

# Förderung von Medienkompetenzen in der Jugend- & Sozialarbeit

Einsatz von Games

[www.gameinfo.info](http://www.gameinfo.info)

gameinfo

# Kompetenzen

- \* Renato Hüppi, BA SKA
- \* Stellenleiter OJA Oerlikon, DOJ FG & GameInfo
- \* Meine Kompetenzen/Schwerpunkte

# Ablauf

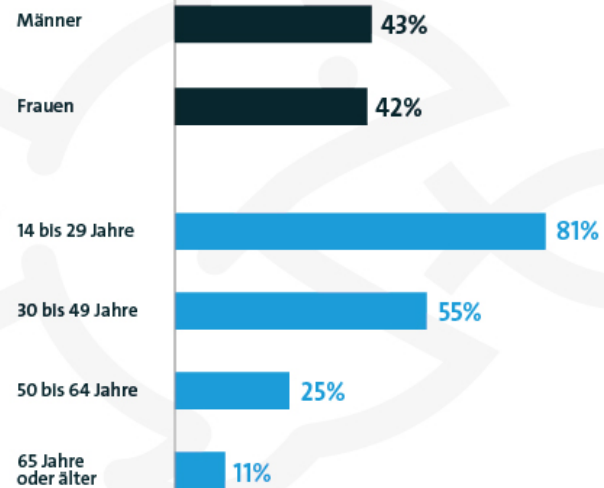
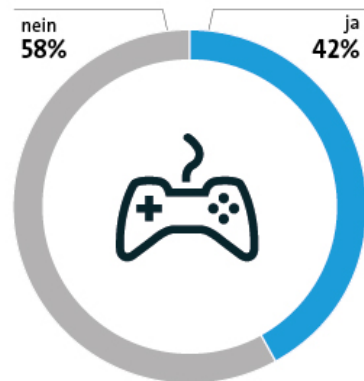
- \* Kompetenzen
- \* Aktuelle Zahlen
- \* Spielen im Allgemeinen
- \* Spielen in der Jugendarbeit
- \* Fazit/Umgang
- \* Wie und Wo kann ich mich informieren?

