

Gaming und Mediensucht

Musterschule, Frankfurt am Main, 29.06.2023
Stephan Schölzel



Wer erzählt hier was...

- Stephan Schölzel, B.A.
- arbeite am M.A.

**info
cafe**

JUGENDZENTRUM
FÜR MEDIEN

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



**KEINEN PIXEL
DEM FASCHISMUS**

KIM-Studie 2022

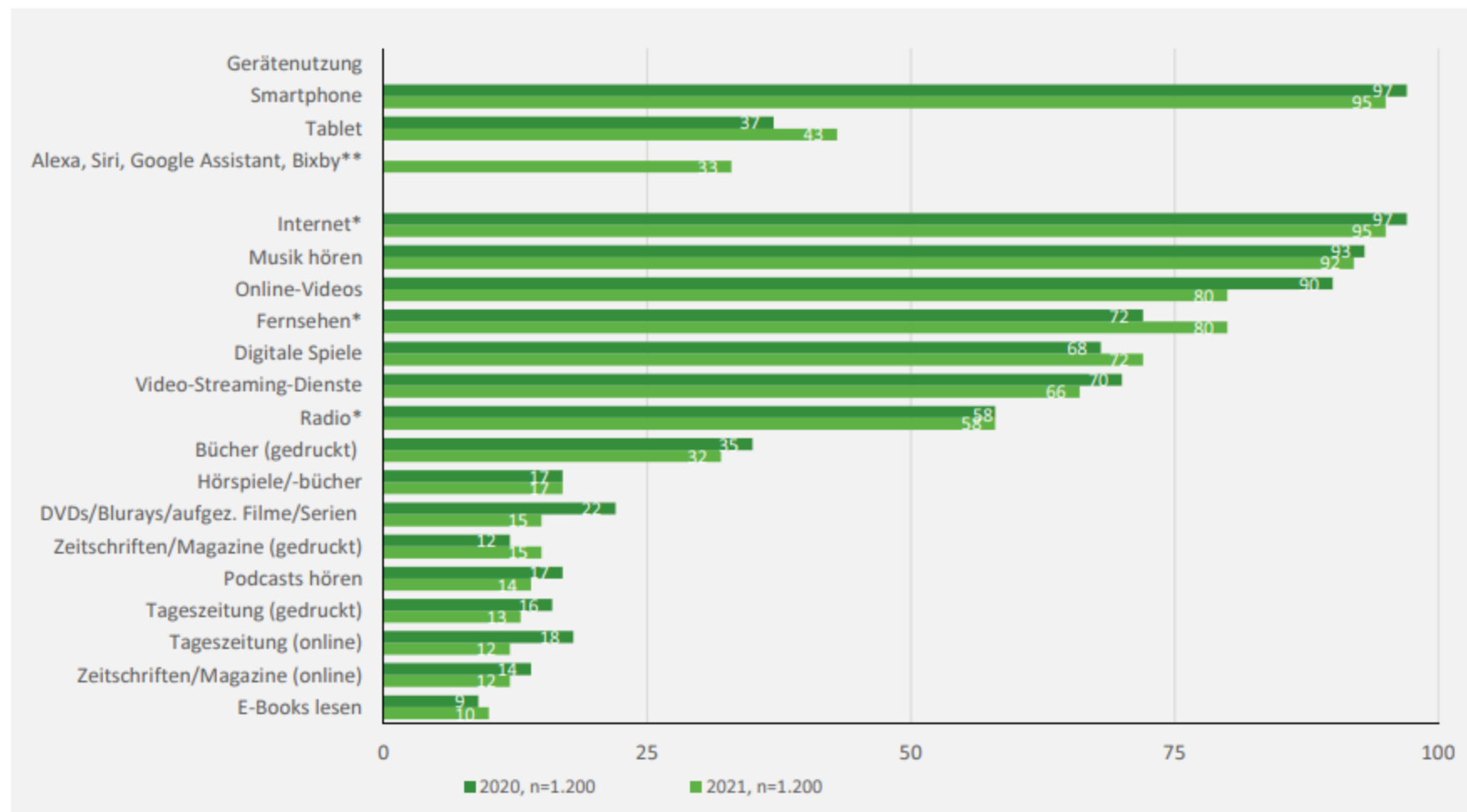
Kindheit, Internet, Medien

JIM-Studie 2021

Jugend, Information, Medien

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021 – Vergleich 2020

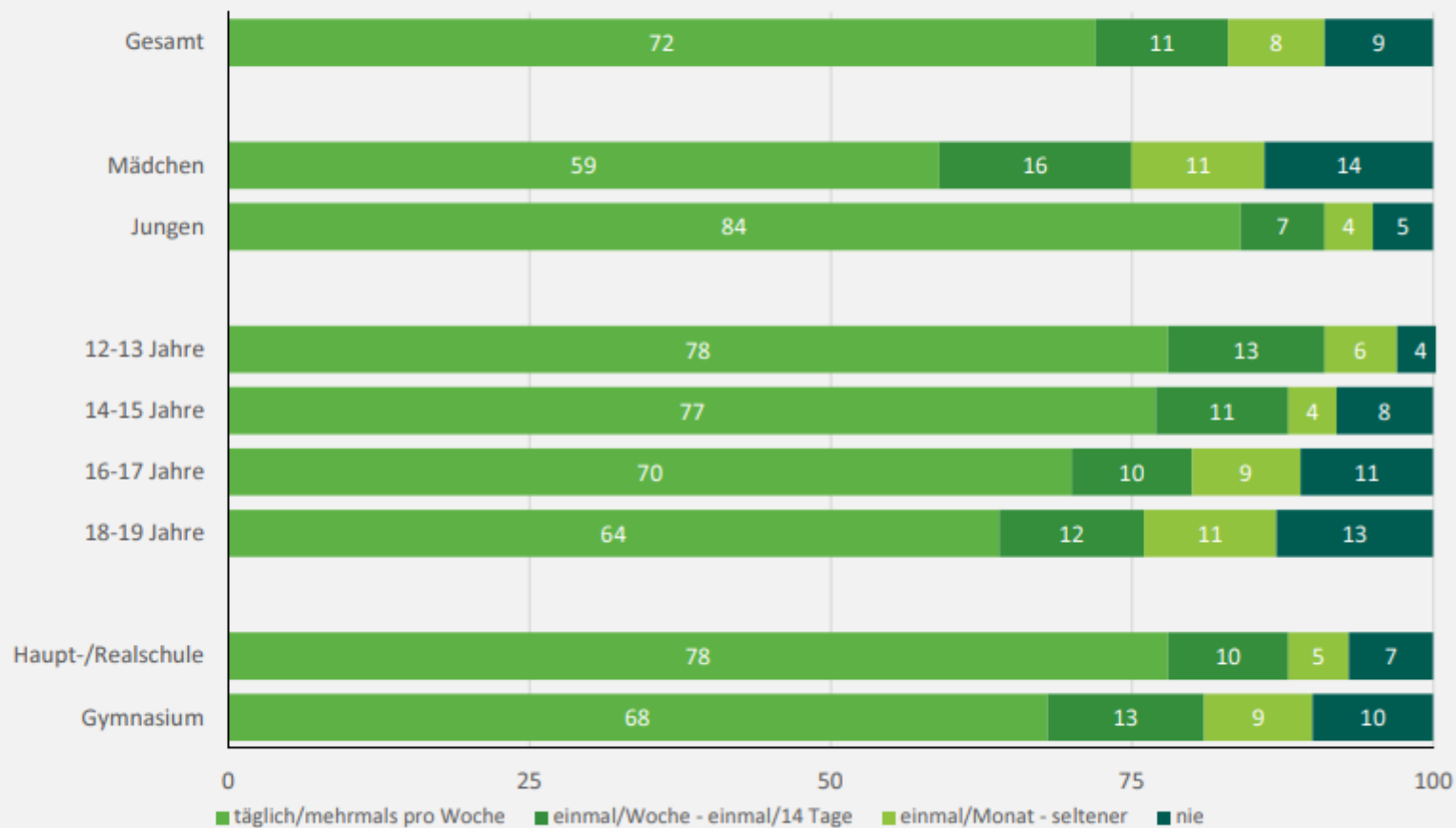
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2020, JIM 2021, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, **2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n=1.200

