

A dramatic, apocalyptic scene. In the foreground, a character in a dark, futuristic suit stands on a wet rooftop, looking out over a city. The city below is in ruins, with smoke rising from the ground. In the background, a large, cracked satellite dish is visible in the sky, along with several flying saucers. The sky is dark and stormy, with bright lightning bolts striking down. The overall atmosphere is one of destruction and tension.

Digitale Medien und Games

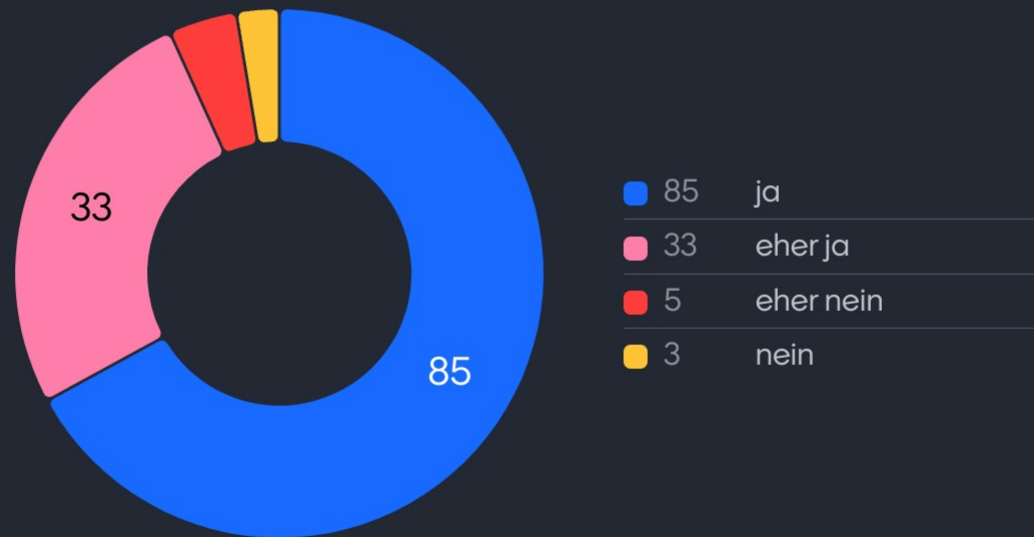
Worum geht's?

- Ziel
- Workshop-Ergebnisse
- Der Elefant im Zimmer
- Wundertüte oder Sackmesser?
- Die Verdichtung der Medienlandschaft
- Games als Hubmedium
- Wie funktionieren Games und warum sie faszinieren
- Interessen, Neigungen – Wer spielt welches Game?
- Zusammenfassung



