

Willkommen! Gaming!

Joachim Zahn, joachim.zahn@zischtig.ch

Wer wir sind und was wir tun ...



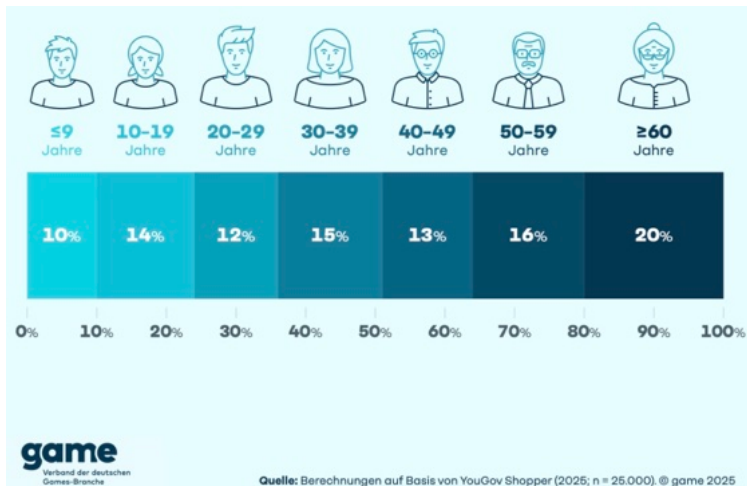
MINI MEDIA
 WEB KIDS
 WEB EXPERTEN
 SCREEN STARS
 SMART@PHONE
 PROFI APPS

Erfahrene Grosseltern



Erfahrene Grosseltern

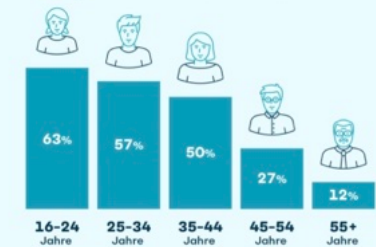




Gaming-Livestreams und Let's Plays begeistern Millionen Menschen in Deutschland

23 Millionen Deutsche schalten bei Let's Plays und Gaming-Streams ein

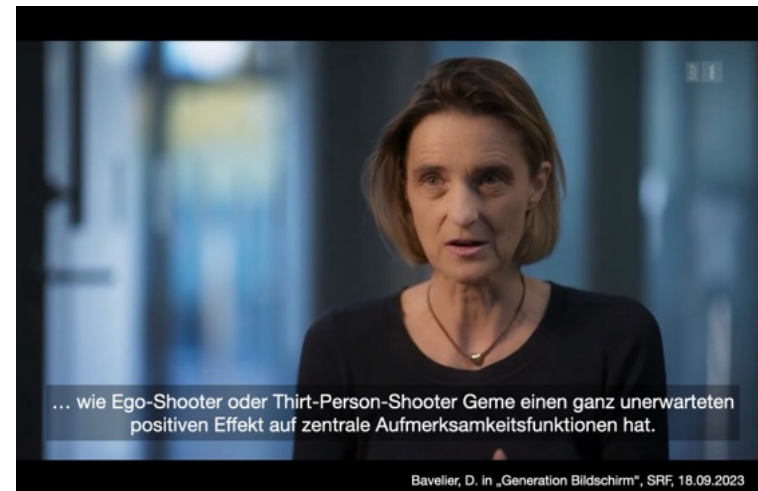
Unter den 16- bis 24-Jährigen ist der Zuschauenden-Anteil bei Gaming-Videoinhalten am höchsten



Was wir wissen ...



Was wir wissen ...



Was wir wissen ...

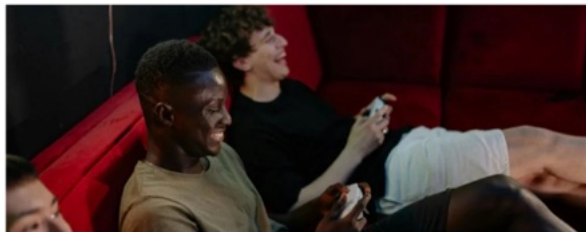


Was wir wissen ...



