

Eintauchen in Digitale Spielewelten

Aktuelle Highlights, Problembereiche, Handlungsmöglichkeiten für Eltern

Dr. Daniel Hajok (d.hajok@akjm.de)

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

Honoarprofessor an der Universität Erfurt (Seminar für Kommunikationswissenschaft)

Themen im Überblick

Faszination Computerspiele

→ Genres – Plattformen – Zugänge – Nutzung

Potenziale und Gefahren

→ Lernen fürs Leben – exzessive Nutzung – Gewalt

Kinder- und Jugendmedienschutz

→ Kriterien und Schutzinstrumente

Hinweise für die Praxis

→ Was können Eltern und pädagogische Fachkräfte tun?

Faszination Computerspiele

Genres – Plattformen – Zugänge – Nutzung

Genres – Plattformen – Trends (www.klicksafe.de)

Genres

(Action-)Adventures, Rollenspiele, Shooter, Strategiespiele, Sport- und Rennspiele, Denk- und Geschicklichkeitsspiele u.a.m.

Plattformen

Stationäre/tragbare Konsolen, PCs und Laptops, Handys, Smartphones, Tablets u.a.m.

Trends

Spielen als Jugendkultur, neue Spielformen und kreative Auseinandersetzungen

Ranking nach Verkauf in BRD (www.vgchartz.com)

Games

FIFA 19, Red Dead Redemption, Spider-Man,
Mario Kart 8, Call of Duty: Black Ops III,
Far Cry 5, God of War, Super Mario ...

Hardware

PS4, NS, 3DS, Xone,
WiiU, PSV...

Software

PS4, NS, Xone, PC, 3DS, WiiU,
PS3, Wii, X360 ...

Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2016/17)

Kinder (Tendenz seit 2010)	Stellenwert in Freizeit 2016	Jugendliche (Tendenz seit 2010)
Fernsehen (=)	1.	<u>Handy / Smartphone nutzen (++)</u>
Hausaufgaben/Lernen (-)	2.	<u>Internet nutzen (++)</u>
Draußen spielen (=)	3.	Musik hören (=)
Draußen spielen (=)	4.	<u>Online-Videos ansehen (+)</u>
Handy/Smartphone nutzen (++)	5.	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6.	Radio hören (=)
Musik hören (-)	7.	<u>Fotos/Videos auf Smartphone (++)</u>
Internet nutzen (++)	8.	Freunde / Leute treffen (--)
Mit Tier beschäftigen (=)	9.	Sport treiben (=)
<u>Radio hören (=)</u>	10.	<u>Filme/Videos bei Streaming-Dienste (+)</u>
<u>PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)</u>	11.	<u>PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)</u>
<u>Computer nutzen (offline) (=)</u>	12.	Bücher lesen (=)
Bücher lesen (=)	13.	Familienunternehmungen (++)
Familien/Eltern (=)	14.	<u>Tablet nutzen (++)</u>
Malen/Zeichnen/Basteln (=)	15.	Tageszeitung lesen (--)

Alles anders durch digitale Medien?

'Schonraum' durchlässig – 'Schutzraum' adé (Böhnisch 2009)

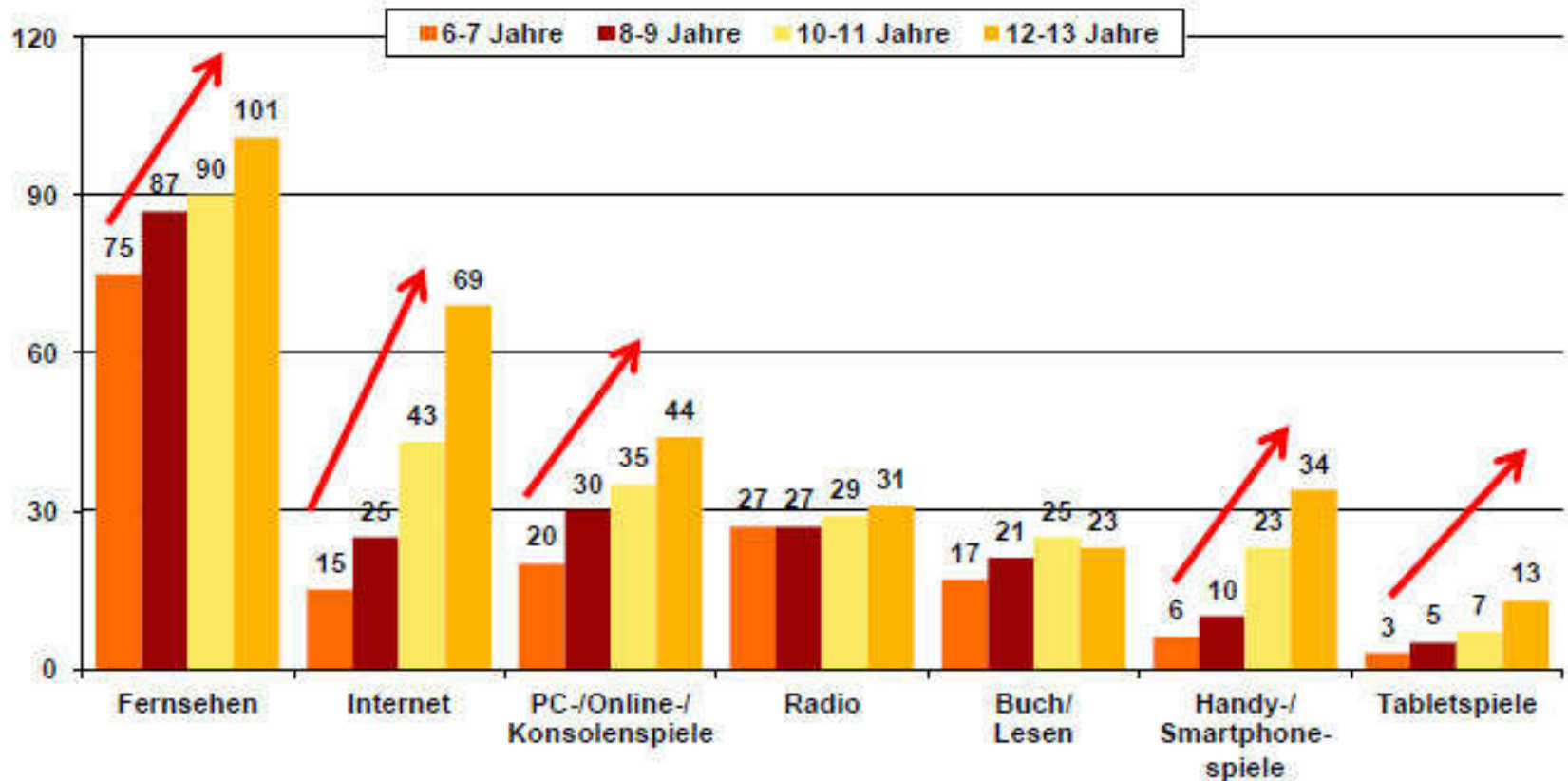
- Die bisherigen Experimentierräume junger Menschen waren im Ideal sozial, kulturell, rechtlich geschützt → die neuen medialen Experimentierräume sind **nicht 'schützbar'**
- Beim pädagogischen Umgang muss es immer mehr darum gehen, Heranwachsende beim Erwerb der Fähigkeit zu unterstützen, sich die **Grenzen** im Medienumgang **selbst setzen** zu können



