efwi Erziehungswissenschaftliches Fort- und Weiterbildungsinstitut der Evangelischen Kirchen in Rheinland-Pfalz

medien + bildung.com

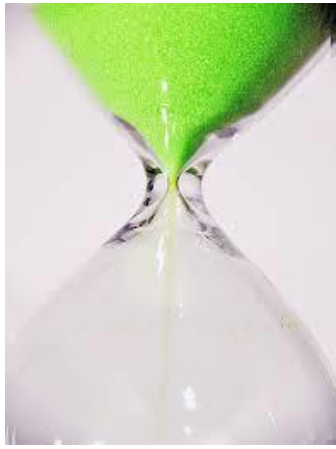
SCHULE mittendrin

Web-Seminar: Games - Digitale Spiele in der Lebenswelt Jugendlicher

Referent: Daniel Zils, medien+bildung.com

31.08.20

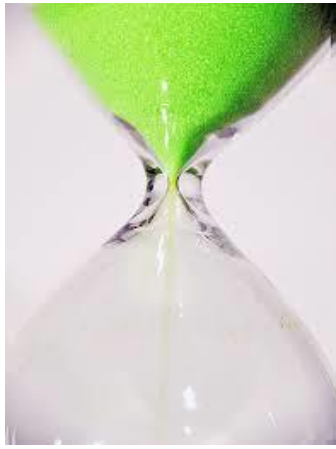
Überblick



Zeitplan 15 - 16 Uhr

- Zocken ist Jungssache.. Oder doch nicht?
- Warum ist das eigentlich so toll?
- Woher der ganze Stress?
- Alter! Und dann hab ich Monte auf Twitch geschaut und Digga, war das geil!

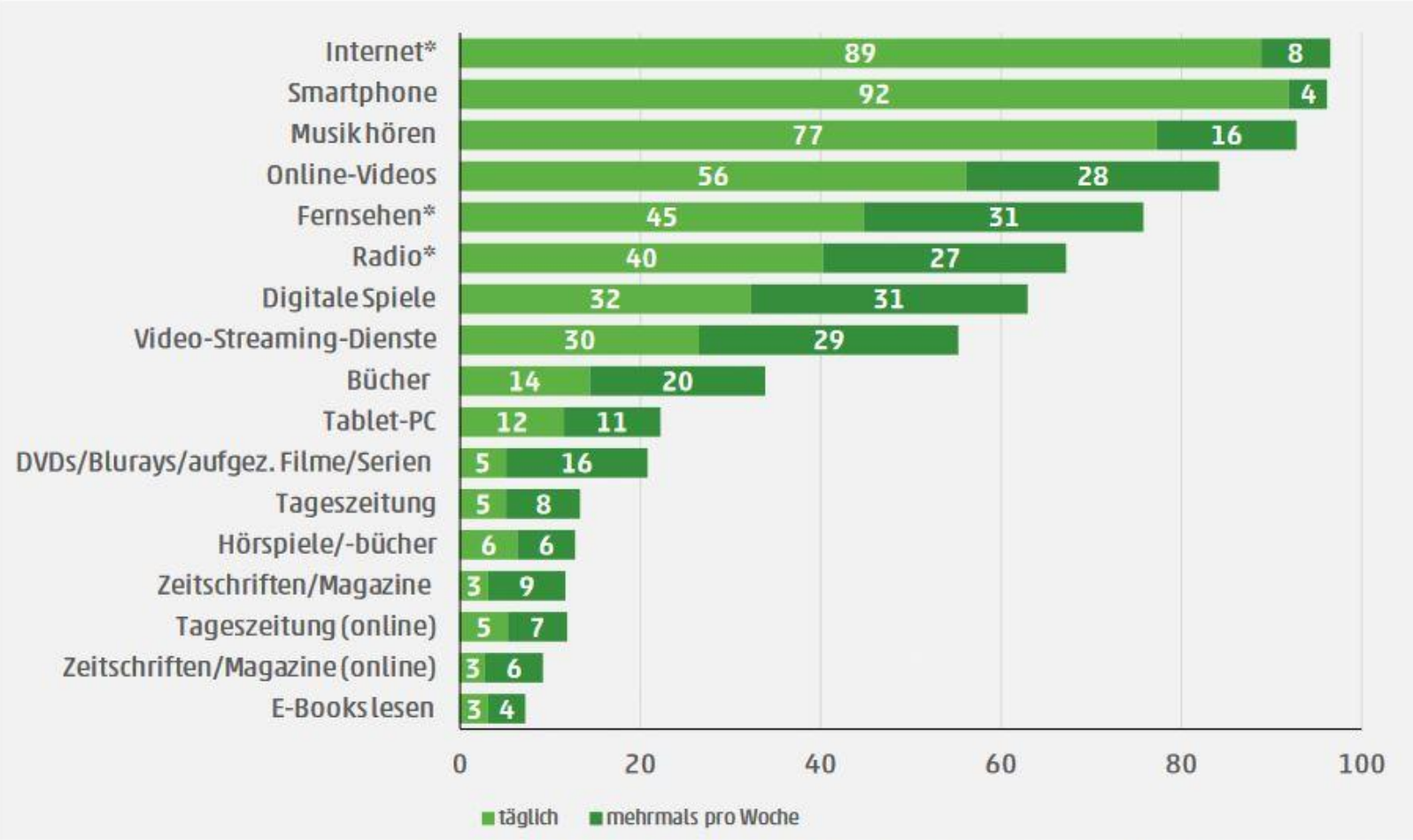
Überblick



Wann haben Sie das letzte Mal digital gespielt?

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2019

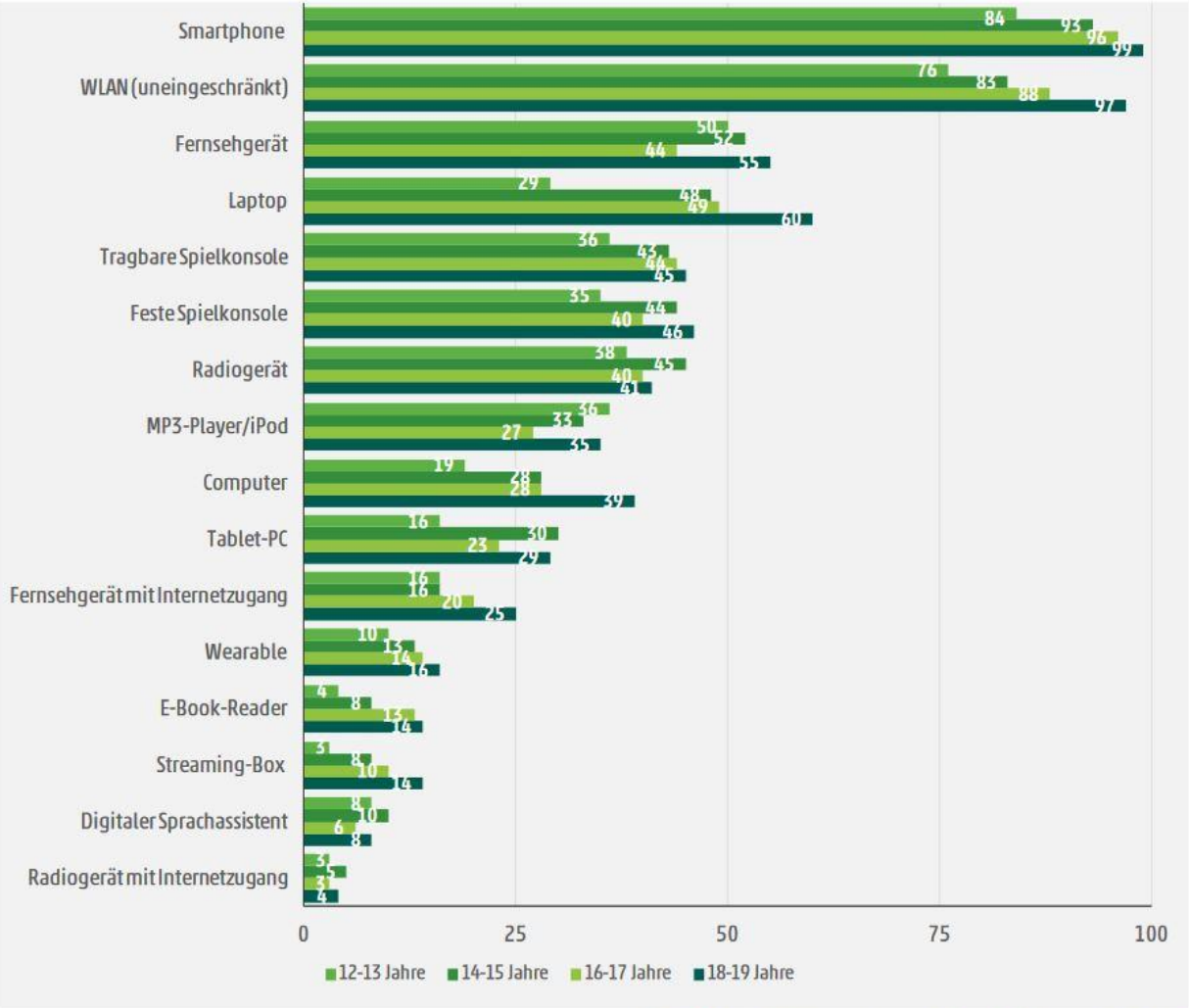


Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Gerätebesitz Jugendlicher 2019

