



Stephan Schölzel

Fortnite, Fifa & Co.

Digitale Spiele in der Lebenswelt Jugendlicher

"Wir spielen doch nur!" Fachtagung Medienbildung

Januar 2021

OFFENER JUGENDTREFF

Internetclub
12-21 jährige

Juniorclub
10-12 jährige

Projekttag im Juniorclub u.a.

- Sicher chatten
- Sichere Passwörter
- Werbung im Internet
- Online Browser Games

KOOPERATION MIT SCHULEN

Grundschule:
Computer AG

weiterführende Schulen:
Interneteinführungskurs
Internetsicherheitskurs

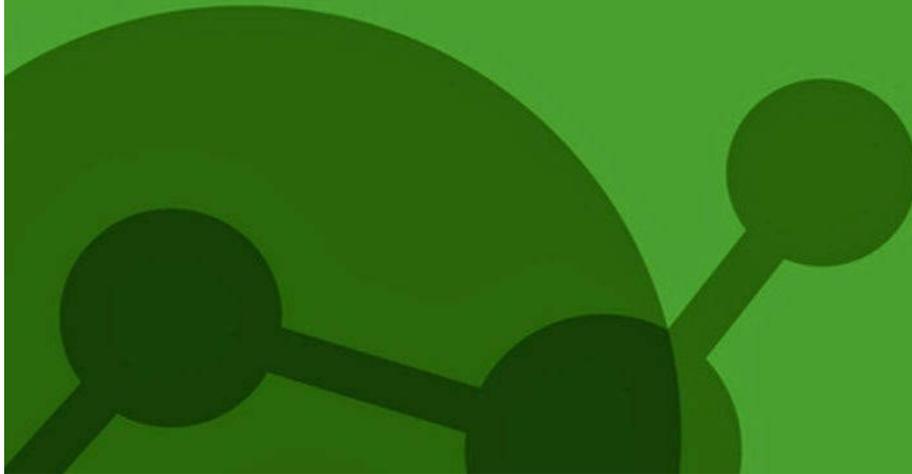
Module:
Facebook und Co.
Legal, illegal, scheißegal?
Cyberbullying
Mediensucht
Werbung im Internet
Elternabende
Lehrerfortbildungen

MEDIENPROJEKTE RUND UM COMPUTER UND INTERNET

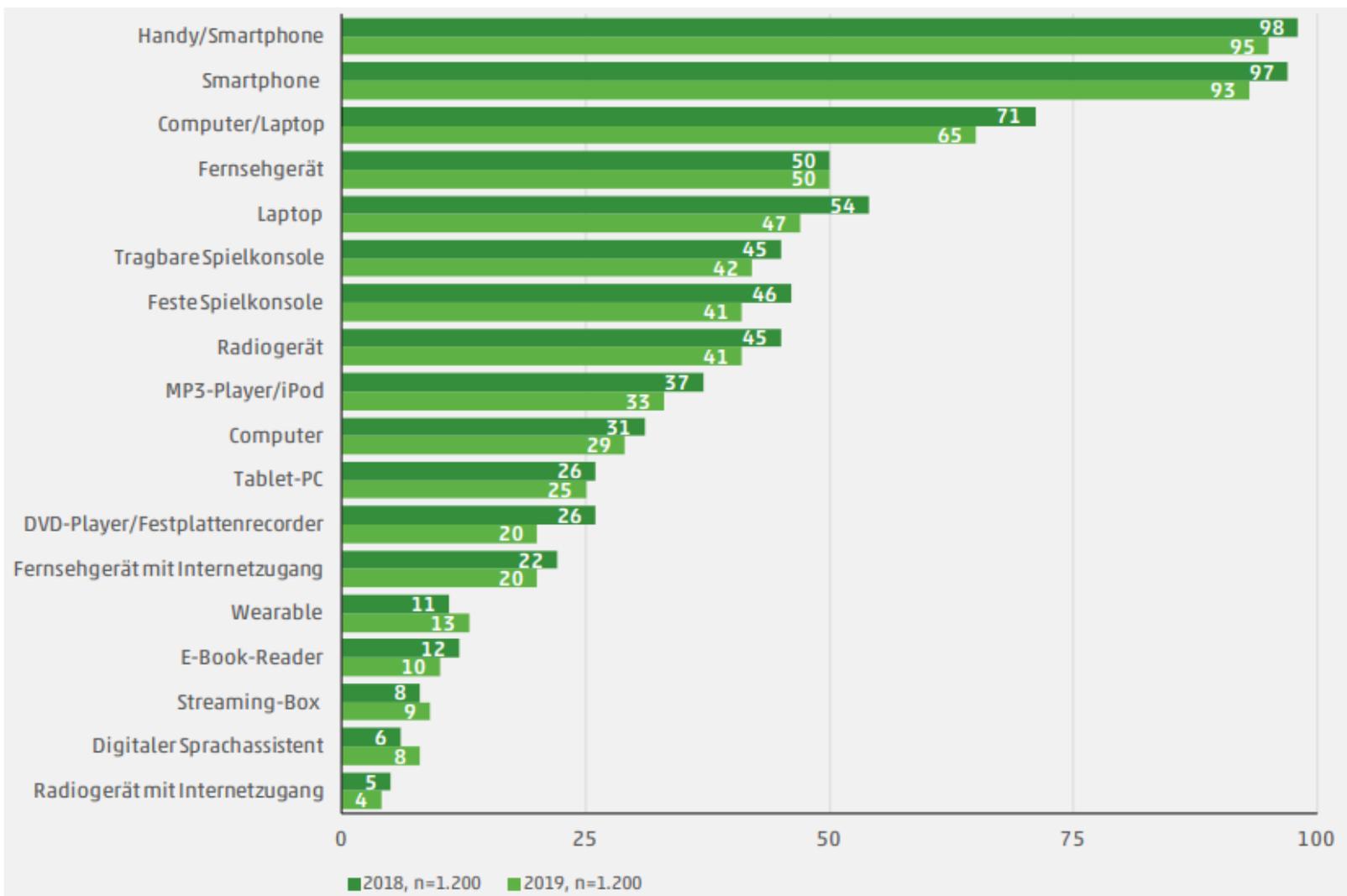
DIGITALE FOTOGRAFIE, SPIELETEST AG,
MEDIENSUCHTPRÄVENTION,
DIGITAALI COMPUTER AG ,
BERATUNG RUND UM MEDIEN

JIM-STUDIE

Jugend, Information, (Multi-) Media



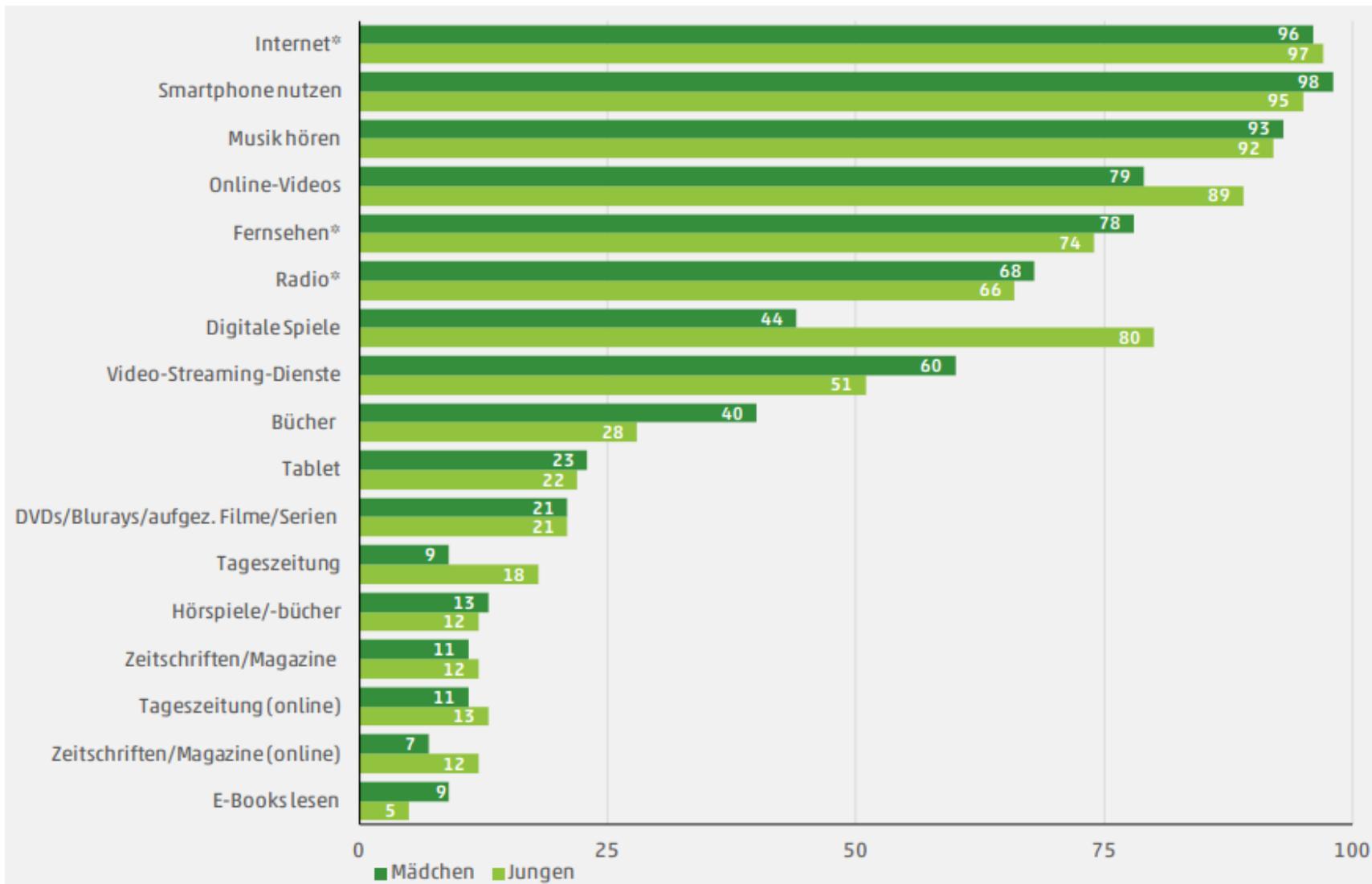
Gerätebesitz Jugendlicher 2019 - Auswahl -