Mediendiät

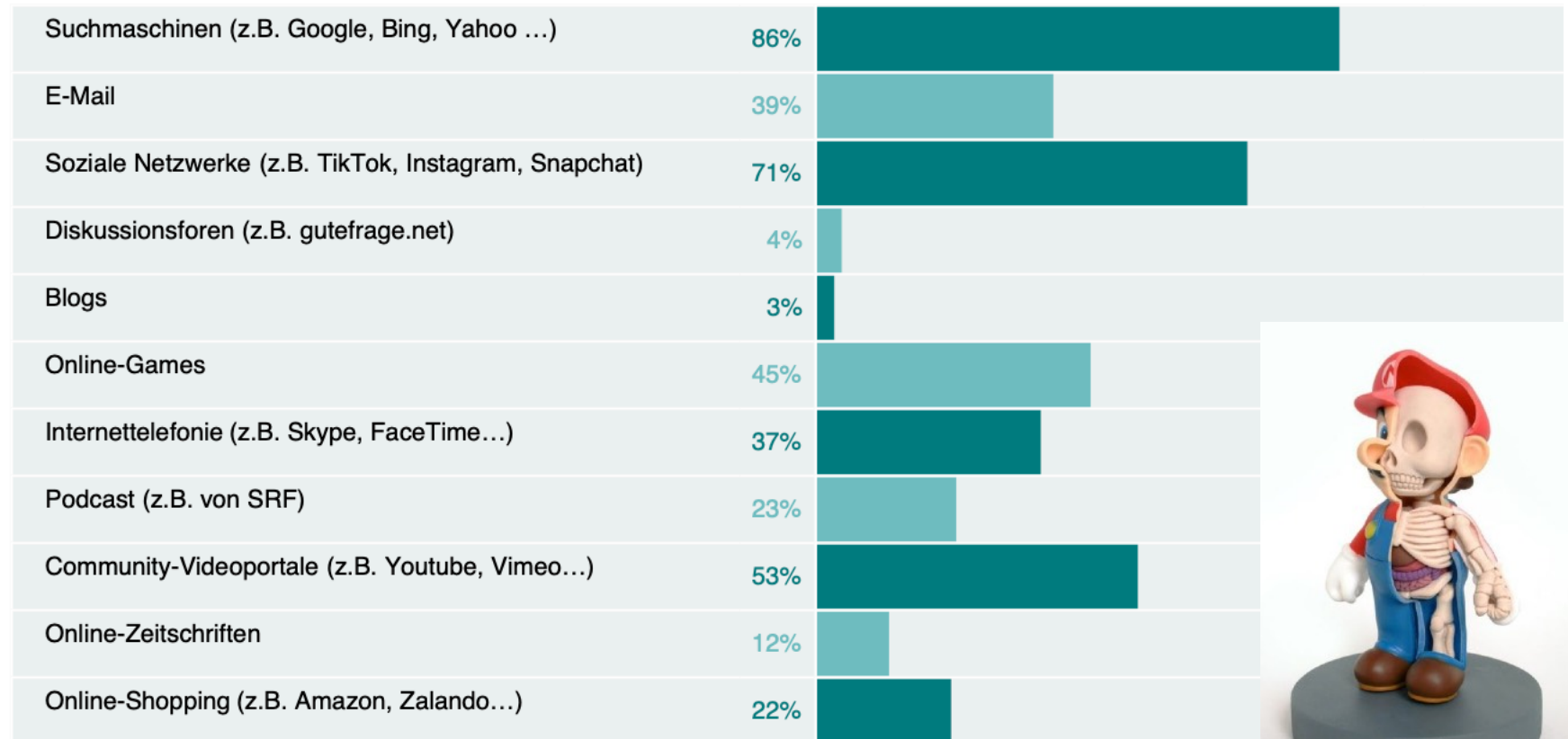
Der Input der älteren Schülerinnen und Schüler war gut



Für alle: Welche Internetdienste nutzt du mehrmals pro Woche?

Alle Teilnehmer*innen (N=137)

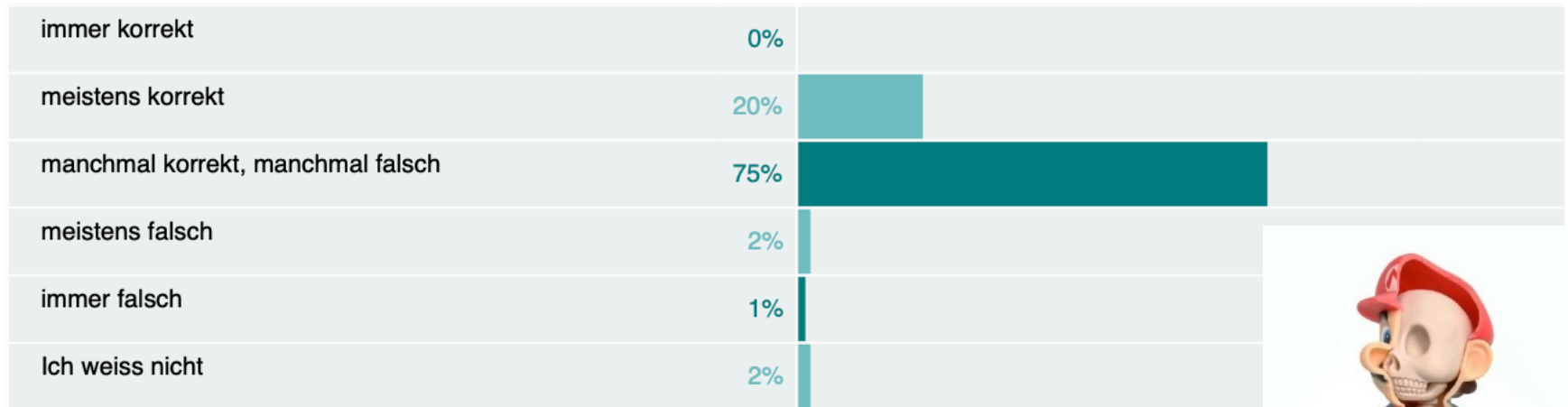
7 Personen haben angegeben: Ich nutze Internet nie oder selten