... weiterführende Zahlen

# Aktuelle Zahlen

## 42 Prozent der Deutschen sind Gamer

Spielen Sie Video- oder Computerspiele?\*



2015

bitkom

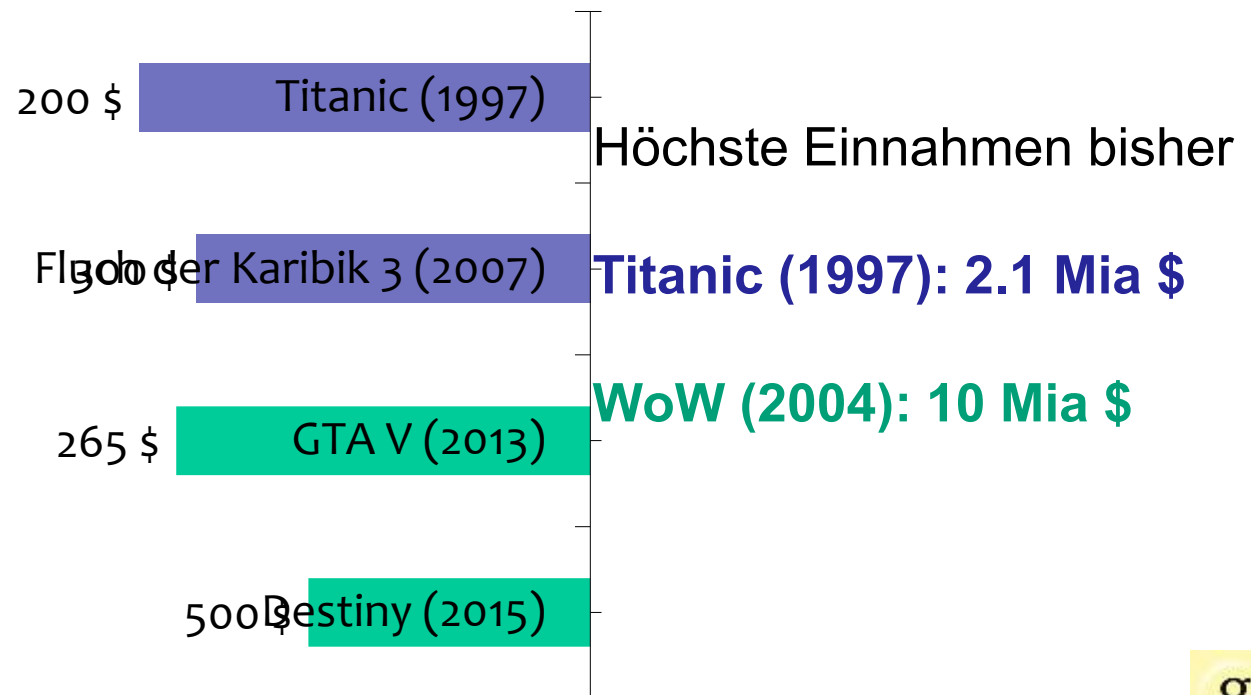
# Aktuelle Zahlen

- \* 60% der männlichen und 17% der weiblichen Befragten spielen täglich Videogames (JAMES-Studie 2014)
- \* Gemeinsam Online 35% davon: Raum 23 % / Alleine: 51%
- \* 70% der GamerInnen geben an Videogames gespielt zu haben, die nicht für sie freigegeben waren (JAMES-Studie 2012)
- \* Spielen nimmt ab 16 Jahren stark ab (JAMES-Studie 2014)
- \* Handy: Ca. 3% geben über 100 Fr pro Spiel aus.  
30% 14 Fr, ca. 70% nichts (BITKOM 2012)



# Gameindustrie heute

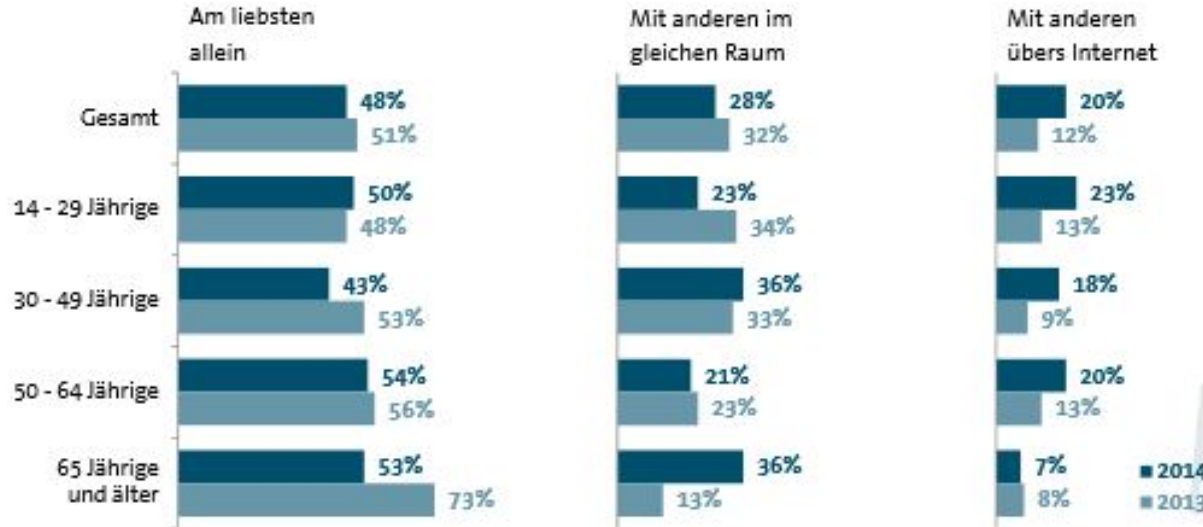
## „Game vs. Film“



# Aktuelle Zahlen

## Gemeinsames Spielerlebnis im Internet immer beliebter

Spielen Sie am liebsten alleine oder mit anderen zusammen?