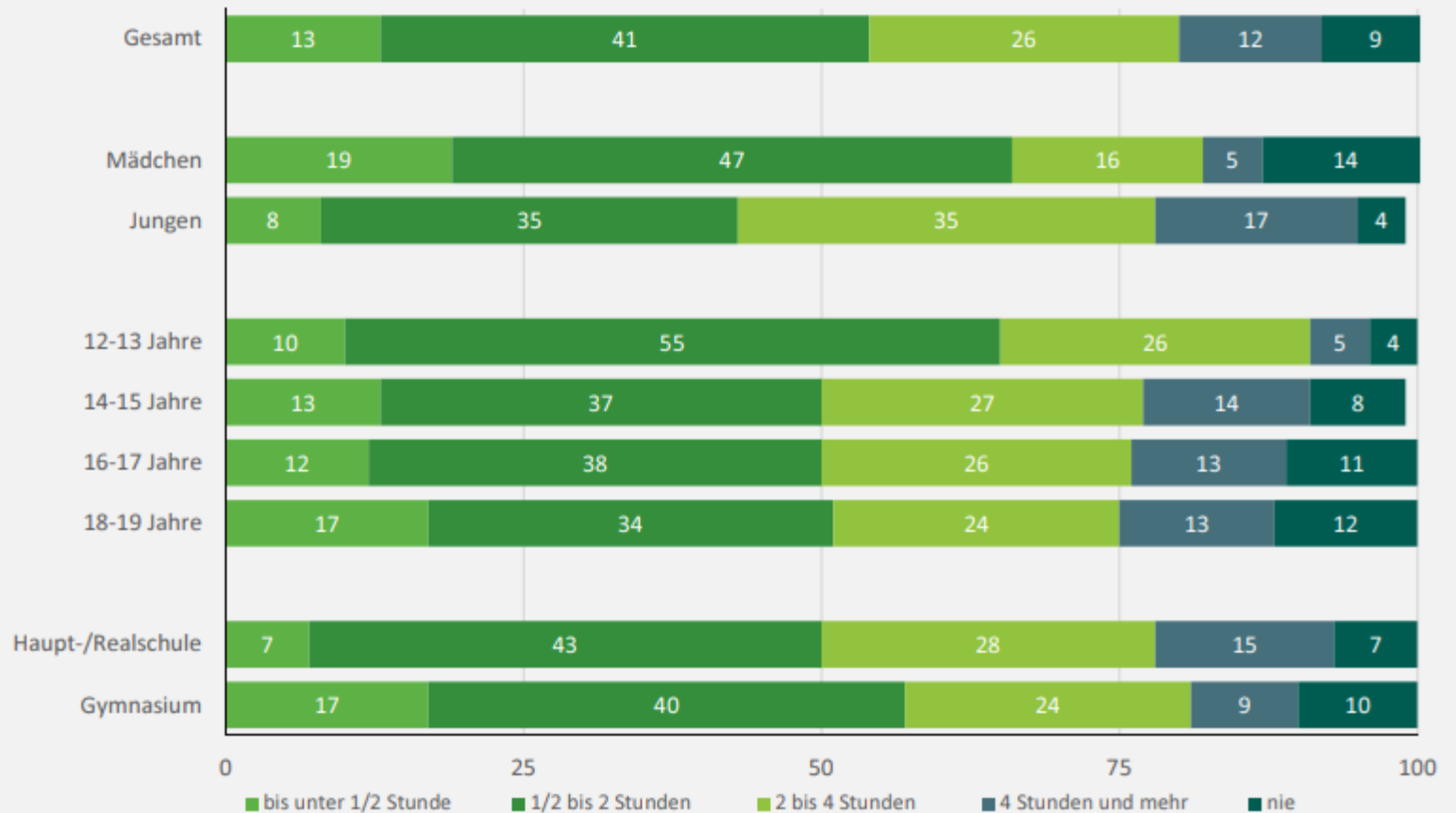
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2021

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



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, *alle Spielformen zusammengefasst, Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2021



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2021

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 29%	„Minecraft“ 17%	„Minecraft“ 17%	„Minecraft“ 12%
Rang 2	„Fortnite“ 15%	„FIFA“ 15%	„Call of Duty“ 11%	„Call of Duty“ 11%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Fortnite“ 12%	„FIFA/GTA – Grand Theft Auto“ 10%	„FIFA“ 10%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 19%	„Minecraft“ 20%
Rang 2	„FIFA“ 14%	„FIFA“ 11%
Rang 3	„GTA - Grand Theft Auto“ 11%	„Call of Duty“ 8%

Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.093

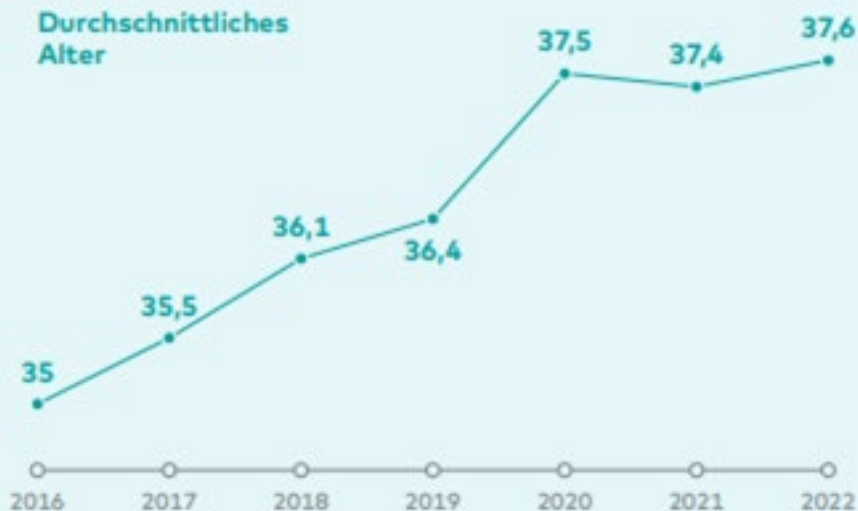
Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt



48%

52%

Durchschnittliches Alter



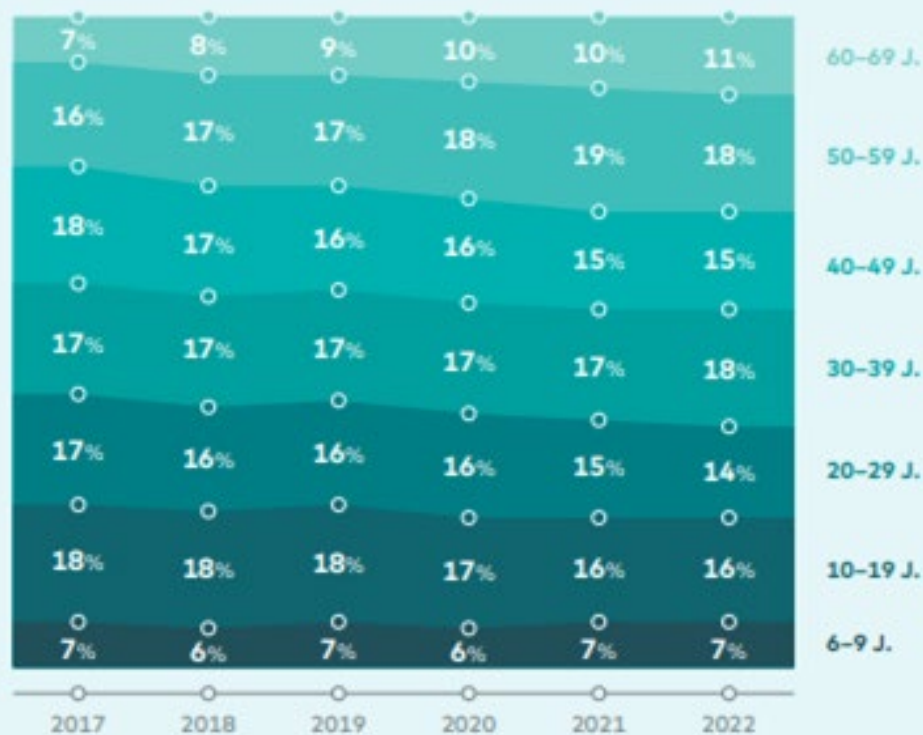
Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



59%

der Deutschen spielen Computer- und Videospiele



Hinweis: Für eine bessere internationale Vergleichbarkeit der Demographie wurde für den Anteil der Spielenden an der Gesamtbevölkerung die Auswahl der Altersgruppen auf 6-69 Jahre angepasst.

Quelle: GfK © game 2022

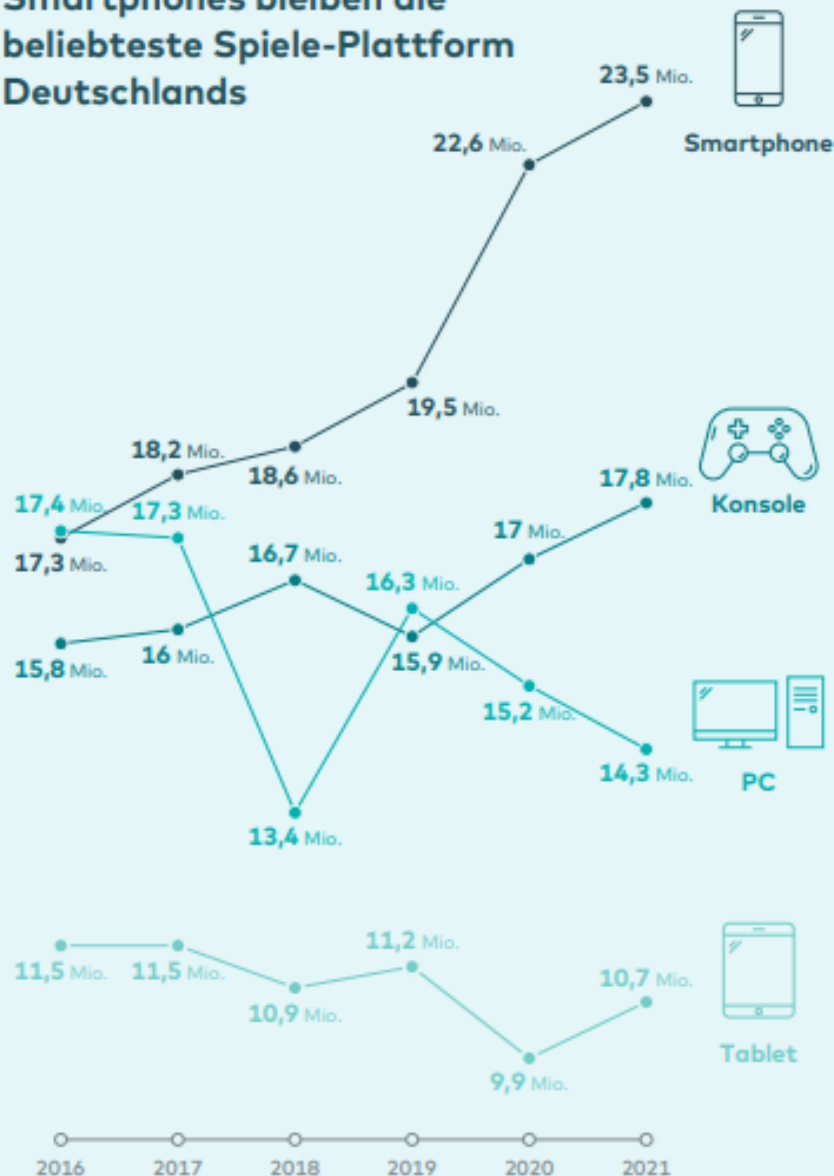
Quelle: GfK © game 2022

Die 20 meistverkauften PC- und Konsolenspiele 2021 in Deutschland

1	EA SPORTS FIFA 2022	Electronic Arts
2	Grand Theft Auto V	Rockstar Games
3	Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo
4	Landwirtschafts-Simulator 22	Giants Software
5	Minecraft	Microsoft
6	Super Mario 3D World + Bowser's Fury	Nintendo
7	EA SPORTS FIFA 2021	Electronic Arts
8	Mario Party Superstars	Nintendo
9	Ring Fit Adventure	Nintendo
10	Call Of Duty: Black Ops Cold War	Activision Blizzard
11	Call Of Duty: Vanguard	Activision Blizzard
12	Pokémon Strahlender Diamant	Nintendo
13	Red Dead Redemption 2	Rockstar Games
14	Far Cry 6	Ubisoft
15	Battlefield 2042	Electronic Arts
16	Assassin's Creed Valhalla	Ubisoft
17	F1 2021	Electronic Arts
18	Super Mario Party	Nintendo
19	Animal Crossing: New Horizons	Nintendo
20	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo

Quelle: Game Sales Data (GSD), IGFE.
Abgebildet sind die am häufigsten in Deutschland plattformübergreifend physisch und digital für PC und Spielkonsolen verkauften Spiele des Jahres 2021. Digitale Verkäufe von Nintendo-Titlen aus dem Nintendo eShop sind nicht enthalten.