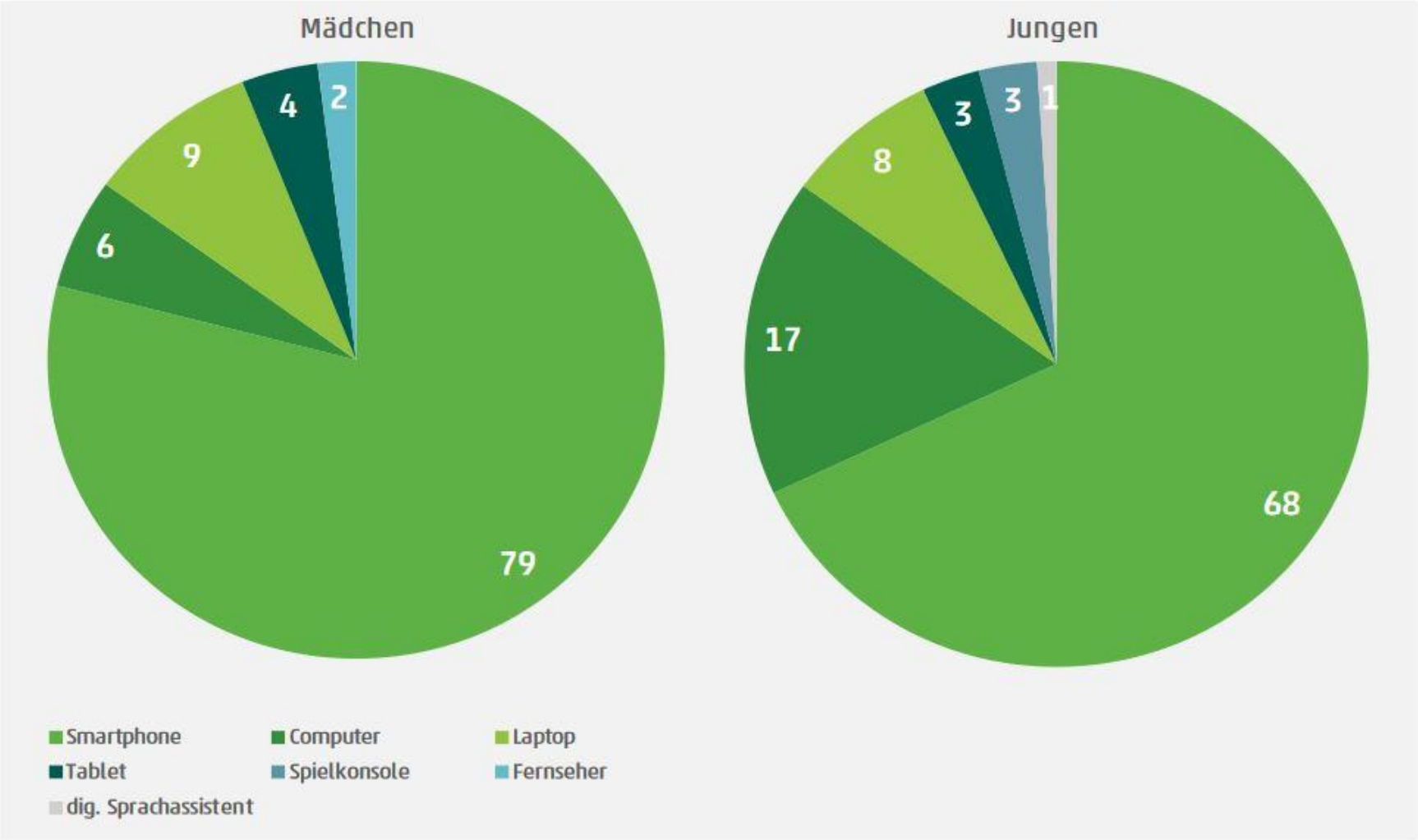
– Auswahl –



Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2019

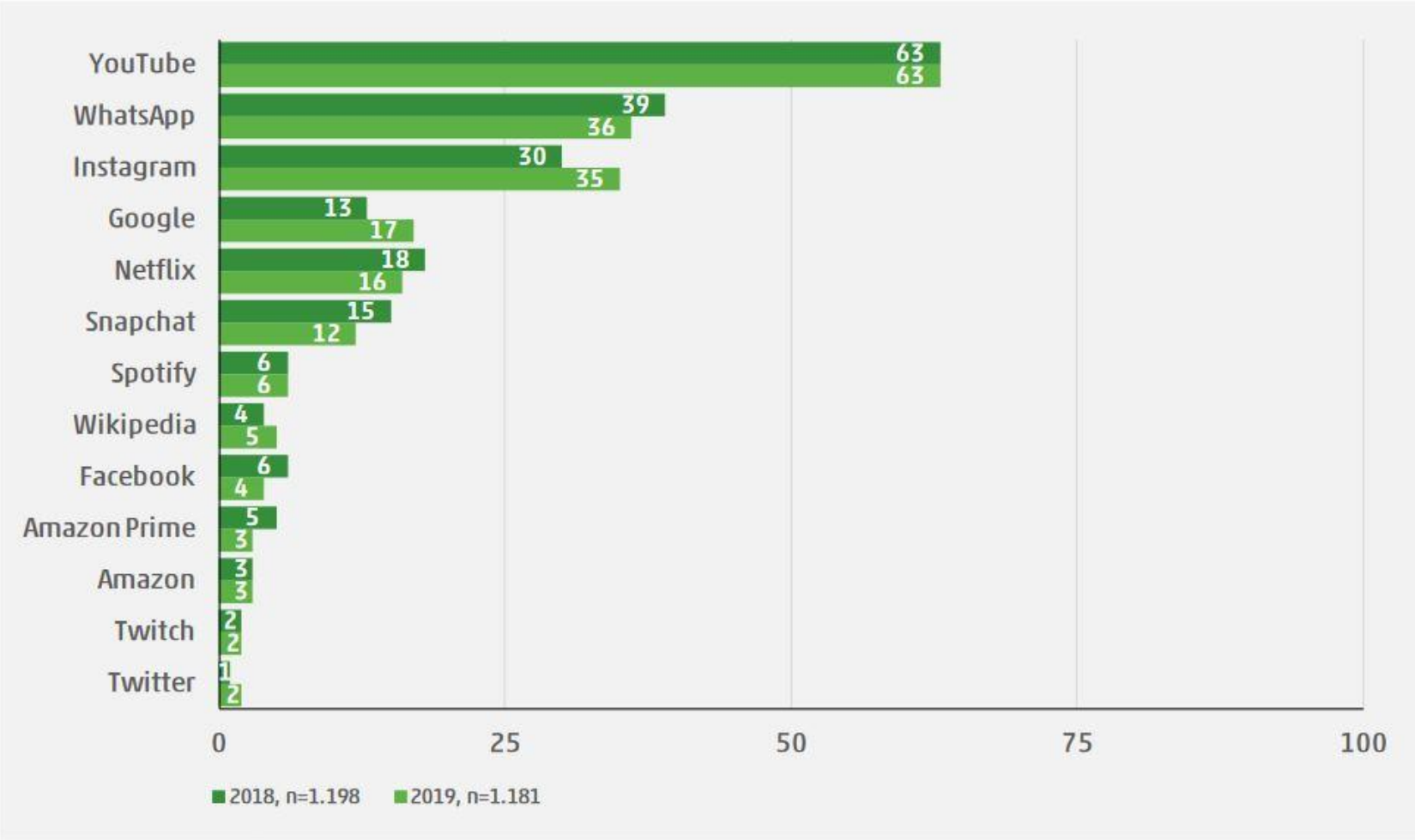


Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die mind. alle 14 Tage das Internet nutzen, n=1.193

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Liebste Internetangebote 2019

