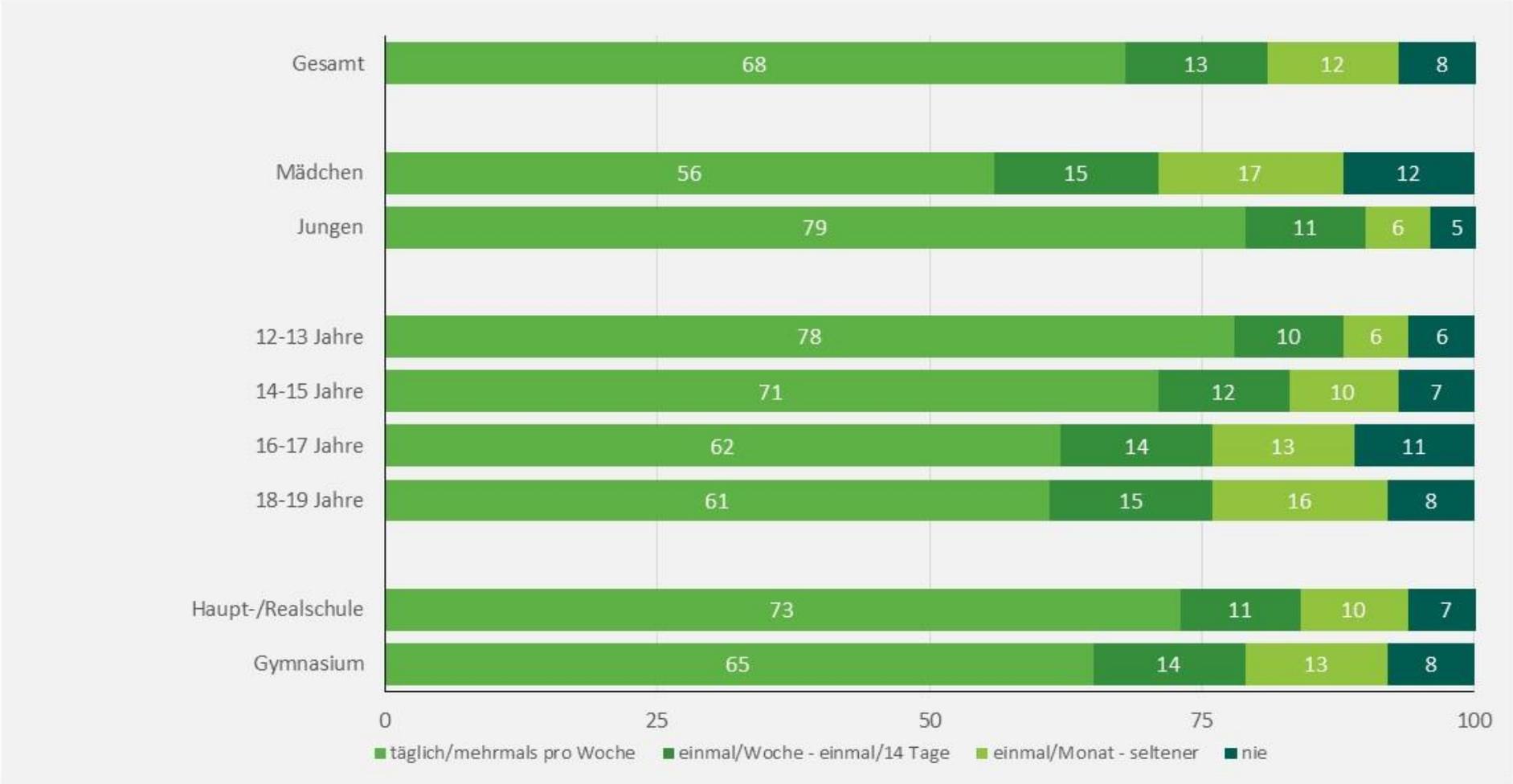


Ablauf

- Computer- und Videospiele?
 - Warum denn bloß?
 - Was wird gespielt?
- Mikrotransaktionen & Kostenfallen
- Jugendkultur
 - Let`s Play & Streaming
 - E-Sport
- Faszination
 - Pädagogische Möglichkeiten
- Exzessives Spielen, Gaming Disorder, Sucht?
- Alterskennzeichen & Jugendschutz
- Tipps & Tricks