Ein tolles Flow-Erlebnis in einem gut verfügbaren Raum

Positive Effekte für das Wohlbefinden: Gaming hilft Millionen Deutschen durch schwierige Zeiten



Berlin, 10. Oktober 2025 – Computer- und Videospiele sind grandiose Unterhaltung und verbinden Milliarden Menschen rund um den Globus. Dadurch helfen sie, das Wohlbefinden zu steigern und herausfordernde Zeiten mental besser zu bewältigen. So bestätigen rund 7 von 10 Gamerinnen und Gamern in Deutschland (67 Prozent), dass Gaming ihnen einen gesunden Ausgleich zu Herausforderungen im Alltag bietet. Zudem gehört der Abbau von Stress für mehr als die Hälfte (55 Prozent) der Spielenden zu den wichtigsten Gründen, warum sie Games spielt. Das geht aus der internationalen Studie „Power of Play“ hervor,

Quelle: -game.de gaming-niit-auren-schwierige-zeiten/

Warum die Kinder so fasziniert sind!



Wir schauen uns an:

- Roblox
- BrawlStars
- Stumble Guys
- Über Twitch: Counterstrike
- Über Twitch: GTA

Und: <https://www.youtube.com/watch?v=dp1ZShRrLGQ>

Was wir wissen ...



Was wir auch wissen ...

Eingeschränktes
Selbstmanagement

Isolation

Fehlende Zeit für soziale
Entwicklung

Stress im
Familiensystem

Fehlende Zeit für Bildung

Vermindertes Kapital
(nach Bourdieu)

Probleme
Emotionsregulation

Neurologische Nachteile

Maladaptive
Verhaltensweisen

Schlechte Balance

Was wir auch wissen ...

6

Tagess Anzeiger - Samstag, 7. Oktober 2023

Wirtschaft

Wie Gamehersteller Jungen das Geld aus der Tasche ziehen wollen

Umstrittene «Lootboxen» - Virtuelle Beutekisten in Videospielen verleiten Gamer dazu, in eine Kostenfalle zu tappen. Vermehrt auch in der Schweiz, wie eine aktuelle Studie zeigt. Auch Eltern sind gefordert.

Jon Mattler

Sich abgeben lassen setzen Hersteller von Videospielen auf einen unheimlichen Trend: Sie vermischen ihre Videospiele mit kostspieligen Glücksspielen. In der Kritik stehen vor allem sogenannte Lootboxen oder virtuelle Beutekisten.

So können Spielerrinnen und Spieler mit einem Einsatz von echtem Geld einen Zufallsgegenstand erhalten, auf es eine bessere Waffe, eine widerstandsfähigere Rüstung oder einen stärkeren Spieler für die Fanklubauswahl. Unglücklicherweise kann es aber genauso gut sein, dass die Gamerinnen und Gamer keine besonders wertvollen Gewinne erhalten.

Wichtig für Eltern ist, dass die Lootboxen in sehr beliebten Computerspielen enthalten sind, etwa im Fanklubspiel «FC 24» und deren Vorgängerreihe «FIFA» sowie in Actionspielen wie «Call of Duty» und «Halo».



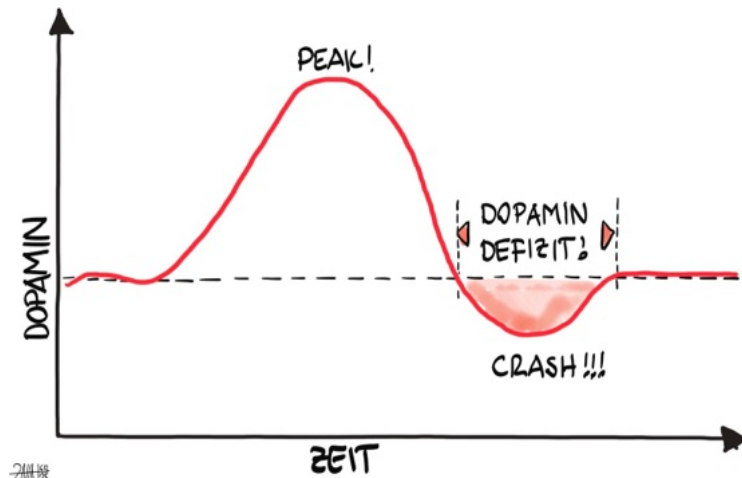
Der derzeitige Titel im deutschsprachigen Raum. In Belgien gelten Lootboxen als Glücksspiel und sind deshalb verboten. Spieler werden motiviert, den nach der entsprechenden Mechanik aus ihren Spielen zu entfernen.

