

Die Welt der digitalen Spiele

Von Fortnite über World of Warcraft zu Super Mario

Ein herzliches WILLKOMMEN!





Über Stereotypen und die sozialen Kräfte des Spiel(raum)s



Stereotyp

Sind Digitale Spiele sind in der **Mitte der Gesellschaft** angekommen?
Game City im Wiener Rathaus mit **80.000 BesucherInnen**

So spielt Österreich



5,3 Millionen
Österreicherinnen
und Österreicher
spielen Videospiele



54%
Männer



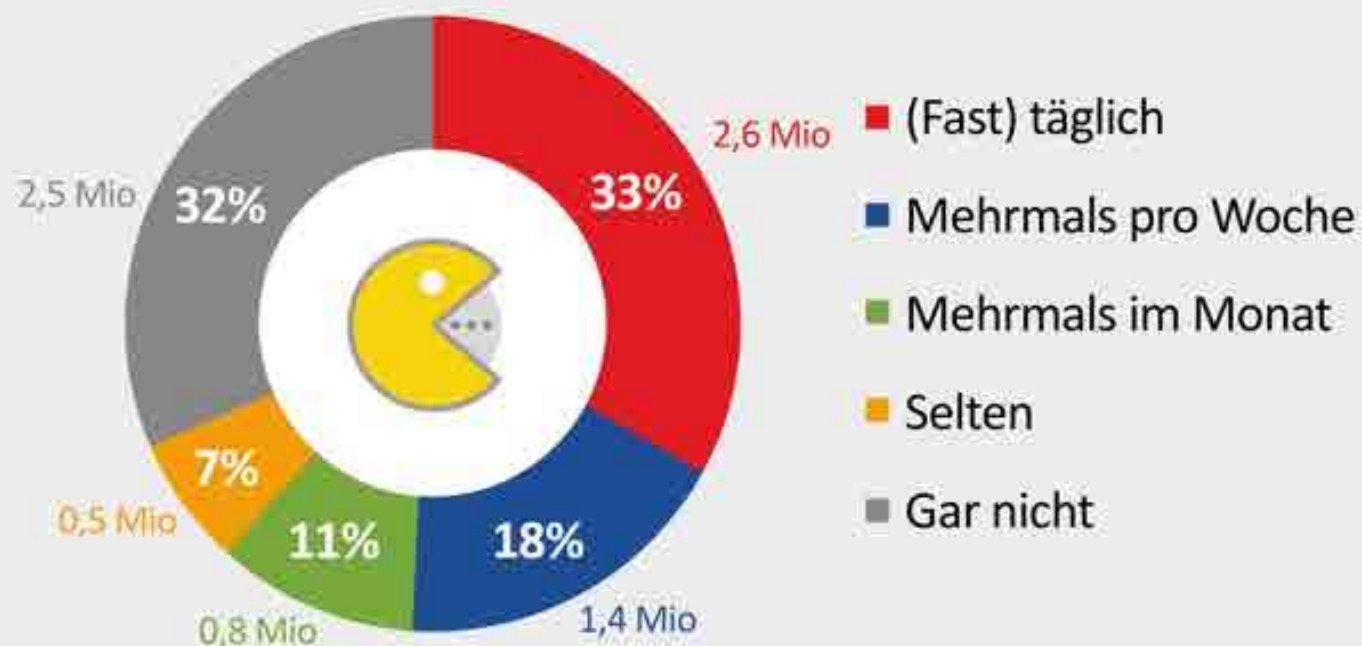
46%
Frauen

Durchschnittsalter

35 Jahre

Sind Digitale Spiele sind in der **Mitte der Gesellschaft** angekommen?
Aktuelle NutzerInnen-Zahlen in Österreich

Wie häufig wird gespielt?



Sind Digitale Spiele sind in der **Mitte der Gesellschaft** angekommen?
Aktuelle NutzerInnen-Zahlen in Österreich

Worauf wird gespielt?

Das meistgenutzte Spiele-Device ist das Smartphone



Basis: Regelmäßige Spieler (mehrfach pro Monat oder öfter)

Sind Digitale Spiele sind in der **Mitte der Gesellschaft** angekommen?
Aktuelle NutzerInnen-Zahlen in Österreich



Stereotyp

Digitale Spiele **sind ganz klar** in **der Mitte der Gesellschaft** angekommen!
Aber wie werden **GamerInnen** von der **Öffentlichkeit wahrgenommen?**



Stereotyp

Nach wie vor **besteht Stereotyp**



Stereotyp

Jeder kennt digitale **SpielerInnen** – warum haltet sich Klischee?



Stereotyp

Isolation der eigenen Wänden | **Geheimhaltung** wegen Vorurteile



Soziale Kraft



SozialeKraft I - **SPIELRAUM** gibt digitalem Spiel fehlenden **öffentlichen Raum**



Soziale Kraft

Seit **Ende 2016** im Zentrum von **Innsbruck**



Soziale Kraft

1.944 Mitglieder aus über **200 Ortschaften...**



Soziale Kraft



...im Alter von **6 – 60 Jahren** (Ø22,64)



Soziale Kraft

Reales Zusammentreffen | Interaktion | Kommunikation
Hobby **gemeinsam ausüben**





Soziale Kraft

SozialeKraft III – **niemand** spielt hier **alleine** (SPIELRAUM)

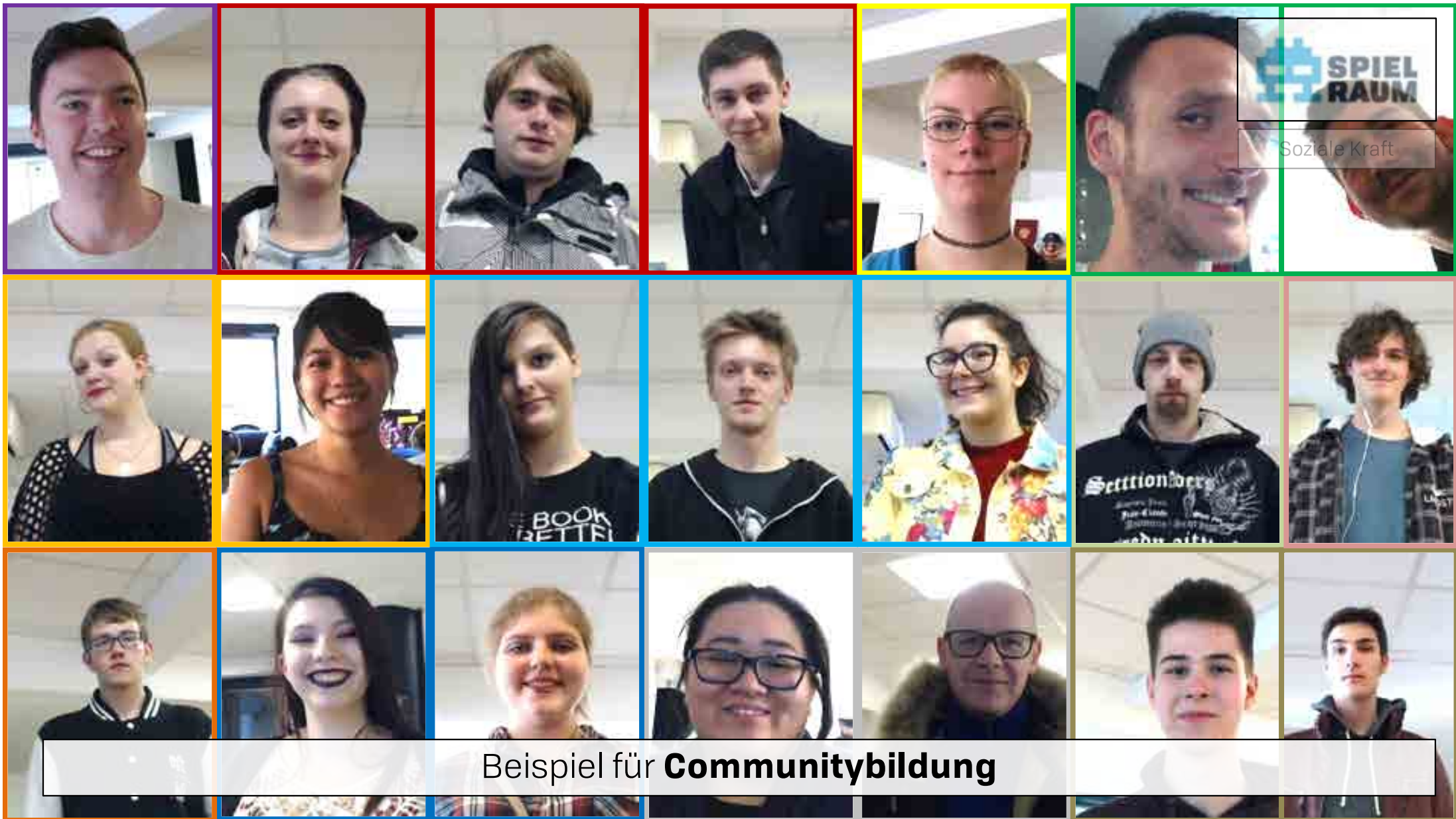


Soziale Kraft

SozialeKraft III – **niemand** spielt hier **alleine** (Community)



SozialeKraft IV – digitales **Spiel verbindet** leicht **Menschen**
mit unterschiedlichsten Eigenschaften, aber gleichem Interesse





Soziale Kraft V – Gleichstellung der TeilnehmerInnen - **Spiel unterscheidet NICHT** zwischen: Herkunft, Geschlecht, Sprache, Alter,... – ausschließlich Spielfähigkeit!



Beispiel für **Gleichstellung** aller SpielerInnen und deren Möglichkeiten



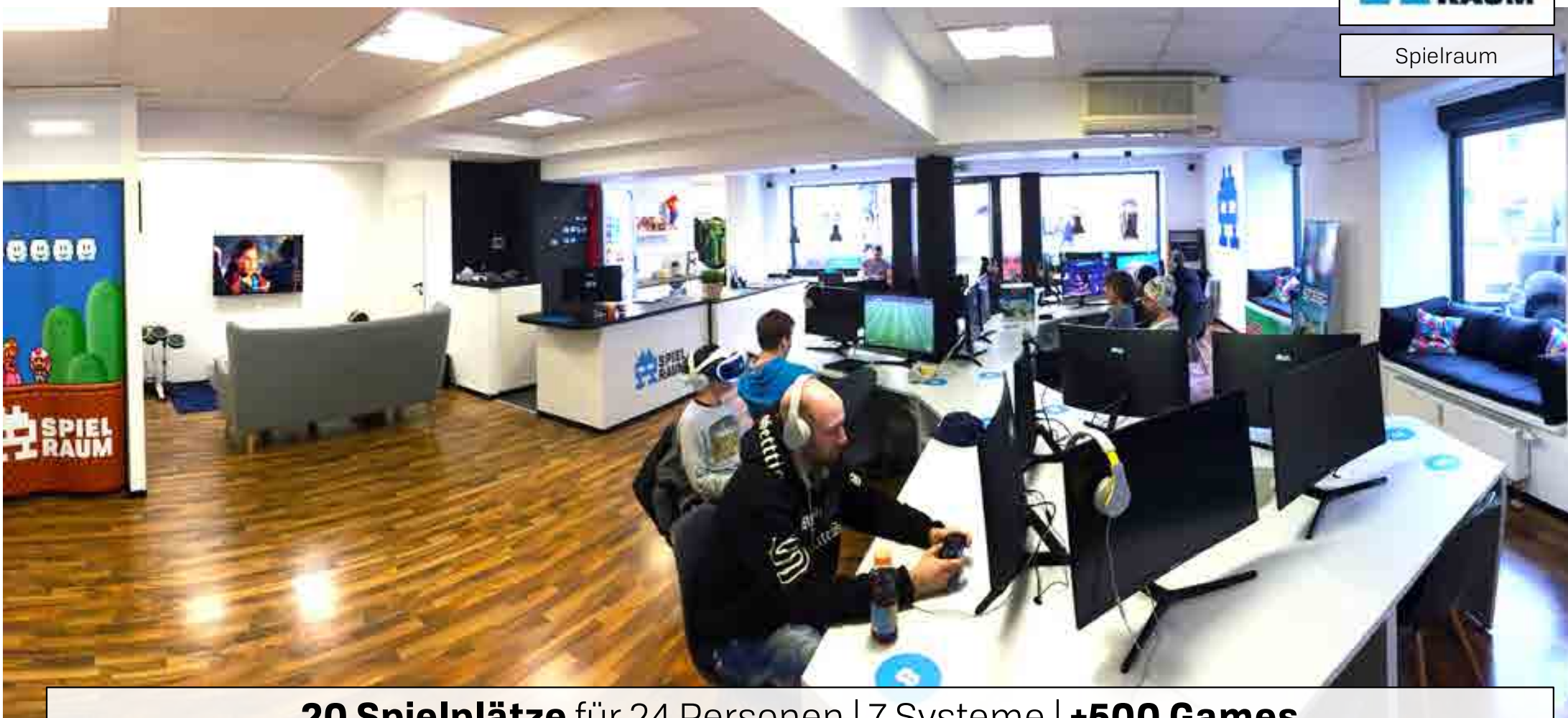
Spielraum



Was genau **erwartet** nun **SpielerInnen** im SPELRAUM?



