# Unterhaltungsangebote

Beispiele für die Argumentesammlung

Games

|  |  |
| --- | --- |
| + | - |
| → Games gehören zum Alltag: Sie machen Spaß, vertreiben Langeweile.→ Im Spiel wird mit Freund\*innen bzw. Gleichgesinnten gespielt.→ Erfolgserlebnisse sind motivierend.→ Flow-Erlebnis→ Spieler\*in fühlt sich aktiv und einflussreich.→ In Games können u. a. verschiedene Rollen bzw. Situationen ausprobiert/ verhandelt werden.→ Es können Fantasien ausgelebt werden (Welt retten etc.).→ Games fördern verschiedenste Kompetenzen, z. B. logisches Denken, Problemlösungsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Teamwork, Empathie, Kooperation, Programmierung, Frustrationstoleranz. | → Altersfreigabe→ Gewaltdarstellung (z. B. Gewalt als geeigneter Weg zur Konfliktlösung)→ Cybermobbing (im Spielechat)→ Kosten (monatliche Gebühr, kostenpflichtige Premiumaccounts, In-App-Käufe, Werbung)→ Spielen wird zur einzigen unddauernden Freizeitbeschäftigung (Sucht).→ Umgang mit unbekannten Personen im Spielechat bei Onlinegames |

Serie bzw. Binge Watching

|  |  |
| --- | --- |
| + | - |
| → Serien sind spannend.→ Serienfiguren bieten Rollenmodelle.→ Nächstes Video startet automatisch, es kann einfach immer weiter konsumiert werden.→ Serien gibt es zu jedem Thema.→ Gemeinschaftsgefühl beim Binge Watching mit Freund\*innen→ Anschlusskommunikation | → Seriencharakter/Verfügbarkeit einer gesamten Staffel macht es schwer möglich, aufzuhören. → Zeitfresser→ Serienwelten bieten Ablenkung bzw. Fluchtmöglichkeiten vor dem realen Leben.→ »Seriensucht« wird gefördert, weil immer neue Empfehlungen für die nächsten Serien vorgeschlagen werden. |