Im bisherigen Moratoriumsgedanken des 20. Jahrhunderts wurde davon ausgegangen, dass Jugendliche geschützt werden müssen, damit sie risikolos experimentieren können. Nun experimentieren sie in den ungeschützten medialen Räumen. Mit der Gefahr, dass das, was sie dort heute tun, morgen immer wieder neu hervorgeholt werden kann. (Böhnisch 2009, S. 31)

Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch Kinder

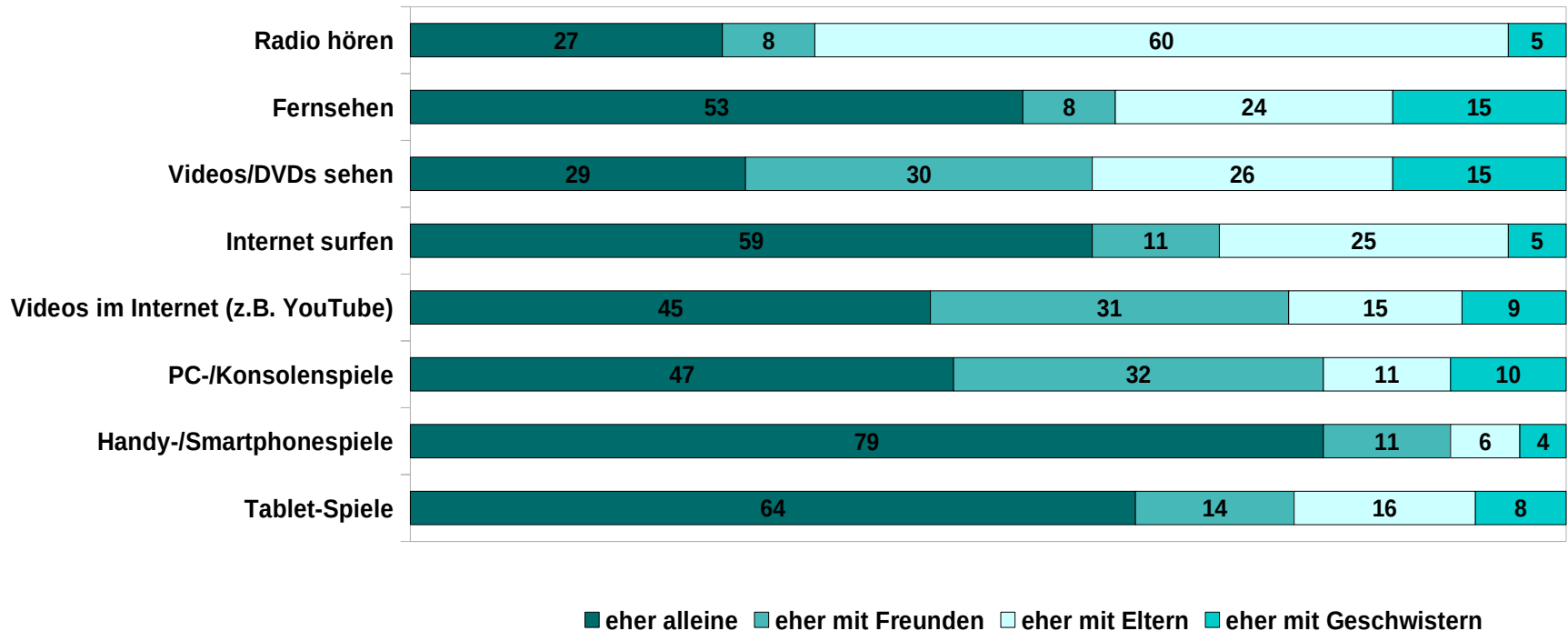
- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Minuten, Mittelwert
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Soziale Kontexte (nach MPFS 2017)

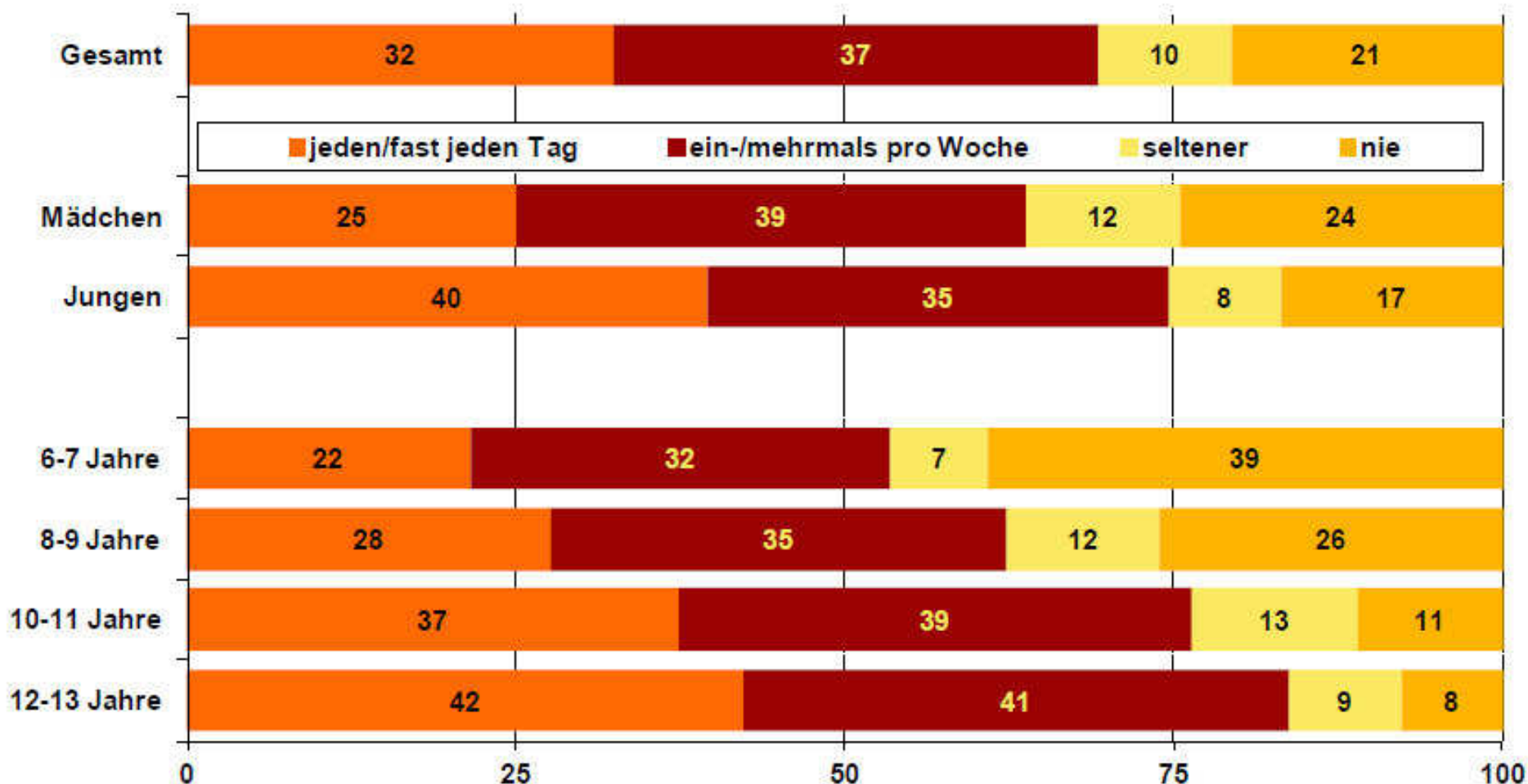
Anteile der 6- bis 13-jährigen Nutzer in Prozent



