



Fortnite – Potenziale und Herausforderungen eines jugendkulturellen Phänomens

02.09.2019

André Weßel

Forschungsschwerpunkt Medienwelten

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Seite 1

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Agenda

- Einblick in die Spielpraxis
- pädagogische Herausforderungen
- Fortnite in Bildungskontexten
- Diskussion

“In terms of fervor, compulsive behavior, and parental noncomprehension, the Fortnite craze has elements of Beatlemania, the opioid crisis, and the ingestion of Tide Pods.”

Nick Paumgarten,
The New Yorker



Illustration:
Ryan Johnson

Einblick in die Spielpraxis

Faszination Fortnite

- verschiedene Spielmodi
 - Rette die Welt
 - Battle Royale
 - Fortnite Creative
- spielerische Vielfalt jenseits des „Ballerns“
 - Saison-System
 - Herausforderungen (Schatzsuchen etc.)
 - Ressourcen sammeln und Strukturen bauen

Faszination Fortnite



Faszination Fortnite

- Twitch und YouTube
- Zitate im Kontext anderer Phänomene des popkulturellen Mainstreams
- Auftritte auf der Gamescom

Faszination Fortnite

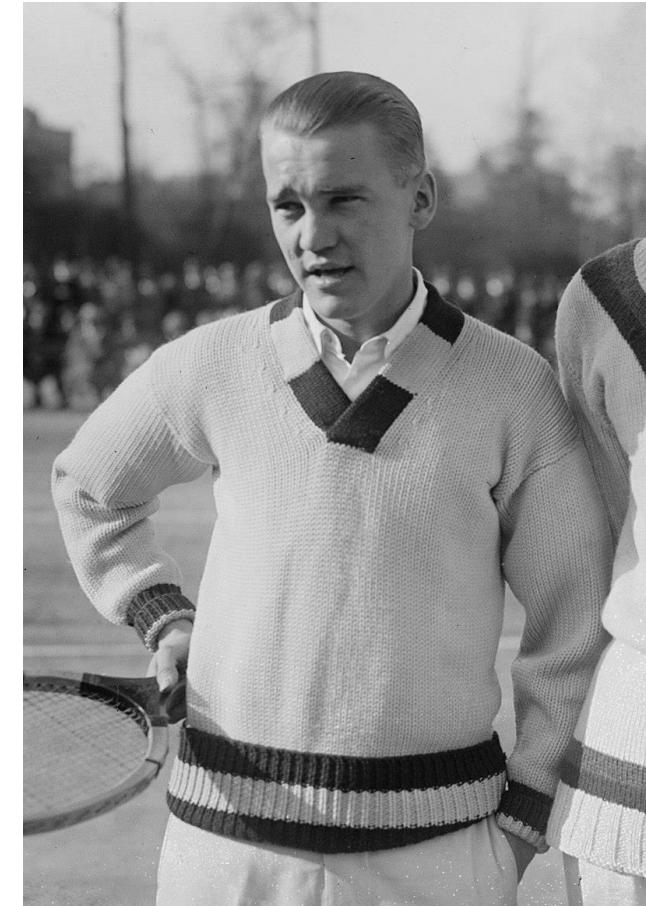


Fortnite-Weltmeisterschaft 2019



Am selben Ort in drei Wochen...





02.09.2019

André Weßel

Forschungsschwerpunkt Medienwelten

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Seite 12

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Ist E-Sport Sport?

Position des Deutschen Olympischen Sportbunds (DOSB):

- kein „E-Sport“-Begriff, sondern Unterscheidung „eGaming“ und „elektronische Sportartensimulationen“
- keine eigenmotorische, sportartbestimmende Bewegung
- Gemeinwohlorientierung des Sportsystems vs. Marktorientierung von eGaming
- eine Vielzahl der Spiele steht im klaren Widerspruch zu den ethischen Werten des Sports

Öffentlich-rechtliche Berichterstattung zur WM

„Kinder, die Tag und Nacht vor dem PC sitzen und sich selbst nicht mehr die Schuhe zubinden können. Jetzt können Sie selbst entscheiden, ob das Sport ist oder nicht.“

(Julia Scharf, ARD Sportschau vom 28.07.2019)

