# 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 und  dauernden 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. |