– bis zu drei Nennungen –

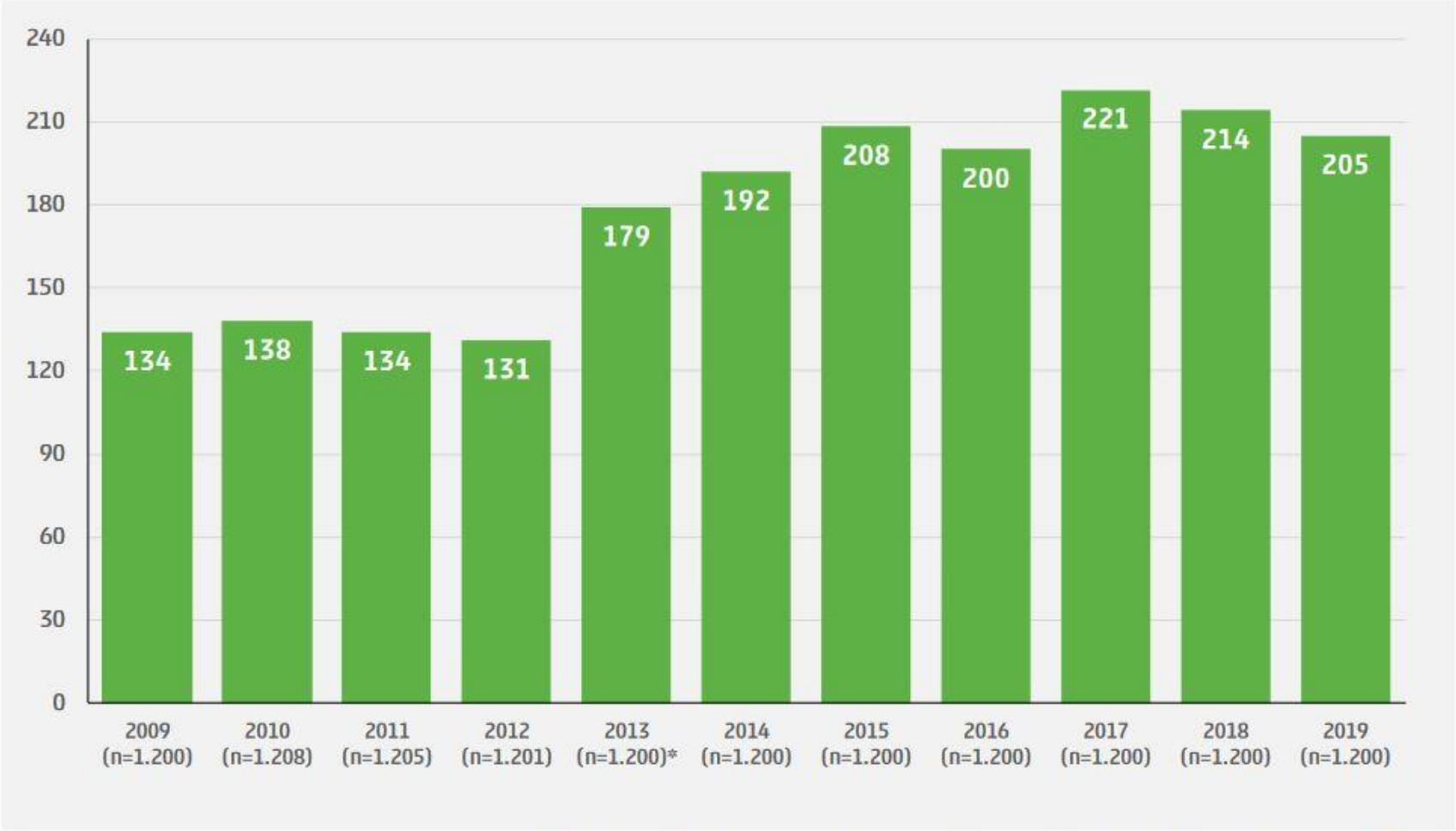


Quelle: JIM 2018, JIM 2019, Angaben in Prozent, Nennung ab 2 Prozent (Gesamt), Basis: Internetnutzer

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2009-2019

– Montag bis Freitag, Selbsteinschätzung in Minuten –

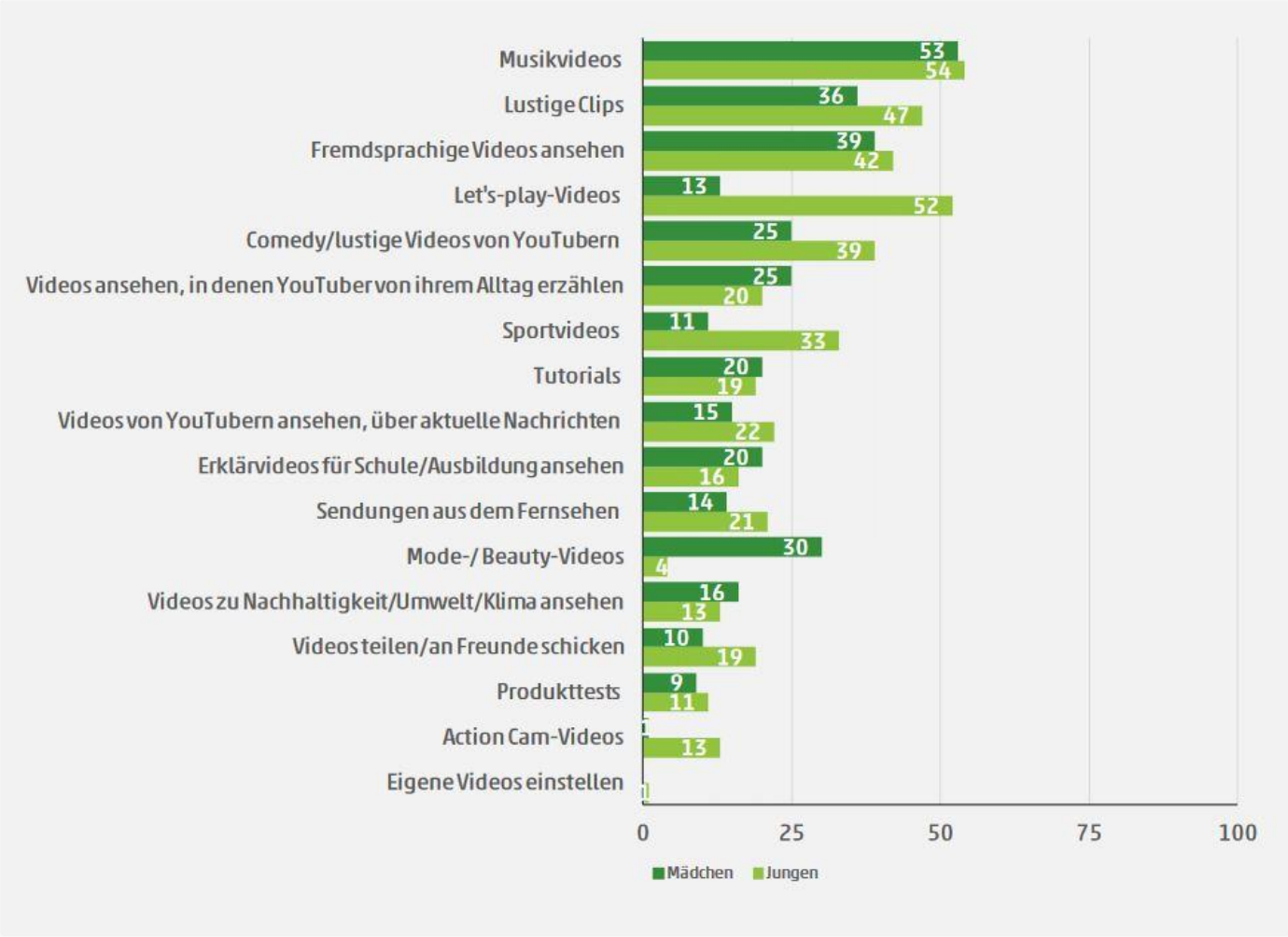


Quelle: JIM 2009-JIM 2019, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

YouTube: Nutzung 2019

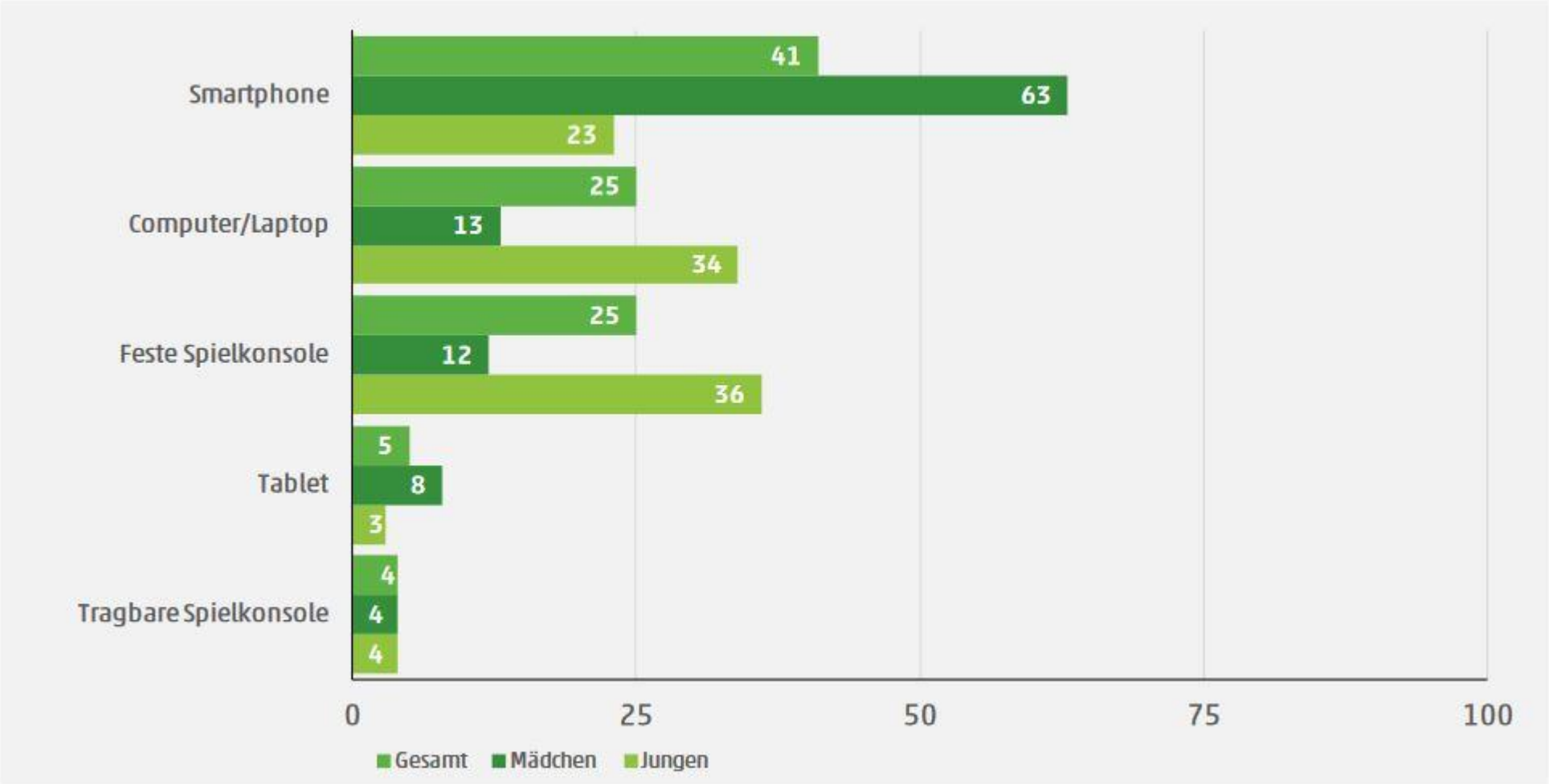
– täglich/mehrmals pro Woche –



Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die zumindest seltener YouTube nutzen, n=1.184