Pädagogische Herausforderungen

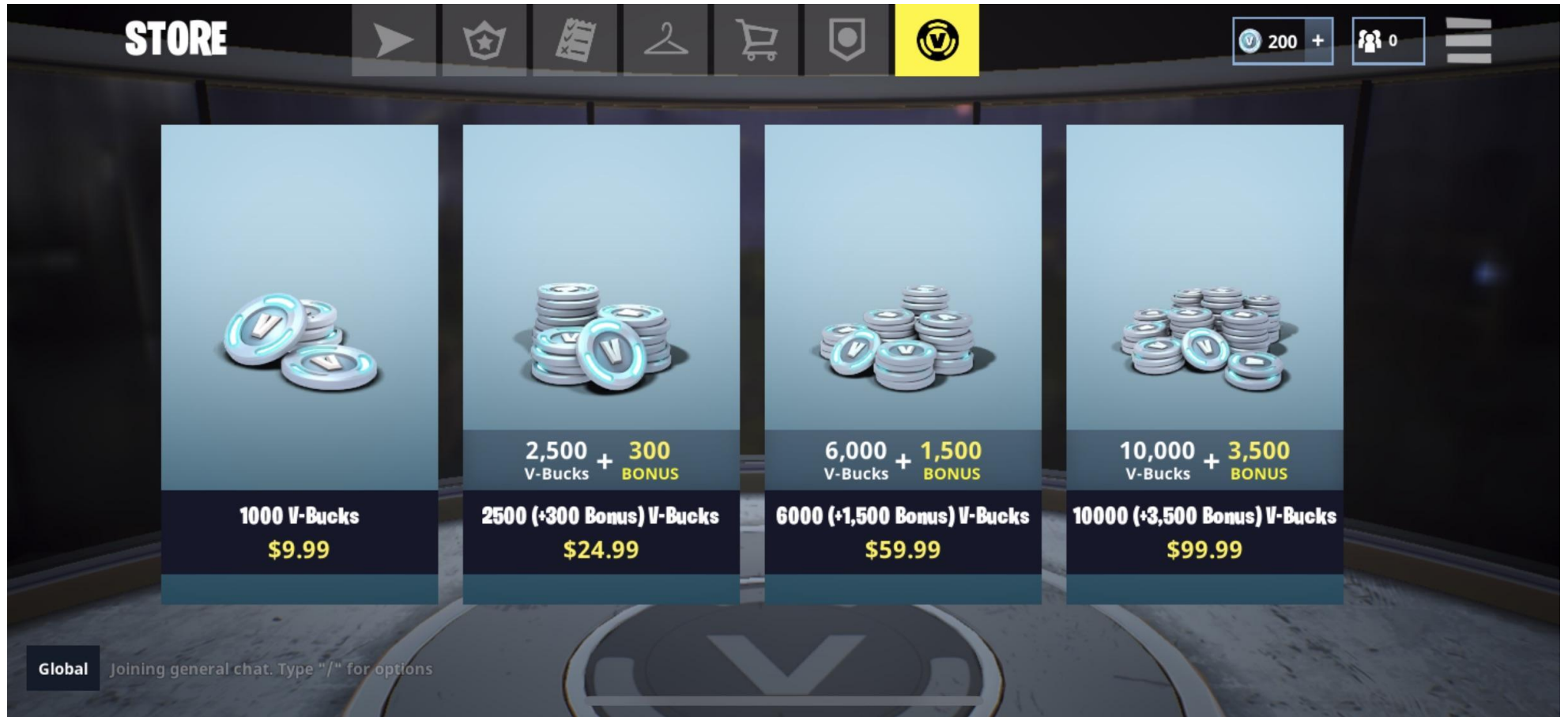
Potenzielle Risiken

- Schutz von Daten und Privatsphäre
- Kostenfallen
- Gewaltdarstellungen
- exzessive Nutzung