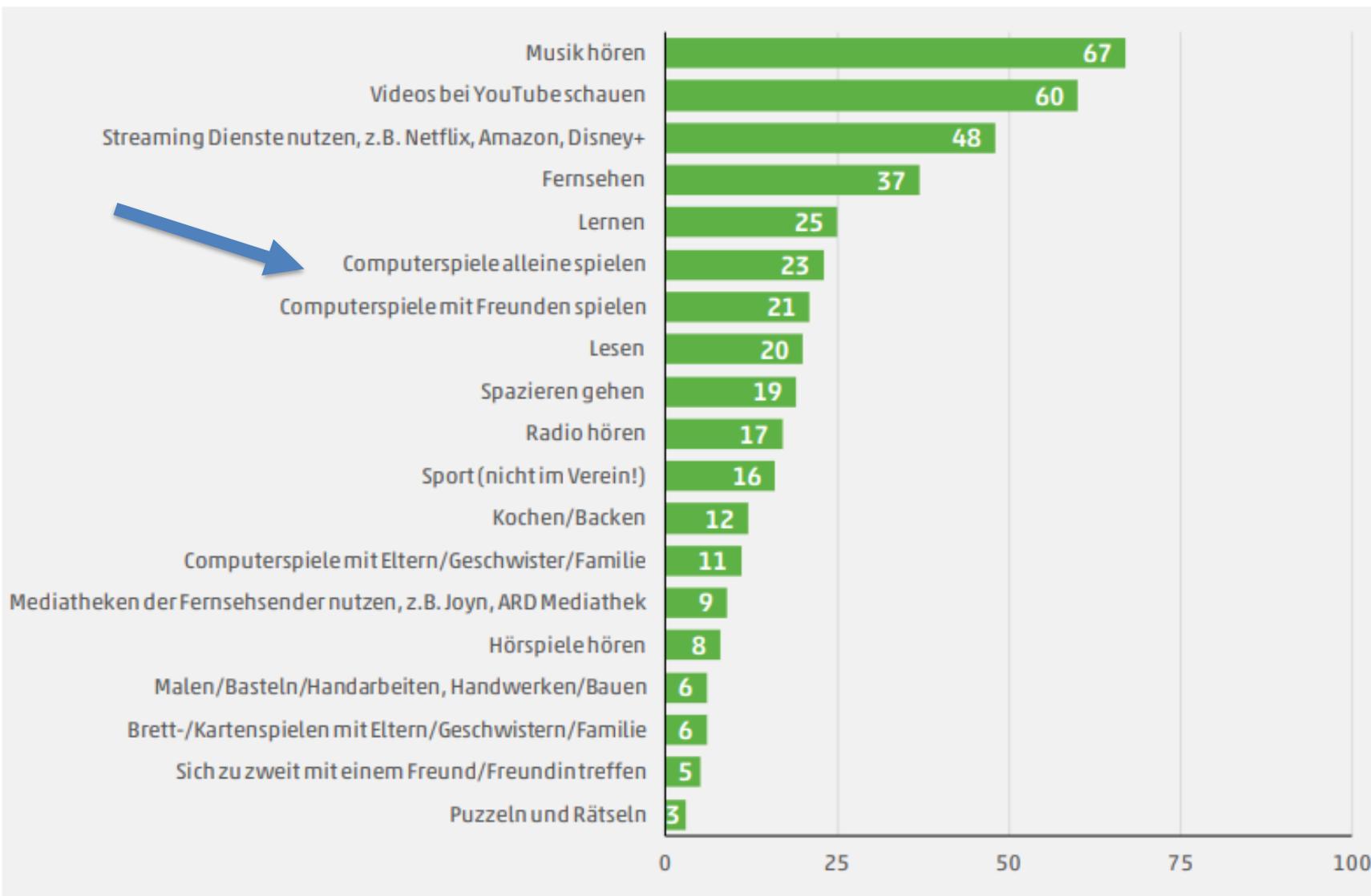
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2020