Mit digitalen Spielen entziehen sich Kinder immer früher einer Kontrolle durch die Erziehenden!

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2016

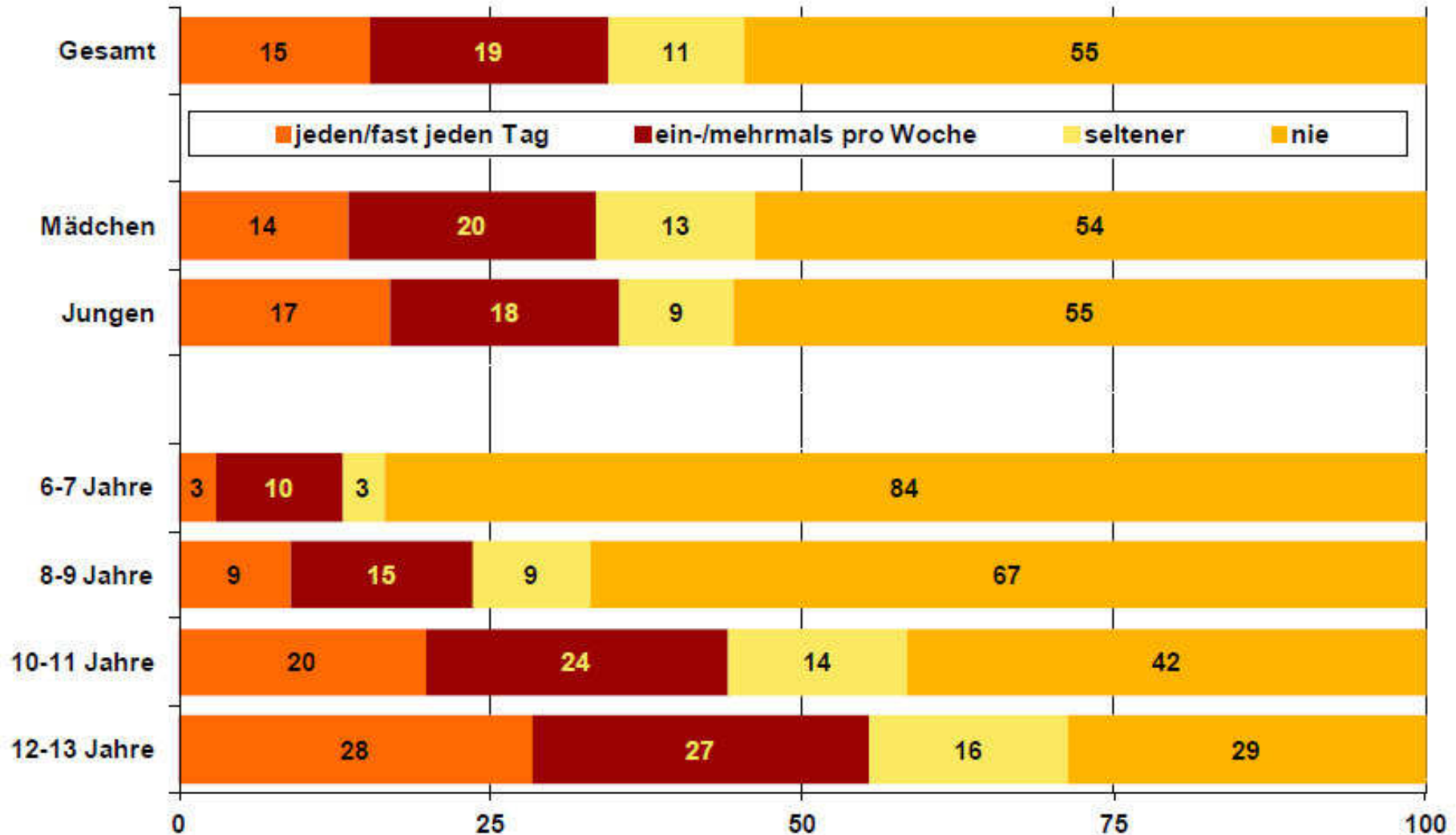
- Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto) -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