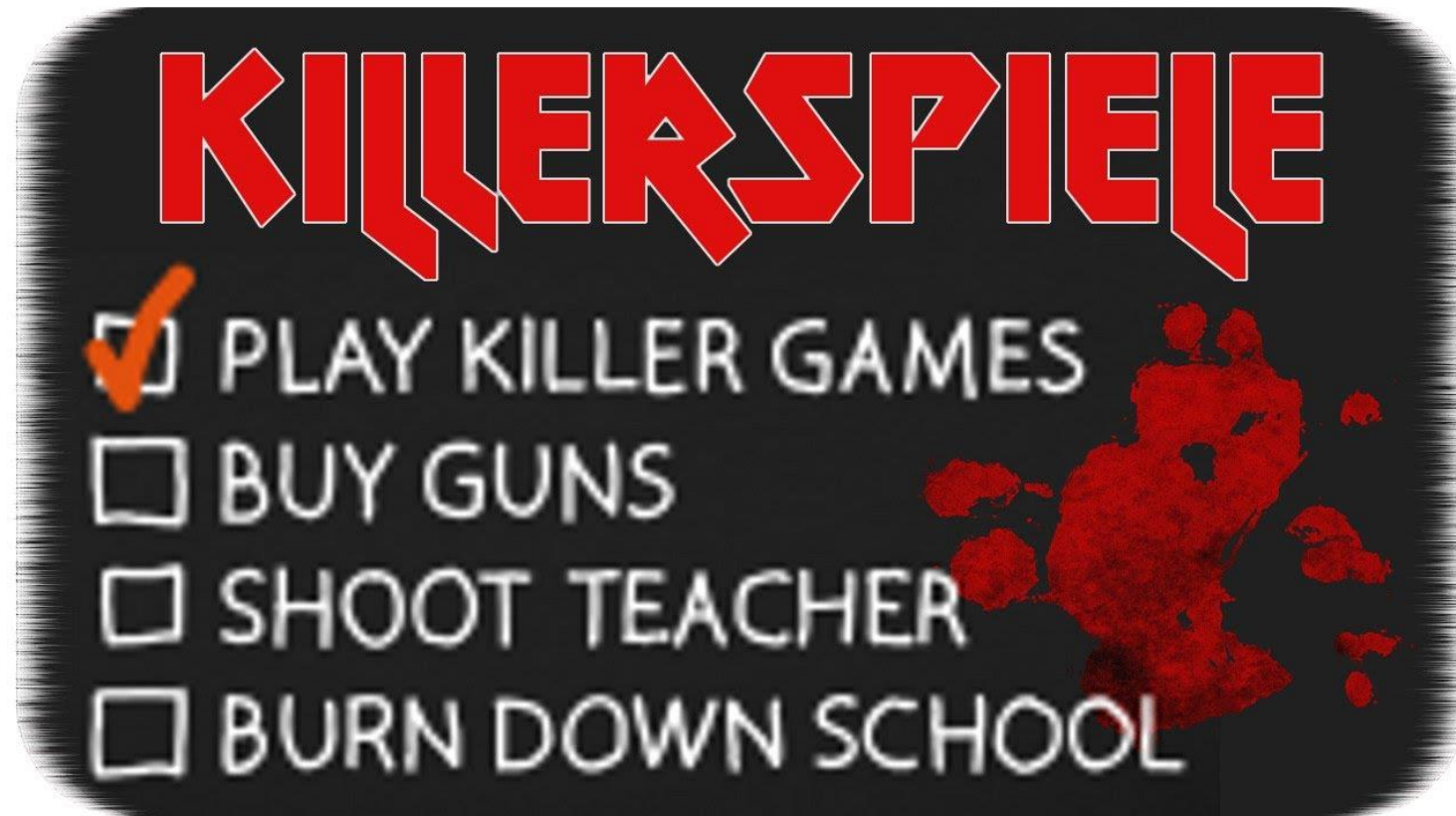
Schutz von Daten und Privatsphäre



Kostenfallen



Aggressionssteigerung durch Gewaltdarstellung?

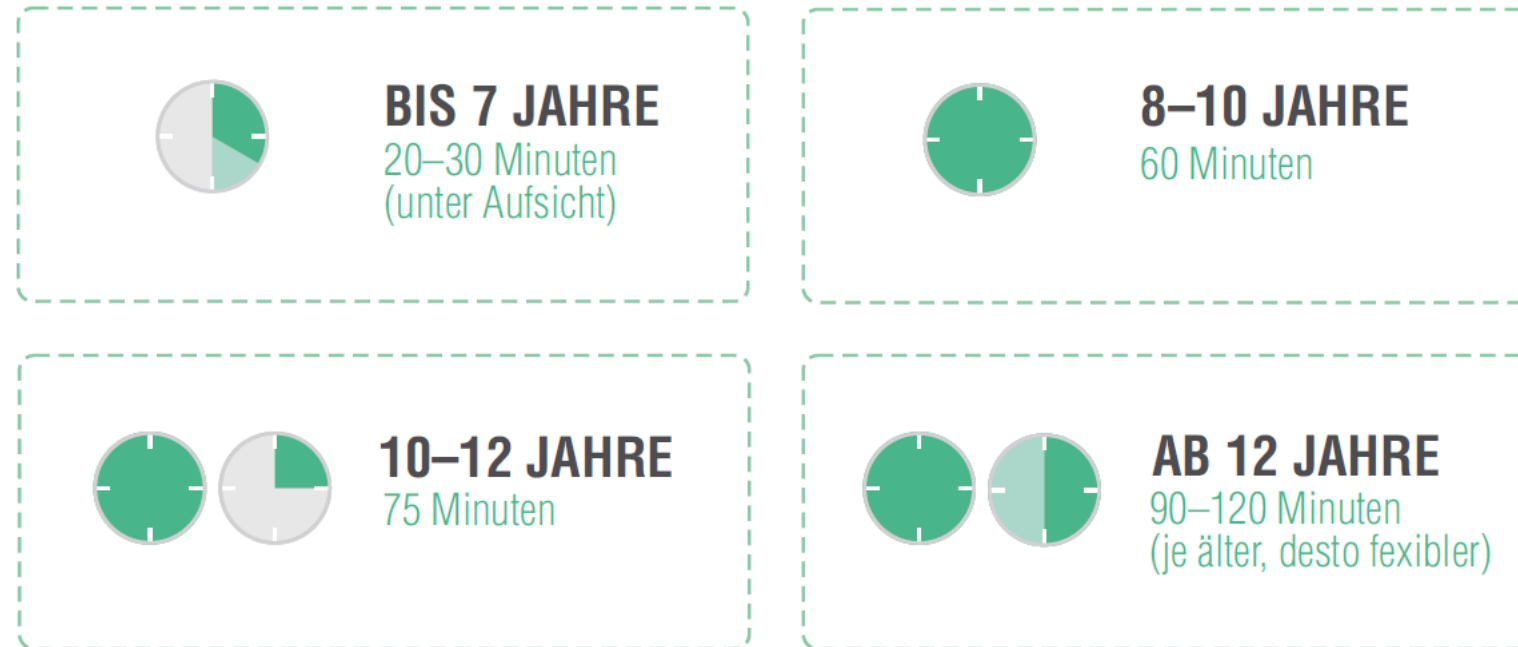


Exzessives Spielen



Richtwerte zur Spieldauer...