Für Internet-Nutzer/-innen: Informationen, die man im Internet findet, sind deiner Meinung nach...

Alle Teilnehmer*innen (N=137)

7 Personen haben angegeben: Ich nutze Internet nie oder selten



JONATHAN
HAIDT

The Anxious Generation



How the Great Rewiring
of Childhood is Causing
an Epidemic of Mental Illness

allen lane

MARC BODMER

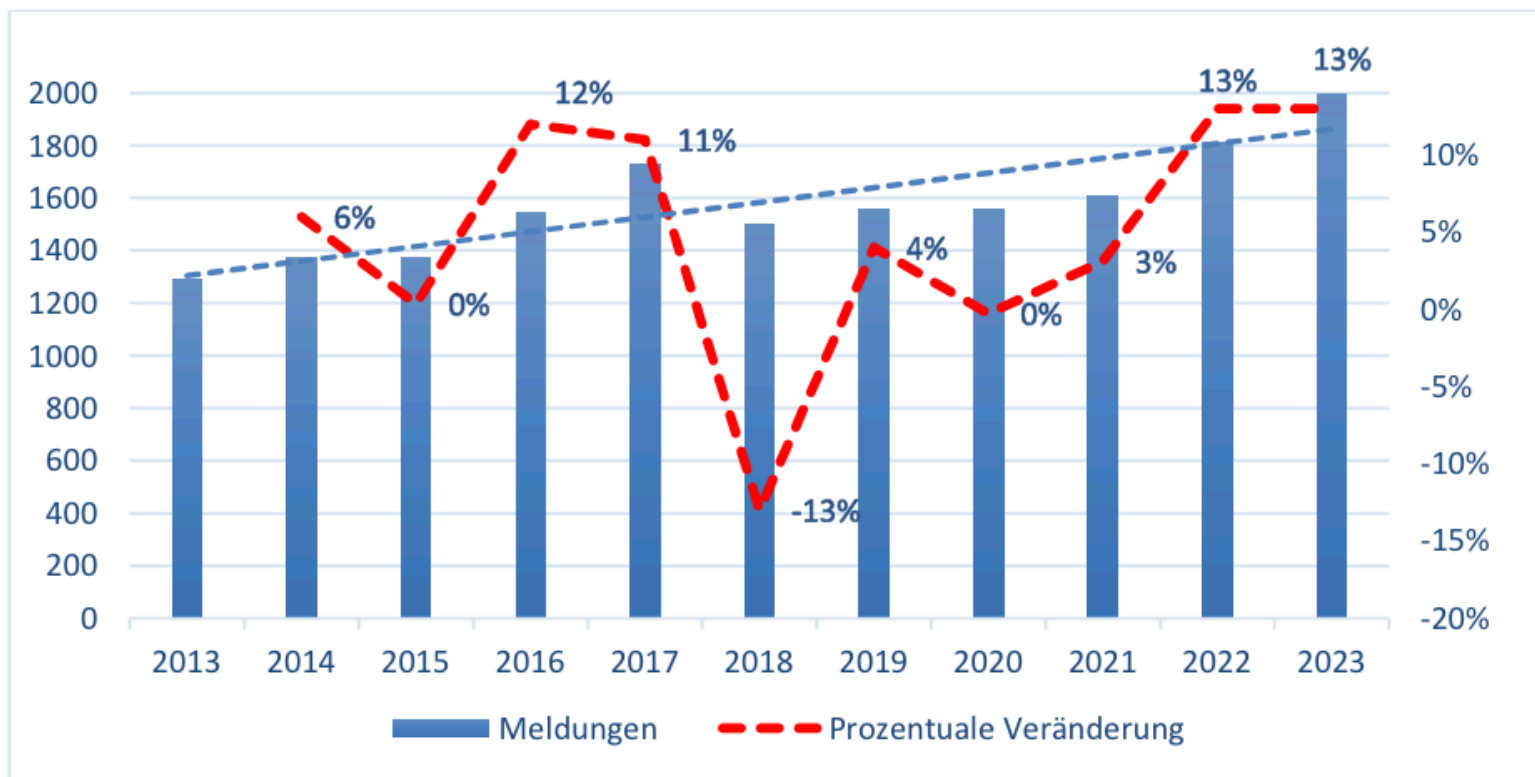


Abbildung 1: Fallzahlen der 18 konstant teilnehmenden Kliniken 2013 – 2023. Schwankungen im Vergleich zum Vorjahr

© Pädiatrie Schweiz

**Warner
haben
immer recht.**

- **Kein Smartphone vor der Mittel- und Oberstufe**
- **Keine sozialen Medien vor 16 Jahren**
- **Handyfreie Schulen**
- **Mehr unbeaufsichtigtes Spiel und Unabhängigkeit in der Kindheit**