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



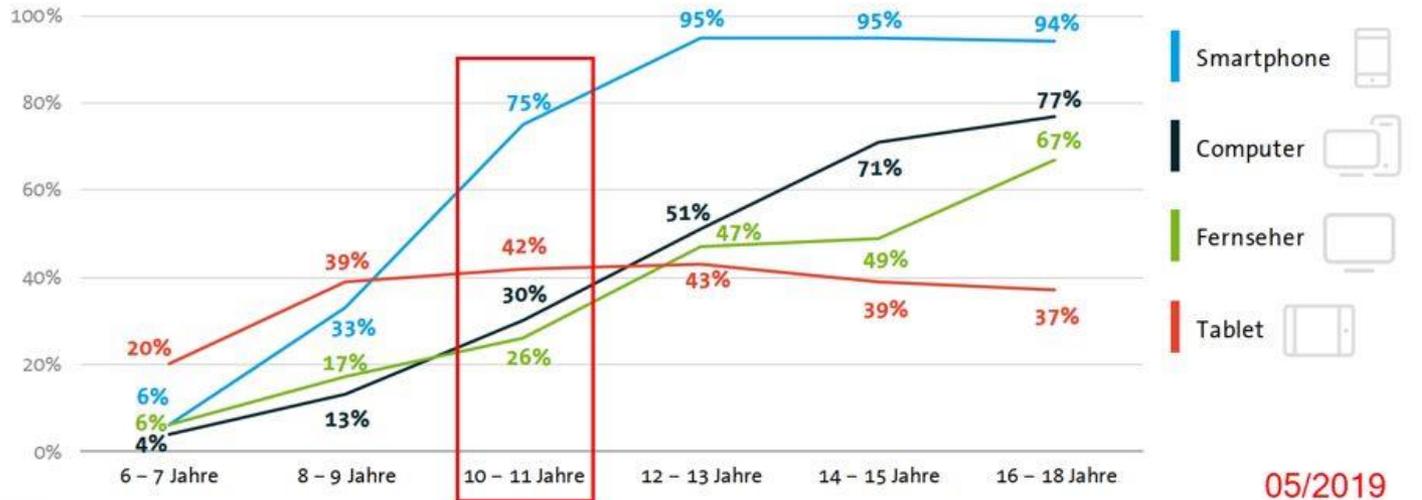
Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Tätigkeiten während der Schulschließung - (fast) täglich -



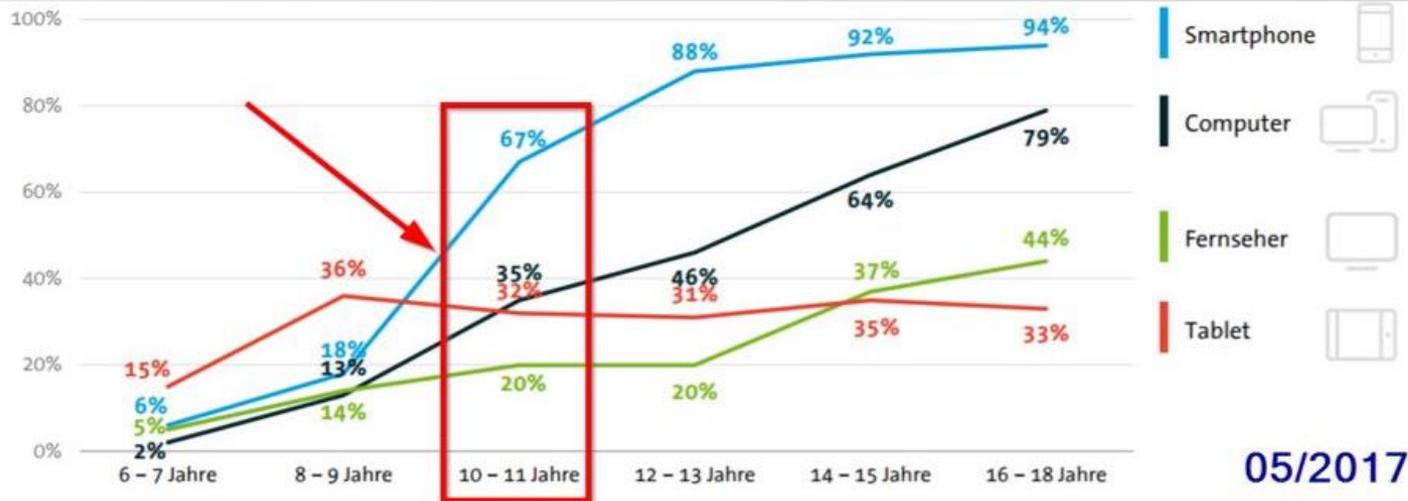
Mehrheit hat mit 10 Jahren eigenes Smartphone

Welche der folgenden Geräte hast du persönlich schon?