...laut Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Landesstelle NRW:



Alle Kids zocken Fortnite – was tun?!

- sich interessieren und einfach mal mitspielen
- eine offene, sachliche und differenzierte Diskussion führen
- nicht von der medialen Berichterstattung verunsichern lassen
- junge Menschen zu den Risiken beraten ([Flyer](#) von klicksafe)

Fortnite in Bildungskontexten

„Fortnite kann Lernfähigkeiten stärken“

- Ergebnisse einer Studie an der Stanford Graduate School of Education:
 - für den Spielerfolg notwendige Fähigkeiten, die eingeübt werden:
 - Teamfähigkeit
 - Zusammenarbeit
 - strategisches Denken
 - räumliches Vorstellungsvermögen
 - Kreativität
 - Anwendungsmöglichkeiten für mathematische und physikalische Konzepte:
 - Berechnung des korrekten Winkels für einen Sprung
 - Berechnung der Wahrscheinlichkeit eines Duellsiegs mit einer bestimmten Waffe
 - Lehrkräfte sollten das Interesse und die Motivation der SuS nutzen und versuchen, Verbindungen zu den Unterrichtsinhalten herzustellen

Fortnite im schulischen Kontext

- eine Frage der Haltung
 - Was riskiere ich, wenn ich Games als Medium ernst nehme und einsetze?
 - Wie würde das wahrgenommen? Biedere ich mich bei den SuS an?
- Einsatzmöglichkeiten
 - Fortnite als gestalterisches Element
 - Fortnite-Inhalte als Beispiele
 - Fortnite als Werkzeug
 - Fortnite als Zugang zu Medienpädagogik

Rätsel, „Gehirnjogging“, Denkübungen

Teaching
SOMMER

Name: _____ Date: _____

Fortnite Word Jumble

Unscramble the spelling words.

- aytbeecallt _____
- cjjuksinetrn _____
- evögrseoygr _____
- sdotupdety _____
- hatfystsfsai _____
- lsspsysaignt _____
- ntfrtioe _____
- olelyndico _____
- iwrtoale _____
- diltswteatre _____
- twotatmoon _____
- gdwasniwloo _____
- iafolelstfd _____
- cccasnayrrah _____
- hluesadltnh _____
- tsyrenimio _____
- coshtyfalurf _____
- esnabrbsahsy _____
- aeoklito _____
- aapsntrpelk _____

Shifty Shafts	Retail Row	Haunted Hills	Salty Springs	Wailing Woods
Flush Factory	Snobby Shores	Fortnite	Anarchy Acres	Greasy Grove
Pleasant Park	Lonely Lodge	Moisty Mire	Dusty Depot	Tomato Town
Loot Lake	Battle Royale	Junk Junction	Fatal Fields	Tilted Towers

Teaching
SOMMER

Name: _____ Date: _____

Codebreakers:

Use the key to decode each of the words.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

- | | | |
|---|---|---|
| 5 | 7 | 7 |
| E | G | G |

12	1	21	14	3	8	5	18
L	A	U	N	C	H	E	R
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 18 | 21 | 19 | 20 |
| R | U | S | T |

12	15	18	4
L	O	R	D
- | | | | | | |
|----|---|----|---|---|----|
| 18 | 5 | 20 | 1 | 9 | 12 |
| R | E | T | A | I | L |

18	15	23
R	O	W
- | | | | | | | |
|----|---|----|---|---|----|---|
| 22 | 5 | 14 | 4 | 9 | 14 | 7 |
| V | E | N | D | I | N | G |

13	1	3	8	9	14	5
M	A	C	H	I	N	E
- | | | | | |
|----|----|---|----|---|
| 12 | 12 | 1 | 13 | 1 |
| L | L | A | M | A |
- | | | | | | |
|----|---|---|----|---|----|
| 18 | 5 | 1 | 16 | 5 | 18 |
| R | E | A | P | E | R |
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 16 | 15 | 18 | 20 |
| P | O | R | T |

