



Was wird aktuell so gespielt?

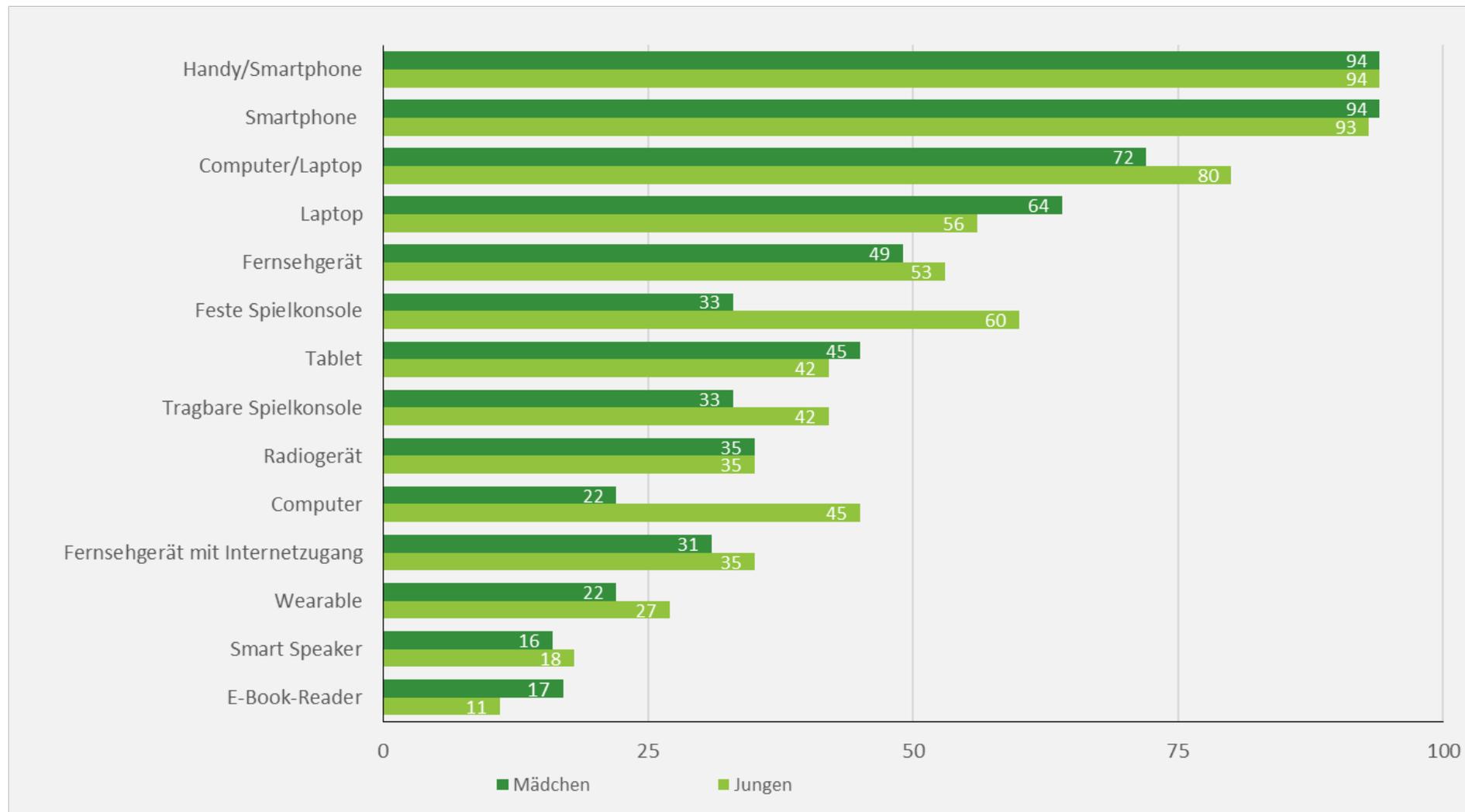
- Minecraft
- League of Legends: Wild Rift
- Pokemon GO (AR)
- Call of Duty: Mobile
- FIFA
- Grand Theft Auto
- ...

JIM-Studie

- Digitale Spiele im Vergleich –

Alter: 12-19 Jahre
n=1.200 (repräsentative Stichprobe)