Quelle: JIM 2018, JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2019

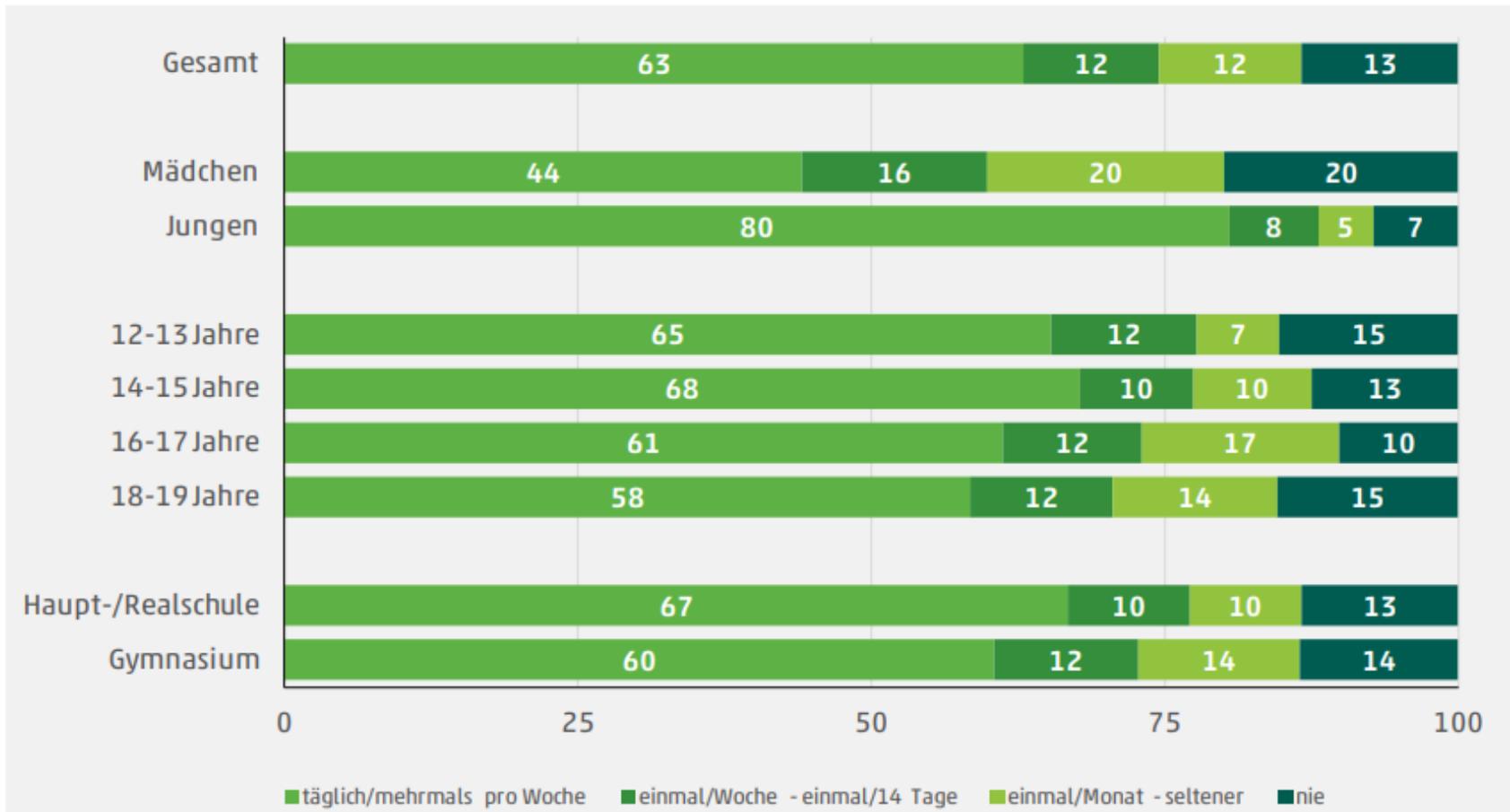
- täglich/mehrmals pro Woche -



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

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2019

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



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

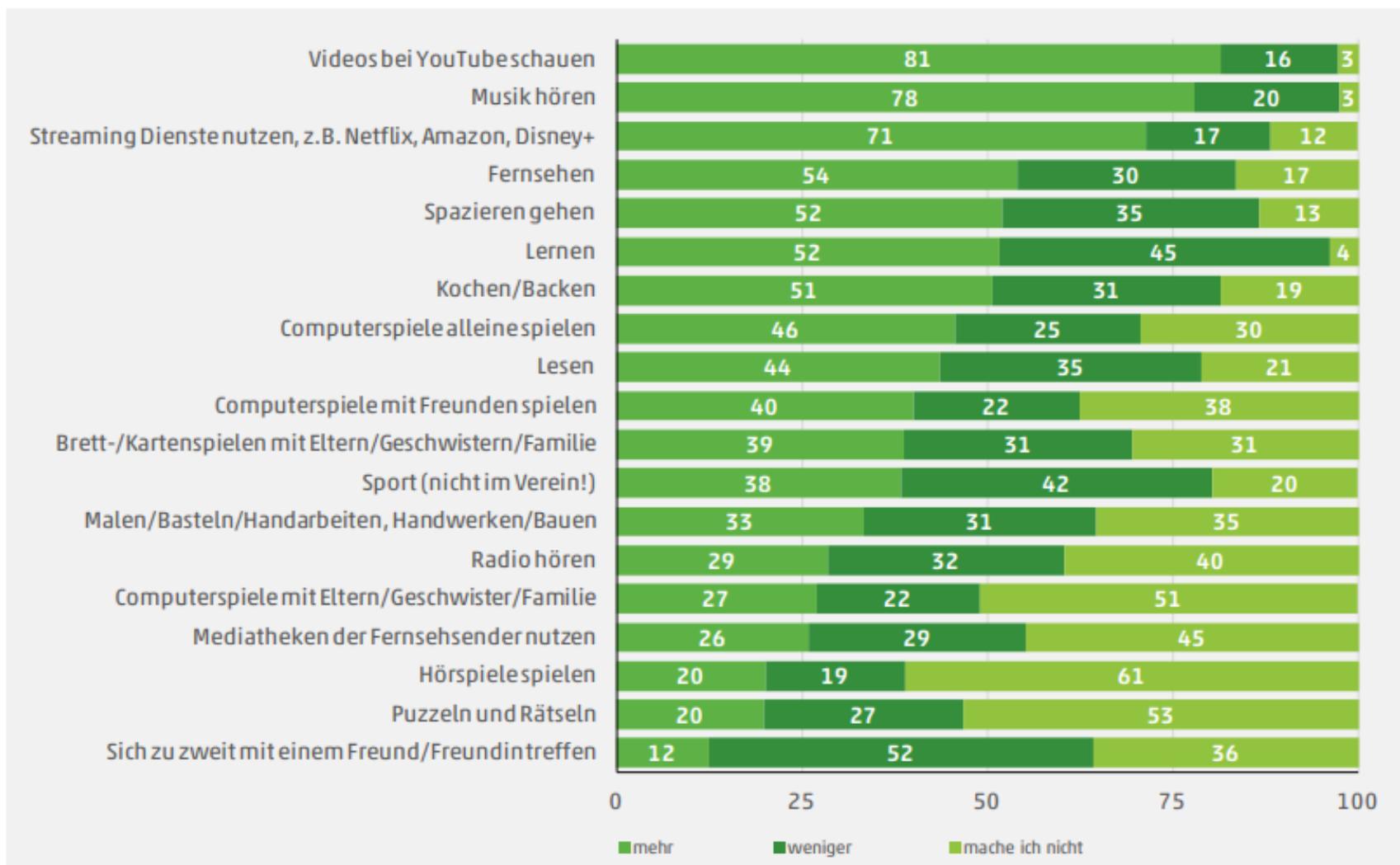
Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2019 - Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	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%