1
A

6	15	18	20
F	O	R	T

www.teachingguides.com

Teaching
SOMMER

Name: _____

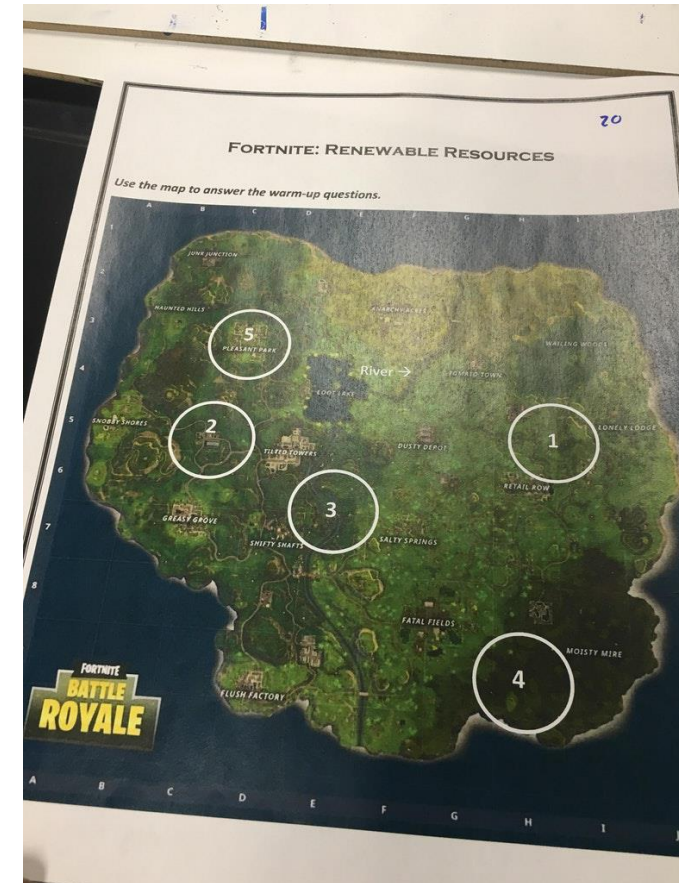
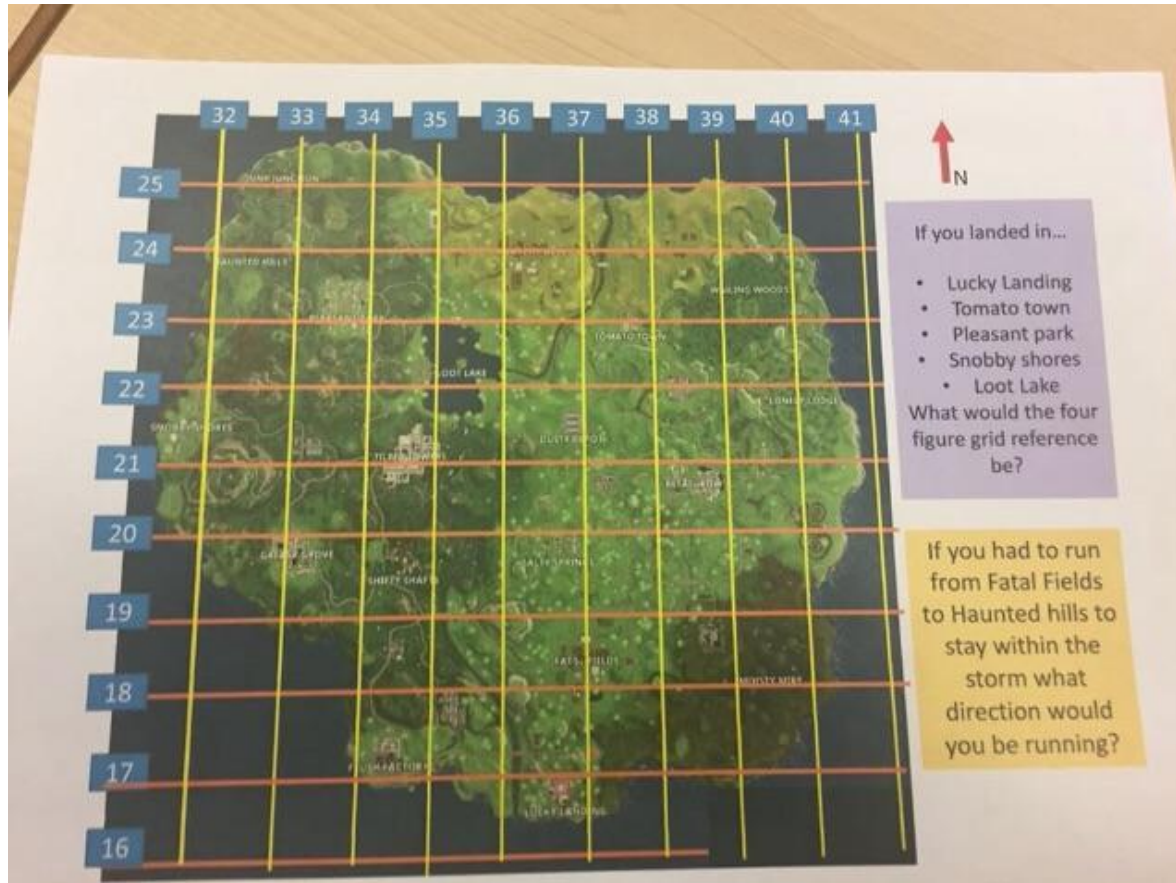
Fortnite Word Jumble

Unscramble the spelling words.