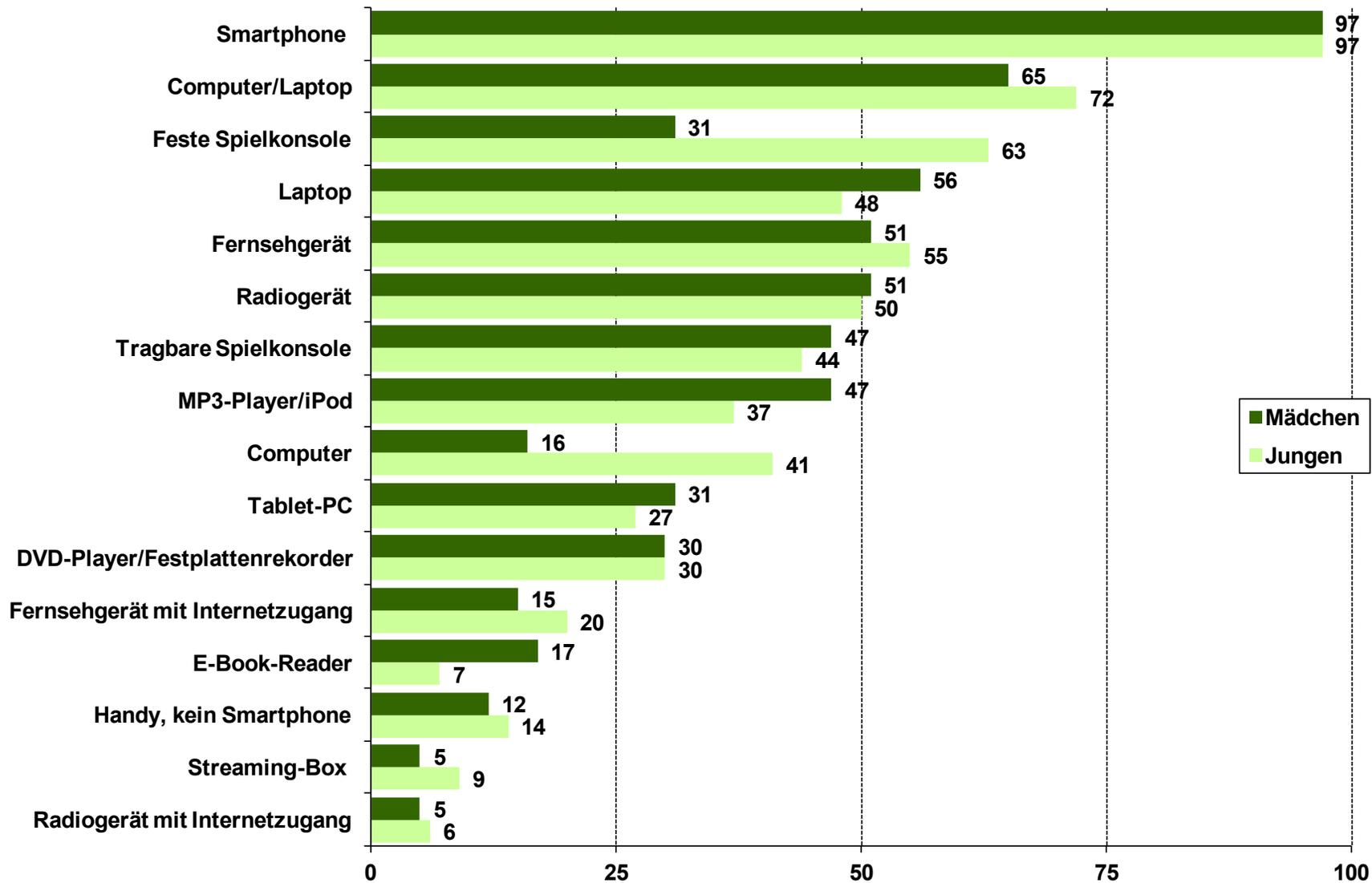
Gerätebesitz Jugendlicher 2021



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



Gerätebesitz Jugendlicher 2017

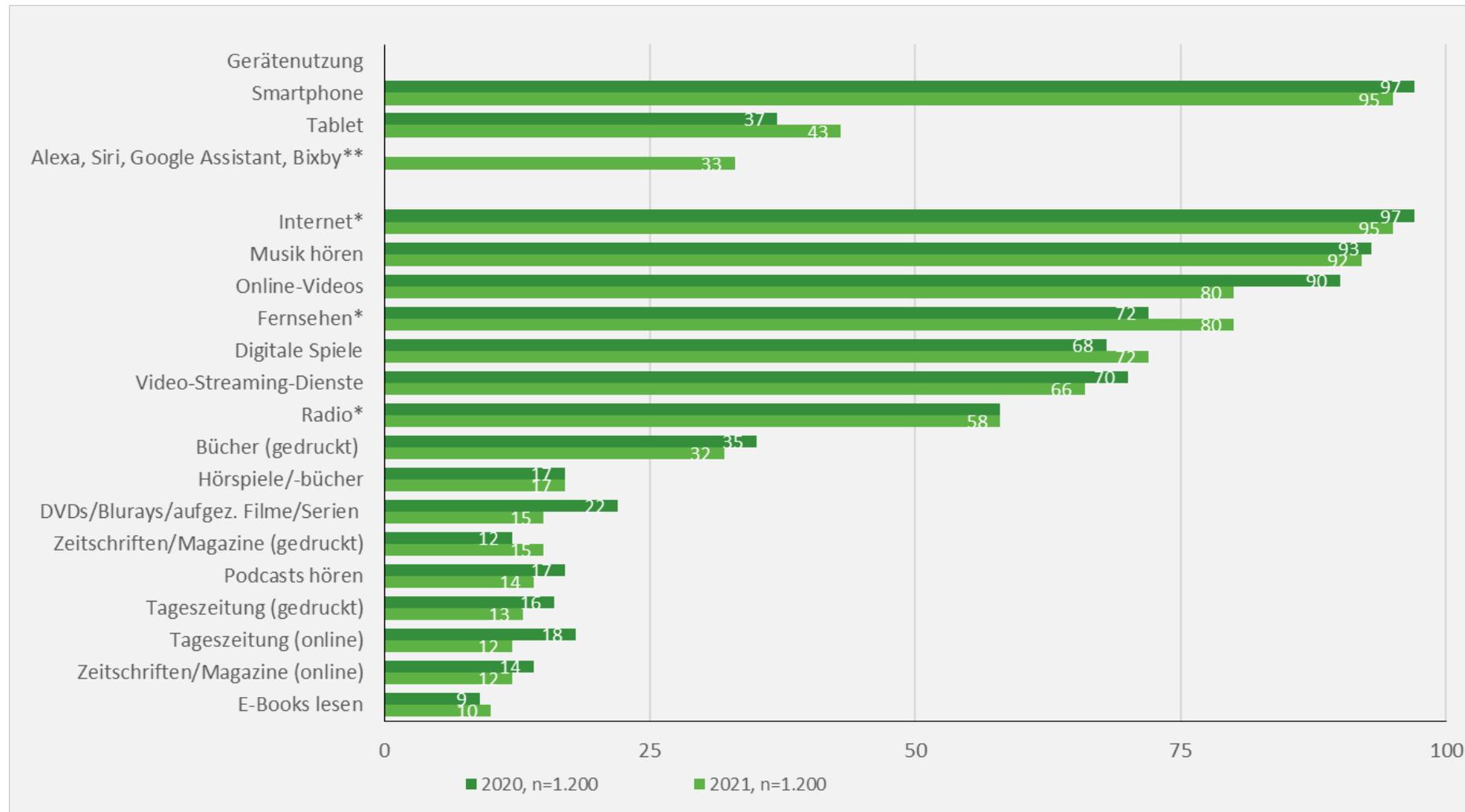


Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021 – Vergleich 2020