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2019

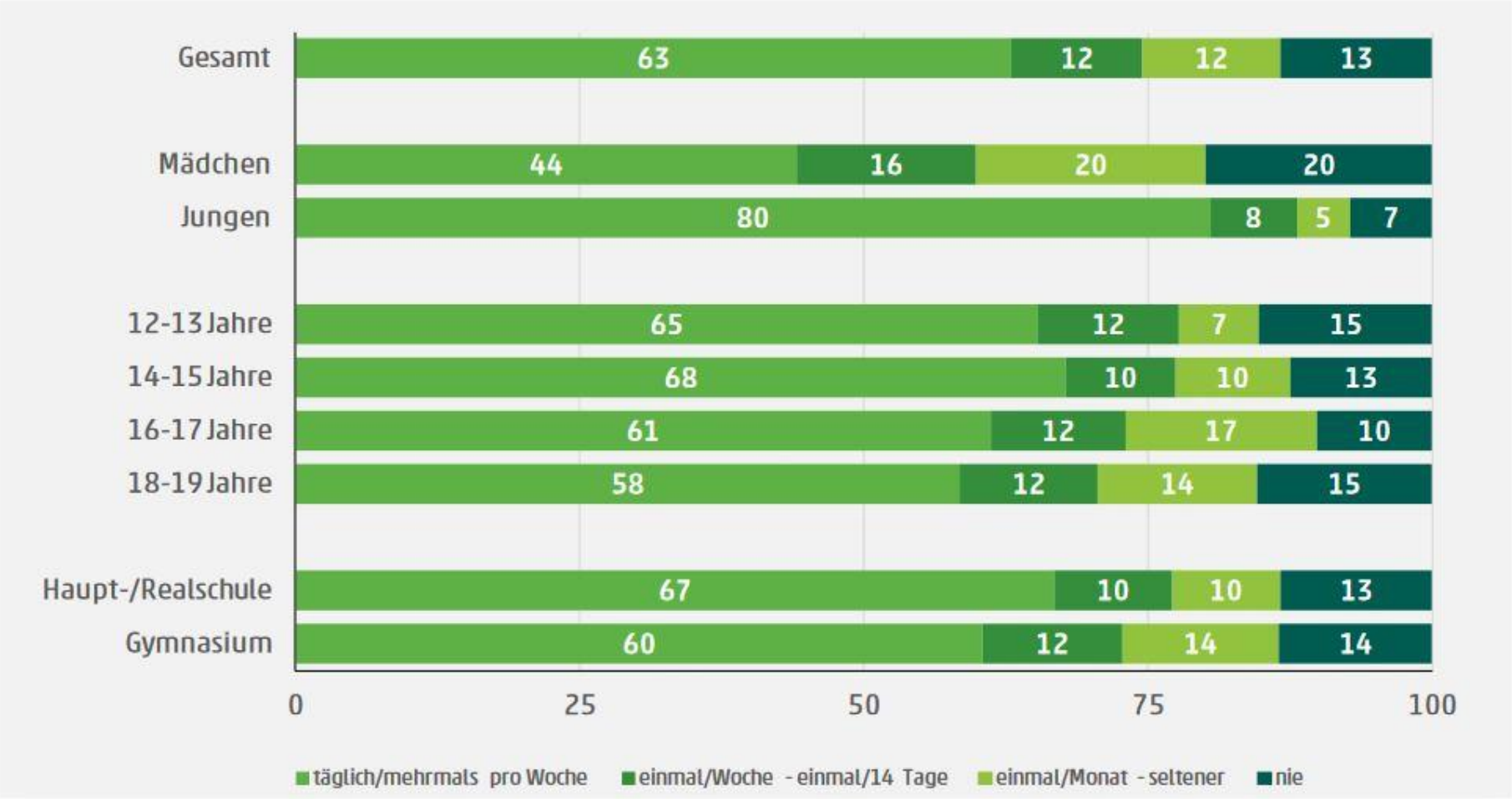


Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.039

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2019

– Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) –



Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Spieldauer (von den Jugendlichen subjektiv geschätzt):

- **Mo - Fr**: 81 Minuten pro Tag (2018: 103 Min., 2017: 84 Min.)
- **Unterschied Jungen/Mädchen**: 116 Min. zu 43 Min.
- **Altersspanne**: 14-17-Jährige 95 Min.
  18-19-Jährige 82 Min.
  12-13-Jährige 62 Min.

Quelle: JIM 2019

Zocken ist Jungssache… oder doch nicht?

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2019

– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft" 24%	„Fortnite" 22%	„FIFA" 15%	„FIFA" 10%
Rang 2	„Fortnite" 23%	„Minecraft" 20%	„Fortnite" 10%	„Grand Theft Auto" 9% „Minecraft" 9%
Rang 3	„FIFA" 17%	„FIFA" 15%	„Call of Duty" 8%	„Call of Duty" 8% „League of Legends" 8%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Fortnite" 17%	„Minecraft" 14% „FIFA" 14%
Rang 2	„Minecraft" 15%	„Fortnite" 13%
Rang 3	„FIFA" 14%	„Die Sims" 8%

Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.039

Was glauben Sie, fasziniert Spielende an den Games?

Warum ist das eigentlich so toll?

Frage an Kinder, Jugendliche und Erwachsene:
Warum spielst du gerne Computer- oder Videospiele?

- weil es Spaß macht
- weil ich dabei oft gewinne
- um mich mit anderen zu messen
- man kann da alles machen und jeder sein
- interessante Themen, z.B. Fußball, Formel1, Fantasy
- mit Freunden spielen macht am meisten Spaß

Warum ist das eigentlich so toll?

Interaktives Erlebnis

Kein einfaches „Sehen“, sondern aktives „Spielen“

Unterhaltung durch „Selbst-wirksamkeitserleben“ (Klimmt)

Flow-Erlebnis

Tätigkeits- und Schaffens-rausch (Csikszentmihályi)

Anforderungen und Kapazitäten sind im Gleichgewicht

Erfolgs-Erlebnis

Motivation durch den Wunsch, Erfolg zu haben (Fritz)

Eigenständige Wahl von Inhalt und Schwierigkeit

Soziales Erlebnis

Spielen in Gruppe: Multiplayer, LAN-Partys, Onlinespiele

Zugehörigkeit zu den Peer-Groups:

Clan, Gilde

Warum ist das eigentlich so toll?

Faszinierende Elemente in Computerspielen

- **Rückzug**: Spielen ermöglicht auch, sich zurück zu ziehen und sich innerhalb der Familie „Spielraum“ und Abgrenzung zu erschaffen
- **Spiele vertreiben Langeweile**: Sie sind spannend und die Kommunikation mit anderen ist unterhaltsam
- **Persönlichkeit**: Das Ausleben von Tagträumen und Fantasien unterstützt die Suche nach der eigenen Identität
- **Selbstwirksamkeit:** Konsequenzen der eigenen Aktionen sind direkt beobachtbar und man erlebt das eigene Handeln als wirkungsvoll. Die Spielenden haben die Kontrolle und damit Macht und Herrschaft.

Wo liegen Ihrer Meinung nach die größten Streitthemen?

Woher der ganze Stress?

Gewalt in Computerspielen:

- Medien alleine sind nie Ursache einer Gewalttat
- Die Risiko-Faktor-Hypothese geht davon aus, dass viele einzelne Faktoren den Menschen beeinflussen
- Wir sind also immer in einer Wechselwirkung zwischen unserer Umwelt und den konsumierten Medien

Umwelt ⟺ **Person** ⟺ **Medien**

Gewalt in Computerspielen:

Welche Inhalte sind besonders gefährlich?

- Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt
- Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten
- Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens
- Ausblendung negativer Folgen für das Opfer

Quelle: Kunczik/Zipfel, Kurzbericht (2010, S.9)

Woher der ganze Stress?

Exzessive Nutzung von Computerspielen:

Ein Medium in einer Lebensphase sehr stark zu nutzen, kann ganz normal sein.

- Neuartigkeit des Mediums, z.B. neue Konsole, neuer Spieltypus
- Besondere Lebensumstände
- Besondere Gefühlslagen

Auch positive Aspekte sind bei langer Computerspielnutzung (Ausdauer, Verantwortungsbewusstsein) zu berücksichtigen.

Exzessive Nutzung von Computerspielen:

Merkmale einer Sucht nach Sabine Grüsser-Sinopoli:

- **Kontrollverlust**: Zeitliche Begrenzungen des Spielens können nicht mehr kontrolliert werden
- **Entzugserscheinungen** wie Nervosität, Unruhe, Gereiztheit oder Zittern und Schwitzen
- **Regulation von negativen Gefühlszuständen:** Verdrängung negativer Gefühle wie Frustration oder Probleme
- **Toleranzentwicklung:** Verhalten wird durch häufigere und immer längere Spielzeiten oder extremere Spielinhalte gesteigert

Exzessive Nutzung von Computerspielen:

Merkmale einer Sucht nach Sabine Grüsser-Sinopoli:

- **Einengung des Verhaltensmuster:** Ständige gedankliche Beschäftigung mit einem Spiel, ständiges Verlangen zu spielen, alltägliches Verhalten wird auf das Spiel abgestimmt
- **Rückfall:** Versuche, das Spielen aufzugeben oder einzuschränken scheitern
- **Schädliche Konsequenzen und soziale Folgen:** Isolation durch Vernachlässigungen von Schule, Beruf und Freunden

Mindestens 5 Kriterien gleichzeitig über 12 Monate hinweg!