Auch die Schweiz wird aktiv in der Schweiz gibt es noch keine Vorgaben für Lootboxen. Allerdings schaut Bundesrat in diesem Bereich genauer hin. Der Nationalrat hat im Frühjahr einen parlamentarischen Vorstoss der Bildungsministerin angenommen, der Auskunft vom Bundesrat verlangt. Unter anderem soll die Landesregierung auflegen, welche Arten von Käufen während Videospielen das Spielverderben fördern. Weiter soll der Bundesrat auflegen, mit welchen Mitteln die Eltern von Kindern die Ausgaben von Videospielen kontrollieren können.

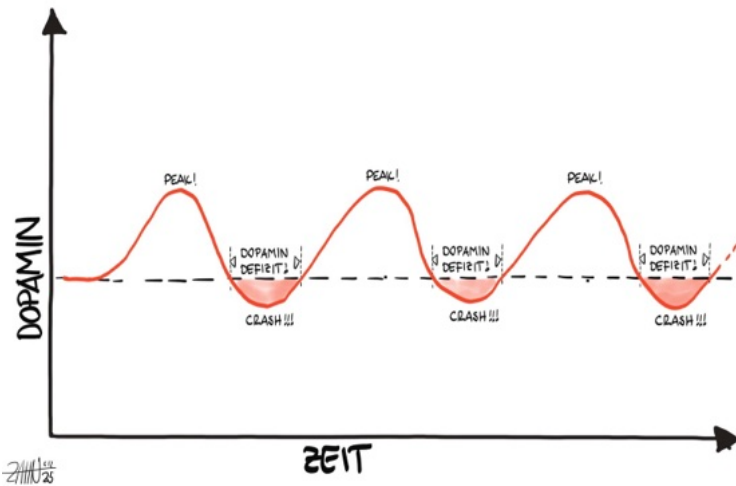
Der Schweizer Videospielbranche sei die Kritik an Lootboxen ein Warnsignal.



Alarm: neurologische Probleme



Alarm: neurologische Probleme



Alarm: neurologische Probleme



NEUE GRATWANDERUNG

ZISCHTIG.CH

MEDIENLEBEN

Entwicklungsaufgaben

„Medien werden aufgrund menschlicher Bedürfnisse genutzt und die Medienkompetenz ist eine zusätzliche Entwicklungsaufgabe für Kinder und Jugendliche.“

„Medien können zur Umweltkontrolle (kognitive Bedürfnisse), zur Stimmungskontrolle (affektive Bedürfnisse), zur Zeitstrukturierung (habituelle Bedürfnisse) und für parasoziale Interaktion (soziale Bedürfnisse) genutzt werden“. (2004)

Prof. Dr. Daniel Süss
Medienpsychologe



ZISCHTIG.CH

MEDIENLEBEN

Was man auch beachten kann ...

ERFOLG, DANK ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN!
DAS LERNT' ICH SCHON BEI GAMEN.



ZISCHTIG.CH

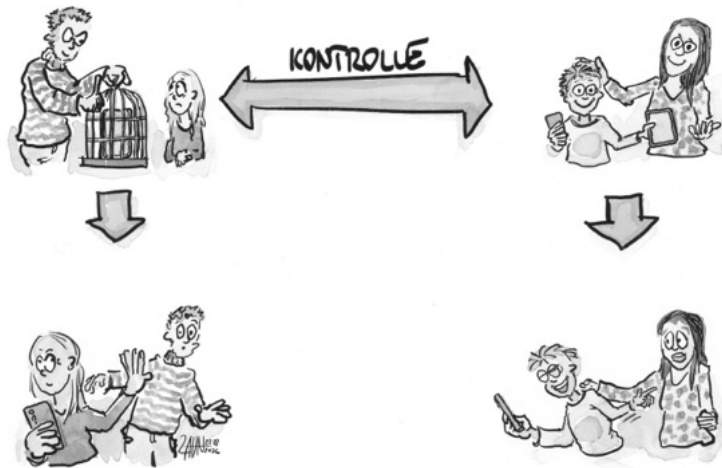
MEDIENLEBEN

Sozialintegrative Funktionen berücksichtigen

ER KANN NICHT MITREDEN, ER DARF NICHT GAMEN.