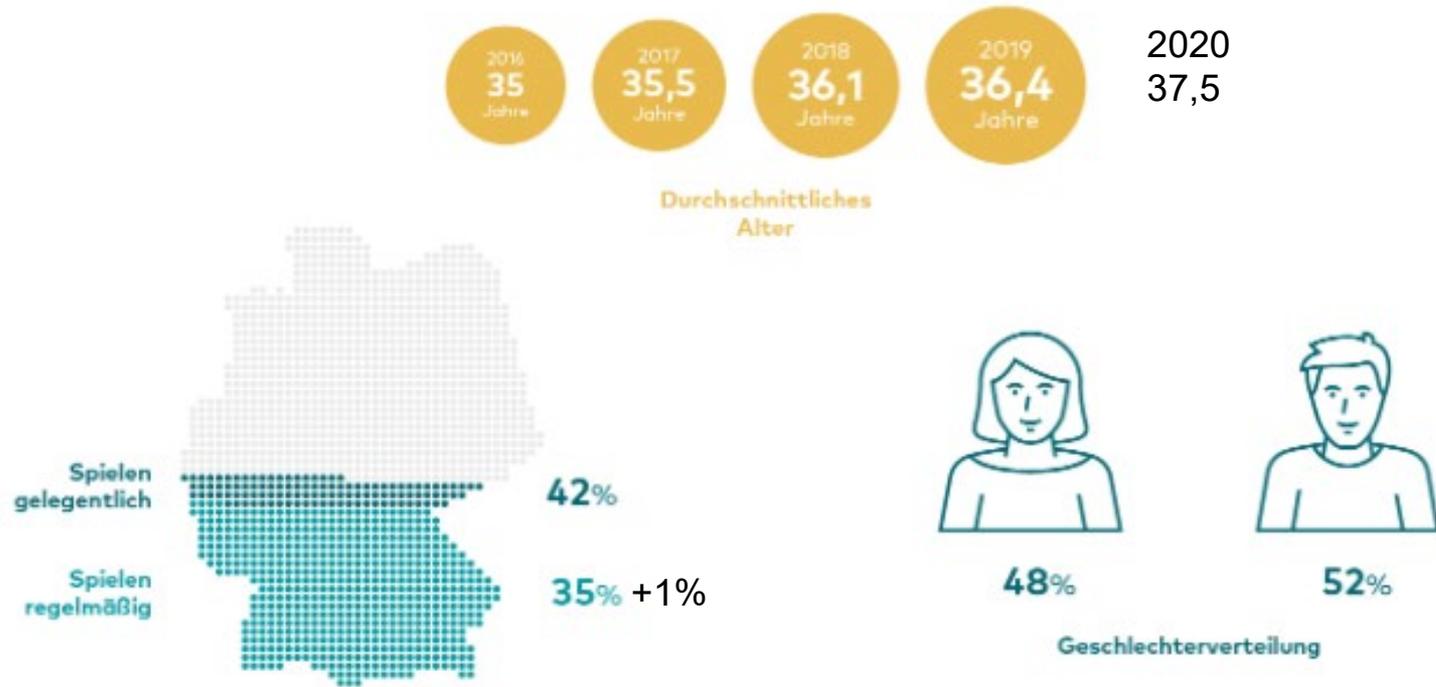
Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.039

Tätigkeiten während der Schulschließung - mache ich mehr/weniger als vor der Corona-Krise -



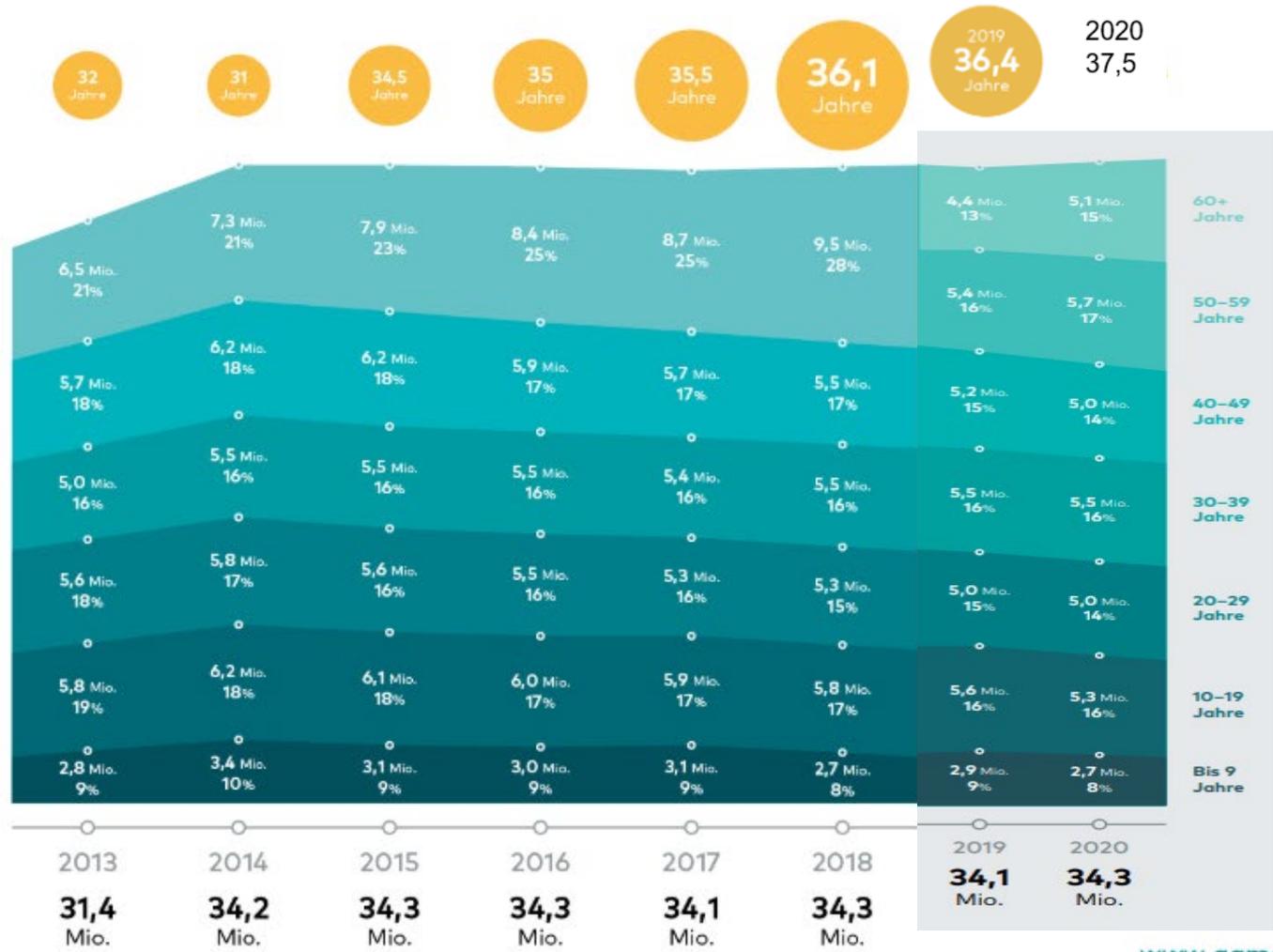
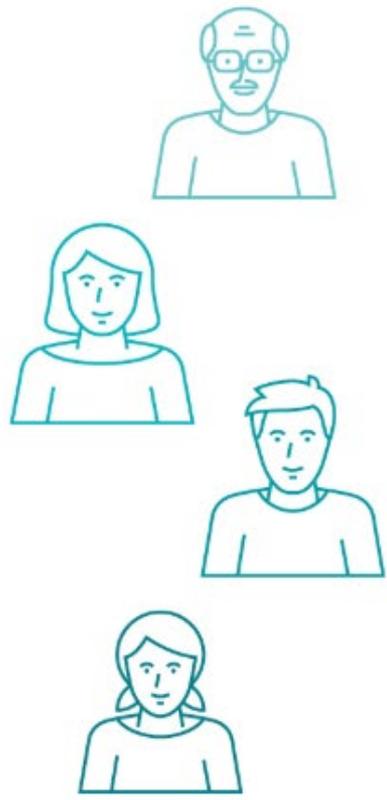
Quelle: JIMplus 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.002