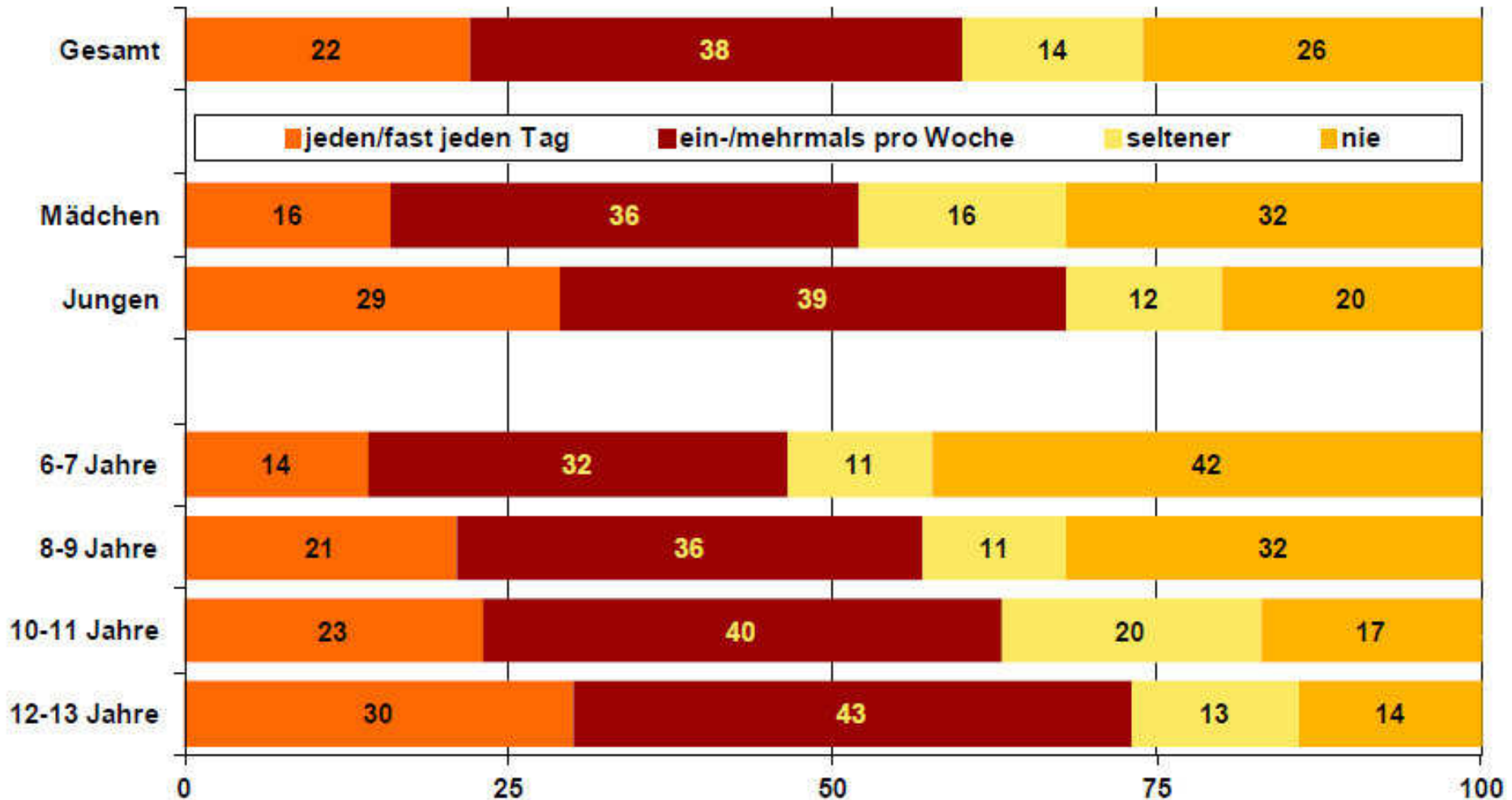
Basis: alle Kinder, n=1.229

Nutzung Handy-/Smartphonespiele 2016



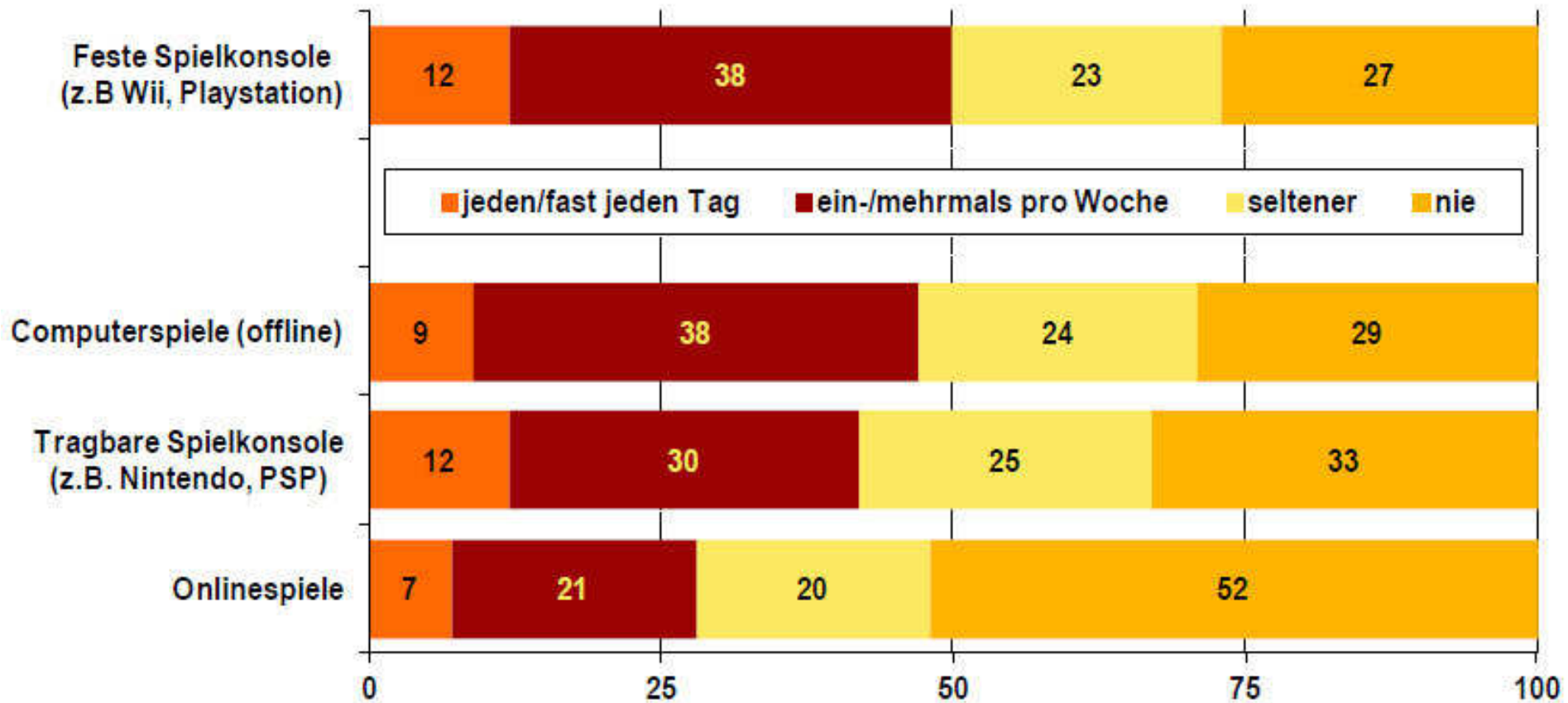
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.229