Smartphones bleiben die beliebteste Spiele-Plattform Deutschlands

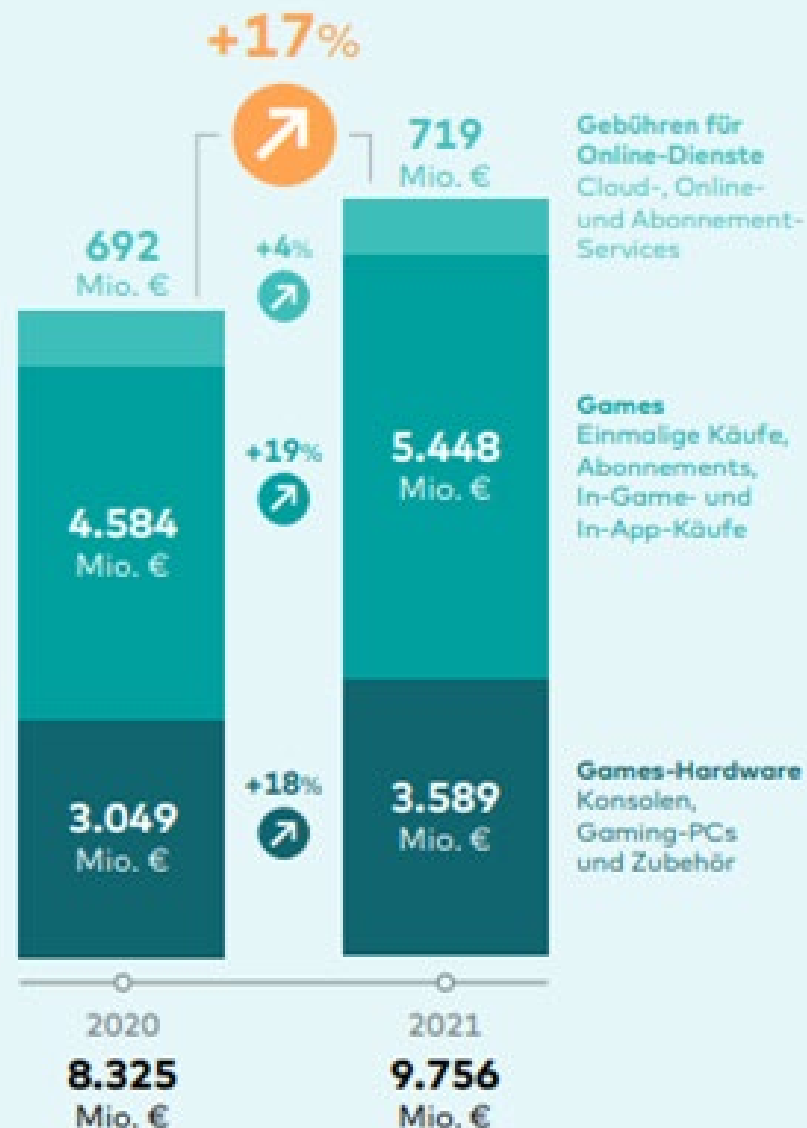


Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2019/2020; n = 25.000). © game 2021

Deutscher Games-Markt 2020 mit deutlichem Umsatzsprung



Deutscher Games-Markt 2021 mit weiterem Umsatzsprung



Narrative

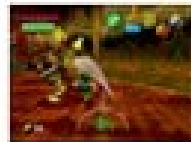
IF



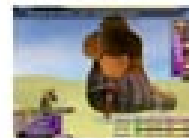
Graphic Adv.



Action/Adv.



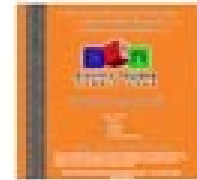
RPGs



MMOGs



ARGs



Sims



RTS



Mil. TBS



Wld. TBS

Simulation

Other

Simulation

Action



Board



Traditional



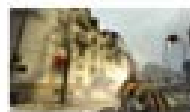
Puzzle



Shmups



Platformers



FPS



Fighting



Sports



Vehicle

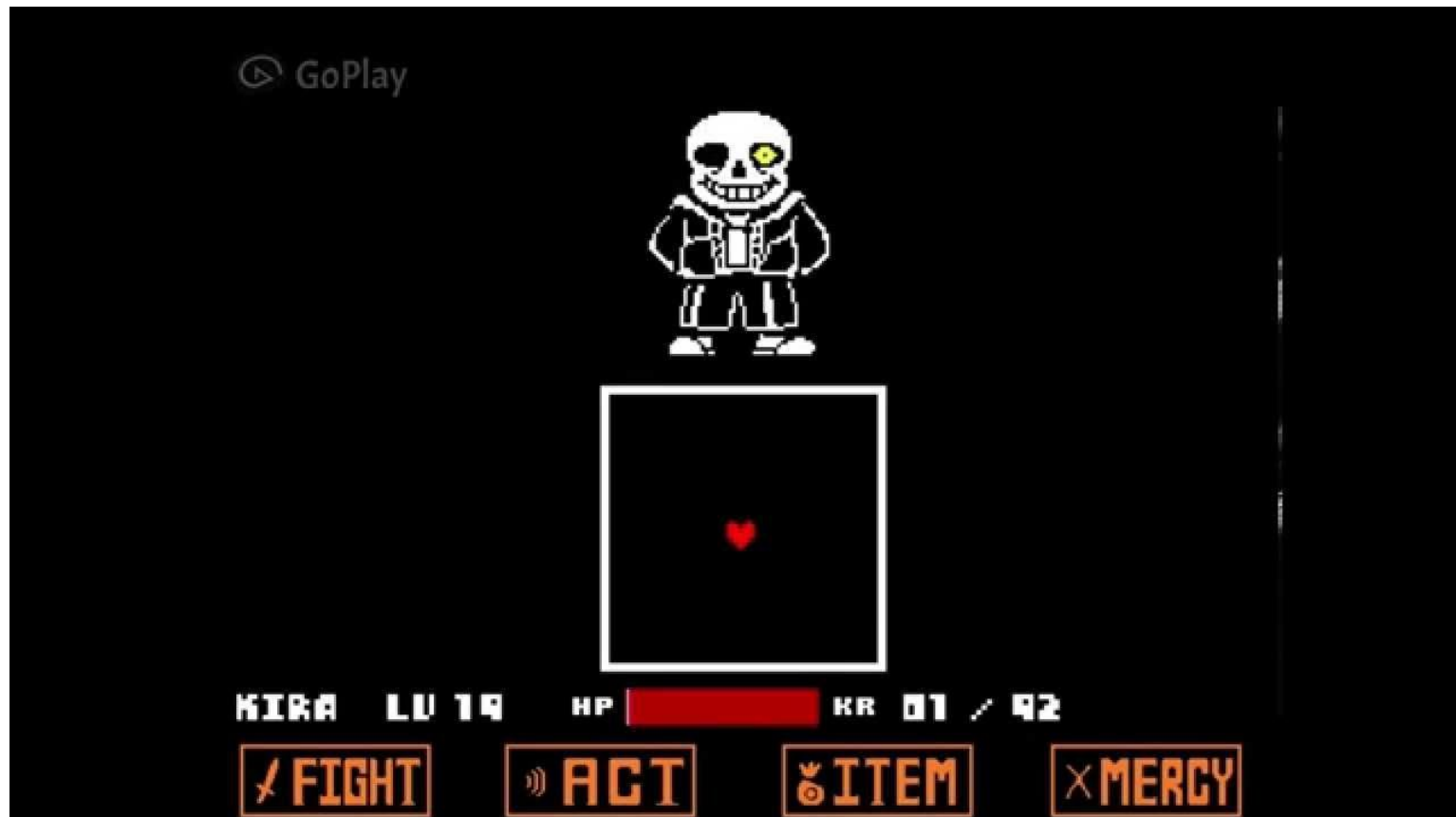


Rhythm

Action

Other

“Die Welt ist kleiner als sie früher war, aber so viel größer...”



Der Anschein der Wertefreiheit



Die "Killerspieldebatte"

War nie eine Debatte.

Daily Trojan Thursday, October 8, 1981 3

Dungeons and Dragons causes moral conflict, protest *Evangelists see game as front for demon worship*

By Mark Ordesky

Dungeons and Dragons--the very name of this popular fantasy game conjures images of the macabre and the mysterious. To the uninitiated, the game seems incomprehensible; to its players, D&D offers a wild romp through the imagination.

To yet others, however, D&D is not a harmless pastime of its predominantly young players. Evangelists argue the game is a front for demon worship and witchcraft while proponents see it as a wholesome, constructive release. Regardless of which view one believes, if either, the battles which rage over the moral implications of Dungeons and Dragons are as heated as the violent conflicts

The "monsters" contained in these manuals are evil enemies. Players gain experience and power in the game by battling such creatures and defeating them.