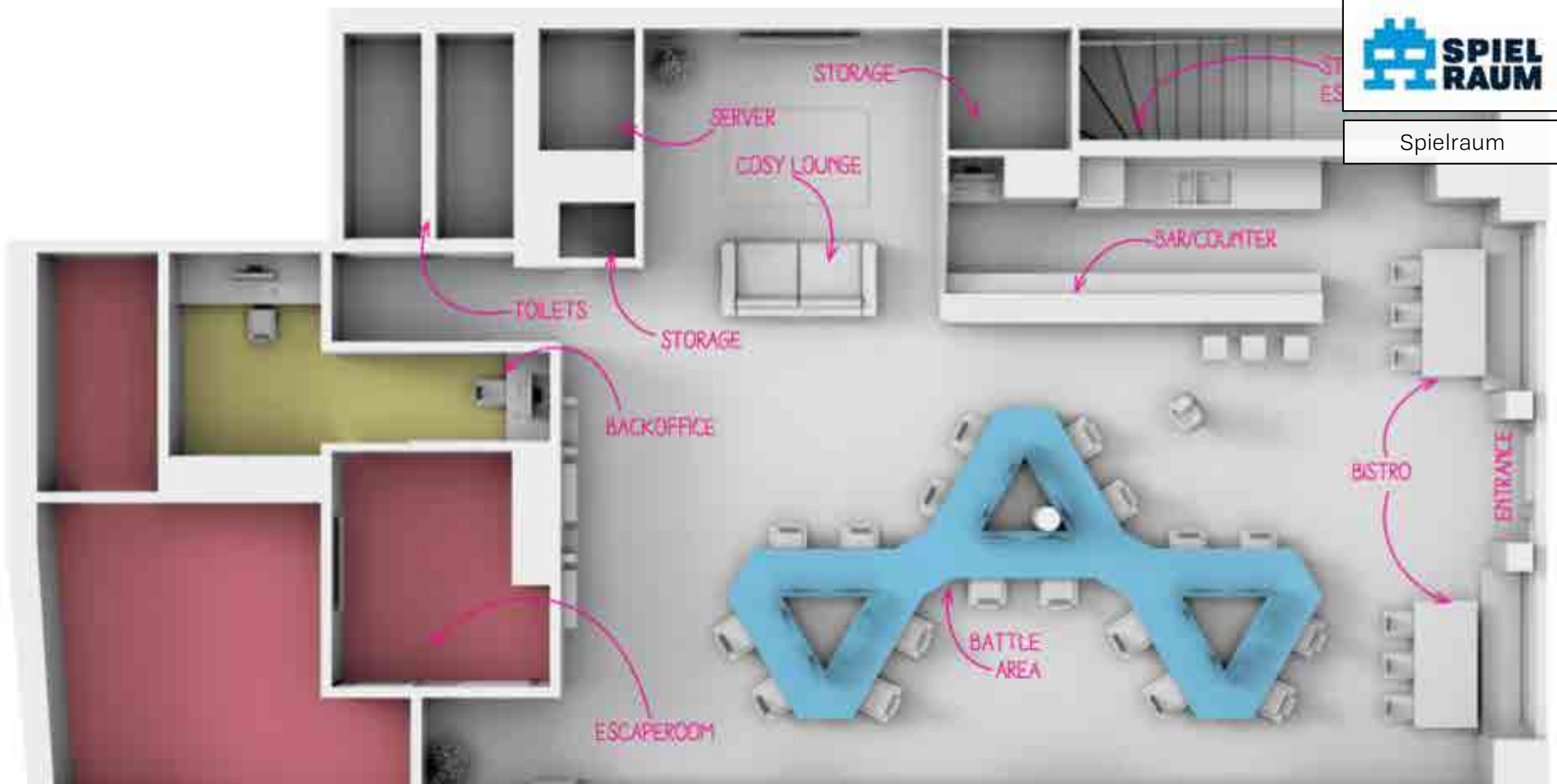
Spielraum



20 Spielplätze für 24 Personen | 7 Systeme | **+500 Games**



Spielraum



Umfassendes **Raumkonzept**

Übersicht



3/2

7 active Spieler

Spielraum

Sitzplätze

 Sitz #1 Frei	 Sitz #2 Frei	 Sitz #3 Frei
 Sitz #4 Frei	 Sitz #5 Frei	 Sitz #6 0h 05m 49s 1 Spieler Xbox One
 Sitz #7 1h 49m 19s 2 Spieler PlayStation 4	 Sitz #8 Frei	 Sitz #9 Frei
 Sitz #10 Frei	 Sitz #11 Frei	 Sitz #12 Frei

Verwaltungssystem ermöglicht **minutengenaue Abrechnung**,
sowie **Alters- und Nutzungskontrolle**



Spielraum



Turniere, Ligen, Releasepartys



Spielraum



Workshops & Vorträge (StudentInnen, PädagogInnen, Eltern, SpielerInnen)

Wissenschaftliche Kooperationen (Primärdaten, Interviews,...)



**SPIEL
RAUM**

Spielraum

Mitarbeit BuPP (Spielebegutachtung, Vorträge, Workshops)



Spielraum

Spielen im **gemeinschaftlichen Raum** schafft **Sozialität**



Einführung in die Welt der (digitalen) Spiele

„In der Welt der Arbeit trifft der Mensch auf Pflichten,
Notwendig- und Ernsthaftigkeiten.

Im Gegensatz dazu kann er in der Welt des Spielens
Erfahrungen machen fernab von jeglichen Zwängen.

Somit befreit das Spiel den Menschen und formt ihn zu
seinem wahren und ganzen Wesen.“

Friedrich Schiller



Das Spiel





Das Spiel





Magische Orte, in denen Raum und Zeit andere Bedeutung bekommen.
Voraussetzung: **Zeichen** deuten, **Regeln** kennen!



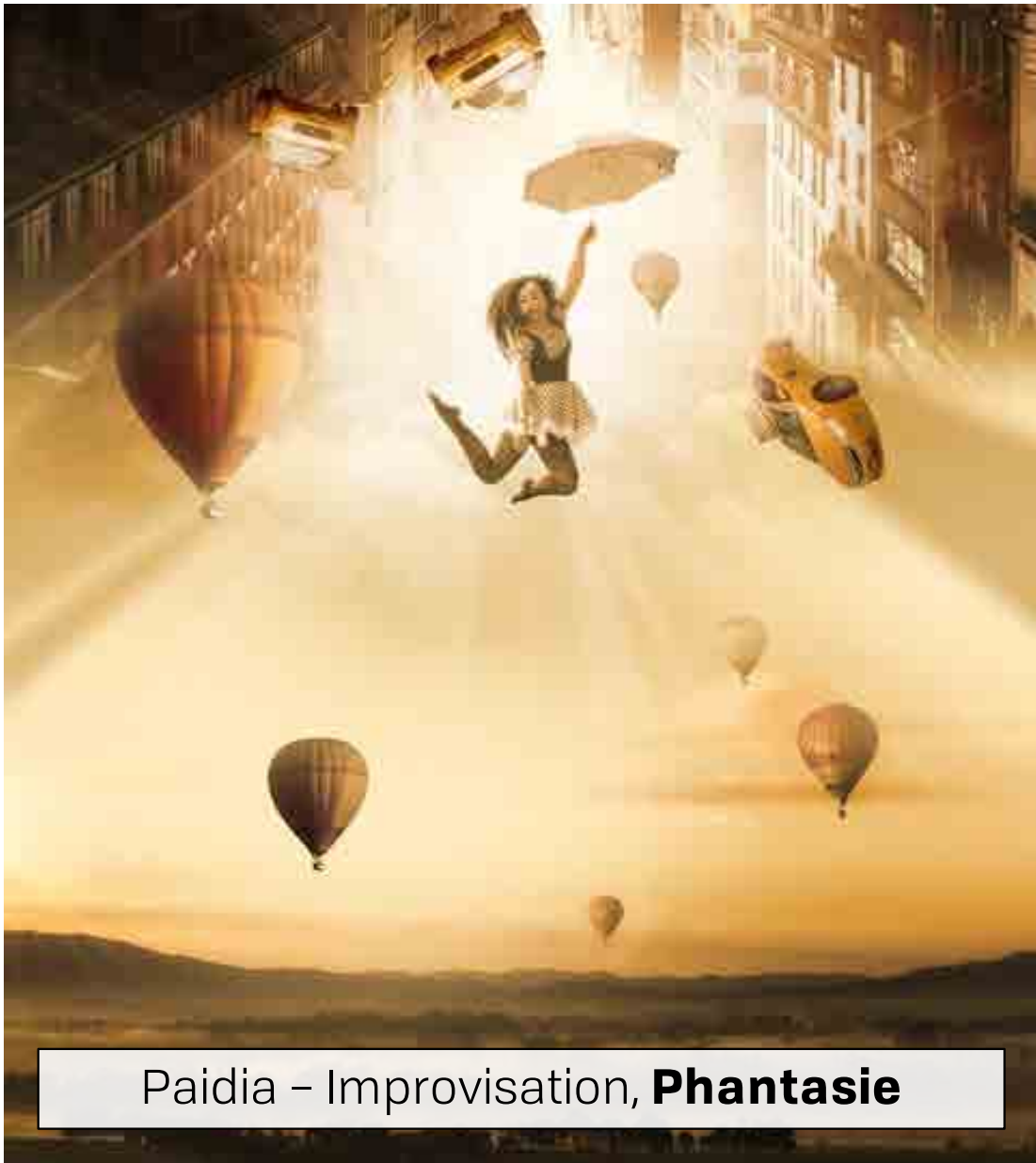
Johan Huizinga (1872-1945) – Homo Ludens

„Spiel ist eine **freiwillige Handlung** oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter **Grenzen von Zeit und Raum** nach **freiwillig angenommenen**, aber unbedingt **bindenden Regeln** verrichtet wird, ihr **Ziel in sich** selber hat und begleitet wird von einem **Gefühl der Spannung** und Freude und einem Bewusstsein des **Andersseins** als das gewöhnliche Leben.“



Roger Caillois (1913-1978) – Les jeux et les hommes
Unterteilt Spiele in vier **Grundkomponenten** und zwei **Spielweisen**





Paidia – Improvisation, **Phantasie**



Ludus – Rahmen, Exaktheit, **Spielregeln**



Das digitale Spiel

Digitales Spiel folgt **gleichen Regeln** wie **analoges Spiels**,
verbindet bzw. **vermischt** hervorragend Komponenten und Spielweisen



Raumhohe Maschinen und realitätsverändernde Blickwinkel

INSTRUMENTA



1958 – **Tennis for two** (Brookhaven National Laboratory)

ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM

MORE GAMES – MORE FUN



Entwicklung



ATARI® brings a powerful computer to your home television. The system allows you to build a library of games with additional Game Program™ cartridges.

The package contains the (CD-ROM) Game Program™ on tape, including 17 recommended game cartridges and full instructions for use.

Among the features of the ATARI Video Computer System™ game are:

- Translucent Game Search
- On-Screen Scoring
- Difficulty Options
- Wide Color on Color Televisions

1977 – **Atari 2600** (30 Mio.)