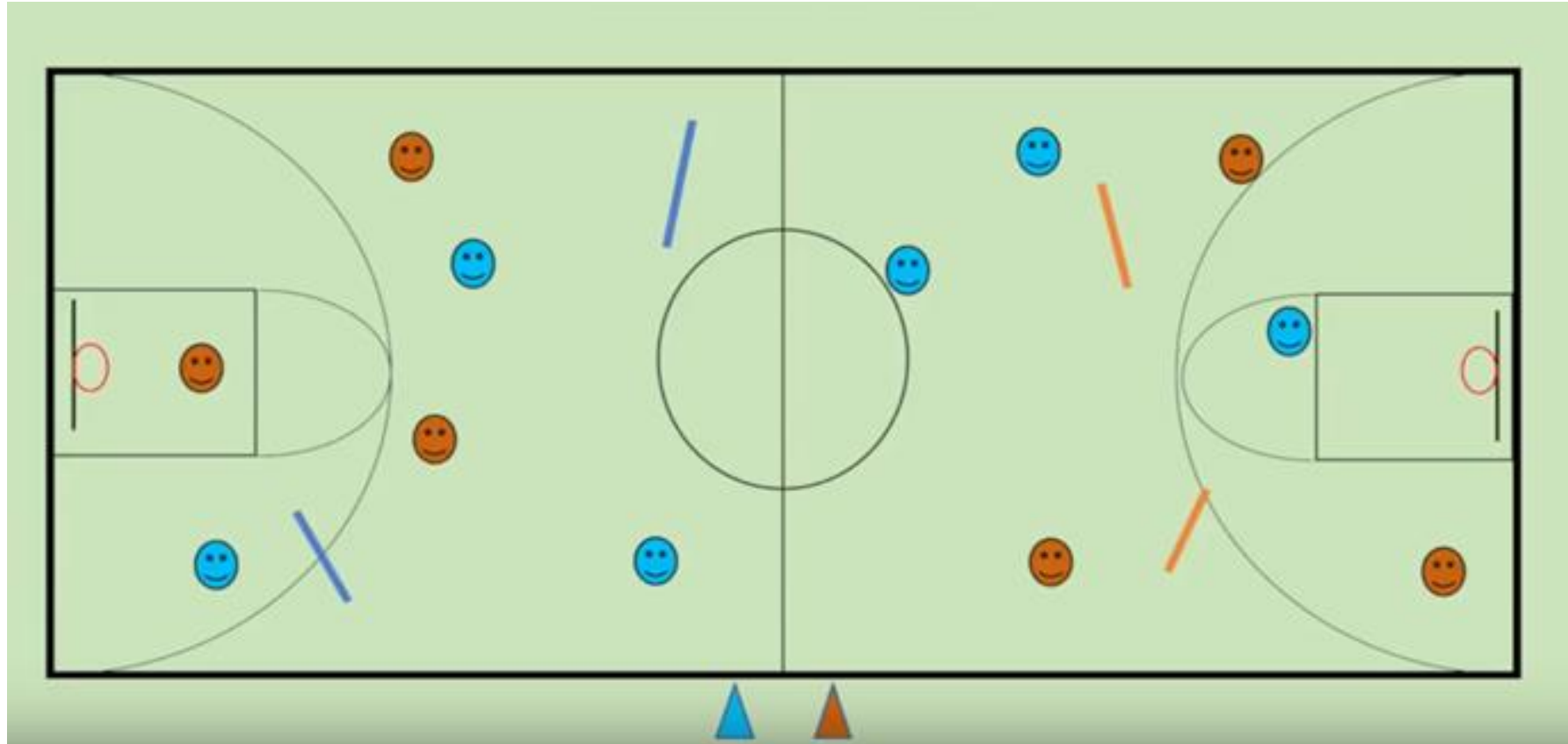
378	6715	4712	6732	6724	474	10740	6726	7721	4716
6730	679	6725	7714	6716	274	6712	10726	7728	6727
6716	7735	3712	272	3715	379	6710	676	6736	373
6718	4720	10730	2710	276	171	173	172	6745	478
675	276	6724	174	173	10750	10710	678	777	6740
7714	6732	6727	4720	6718	6716	6715	272	6716	6716
6727	6732	478	7721	276	478	376	4716	6745	6710
6727	777	6727	7721	6725	276	276	373	4716	7735
6724	6715	6740	6710	376	6732	6716	6724	4712	276
373	6710	7728	679	7714	7714	376	6715	6732	6724