- täglich/mehrmals pro Woche -

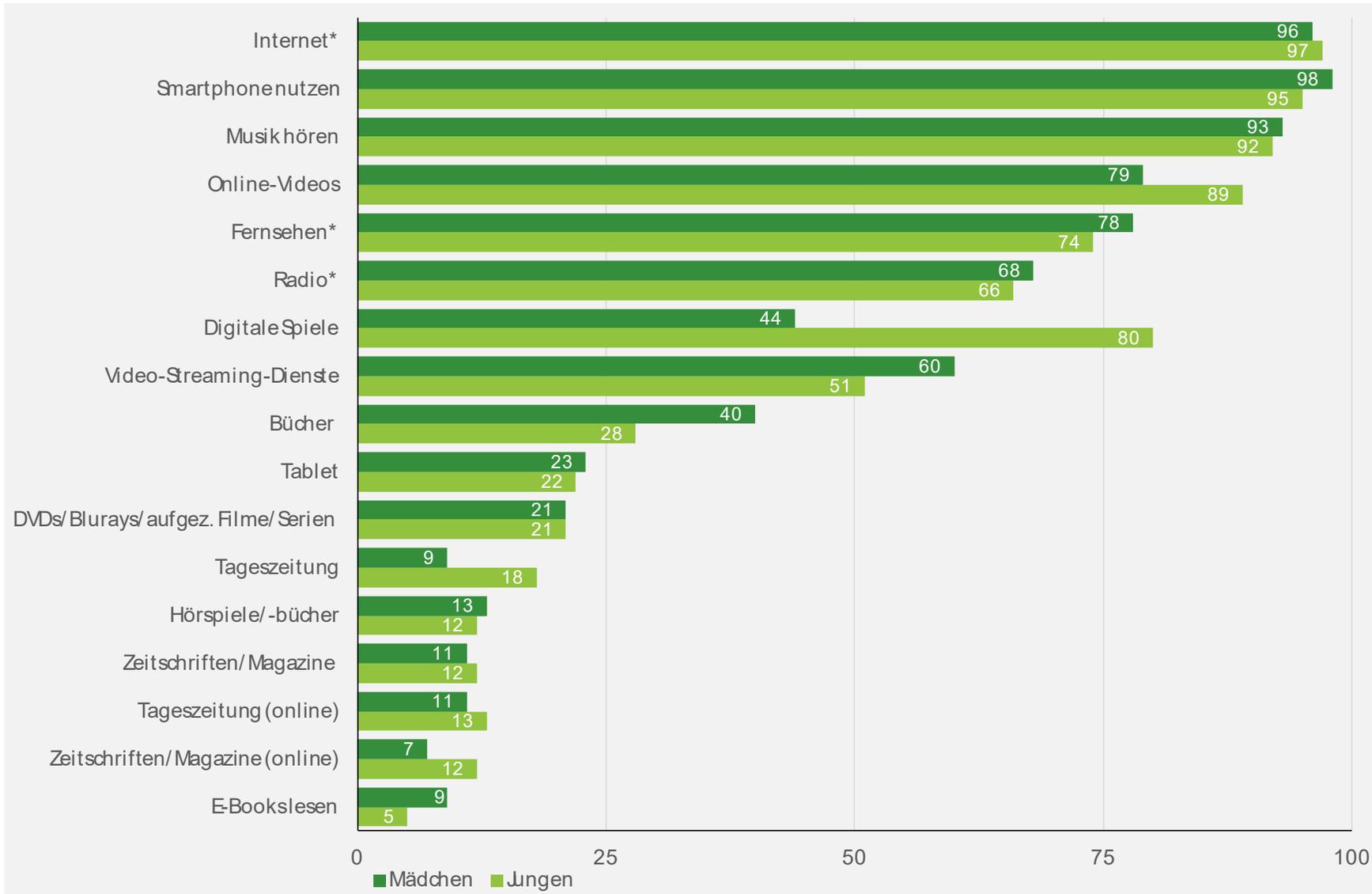


Quelle: JIM 2020, JIM 2021, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, **2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n=1.200



