

Computer- Online- und Videospiele

Informationen zur Referentin: Ingrid Bounin

Projektleiterin „Medien – aber sicher“ (Projekt bis Ende 2010)

Leitende Redakteurin bei www.mediaculture-online.de
beide Projekte am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg.

Ausbildung: Journalistin und Pädagogin.

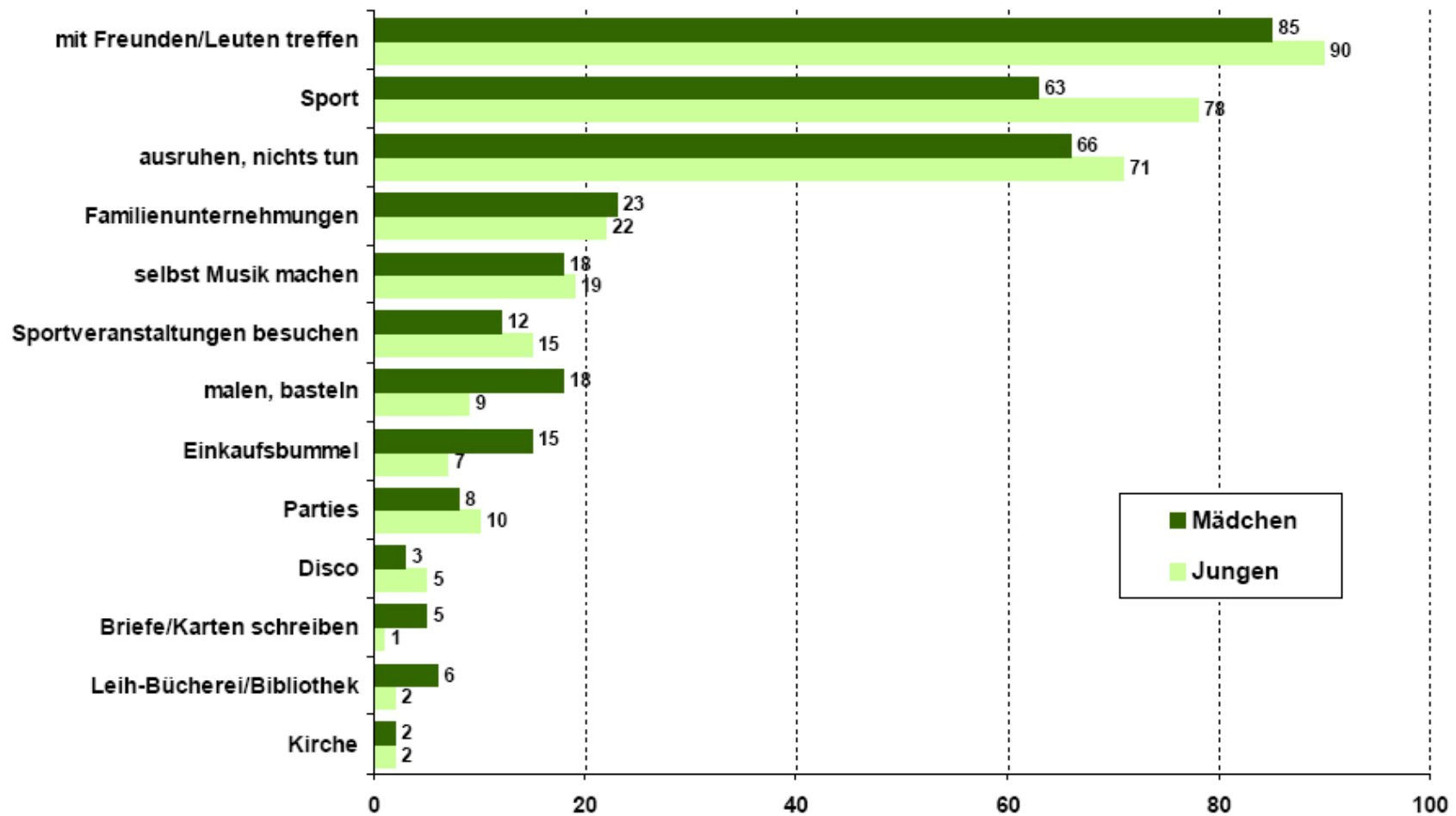
Präsentation zum Nachlesen: www.mediaculture-online.de

Kinder und Jugendliche sind Suchende

- Auf der Suche nach der Welt der Erwachsenen.
- Auf der Suche nach Kommunikation und Interaktion. Sie nutzen dafür alle medialen Kanäle.
- Auf der Suche nach Aufmerksamkeit und Anerkennung, die sie sich auch über Netz, Handy etc. (Fotos) holen.
- Auf der Suche nach Sinn und ihrer eigenen Identität.
- Auf der Suche nach Abgrenzung von Erwachsenen.