"There is a built-in reward system in D&D," said one local player. "Being good, stamping out evil where you find it, is rewarded by fame and notorie-

ty. The goal of the game is to live up to the artificial morality of your character."

However, it seems there is more than morality at stake. In another article which appeared in the *Herald Examiner*, a quote from a pamphlet issued by Concerned Christians attacked D&D claiming the game promoted "homosexuality, so-

domy, rape, and other perverse acts of sexuality."

Players vehemently deny such accusations. A local high school player commented, "That's a bold-faced lie. It reflects the mentality of these people and their slanderous opinions."

Scott Kilburn, vice president of the university's Fantasy Wargames Club, has similar feelings for such evangelical groups. "They want to come in and dictate what other people should do," Kilburn said. "They are extremely close-minded."

Meanwhile, more fundamentalist Christian groups in California and Utah have been successful in getting D&D banned from public schools, where it

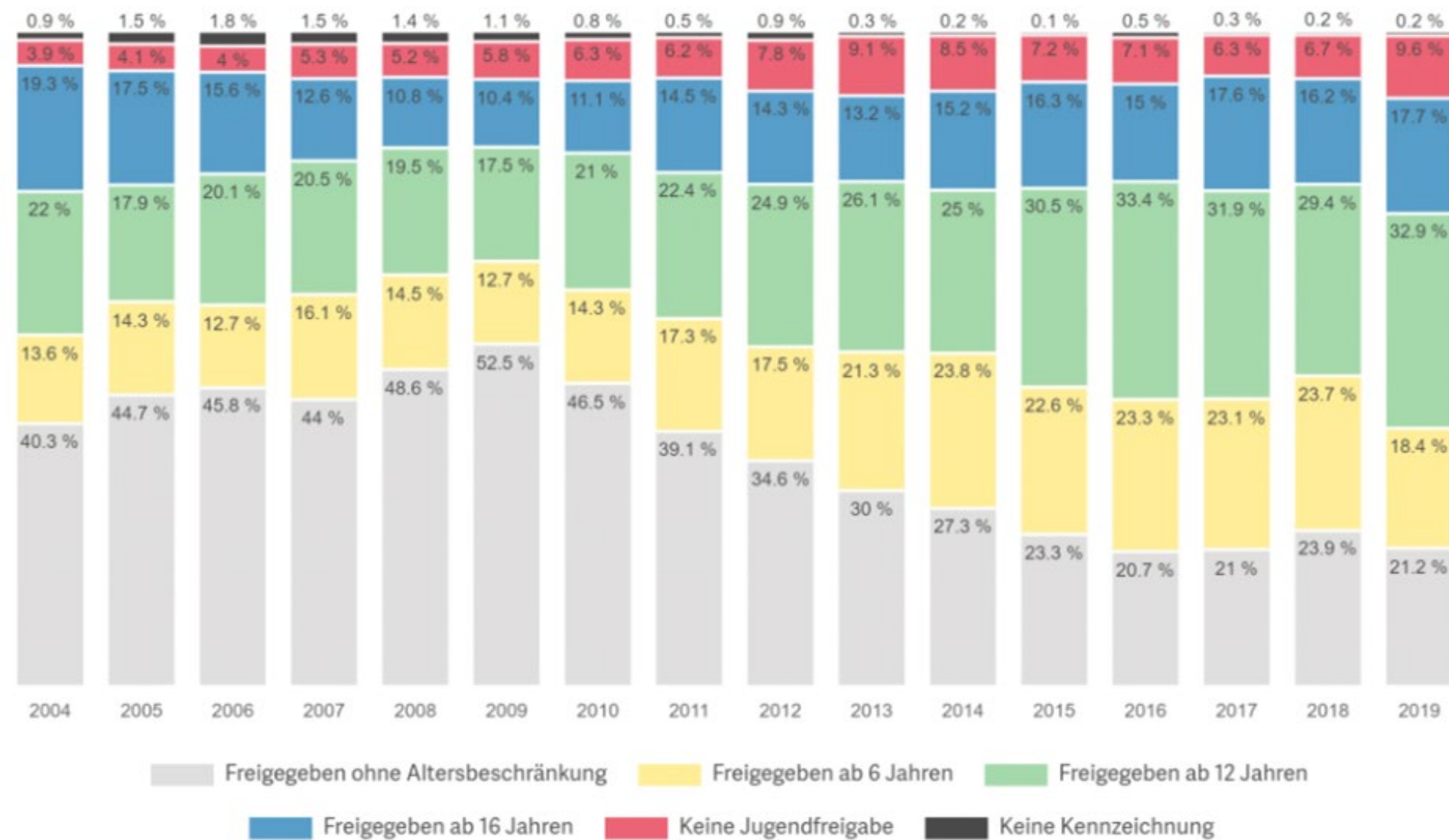
another evangelist threatened to buy up all the games and burn them if the stores did not stop stocking them.

All the aforementioned actions have taken place this year. Yet D&D has been available to the general public since 1974, and people have been playing games of this type since 1970.

So why the sudden zeal in attacking the game now? Just like anything else, it took a nationally publicized incident to turn the public eye towards D&D: the disappearance of James Dallas Egbert III.

Egbert was a 16-year-old Michigan State student, "a whiz kid," who played D&D in the large complex of steam tunnels underneath the school.





USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle





Pan
European
Game
Information



Handlungsdruck
Schreckmomente

usk.de

Enthält: In-Game-Käufe



Fantasy-Gewalt
Kriegsthematik

usk.de

Enthält: Chats



Gewalt
Horror

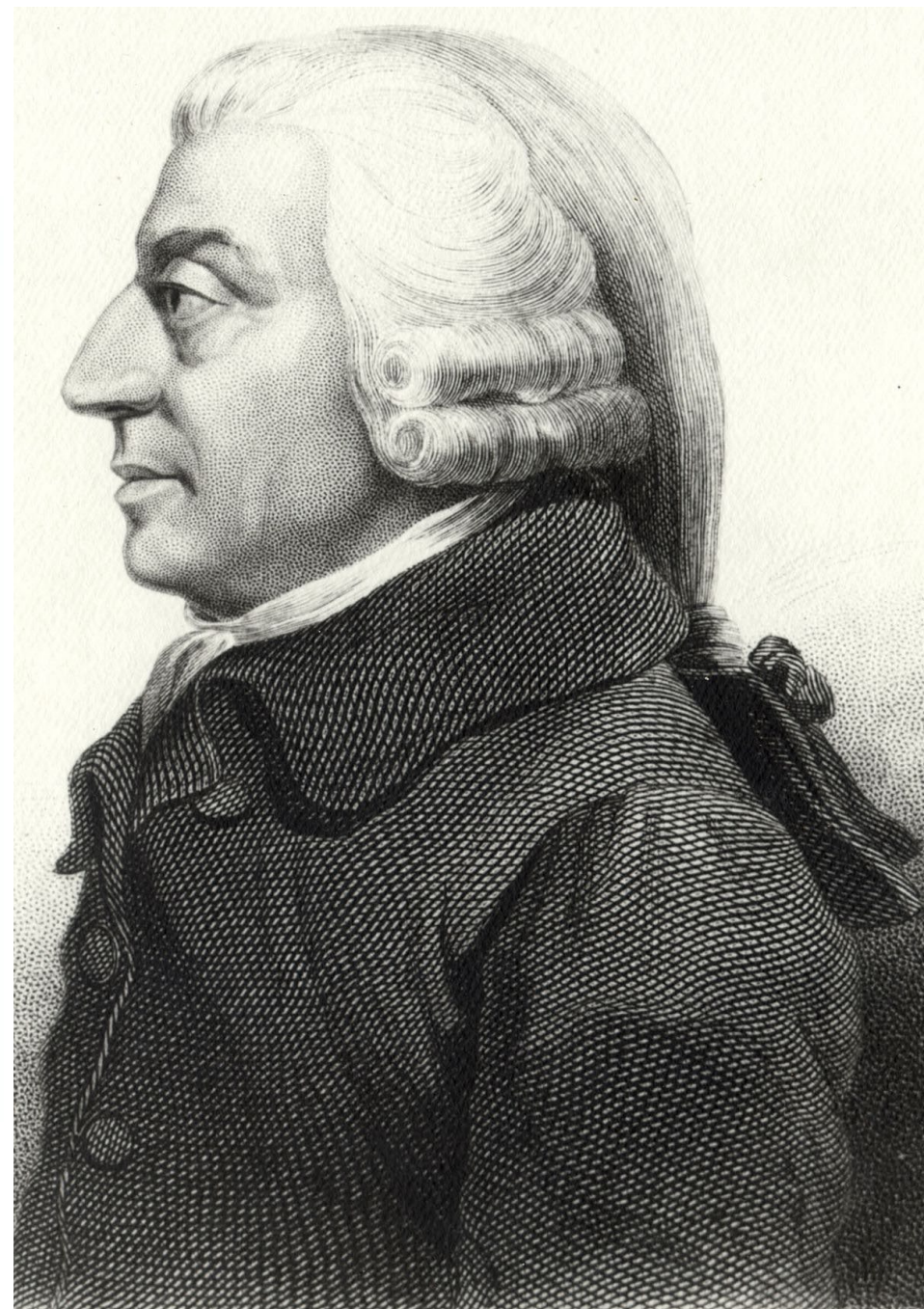
usk.de

Enthält: Chats, In-Game-Käufe



Drastische Gewalt

usk.de

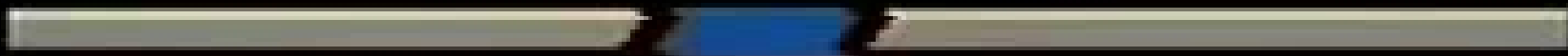


*„Jugendliche sollen sich in die Rolle eines
kompromisslosen Kämpfers und Vernichters
hineindenken [...].*

*Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische
Ausbildung statt [...].*

*Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen [...] zu
physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität,
Fahrigkeit im Denken [...] und Kopfschmerzen.“*

1982



P1

0

HI

0

GAME
1

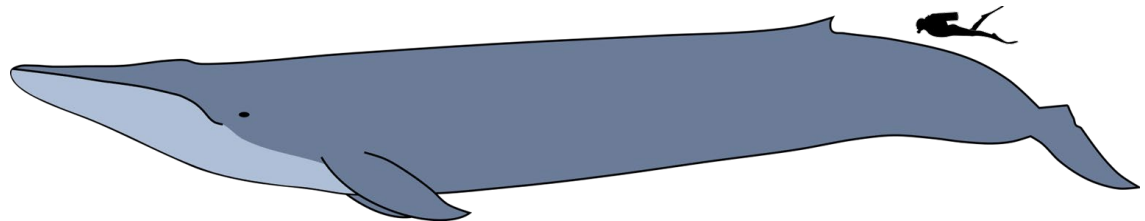
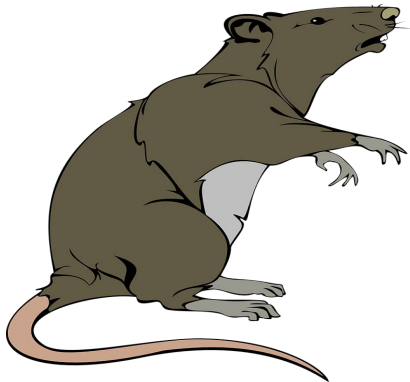
T	1	T
E	$\frac{1}{2}$	F

BRIDGE

1

RI

Free 2 Play (?)



„Die“ 4 Thesen

Katharsis-These

Abbauen von Spannungen/Aggressionsbereitschaft.

Gewöhnungs-These

“Abstumpfung”

Hemmungs-These

Gewalt sehen und daher meiden

Auslösungs-These

Simulation zur Nachahmung

Medienwirkungsforschung

- Sind sehr unterschiedlich, 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

Gaming Disorder

- Spieler investiert über **längeren Zeitraum (12 Monate)**, **5 Std./Tag**
Online-Süchtige sind ca. 35 Std./ Woche online
- **Beginn, Ausmaß und Intensität** des Internetkonsums sind **nicht mehr kontrollierbar (Kontrollverlust)**
- **Versuche, das Verhalten einzuschränken** oder aufzugeben, **scheitern** wiederholt
- Betroffener verspürt ein **unwiderstehliches Verlangen online zu sein (spielen/chatten)**
- **Verpflichtungen** schulischer, beruflicher und familiärer Art werden vernachlässigt

Quelle: Grüsser-Sinopoli, Sabine M.: Ambulanz Flyer der Ambulanz-Flyer der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Gaming Disorder heute:

- ICD-11
- Ursache(n)?

Kritisch einordnen...

... aber nicht ignorieren.

- Wildhof Offenbach
- Ambulanz Spiellesucht
- Fachverband Medienabhängigkeit

- ▶ Disorders of bodily distress or bodily experience
- ▼ Disorders due to substance use or addictive behaviours
 - ▶ Disorders due to substance use
 - ▼ Disorders due to addictive behaviours
 - ▶ 6C50 Gambling disorder
 - ▼ 6C51 Gaming disorder
 - 6C51.0 Gaming disorder, predominantly online
 - 6C51.1 Gaming disorder, predominantly offline
 - 6C51.Z Gaming disorder, unspecified
 - 6C5Y Other specified disorders due to addictive behaviours
 - 6C5Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified
- ▶ Impulse control disorders

Taschengeldparagraph

Bürgerliches Gesetzbuch

Buch 1 - Allgemeiner Teil (§§ 1 - 240)

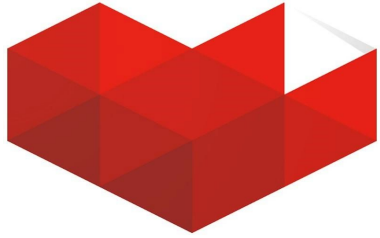
Abschnitt 3 - Rechtsgeschäfte (§§ 104 - 185)

Titel 1 - Geschäftsfähigkeit (§§ 104 - 113)

§ 110

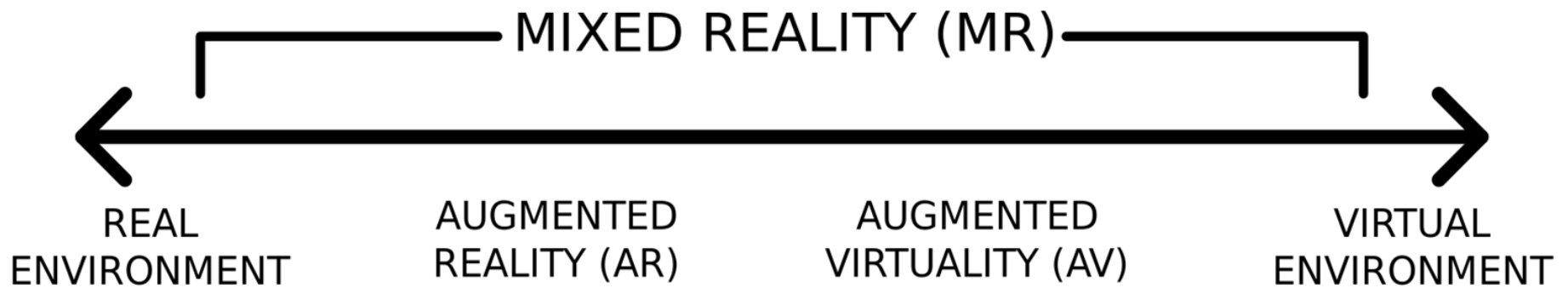
Bewirken der Leistung mit eigenen Mitteln

Ein von dem Minderjährigen ohne Zustimmung des gesetzlichen Vertreters geschlossener Vertrag gilt als von Anfang an wirksam, wenn der Minderjährige die vertragsmäßige Leistung mit Mitteln bewirkt, die ihm zu diesem Zweck oder zu freier Verfügung von dem Vertreter oder mit dessen Zustimmung von einem Dritten überlassen worden sind.



