

Fremde Welten - die Faszination von Computerspielen

12.05.2014, 16:19 | Mode, Trends, Lifestyle

Pressemitteilung von: *Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen*
Presseagentur: *Konzept+Kommunikation*

Surfen, daddeln und zocken nach der Schule - für über 60% der männlichen Jugendlichen ist laut JIM-Studie 2013 das Spielen am Computer oder an der Konsole eine "sehr wichtige" Freizeitbeschäftigung. Auf der Fachtagung der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen am 14.05.2014 geht es um das Spielen via Monitor und ein besseres Verständnis für die Welt der "Gamer".

Eva Hanel, Medien-Referentin bei der LJS, zum Ziel der Tagung: "Viele jugendliche Gamer bewegen sich mit Avataren in sehr realistisch inszenierten virtuellen Welten. Diese Umgebung hat gerade für Heranwachsende eine hohe Faszinationskraft. Eltern und Fachkräfte der Jugendarbeit sollten sie kennen und verstehen, wenn sie mit Jugendlichen ins Gespräch kommen möchten."

Der Umsatz an Computerspielen in Deutschland lag nach Angaben des Branchenverbandes BIU 2013 bei 2,41 Milliarden Euro und ist damit europaweit am höchsten. Am beliebtesten sind Sportsimulationsspiele wie Fifa, die Ego-Shooter Reihe Call of Duty, Minecraft oder das militärische Strategiespiel League of Legends (Quelle: JIM-Studie 2013). Wie Katharina Dankert, Referentin für Videospieltechnik bei Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) in ihrem einführenden Vortrag zeigt, werden die Spiele immer realistischer. Dazu Eva Hanel: "Viele Spiele lassen sich in ihrer Bild- und Handlungsführung durchaus mit Kinofilmen vergleichen. Das erhöht die Intensität des Spielens - und macht es auch schwer, sich wieder davon zu lösen."

Ein weiteres wesentliches Motiv für die Faszination von Computerspielen ist das Experimentieren mit Identitäten mit selbst erstellten Avataren, wie Prof. Dr. Martin Geisler von der FH Jena erläutert. Spielerinnen und Spieler stoßen häufig auf Unverständnis und Ablehnung hinsichtlich ihres Hobbys. Doch um mit Jugendlichen über Grenzen und Risiken von Computerspielen ins Gespräch zu kommen, sollten Eltern und Fachkräfte die virtuellen Welten verstehen können. In diesem Zusammenhang wird Dr. Claudia Lampert vom Hans-Bredow-Institut zeigen, welche Rolle die Familie in der Computerspielesozialisation einnimmt und welche Handlungsempfehlungen sich daraus ergeben.

Portrait

Über die LJS

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen ist ein Fachreferat der Landesarbeitsgemeinschaft der Freien Wohlfahrtspflege in Niedersachsen und arbeitet zu aktuellen Themen des Kinder- und Jugendschutzes. Die Tätigkeitsfelder sind Fortbildungen, Materialentwicklungen, Fachberatung, Projekte, Arbeitskreise und Gremien.

News-ID: 794497 • Views: 542 (Stand: 02.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/794497/Fremde-Welten-die-Faszination-von-Computerspielen.html>