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2019

- täglich/ mehrmals pro Woche -

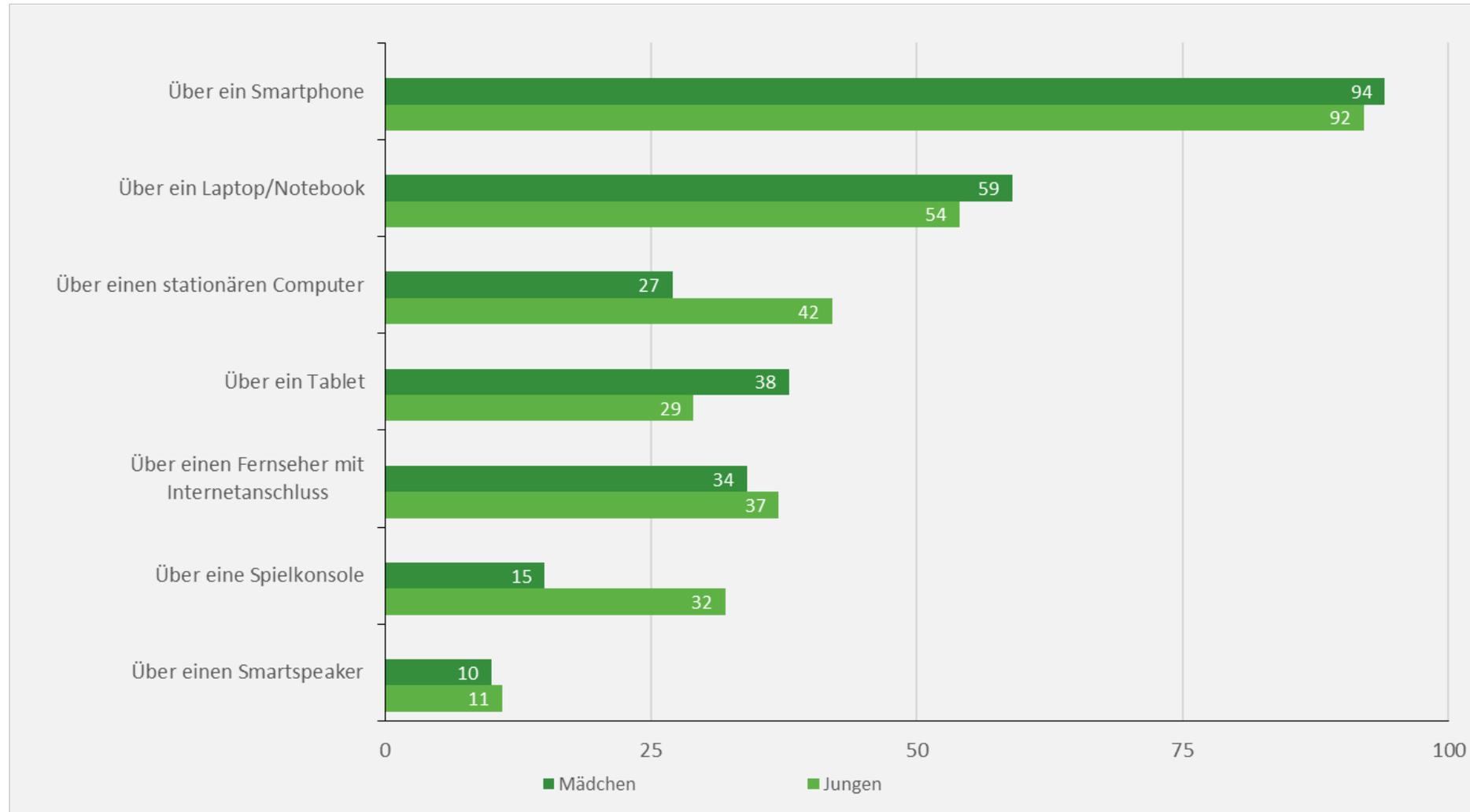


Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200