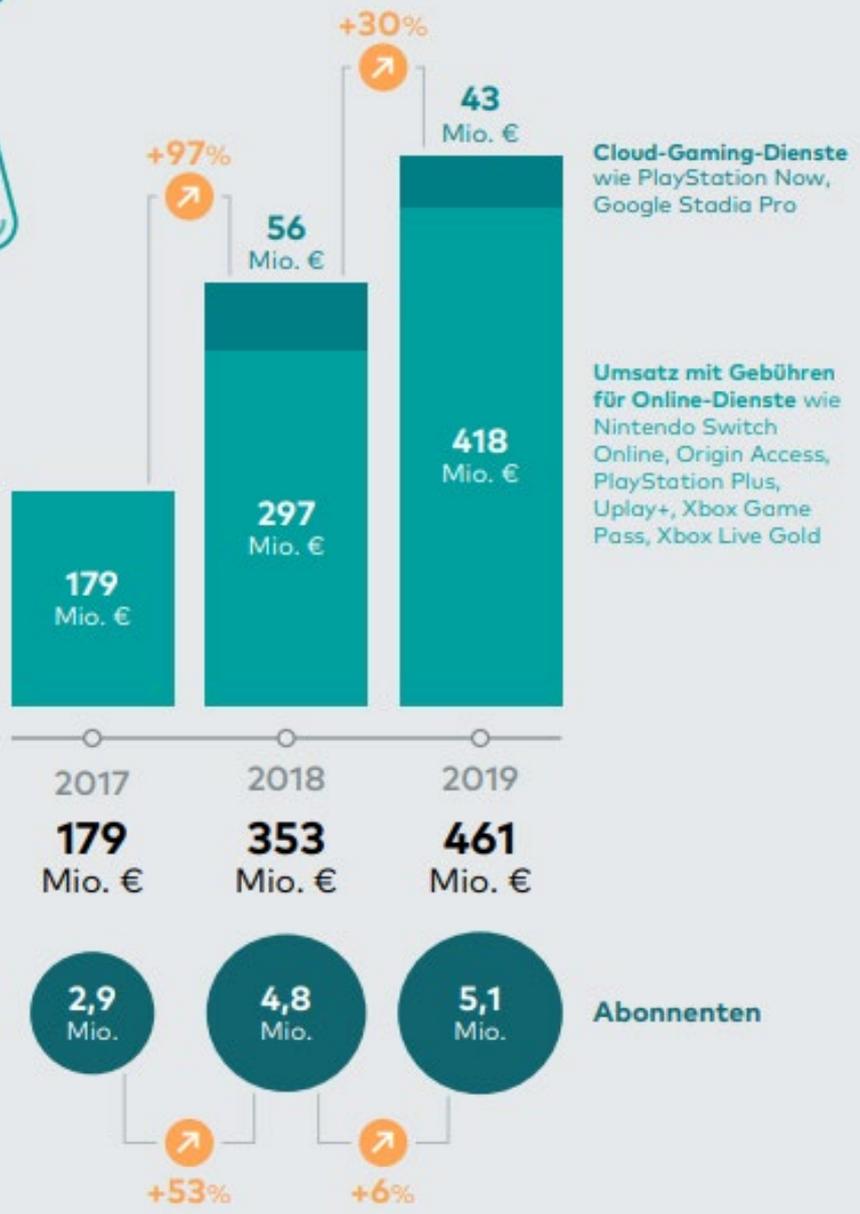
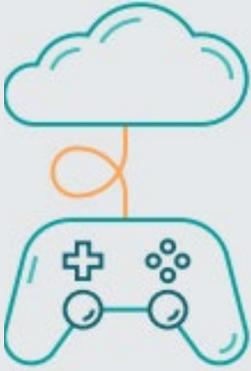
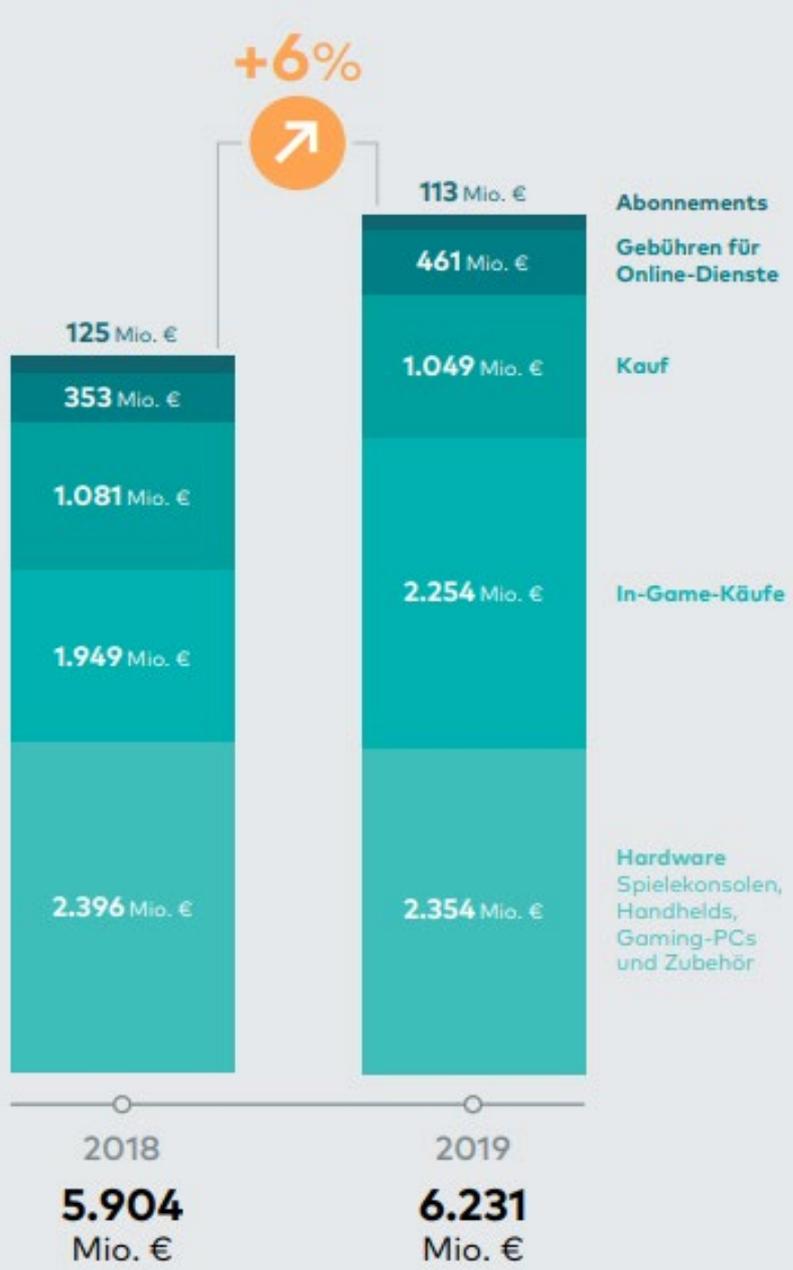
Knapp jeder zweite Deutsche ist ein Gamer

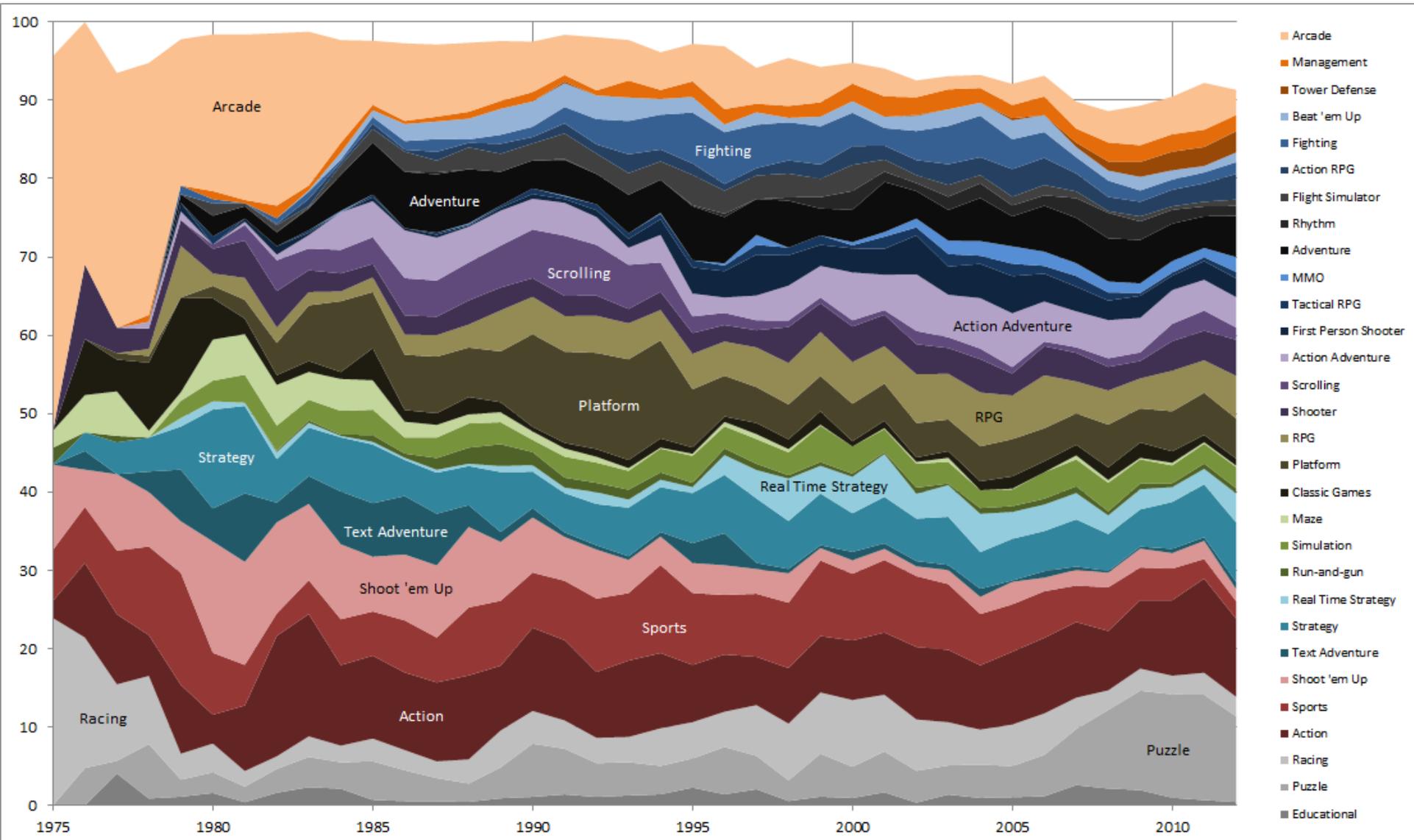


Durchschnittsalter der deutschen Gamer steigt weiter

Nutzer von Computer- und Videospiele, die mindestens gelegentlich spielen







Narrative

IF



Graphic Adv.