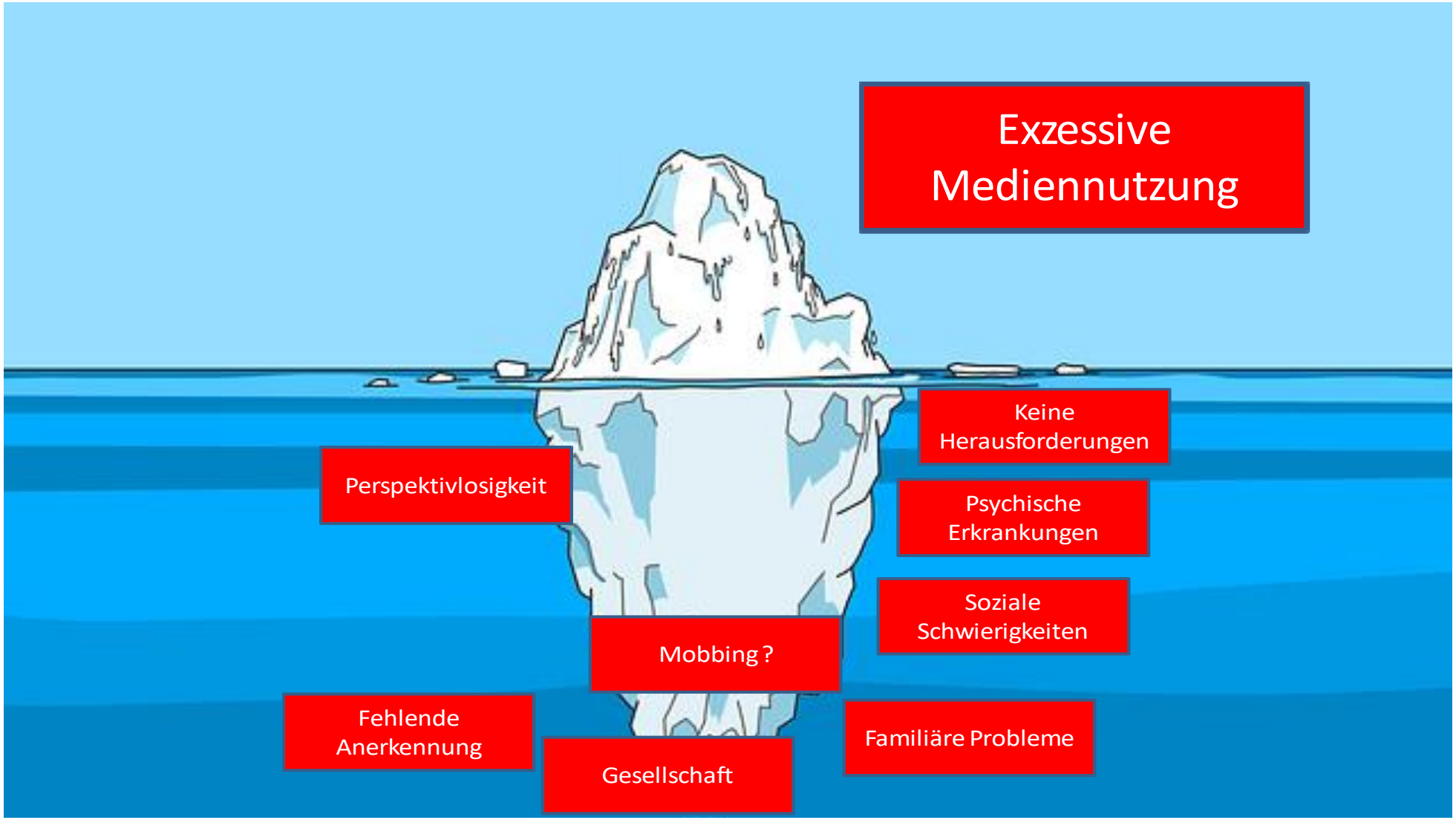
Woher der ganze Stress?

Exzessive Nutzung von Computerspielen:

Gesellschaftliche begünstigende Faktoren:

- Individualisierung und Enttraditionalisierung der Gesellschaft
- Zukunftsängste
- Arbeitslosigkeit
- Keine Herausforderungen im Leben / Schule / Beruf
- Massiver Erfolgsdruck, sich darzustellen
- Keine Selbstwirksamkeitserfahrungen im Alltag
- Allgegenwärtige Gewalt im Alltag

Woher der ganze Stress?



Quelle: Pixabay

Alter! Und dann hab ich Monte auf Twitch geschaut und Digga, war das geil!

- Gegründet Juni 2011
- Übernommen von Amazon August 2014 für ~ 1 Mrd. $
- Seit September 2016 Twitch Prime für Amazon Prime Kunden

Alter! Und dann hab ich Monte auf Twitch geschaut und Digga, war das geil!

https://twitchtracker.com

1,210,875 viewers online

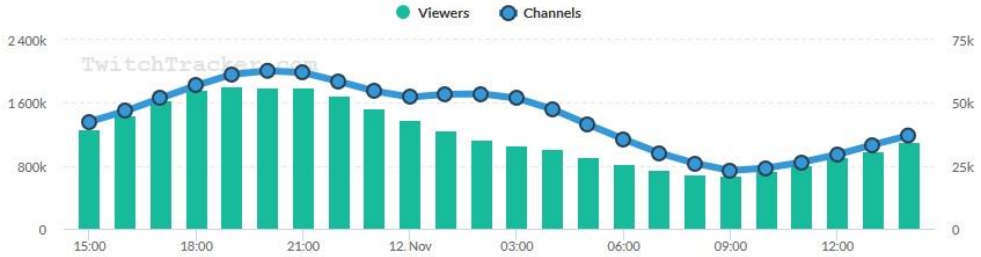
39,347 streams online

1,815 unique games online

ACTIVE BROADCASTERS

June 2019	3,396,947
July 2019	3,355,426
August 2019	3,188,759
September 2019	2,942,889
October 2019	2,973,666

LIVE VIEWERS AND CHANNELS FOR THE LAST 24 HOURS



1.24M ▲5% avg. viewers last 30 days

45.2K avg. live channels last 30 days

27.6 ▲6.11% viewers per stream last 30 days

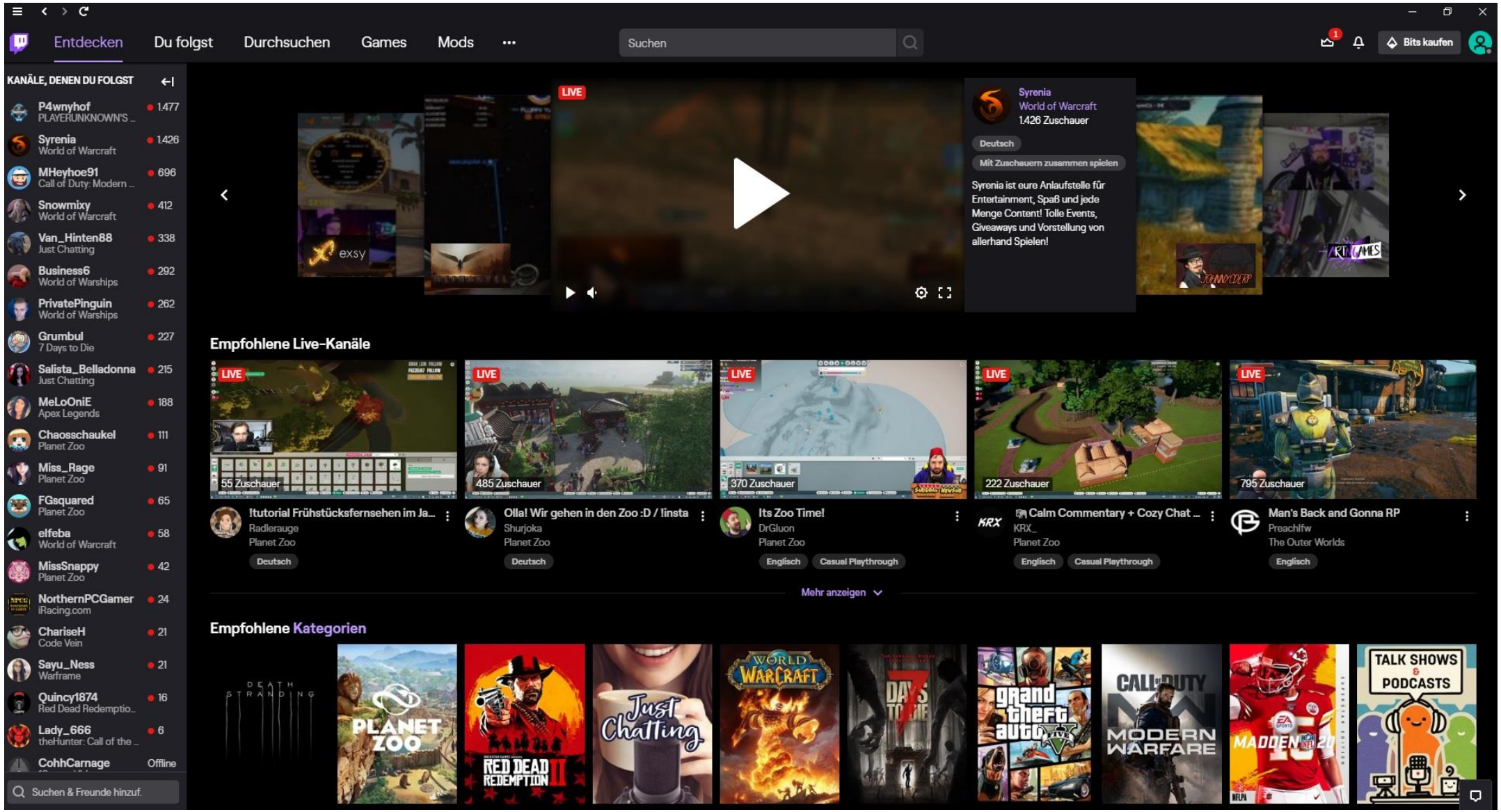
TOP STREAMS OF THE WEEK

	PEAK VIEWERS
riotgames PRESHOW | Finals | 2019 World Championship | G2	637,369 224,379 in average
lvpes [ESP] LEAGUE OF LEGENDS - MUNDIAL 2019 - GRAN	232,608 153,401 in average
ogaminglol WORLDS 2019 - G2 vs SKT - DEMI FINALE - BO5	204,222 32,154 in average
summonersinnlive THE MAIN - WORLDS FINALE live aus Berlin [GER]	105,574 35,581 in average
thegrefg ¡GANADORES DEL SORTEO MÁS GRANDE DE MI P***	103,710 74,203 in average
shongxbong قر الد (CA VS SAWA7AT) | #WeArePOWER	94,869 76,052 in average
easportsfifa FUT Champions Cup Stage I Championship Sunday |	88,995 61,067 in average