Wege der Internetnutzung 2021

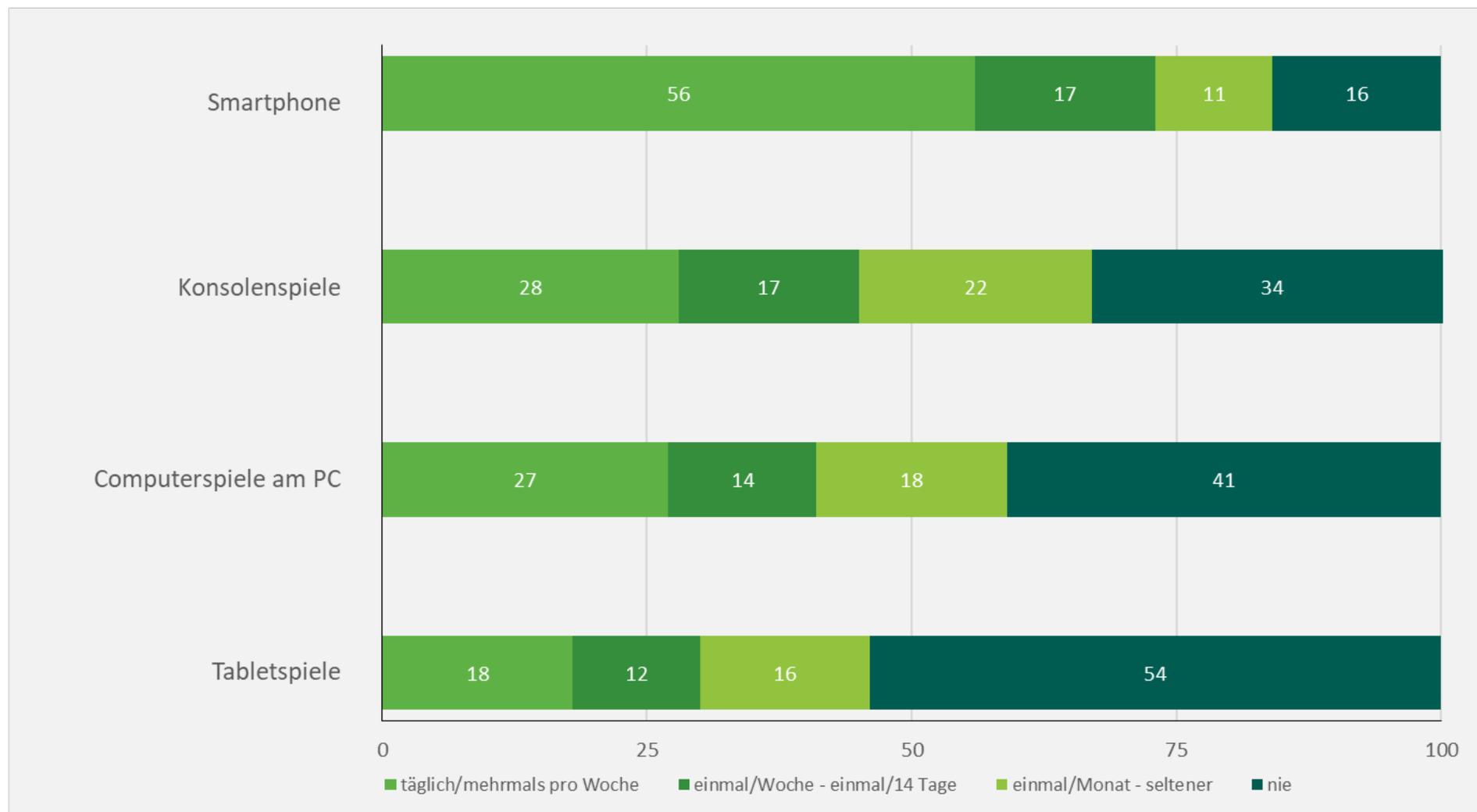
- in den letzten 14 Tagen -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die mind. alle 14 Tage ins Internet gehen, n=1.182