Action/Adv.



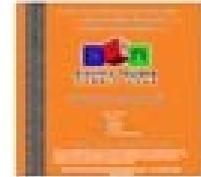
RPGs



MMOGs



ARGs



Sims



RTS



Mil. TBS w/d. TBS



Simulation



Board



Traditional



Puzzle



Other



Shmups



Platformers



FPS



Fighting



Sports

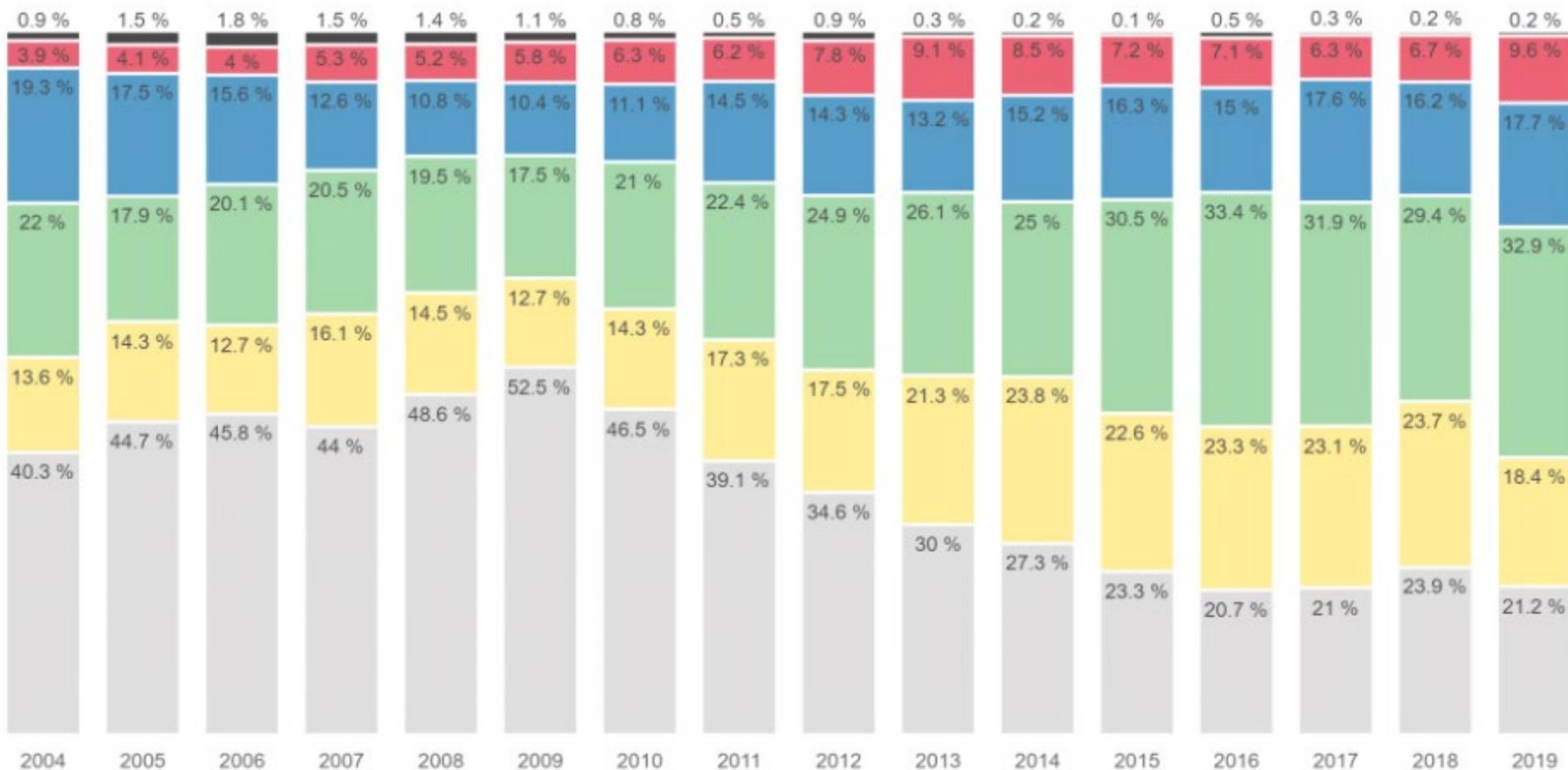


Vehicle



Rhythm

Action



Freigegeben ohne Altersbeschränkung
 Freigegeben ab 6 Jahren
 Freigegeben ab 12 Jahren
 Freigegeben ab 16 Jahren
 Keine Jugendfreigabe
 Keine Kennzeichnung

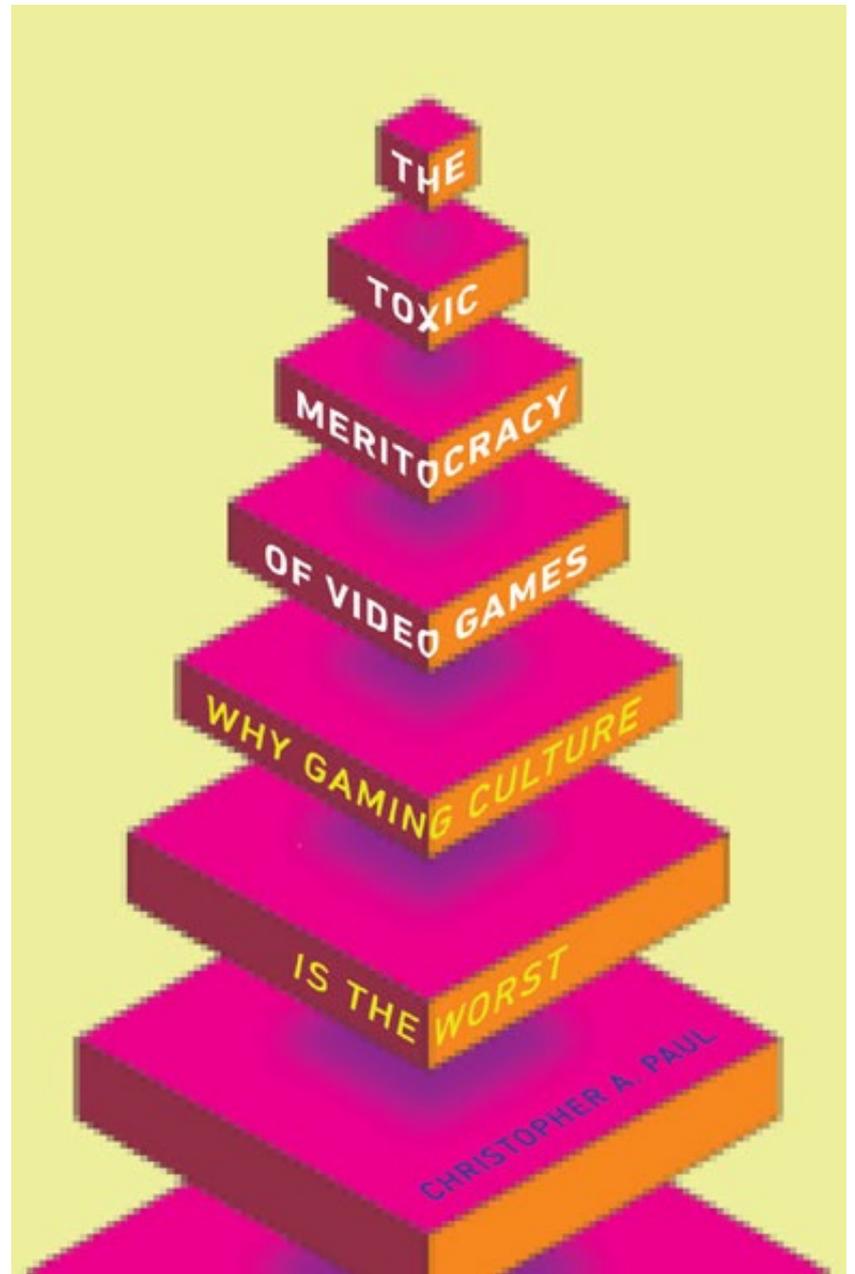
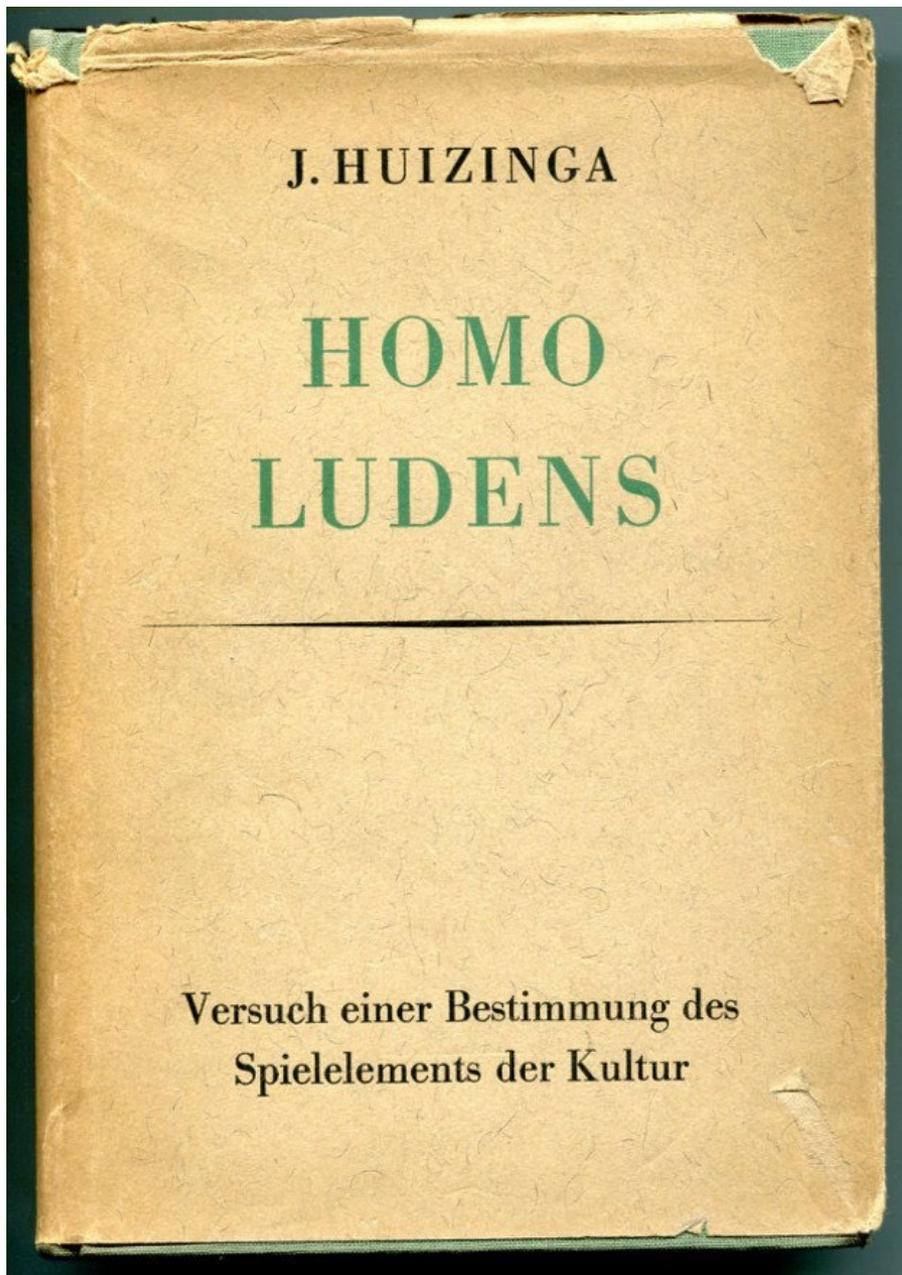
Medienwirkungsforschung