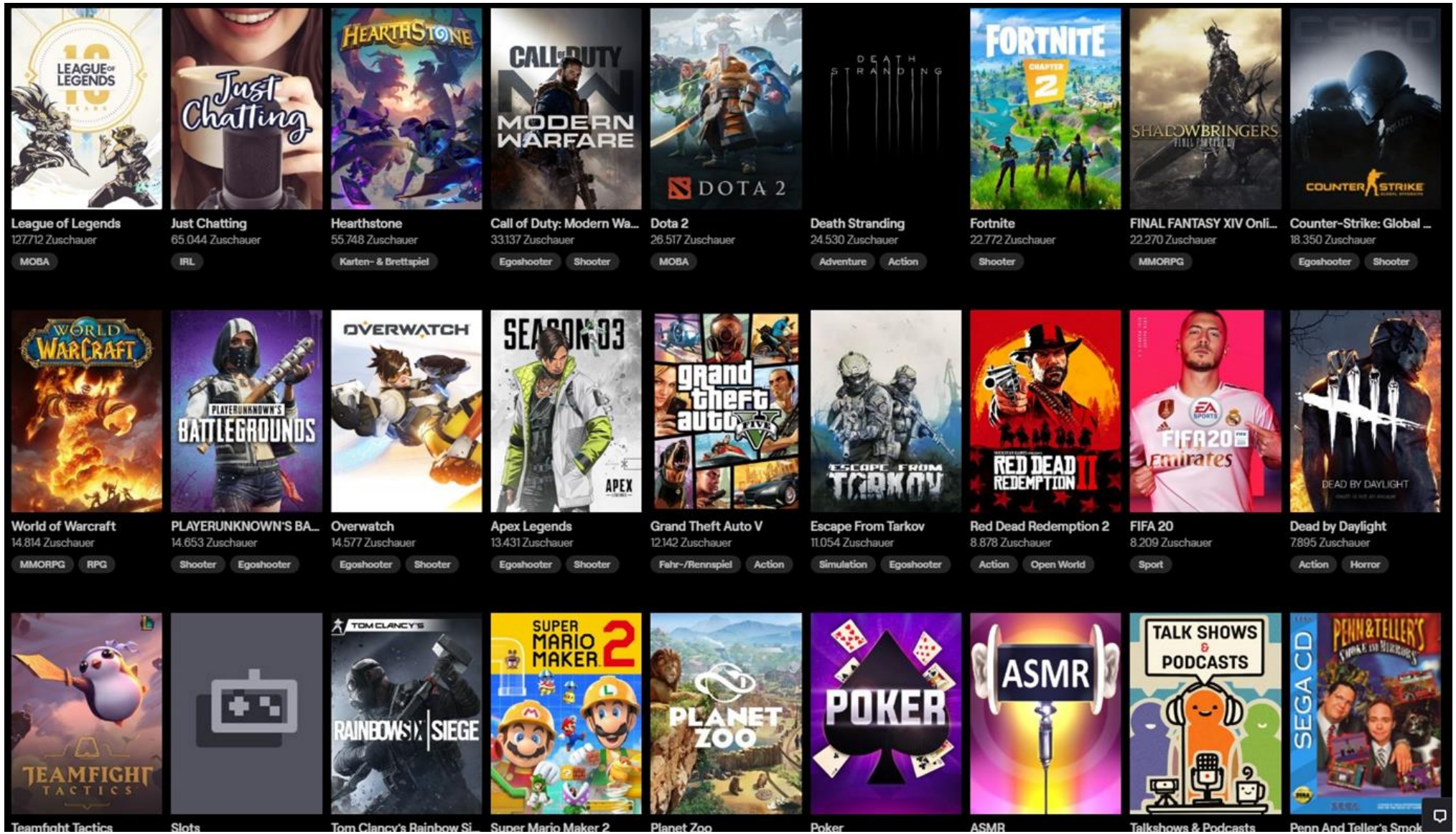
TOP LIVE CHANNELS

	VIEWERSHIP CURRENTLY WATCHING
Dota2RuHub Russian Partner	35,303 2.9% of live viewers
Faker Korean Partner	33,564 2.8% of live viewers
CohhCarnage English Partner	20,015 1.7% of live viewers
풍월량 Korean Partner	12,884 1.1% of live viewers
Myth English Partner	11,229 0.9% of live viewers
餐餐自由配 Chinese Partner	9,829 0.8% of live viewers
Thijs English Partner	9,789 0.8% of live viewers

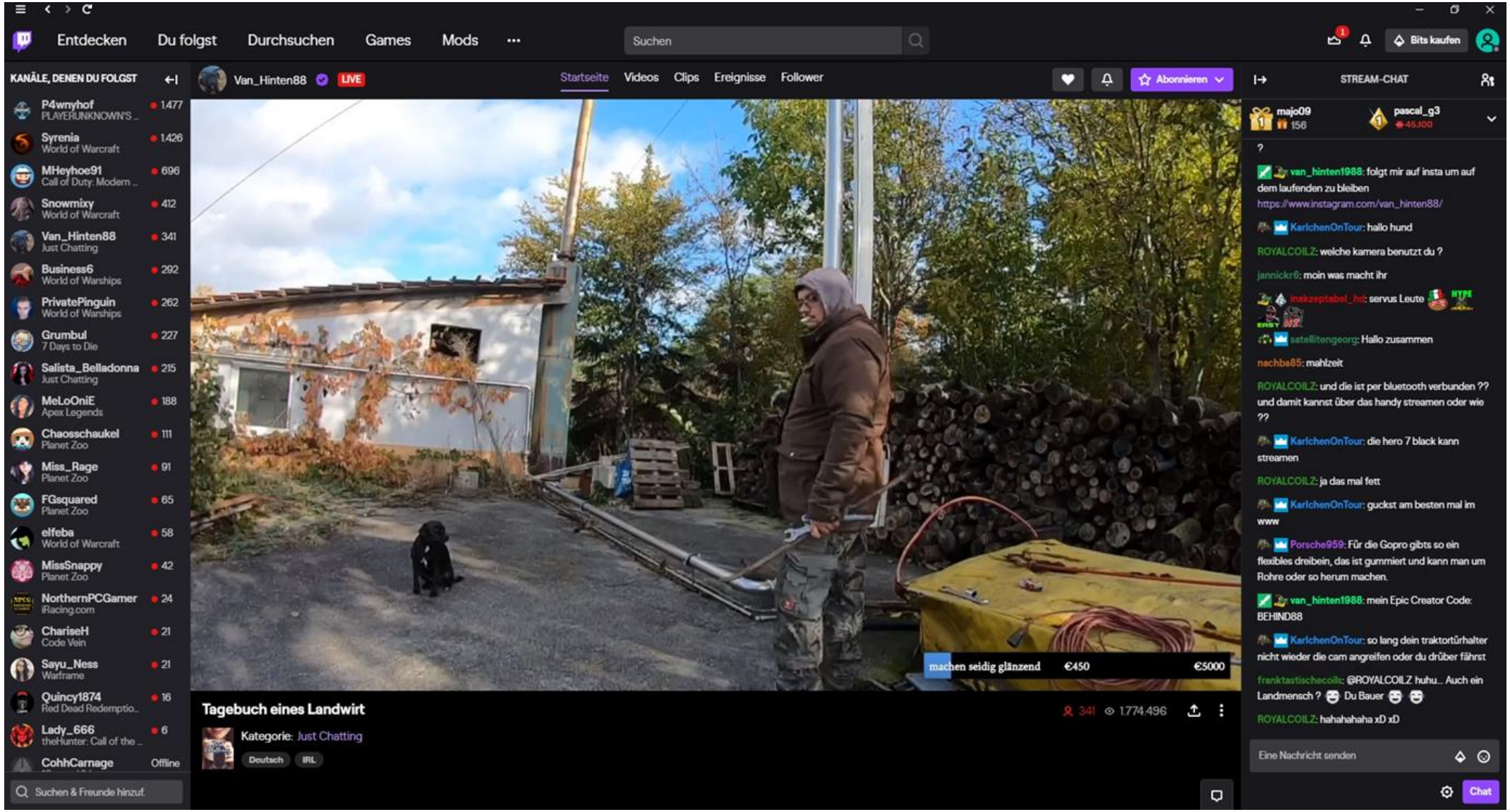
Alter! Und dann hab ich Monte auf Twitch geschaut und Digga, war das geil!



Alter! Und dann hab ich Monte auf Twitch geschaut und Digga, war das geil!



Alter! Und dann hab ich Monte auf Twitch geschaut und Digga, war das geil!