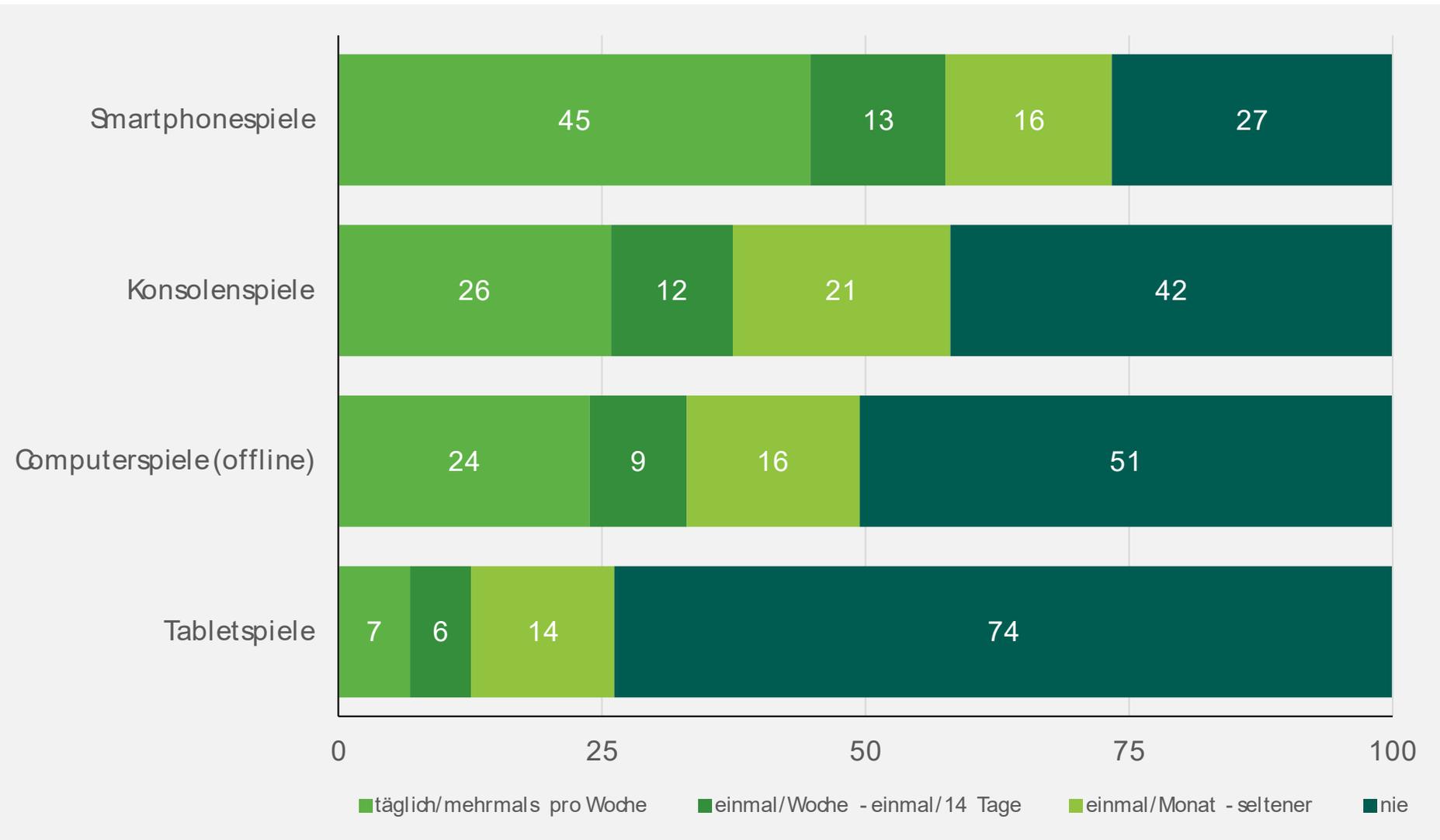
Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2021