Emanzipation



Und nun? Was tun?



Gelingendes Gamen



Zahn, J. & Vetsch, Y. (2018)

Auch andere Games spielen



Auch andere Games spielen



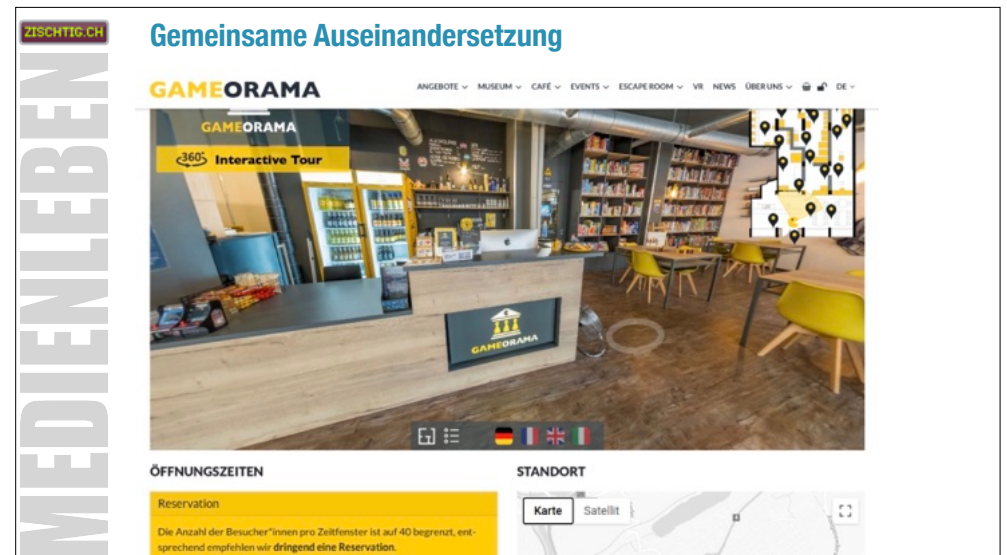
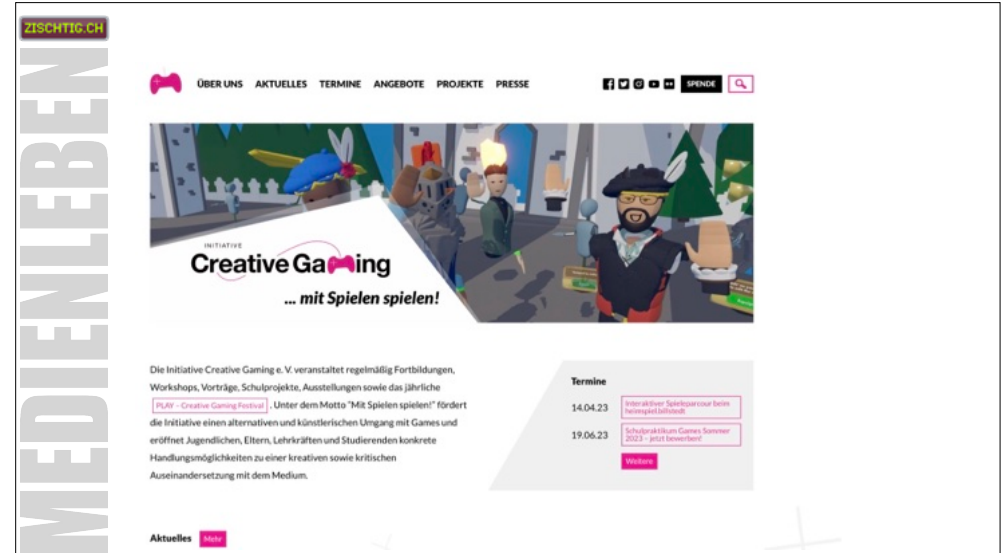
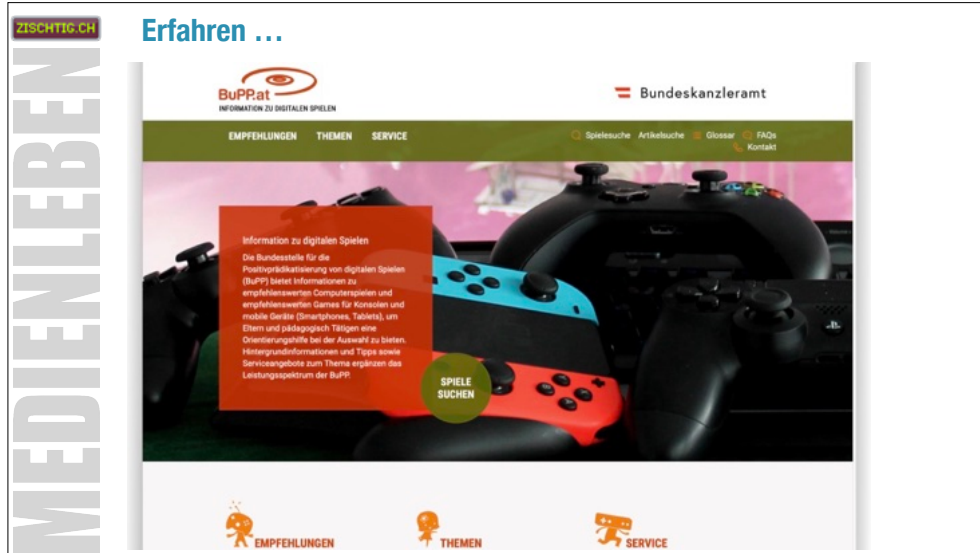
Auch andere Games spielen