Basis: 6- bis 18-Jährige | n=915 | Mehrfachnennungen möglich

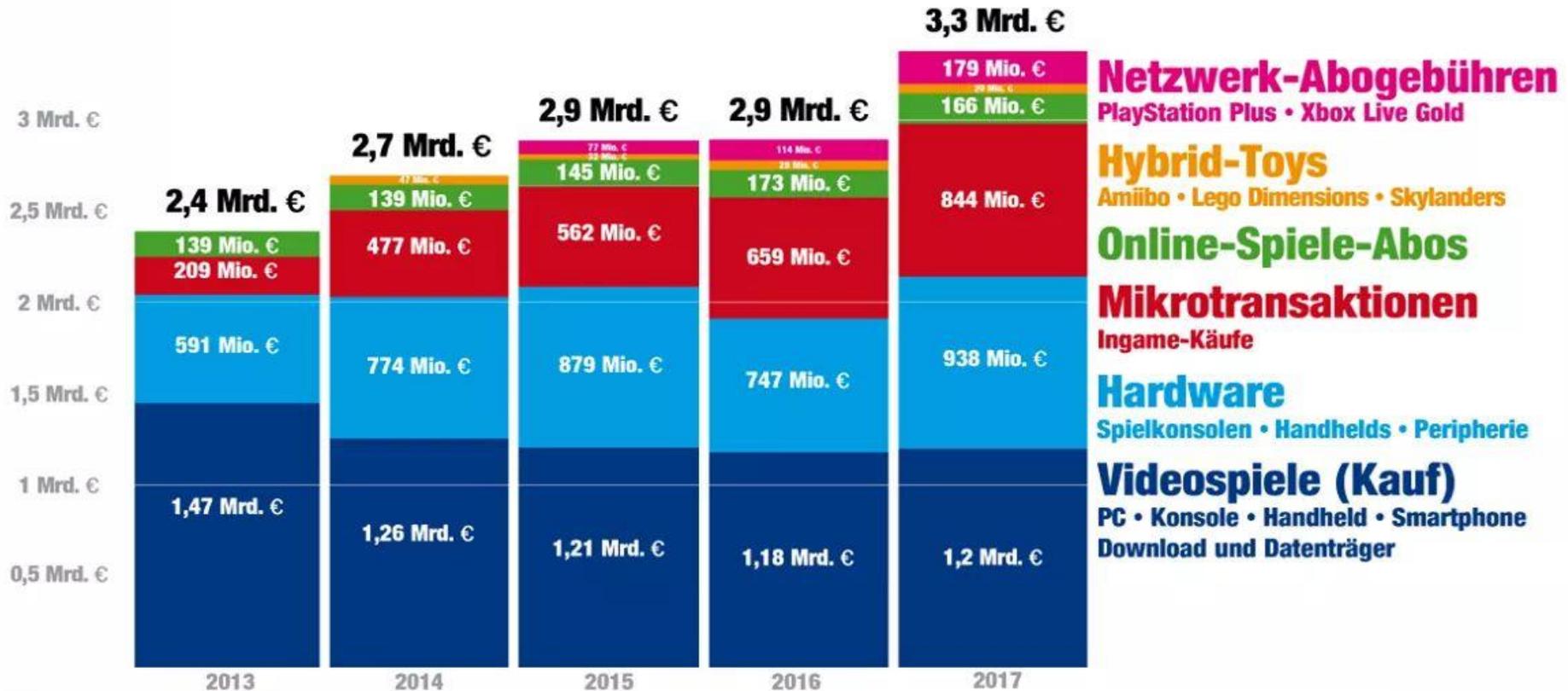
4 Quelle: Bitkom Research



Basis: 6- bis 18-Jährige | N=926 | Mehrfachnennungen möglich

3 Quelle: Bitkom Research

Umsatz Games und Spielkonsolen in Deutschland • 2013-2017

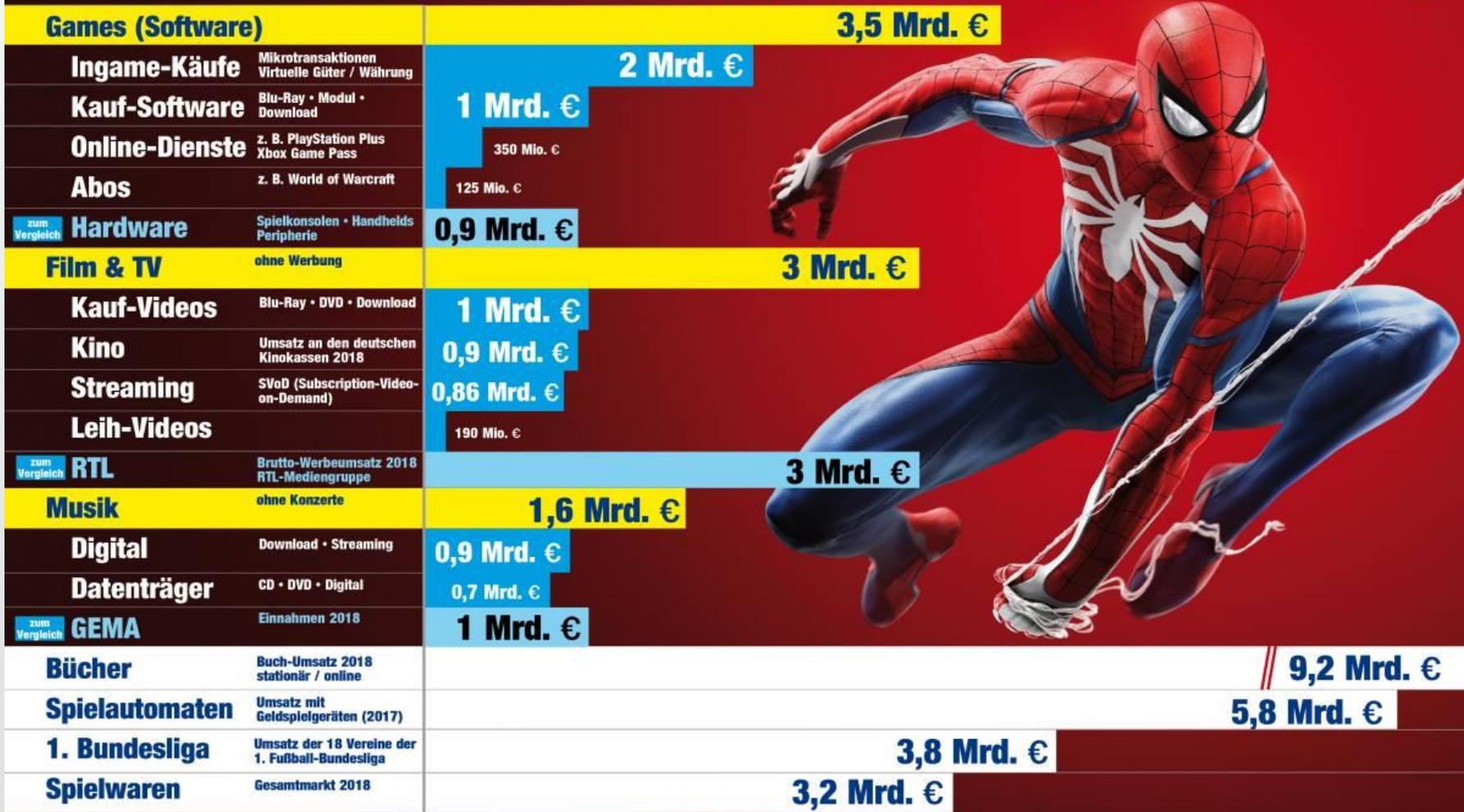


Quelle: Game-Verband • Stand: 9. April 2018 • Infografik: GamesWirtschaft • www.gameswirtschaft.de /gameswirtschaft

Games-Umsatz 2018

in Deutschland im Vergleich

1 Mrd. 2 Mrd. 3 Mrd. 4 Mrd. 5 Mrd. 6 Mrd.



Stand: April 2019 • Quellen: Unternehmens-Angaben / Branchen-Verbände / GfK / eigene Recherchen • Angaben zum Teil gerundet
 Abbildung: Sony Interactive Entertainment • www.gameswirtschaft.de • [f](#) [t](#) /gameswirtschaft

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2020

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 23% 	„Fortnite“ 22% 	„Minecraft“ 14% 	„FIFA“ 13% 
Rang 2	„Fortnite“ 17% 	„Minecraft“ 19% 	„GTA - Grand Theft Auto“ 11% 	„Call of Duty“ 12% 
Rang 3	„FIFA“ 11% 	„FIFA“ 14% 	„Call of Duty“ 10% 	„GTA - Grand Theft Auto“ 11% 

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 20%	„Minecraft“ 12%
Rang 2	„Fortnite“ 18%	„FIFA“ 11%
Rang 3	„FIFA“ / „GTA - Grand Theft Auto“ 12%	„Fortnite“ 9%

Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.105

Spiele-Verkaufszahlen

Mehr als 1,5 Millionen Mal verkauft

- **NEU FIFA 21** (Electronic Arts / PS5 + PS4 + Xbox One + Xbox Series X + PC + Switch / 6.10.20)
- FIFA 20 (Electronic Arts / PS4 + Xbox One + Switch + PC / 24.9.19)
- FIFA 19 (Electronic Arts / PS4 + Xbox One + Switch + PC / 28.9.18)
- Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games / PS4 + Xbox One / 26.10.18)

Mehr als 1 Million Mal verkauft

- **Animal Crossing: New Horizons** (Nintendo / Switch / 20.3.20)