Non-mediale-Freizeitaktivitäten 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -

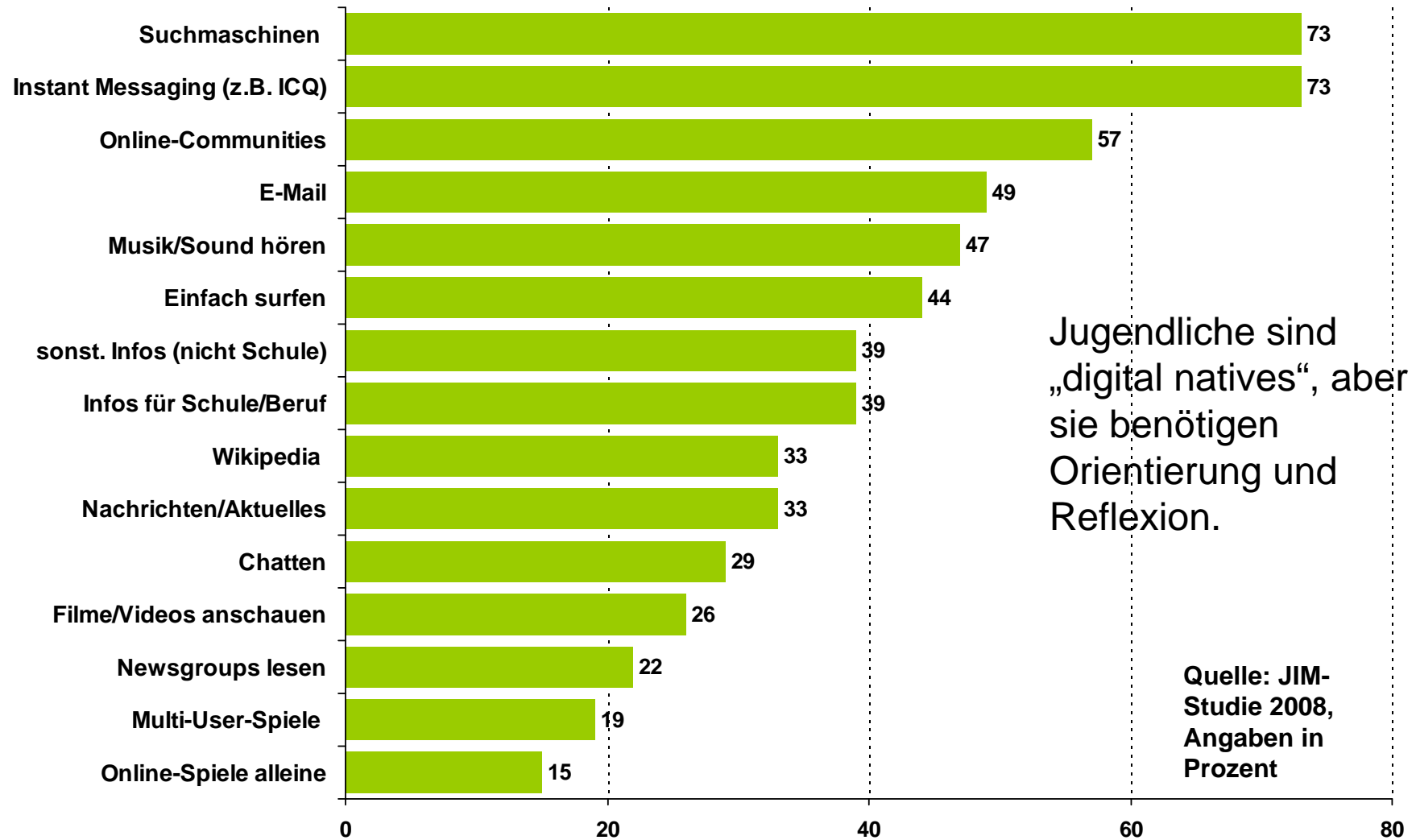


Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

Internet-Aktivitäten 2008

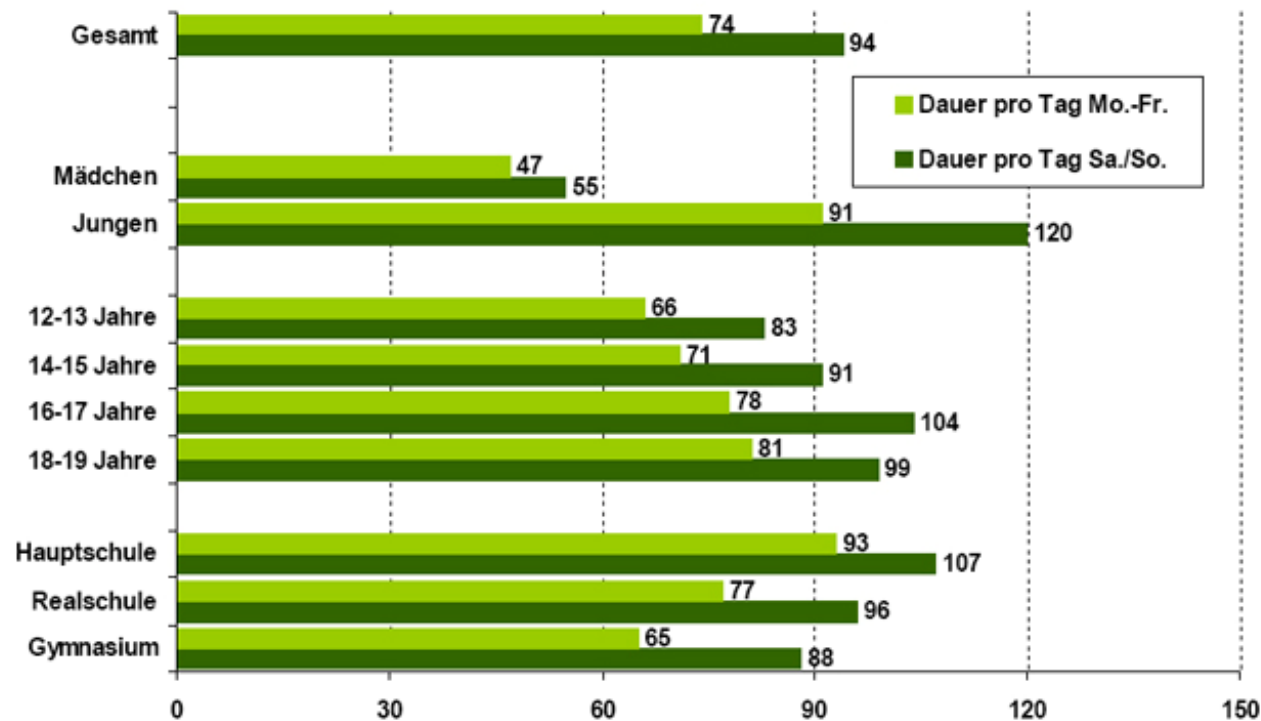
täglich/mehrmals pro Woche -



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -

Computer-/Konsolenspiele:
- Nutzungsdauer der Spieler -

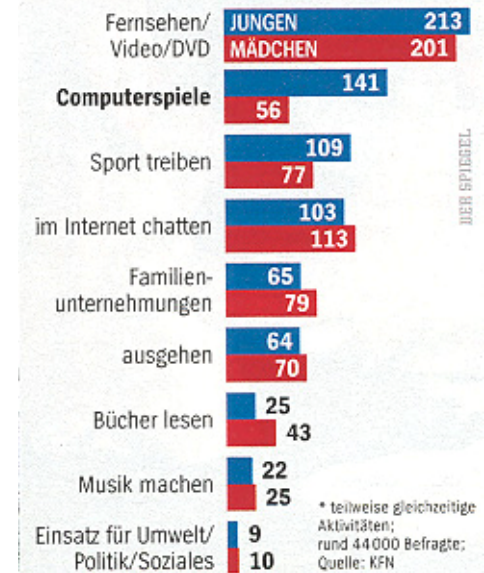


Quelle: JIM 2008, Angaben in Minuten

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-Spielen, n=948

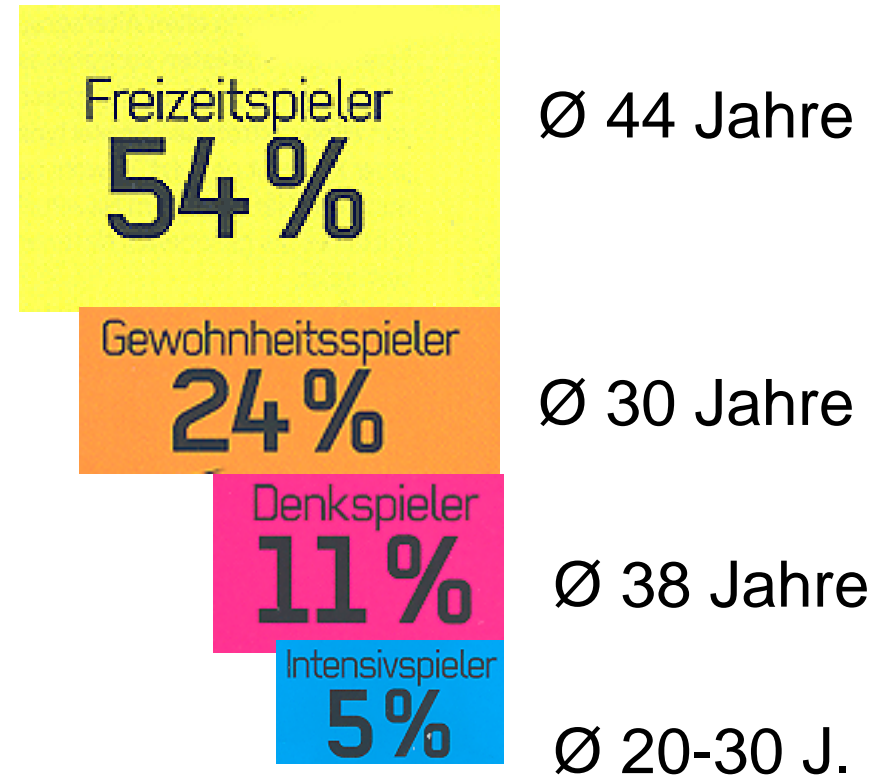
Was Neuntklässler mit ihrer Freizeit anfangen*

Tagesdurchschnitt in Minuten



Computer- und Onlinespiele

Repräsentative Untersuchung von Electronic Arts (2006)



33 Prozent der Spieler sind weiblich, Tendenz steigend

