

Alles Fair Play in Fußball-Computerspielen?

Dienstag, 10:00 - 10:45 Uhr, Raum: Seminarraum 4

Jessica Euler

Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg e.V.

Tobias Falke

M2B e.V.

Abstract

Fußballsport auf dem Rasen oder als Computerspiel ist nach wie vor die beliebteste Sportart in Deutschland. Schon die Jüngsten spielen im eigenen lokalen Verein, entwickeln ein Zugehörigkeitsgefühl zu einem Bundesliga-Verein und/oder das Spielen von Fußball als Computerspiel.

Der Vortrag widmet sich dem Spannungsfeld der vielfältigen Gefährdungen und Herausforderungen, denen junge Menschen beim Spielen von Fußball-Computerspielen begegnen und hinterfragt Einflüsse durch die vorherrschende Fankultur in der (Bundes)liga. Dabei spielen die Veränderungen in den Sicherheitsauffassungen und -anforderungen eine Rolle u.a. durch gesellschaftliche und demografische Prozesse, die aktuellen Krisen sowie technische Entwicklungen.

In diesem Zusammenhang wird auch die Rolle von In-Game-Käufen und Mikrotransaktionen in Fußball-Computerspielen beleuchtet, die nicht nur das Spielerlebnis beeinflussen, sondern auch finanzielle Belastungen für Jugendliche darstellen können. Ebenso werden die sozialen und psychologischen Aspekte von Chat-Funktionen und Kontakthanbahnung innerhalb dieser Spiele adressiert, um mögliche Risiken wie Beschimpfung und Beleidigung, diskriminierende und sexualisierte Ansprache zu identifizieren.

Ziel ist es, ein Bewusstsein für die Wechselwirkungen zwischen Gefährdung in Fußball-Computerspielen und der Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen zu schärfen.

[Direkt zum Kongressprogramm mit Details zu den Referierenden >>>](#)