ATARI

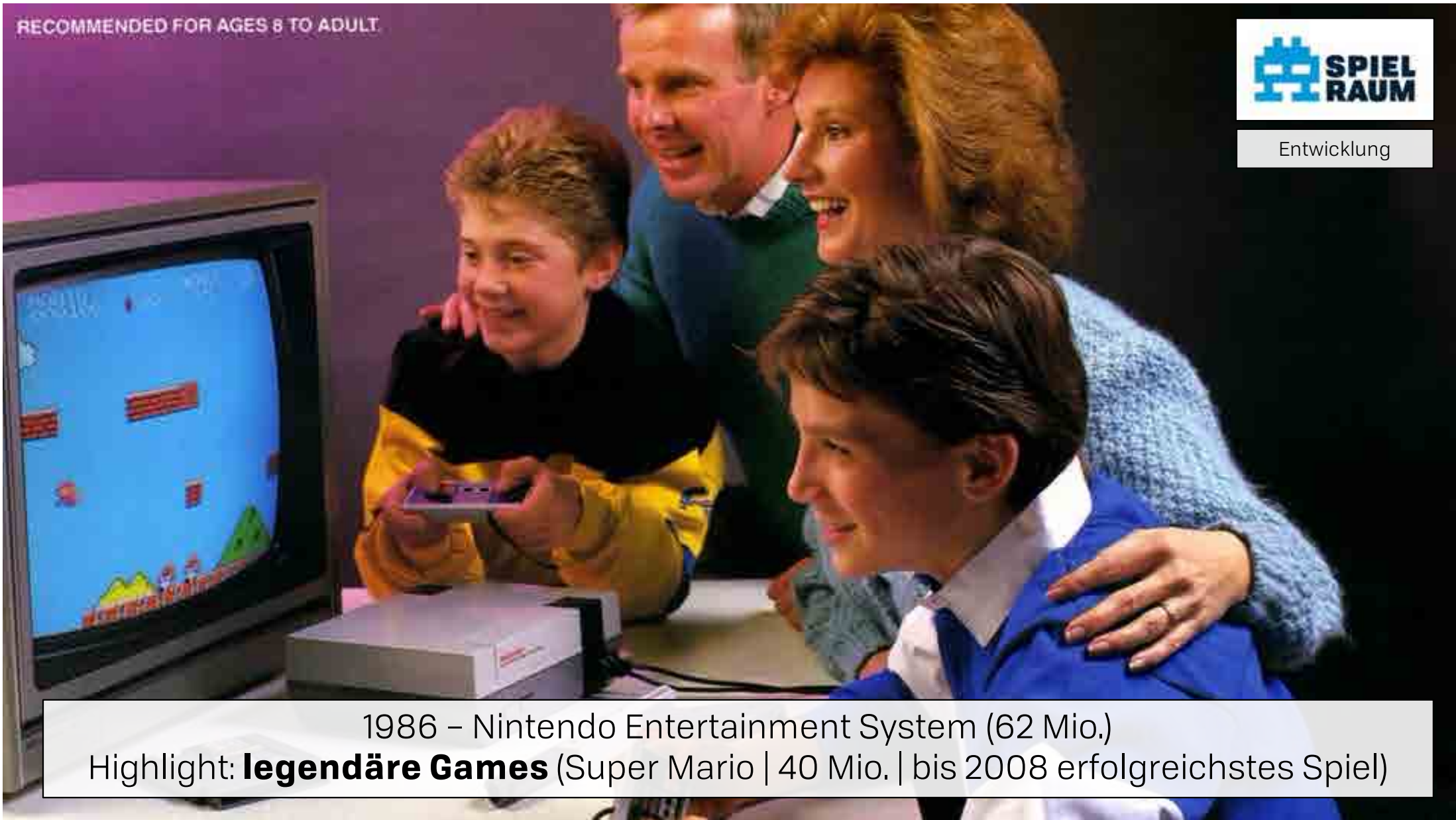
MODEL NO. CX-2600H

U.S. Patent Office

RECOMMENDED FOR AGES 8 TO ADULT.



Entwicklung



1986 – Nintendo Entertainment System (62 Mio.)

Highlight: **legendäre Games** (Super Mario | 40 Mio. | bis 2008 erfolgreichstes Spiel)

The background of the slide is a collage of various Japanese playing cards (Hanafuda). The cards are arranged in a grid-like fashion, showing different designs such as a red sun, a crane, a bird, a deer, a red rose, a person in a red robe, a green bird, and a red dragon. The cards have a traditional Japanese aesthetic with bold colors and black outlines.

1889 – Gründung von Nintendo
Highlight: **Spielkarten**



Entwicklung





Entwicklung

Coloni 486 SX-25
mit SV 28/3 und MP 600
komplett nur

2598.-



1993 – Mein erster **PC** – 90% zum Zocken

HIGHSCREEN





1995 – Sony betritt mit PSOne den Markt (100 Mio.)
Highlight: **CD-Rom Laufwerk**



2002 – Japanischer Zweikampf wird zu Dreikampf mit MS (25 Mio.)
Highlight: **Xbox Live**



2007 – Iphone 3GS verändert von Nintendo dominierten Handheld-Markt
Highlight: **Technik (Kamera, GPS), Free2Play**



Aktuell – Nintendo Switch
Highlight: **portabel & flexibel**



Aktuell – Playstation 4
Highlight: **VR**



Aktuell – Xbox One X

Highlight: **leistungsstärkste Hardware**



Entwicklung

Technologische Trends – **Generationswechsel** (4k, hohe FPS, Ray-Tracing, SSD,...)

A person's hands hold a smartphone in the foreground, displaying an AR application. The screen shows a virtual scene with a pink, pixelated character and a red umbrella on a path. The background is a blurred park with many people sitting on the grass under trees.

Technologische Trends – **AR** (augmented reality) + **VR** (virtual reality)



Technologische Trends – **AR** (augmented reality) + **VR** (virtual reality)



Technologische Trends – **AR** (augmented reality) + **VR** (virtual reality)



Technologische Trends – **AR** (augmented reality) + **VR** (virtual reality)



Technologische Trends – **AR** (augmented reality) + **VR** (virtual reality)



Technologische Trends – **Streaming** (Google, Xbox,...)



Von Rennspielen bis zu Städtebausimulationen

A screenshot from the video game 'The Last of Us' showing two characters, Joel and Ellie, from behind as they walk on a wooden bridge. They are looking out over a lush, overgrown town with a large, ancient-looking building in the background. The scene is set in a dense, green environment with mountains in the distance.

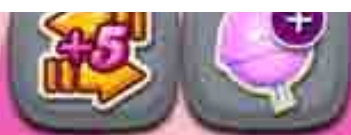
Action-Adventure





Genrekunde

Casual



Doel: 5000

Zetten:
19

Score:
320





Jump ,n' Run

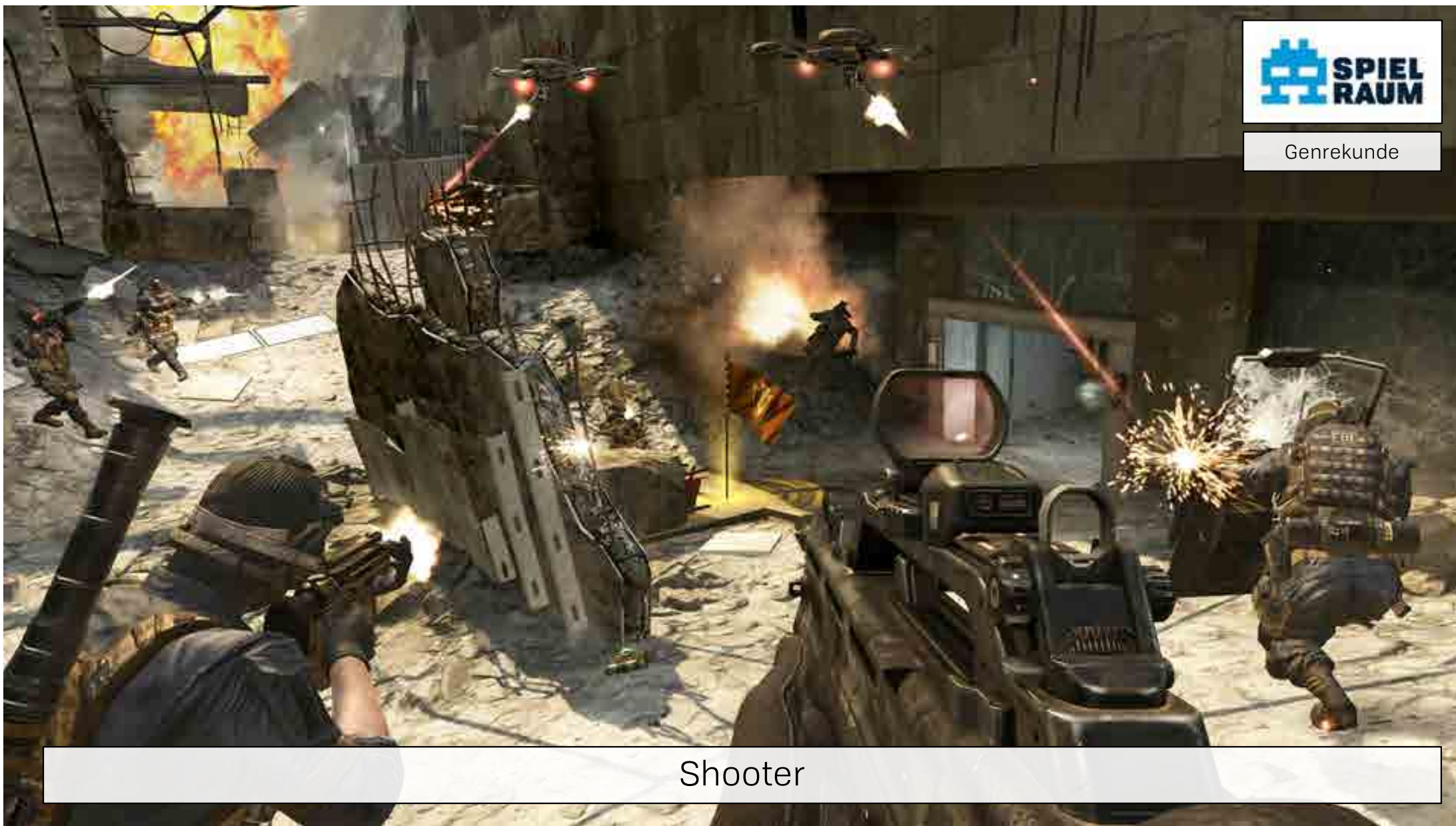


Rennspiel



Genrekunde

Rollenspiel



Shooter



Genrekunde

Simulation & Strategie



Genrekunde

Sport



Genrekunde

Massively Multiplayer Onlinegame (verschiedene Genre)



Alterskennzeichnungen – PEGI vs. USK



Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – Deutsches System





Diskrepanzen → Österreich eigentlich PEGI (Jugendschutz - Landesgesetz)