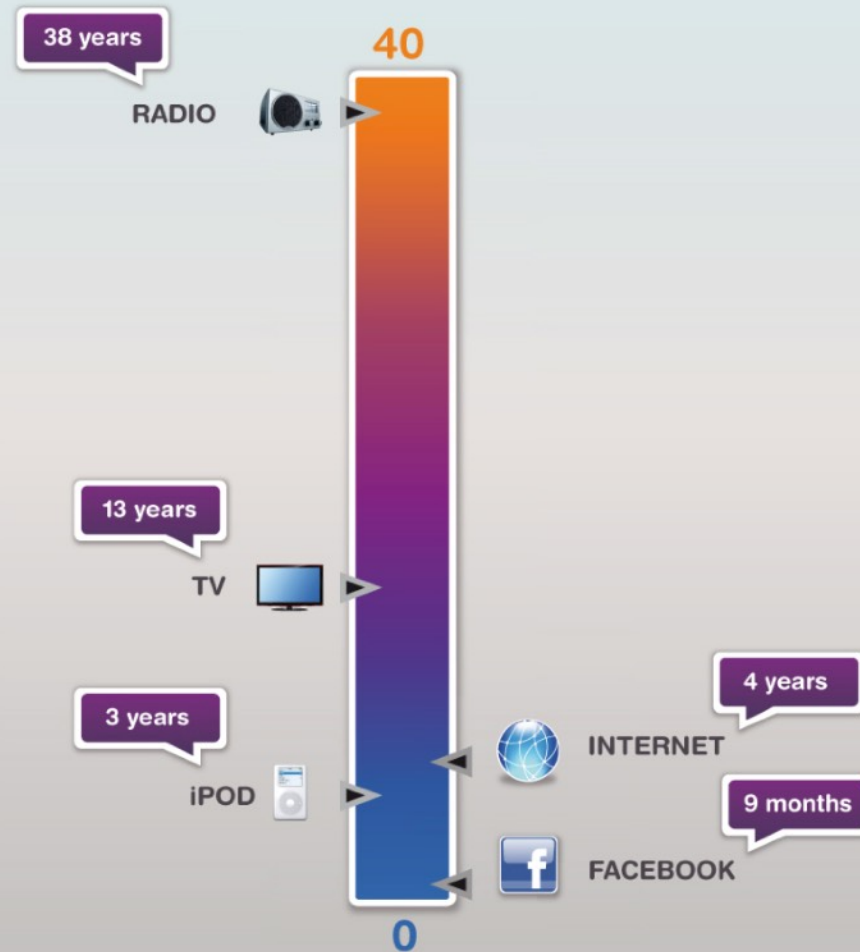
«Feeds, Feelings and Focus», 2025

- **Meta-Analyse von 71 Studien, mit knapp 100K zu Short-Form Videos**
- **Moderate Auswirkungen auf Aufmerksamkeit und Impulskontrolle**



Beschleunigung

Years to Reach 50 Million Users



© brandnexus.com

**Beschleunigung,
Verdichtung und
laufende Änderungen
bringen es mit sich,
dass wir uns kaum
kompetente
Umgangsformen
aneignen können.**

HOW LONG DID IT TAKE APPS TO REACH

100M Users?

Meta's newest social media platform, Threads, took less than a week to attract 100 million users to its platform, smashing the previous record of 2 months held by OpenAI's ChatGPT.