www.teachingguides.com

Fortnite in Erdkunde



Fortnite im Sportunterricht



Fortnite in verschiedenen Fächern

Fabulous Classroom

Fortnite Lesson Plans by Subject

Fortnite Creative



02.09.2019

André Weßel

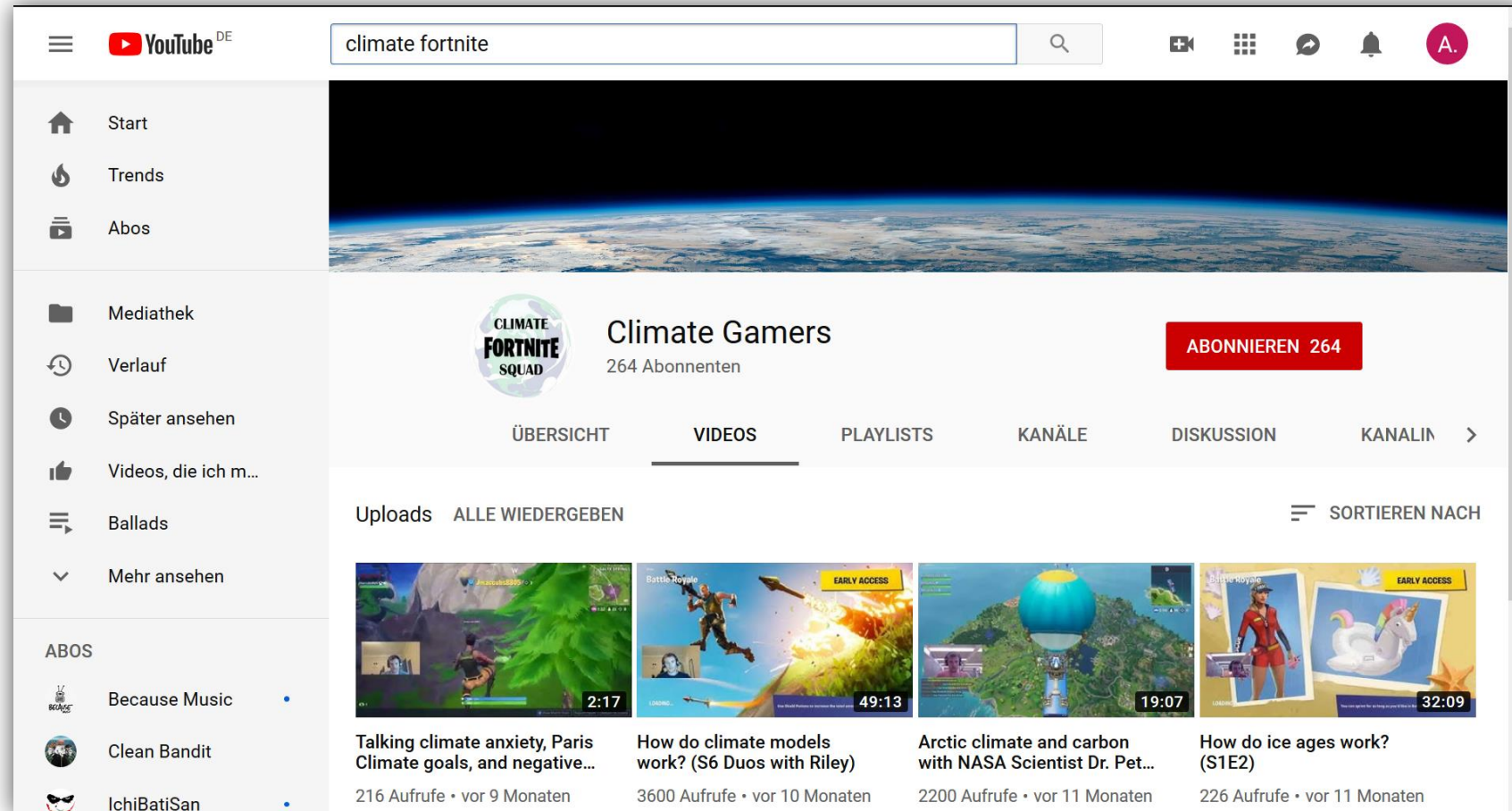
Forschungsschwerpunkt Medienwelten

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Seite 34

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Climate Fortnite



02.09.2019

André Weßel

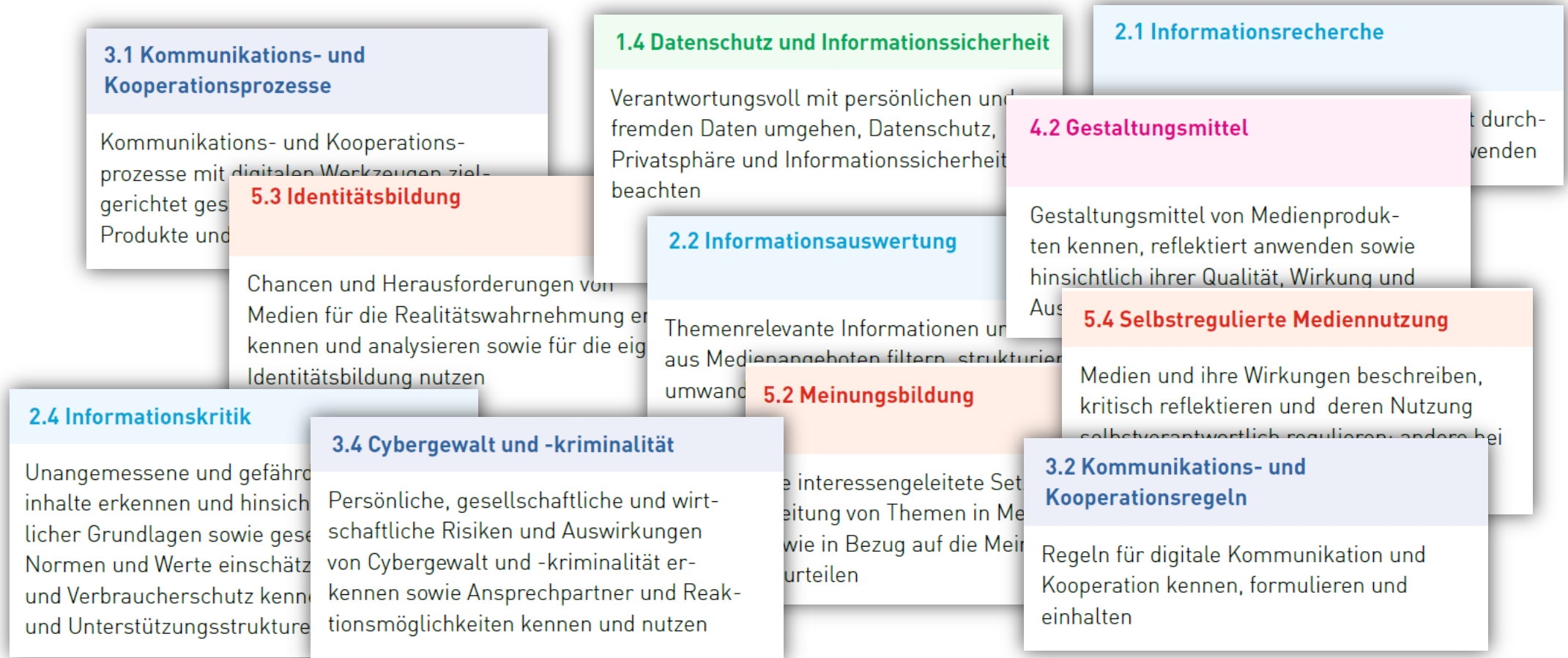
Forschungsschwerpunkt Medienwelten

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Seite 35

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Fortnite und Medienkompetenz



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

André Weßel

Institut Spielraum

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Technische Hochschule Köln

Tel.: 0221 8275-3641

E-Mail: andre.wessel@th-koeln.de



SPIELRAUM

Medienpädagogik in der
digitalen Spielekultur

Quellen

- DOSB (2018): Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand, URL: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>, abgerufen: 20.08.2019
- <https://fabulousclassroom.com/fortnite-lesson-plans-activities/>
- <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/fortnite-battle-royale-tipps-und-informationen-fuer-eltern/>
- <https://teachingsquared.com/characters/free-fortnite-worksheets/>
- Keeler, Alex (2019): Fortnite in the Classroom by @mr_isaacs, URL: https://alicekeeler.com/2019/06/18/fortnite-classroom-mr_isaacs/, abgerufen am 20.08.2019
- Medienberatung NRW (o.J.): Medienkompetenzrahmen NRW, URL: https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_2019_06_Final.pdf, abgerufen am 13.08.2019
- Paumgarten, Nick (2018): How Fortnite Captured Teens' Hearts and Minds, URL: <https://www.newyorker.com/magazine/2018/05/21/how-fortnite-captured-teens-hearts-and-minds>, abgerufen am 13.08.2019