- Sind sehr unterschiedliche je nach Methode und Interesse
- Wir wissen, dass wir nichts wissen
- Problem „Gewaltbegriff“
- ›Certain media do certain things with certain people‹
- Abbildende Verfahren – Hirnforschung
- Experimentelle Verfahren:
 - Wörter ergänzen
 - Situationen hervorrufen
 - Assoziationen

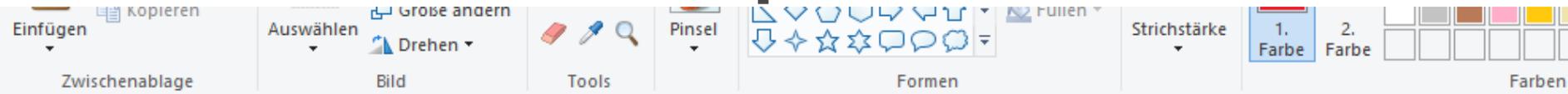
SCHEITLE



 Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



//Ende des Inputs



Fortnite, Fifa & Co.

Digitale Spiele in der Lebenswelt Jugendlicher

"Wir spielen doch nur!" Fachtagung Medienbildung

Januar 2021

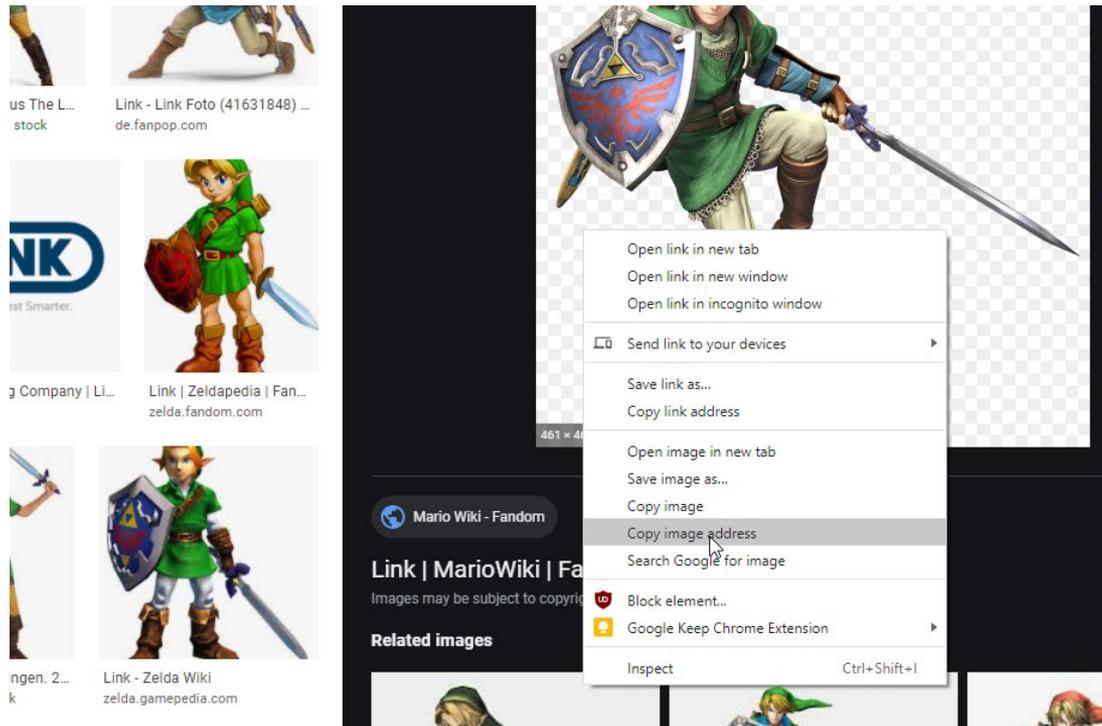


Fragen?

//Ende Teil 1

Bitte einen Charakter aus einem Videospiel aussuchen – mit dem Versuch das es nicht 20x der selbe sein soll ;)

Bild auf dem eigenen Rechner haben oder URL zum Bild.