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

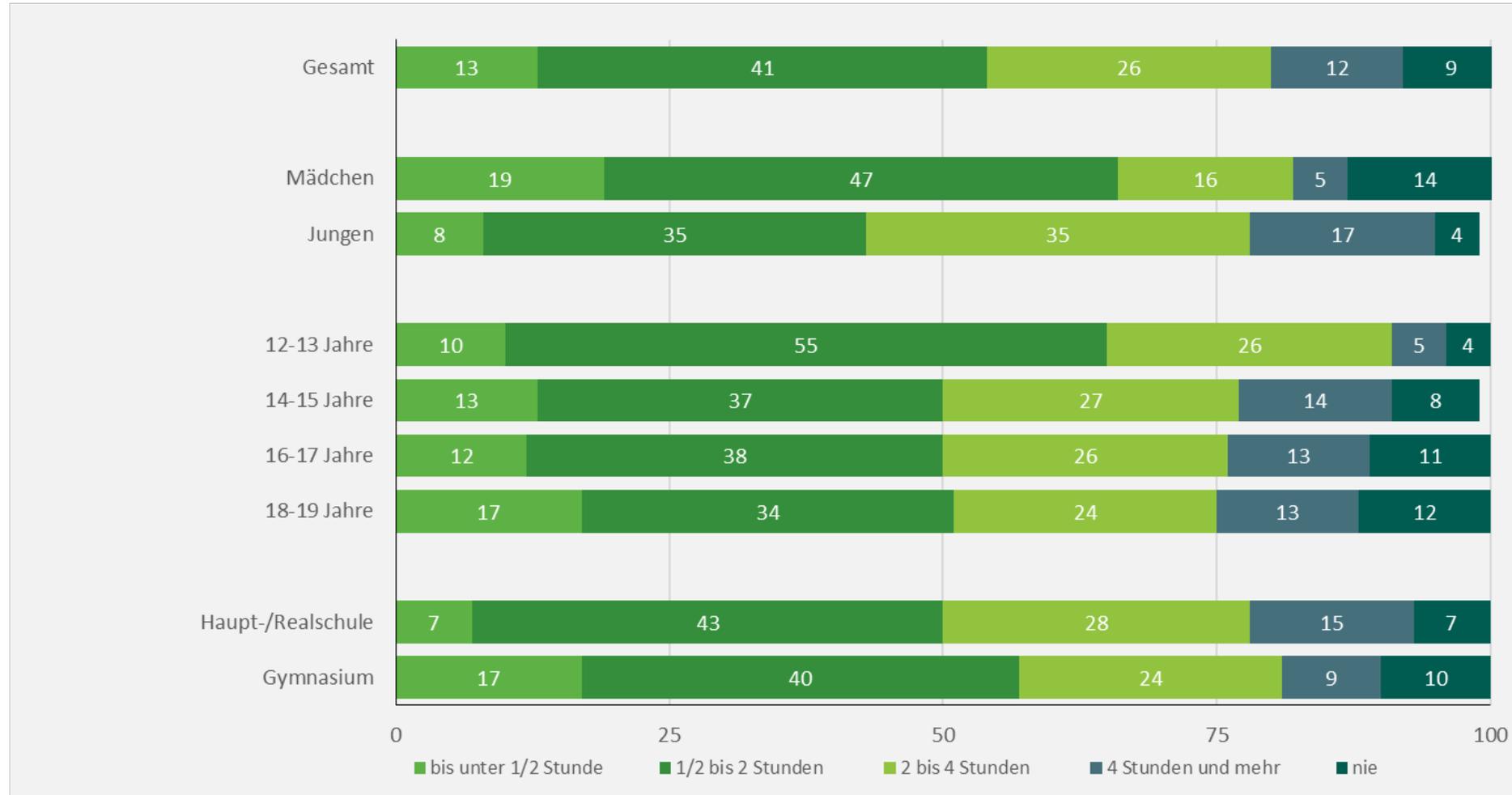


Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2019



Quelle: JM 2019, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2021

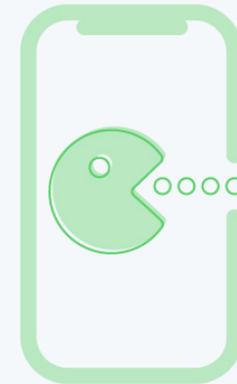
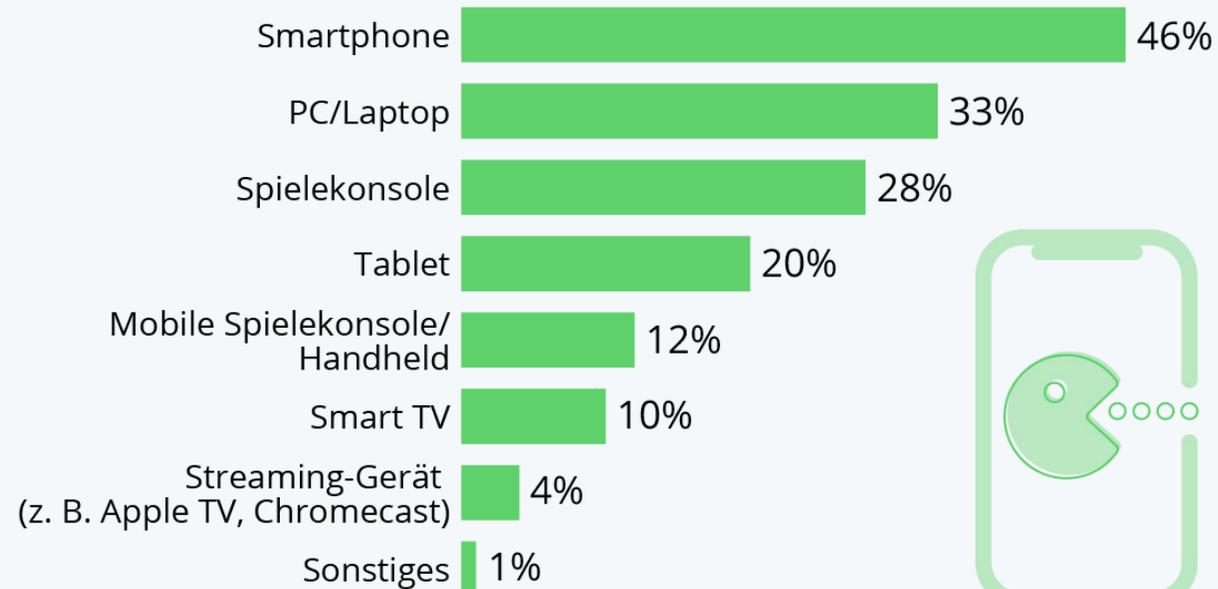


Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Games für die Jugendarbeit

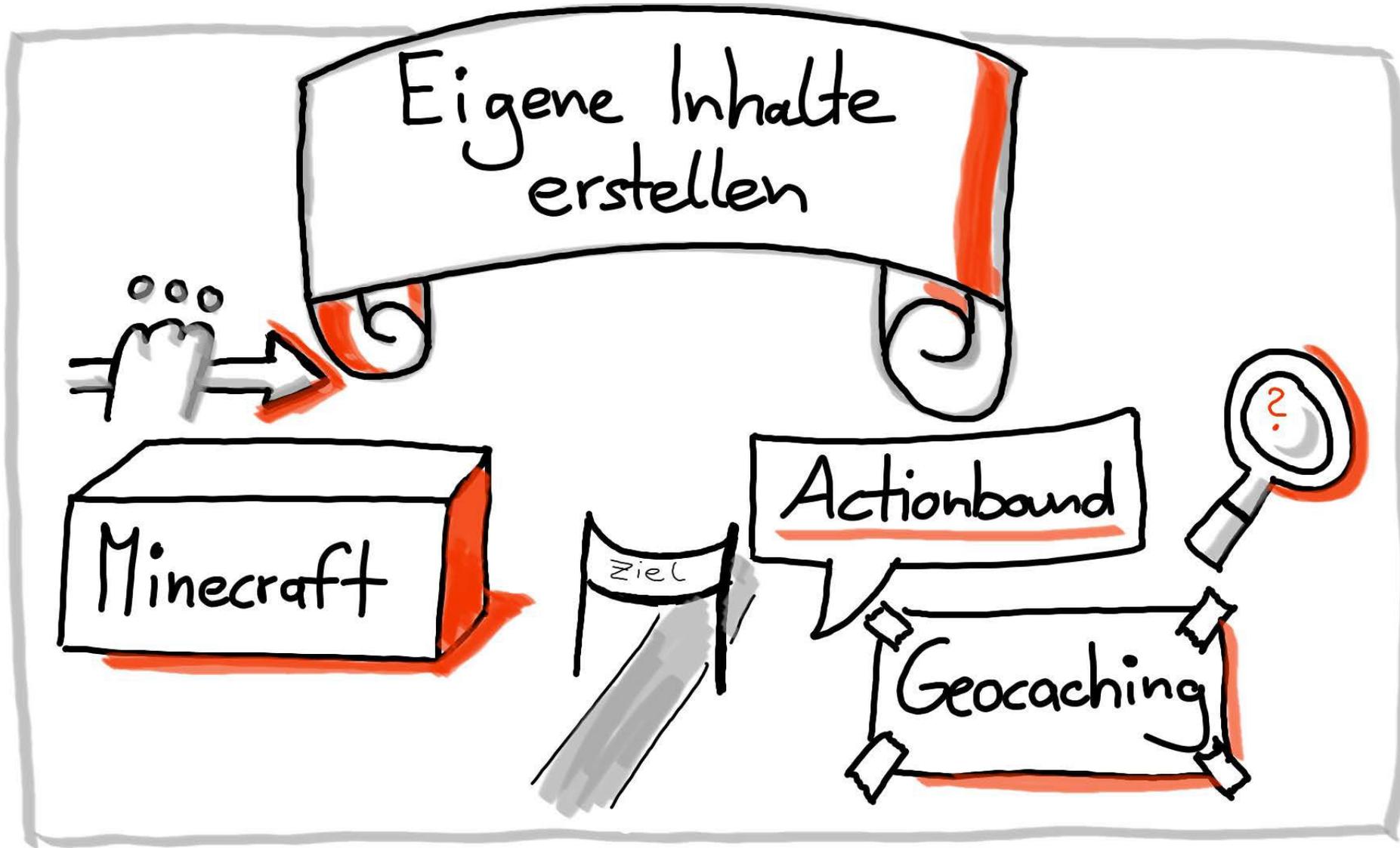
Das Smartphone ist Gaming-Plattform Nummer 1

Anteil der Befragten, die auf diesen Geräten regelmäßig Videospiele spielen



Zu 100 fehlende Prozente = Ich spiele keine Videospiele
Basis: 5.026 Befragte (18-64 Jahre) in Deutschland;
erhoben in vier Wellen von Juli 2021 bis Juni 2022
Quelle: Statista Global Consumer Survey





Bestehende Inhalte als EDU-Element

AMONG US

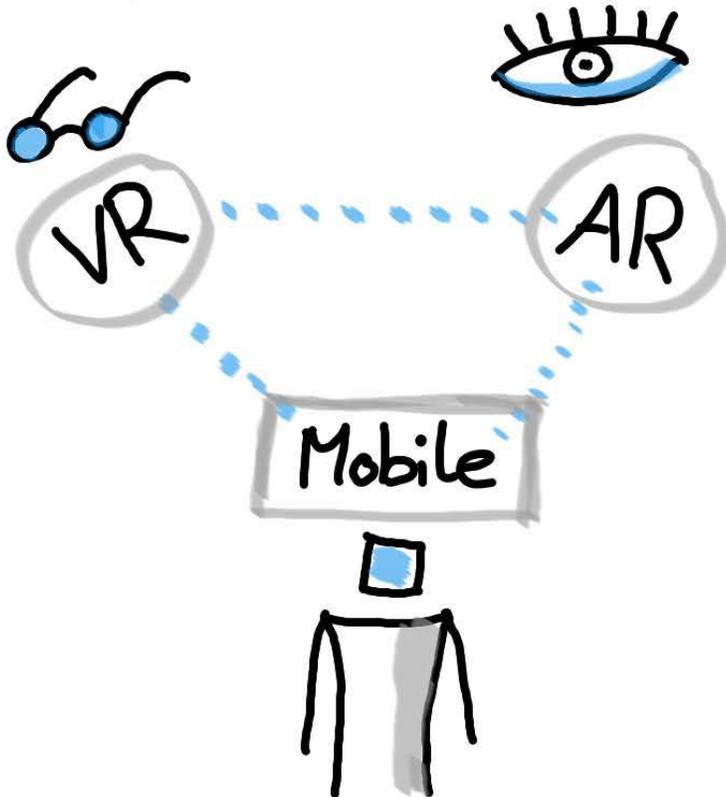


THIS
WAR
OF
MINE

Gruppenaction

- <https://padlet.com/bezjruf/amongus>
- <https://padlet.com/bezjruf/thiswarofmine>
- <https://padlet.com/bezjruf/theunstoppables>

Zukünftige Trends



- Metaverse
- Steamdeck
- Cloud-Gaming