Mehr als 500.000 Mal verkauft

- Assassin's Creed Odyssey (Ubisoft / PS4 + Xbox One + PC / 5.10.18)
- **Assassin's Creed Valhalla** (Ubisoft / PS4 + PS5 + Xbox One + Xbox Series X + PC / 10.11.20)
- Call of Duty: Black Ops 4 (Activision / PS4 + Xbox One + PC / 12.10.18)
- Call of Duty: Modern Warfare (Activision / PS4 + Xbox One + PC / 23.8.19)
- **Cyberpunk 2077** (CD Projekt Red / PC + PS4 + Xbox One / 10.12.20)
- Far Cry 5 (Ubisoft / PS4 + Xbox One + PC / 27.3.18)
- **Landwirtschafts-Simulator 19** (Giants Software / PS4 + Xbox One + PC / 19.11.18)
- Marvel's Spider-Man (Sony Interactive / PS4 / 7.9.18)
- Super Mario Party (Nintendo / Switch / 5.10.18)
- Super Smash Bros. Ultimate (Nintendo / Switch / 7.12.18)
- **The Last of Us Part 2** (Sony Interactive / PS4 / 19.6.20)

**Games
Wirtschaft**

Stand: 11. Februar 2021



ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Aktualisiert 1. Oktober 2019	Größe 105M	Installationen 100.000.000+
Aktuelle Version 21.77	Erforderliche Android-Version 4.3 oder höher	Altersfreigabe USK ab 6 Jahren Abstrakte Gewalt Weitere Informationen
Interaktive Elemente Nutzerinteraktion, Onlinekäufe	In-App-Produkte 2,29 € bis 109,99 € pro Artikel	Berechtigungen Details ansehen