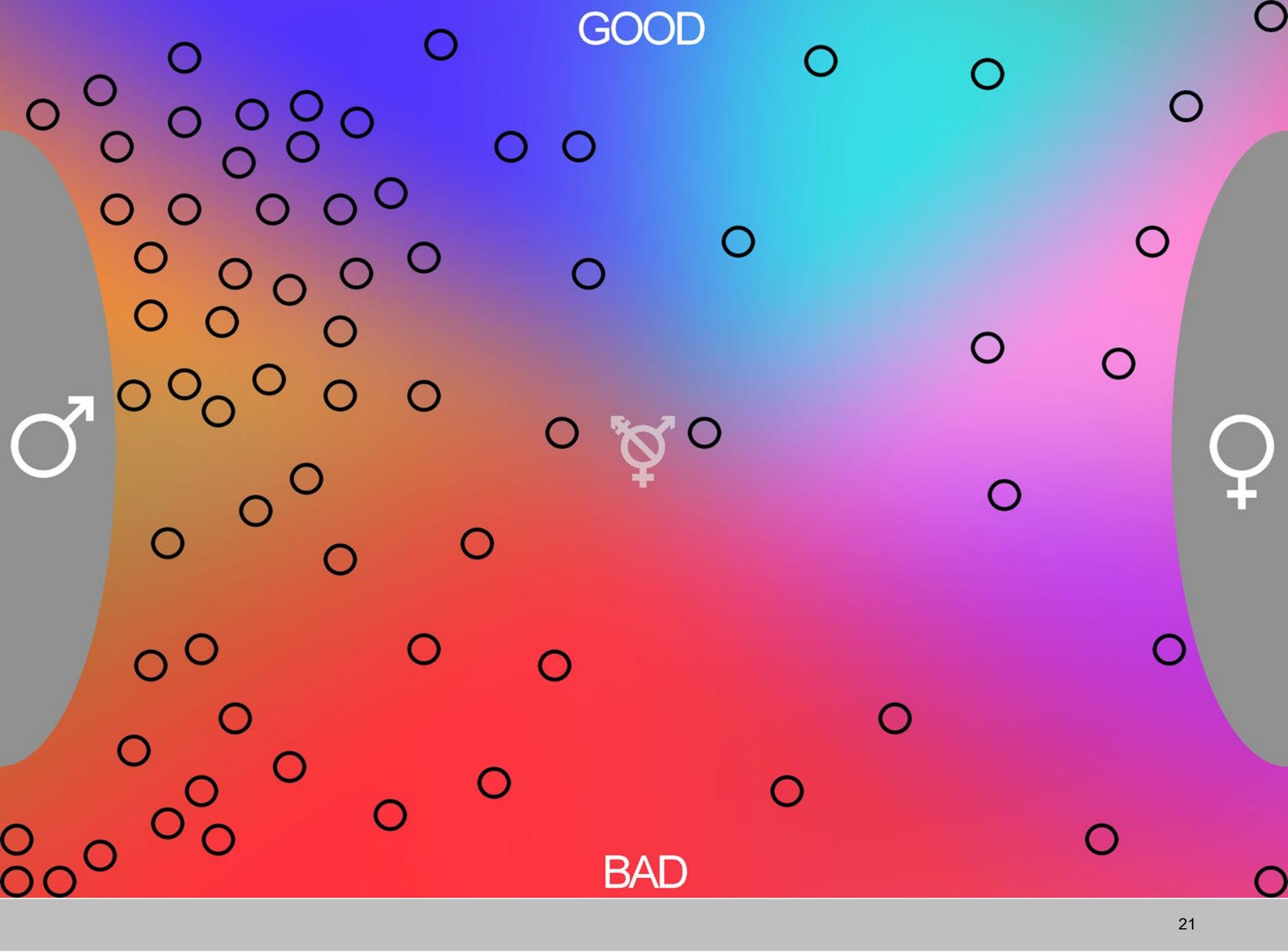




Stephan Schölzel

Projektbeispiel





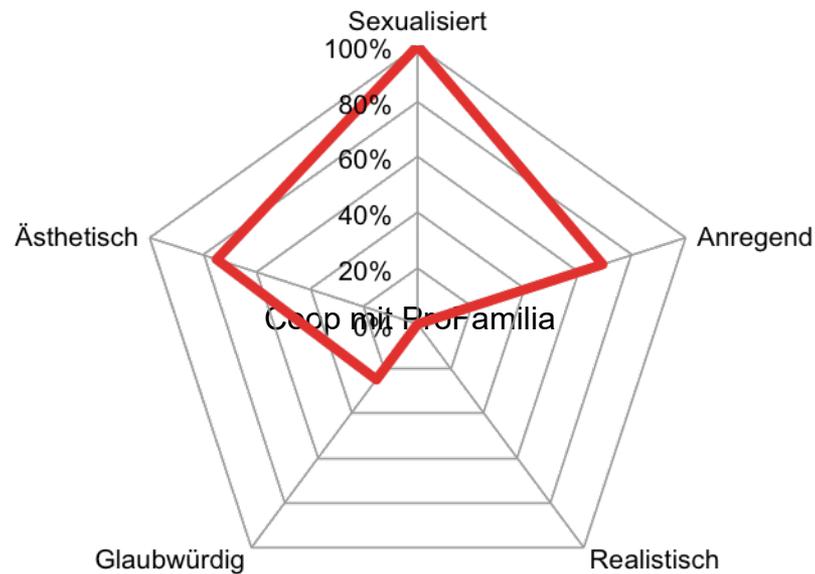
GOOD

BAD



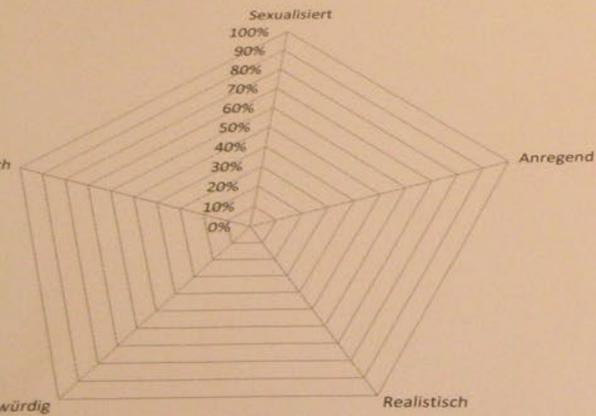
Reflexion - Rate my Hero

Genderbögen

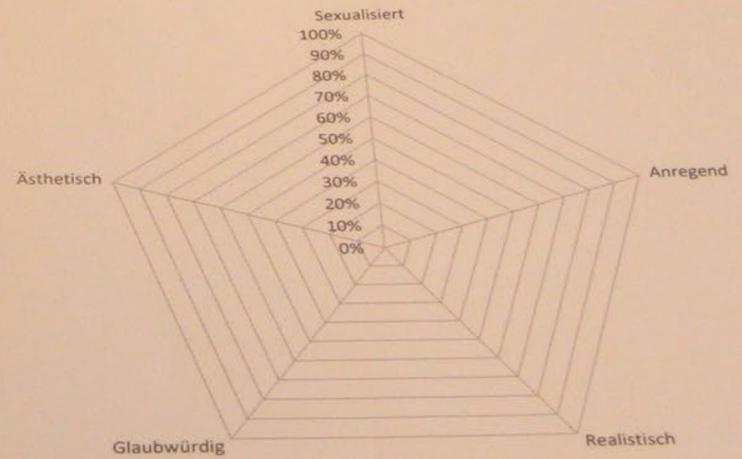




Lara Croft



Lara Croft (2011)





Genderbend & Genderswap I





Genderbend & Genderswap II

The Hawkeye Initiative

<http://thehawkeyeinitiative.com/>

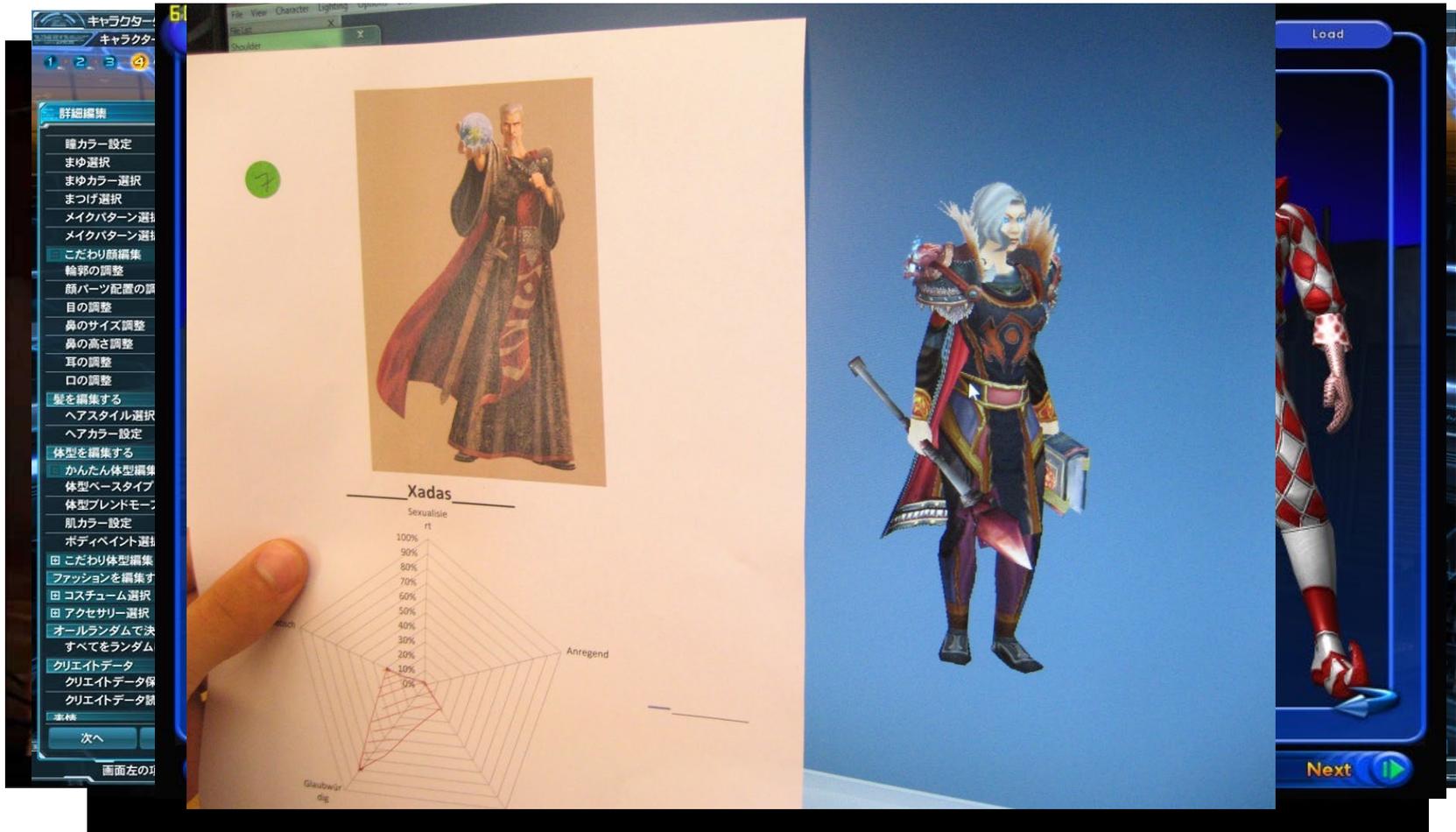
<http://artistmeli.tumblr.com/post/48953763822/sooo-i-know-im-a-little-late-to-the-party-with>