*TikTok's statistics do not include its sister app, Douyin, which is also owned by ByteDance and only available in China. Source: PwC, JBS, Threads/Mark Zuckerberg

- **16- bis 29-Jährige:**
182 Minuten/Tag
- **30- bis 49-Jährige:**
158 Minuten/Tag
- **50- bis 64-Jährige:**
148 Minuten/Tag
- **3 Stunden/Tag:**
1,5 Monate pro Jahr!



- **Abschiedsbrief ans Handy: Ziel definieren, warum weniger Zeit mit Handy zubringen**
- **«Was macht mir Spass»-Liste**
- **Wecker kaufen**
- **Kein Handy am Esstisch**
- **Handy langweilig machen**

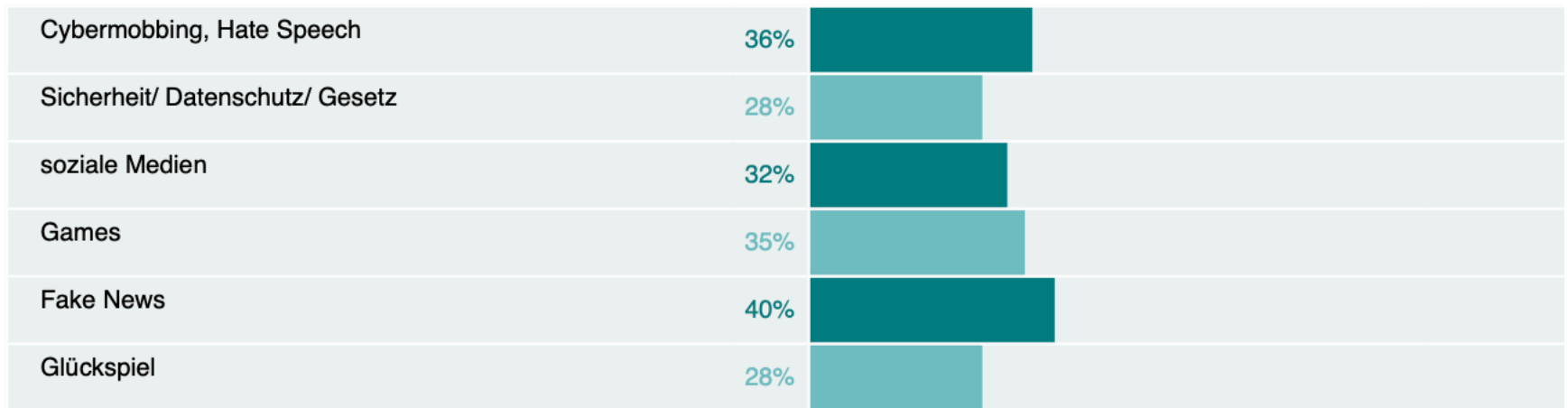


- **Keine SFV vor 18 Jahren**
- **Wenn Clips, dann mind. 10 Minuten lange – dem Dopamin-Haushalt zu liebe.**



Für alle: Zu welchem Thema möchtest du mehr erfahren?