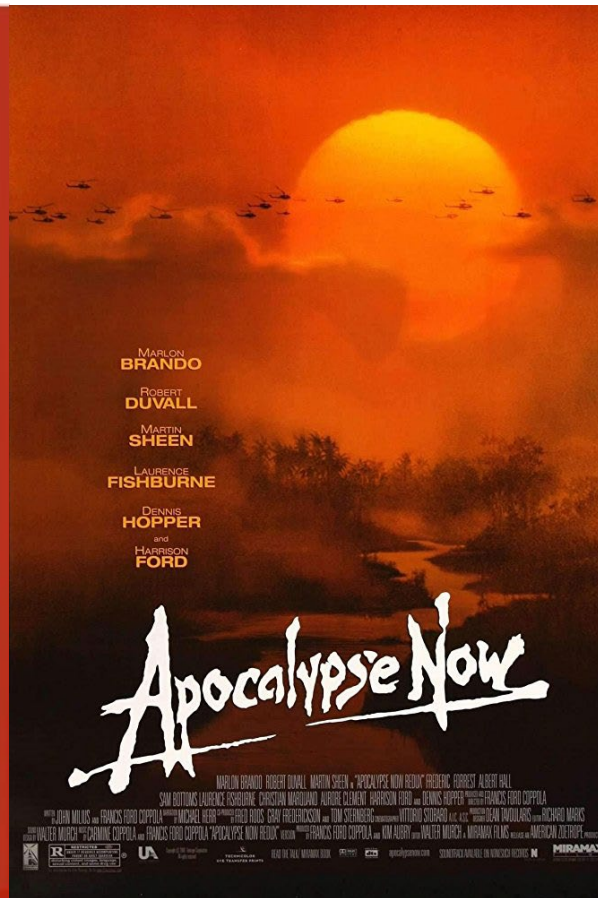
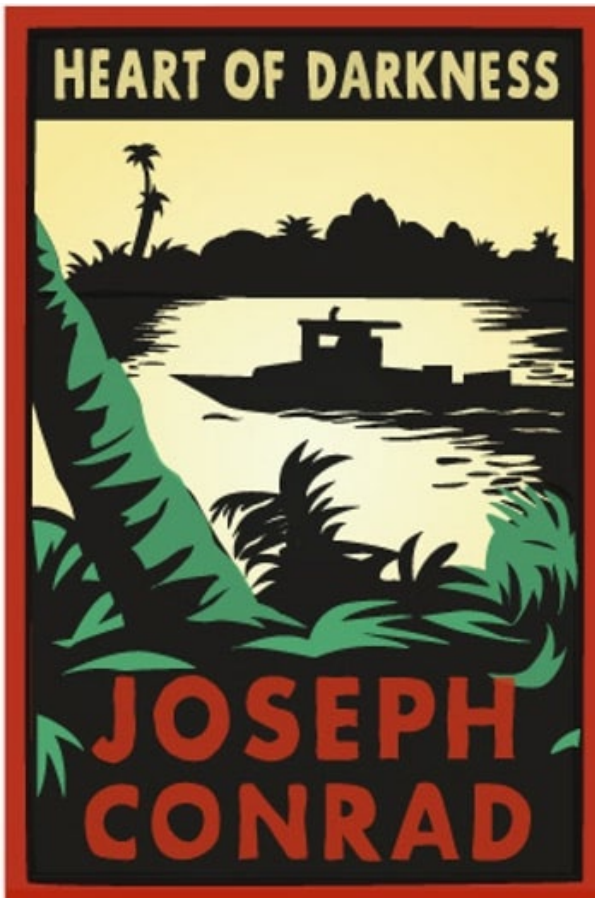
YouTube **GAMING**