Genderbend & Genderswap III





Stephan Schölzel

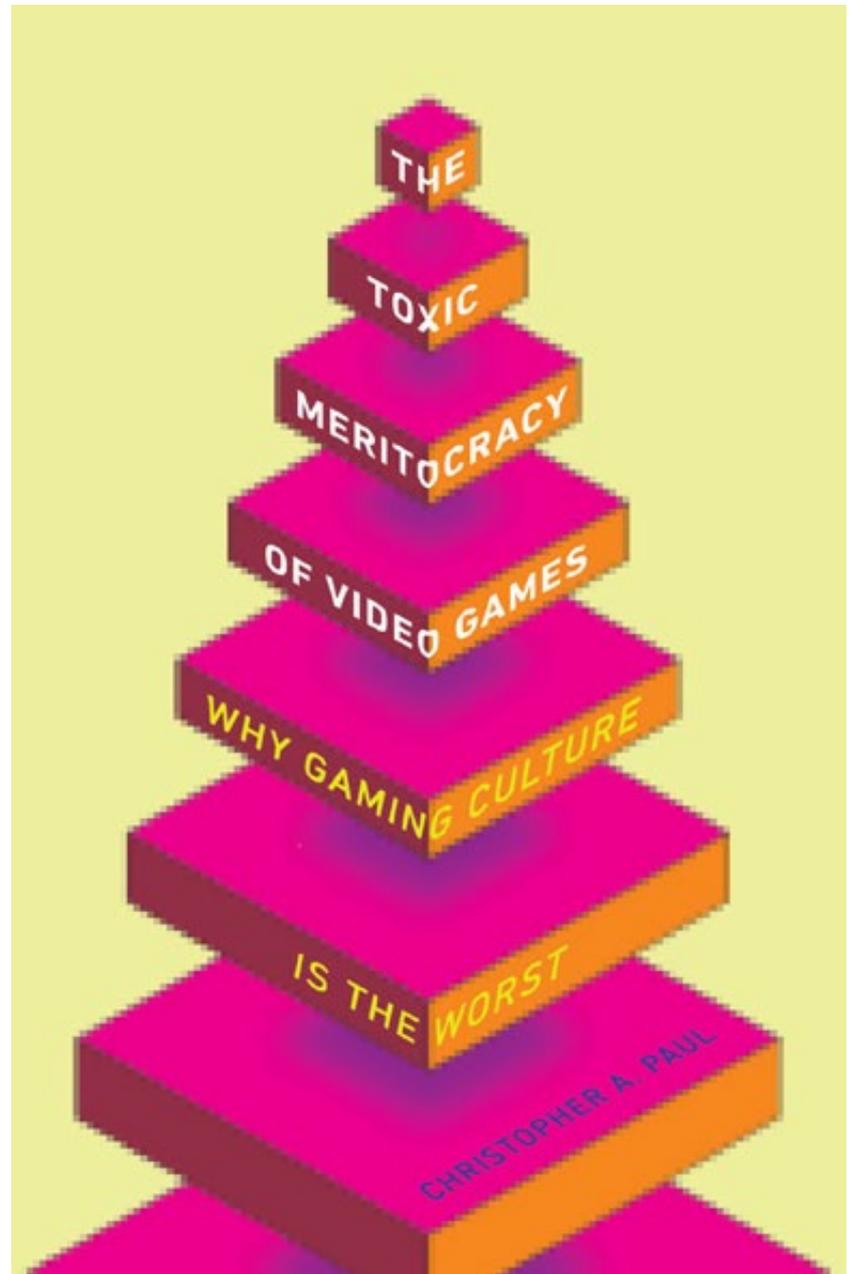
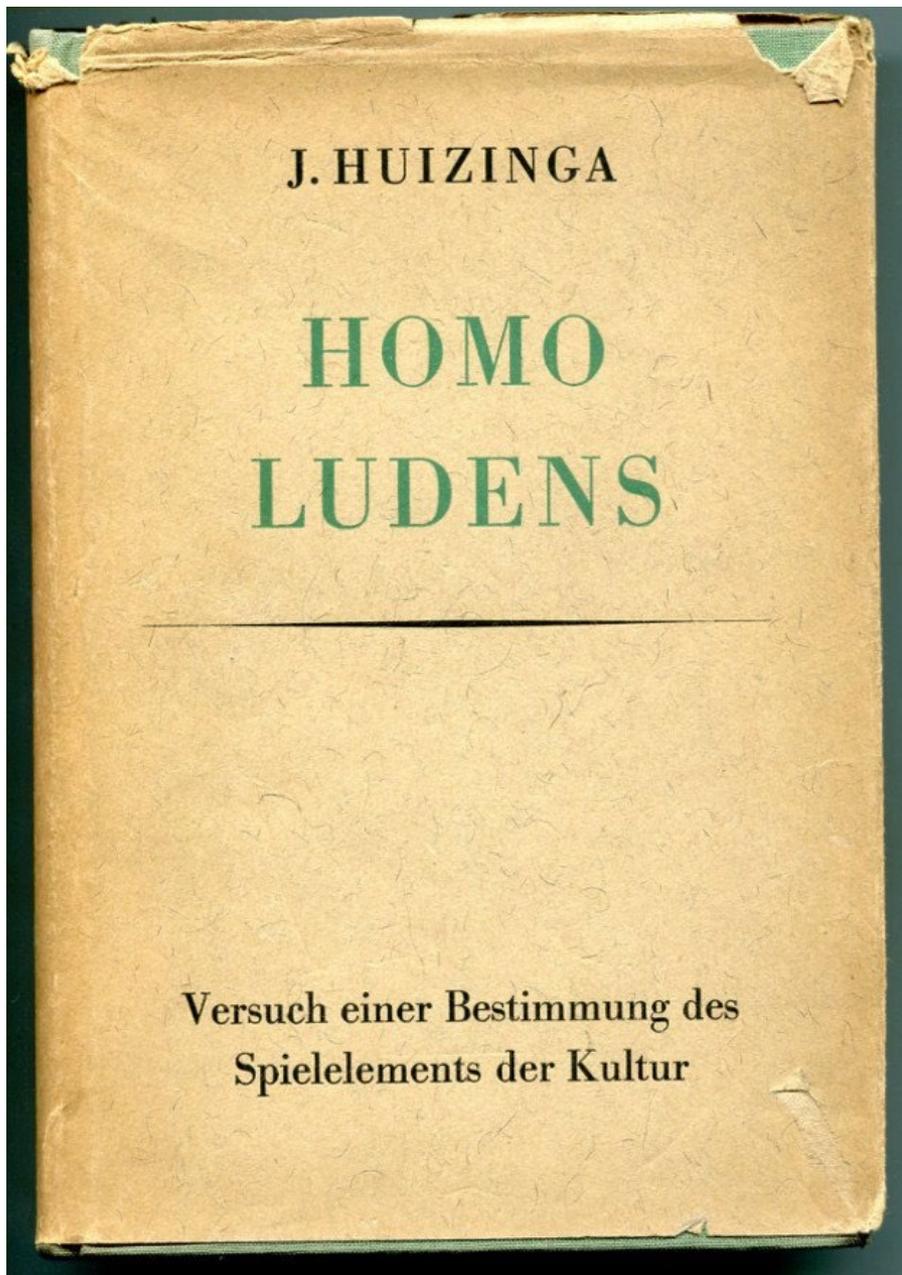
Gender & Games

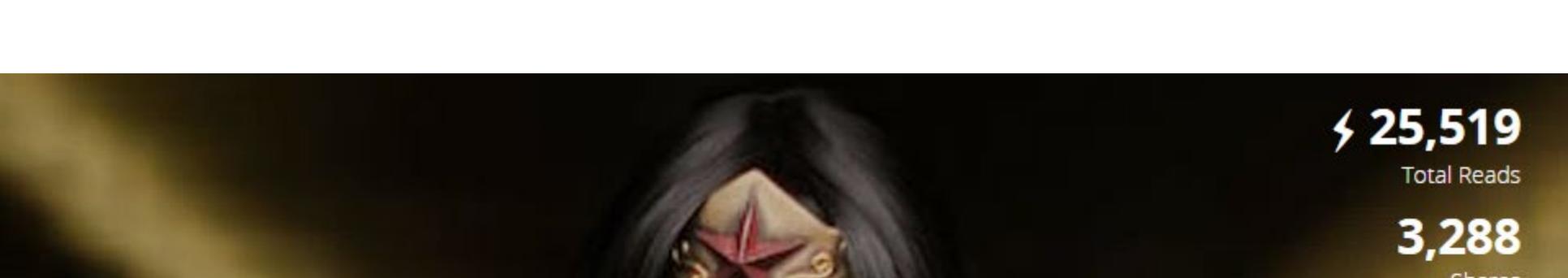
Genderbend & Genderswap III











⚡ 25,519

Total Reads

3,288

Chapters



KEINEN PIXEL DEN FASCHISTEN



Geek Culture

by **Alisha Grauso** · Posted on February 16th, 2015 at 10:00am

//Ende Teil 2

" Eine pauschale Bewertung von digitalen Spielen ist aufgrund der Vielfalt an Technik und Inhalten nicht angemessen"

15 Jahre JIM-Studie



Stephan Schölzel

//Ende

Fragen?

info@stschoelzel.de

[@stschoelzel](#)