Brawl Stars

Supercell Action

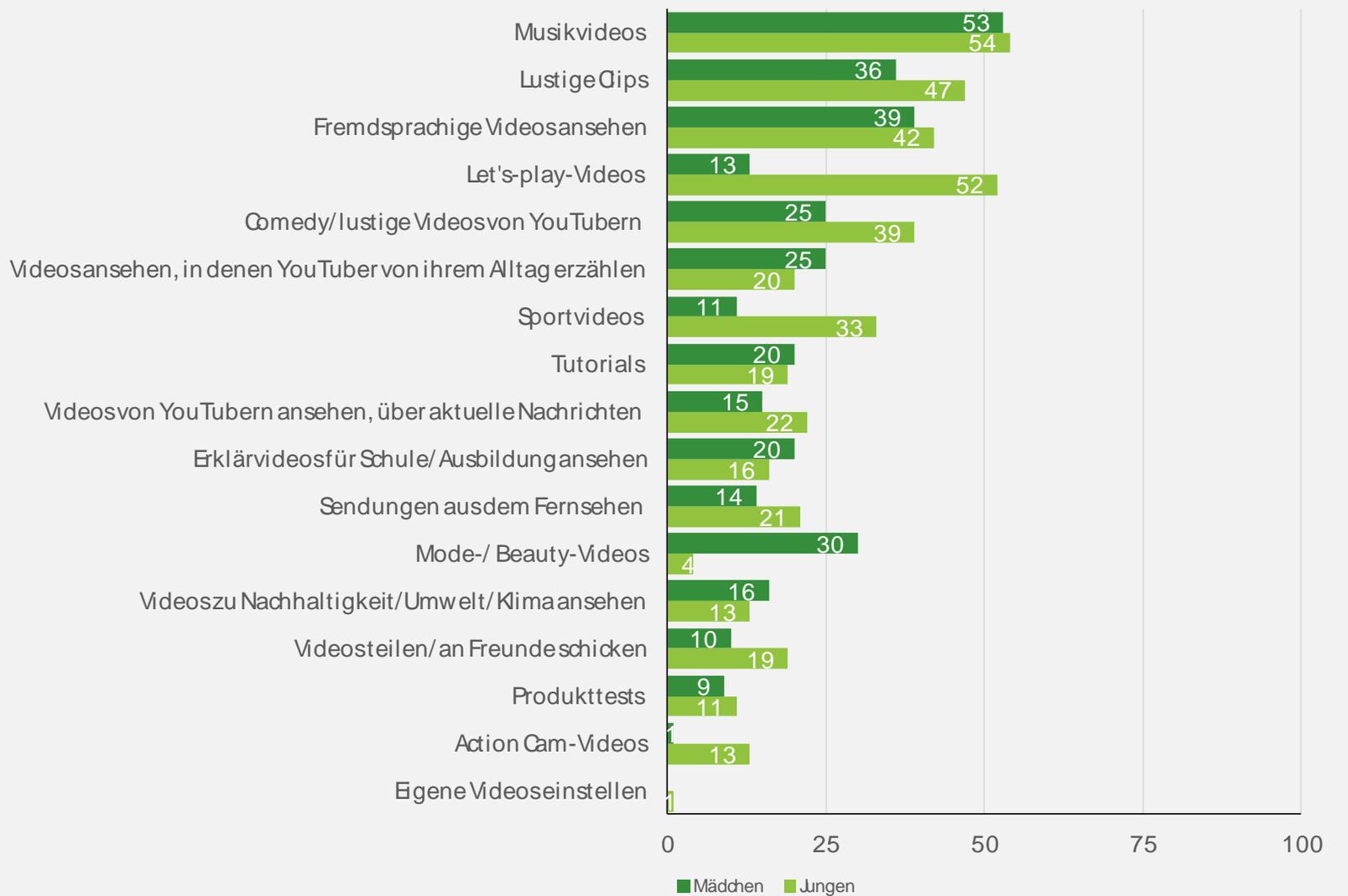
USK ab 6 Jahren

Bietet In-App-Käufe an

[Zur Wunschliste hinzufügen](#)

YouTube: Nutzung 2019

- täglich/mehrmalsproWoche -



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

Parasoziale Interaktion

[..] dass Rezipienten fiktive Personen [...] als reale Kommunikationspartner ansehen und so behandeln. Günter Anders hat 1956 in *Die Antiquiertheit des Menschen* erstmals in Deutschland beschrieben, dass Zuschauer für Serienfiguren häkelten oder bei Geburtsfällen Glückwunschtelegramme schickten. Begünstigt wird die parasoziale Interaktion durch die direkte Ansprache der Medien Radio und Fernsehen und die kontinuierliche Wiederkehr der Personen im Programm, die somit als Lebensbegleiter verstanden werden können. Dies hilft bei der Exploration von neuen Rollen oder auch als Kommunikationssubstitut gegen Einsamkeit, kann in pathologischen Fällen aber auch zu Realitätsverlusten führen.

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/>

So., 28.07.2019 13-Jähriger aus dem Kreis Gütersloh landet im Finale der E-Sport-Veranstaltung auf dem 80. von 100 Plätzen - mit Video

Schüler aus OWL spielte bei »Fortnite«-WM in New York um Millionen



Lion „Lyght“ Krause
13 Jahre
Preisgeld 50.000\$

Zahlreiche Medien berichten am Wochenende über den 13-jährigen Lion Krause aus OWL, darunter die ARD und Ntv. Der junge Profi-Gamer aus dem Kreis Gütersloh hatte sich für das »Fortnite«-WM-Finale qualifiziert und die Chance auf drei Millionen Dollar Preisgeld. Foto: Y-Kollektiv/Screenshot aus dem Video der ARD-Tagesthemen

Gütersloh/New York (WB/ret/LaRo). Bei der »Fortnite«-Weltmeisterschaft in New York spielten Teenager und junge Erwachsene am Wochenende um Millionen US-Dollar Preisgeld. Einer von ihnen war Lion Krause aus dem Kreis Gütersloh. Unter dem Namen »Lyght« hatte sich der erst 13-Jährige für das WM-Finale des Computerspiels qualifiziert. Am Ende landete er auf dem 80. von 100 Plätzen.

Empfehlen



drucken

versenden

© WESTFALEN-BLATT

Vereinigte Zeitungsverlage GmbH

Alle Inhalte dieses Internetangebotes, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Verwendung nur gemäß der [Nutzungsbedingungen](#).

MEHR ZUM THEMA



Mo., 29.07.2019

Sonstige:

Amerikaner Bugha ist erster Einzel-Weltmeister in Fortnite

MEISTGELESEN

Mo., 26.08.2019
Köln/Paderborn:

Exzessives Spielen

Spiele machen Spaß, doch wann spielt jemand zu viel?

Sucht-Diagnosekriterien

Diagnosekriterien der WHO für die **Gaming Disorder**

**Übermäßige
Beschäftigung mit
dem Spielen**
(Aktion + Gedanken)

**Entzugserschei-
nungen**
(Unruhe, Gereiztheit)

Toleranz-entwicklung

Kontrollverlust
(Beginn, Ende)

**Verlust des
Interesses an
anderen Aktivitäten**

**Weiternutzung trotz
negativer
Konsequenzen**

Täuschung anderer

**Stimmungs- und
Gefühlsregulation
gelingt nur noch
durch das Spielen**

**Vernachlässigung
von Verpflichtungen
(Schule, Beruf, sozial)**

Weitere Infos:

[Verhaltenssucht.de](https://www.verhaltenssucht.de)