2014

# Spielen im Allgemeinen - Faszination & Motivation

- \* Entwicklungspsychologisch: Raumaneignung, Identitätsbildung, ausprobieren von Handlungen
- \* Geschützter Rahmen
- \* Social networking
- \* Interaktivität (vs. Buch/Film)
- \* Wettkampf
- \* Unterhaltung, Vergnügen, Ausgleich, „Stressabbau“





# Spielen in der Jugendarbeit

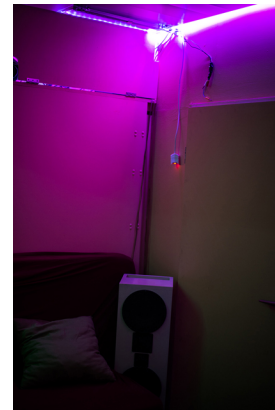
## Erfahrungen

Beispiel: **Turniere** (Minecraft & Fifa)

- \* Guter Groove/ sehr sozial
- \* Viele Möglichkeiten Wissen zu erlangen

Beispiel: **Raum einrichten/gestalten**

- \* Neue Fähigkeiten entdecken & gestalten



# Spielen in der Jugendarbeit

## Potential/Hürden

### Potential

- \* Viele Möglichkeiten zu Partizipieren
- \* Viele „Nebennutzen“ möglich: Kochen während Event, Jugendliche organisieren Preise, Verantwortung übernehmen (selbstverwalteter Gamertreff) etc.
- \* Erreichen von „stillen“ Jungs, entdecken Jugendraum als coolen Ort

### Schwierigkeiten

- \* Technischer Aufwand & mobile Geräte
- \* Technisches Wissen
- \* Mädchen zu erreichen

# Fazit/Umgang

- \* Grundsätzlich: Jugendschutz, Interesse zeigen, selber spielen!
- \* Gemeinsames Spielen sehr positiv
- \* Gemeinsame, alternative Aktivitäten gestalten
- \* Toleranz, aber auch hinschauen
- \* Anzeichen erkennen & reagieren



# Wie und Wo kann ich mich informieren?

- \* Youtube & Twitch.tv & pcgames.de
- \* www.gameinfo.info & Facebook: Gameinfo.info
- \* spieleratgeber-nrw.de / bupp.at
- \* medienpaedagogik-praxis.de
- \* DOJ-Blog neue Medien - www.medienblog.doj.ch



# Merci für ihr Interesse!

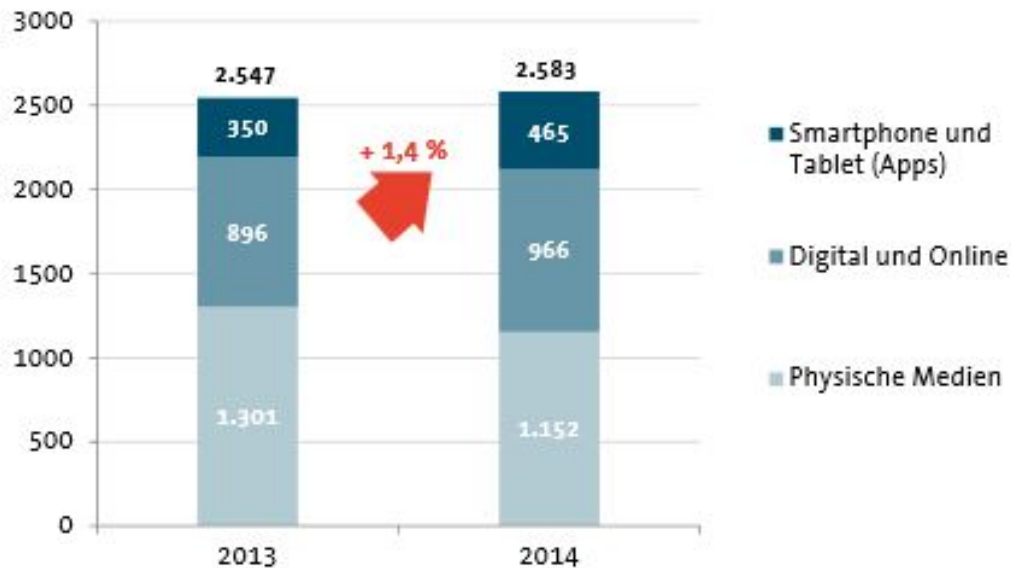
Besuchen Sie uns auf...  
[www.gameinfo.info](http://www.gameinfo.info)  
[medienblog.doj.ch](http://medienblog.doj.ch)  
[www.oja.ch](http://www.oja.ch)



