

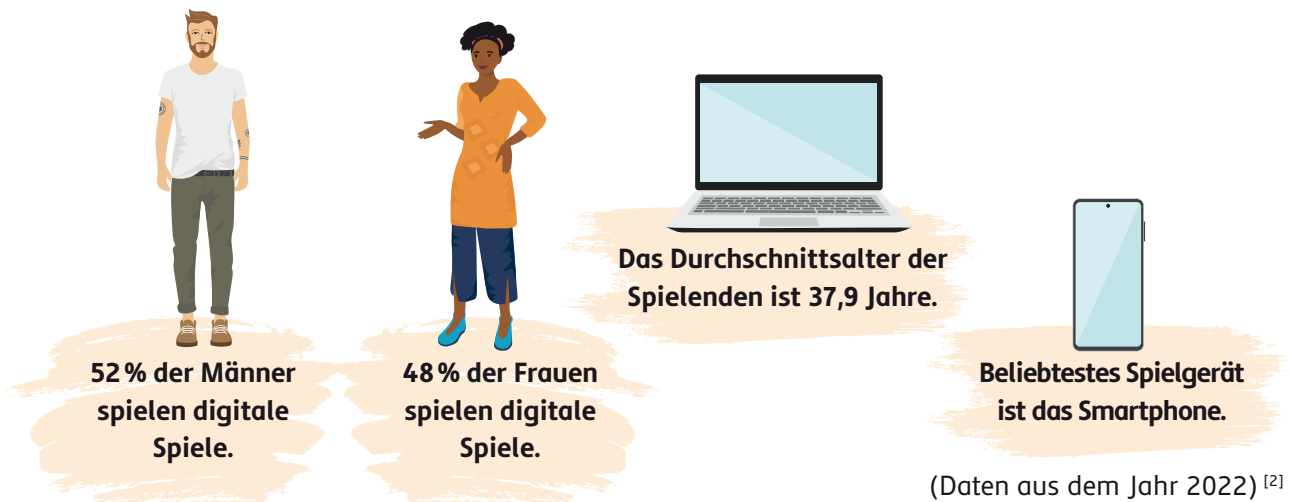


Digitale Spiele



Der Bereich der digitalen Spiele hat sich in den letzten Jahren sehr stark entwickelt. Die Games-Branche ist mittlerweile ein Milliardenmarkt. Im Jahr 2022 wurde in Deutschland rund 10 Milliarden Euro Umsatz mit digitalen Spielen gemacht, vor allem mit einmaligen Käufen von Spielen (auf DVDs oder als Apps), Abonnements, In-Game- und In-App-Käufen. ^[1]

Wer spielt digitale Spiele?



Warum sind digitale Spiele so beliebt?

Digitale Spiele üben eine besondere Faszination auf Kinder, Jugendliche und Erwachsene aus. Die Gründe sind je nach Spiel unterschiedlich, z. B.:

- **Interaktion und Reaktion**
Spielerinnen und Spieler müssen oft aktiv und schnell auf das Spielerleben reagieren. Sie bekommen sofort eine positive oder negative Rückmeldung auf ihr Handeln.
- **Reizdichte und Konzentration**
Spielerinnen und Spieler begegnen meist vielen Herausforderungen im Spiel. Dabei müssen sie sich stark konzentrieren.
- **Wettbewerb und Kontrolle**
Viele Spiele bieten einen Wettbewerb mit Aussicht auf Erfolg. Sie geben auch oft das Gefühl, die Spielwelt kontrollieren zu können.

- **Rollenwechsel und Fantasie**

Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur und werden für ihre Handlungen belohnt. Im Spiel können Sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen und Dinge ausprobieren, die sie im echten Leben nie machen würden oder könnten.

- **Storyline und Dramaturgie**

Digitale Spiele erzählen durch Texte oder Videos spannende Geschichten (z. B. Fantasy oder Action).

- **Soziale Aspekte**

Spielerinnen und Spieler können gemeinsam mit anderen spielen, z. B. mit Freundinnen und Freunden, aber auch mit Fremden aus dem Internet.

Warum verbringen Kinder und Jugendliche gerne (viel) Zeit mit digitalen Spielen?