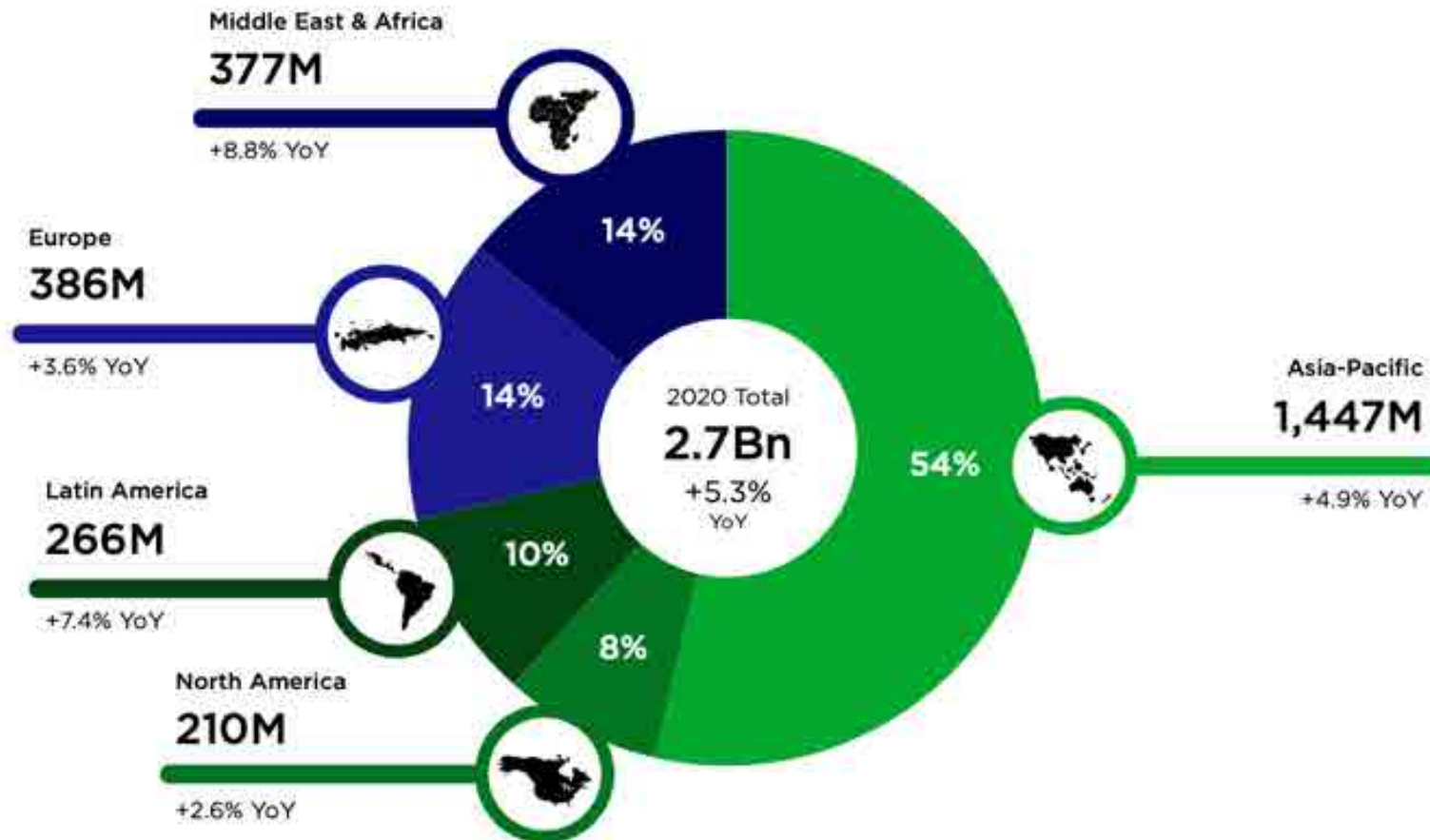


Nutzungsdaten digitaler Spiele

2020 Global Players Per Region



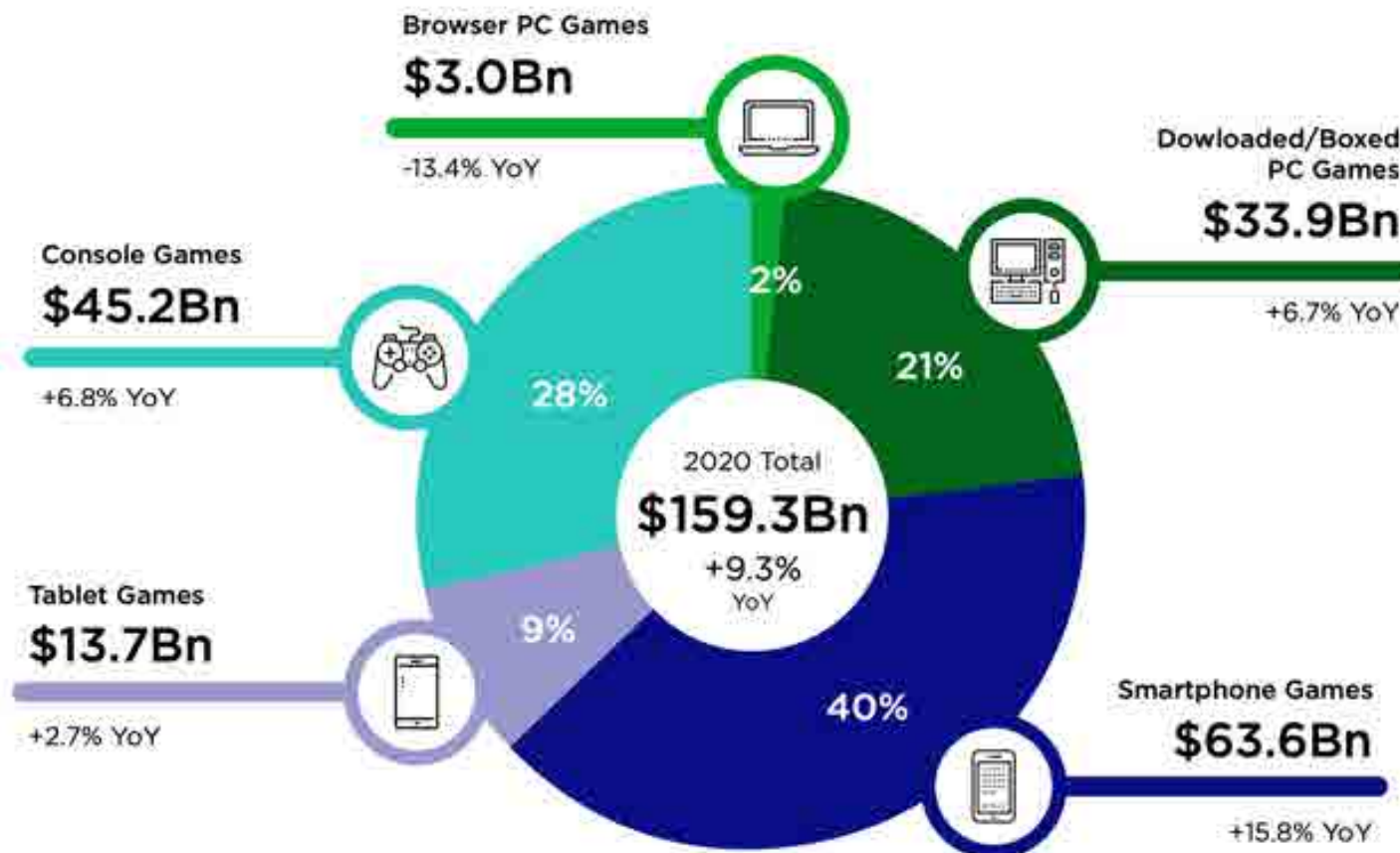
Nutzungsdaten



2020 Global Games Market Per Segment



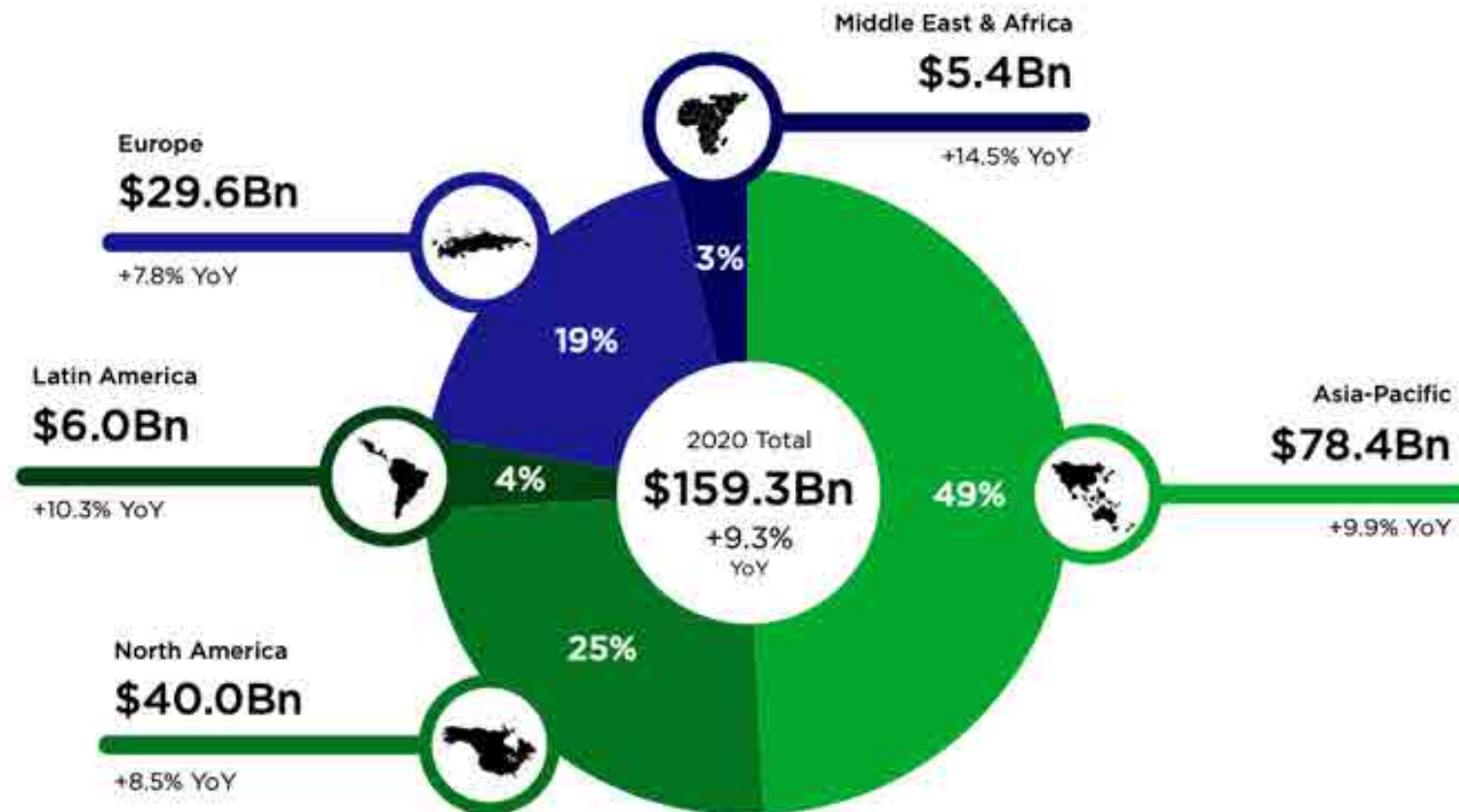
Nutzungsdaten



2020 Global Games Market Per Region



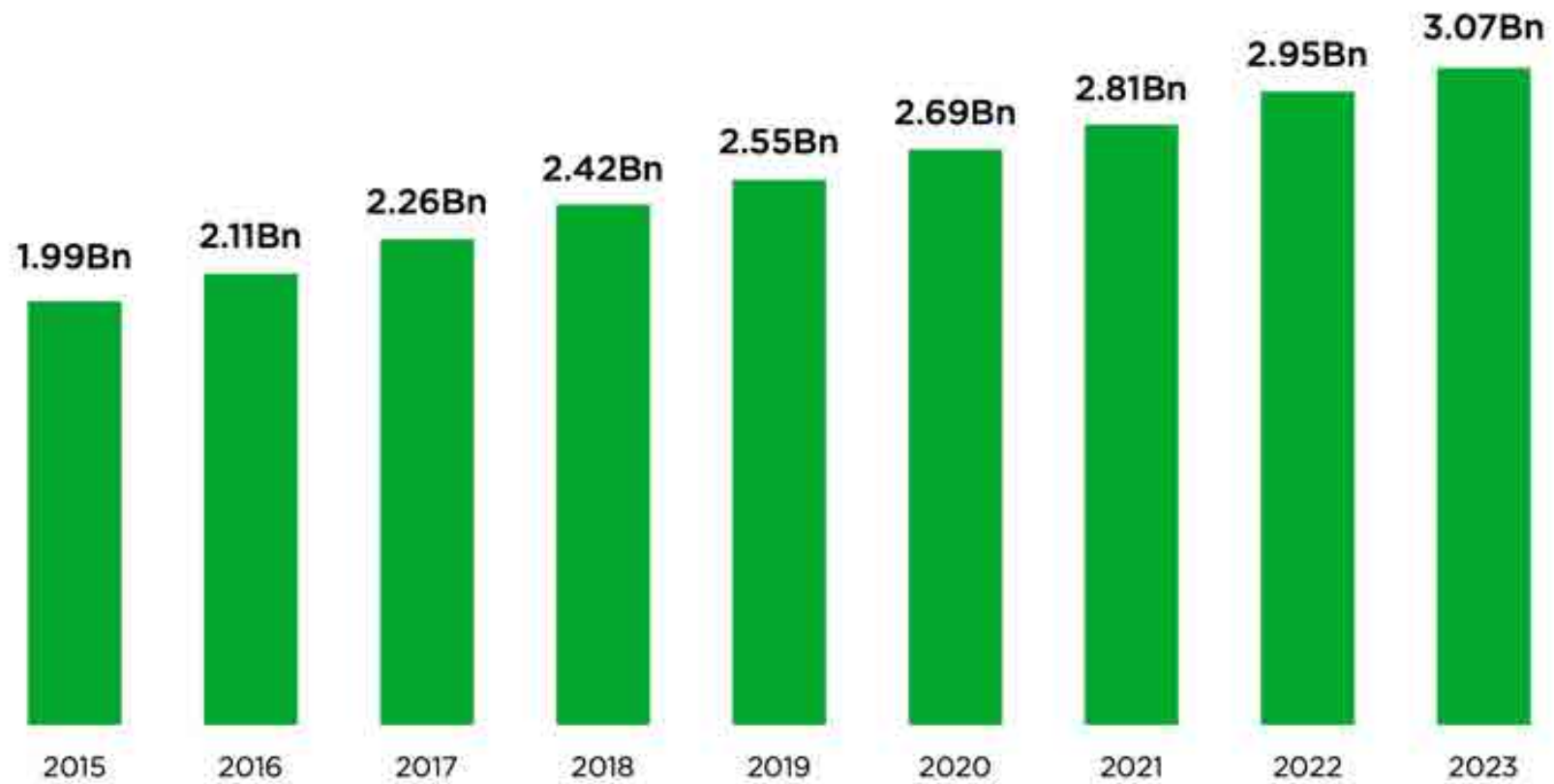
Nutzungsdaten



Global Player Forecast 2015-2023



Nutzungsdaten



Top premium PC and console games by revenue, 2019

Rank	Title	Publisher	Genre	Revenue
1	<i>FIFA 19</i>	Electronic Arts, Inc.	Sports	\$786M
2	<i>Call of Duty: Modern Warfare</i>	Activision Blizzard, Inc.	Shooter	\$645M
3	<i>Grand Theft Auto V</i>	Take Two Interactive Software, Inc.	Action-adventure	\$595M
4	<i>FIFA 20</i>	Electronic Arts, Inc.	Sports	\$504M
5	<i>Call of Duty: Black Ops III</i>	Activision Blizzard, Inc.	Shooter	\$487M
6	<i>NBA 2K19</i>	Take Two Interactive Software, Inc.	Sports	\$370M
7	<i>Tom Clancy's The Division 2</i>	Ubisoft	Shooter	\$370M
8	<i>Tom Clancy's Rainbow Six: Siege</i>	Ubisoft	Shooter	\$358M
9	<i>Borderlands 3</i>	Take Two Interactive Software, Inc.	Shooter	\$329M
10	<i>Sims 4</i>	Electronic Arts, Inc.	Simulation	\$311M