Alle Teilnehmer*innen (N=143)



MARC BODMER

Ziel: Gamerinnen und Gamer besser verstehen



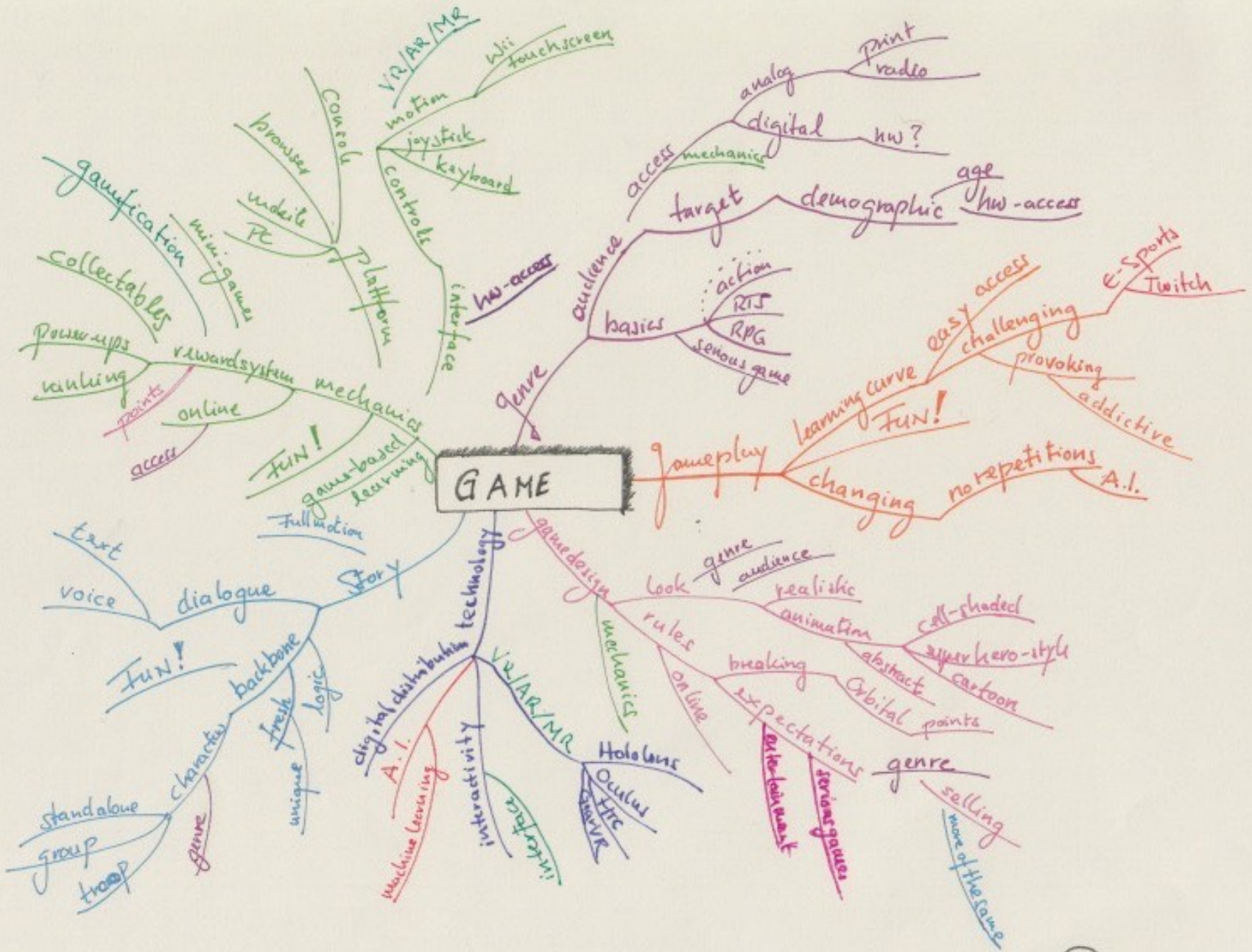
Warum?