5 der 9 Kriterien müssen seit 12 Monaten bestehen

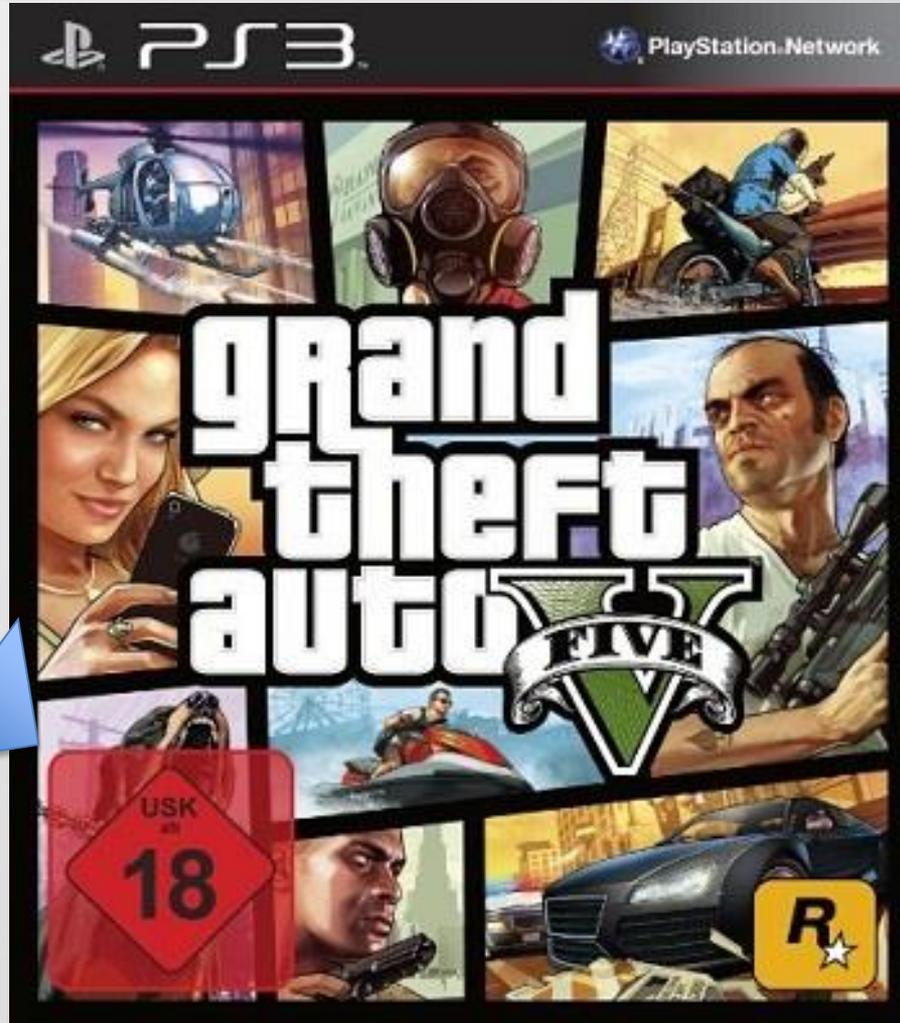
ICD-11 6C51

"Gaming Disorder"

Ab 2022

- *Unter dem Klassifikationscode 6C51 findet sich im ICD 11 eine "Gaming Disorder" als Unterkategorie der "Störungen aufgrund von Suchtverhaltens". Deutsch könnte man vielleicht von "Computerspielstörung" oder umgangssprachlich von "Computerspielsucht" sprechen. Die medizinische Beschreibung lautet, in deutscher Übersetzung:*
- Die Computerspielstörung wird durch ein Muster anhaltenden oder wiederholten Spielverhaltens ("digitale Spiele" oder "Videospiele") charakterisiert. Dies kann online (das heißt, über das Internet) oder offline geschehen und drückt sich aus durch: 1) eingeschränkte Kontrolle über das Spielen (z.B. Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beenden, Kontext); 2) zunehmende Priorität für das Spielen in dem Maße, dass es wichtiger wird als andere Interessen im Leben und alltägliche Aktivitäten; und 3) Fortsetzung oder Steigerung des Spielens trotz Auftretens negativer Konsequenzen.
- Das Verhaltensmuster ist von hinreichender Ernsthaftigkeit, um zu signifikanter Beeinträchtigung in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen oder anderen wichtigen Gebieten des Funktionierens zu führen. Das Muster des Spielverhaltens kann durchgängig oder episodisch und wiederholt auftreten.
- Damit eine Diagnose gestellt werden kann, liegen das Spielverhalten und die anderen Eigenschaften normalerweise für eine Dauer von mindestens zwölf Monaten vor. Die erforderliche Dauer kann aber auch verkürzt werden, wenn alle diagnostischen Anforderungen erfüllt und die Symptome ernsthaft sind.

Alterskennzeichen



Gesetzliche Alterskennzeichen



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.
Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

Gesetzliche Alterskennzeichen



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14JuSchG Abs.4 und §15 JuSchG Abs.2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.