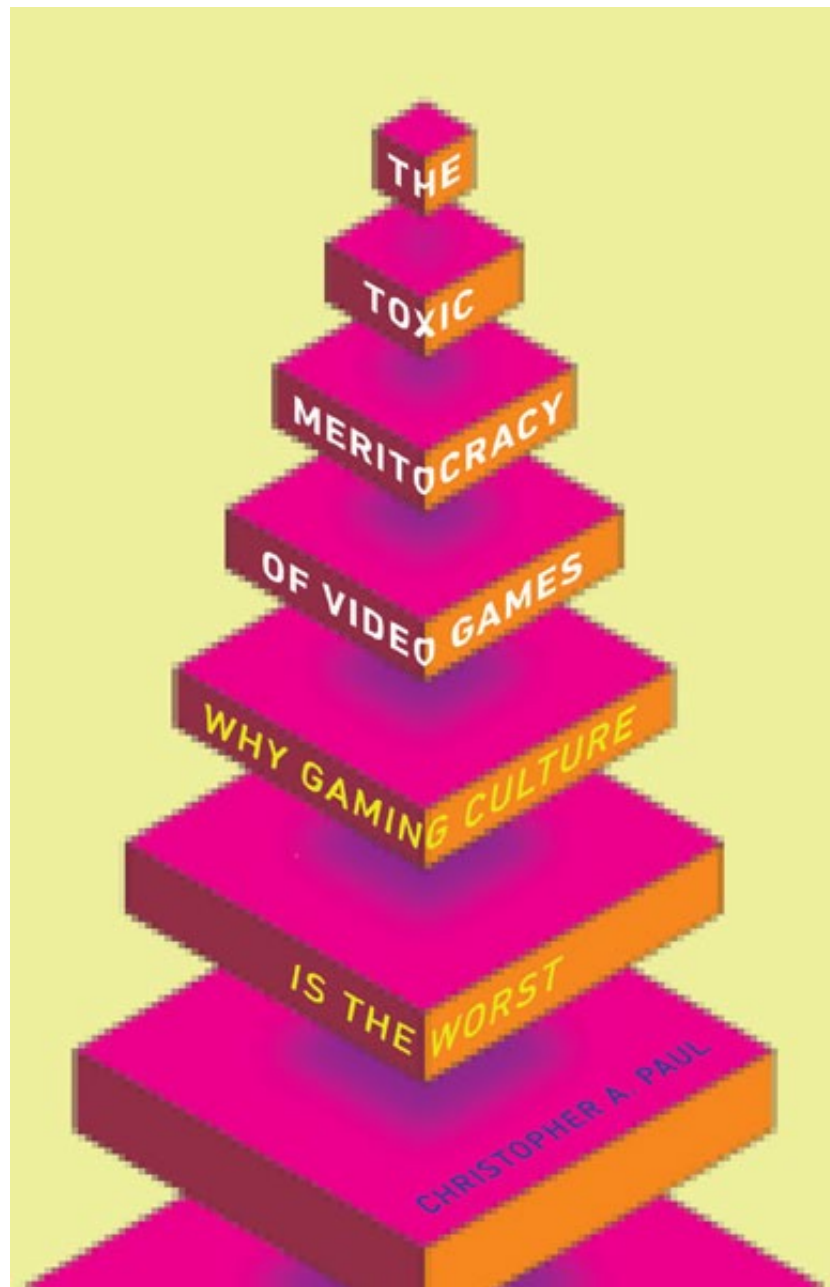
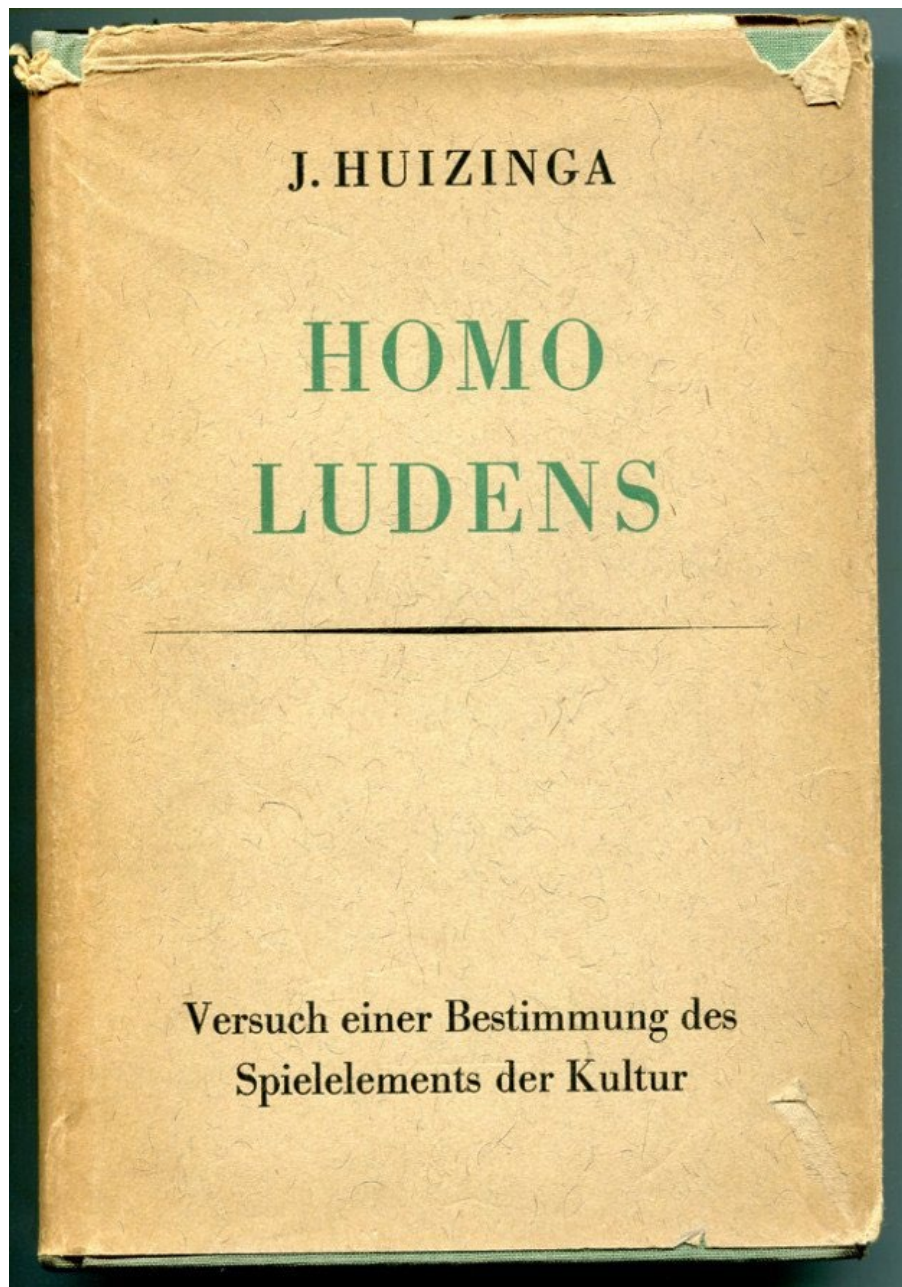




STEADY







Youtube, Video Essays & Game Studies



FEMINIST FREQUENCY

SUPER
BUNNYHOP

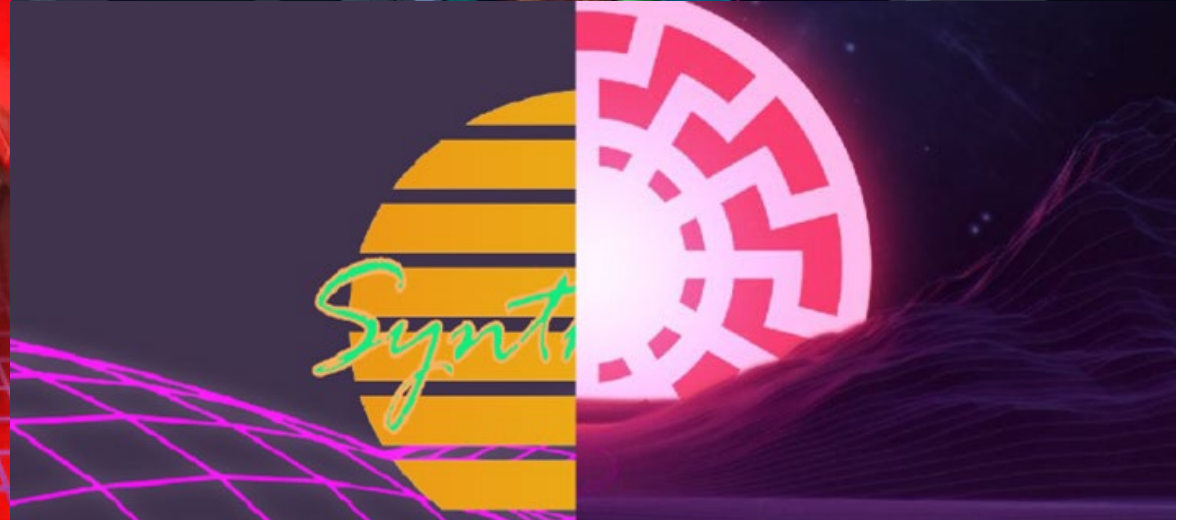


EXTRA
credits

Grant
Signal

Rebellion

HEIMAT DEFENDER



† Lord Alex †
 DEK-Reichsführer 🇦🇹 Graz, Steiermark, Austria

Ein Volk, Ein Reich, Ein Führer! Bis zum Ende 1488!

ABOUT ME:

- NAME: [REDACTED]
- RACE: Germanic Aryan
- AGE: 18
- NATIONALITY: [REDACTED] / German 🇦🇹
- IDEOLOGY: Nationalism / Nationalsozialismus
- POLITICAL: [REDACTED]
- LANGUAGES: English 🇬🇧, Serbian 🇷🇸, Russian 🇷🇺
- APPEARANCE: blue eyes, pale skin



DO YOU FIGHT IN THE GAMER GATE CAMPAIGN OF 2014?

KEINEN PIXEL DEM FASCHISMUS

The War for the Soul of Geek Culture

Raum für Fragen

Stephan Schölzel

info@stschoelzel.de

[@stschoelzel](#)

@stschoelzel@eldritch.cafe