| Merkmal | | 2024 | 2022 | 2020 | 2018 | 2016 | 2014 | 2012 | 2010 |
|---------------------------------|----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Gesamtstichprobe | | 80 | 79 | 71 | 70 | 74 | 74 | 68 | 74 |
| Altersgruppe | 12-/13-Jährige | 92 | 89 | 85 | 81 | 81 | 80 | 79 | 88 |
| | 14-/15-Jährige | 82 | 79 | 79 | 76 | 72 | 77 | 76 | 83 |
| | 16-/17-Jährige | 76 | 80 | 66 | 66 | 58 | 67 | 65 | 63 |
| | 18-/19-Jährige | 74 | 73 | 58 | 62 | 63 | 55 | 52 | 64 |
| Geschlecht | Mädchen | 65 | 65 | 56 | 48 | 42 | 51 | 50 | 57 |
| | Jungen | 96 | 93 | 93 | 91 | 91 | 89 | 88 | 92 |
| Herkunft | Schweiz | 81 | 80 | 70 | 68 | 66 | 69 | 68 | 72 |
| | Ausland | 77 | 78 | 78 | 79 | 62 | 71 | 63 | 73 |
| Landesteil | Deutschschweiz | 80 | 79 | 71 | 71 | 66 | 66 | 65 | 71 |
| | Romandie | 80 | 79 | 71 | 68 | 66 | 77 | 74 | 73 |
| | Tessin | 86 | 84 | 77 | 68 | 69 | 69 | 70 | 74 |
| Schultyp | Untergymnasium | 86 | 78 | 77 | 78 | 77 | 79 | 80 | 80 |
| | Sek | 85 | 81 | 76 | 73 | 74 | 71 | 74 | 82 |
| | Real | 81 | 90 | 87 | 84 | 71 | 73 | 72 | 80 |
| Sozioökonomischer Status | tief | 86 | 80 | 75 | 65 | 66 | 68 | 68 | 69 |
| | mittel | 79 | 80 | 71 | 74 | 65 | 70 | 69 | 75 |
| | hoch | 77 | 79 | 68 | 65 | 70 | 67 | 66 | 73 |
| Wohnort/Urbanität | Stadt/Agglo | 83 | 77 | 72 | 72 | 70 | 68 | 66 | 74 |
| | Land | 78 | 81 | 71 | 69 | 75 | 71 | 69 | 72 |

**Gamerinnen
und Gamer
sind die Regel,
nicht die
Ausnahme.**





Games als ein Hub-Medium

- Kunst & design
- Storytelling
- Testplattform für digitale Technologien: Digitale Distribution, Micro transactions, Metaverse ...
- Arbeiten mit KI: Künstliche neuronale Netzwerke
- Trainieren KI: Deep Blue, Alpha Go, ...
- ...

**Games sind
soziale
Netzwerke mit
einem
gemeinsamen
Nenner: dem
Spielinhalt.**



Zusammenfassung

- Medienkompetenz fördern, nicht Verbote fordern
- Augenkontakt und direkte Begegnungen
- Vorbild-Funktion
- Gamer sind die Regel, nicht die Ausnahme
- Games sind soziale Netzwerke
- Skills

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Contact: number1@marcbodmer.com



MARC BODMER