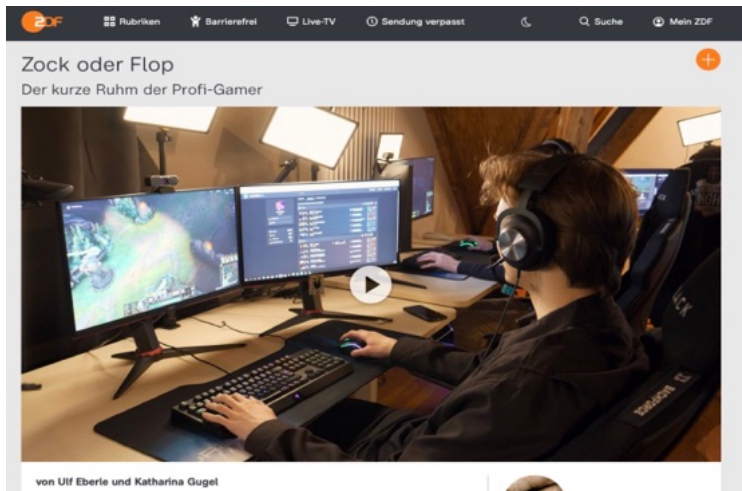


Auch andere Games spielen



Logo	OS	Name	Link / Kürzestbeschreibung
	win	Ori and the blind forest	
	iOS android	Broken Age	https://itunes.apple.com/us/app/broken-age/id887649233 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doublefine.dfa&hl=en_US
	iOS android	Anno: Erschaffe ein Königreich	https://itunes.apple.com/de/app/anno-erschaffe-ein-königreich/id739773583
	iOS android	Peacemaker	https://itunes.apple.com/us/app/peacemaker-israeli-palestinian/id1019894712?mt=8
	iOS android	SeaQuest Hero	https://itunes.apple.com/ch/app/sea-hero-quest/id1034383306?mt=8 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glitchers.catchhero&hl=de_CH
	iOS	CloudChasers	https://itunes.apple.com/us/app/cloud-chasers-journey-of-hope/id1020583460?mt=8





Zusammen gamen



Nintendo Switch geeignet



Gelingendes Gamen



Zahn, J. & Vetsch, Y. (2018)