Das
Geschäft
boomt

BIU Unterhaltungssoftware: Marktentwicklung



© 2009 BIU e.V. www.biu-online.de

Quelle: GfK Panel Services Deutschland

In Deutschland gibt es etwa 20- 30 Millionen Spieler.
(Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware)

Das Durchschnittsalter der Spieler liegt bei 23 Jahren.

Was fasziniert an Computer- und Onlinespielen

1. dem Alltag entfliehen (Eskapismus),
2. eigene Unzulänglichkeiten "überspielen" (Kompensation),
3. Macht ausüben, Erfahrung der eigenen Wirksamkeit, Herausforderungen bestehen
4. Erfolgreich zu sein, Anerkennung durch andere
5. Kontrolle über eigene Handlungen
6. Geselligkeit und Austausch durch gemeinsames Spiel im „Clan“, in der „Gilde“ Chat etc.
7. Experimentieren mit Rollen und Handlungsmustern
8. Stress- und Aggressionsabbau, Flow-Erlebnisse
9. Abgrenzung von den Erwachsenen

Unterrichtseinheit zur
Faszination von
Computerspielen

Spielgenres

Es gibt zwei Strategien der Spieleindustrie:

- a) Kurze schnell spielbare Games für Zwischendurch.
- b) Spiele ohne Ende und ohne speicherbare Spielstände – langes Spiel erforderlich.

| | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Ego-Shooter | |
| Simulation | |
| Strategie | Age of Empires, Warcraft III, |
| Rollenspiele | World of Warcraft |
| Action-Adventure | Tomb Raider, Myst, Grand Theft Auto |
| Geschichte | Nazi-Doom, Sudden Strike, Blitzkrieg |
| Sport | Fifa, Golf |
| Jump n Run | Super Mario |
| Rennspiele | Need for speed |
| Kampfspiele | Tekken |
| Karten-, Quiz-, Wissens-, Lernspiele | Sudoku, Solitär, Deal or no Deal... |