Top free-to-play games by revenue, 2019

Rank	Title	Publisher	Genre	Revenue
1	<i>Fortnite</i>	Epic Games	Shooter	\$1.8B
2	<i>Dungeon Fighter Online</i>	Nexon	RPG	\$1.6B
3	<i>Honour of Kings</i> ⁵	Tencent	MOBA	\$1.6B
4	<i>League of Legends</i>	Riot Games, Tencent	MOBA	\$1.5B
5	<i>Candy Crush Saga</i>	KING Digital Entertainment	Puzzle	\$1.5B
6	<i>Pokémon GO</i>	Niantic, Inc.	Adventure	\$1.4B
7	<i>Crossfire</i>	SmileGate	Shooter	\$1.4B
8	<i>Fate/Grand Order</i>	Aniplex Inc.	RPG	\$1.2B
9	<i>Game for Peace</i>	Tencent	Shooter	\$1.2B
10	<i>Last Shelter: Survival</i>	Long Tech/Im30.net	Strategy	\$1.1B

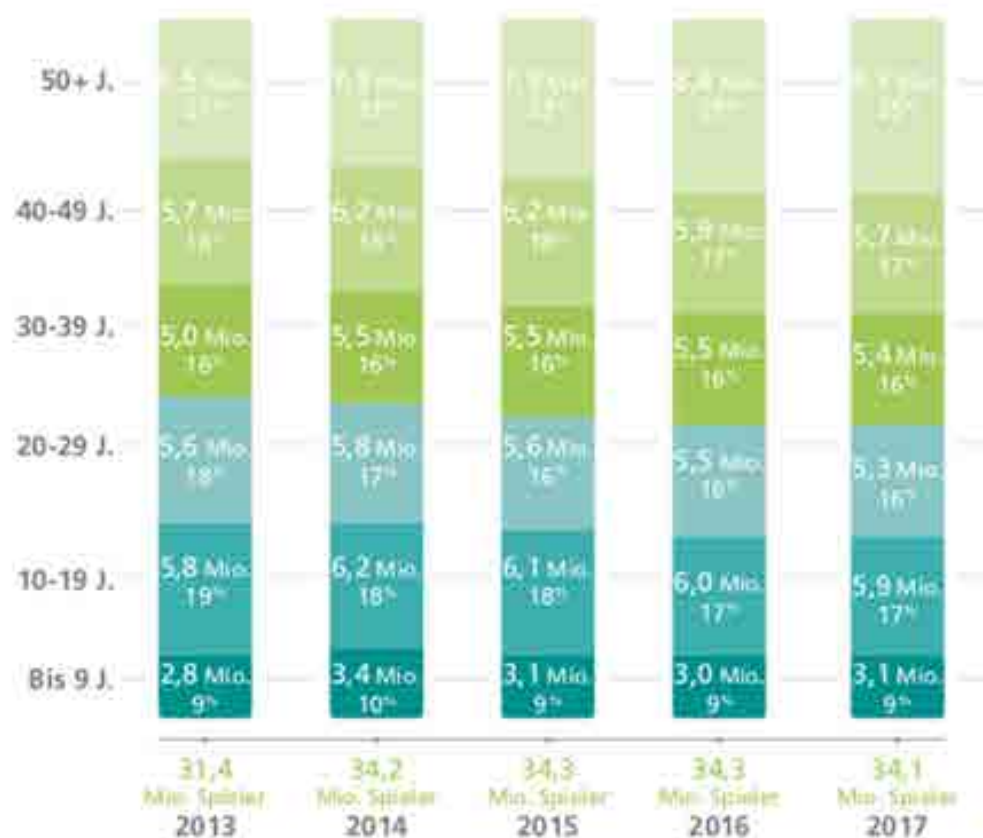
Top content channels, 2017

Channel	Subscribers	Channel	Subscribers
1 PewDiePie Remains the most-subscribed user on YouTube despite recent controversies.	60M	6 VEGETTA777 Spanish personality best known for narrating his Minecraft gameplay.	20M
2 elrubiusOMG The second-most subscribed to Spanish-speaking YouTube personality; known for his gaming, vlog, and skit content.	27M	7 Markiplier Eccentric personality best known for his high-energy "Let's Play" videos.	19M
3 Fernanfloo Salvadoran personality known for his lively commentary and exaggerated reactions.	26M	8 Jacksepticeye Irish broadcaster who describes himself as "the most consistently energetic video game commentator on YouTube."	17M
4 JuegaGerman Chilean personality that primarily plays Roblox and Minecraft.	24M	9 DanTDM British YouTube personality whose channel primarily focuses on Minecraft content.	17M
5 VanossGaming Canadian personality whose videos consist on playing games with others in the form of humorous montages.	24M	10 PopularMMOs Showcases various gameplay videos and mods for Minecraft.	13M

Top Twitch channels, 2018

Channel	Hours Watched	Channel	Hours Watched
1 Ninja The most talked about streamer of the year who has made forays into mainstream media such as streaming with rapper Drake and appearing on The Ellen DeGeneres Show.	218M	6 sodapoppin American variety streamer that originally gained fame from top-ranked World of Warcraft play.	44M
2 Riot Games The official account that the League of Legends developer uses to broadcast esports.	95M	7 ELEAGUE TV The official channel for ELEAGUE, an esports series owned by Turner Broadcasting which broadcasts key matches on the TBS TV station.	43M
3 shroud Canadian streamer and former Counter-Strike: Global Offensive pro player that primarily plays first-person shooters.	86M	8 Tfue Professional Fortnite player for FaZe clan.	43M
4 OverwatchLeague The official channel for Blizzard's esports league.	71M	9 summit1g Former Counter-Strike: Global Offensive pro player that has streamed Call of Duty, Sea of Thieves and battle royale titles in 2018.	39M
5 dakotaz Top streamer known for Fortnite content.	47M	10 loltyler1 Controversial League of Legends streamer that made a comeback in January 2018.	38M

Altersverteilung der Nutzer digitaler Spiele in Deutschland Nutzer von Computer- und Videospielen, die mindestens gelegentlich spielen



Quelle: Berechnungen auf Grundlage der GfK Consumer Panel (2013/2016, n=25.000) Zeitpunkt: Januar 2017

© GfK 2017

Bildungsgrad der Nutzer digitaler Spiele in Deutschland



Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2015/2016; n=25.000) Zeitpunkt: Januar 2017

© BIU 2017



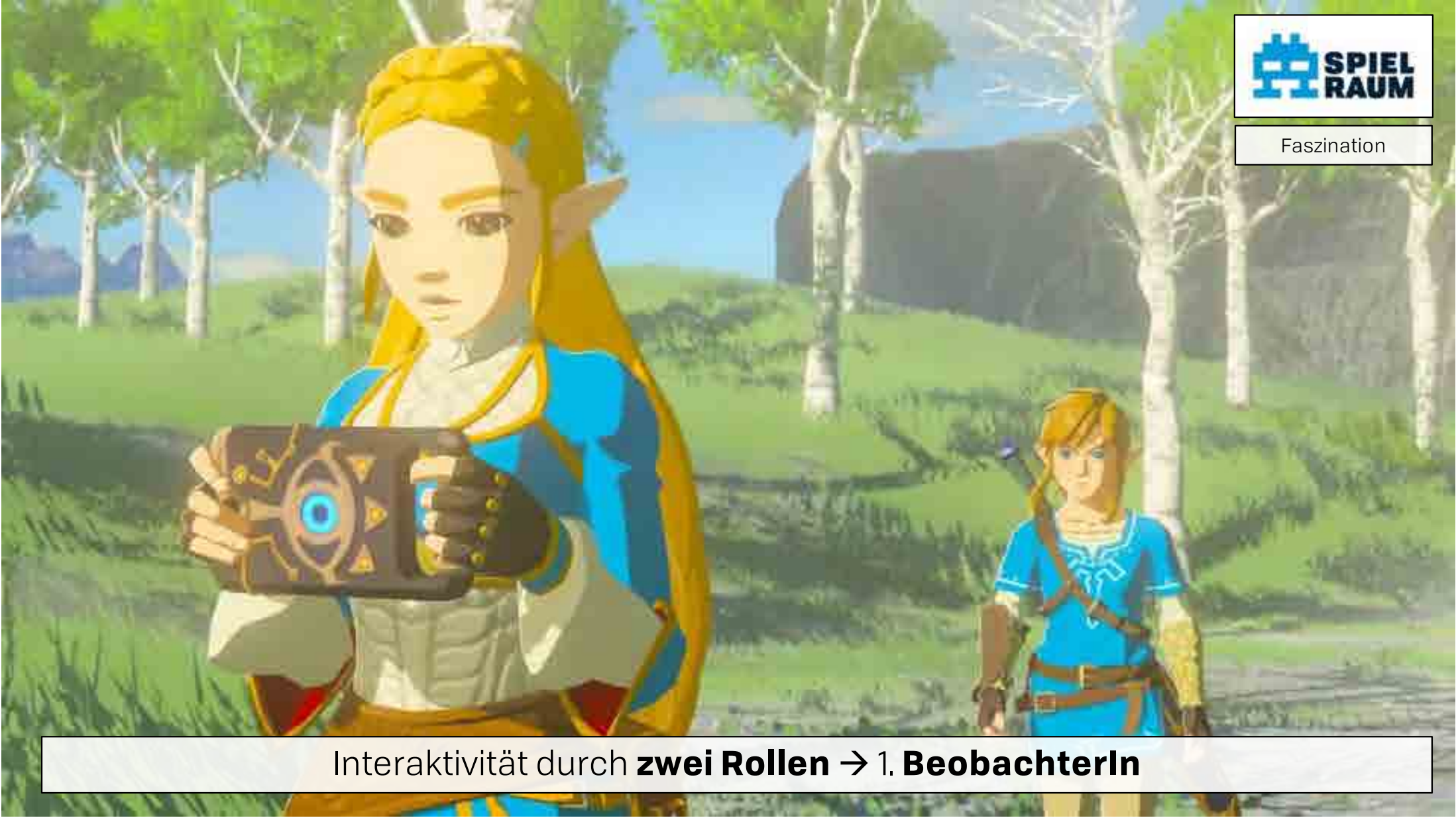
Zusammensetzung, Anlässe und Faszinationskraft



Zusammensetzung → Narrativer Kontext (Sinn, Spielwelt)
Art der Aufgabe (Problemstellung, Fähigkeiten), **Darstellung** (Raum, Zeit)



Faszination → **Interaktivität** → nicht nur gewohnte Beobachter-Rolle

A screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: Breath of the Wild'. In the foreground, Princess Zelda, with her long blonde hair and blue and white dress, holds the Ocarina of Time. In the background, Link, in his signature blue tunic and green tights, stands in a sunlit forest with tall, thin trees and rolling green hills under a clear blue sky.

Interaktivität durch **zwei Rollen** → 1. **BeobachterIn**

A wide-angle screenshot from a video game showing a vast, lush landscape. In the foreground, a person stands on a grassy hill, looking out over a dense forest of green trees. In the background, a large, dark mountain range is visible under a hazy sky, with a prominent volcano emitting a plume of smoke. The sun is low on the horizon, creating a warm, golden glow and a rainbow-like lens flare effect in the center of the image.

2. **Handelnde** → aktive Steuerung

A screenshot from the video game 'The Witness' showing a character named Daniel Diaz in a dark hoodie with a red and blue graphic, holding a white object. He is in a room with a brick wall and a painting. In the bottom right corner, a woman's face is partially visible.

SEÑOR DIAZ WINS! DANIEL IS INNOCENT!

YOU'RE BOTH GUILTY!

Zusätzlich → **Entscheidungsmöglichkeiten** mit Konsequenzen



Faszination → Spielwahl aufgrund von **Interesse, Persönlichkeit, Lebenssituation**



Faszination

Faszination → **Kontrolle**, Macht, **Kompetenz** und **Erfolge**

552 x1.0
ROAD OPEN 1,000



DANGER SIGN



④ ANNA Faszination → **Scheitern** ohne Konsequenzen → **Versuchsmöglichkeiten**



Flow

Faszination → **FLOW-Erlebnis**

„Im flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welches kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint.

Er erlebt den Prozess als ein einheitliches ‚Fließen‘ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion oder zwischen Vergangenheit und Zukunft verspürt.“

Mihaly Csikszentmihalyi

The background image is a screenshot from the game 'Flow'. It depicts a lush, dark forest with a stream. A small, white, frog-like creature is on the left bank, looking across the water. In the center, a large, mossy log floats in the stream. The water is calm, reflecting the surrounding greenery and the light filtering through the trees. The overall atmosphere is serene and mysterious.

Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein | **Bewältigbarkeit**
hohe Konzentration | Situationskontrolle | **eindeutige Ziele** und Rückmeldungen



Förderliches und Fragwürdiges

„Computerspiele bieten eine Fülle an unterschiedlichsten Lernerfahrungen. Um ein Spiel zu gewinnen, müssen die Spielenden die Regeln lernen und durchschauen, verschiedenste Kenntnisse sind zu erwerben und Fähigkeiten zu trainieren, es gilt Strategien zu entwickeln und zu perfektionieren.“

Rosenstingl & Mitgutsch



Sensomotorik → Auge-Hand-Koordination, akustische und visuelle Wahrnehmung

The background of the slide is a digital illustration. It features a glowing blue human brain in profile, facing right. The brain is superimposed on a dark blue background filled with intricate white and light blue circuit board patterns. A grid of glowing blue lines and small white dots is overlaid on the brain, suggesting neural connections or data flow. Several bright white light flares are scattered across the image, adding a sense of dynamic energy.

Kognitive Kompetenz → Konzentration, Abstraktion, logische Schlussfolgern, Problemlösung, Gedächtnis, Informationsverarbeitung



He made it through, yes?
Where is your entry permit?
Please, I beg you.
They would not give me
permit. I have no choice.
I will be killed if I return to
Antegrio.

DENIED

APPROVED

ALIGN VISA GENEALOGY STAMP

ENTRY VISA

Martin, Wilma

D.O.B. 1949.09.14

SEX F

TAG Florian

Persönlichkeitsbezogene Kompetenz → kritische Reflexion, Einfluss von Charaktereigenschaften, Auseinandersetzung mit Identität und Selbstkontrolle

The background image is a top-down view of a colorful, cartoonish restaurant simulation game. The restaurant has a central orange-tiled floor, blue cushioned seating along the walls, and a counter with various food items. A large fire is burning in the center of the kitchen area, with smoke rising. Several cartoon characters are visible: a chef in a white hat, a customer in a red shirt, and others. Outside the restaurant, there are tables with chairs and more food items. The overall style is bright and playful.

Sozialkompetenz → Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktlösung, Empathie, Zusammenarbeit

Gefahren (1/2)



Fragwürdiges

- **Offene Chatfunktion** (derbe/aggressive Sprache, Weitergabe von persönlichen Daten, Kontakt mit Menschen mit schlechten Absichten,...)
- **Teilen von Persönlichem** (Mobbing, Erpressung, Schamgefühl,...)
- **Cyber-Attacken** (Diebstahl von Avatar, Gegenständen, Kreditkartendaten | Webcam,...)
- **Problematische Spielinhalte** (Gewaltdarstellungen, Überforderung, Angst, Selbstzweifel durch falsche Bilder, Körperbilder, unangemessene Moralvorstellungen und Werte,...)

Gefahren (1/2)



Fragwürdiges

- **In-Game-Käufe und Lootboxen** (Free-to-pay | Pay-to-win)
- **In-Game-Werbung** (je nach Ausmaß und Inhalt tolerierbar bis bedenklich)
- **Zugriff auf persönliche Daten bei Installation** (Weiterverkauf zu Werbezwecken)
- **Mithören** (automatische Aktivierung von Audio-Chat bei machen Spielen)
- **Problematisches Spielverhalten** (Exzessives Spielen, Bewegungsmangel, schlechte Haltung, Gruppenzwang,...)
- Ob es zu **negativen Folgen** kommt, hängt stark von **Persönlichkeitsstruktur, sozialem Umfeld** und dem **Wissen über potentielle Gefahren** ab.

„Es gibt etwa gleich viele Studien,
die einen Zusammenhang zwischen Videospielen und
Gewalt bei Kindern und Jugendlichen vermuten lassen
wie solche, die diese Verbindung negieren.“

Peter Purgathofer

Gewalt



Fragwürdiges

- Wiederkehrender Diskurs speziell durch Amokläufe
 - viele **unwissenschaftliche Auslegungen** insbesondere von
 - Medien & Politik da idealer **Sündenbock**
 - erspart Nachdenken über **soziale Hintergründe** und Motive
 - Verbot von Spielen würde von tatsächlichen **Ursachen ablenken**
- Wissenschaftliche Beurteilung insgesamt schwierig:
 - Großteil der Studien in **strikten Laborsettings**
 - primär Suche nach Zusammenhang von Gewalt und Spiel
 - Beobachtung von **kurzfristigem Verhalten** ohne persönliche Motivation
- Studie: Gewaltbereitschaft nach Gewaltspielen (Greitemeyer)
 - Gehalt macht gewaltbereiter, Sozialinhalt macht sozialer
 - **Sozialer Gehalt** macht **sozialer** → Schärfetest

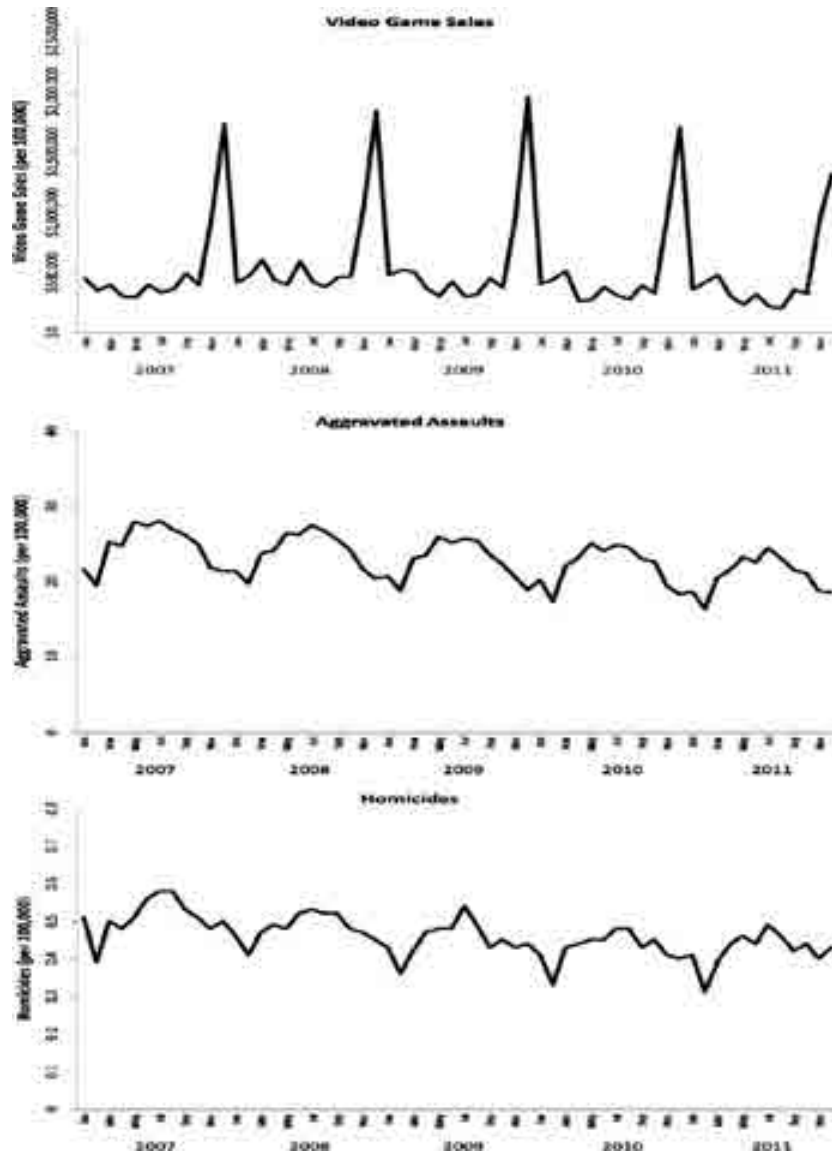


Figure 3. Monthly changes in video game sales and violent crime between 2007 and 2011.

Gewalt

- Gewalt vs. Gamerelease
- Call of Duty (2004 – 2017):
245.000.000 Stk.
- GTA (1997 – 2017):
225.000.000 Stk.
- Counter-Strike (2000 – 2016):
60.000.000 Stk.



Fragwürdiges

„Die Abhängigen werden in eine
Zauber- und Geisterwelt hineingeworfen,
durch die sie Zeit, Gesundheit und Leben verspielen“

Über die „Lese-Sucht“ im 18. Jahrhundert
gelesen in „Internet- und Computersucht bei Tiroler Jugendlichen“
Dr. Elmar Köppel

Sucht – Spieldauer



Fragwürdiges

- **Analog Gewalt** wurde in Medien viel von Spielsucht berichtet
 - selten Überprüfung, ob **klinische Krankheit** vorliegt, oder „nur“ Problem im **Umgang mit Medium bzw. soziale Hintergründe**
- WHO nimmt „**Gaming Disorder**“ in Verzeichnis auf (18.06.2018 – ICD-11)
 - **exzessives**, nicht **kontrollierbares** Spielverhalten
 - Umstritten → + Diagnosemöglichkeit, + Kostenübernahme
 - Stigmatisierung, - Games vs. Online-Medien, - Fehldiagnosen
 - nicht selten **Symptom** für andere **psychische Erkrankung** (Depression, Angststörungen,...)
 - wahrer Auslöser oft **gescheiterte Beziehungen** oder **Wünsche** → Gekränkte ziehen sich **in virtuelle Welt zurück** → HeldInnen zu sein → WOW
- Internationale Studien gehen von **2,5% bis 15%** der SpielerInnen aus

Sucht – Spieldauer



Fragwürdiges

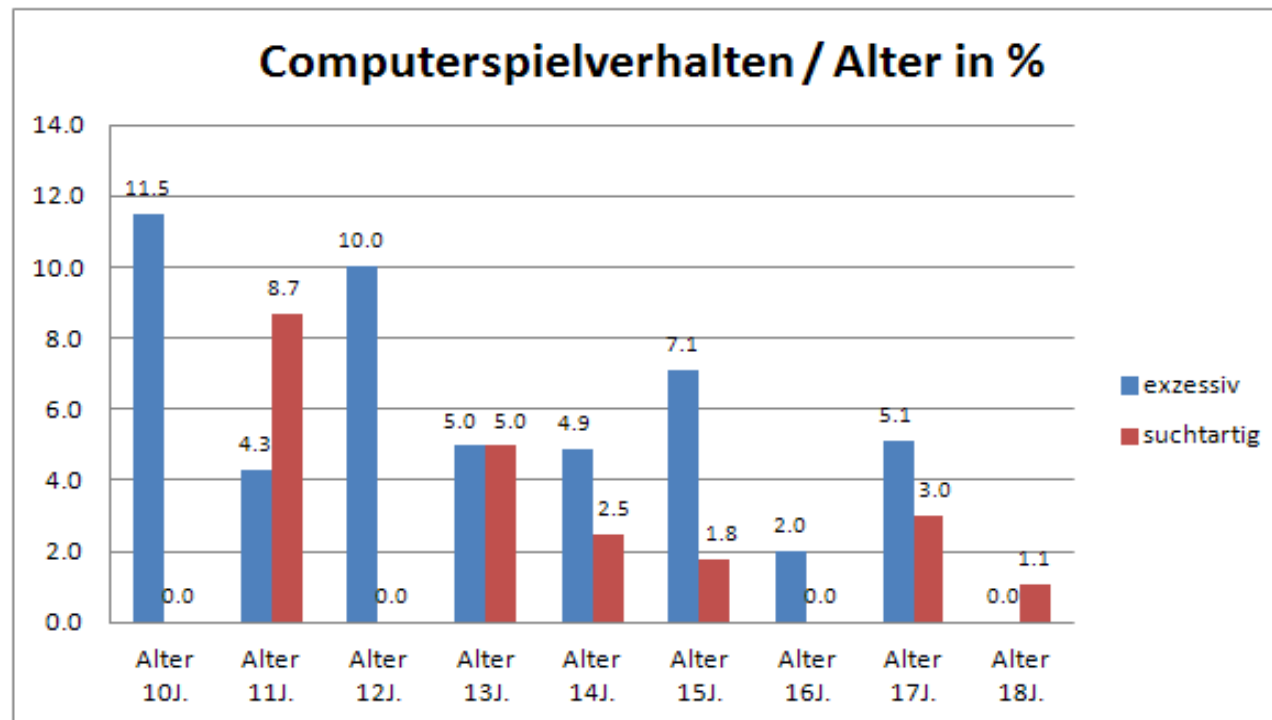
- laut WHO → **3 Kriterien**:
 - **Beeinträchtigte Kontrolle** des Spielverhaltens
→ Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beginn,...
 - **Zunehmende Priorität** des Spielens
→ andere Aktivitäten werden vernachlässigt/eingestellt
 - Weiterspielen, obwohl **bereits negative Konsequenzen auftreten**
- wird anhand **folgenden Anzeichen** erkannt:
 - **Beeinträchtigung** in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen Funktionen
 - Spielmuster **kehren** lang andauernd oder in Episoden **wieder**
 - Für Diagnose müssen sich Anzeichen **über 12 Monate zeigen**