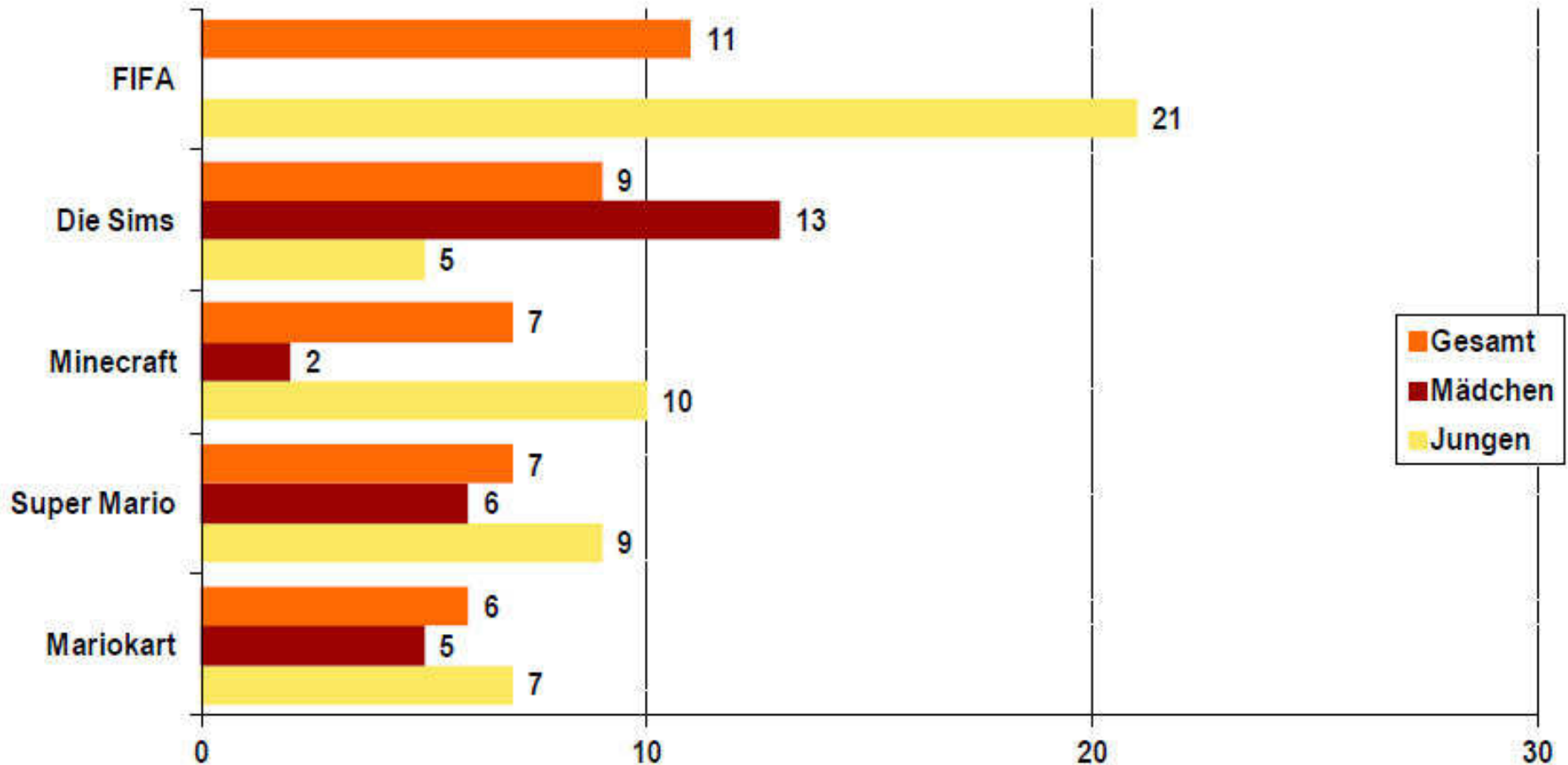
Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
 Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

Liebste Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2016

- bis zu drei Nennungen -

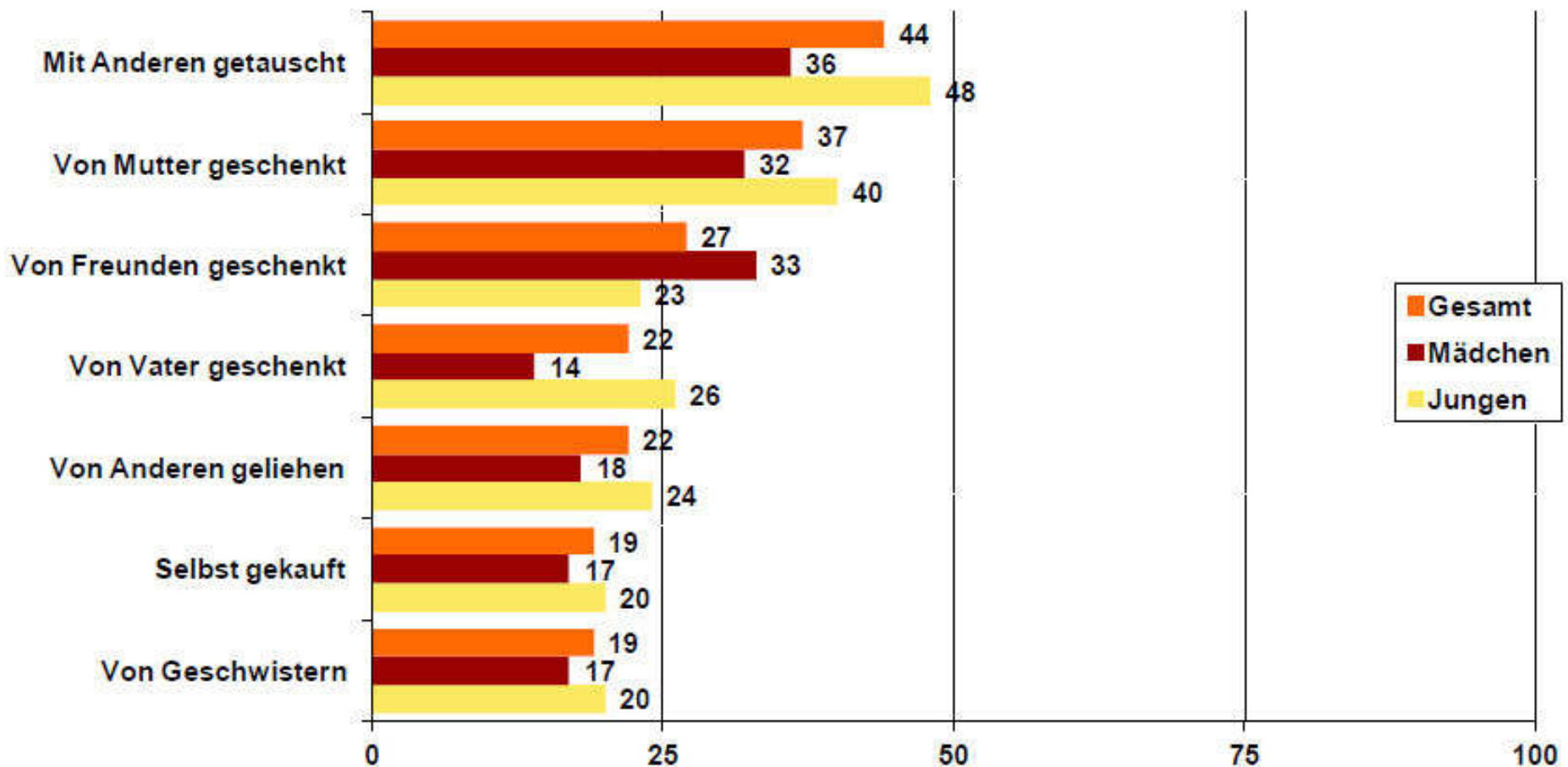


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5%
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

Nicht altersgerecht? (MPFS 2017)

- **Drei von vier Spielern (76 %) im Alter zwischen 6 und 13 Jahren nehmen die Alterskennzeichnung wahr**
- **Zwei von fünf Spielern (38 %) spielen manchmal digitale Spiele, für die sie zu jung sind**
- **Das Spielen nicht altersgerechter Spiele ist bei Jungen weiter verbreitet als bei Mädchen**
- **Mit zunehmenden Alter spielen die Kinder auch häufiger nicht altersgerechte Spiele**

Woher hast du Spiele, für die du eigentlich zu jung bist?

