Wie, was, wo spielt die heutige Jugend (elektronisch)!?

Wie sollen wir Erwachsene damit umgehen?

www.gameinfo.info
facebook -> Gameinfo

gameinfo
Dezember 2013

Ablauf

1. GameInfo & Kompetenzen & Ziele des Inputs
2. Aktuelle Zahlen
3. Spielen im Allgemeinen – Faszination Games
4. Gamegenres & Jugendschutz
5. Relevanz für die Schule / Fazit
6. Diskussion
7. Fragen?

GameInfo & Kompetenzen & Ziele des Inputs

- Wer sind wir?
- Was ist GameInfo?
- Was sind unsere Kompetenzen?
- Ziele des Inputs

Aktuelle Zahlen

- Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt bei 30 Jahren. (Microsoft Schweiz 2010)
- 68% der befragten spielen Videogames (JAMES-Studie 2012)
- Täglich 48 Minuten/Wochenende, in den Ferien fast zwei Stunden (JAMES-Studie 2012)
- 70% der Gamer geben an, Videogames gespielt zu haben für die sie eigentlich zu jung waren (JAMES-Studie 2012)

Spielen im Allgemeinen - Faszination & Motivation

- Entwicklungspsychologisch: Raumaneignung und Identitätsbildung
- Interaktivität (vs. Buch/Film)
- Social networking
- Unterhaltung, Vergnügen, Ausgleich
- Stressabbau

Spielen im Allgemeinen - Wirkung von Games

- Allgemein Wirkung von Medien: negative Tradition
- ähnlich wie analoges Spielen: Möglichkeitsräume um Sachverhalte zu erproben. Geschützter Rahmen
- Transfer-Formen: vom „Drandenken" bis zu Einschlafstörungen
- Zusammenhang von Gamen und Gewalt?

Medienkompetenz (-Dimensionen)

Vermittlung

- Medienkritik
- Medienkunde

Zielorientierung (Handlung)

- Mediennutzung
- Mediengestaltung

(Dieter Baacke, 1998)

Kompetenzen

Die beim Gamen gefördert werden (können)

Grafik: Staudenmann, Hüppi, Betschart

Gamegenres
Free 2 Play

- PC und Handy
- Primär Kostenlos, nach einigem Spielen müssen spielrelevante Inhalte bezahlt werden
- Zielpublikum: Jüngere Spieler ohne Einkommen
- Bei solchen Spielen immer überlegen: Wem bringt dieses Spiel welchen Nutzen.
- Travian, Farmville, Order & Chaos, ...

Gamegenres
„Gewöhnliche“ Spiele

- Kauf des Spiels und Onlineregistrierung oft erforderlich
- Alleine oder gegen gegen andere Menschen spielen, Kooperativ gegen andere Teams (Teamspiel)
- DLC (Downloadable Content)
- Call of Duty, Minecraft, GTA5, ...

Gamegenres
Persistente Welten

- Monatliche Gebühren (Kreditkarte oft erforderlich)
- Alleine spielen nur sehr beschränkt möglich, Interaktion unter Spieler ist spielrelevant
- Zeitintensiv (Leveln, Gegenstände)
- World of Warcraft, EVE-Online, ...

Gamegenres
Professionelles Spielen

SESF swiss esports federation

WCG 2013 WORLD CYBER GAMES GAME FESTIVAL

Jugendschutz

* Freiwillig, analog den Filmen
* PEGI - Code of Conduct bei der SwissInteractive Entertaniment Association (SIEA) unterschrieben
(USK: D, strenger)
* Wird bisher sehr gut eingehalten.
(Testkauf der Zentralschweiz am Sonntag vom 24.10.2010)

Gamegeneres Persistente Welten

Spiel	Genre	PEGI	USK in Deutschland	spieleratgeber-nrw.de/ Pädagogische Beurteilung
Starcraft 2	Echtzeitstrategie	16	12	-
Call of Duty: Modern Warfare 2 (Deutsche Version)	Ego-Shooter	18	18	Nicht für Kinder und Jugendliche geeignet
Counter-Strike Source	Team Ego-Shooter	16	16	16
Grand Theft Auto 5	Gangster-Spiel	18	18	Nicht für Kinder und Jugendliche geeignet
Mass Effect 2	SciFi-Rollenspiel	18	16	16
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	12	12	12
Need for Speed Undercover	Rennspiel	12	12	12

Verhaltenssucht

* Begriff Onlinesucht (Sammelbecken)
* Symptome ähnlich deren anderer Verhaltenssüchte
* Zusammenhang mit anderen Störungen

Relevanz für die Schule / Fazit

* Gemeinsames spielen sehr positiv
* „Faszination" für Gewalt
* (Un-)Auffällige Jugendliche
* Toleranz, aber auch hinschauen
* Grundsätzliches: Jugendschutz, Interesse zeigen, selber spielen!

Umgang mit digitalen Medien & 10 Goldene Regeln

* Begleitung ist besser als Verbote
* TV, PC und Spielkonsole gehören nicht ins Kinderzimmer
* Bildschirme sind keine Babysitter
* Kinder brauchen medienkompetente Vorbilder
* (goldene Regeln) 3-6-9-12
* ... grundsätzliches zu digitale Medien

(Goldene Regeln, ZHAW und J&M.ch, 2013)

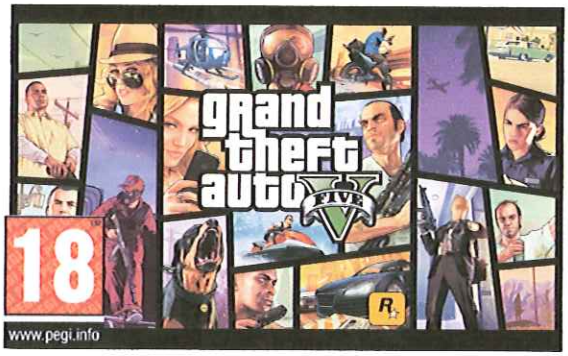
Wie und Wo kann ich mich informieren?

* **GameInfo** - www.gameinfo.ch & Facebook
* **DOJ-Blog neue Medien** - www.medienblog.doj.ch
* www.spielbar.de & Facebook
* www.spieleratgeber-nrw.de
* www.medienpaedagogik-praxis.de
* www.pcgames.de

Bücher

* Kinder- und Jugendarbeit 2.0
* Medienpädagogik Praxis Handbuch

Gamegenres
Beispiel GTA5



Diskussion

- Wie relevant ist das Thema in eurem Berufsalltag/zu Hause?
- Was sind eure Erfahrungen mit Games/Spielenden Jugendlichen?
- Soll/kann Gamen in der Schule Platz haben? Wie?
- Was hättet ihr noch gerne? Handlungsbedarf, Infos, Unterstützung