Sucht – Spieldauer

- exzessives Spielverhalten **Teil der Entwicklung**,
flaut mit Herausforderungen des Lebens **ab** (Dr. Köppl → Tiroler Studie)



Fragwürdiges



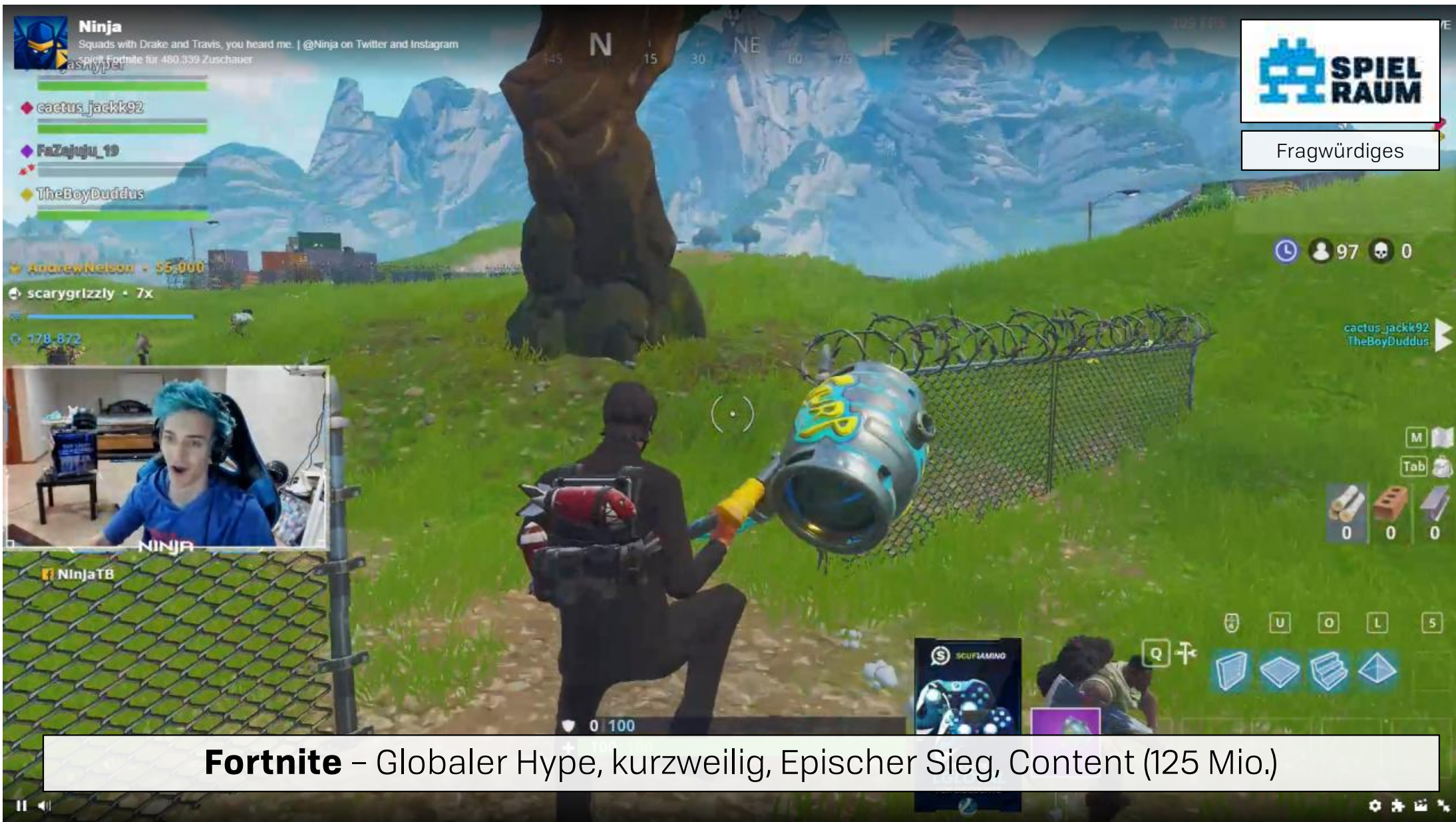
QUELLE: INTERNET- UND COMPUTERSUCHT BEI JUGENDLICHEN 2013



Fragwürdiges



World of Warcraft – Heldentum, soziale Kontakte + Verpflichtungen (5,5 Mio.)





League of Legends – eSport, Wettbewerb, Teamplay (100 Mio.)

Sucht – Lootboxen | Free-to-play



Fragwürdiges

- Virtuelle Kisten mit **zufälliger Spielgegenständen**
- Oft nur **kosmetischer Art**, manchmal **auch spielrelevant**
- Rechtliche Debatte entbrannt → **illegales Glücksspiel**
 - Zusammenschluss von 18 Regulatoren (Österreich, Irland, Niederlande,...)
 - **inzwischen Verbot** in Belgien, Niederlande, Schweden in Vorbereitung
 - Vergleich mit Panini-Sammelkarten oder Überraschungseiern
- **Preisverschleierung** durch **eigene Spielwährung** und **Microtransaktionen**
- **Free-to-play** – kostenlos voll spielbar, Einnahmen durch Lootboxen, Battlepass
- **Pay-to-win** – Erfolg mit viel Zeit erspielbar, vor allem schnell kaufbar (Werbung)



Overwatch – Activision Blizzard



JEDE LOOTBOX ENTHÄLT BIS ZU 4 KOSMETISCHE EXTRAS UND/ODER CREDITS IM SPIEL. LOOTBOXEN KÖNNEN IM SPIEL AUF VERSCHIEDENE ARTEN VERDIENT WERDEN.

Kosmetische Gegenstände (\$ 300 Mio.)

Gesamtkonzern-Umsatz 2017 → \$4 Mrd. von \$7 Mrd. durch Microtransaktionen



Candy Crush Saga – 70% Frauen (35 Jahre), 270 Mio. SpielerInnen, \$1,5 Mrd.



Candy Shop



Fragwürdiges

Beginner's Bundle



\$2.79

Dainty Bundle



\$9.99



\$2.79

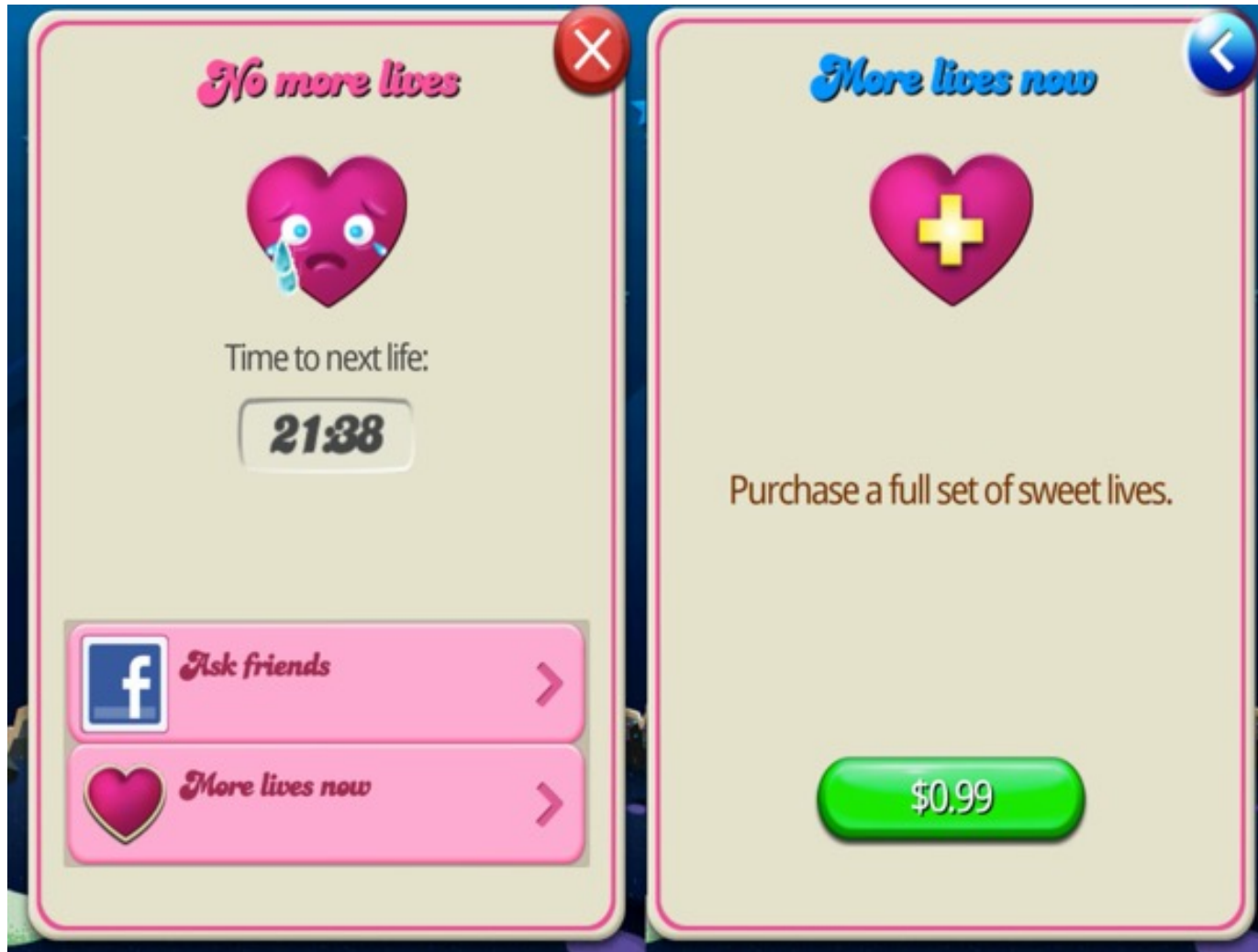


\$8.49

More Offers



Unterstützende **Gegenstände** für **Echtgeld**



Fragwürdiges

Warten oder sofort **weeterspielen?**



Fragwürdiges



FIFA Ultimate Team – Electronic Arts


Salta Juniors
 Münzen 200
 GEGR. Sep. 2018
 FIFA Points 0
 Bilanz 0-0-0



Fragwürdiges

BRONZE-PACKS	SILBER-PACKS	GOLD-PACKS	FIFA POINTS
100 FIFA POINTS  0,99EUR 100 FIFA POINTS	250 FIFA POINTS  2,49EUR 250 FIFA POINTS	500 FIFA POINTS  4,99EUR 500 FIFA POINTS	750 FIFA POINTS  7,49EUR 750 FIFA POINTS

100 FIFA POINTS

100 FIFA Points, die gegen FUT-Packs und Draft-Teilnahmen eingelöst werden können.

FIFA Points kannst du auf deiner Konsole oder in ausgewählten Geschäften kaufen. Mit FIFA Points kannst du Packs in FIFA 19 Ultimate Team kaufen. 1-4 Spieler Netzwerk-Spieler: 2-22 - Bei der Vollversion des Spiels ist eine PlayStation®Plus-

⌫ Auswählen ⏪ Zurück

📖 Hilfe

Kauf von **Ingame-Währung** durch **Echtgeld** → \$ 1,38 Mrd. in 2018



SILBER-PACK



12
OBJ.

12
SILBER

1
SELTEN

Ideal für Mannschaften mittlerer Stufe. 12 gemischte Silber-Objekte: Spieler und Verbrauchsobjekte, 1 Seltenes. Silber-Objekte haben 65-74 GES

2.500
MÜNZEN



50
FIFA POINTS



Fragwürdiges



PREMIUM SILBER-PACK



12
OBJ.

12
SILBER

3
SELTEN

Dreimal so viele seltene Objekte wie im normalen Silber-Pack! 12 gemischte Silber-Objekte: Spieler und Verbrauchsobjekte, 3 Seltene. Silber-Objekte haben 65-74 GES

Kauf von Spieler-Packs mit **Hoffnung auf Glückstreffer**



Erlebnisgestaltung beim Öffnen der Packungen



eSport, Gamification



eSport



Globaler Trend mit asiatischen Wurzeln | Genre: Strategie, Sport, Shooter (Team)
Titel: DOTA2, CS:GO, LoL, FIFA | **anerkannter** Sport → USA, Brasilien, China, Frankreich



eSport

Top **Preisgeld** → Fortnite (**100 Mio.**), DOTA2 (**35 Mio.**), LoL (5 Mio.) → **Community**
Onlinequalifikation → Live-Events vor Tausenden → **Millionen** via Streams

ESPORTS LEAGUE SPONSORSHIP SPOTS ARE FILLING UP



Taken and available categories per league | LPL, LEC, LCS, OWL, KPL | Per 15 March 2019

eSport

	Apparel & Retail	Hardware	Peripheral	Automotive	Telecom	Finance & Payment Provider	Food & Beverage	Gaming Furniture	Music	Oil & Gas	Electronics	Cosmetics	Social Media	FMCG
LPL														
LEC														
LCS														
OWL														
KPL														

Kommerzialisierung → Sponsoring und Werbung (Red Bull, Cola, A1, T-Mobile)







Gamification – spielerisch motivieren



Gamification

Anwendung **spieltypischer** Elemente in **spielfremden** Kontext
Spielanreize nutzen → **Motivationen** schaffen, **Kundenbindung**



Punkte-, Level- und **Bonussysteme**, Highscores, **Ranglisten** → Smartphone
Beispiele → Xbox Live, ZombiesRUN, Locandy, PokemonGO

 Shield Shark
213475

Info

Feed

Achievements

Following



Gamification

April leaderboard



1. Pirate Dropout Diego Pinto
1450 ahead of you

+2350



11. New Sasquatch Amelie Stevens
100 ahead of you

+1000



2. DJ Strafe Martha Ford
800 ahead of you

+1700



12. Shield Shark Lacey Gonzalez
You

+900



3. Handlebar Hans Adam Sabo
450 ahead of you

+1350



13. Pit Bear Paul Fryer
20 behind you

+880

Compare games



Forza Motorsport 6

815/1000

51/60

2

82%



Ori and the Blind Forest

220/1000

10/57

2

22%

Detaillierte und transparente **Auswertung** schafft Anreiz → **reale Belohnungen**

HOW IT WORKS

Walk, jog or run activities in the world.