- Quandt, Thorsten et al. (im Druck): Gaming Addiction – Underdefined, Overestimated, in: Tillmann, Angela et al.: Games and Ethics, Wiesbaden: Springer VS
- Schlemm, Erik (2018): Fortnite Activity for Physical Education, URL: <https://www.ssw.com/blog/fortnite-activity-physical-education/>, abgerufen am 13.08.2019
- Schwartz, Sarah (2018): Fortnite May Be Addictive, But Could Also Promote Learning, Say Stanford Experts, URL: <https://mobile.edweek.org/c.jsp?cid=25920011&item=http%3A%2F%2Fapi.edweek.org%2Fv1%2Fblog%2F63%2Findex.html%3Fuuid%3D76495>, abgerufen am 13.08.2019
- USK (o.J.): Elternratgeber Computerspiele, URL: https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1091851, abgerufen am 13.08.2019
- Watercutter, Angela (2018): I Learned About Climate Change By Watching *Fortnite* on Twitch, URL: <https://www.wired.com/story/fortnite-twitch-climate-scientists/?verso=true>, abgerufen: 13.08.2019

Bildquellen

- https://alicekeeler.com/2019/06/18/fortnite-classroom-mr_isaacs/
- <https://dicodusport.fr/blog/martina-hingis-a-jamais-un-gout-dinacheve/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Vincent_Richards#/media/File:Vincent_Richards_1922.jpg
- <https://i.redd.it/47vwnbgdmeq01.jpg>
- <https://superparent.com/article/111/teachers-are-using-fortnite-as-a-teaching-tool>
- https://www.bmi.bund.de/DE/service/datenschutz/datenschutz_node.html
- <https://www.dtb-tennis.de/Tennis-International/News/Die-Qualifikation-der-US-Open-im-Ueberblick>
- <https://www.epicgames.com/fortnite/de/news/patch-v-1-6-fortnite-battle-royale>
- <https://www.gameswirtschaft.de/gamescom/fortnite-gamescom-2019/>
- <https://www.newyorker.com/magazine/2018/05/21/how-fortnite-captured-teens-hearts-and-minds>
- <https://www.pcgameshardware.de/Fortnite-Spiel-16272/News/Goodies-fuer-Datenbank-Probleme-neues-Update-351-1254323/>