

Unterhaltungsangebote

Beispiele für die Argumentesammlung

Games

+	-
<ul style="list-style-type: none"> → 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. 	<ul style="list-style-type: none"> → 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 unbekanntenen Personen im Spielechat bei Onlinegames

Serie bzw. Binge Watching

+	-
<ul style="list-style-type: none"> ⇨ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ⇨ 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.