Verkaufsschlager



Konsolen- Spiele insg: ein Plus von 48 % in 2008

| | |
|--|--|
| Playstation 3 | Tom Clancy's Hawx (16), Killzone 2 |
| X-Box | Halo Wars (12), Tom Clancy's Hawx |
| Wii (bisher 50 Mio Stück verkauft) | Wii fit, Mario Power Tennis |
| Nintendo DS (bisher 100 Mio Stück verkauft) | Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf, Mario Kart |
| PC-Spiele und Online-Spiele | World of Warcraft, Counterstrike, Crysis (Ego-Shooter, mehrfach ausgezeichnet), Fifa |



20 Prozent der 12-19-Jährigen spielen täglich unterwegs (meist auf dem Handy) Studie JFF, 2007

Computer- und Onlinespiele – E-Sport

E-Sport: Wettkampf im Spielen von Computerspielen im Mehrspielermodus .

Championship Gaming Series: 2007 Preisgeld von 1 Mio Dollar.

World Cyber Games im November 2008 in Köln.

[Elektronik-Sport-Ligen](#) – ESL: 900 000 registrierte Spieler

[Einer der erfolgreichsten Clans in Deutschland.](#)

Alterskennzeichnung USK

Alle Spiele werden geprüft: 2950 in 2008

Prüfergebnisse in Prozent, alle Verfahren

| | 2007 | 2008 |
|--|-------|-------|
| Freigegeben ohne Altersbeschränkung..... | 44,0% | 48,6% |
| Freigegeben ab 6 Jahren..... | 16,1% | 14,5% |
| Freigegeben ab 12 Jahren..... | 20,5% | 19,5% |
| Freigegeben ab 16 Jahren..... | 12,6% | 10,8% |
| Freigegeben Keine Jugendfreigabe..... | 5,3% | 5,2% |
| Freigegeben Keine Kennzeichnung..... | 1,5% | 1,4% |



Das Beispiel „Counter-Strike

Über 11 Millionen verkaufte Spiele weltweit

Counter-Strike-Trailer

Counterstrike- Bloodline zur Skandalisierung

Aussagen von Spielern

„Spaß“, „koordiniertes Vorgehen“,
„Vielseitigkeit“, „leicht zu erlernen“, „riesige
community“, „schießen, springen, fertig“

<http://www.youtube.com/watch?v=5ojsE7og6Xo>

– Call of duty



World of Warcraft (Blizzard)

Elterliche Freigabe bei
World of Warcraft

Massive Multiplayer Online Roleplaying Game

MMORPG

Ca. 11 Mio Spieler weltweit,
ca. 700 000 in Deutschland.

Gilt bei Sucht-
beratern als „Heroin“
unter den Spielen.



50 Prozent Marktanteil bei Online-Spielen

Gebührenpflichtig: ca 13 Euro/Monat ~ 130 Mio/Monat

Hauptinhalt des Spiels: Aufgaben (=Quests) oder Instanzen (= Levels)
bewältigen, wozu auch Kämpfe gehören.

Man kann wählen, ob man bei den Guten oder Schlechten spielt

Man schafft sich einen eigenen Charakter = Avatar/Char

Gruppenanzeige

- Darkdubbe** F2
 - 18864/18864
 - 14
- Frostblitz** F3 0,90
 - 9053/9053
 - 9806/9806
- Pero** F4
 - 12951/12951
 - 36/100
- Frostblitz** F5 0,18
 - 7413/7413
 - 7297/9866

Gruppe 1

- Egotrippin
- Icuglypl
- Nemix
- Horian

Markierter Gegner der in eine Falle darauf wartet freigelassen und "bekämpft" zu werden!

Stärkungszauber von anderen Gruppenmitgliedern und die Dauer der Wirkung in Minuten

- 30 m
- 21 m
- 9 m
- 51 m
- 29 m
- 28 m

Bibliothek des Wä...

Aufenthaltsort mit Karte

Jede Anzeige hat ihre Bedeutung und der Spieler muss während eines Raids auf viele verschiedene Anzeigen achten.