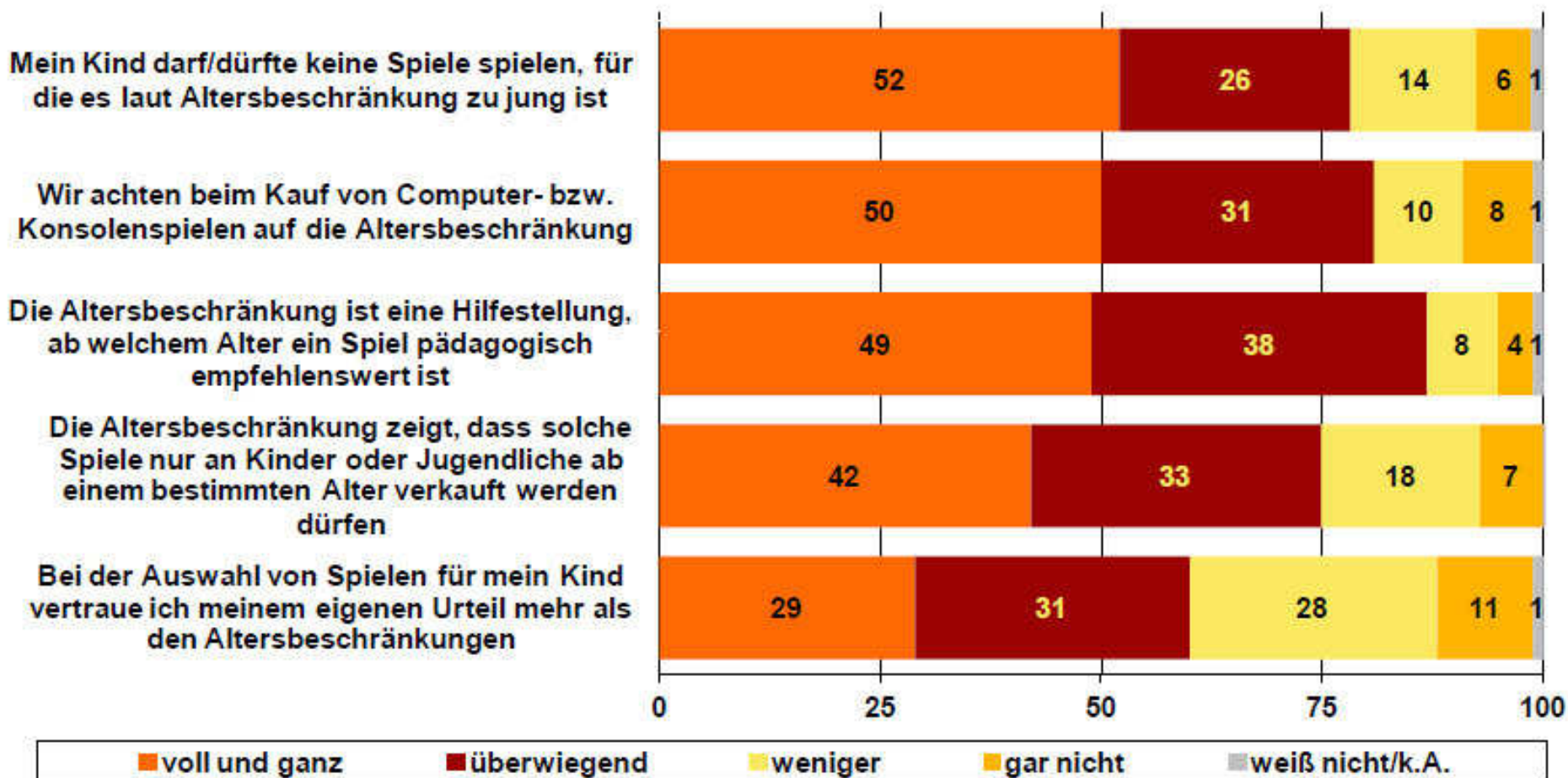


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-/Onlinespielen, die Spiele spielen, für die sie laut Altersangabe zu jung sind, n=259

Aussagen zu Altersangaben bei Computer-/Konsolenspielen 2016

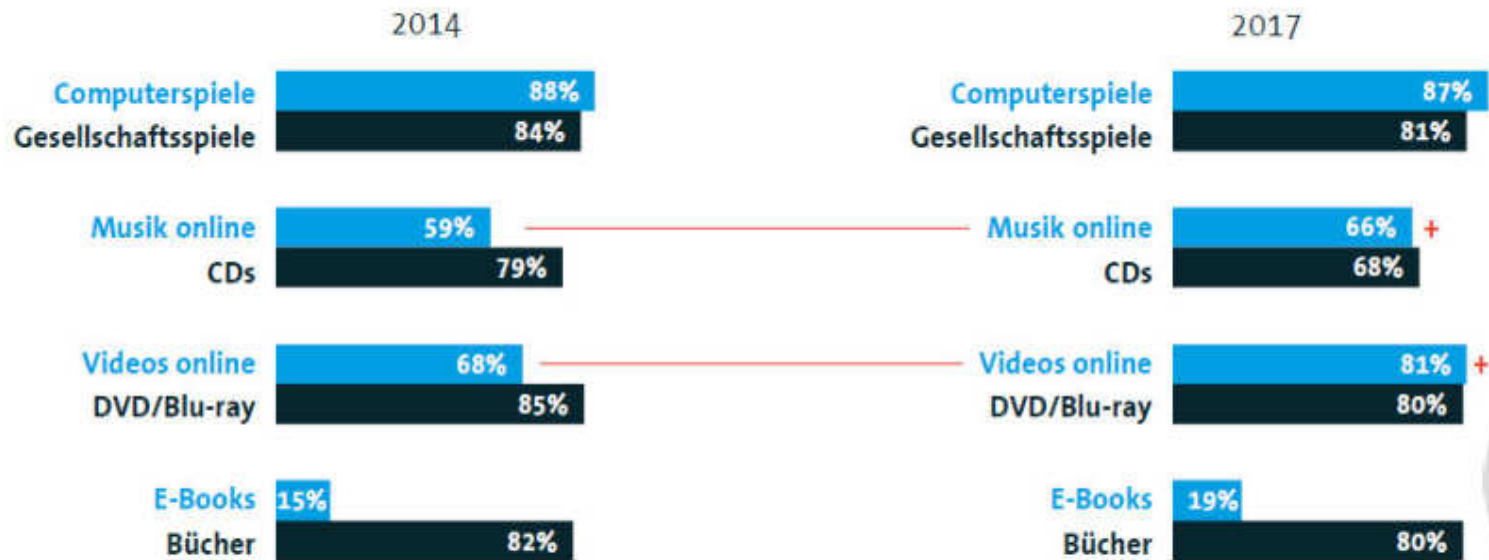
- trifft zu (Angaben der Haupterzieher) -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

Analog vs. Digital (Berg 2017)

Wie häufig gehst du dieser Freizeitbeschäftigung nach?