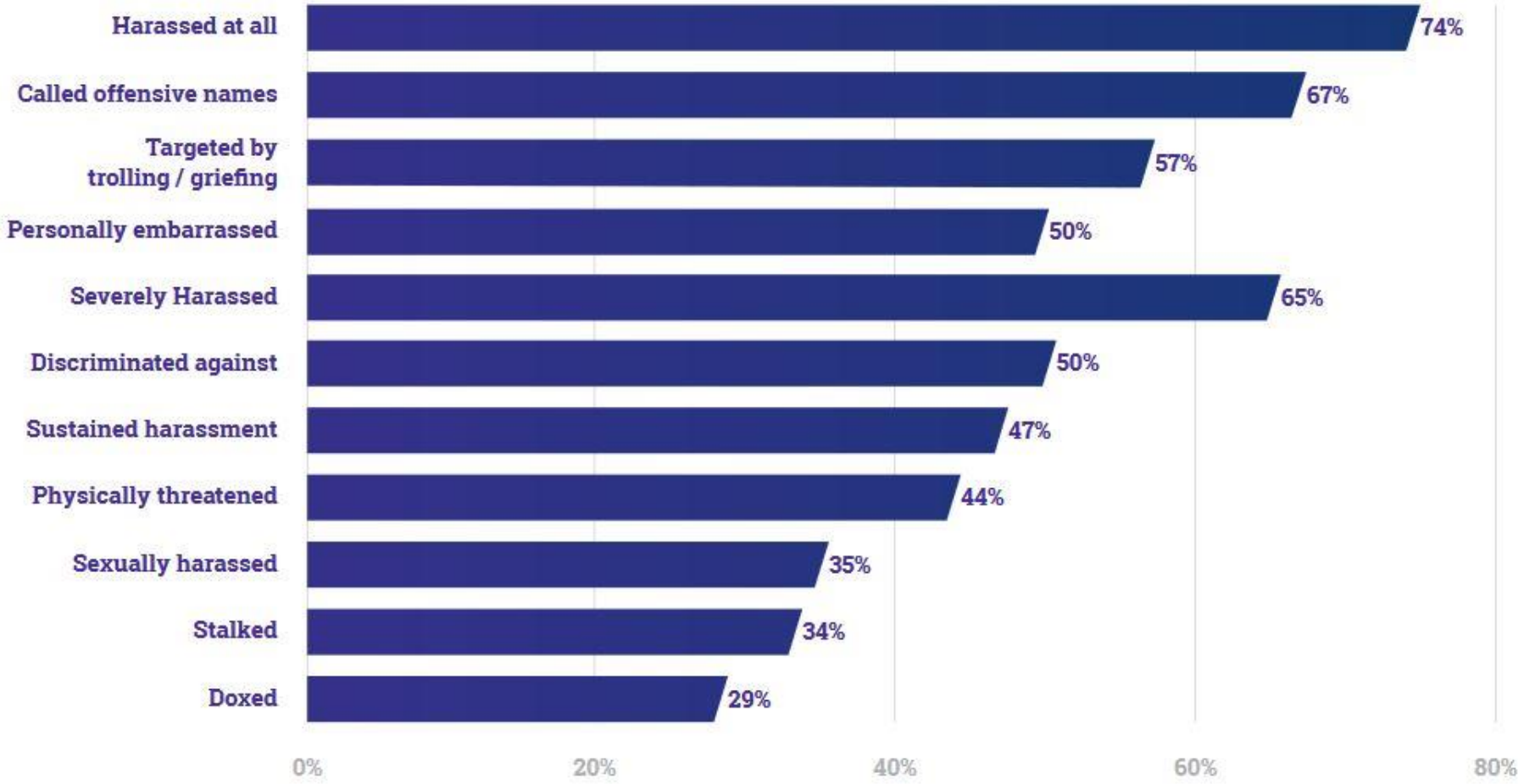
Toxisches Verhalten in Game-Communities:

Studie: Free to play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games

- Beauftragt durch ADL (Anti-Defamation League)
- Online-Befragung in den USA, Juli 2019
- 1045 Befragte im Alter von 18-45 Jahren

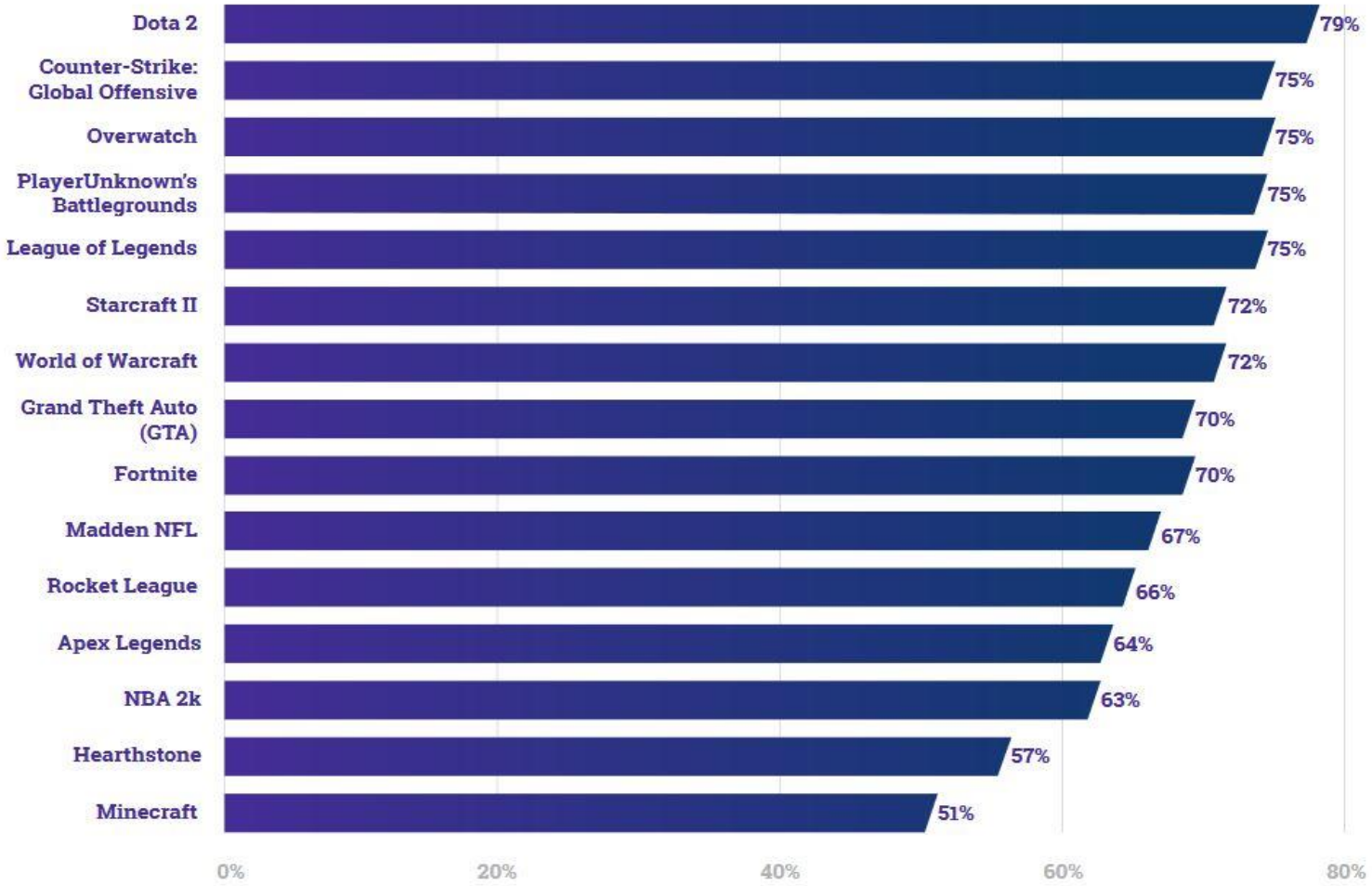
Link: https://www.adl.org/media/13139/download

Experiences of harassment (type):



Link: https://www.adl.org/media/13139/download

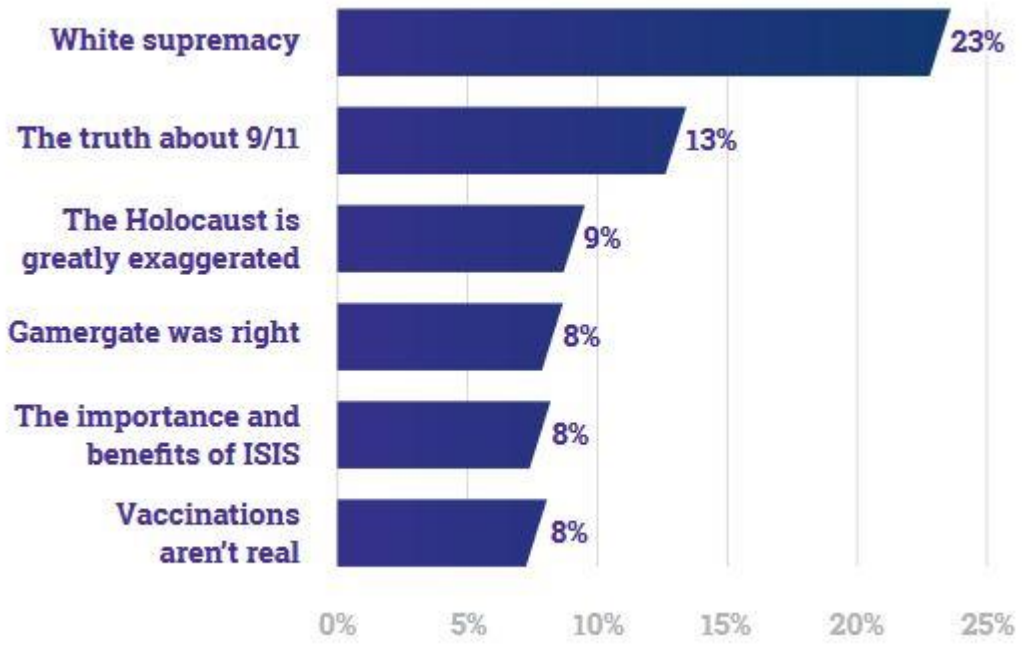
Experiences of harassment (game):



