



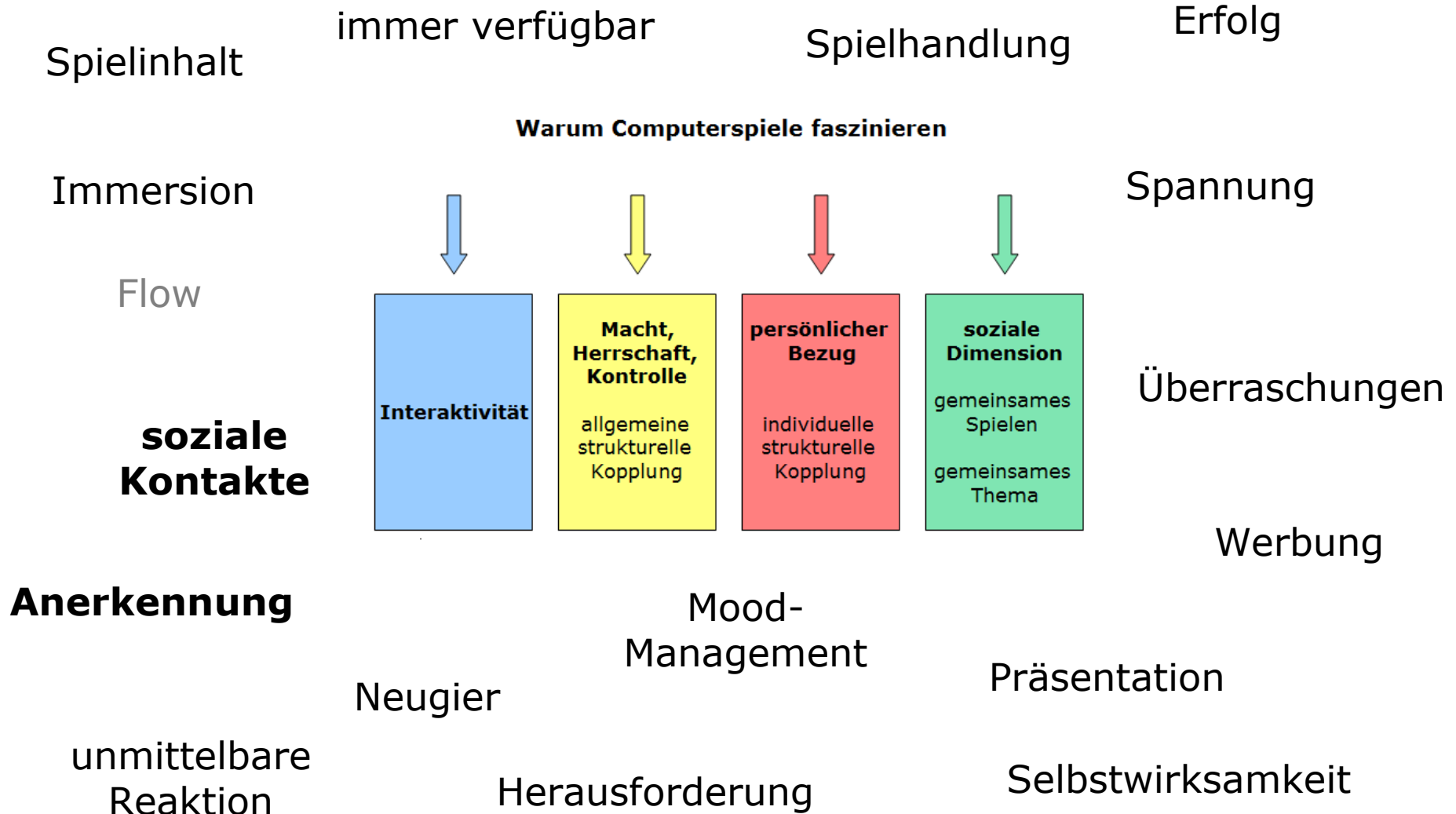
Gaming Disorder - Denkanstöße -

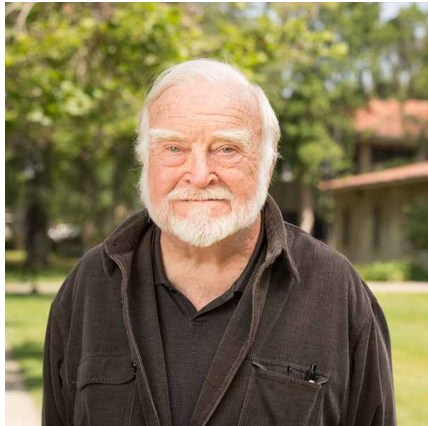
- Faszination, Motivation, Flow & Bindungsfaktoren
- Computerspiel-Sucht (Merkmale, Diagnose)
- Verhalten (Arbeits-Sucht, Konditionierung, gesellschaftliche Anforderungen)
- Game-Design (Umsetzung von Flow-Prinzipien)
- Anspannung / Adrenalin (Battle-Royal, Lootboxen)
- Pädagogische Ansätze

Faszination / Motivation von Games



Faszinationsmomente von Games

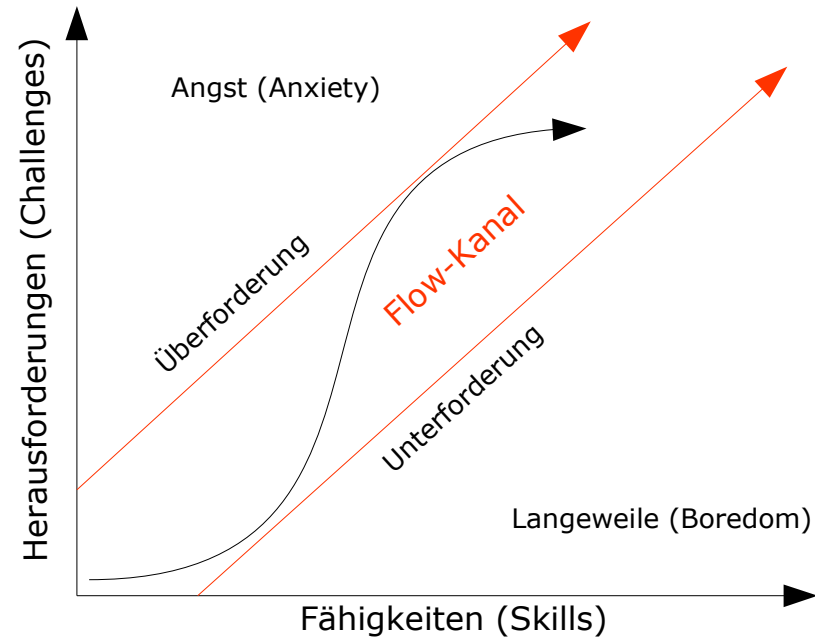




Mihály Csíkszentmihályi

Flow – The Psychology of Optimal Experience

(eigene Darstellung)



Mihaly Csikszentmihalyi:
TED-Talk: Flow, the secret to happiness

www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow

Bindungsfaktoren in Online-Rollenspielen:

- Schaffung und kontinuierliche Verbesserung des eigenen Spielcharakters
- Level-Aufstiege dauern zunehmend länger
- Nachspielen und Erleben einer epischen Geschichte
- Wettstreit, Spielerfolg und Aufgabenverteilung im Team
- Persistente Spielwelt (das Spiel geht weiter, auch wenn Spieler*in nicht spielt)
- kein Spielende
- Anerkennung für Leistung von Mitspieler*innen
- Belohnungssystem für Leistung und Level-Aufstiege

Computerspiel-Sucht



BR24

BR.de > Nachrichten > Neue Diagnose-Richtlinien

☆☆☆☆☆ [0]

Neue Diagnose-Richtlinien

WHO: Computerspielsucht ist eine Krankheit

Nach dem Willen der Weltgesundheitsorganisation (WHO) soll die Computerspielsucht künftig offiziell als Krankheit gelten. Die neuen Richtlinien haben auch Auswirkungen auf Diagnosen in Deutschland.