Hexenmeister Addon Anzeige

Charakteranzeige mit Gesundheits- und Manabalken

Gruppe 2

Ricard

- 9249/9249 100%
- 8678/8678 100%
- Level 70

Schlachtzugsleiter [Darkdubbe]: 1. Ricard 446487 (1965,4, 24,8%)

Schlachtzugsleiter [Darkdubbe]: 2. Horian 299213 (775,2, 16,6%)

Schlachtzugsleiter [Darkdubbe]: 3. Egotrippin 267513 (715,6, 14,8%)

Schlachtzugsleiter [Darkdubbe]: 4. Pero 244482 (651,6, 13,5%)

Schlachtzugsleiter [Darkdubbe]: 5. Nerzül 161531 (743,5, 8,9%)

Schlachtzugsleiter [Darkdubbe]: 6. Darkdubbe 156550 (405,4, 8,6%)

Schlachtzugsleiter [Darkdubbe]: 7. Thoryann 122468 (420,4, 6,8%)

Chatfunktion, Anzeigen aller Art

versch. Attacken

Gesundheitstränke und ähnliches!

Mögliche Gefahren

[Arbeitsblatt von
klicksafe zur
Spielsucht](#)

Verlieren in Spielwelten – Verlust des Realitätsbezugs

Suchtverhalten (etwa 10 Prozent der Internetnutzer gefährdet),
das ergibt eine Zahl von etwa 2 Millionen.

2009, Prof. Pfeiffer: 3 Prozent der Neuntklässer
computerspielabhängig.

These: Förderung von Aggressivität und Gewalttätigkeit –
Dafür gibt es allerdings keine wissenschaftlich fundierten Belege

Prof. Pfeiffer: [Schlechtere schulische Leistungen](#) (2005ff)

Wie entsteht Gewalt ?

[Thomas Feibel in einem Vortrag zu Computerspielen, April 2008](#)



Ein Bündel von Faktoren

Häufig im Kollektiv

Männlichkeitsrituale

Sich gegenüber den anderen als „hart“ beweisen/Wirksamkeit erfahren

Alkohol

Eigene Gewalterfahrung

Familiengeschichte

Verfügbarkeit von Waffen

Was können wir tun?

Sich interessieren, selbst einmal spielen

Im Gespräch bleiben, Spiel-Regeln vereinbaren

Im Unterricht thematisieren, über Werte diskutieren

Altersfreigaben beachten und durchsetzen: [USK](#)

Eltern, PädagogInnen informieren

Alternativen bieten

Gemeinsame Qualitätskriterien entwickeln – (hist. Spiele)

Bei Problemen Hilfe anbieten – Suchtberatung,
Psychologische Beratungsstellen

Ein letztes Zitat

„Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können“.

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN), Prof. Christian Pfeiffer, 2007 im Fazit zu seiner USK-Studie.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt

Ingrid Bounin

www.mediaculture-online.de

bounin@lmz-bw.de

0711-2850-799

Nützliche Websites

| | |
|---|---|
| http://www.zavatar.de/ | Große Spieler-Community |
| http://www.usk.de/ | Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle versieht Spiele mit Altersfreigaben |
| http://www.jugendschutz.net | Jugendschutznetz, Bund |
| http://www.onlinesucht.de/ | Computerspiel-, Online-, Internet- und Mediensucht |
| http://www.mediaculture-online.de/Computerspiele.1292.0.html | Mediaculture-online – Special zu Computerspielen mit Unterrichtsmaterialien |
| http://jugendinfo.de/themen.php/450/computersucht.html | Thema Computersucht für Eltern und Jugendliche aufgearbeitet |
| http://www-klinik.uni-mainz.de/index.php?id=5380 | Kompetenzzentrum Verhaltenssucht, Uniklinik Mainz |
| http://www.spieleratgeber-nrw.de | Bewertet ganz aktuell Spiele |
| http://www.bpb.de/themen/ST72BG,0,Computerpspiele.html | Bundeszentrale für politische Bildung |
| http://www.time4teen.de/ | Jugendportal des Landeskriminalamtes Ba-Wü |
| http://www.schau-hin.info/ | Schau hin, was deine Kinder machen |
| http://www.gameparents.de/ | Verein GameParents e.V. Informationen für Elter zu Spielen, Jugendschutz etc. |

Interessante Filme

Play-Life – Auszug

Achten Sie bitte darauf, a) welche Gründe geben Jugendliche fürs Spielen an?

b) Welche Auswirkungen nennen sie selbst

ARD – Wenn der Computer süchtig macht