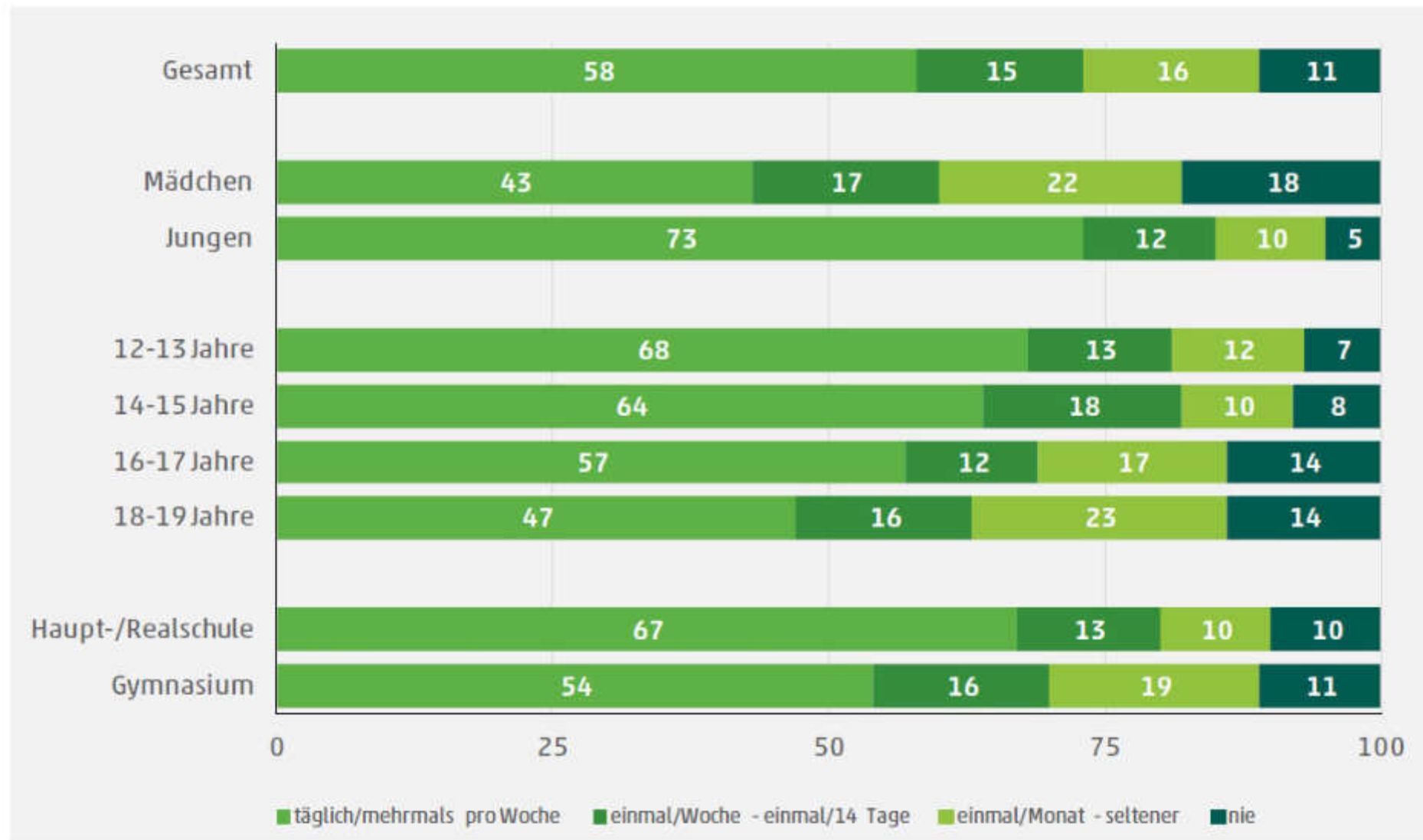
Basis: 6- bis 18-Jährige | N = 926 | Mehrfachnennungen möglich | Antworten für häufig/manchmal

10 Quelle: Bitkom Research

bitkom

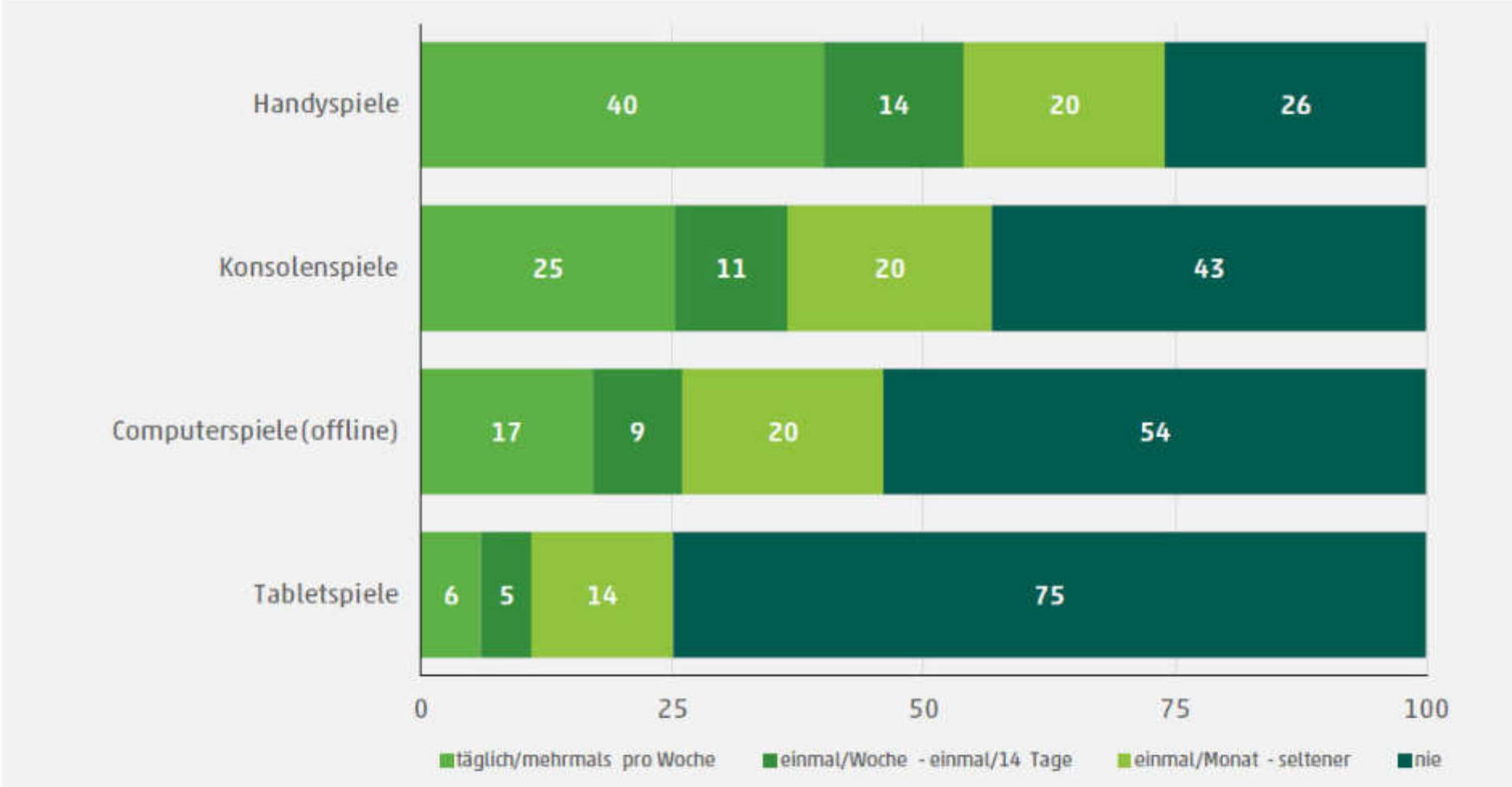
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2018