Stand: 05.01.2018 | Bildnachweis



Computerspielsucht soll nach dem Willen der Weltgesundheitsorganisation (WHO) künftig offiziell als Krankheit gelten. Das sieht der Entwurf neuer Richtlinien vor, den die WHO am Freitag in Genf vorgestellt hat. Als computerspielsüchtig gälten demnach all jene, die mit dem Spielen nicht mehr selbst aufhören könnten und das Spielen am Computer über andere Interessen stellten, auch wenn dies schwerwiegende soziale, berufliche oder familiäre Folgen habe. Für die Feststellung gilt der WHO zufolge ein Zeitraum von zwölf Monaten.

Grundlage für Diagnosen auch in Deutschland

Die 11. Auflage der "Internationalen Klassifikation von Krankheiten" (ICD), in der die Computerspielsucht verankert werden soll, wird unter Federführung der WHO erarbeitet

„Gamescom“ 2018: Mit Videospiele verantwortungsvoll umgehen

Volltextsuche in Pressemitteilungen

Suchbegriff(e)



2018 2017 2016 Archiv

Exzessive Mediennutzung birgt gesundheitliche Risiken bis hin zur Sucht

Köln/Berlin, 16. August 2018. Anlässlich einer der weltweit größten Computerspielmessen, der „Gamescom“, die vom 21. bis zum 25. August 2018 in Köln stattfindet, weisen die Drogenbeauftragte der Bundesregierung und die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) auf die Risiken einer exzessiven Mediennutzung und Videospiele suchts hin.

Die **Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Marlene Mortler**, erklärt: „Computerspiele, Tablets, Smartphones – für viele alltäglich, immer wieder aufs Neue faszinierend. Bei all dieser Faszination gibt es jedoch auch Risiken, wenn die

Computerspiel-Sucht – Infos & Diagnose

AG Spielsucht, Charité, Berlin
(Merkmale, Hintergründe, Selbsttest)

<https://ag-spielsucht.charite.de/computerspiel/>

heise-Artikel „Therapie: Wie man der Krankheit Computerspielsucht entkommen kann“ zur Aufnahme der Computerspiel-Sucht in den ICD11

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/WHO-erklaert-Computerspielsucht-offiziell-zur-Krankheit-4078524.html>

Hintergrund-Artikel „Computerspielsucht erkennen und verstehen“, spieleratgeber-nrw

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/site.1369.de.1.html>

Aspekte zu **Game-Design, Konditionierung & (Bedürfnis-) Befriedigung**

- Aufrechterhalten des Flows
(Erfolg – Misserfolg / Weiterkommen – Rückschritt)
- Einsatz von Verstärkern (Erfolg = Belohnung = Flow)
- Einsatz von Bestrafung (Misserfolg = Frust ≠ Flow)
- > Lernen durch Konditionierung
- > Trainieren / Verbessern der Leistung im Spiel



Aspekte zu **Arbeits-Sucht,** **gesellschaftlichen Anforderungen,** **Ludologie & Spielpädagogik** (mit Bezug zu Inhalten von Games)

Eron Rauch, "Warum sich Spiele manchmal wie Arbeit anfühlen – und was wir dagegen tun können", WASD Magazin 12

<https://wasd-magazin.de/wasd-12/leseprobe-warum-sich-spiele-manchmal-mit-arbeit-anfuehlen-und-was-wir-dagegen-tun-koennen/>

Reiner Sigl, "Workification: Warum sich Games immer mehr wie Arbeit anfühlen", DerStandard.at

<https://derstandard.at/2000037190014/Workification-Warum-sich-Games-immer-mehr-wie-Arbeit-anfuehlen>

Dirk Poerschke, "Gaming als notwendiges Anpassungsverhalten", pitforman-Blog

<https://pitforman.wordpress.com/2018/05/16/gaming-als-notwendiges-anpassungsverhalten/#more-1954>