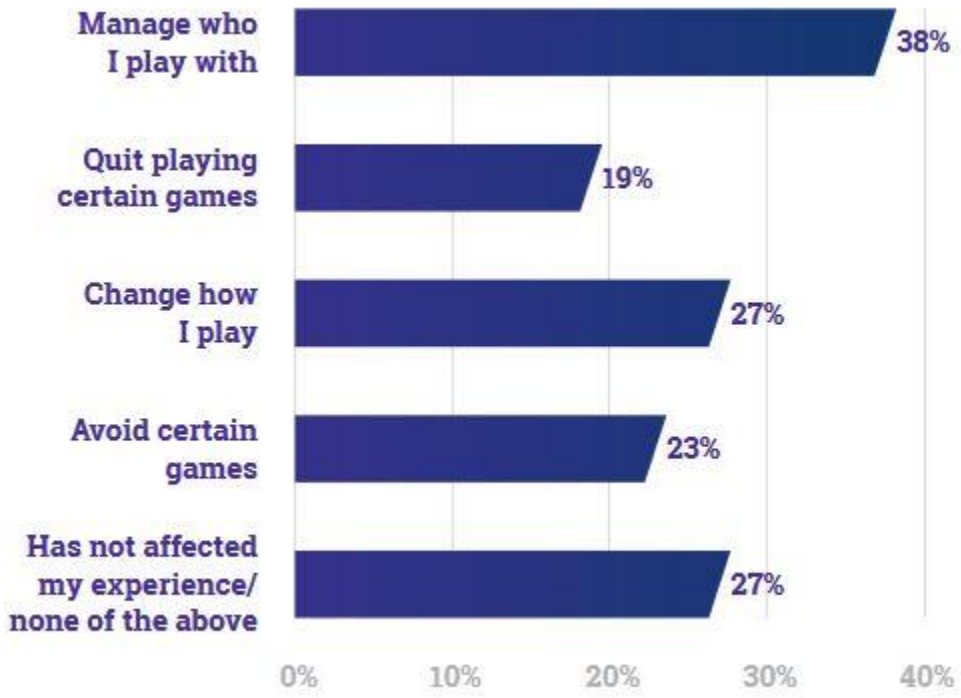
Link: https://www.adl.org/media/13139/download

Exkurs

Controversial topics in Online Games:



Reactions to Harassment:



Link: https://www.adl.org/media/13139/download

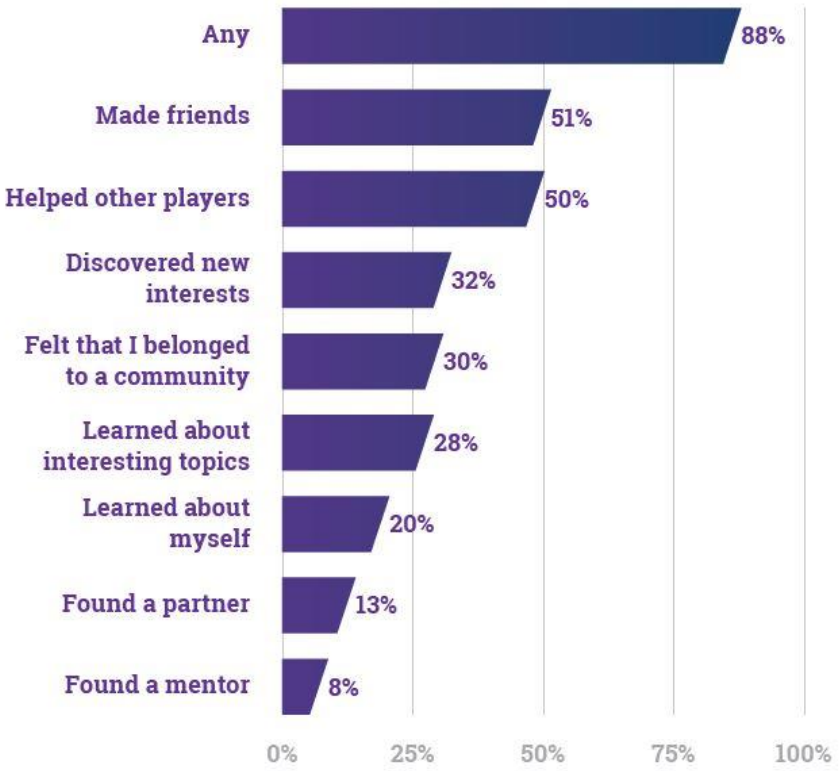
Exkurs

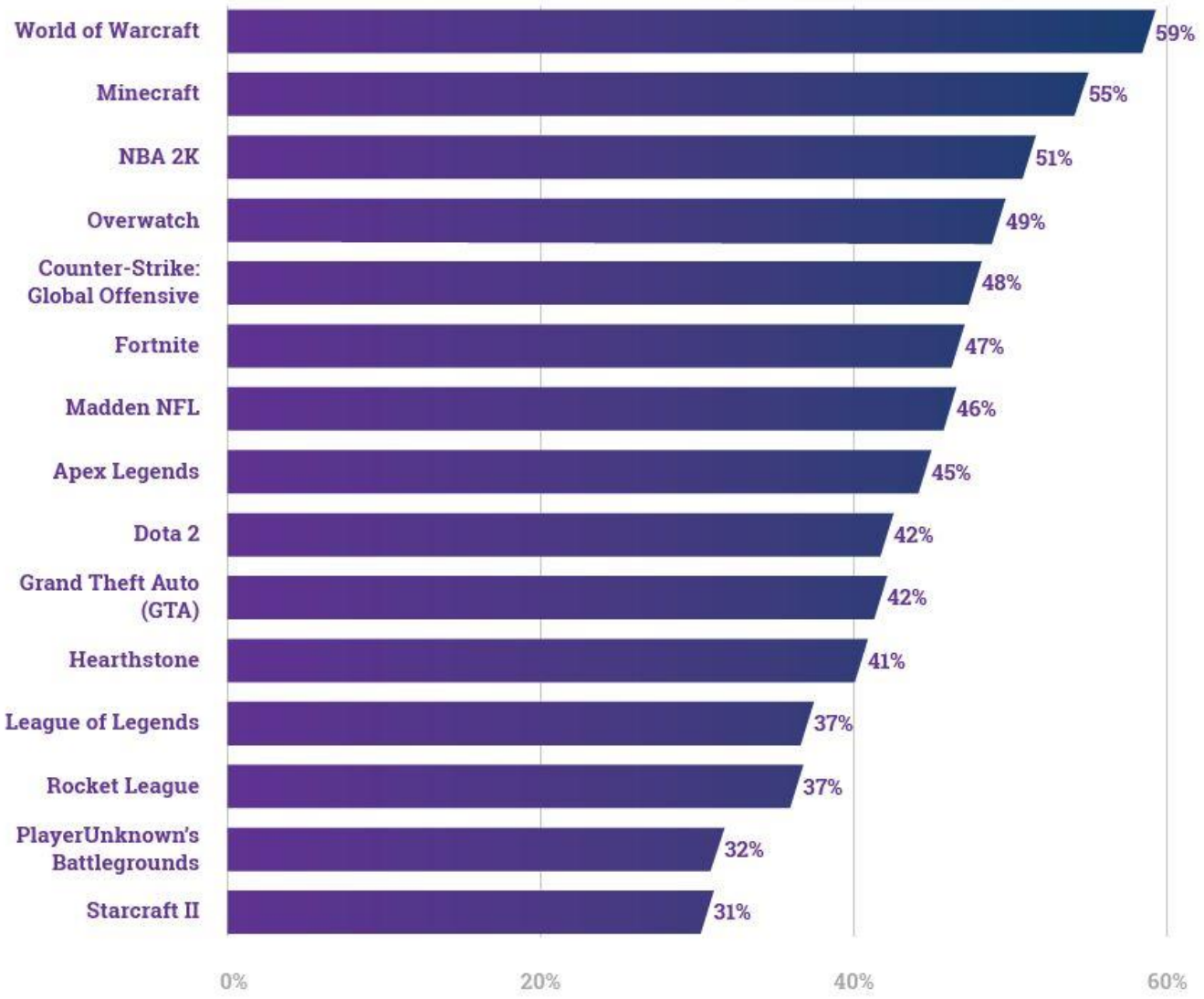
Figure 13. Screenshot of Anti-Semitic Harassment in Fortnite. Fortnite is a battle-royale style shooter, where players are air-dropped onto an island and compete to be the last person standing. Fortnite allows players to build structures.

Link: https://www.adl.org/media/13139/download

Exkurs

Positive experiences:





Link: https://www.adl.org/media/13139/download

Unterrichtsideen

Methodenheft A4, 36 Seiten

Preis: 0,00 €

In den Warenkorb

Spielend lernen - 17 innovative Games-Konzepte für Schule und Jugendbildung

Die 36-seitige Broschüre enthält eine Einleitung zum Thema "Spielend lernen - mit Spielen lernen - über Spiele lernen", 17 Methodenbeschreibungen für die schulische und außerschulische Praxis von "Learning Apps" über "Digital Outdoor Games" und "Gamesentwicklung mit Scratch" bis zu "check the games". Weiterführende Links und Empfehlungen schließen das Heft ab.

Link: https://medienundbildung.com/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Spielend-lernen19_web72.pdf

Unterrichtsideen

Link: https://digitale-spielewelten.de/

Unterrichtsideen

Für Schulklassen und Jugendgruppen

Code Breakers mobile

CODE BREAKERS mobile ist ein Escape-Game-Konzept für Schulen und Bildungseinrichtungen.

Link: https://medienundbildung.com/projekte/maker-labor/code-breakers/

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Daniel Zils

zils@medienundbildung.com

SCHULE mittendrin

www.efwi.de/veranstaltungen/schule-mittendrin