Track your motion and speed through your treadmill.

If you're allowed to continue, you'll keep at speed all.

You'll experience



Gamification



Zombie Chase. Get your heart racing.



200 Minutes. You'll never run out of motivation.



Award-Winning Story. So good you'll want to play every day.



Walk, Jog, Run. Fun at every speed.



Base Builder. Collect supplies to rebuild your team.



Syno Online. Track your runs and share your progress.

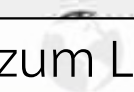
Endlich ein **spannender Grund** zum Laufen



Interval Training. Create your own intervals.



1 Million Players. The biggest smartphone fitness game ever.



Run Everywhere. Outside, indoors, or gym.



Besondere Orte
in der Natur



Gamification

Spannende &
humorvolle
Geschichten in
Hörspielqualität



Spielerisches
Erleben mit
Freunden &
Familie

Der **spielerische Museumsbesuch**



Vermischung von realer und virtueller Welt – **Karten** wurden massiv **verbessert**



Beispiele & Tool-Sets für GBL und Serious Games

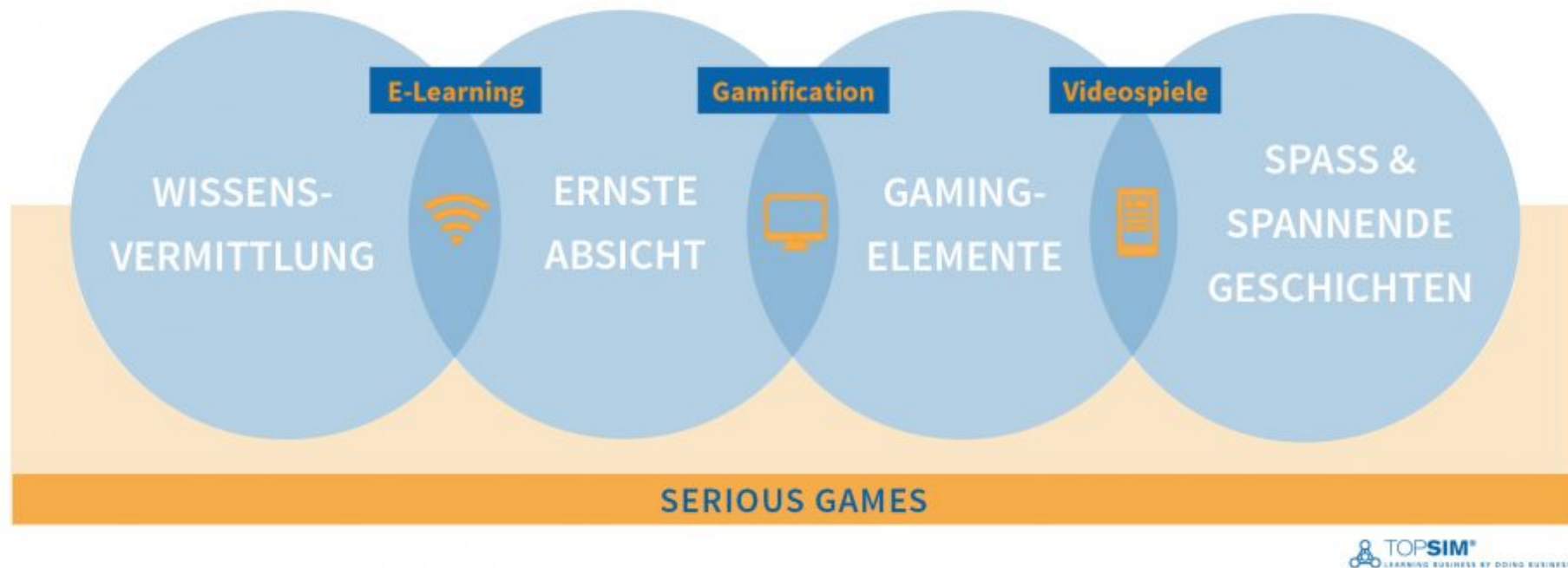


GBL

GBL – **Verschmelzung** von **digitalen Spielen** und **Lernprozessen**
Zielgerichteter Wissenserwerb, **unterschwellig** und **motivierend** verpackt



Einerseits – **Kompetenzpotenziale** populärer **Unterhaltungsspiele**



Andererseits – **Serious Games** (ernsthafte Spiele) → **Wissensvermittlung**
Lernen und **Anwendung** des Gelernten steht im Mittelpunkt

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



GBL

Beispiele – Geschichte, Kultur und Zivilisation

NEVER ALONE

< K I S I M A I N N I T C H U N A >

Beispiele – Geschichte, Kultur und Zivilisation

The background of the slide is the title screen of the video game 'Civilization VI'. It depicts a massive, ancient stone statue of a man holding a globe, with a waterfall cascading down its front. The landscape is a mix of arid and lush terrain with mountains and pyramids in the distance under a dramatic, cloudy sky. The text 'SID MEIER'S CIVILIZATION VI' is overlaid on the left side of the image.

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Beispiele – Geschichte, Kultur und Zivilisation

VALIANT HEARTS

- THE GREAT WAR -



Beispiele – Geschichte und Krieg



Beispiele – Krieg (Polen - Lehrplan Sekundärstufe)

A dark, stylized illustration of a woman with long brown hair, wearing a brown tunic and a dark skirt, hugging herself in a distressed pose. She is surrounded by dark, shadowy figures of soldiers and a menacing, glowing-eyed wolf-like creature in the foreground.

WILLKOMMEN BEI LAST EXIT FLUCHT

DAS SPIEL, BEI DEM DU DER FLÜCHTLING BIST

Beispiele – Krieg, Flucht, Vertreibung

A vibrant, pixelated Minecraft landscape. In the foreground, a player character with brown hair and a blue shirt stands on a grassy cliff edge, holding a wooden pickaxe. To their left, another player with blonde hair and a green shirt stands on a higher ledge. A white dog and a pink pig are also on the cliff. Below them, a white sheep stands on a lower ledge. In the background, a river flows through a lush green valley with rolling hills and a small wooden bridge. A Creeper is visible near the bottom center. The sky is blue with white, pixelated clouds.

Beispiele – Kommunikation, räumliches Denken

TOOLKIT

TOOLKIT (www.toolkit-gbl.com) → Spiele, Methoden, Ideen



Digitale Spielwelten

Digitale Spielwelten (www.digitale-spielwelten.de) → Spiele, Methoden, Ideen

Information zu digitalen Spielen

Die Bundesstelle für die
Positivprädikatisierung von digitalen Spielen
(BuPP) bietet Informationen zu
empfehlenswerten Computerspielen und
empfehlenswerten Games für Konsolen und
mobile Geräte (Smartphones, Tablets), um
Eltern und pädagogisch Tätigen eine
Orientierungshilfe bei der Auswahl zu bieten.
Hintergrundinformationen und Tipps sowie
Serviceangebote zum Thema ergänzen das
Leistungsspektrum der BuPP.



EMPFEHLUNGEN



THEMEN



SERVICE

BuPP.at (<http://www.bupp.at/>) → Spielempfehlungen, Artikel

Digitale Spiele

[Home](#) / [Themen](#) / [Digitale Spiele](#)



Bild: Saferinternet.at, CC-BY-NC-ND 4.0

News

FAQs

Materialien

Tipps

Saferinternet.at (<https://www.saferinternet.at/themen/digitale-spiele/>)
→ Infos, Tipps, Materialien, weitere Internet-Themen

„Erkläre mir, und ich vergesse.
Zeige mir, und ich erinnere.
Lass es mich tun und ich verstehe.“

KONFUZIUS

Die Welt der digitalen Spiele

Von Fortnite über World of Warcraft zu Super Mario

Fragen sind WILLKOMMEN!



verbal-reflexiv

Diskussionen,...
Lieblingsspiel,,...

schriftlich-reflexiv

Aufsatz,...
Realitätsvergleich,...

praktisch-indirekt

Workshops,...
Spieletagebuch,...

praktisch-direkt

digitale Spiele spielen,...
Programmieren,...

Zugang	Umsetzungsmöglichkeiten	Beispiele
verbal-reflexiv	Diskussionen, Referate/Präsentationen, Gruppenarbeiten, Interviews,...	<u>Spislspezifisch:</u> • Spielvorlieben (Chancen und Risiken), eigenes Lieblingsspiel vorstellen/analysieren,... Spielverhalten (Wieviel spiele ich? Was gefällt mir daran? Welche Fähigkeiten trainiere ich beim Spielen? Inwiefern kann Spielen für mein Leben nützlich sein/wo oder ab wann wäre es nachteilig für mich? <u>Allgemein:</u> • <u>Inhalte, wie z.B.:</u> In-Game-Werbung, In-Game-Käufe, Onlinegefahren,... • <u>Gesellschaftliche Themen/Werte:</u> Frauen-/Männerdarstellungen, Krieg/Gewalt, Moralvorstellungen ...
schriftlich-reflexiv	Aufsatz (Hausübung, Schularbeit); Seminararbeit, Plakat	<u>Spislspezifisch:</u> • Mein Lieblingsspiel, Was ich an diesem Spiel mag/nicht mag, welche Kompetenzen fördert es? • Kann z.B. für eine Bewerbung hilfreich sein, sich seiner Kompetenzen bewusst zu sein. • Chancen und Risiken von digitalen Spielen, • Warum ich (nicht) gerne spiele... <u>Allgemein:</u> • Meine Erfahrung mit/meine Einstellung zu...; • Realitäts-Spiel-Vergleich: Frauen, Männer, Gewalt, Krieg, etc.

Zugang	Umsetzungsmöglichkeiten	Beispiele
praktisch-indirekt	Workshops, Gruppenarbeiten, Hausübungen, Rollenspiele, Medien-Mix	• Kriterien zur Spielebewertung ausarbeiten, • Youtube-Videos (Let's play) zu Spielen zusammenstellen (z.B. zu verschiedenen Genres und mit Referat kombinieren), • „Spiele- und Internettagebuch“ führen (1 Woche) und im Anschluss gemeinsam reflektieren, • Sequenz aus Lieblingsspiel basteln/malen • Spielsequenzen aus verschiedenen Perspektiven beleuchten (z.B. SpielerIn vs. Eltern vs. kleines Kind, etc.), • Machinima-Workshop (Film aus Spielen „zusammenbasteln“), etc. • Spiel selbst entwerfen (ein Konzept),
praktisch-direkt	Digitale Spiele (themenspezifisch) spielen	• Computerspiele spielen (als LAN-Party oder zum Schulthema passend) oder testen („Ich als SpieletesterIn“) • Kreative Arbeiten mit/zu digitalen Spielen, z.B.: Minecraft → Entwürfe zeichnen und in Minecraft umsetzen; Sehenswürdigkeit nachbauen und ein Referat dazu machen. • Workshop: Selbst ein Spiel programmieren (gibt hierfür einfache Anwendungen)

Für alle Zugänge gilt:

Bitte immer auch auf Mitarbeitsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche achten, die (noch) keine/kaum Erfahrung mit digitalen Spielen haben und das vielleicht auch nicht möchten!

Die Welt der digitalen Spiele

Von Fortnite über World of Warcraft zu Super Mario

Vielen DANK für die AUFMERKSAMKEIT

Hinweis auf Evaluierung: www.ph-tirol.at/evaluation

Tan-Lösung: **JNCF2**

