld gemacht.»

Diese Aussage ist teilweise richtig.

Sicherlich sind Computerspiele ein Wirtschaftszweig und es wird viel Geld damit verdient. Ob das verwerflich ist, liegt im Auge der Betrachterin/des Betrachters. Auch andere Konsumgüter richten sich an Kinder und Jugendliche. Teilweise handeln die Unternehmen aber an der Grenze des Erlaubten. Es werden Strategien angewandt, die es Spieler:innen schwer machen, mit dem Spielen aufzuhören und die dazu animieren, (zu) viel Geld auszugeben. Falls es euch interessiert, welche Strategien Entwickler:innen nutzen – in der Aufgabe 5 (Teil 2) erfahrt ihr mehr darüber.

Diskussionsfragen:

- Gebt ihr (viel) Geld für Games aus?
- Wo liegt eure persönliche Grenze?
- Wie stellt ihr sicher, dass ihr eure Spielfinzen im Griff habt?

Quelle: projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/lootboxen



Vorteil 1

**Gamen kann
Menschen
verbinden.**

Vorteil 2

**Gamen kann
Geschicklich-
keit, Reaktions-
fähigkeit und
strategisches
Denken fördern.**



Vorteil 2

Gamen erfordert oft ein hohes Mass an Koordination zwischen Auge und Hand. Das stärkt unsere sensomotorischen Fähigkeiten und verbessert die Verbindung zwischen Auge und Hand. Das kann auch im Alltag oder zum Beispiel bei sportlichen Aktivitäten helfen. Die Spiele können auch das Reaktionsvermögen fördern, weil man schnell Entscheidungen treffen muss. Das trainiert das Gehirn und verbessert die Fähigkeit, unter Druck klare und schnelle Entscheidungen zu treffen. Weil in Strategiespielen oft langfristig geplant wird, kann das die Fähigkeit fördern, komplexe Situationen zu analysieren und taktische Entscheidungen zu treffen.

Das kann im echten Leben nützlich sein, zum Beispiel, wenn man Probleme lösen oder ein Projekt planen muss.

Vorteil 1

Beim Gamen kann man Menschen kennenlernen, denen man im Alltag nie begegnen würde.

Beim gemeinsamen Spielen können sich neue Freundschaften entwickeln oder bestehende vertieft werden. Gemeinsam werden Herausforderungen gemeistert und positive Momente erlebt. Games können helfen, soziale und kulturelle Barrieren zu überwinden. So kann man beispielsweise mit Menschen aus verschiedenen Ländern spielen, ohne dass sprachliche und kulturelle Unterschiede eine Rolle spielen.

Man kann mit unterschiedlichen Menschen in Kontakt treten und Verständnis füreinander entwickeln.



Vorteil 3

**Mit Games kann
man lustvoller
lernen.**

Vorteil 4

**Games können
die Kreativität
fördern.**



Vorteil 4

Viele Games bieten die Möglichkeit, sich kreativ auszuleben. Sie bieten zum Beispiel die Freiheit, neue Welten zu erkunden, verschiedene Rollen auszuprobieren oder sogar eigene Welten zu erschaffen. Durch die Möglichkeit, Figuren, Umgebungen oder sogar ganze Geschichten zu entwerfen, können Games die Kreativität fördern. Herausforderungen können in Games oft durch kreative Ideen gelöst werden. Das kann dazu anregen, über den Tellerrand zu denken und neue Wege zu finden.

Vorteil 3

Es gibt viele Spiele, die lehrreich sind, weil man z. B. komplexe Rätsel lösen muss. Spiele können auch dazu anregen, sich mit neuen Themen auseinanderzusetzen und sich Wissen darüber anzueignen. Es gibt auch Spiele, die speziell für das Lernen in der Schule entwickelt wurden, z. B. Mathe-Lernspiele oder «Franzwörtli», die man spielerisch üben kann. Ein gutes Beispiel dafür ist die Schulversion von Minecraft: «Minecraft: Education Edition».



Vorteil 5

**Games können
für Gesprächs-
stoff sorgen.**

Vorteil 6

**Gamen kann die
Teamfähigkeit
stärken.**



Vorteil 6

Einige Spiele erfordern Zusammenarbeit, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Das Spielen in der Gruppe kann helfen, die Teamfähigkeit zu verbessern und die Empathie zu fördern. Beim gemeinsamen Spielen lernt man, sich abzustimmen, Kompromisse zu finden und gemeinsam auf ein Ziel hinzuwirken. Games können somit wichtige soziale Fähigkeiten stärken.

Vorteil 5

Games bieten häufig viele Themen, über die man sich zum Beispiel mit Freund:innen oder Eltern unterhalten kann. Das können Themen wie das Gameplay, Strategien oder Erlebnisse während des Spielens sein. Manchmal können sie auch eine Brücke sein, um über schwierigere Themen zu sprechen. Games können also helfen, miteinander ins Gespräch zu kommen und sich auszutauschen. Dadurch können sie auch die Beziehungen untereinander stärken.



Vorteil 7

**Gamen kann
empowern.**

Vorteil 8

**Games können
zum Nachdenken
über den
Umgang mit
digitalen Medien
anregen.**



Vorteil 8

Gamen kann auch ein Ausgangspunkt sein, um über das eigene Medienverhalten nachzudenken. Warum fasziniert mich diese Welt? Was reizt mich an Games? Warum game ich gerne?...

Diese Reflexion ist wichtig, um ein gesundes Verhältnis zur digitalen Welt zu entwickeln. Aber es reicht nicht, einfach nur zu spielen. Der Austausch mit anderen über Erfahrungen und Eindrücke ist entscheidend. Gespräche über das eigene Medienverhalten zum Beispiel mit Freund:innen oder in der Familie können helfen, einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu fördern.

Vorteil 7

Beim Gamen kann man oft erleben, dass etwas gelingt oder man sich weiterentwickelt. Man kann Dinge nach seinem eigenen Geschmack gestalten. Ausserdem bieten Games oft die Möglichkeit, auf dem eigenen Level zu spielen. Das führt zu Erfolgserlebnissen, gibt ein gutes Gefühl und Power.

Weil uns Spiele herausfordern, können wir unser Frustrationslevel erhöhen. Wir lernen auch, unsere Handlungen zu hinterfragen und anzupassen, wenn es nicht auf Anhieb klappt.