Aspekte zu Wettkampf / Anspannung / Adrenalin - **Battle-Royal-Prinzip**

Radio-Beitrag "Das Erfolgsgenre des "Battle Royal"", WDR5,
Scala Netzkultur, Tobias Nowak

<https://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/wdr5-scala-netzkultur/audio-service-netzkultur-das-erfolgsgenre-des-battle-royal-100.html>

Video "The Hunger Games (8/12) Movie CLIP - Cornucopia
Bloodbath (2012) HD", movieclips

<https://youtu.be/oISBveQNkzA>

Video "Playerunknown's Battlegrounds pädagogisch geprüft",
spieleratgeber-nrw https://youtu.be/tJF_kB5k8lk

Video "Fortnite Battle Royale pädagogisch geprüft",
spieleratgeber-nrw <https://youtu.be/rsYXnDrTPTc?t=50>



Aspekte zu Anspannung / Adrenalin - Lootbox-Prinzip -



Fabian Fischer, "Battle Royale: Die spielgewordene Lootbox",
Ludokultur-Blog

<https://ludokultur.de/2018/06/20/battle-royale-die-spielgewordene-lootbox/>

Peter Bright, "Op-ed: Game companies need to cut the crap -
loot boxes are obviously gambling", arstechnica

<https://arstechnica.com/gaming/2018/05/op-ed-game-companies-need-to-cut-the-crap-loot-boxes-are-obviously-gambling/>

Luke Clark: "Gambling games promote an 'illusion of control': the belief that
the gambler can exert skill over an outcome that is actually defined by chance."
in "The psychology of gambling", University of Cambridge

<https://www.cam.ac.uk/research/news/the-psychology-of-gambling>



Medienpädagogische Ansätze

Veranstaltungs-Info "Zahnrad Battle Royale", spieleratgeber-nrw
<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Zahnrad-Battle-Royale.5588.de.1.html>

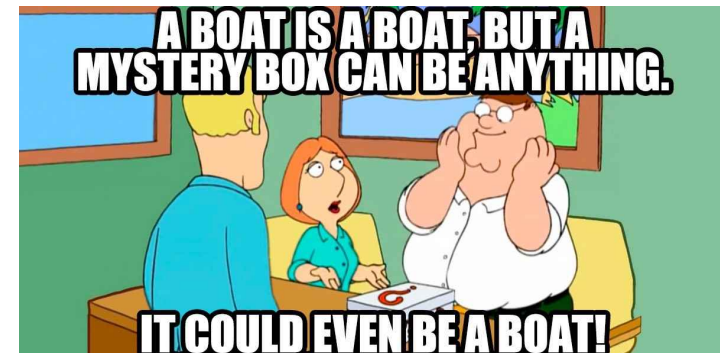
Hardliner-Projekt, Jens Wiemken, byte42
<http://byte42.de/hardliner/>

Dieter-Baacke-Preis 2009 für das Hardliner-Konzept
<https://www.dieter-baacke-preis.de/preistraeger/detail/hardliner-konzept/>

Amt für Kinder, Jugend und Schule Mülheim an der Ruhr, ComputerProjekt
Köln, Spielraum TH Köln, Waldritter: "Quest in Mittel-Mülheim – vom
Computer- zum Live-Rollenspiel", spieleratgeber-nrw, spielraum
<https://www.spieleratgeber-nrw.de/site.2617.de.1.html>
<https://youtu.be/Z7Wg-857Wo0>

Video "Fortnite Theme Park Tour - Gamescom 2018", ign
https://youtu.be/t0BT_0NZNZs

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Family Guy, S02E08, "I Am Peter, Hear Me Roar", Fox

Akademie der Kulturellen Bildung
Fachbereich Medien / Medienpädagogik
Horst Pohlmann
www.kulturellebildung.de/fachbereiche/medien
pohlmann@kulturellebildung.de