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



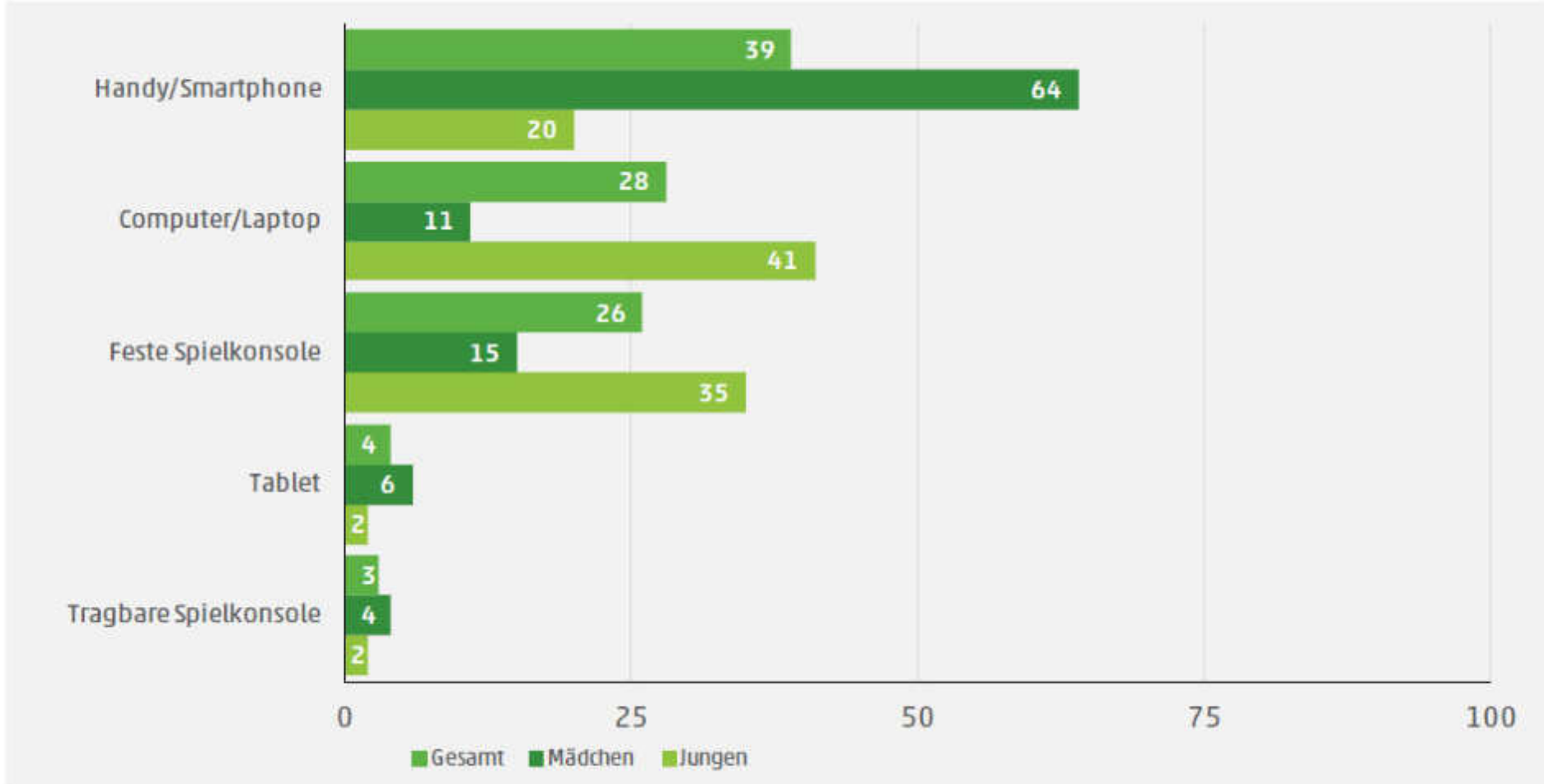
Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2018



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2018



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspielen, n=1.069

Fortnite: Battle Royal (ab 16)



Der Sturm sorgt für verschärfte Bedingungen.

Jeder Spieler hat seine eigene Strategie, mit der er versucht zu überleben. Einige sichern die besten Waffen für sich und versuchen in häufigen Konfrontationen die anderen Spieler auszuschalten. Andere hingegen schleichen lieber durch die abwechslungsreiche Landschaft und vermeiden den offenen Kampf. Im Gegensatz zu anderen Battle-Royale-Spielen kann man in Fortnite auch Dinge „craften“, also bauen. Hierzu werden Rohstoffe, wie Holz, Stahl oder Ziegelsteine, benötigt.



- **Kostenloses Online-Spiel für diverse Plattformen**
- **Allein oder im Team (bis zu 4 Spieler) an einen Ort**
- **Ziel: möglichst lange zu überleben → im Kampf oder Kampfvermeidung**
- **Gebäude bauen als eine Möglichkeit, sich zu schützen**

Auch 18er Spiele? (MPFS 2018)

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele 2018

– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 28%	„Fortnite“ 16%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„Minecraft“ 17%	„FIFA“ 14%	„Grand Theft Auto“ 14%	„Grand Theft Auto“ 12%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Minecraft“ 12%	„FIFA“ 10%	„Call of Duty“ 11% „League of Legends“ 11%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 14%
Rang 2	„FIFA“ 15% „Grand Theft Auto“ 15%	„FIFA“ 12%
Rang 3	„Call of Duty“ 13%	„Minecraft“ 10%



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Wie lange? (MPFS 2018)

- **Die 12- bis 19-jährigen spielten 2018 fast zwei Stunden digitale Spiele → 25 Prozent mehr als 2017**
- **Durchschnittliche Spieldauer 103 min wochentags und 125min am Wochenende**
- **Jungen verwenden etwa zweieinhalb mal so viel Zeit mit digitalen Spielen wie Mädchen**
- **Die 'exzessivsten' Spieler sind Jungen im Alter zwischen 14 und 17 Jahren**

Auch 18er Spiele? (MPFS 2017)

Altersfreigaben den meisten bekannt, jeder zweite 12- bis 13-Jährige setzt sich trotzdem darüber hinweg!

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