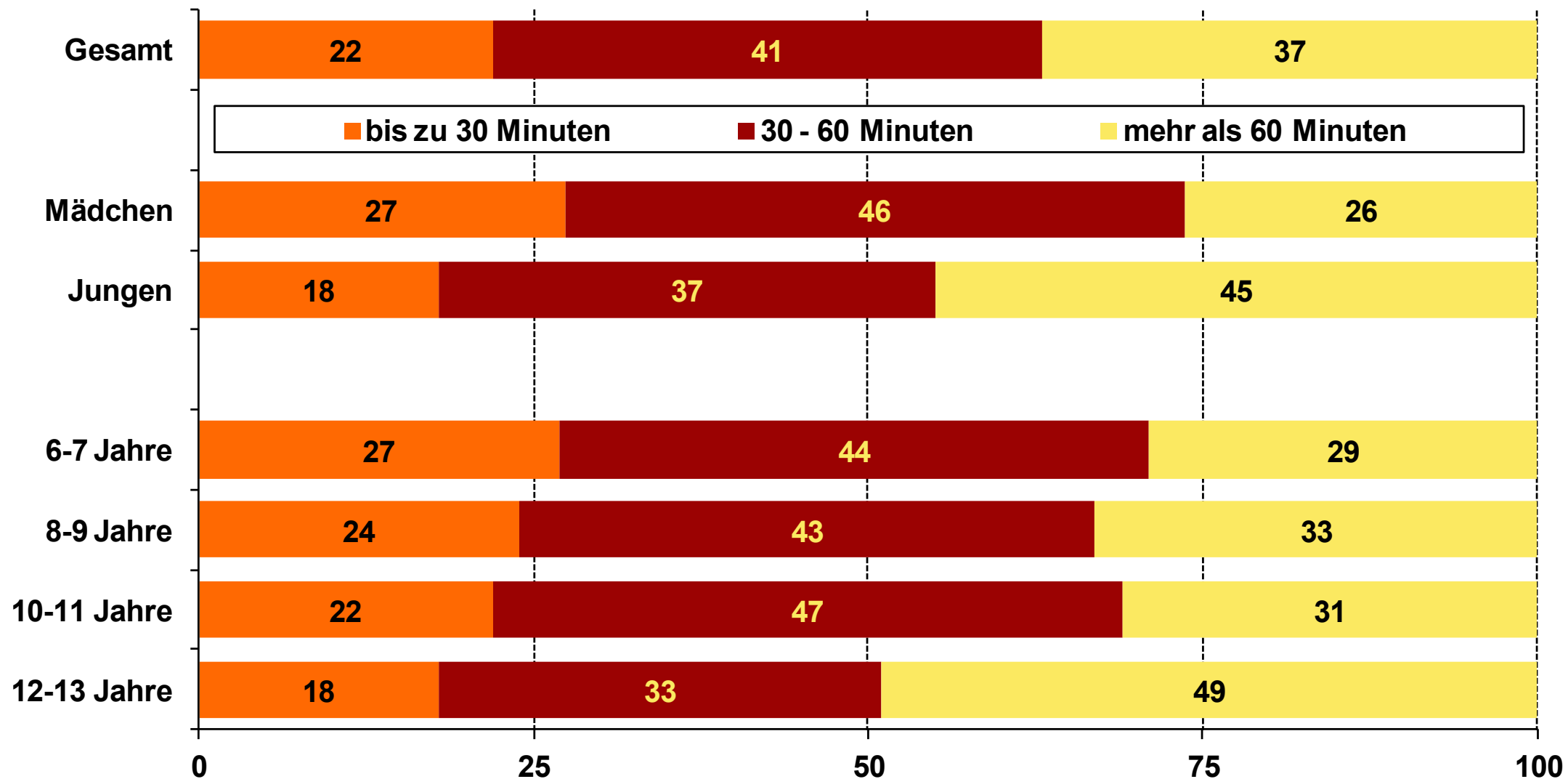


COMPUTERSPIELE

Medienwelten unserer Schülerinnen und Schüler

Wenn du an einem normalen Tag spielst – wie lange ist das so in etwa?



Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2017

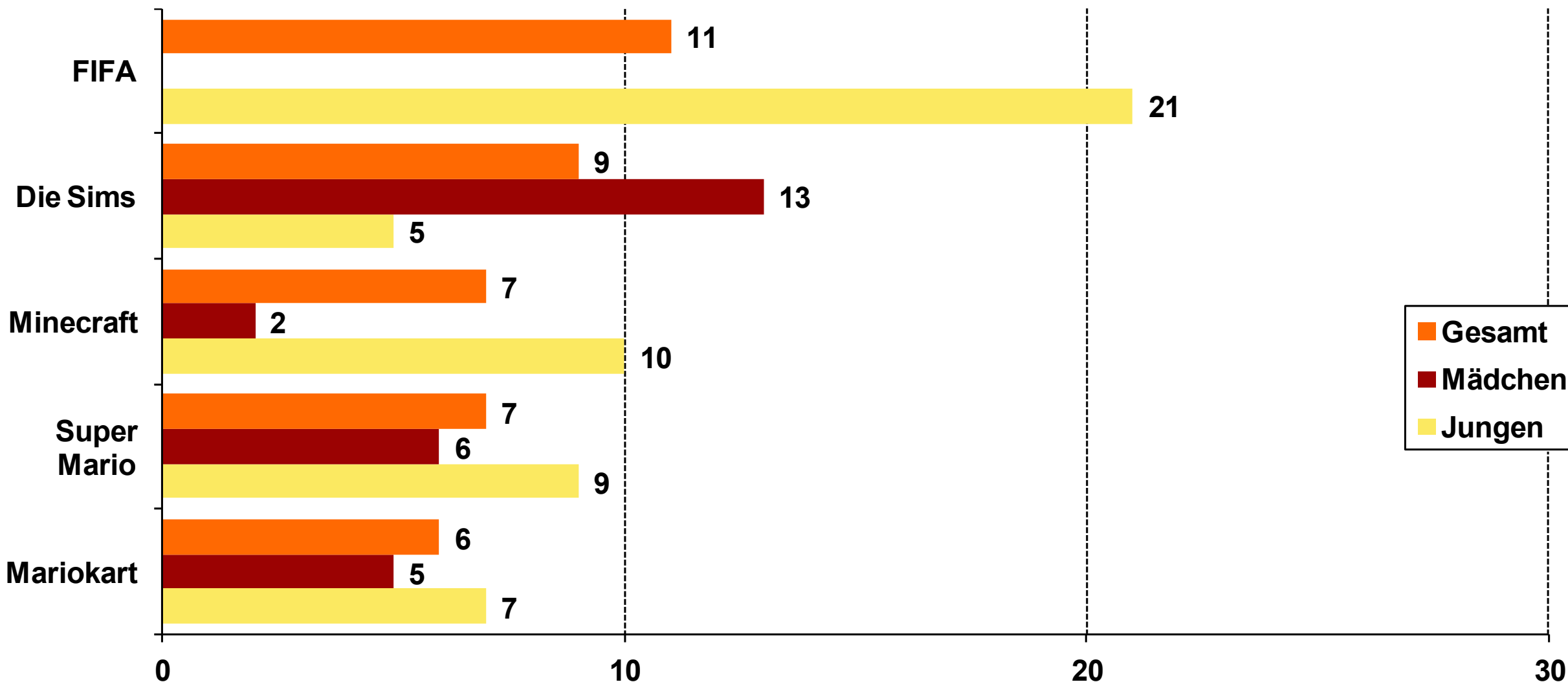
- Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto) -



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200

Liebste Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2016

- bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5%

Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

Liebste Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele

Rang 1 - 3

- bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 31%	„Minecraft“ 16%	„FIFA“ 16% „Grand Theft Auto“ 16%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„Clash Royale“ 13% „Clash of Clans“ 13%	„FIFA“ 14%	„League of Legends“ 11%	„Grand Theft Auto“ 11%
Rang 3	„FIFA“ 10%	„Grand Theft Auto“ 10%	„Battlefield“ 10%	„Call of Duty“ 9% „Candy Crush“ 9%