# Weiterführende Zahlen

## Games-Umsätze werden zunehmend online und mobil

Umsatzerlöse in Mio. € / Deutschland

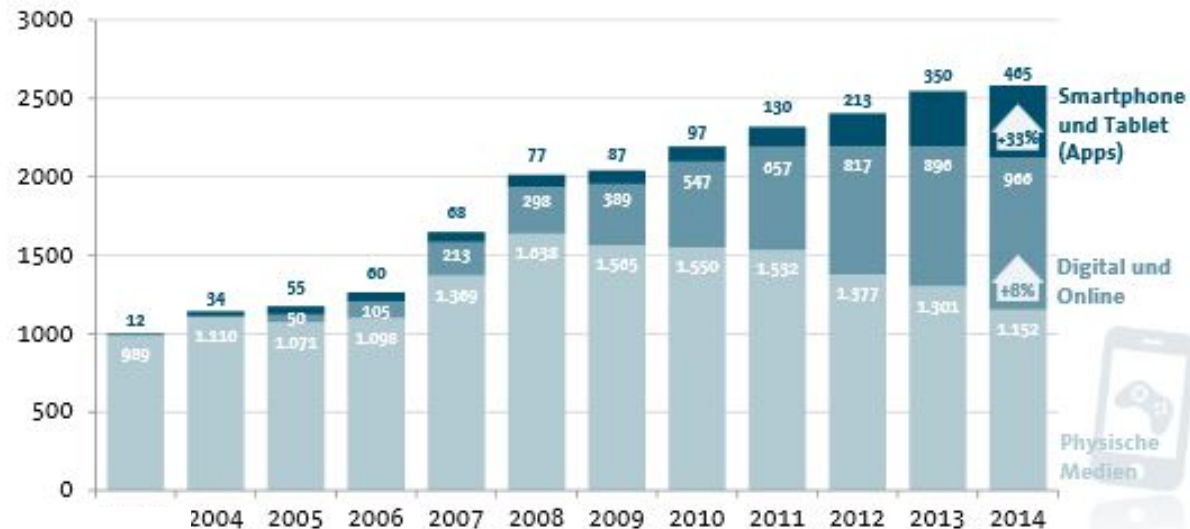


2014

# Weiterführende Zahlen

## Games für Smartphones und Tablets wachsen rasant

Umsatzerlöse in Mio. € / Deutschland

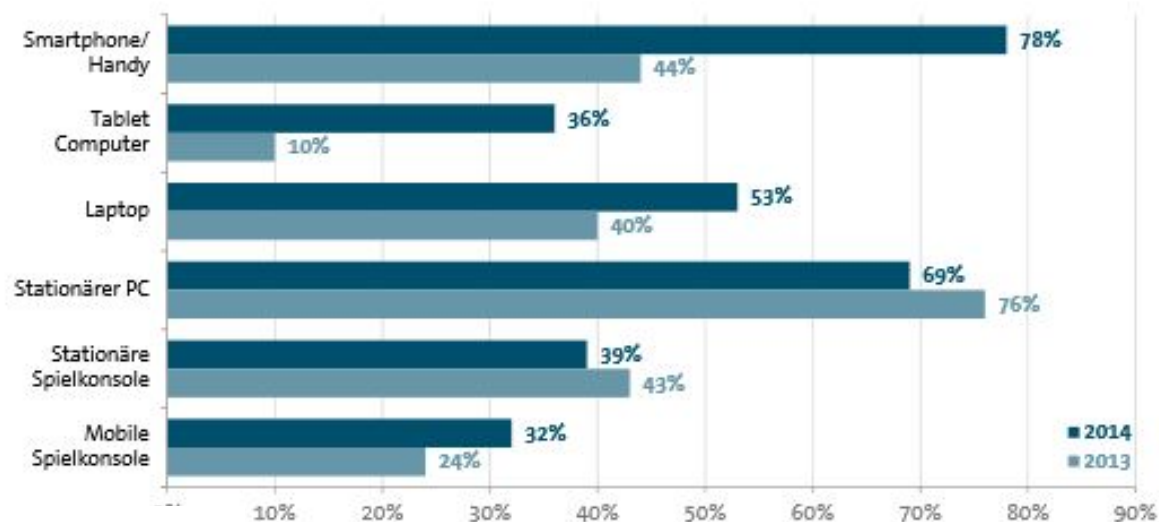


2014

# Weiterführende Zahlen

## Das Smartphone ist die beliebteste Gaming-Plattform

Auf welchen Geräten spielen Sie?



2014