MEDIENTLEBEN



MEDIENTLEBEN



Bildquelle: Kartenset Onlinesucht, zischtig.ch, 2021

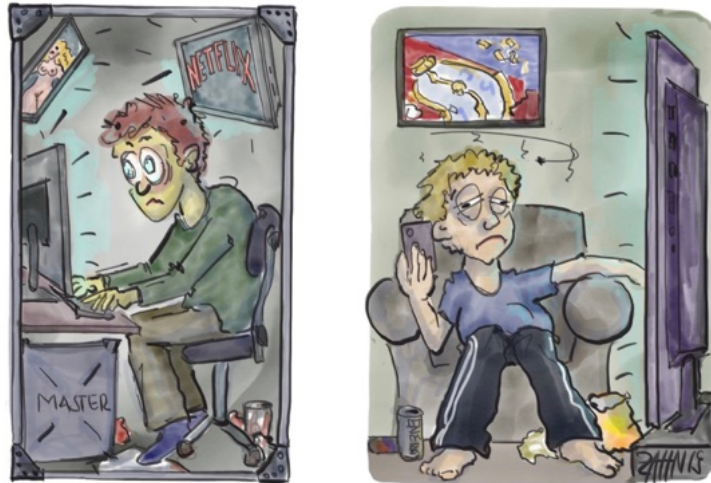
MEDIENTLEBEN

Es geht um viel Geld





Ergebnisse der eu.net.adb-Studie



H: UNGRY
A: NGRY
L: ONELY
T: IRED



Hilfen



Hilfen



AAA = Ausschalten, Aushalten, Ablenken



MEDIENTILBEN



Gelingendes Gamen



Zahn, J. & Vetsch, Y. (2018)

Kompensationen

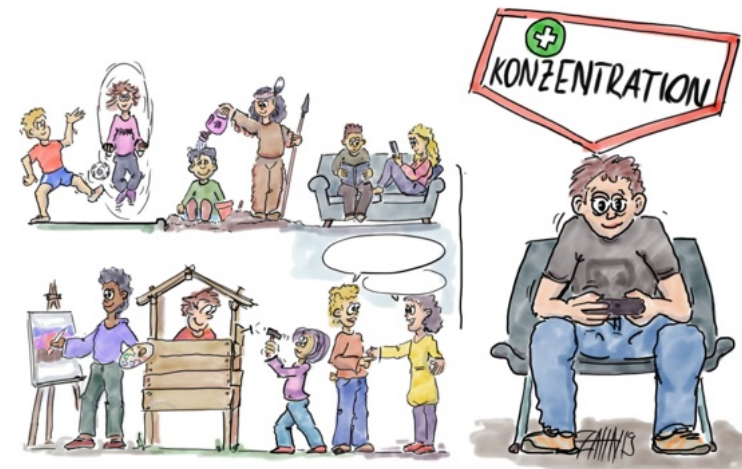


© Grafik: Joachim Zahn 2016/24

J. Zahn, 2025

Warum wird gespielt?

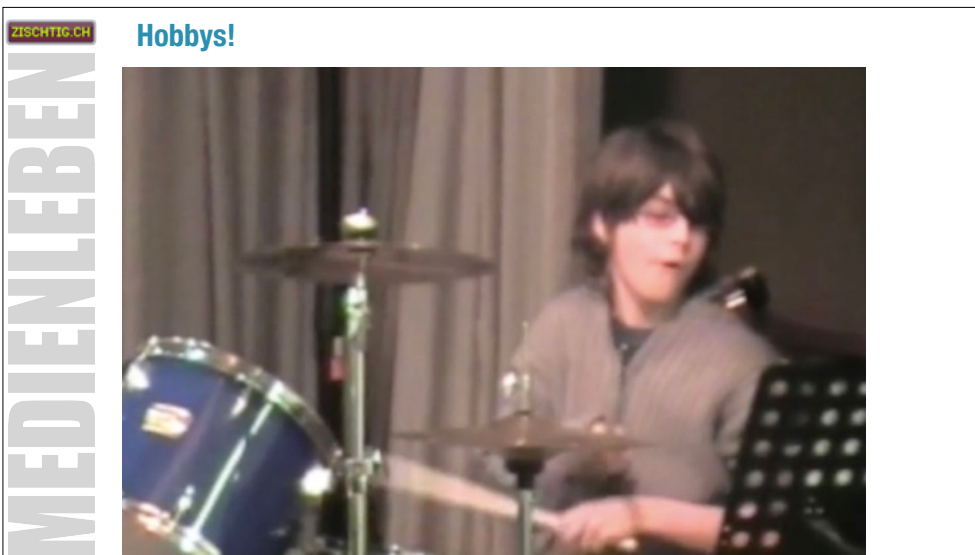
- Neugierde?
- Spielfreude?
- Um mit Freunden darüber zu sprechen?
- Um gemeinsam mit Freunden zu spielen?
- Zeit totschiagen?
- Im Netz gefangen?
- Ehrgeiz?
- Eigene Welt?
- Ohne elterliche Kontrolle?



ZISCHTIG.CH

MEDIENLEBEN

KW 11	Mo. 13.	Di. 14.	Mi. 15.	Do. 16.	Fr. 17.	Sa. 18.	Son. 19.
07:00	Frühstück	07:00	Frühstück	07:00	Frühstück		
08:00						08:00	Frühstück
09:00							09:00
10:00							10:00
11:00							11:00
12:00	12:00	12:00	12:00	12:00	12:00	12:00	12:00
13:00	Mittagsruhe	Mittagsruhe	Mittagsruhe	Mittagsruhe	Mittagsruhe	13:00	Mittagsruhe
14:00						14:00	Mittagsruhe und Familiengespräch
15:00							
16:00							
17:00			16:30		16:00		
18:00			Instrument		Kartagen		
19:00	19:30	19:30	19:30	19:30	19:45	19:45	19:45
20:00	Nachkassen	Nachkassen	Nachkassen	Nachkassen	Nachkassen	Nachkassen	Nachkassen
21:00	20:30	20:30	20:30	20:30	20:30	20:30	20:30
22:00	Bären und Gespräche						
23:00	23:30	23:30	23:30	23:30	23:30	23:30	23:30
24:00	Nachtruhe	Nachtruhe	Nachtruhe	Nachtruhe	Nachtruhe	Nachtruhe	Nachtruhe
25:00							
26:00							
27:00							
28:00							
29:00							
30:00							
31:00							
32:00							
33:00							
34:00							
35:00							
36:00							
37:00							
38:00							
39:00							
40:00							
41:00							
42:00							
43:00							
44:00							
45:00							
46:00							
47:00							
48:00							
49:00							
50:00							
51:00							
52:00							
53:00							
54:00							
55:00							
56:00							
57:00							
58:00							
59:00							
60:00							



ZISCHTIG.CH

Die „Wünsch dir was!“- Karten

Ein kleines Freizeitspiel für jede Familie,
nach einer Idee der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich.

Was können wir als Familie zusammen unternehmen? Im entscheidenden Moment fehlen oft die guten Ideen. Und vielleicht fehlt es an einem System zur Organisation. Diese Karte ist eine Möglichkeit, jährlich oder halbjährlich festzumachen, was man gemeinsam tun könnte.

Jedes Familienmitglied notiert auf einer eigenen Karte, welche Aktionen, Ausflüge oder Aktivitäten er oder sie mit den anderen wieder mal machen möchte. Vielleicht muss zuvor ausgehandelt werden, wie viel Geld Zeit oder Weg die Unternehmungen brauchen dürfen. Nun werden alle Wünsche besprochen und nach Möglichkeit verwirklicht. Oder die Kinder suchen sich unter den Vorschlägen den attraktiveren aus (und umgekehrt).

Ich möchte mit der ganzen Familie ...

.....

.....

.....

.....

.....



In eigener Sache ...



Joachim Zahn

vermitteln

Von Medienthemen, KI, Erziehung, Projekt- und Konzeptarbeit.

unterhalten

Mit witzigen Vorträgen rund um Medien, Kinder, Familie, Alter und Gesellschaft.

gestalten

Illustrationen für Lehrmittel, Vorträge, Zeitungen und Ausstellungen

joachim.zahn@zischtig.ch
079 680 08 63 (SMS, Signal, Threema)