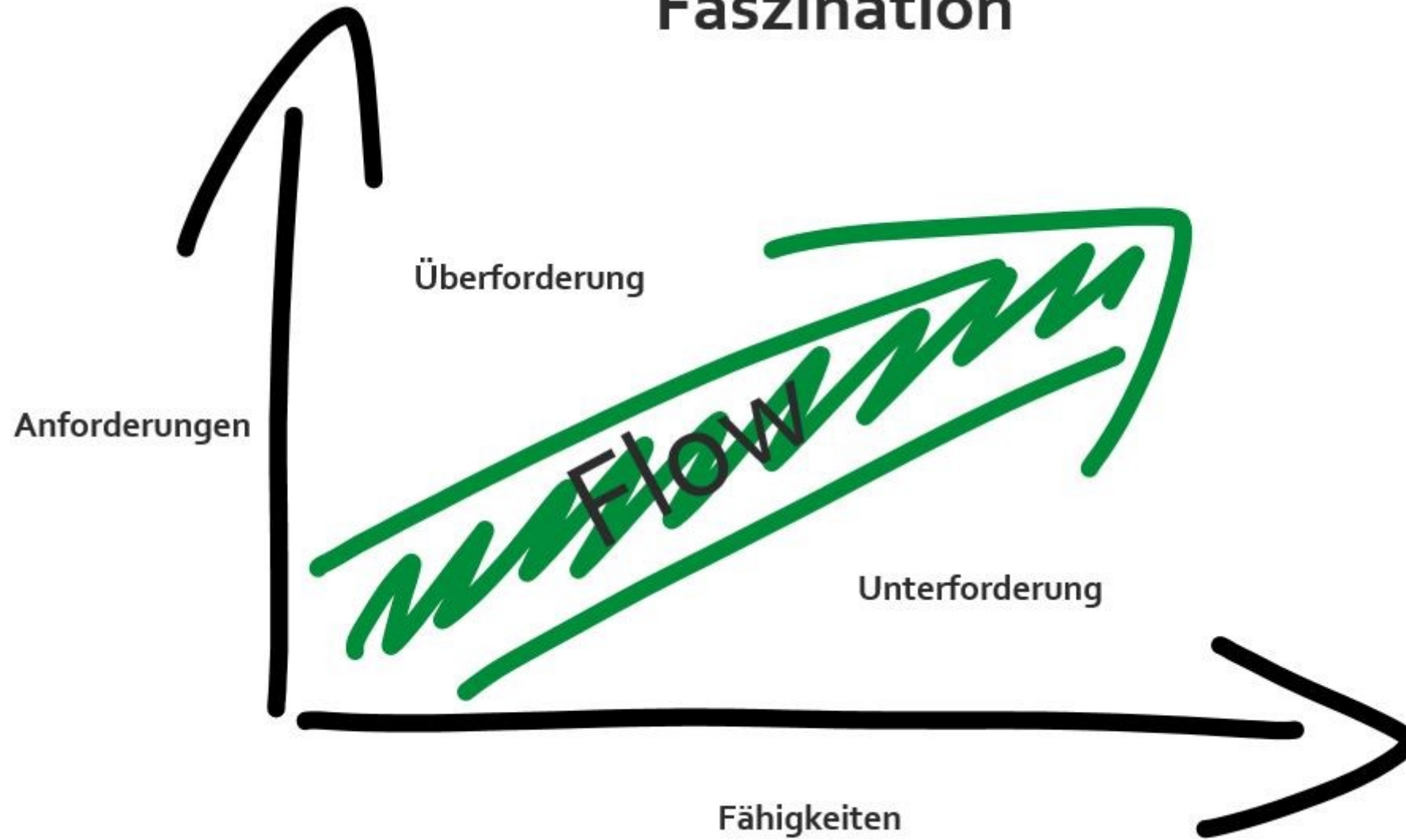
	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 14%	„FIFA“ 15%
Rang 2	„FIFA“ 13%	„Minecraft“ 13%
Rang 3	„Grand Theft Auto“ 12%	„Grand Theft Auto“ 10%

Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen, n=1.078

Gängige Geschäftsmodelle

- Kauf des Spieles
- Free2Play
- In-App-Käufe / Pay-to-win
- Werbung
- Abonnement

Faszination



Faszination

- Immersion (Eintauchen in die digitalen Spielwelten)
- Identifikation
- Interaktion
- Selbstwirksamkeit
- Gaming Culture
- Vernetzung, online Spielen
- Machart der Spiele

A word cloud in German centered around the theme of problematic computer game usage. The words are arranged in a horizontal, cloud-like shape. The most prominent words are 'problematische', 'Computerspielnutzung', 'Computerspielsucht', 'Gewalt', 'Kosten', 'Spiel', 'exzessives', 'Frustration', 'Abhängigkeit', 'Entzugssymptomatik', 'Zeit', 'Probleme', 'USK Killerspiele', 'PEGI Egoshooter', 'Mann', 'Vernachlässigung', 'Rückzug', 'Inhalte', 'Fluchtpunkt', 'Kontrollverlust', 'Stereotype', 'Misserfolg', 'Depression', 'Rollenverständnis', 'Frau', and 'Mann'. The words are in various sizes and orientations, with some appearing in all caps and others in title case. The background is white.

problematische
Computerspielnutzung
Computerspielsucht
Gewalt
Kosten
Spiel
exzessives
Frustration
Abhängigkeit
Entzugssymptomatik
Zeit
Probleme
USK Killerspiele
PEGI Egoshooter
Mann
Vernachlässigung
Rückzug
Inhalte
Fluchtpunkt
Kontrollverlust
Stereotype
Misserfolg
Depression
Rollenverständnis
Frau
Mann

Zukunft?



Zukunft?



Computerspiele in der Schule

- Unterricht mit und über Computerspiele
- Elternabende
- Projektstage

Gamification

Verwendet man Merkmale von Computerspielen, wie beispielsweise Highscore, Level oder Trophäen, in spielfremden Kontexten, etwa um die Motivation beim Lernen fachlicher Inhalte zu steigern, spricht man von Gamification.

vgl. Sebastian Deterding, <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

„Bestimmte Spiele können in bestimmten Bereichen für bestimmte Spieler*innen eine lernförderliche Wirkung haben.“

Johannes Breuer, Non vitae, sed ludo discimus? Grenzen des Lernens mit Computerspielen. In: Wolfgang Zielinski / Sandra Aßmann / Kai Kaspar / Peter Moormann (Hrsg.) Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht, Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW Band 5. Düsseldorf/München, 2017, S.24.

GAME OVER