Wie sich das Spielen auf den Alltag von Kindern und Jugendlichen auswirkt, hängt stark von den Strukturen des Spiels ab. Manche Spiele lassen sich schnell zwischendurch spielen, etwa an der Bushaltestelle oder in einer kurzen Pause. Andere Spiele verlangen mehr Einsatz und sogar Teamwork. Vor allem in Multiplayer-Spielen (Spiele, die mit mehreren Spielerinnen und Spielern gleichzeitig gespielt werden können) gibt es starke soziale Anreize. Weil man Teil eines Teams ist, möchte man seine Mitspielerinnen und Mitspieler nicht hängen lassen. Das kann dazu führen, (zu) viel Zeit im Spiel zu verbringen. Gleiches gilt für Spielwelten, die immer weiterlaufen und online rund um die Uhr zugänglich sind. Man kann jederzeit mit Spielenden aus der ganzen Welt spielen. Bei diesen Online-Spielen läuft das Spielgeschehen auch weiter, wenn die Spielerin oder der Spieler gerade nicht anwesend ist. Das verleitet dazu, sehr viel und lange zu spielen. Gerade Kinder und Jugendliche können so leicht in Spielen die Zeit vergessen. Oft sind in Spielen auch bestimmte Funktionen enthalten, die die Spielerinnen und Spieler möglichst lange im Spiel halten sollen, z. B. dass Aufgaben in einer bestimmten Zeit erledigt werden müssen, damit man eine Belohnung bekommt.



Durchschnittliche Spielzeit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland

Die JIM-Studie untersucht jedes Jahr, wie Kinder und Jugendliche in Deutschland im Alter zwischen 12 und 19 Jahren Medien nutzen. Dabei ist klar: Digitale Spiele sind längst ein fester Bestandteil im Medienalltag der meisten Kinder und Jugendlichen. Im Jahr 2022 haben nur 6 % gar nicht gespielt.

Die durchschnittliche Spielzeit pro Tag (unter der Woche) lag 2022 bei **109 Minuten**.^[3]



Jungen spielen unter der Woche durchschnittlich 130 Minuten.



Mädchen spielen unter der Woche durchschnittlich 87 Minuten.

Wichtig: Hierbei handelt es sich um Durchschnittswerte und keine Empfehlungen. In jeder Familie gibt es einen anderen Umgang mit digitalen Spielen und andere Regeln. Besprechen Sie am besten selbst mit Ihrem Kind, welche Spiele und wie lange es spielen darf. Gemeinsame Regeln können dabei helfen. Weitere Anregungen zur Spieleauswahl und Spielzeit finden Sie in den „**Handlungstipps zu digitalen Spielen**“.

Let's Play Videos

Ein beliebtes Phänomen der letzten Jahre sind **Let's Play Videos** (von engl. „Lass uns spielen“). Das sind kommentierte Spielausschnitte, die auf Online-Videoplattformen veröffentlicht werden. Spielerinnen und Spieler filmen ihren Bildschirm bzw. ihre Reaktionen, während sie ihre Handlungen im Spiel kommentieren. So lassen sie ein breites Publikum daran teilhaben. Bei Live-Streams können die Zuschauerinnen und Zuschauer durch Kommentare mitdiskutieren oder werden direkt angesprochen. Dadurch wirken die Videos oft sehr persönlich. Die meisten Let's Play Videos gibt es auf den Videoplattformen YouTube und Twitch. Die beliebtesten Let's Player haben hier bis zu mehrere Millionen Abonnenten und werden auf Großveranstaltungen der Games-Branche wie Stars gefeiert. In Deutschland sind vor allem die Kanäle von Gronkh, Paluten und GermanLetsPlay beliebt.^[4]

Quellenangaben

[1] und [2] game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, Internet: www.game.de/publikationen/jahresreport-2023/ [Stand: 17.08.2023].

[3] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Internet: www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/ [Stand: 04.08.2023].

[4] Mein MMO – Magazin für Online-Games (2023): Die 5 größten Gaming-YouTuber 2023 in Deutschland. Internet: www.mein-mmo.de/die-5-grossten-gaming-youtuber-2023-in-deutschland [Stand: 04.08.2023].

Der Text basiert auf den Hintergrundinformationen der bereits bestehenden Unterrichtseinheit „Gamen, daddeln, zocken – Digitale Spiele hinterfragen und verantwortungsbewusst nutzen“ des Medienführerscheins Bayern für den Bereich der sonderpädagogischen Förderung. Die Unterrichtseinheit ist verfügbar unter: www.medienfuehrerschein.bayern. Die Entwicklung wurde gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei.