



---

# **BACHELORARBEIT**

---

Frau  
**Sandra Ziegenbalg**

**Vom Noob bis zum Hardcore  
Spieler -  
Mysterium Computerspiele**

2017

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Vom Noob bis zum Hardcore Spieler - Mysterium Computerspiele**

Autor:  
**Frau Sandra Ziegenbalg**

Studiengang:  
**Medienmanagement**

Seminargruppe:  
**MM14wP2-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Marbach, Alexander, Dipl.-Ing.(FH)**

Zweitprüfer:  
**Schönfeldt, Patrik, Dipl.-Physik**

Einreichung:  
Mittweida, 25.07.2017

Faculty of Media

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **From Noob to Hardcore Gamer- Mystery of Computer games**

author:  
**Ms. Sandra Ziegenbalg**

course of studies:  
**Medienmanagement**

seminar group:  
**MM14wP2-B**

first examiner:  
**Prof. Marbach, Alexander, Dipl.-Ing.(FH)**

second examiner:  
**Schönfeldt, Patrik, Dipl.-Physik**

submission:  
Mittweida, 25.07.2017

---

## Bibliografische Angaben:

Ziegenbalg, Sandra:

### **Vom Noob bis zum Hardcore Spieler – Mysterium Computerspiele**

From Noob to Hardcore Gamer – Mystery of Computer games

2017 - 77 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2017

## **Abstract**

Die vorliegende Arbeit versteht sich als Leitfaden für ein Handbuch über Computerspiele für Eltern. Als solches zeigt sie wichtige Punkte bezüglich Computerspiele, darunter die Gewalt- und Suchtproblematik, aber auch die Möglichkeiten der Kommunikation, der Serious Games und des Geldverdienens. Die anschließend durchgeführte Umfrage hatte das Ziel, die Meinung der Eltern zu dokumentieren und sie mit der Meinung der Spieler abzugleichen. Sie zeigt auf, dass die Meinung der Eltern überwiegend positiver Natur ist und sie zu großen Teilen mit der der Spieler übereinstimmt.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract</b> .....	<b>IV</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>VII</b>
<b>Darstellungsverzeichnis</b> .....	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Theoretische Einführung</b> .....	<b>3</b>
2.1 Computerspiele.....	3
2.2 Computerspiele vs. Spielfilme.....	8
2.3 Jugendschutz.....	11
2.4 Spielmotivation.....	16
<b>3 Risiken</b> .....	<b>18</b>
3.1 Gewalt .....	18
3.2 Sucht.....	23
<b>4 Chancen</b> .....	<b>27</b>
4.1 Kommunikation .....	27
4.2 Serious Games.....	29
4.3 Lernspiele.....	31
4.4 Computerspielen im Alter.....	34
4.5 Geld verdienen mit Computerspiele(n).....	35
<b>5 mediale Berichterstattung</b> .....	<b>37</b>
5.1 Frontal 21 – “Videogemetzel im Kinderzimmer”.....	38
5.2 Panorama - “Morden und Foltern als Freizeitpaß - Killerspiele im Internet”. .	41
<b>6 empirische Datenerhebung</b> .....	<b>45</b>
6.1 Methode der Befragung.....	45
6.2 Aufbau des Fragebogens.....	45
6.3 Ergebnis.....	46
<b>7 Fazit</b> .....	<b>55</b>

---

<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>X</b>
<b>Anlagen.....</b>	<b>XVI</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>XXI</b>

---

## Abkürzungsverzeichnis

### *USK*

...Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

### *PEGI*

... Pan-European Game Information

### *BPjM*

...Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

### *MMORPG*

...Massively Multiplayer Online Role Playing-Game kurz

### *WHO*

...Weltgesundheitsorganisation

### *AGSHP*

...Ausbildungsgerät Schießsimulation Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen“

### *IARC*

...International Age Rating Coalition

---

## Darstellungsverzeichnis

Abb. 1: ab 0 freigegeben.....	12
Abb. 2: ab 6 freigegeben.....	13
Abb. 3: ab 12 freigegeben.....	13
Abb. 4: ab 16 freigegeben.....	13
Abb. 5: ab 18 freigegeben.....	13
Abb. 6: Gewalt.....	14
Abb. 7: sexuelle Inhalte.....	14
Abb. 8: Diskriminierung.....	14
Abb. 9: vulgäre Sprache.....	14
Abb. 10: Angst.....	14
Abb. 11: Drogen.....	14
Abb. 12: Glücksspiel.....	14
Abb. 13: Online.....	14
Abb. 14: Alter der Eltern.....	45
Abb. 15: Alter der Spieler.....	46
Abb. 16: Verfolgte Berichte.....	47
Abb. 17: Zufriedenheit der Eltern.....	47
Abb. 18: Zufriedenheit der Spieler.....	47
Abb. 19: Kritikpunkte medialer Berichterstattung.....	48
Abb. 20: Meinung zum Jugendschutz.....	48
Abb. 21: Bewusst über Risiken.....	49
Abb. 22: Sollten Killerspiele verboten werden.....	50
Abb. 23: gefährlichste Computerspiele.....	50
Tabelle 1: Meinung.....	51

# 1 Einleitung

*„Eltern sind diese lästigen und langweiligen Leute,  
die ihre Kinder immer bei den Computerspielen unterbrechen.“*

*(Erwin Koch)*

Viele Kinder werden es wohl genauso sehen und nicht verstehen warum ihre Eltern indem Bezug so „nerven“. Sie können nicht verstehen das Computerspiele ihren Eltern unbekannt sind und sie die Wirkung auf ihre Kinder nicht einzuschätzen wissen. Eltern wiederum können die Faszination Computerspiel nicht begreifen. Computerspiele werden durch schnelleres Internet, fallende Anschaffungskosten und ein breiteres Angebot für junge Generationen immer beliebter und sie stehen dieser Entwicklung häufig hilflos gegenüber. Die Spieler beschäftigen sich lieber mit ihrem Computer und treffen da ihre Freunde, als raus zugehen, so wie früher. Auch wenn die Entwicklung des aller ersten Computerspieles schon eine Weile zurück liegt, ist dieses Forschungsgebiet noch immer sehr jung. Am häufigsten wurde die Wirkung von Computerspielen auf die Spieler untersucht. Es werden jedoch immer wieder neue Forschungsgebiete und Anwendungsmöglichkeiten von Computerspielen entdeckt und der Markt wächst stetig. Die Kinder wachsen mit Computern und deren Spielen auf und finden sich teilweise mühelos zurecht. Die Eltern müssen sich das alles erst selbst erarbeiten, haben dazu jedoch oft keine Zeit. Vielleicht aus diesem Grund werden Computerspiele von vielen (vor allem Nicht-Spielern) missverstanden und „verteufelt“. Die schärfsten Kritiker sind dabei die Medien und die Politiker, welche Computerspiele immer wieder einseitig darstellen. Dies stellt ein Problem für die Eltern der Computerspieler dar. Diese sind mit dem Thema überfordert und vertrauen oft auf die Meinung der „Experten“. Aber in vielen Berichten wird verschleiert das gar keine Experten zu Wort gekommen sind und auf keine Forschungsergebnisse Bezug genommen wurde.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit allen vorrangigen Punkten bezüglich Computerspiele, um den Eltern ein Werk zur Hand geben zu können, welches ihnen grundlegende Kenntnisse über Computerspiele vermittelt. Das Ziel ist es das negative Bild, welches Eltern meist über Computerspiele haben, zurecht zu rücken und zu zeigen das Computerspiele nicht so schlimm sein müssen, wie es in den Medien meist dargestellt wird. Um dies zu erreichen, bietet Kapitel 2 eine theoretische Einführung in das Thema, indem unter anderem Computerspiele definiert werden (siehe Kapitel 2.1). Doch mit einer reinen Definition ist es meistens nicht möglich den Sachverhalt zu erfassen, insbe-

sondere wenn man nicht mit dem Thema vertraut ist. Aus diesem Grund werden in Kapitel 2.2 Computerspiele mit Filmen verglichen. Somit ist es möglich das Bekannte mit dem Unbekannten zu vergleichen und Computerspiele wirken nicht mehr so unnahbar. Ein weiterer wichtiger Punkt bezüglich Computerspiele ist der Jugendschutz, da dieser die Computerspiele teilweise verändert und beeinflusst. Somit wird in Kapitel 2.3 dieser kurz skizziert und erklärt warum die Spiele wie eingeschätzt werden. Als letzter Punkt wird in diesem Kapitel die verschiedenen Nutzungsmotive (siehe Kapitel 2.4) angesprochen, da es für außenstehende oftmals nicht verständlich ist, warum sich jemand stundenlang mit einem Spiel beschäftigen kann. Diese Punkte sind wichtig damit die Eltern Computerspiele selbstständig einschätzen können.

Nachdem die Grundlagen geklärt sind, werden anschließend die zwei großen Kritikpunkte von Computerspielen in Kapitel 3 erläutert: Gewalt und Sucht, dazu wird auf verschiedene Forschungsergebnisse und Theorien eingegangen, unter anderem darauf welche persönlichen Merkmale die Auswirkung verstärken können.

Um nun die andere Seite der Computerspiele zu zeigen, wird in Kapitel 4 gezeigt das Computerspiele nicht nur schlecht sind, sondern auch Chancen bieten. Es wird beispielsweise aufgezeigt das Computerspiele auch für medizinische Zwecke verwendet werden können und auch was für die Eltern sind, indem aufgezeigt wird wie sie im Alter helfen können. Als nächstes wird sich in der Arbeit auf die mediale Berichterstattung konzentriert.

Die Darstellung von Computerspielen ist in der medialen Berichterstattung nicht immer korrekt. Teilweise wird einseitig berichtet, Informationen verschwiegen und Zuschauer gezielt irre geleitet. Von solchen Berichten lassen sich Eltern besonders gut irritieren, da sie es oftmals nicht besser wissen. Aus diesem Grund wurden in Kapitel 5 zwei Berichte aus deutschen Fernsehmagazinen herausgegriffen, kommentiert und richtig gestellt. Dabei hat sich die Verfasserin bewusst für deutsche Beispiele entschieden, da diese den meisten Einfluss auf die Zielgruppe dieser Arbeit hat.

Durch eine Onlineumfrage wird in Kapitel 6 die Meinung von Eltern über Computerspiele dargestellt und mit der der Spielern verglichen und gegenüber gestellt. Durch den Vergleich sollen die verschiedenen Meinungen aufgezeigt werden und klar gemacht werden, das die Spieler nicht völlig „blind“ bezüglich Computerspiele sind und sich der möglichen Auswirkungen durchaus bewusst sein können.

## 2 Theoretische Einführung

In diesem Kapitel wird ein grundlegendes Verständnis über Computerspiele vermittelt. Dabei wird auf verschiedene Aspekte von Computerspielen eingegangen sowie die Bestimmungen zum Jugendschutz und den Nutzungsmotiven.

### 2.1 Computerspiele

Es gibt eine Fülle an Definitionen von Computerspielen, was es erschwert eine allgemein gültige Aussage zu finden. Durch viele Arbeiten und Forschungsansätze entstanden je nach Standpunkt und Zugang zur Thematik verschiedene Definitionen. Der Inhalt von Computerspielen lässt sich breit fächern und viele Elemente unterscheiden sich so stark, dass auf eine Definition von inhaltlichen Elementen verzichtet werden muss, denn weder eine Geschichte, Charaktere noch Ziele sind grundlegende Elemente. Auch ist die Begrifflichkeit selbst umstritten, andere Bezeichnungen sind zum Beispiel Bildschirmspiele oder Videospiele. Diese Begriffe können nicht eindeutig voneinander abgegrenzt werden und es ist nicht immer klar wo sie die Grenze ziehen. In der folgenden Arbeit sind mit dem Begriff „Computerspiele“ sowohl Spiele für den Computer als auch für die Spielkonsolen gemeint, da eine Unterscheidung zwischen Computer- und Videospiele unwichtig für diese Arbeit erscheint. Zumeist gibt es einen Spieltitel sowohl für PC als auch Spielkonsole und unterscheiden sich meist nur geringfügig durch Grafikdetails und Steuerung.

Allgemein betrachtet sind Computerspiele „Programme [...] (für einen oder mehrere Benutzer gemeint), welche in ihren Grundsätzen nach gleichen Abläufen funktionieren, wie Spiele die ohne Rechner betrieben werden.“<sup>1</sup> Beide Möglichkeiten zu spielen zeichnen sich durch Spielregeln aus. Bei Computerspielen sind diese in die Software implementiert, während z.B. bei Brettspielen selbst auf deren Einhaltung geachtet werden muss. „Computerspiele sind *Spiele mit dem Computer*. Im Normalfall meint man damit, dass der Computer einerseits die Spielumgebung und andererseits zugleich den Gegner darstellt oder simuliert“<sup>2</sup>, somit ist eine Steuerung durch den Spieler unerlässlich um das Spielgeschehen voran zutreiben und zum nächsten Level zu kommen. Über

---

1 Matzenberger, Michael (2008): Die Zukunft der Computerspiele, o.O., S.18.

2 Krotz, Friedrich (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden, S.27, Markierung im Original.

Eingabegeräte, wie Tastatur, Maus oder Controller, werden die Aktionen und Befehle des Spielers direkt weitergeleitet, verarbeitet und durch verschiedene Aktionen der Spielerfigur in audiovisuelle Form an Bildschirmen veranschaulicht. Der Computer kann sich auf drei verschiedene Weisen in das Spiel einbringen: er beeinflusst nur die Umgebung und die Anforderungen, z.B. wenn neue Hindernisse auftreten. Die zweite Möglichkeit ist das der Computer als Gegner auftritt, wie beispielsweise bei Schach und die dritte Möglichkeit der Computer beeinflusst Umgebung und Anforderung und tritt zusätzlich als Gegner auf. „Computer- und Videospiele sind [durch das wechselseitige aufeinander Einwirken von Computer und Spieler] interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden.“<sup>3</sup>

„Von anderen Massenmedien unterscheiden sich Computerspiele dadurch, dass sie Spielenden die Möglichkeit, geben, Kontrolle auszuüben und Fertigkeiten zu entwickeln“<sup>4</sup> (siehe Kapitel 2.2), darum können sie auch nicht verallgemeinert werden. Sie gehören zwar zu der selben Familie, sind aber nicht gleich. Sie unterscheiden sich in Geschichte, Umsetzung, Spielweise, Grafik und vieles mehr. Um ein erstes Grundverständnis über Computerspiele zu schaffen, ist es sinnvoll die verschiedenen Spielgenre näher zu erläutern. Dabei ist besonders wichtig, das Spiele nach ihrer verschiedenen Spielweise eingeteilt werden und nicht nach ihrem Inhalt. So gut wie jedes Genre hat Vertreter die für Kinder spielbar sind, aber auch welche die erst ab 18 freigegeben werden können. Bei den Spielgenre existiert auch hierbei keine allgemein gültige Abgrenzung. Während die USK die Genre auf 15<sup>5</sup> verschiedene unterscheidet, erwähnte Ladas zwölf<sup>6</sup> verschiedene Genre und Klopfer unterteilte in nur sieben<sup>7</sup>. In dieser Arbeit wird versucht alle nötigen Genre aufzuzählen, ohne dabei unnötig ins Detail zu gehen. Dabei wird sich auf die Genreeinteilung von Ladas und der USK gestützt. Manche Spiele sind nicht eindeutig in ein Genre einzuteilen, da diese verschiedene Elemente aus mehreren Genre vereint.

---

3 Klimmt, C.(2004): Computer-und Videospiele. In: Mangold, Roland; Vorderer, Peter; Bente, Gary (Hrsg.) (2004): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen, S.696.

4 Durkin, Kevin; Aisbett, Kate (1999): Computer Games and Australians Today. Sydney, S.140 zitiert und übersetzt nach Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt am Main, S. 38.

5 Vgl.: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH: USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> (19.05.2017).

6 Vgl.: Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt am Main, S. 48-57.

7 Vgl.: Klopfer, Oliver (2007): Computerspiele im moralischen Urteil ihrer Nutzer, o.O., S.33ff.

**Adventure** – In den entstandenen Computerspielen werden Geschichten erzählt. Sie „sind die Romane unter den Computerspielen.“<sup>8</sup> Um in der Geschichte voran zu kommen, muss der Spieler immer wieder Rätsel lösen, Gegenstände sammeln und im Dialog Antworten geben. Vertreter dieses Genre sind zum Beispiel „Syberia“, „GOMO“ und „Chaos auf Deponia“. Dieses Genre hat auch aktionsorientierte Vertreter, z.B. „Horizon Zero Dawn“, „Resident Evil“ und „LEGO Marvel Avengers“. Diese zeichnen sich durch einen kämpferischen Anteil aus, dennoch werden Rätsel und ähnliches nicht vernachlässigt.

**Arcade** - Diese Spiele zeichnen sich durch eine einfache Steuerung und übersichtliche Aufgabe aus. Das Ziel ist so viele Punkte wie möglich zu machen und dabei Geschick und Reaktionsfähigkeit zu beweisen. Diese Spiele sind aus den Spielhallenspielen entstanden und sind überaus variantenreich geworden. Bekannte Vertreter sind z.B. „Pacman“, „Just Dance“ und „Tekken“.

**Denk- und Geschicklichkeitsspiele** – Wie die Bezeichnung des Genre schon sagt, geht es in dieser Art der Spiele darum sein Gehirn anzustrengen und Probleme zu lösen. Dabei ist manchmal ein gewisses Maß an Geschick notwendig. Spielfiguren fehlen oft völlig und der Spieler muss Aufgaben mit Kugeln, Steinen, Schaltern oder ähnlichen lösen. Sobald ein Level geschafft wurde, beginnt das nächste, wobei es sich meist von dem vorigen in Sachen Geschwindigkeit und/oder Schwierigkeit unterscheidet. Das Spiel selbst ist meist in 2D gehalten. Vertreter sind zum Beispiel „Chess Ultra“, „Mahjong“ und „Candy Crush Saga“.

**Strategie** – Dieses Genre kann nochmal in Aufbaustrategie und militärische Strategie unterteilt werden. In beiden schaut der Spieler durch die Vogelperspektive auf ein landkartenähnliches Gebiet, wo sich das Geschehen abspielt. Aber während in den militärischen Strategiespielen der Spieler die Rolle eines z.B. Feldherrn übernimmt und durch taktische Züge Rohstoffe erobert, Städte einnimmt und Schlachten schlagen muss, ist die Aufgabe bei Aufbaustrategiespielen meist eine Stadt zu vergrößern, Zufriedenheit der Einwohner zu garantieren und Gewinne zu erzielen. Die Gewalt in den militärischen Strategiespielen erfolgt zwar im Rahmen kriegerischer Handlungen, aber durch die Vogelperspektive kann der Spieler eine gewisse Distanz wahren. In den Aufbaustrategiespielen kommt es meist zu keinerlei Gewalt. Aufbaustrategiespiele sind z.B. „Sid Meier's Civilization“, „Anno“ und „Tropico“. Während militärische Strategiespiele z.B. „Hearts of Iron“, „Warzone 2100“ und „Total War“ sind.

---

8 Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> (19.05.2017).

**Jump 'n' Run** – Hierbei ist die Aufgabe einen Charakter springend und rennend voran zu bewegen und so das Ende des Levels zu erreichen (oftmals innerhalb eines gewissen Zeitlimits). Kommt der Spieler in Berührung mit Gegnern oder stürzt von einer Plattform verliert er ein „Spielleben“ und muss das Level entweder von neuem beginnen oder an der Stelle des „Todes“ das Spiel wieder aufnehmen. Die Spielwelt ist klassischer Weise zweidimensional und wird in einer Seitenansicht dargestellt. Die Charaktere sind dabei meist sehr bunt und erinnern an Comicfiguren. Mit der Zeit haben sich auch moderne Elemente in Jump 'n' Run Spiele implementiert. So können in neueren Spielen Missionen und Waffen zu finden sein, wobei diese durch die comic-hafte Umsetzung eher an z.B. Feuerbälle oder Bumerang erinnern. Auch eine 3D- Umgebung ist möglich. Typische Vertreter sind z.B. „New Super Mario Bros.“, „Ori and the Blind Forest“ und „Yoshi's Woolly World“.

**Gesellschaftsspiele** – Diese Spiele sind meist Computerumsetzungen von bekannten Brett- und Kartenspielen oder anderen Spielvorlagen. Die Regeln und die Visualisierung orientieren sich eng an dem Original. Vertreter sind z.B. „3D Schach“, „Solitaire“ und „Mario Party“.

**Rollenspiel** – Dieses Genre ist aus Text basierenden Rollenspielen, wie Dungeon & Dragons, entstanden, bei denen das Geschehen ursprünglich als Text präsentiert wurde und meist weder Bild noch Tonunterstützung vorhanden war. Dies regte die Fantasie an. In einer oftmals altertümlichen Welt nimmt der Spieler den Platz eines Helden ein. Dabei kann er sich zwischen verschiedenen Klassen für seinen Charakter entscheiden, z.B. Ritter oder Magier. Um in der Geschichte voran zu kommen müssen Quests (Aufgaben) erfüllt werden. Die Quests erfolgen meist alle nach einem ähnlichen Schema: Sammel 10 davon, töte 15 davon und rede mit dem da. Es wird meist zwischen Haupt- und Nebenquest unterschieden. Während die Erfüllung der Hauptquest die Geschichte voran treibt, sind die Nebenquest nur für Erfahrung und Gegenstände sammeln da. Diese Spiele verfügen über ein (manchmal weniger) komplexes Kampfsystem und zeigen eine comic-hafte und überzogene Gewaltdarstellung. Typische Vertreter sind z.B. „Dragon Age“, „Guild Wars“ und „Final Fantasy“.

**Shooter** – In diesen Genre steuert der Spieler seinen Avatar durch Lagerhallen, offenes Gelände und Katakomben. Dabei ist er meistens mit einer Schusswaffe bewaffnet und versucht die vorgegebenen Missionen zu erfüllen. Missionen können dabei ganz unterschiedlich sein, so ist es möglich das man einen Stützpunkt einnehmen muss, seinen eigenen verteidigen muss oder Geiseln zu retten hat. Neben dem Erfüllen der Missionen steht das eigene Überleben im Vordergrund. In vielen Shootern kommt der

Spieler mit wilden „drauflos geballere“ nicht weit, sondern er muss taktisch vorgehen. Bei dem viel umstrittenen Shooter Counter Strike ist es z.B. möglich zu gewinnen ohne einen einzigen Schuss abgegeben zu haben. Die Perspektive ist je nach Spiel entweder aus der Ich-Perspektive (sogenannte First-Person-Shooter oder auch Ego-Shooter) oder aus der 3rd-Person-Perspektive (der Blick ist außerhalb des Avatars und sorgt dafür das der Spieler diesen meist vollständig sehen kann.) Vertreter sind z.B. „Counter Strike“, „Gears of War“ und „Hitman“.

**Simulation** – In diesen Spielen bekommt der Spieler meist ein Gerät oder Lebensumgebung die er beherrschen bzw. kontrollieren kann. Simulationsspiele gibt es zu allen möglichen Themen, von Landwirtschaftssimulationen über (militärische) Flugzeuge bis zu skurrilen Simulationen in denen der Spieler das Leben eines Steines nachspielt. Eine Geschichte wird meist nicht erzählt und der Spieler muss selbst entscheiden was gerade wichtig ist. Während die Perspektive je nach Themengebiet wechselt, z.B. Vogelperspektive bei Sims und Ich-Perspektive aus dem Cockpit heraus bei einem Flugzeugsimulator, ist die Steuerung bei vielen per Mausclick. Bekannte Vertreter sind z.B. „Die Sims“, „X-Plane“ und „Die Forstwirtschaft 2017“.

**Lifestyle** - In diesen Spielen geht es vordergründig um alltägliche Probleme wie Schminken, Rauchen oder Mode. Diese Spiele kommen ohne Spieltiefe und ohne Geschichte zurecht. Vertreter sind z.B. „Fashionalia“, „Der Sattelclub“ und „Germany's Next Topmodel“.

**Sportspiele** – In diesen Spielen wird der Sport so realitätsnah wie möglich dargestellt. Es gibt für so gut wie alle Sportarten Computerspiele, von Golf über Volleyball zu Fußball ist alles dabei. Dabei wird auf Originallizenzen und Gesichter gesetzt um einen schnellen Spieleinstieg und Orientierung zu gewährleisten. Diese Spiele eignen sich um sie zu mehr zu spielen, man kann sie allerdings auch gegen den Computer spielen. Typische Vertreter sind z.B. „FIFA“, „3D-Billard Billard & „Snooker“ und „Grid Autosport“.

Heutzutage ist es möglich beinahe alle Spiele über das Internet gemeinsam zu spielen. Dies muss auch berücksichtigt werden, da sich Spiele dadurch grundlegend verändern können. Durch dieses Miteinander spielen, kommt die soziale Interaktion und Kommunikation hinzu. Die Kommunikation findet meist in dem Spiel-internen Chat statt. Ein Sprachchat über (meist) externe Programme ist jedoch auch möglich. In Spielen die auf Geschichten basieren ist es möglich diese Geschichte mit anderen zusammen zu spielen. In z.B. Online-Rollenspiel (Massively Multiplayer Online Role Playing-Game kurz MMORPG) spielen tausende Menschen zusammen. Dabei können sie sogenann-

te Clans oder Gilden bilden und somit sich gegenseitig unterstützen und zusammenspielen (siehe Kapitel 4.1).

Eine weitere Möglichkeit ist es in diesem Spiel gegen andere anzutreten. Dabei stellt das Spiel nur noch die Regeln und die Arena und die Spieler treten nicht mehr gegen computergesteuerte Gegner an, sondern gegen Menschen-gesteuerte. Dabei steigt meist der Schwierigkeitsgrad, da ein Mensch nicht so leicht zu durchschauen und berechenbar ist wie ein Computer (siehe Kapitel 4.5).

Jedes Genre spricht unterschiedliche Bedürfnisse bei den Spielern an. Bartle definierte für sein Fachgebiet die Online-Rollenspiele in vier verschiedene Bedürfnistypen: die „Killer“, welche nach Wettkampf, Kampf und Konflikten streben, die „Archievers“ welche viel im Spiel erreichen wollen, beispielsweise alle Erfolge. Als drittes beschreibt Bartles die „Socializers“ die nach sozialem Kontakt und Interaktionen streben und als letztes die „Explorers“ die möglichst viel der virtuellen Welt erkunden wollen.<sup>9</sup> Diese vier Typen lassen sich inzwischen jedoch nicht mehr nur auf die Online-Rollenspiele beschränken. „Killer“ werden wohl am ehesten zu Shootern oder Rollenspielen greifen, da der Wettbewerbsgehalt bei diesem Genre am größten vertreten ist. „Archievers“ sind meistens auf kein spezielles Genre festgelegt, da so gut wie alle Spiele Erfolge bieten, die es zu erreichen gilt. Die „Socializers“ sind am ehesten in Online-Rollenspielen zu finden. Da diese Spiele auf den sozialen Kontakt ausgelegt sind, aber da fast jedes Spiel ein Mehrspielermodus besitzt, sind sie nun nicht mehr an ein Genre gebunden. In Adventurespiele und Rollenspielen kann man häufig auf die „Explorers“ treffen, denn in diesen Spielen gibt es am meisten zu entdecken.

## 2.2 Computerspiele vs. Spielfilme

Um Computerspiele zu analysieren werden immer wieder Kriterien der Spielfilmanalyse hinzugezogen. Bis zu einem gewissen Grad macht dies auch Sinn, da Computerspiele sich in der Produktions- und Darstellungsweise an den Verfahrenstechniken der Filmindustrie anlehnen. Auch in dieser Arbeit macht dies durchaus Sinn, da es möglich macht Bekanntes mit dem Unbekannten zu vergleichen.

Spiele beginnen herkömmlicher Weise mit einem sogenannten „Intro“. Dies sind kurze filmisch umgesetzte Szenen, die durch Kameraführung, möglichen Sprechern, Schnitt und Design den Spielern eine erste Orientierung bieten, indem das Setting und der An-

---

<sup>9</sup> Vgl.: Bartle, Richard (1996): Herats, Clubs, Diamonds, Spades: Player who suit muds. Colchester, S. 3ff.

fang der Geschichte präsentiert wird. Weitererzählt wird die Geschichte durch sogenannte Zwischensequenzen. Sobald der Spieler einen bestimmten Punkt im Spiel erreicht hat, erscheint ähnlich wie bei dem Intro, eine kurze filmisch umgesetzte Szene, die die Geschichte voran treibt. Da die Computerspiele Ausdruck von Kreativität sind, lassen diese sich schlecht verallgemeinern. Denn in manchen Spielen werden Intros weggelassen und der Spieler quasi ins kalte Wasser geworfen. Hierbei muss der Spieler selber heraus finden um was es geht und was zu tun ist. So zum Beispiel in dem Spiel „In Verbis Vertus“. Der Spieler findet sich in einer Wüste wieder und weiß zunächst nicht was seine Aufgabe ist, wo er hin muss oder wen er selbst überhaupt spielt. Durch ausprobieren findet er den Geschichtsanfang und gelangt weiter. Eingespielte Sequenzen tragen keine großen Rollen und sollen nur die Stimmung und Atmosphäre transportieren. Es ist durchaus möglich ohne das Sehen dieser Szene das Spiel zu spielen und in diesem voran zu kommen. Aus diesem Grund ist es in den meisten Spielen auch möglich die Zwischensequenzen zu überspringen. Dennoch sind die eingespielten Szenen am einfachsten mit Filmen zu vergleichen, da die Spieler diese unbeteiligt verfolgen und nicht eingreifen oder interagieren können.

In den 1990er Jahren gab es immer wieder Versuche Computerspiele und Filme zu kombinieren, die sogenannten Filmspiele.<sup>10</sup> Die Geschichte lief ähnlich wie ein Film und Zuschauer konnte lediglich an gewissen Punkten entscheiden was zu tun ist. Die Anzahl an Entscheidungen und die Häufigkeit wann Entscheidungen verlangt werden, sind dabei stark begrenzt. Dennoch war es möglich mehrere Handlungen und Enden zu erleben, ebenso war es möglich in eine „Sackgasse“ zu geraten und von vorne anfangen zu müssen. Trotz zu nächst starker Beliebtheit, wurde diese Form schnell wieder fallen gelassen. Youtuber jedoch nutzen diese Möglichkeit immer noch. Dabei werden verschiedene Videos hochgeladen und untereinander verlinkt. Durch einen Klick auf die getroffene Entscheidung werden die Zuschauer zu dem nächsten Video weitergeleitet. Es wurde auch versucht Filme so umzusetzen als wären sie im Gesamtbild ein Computerspiel, z.B. der

„Film Beowulf [...]. Wo bisher die Digital Effekte eingesetzt wurden, um Kosten zu sparen [...], werden bei diesem Film bewusst die SchauspielerInnen verfremdet, um ein computerspielähnliches Gesamtbild zu erlangen. Die Reaktionen sind zwiespältig. Selbst wenn ein Film von der ästhetischen Präsentation einem Computerspiel gleicht, fehlt im die entscheiden den Spielelemente. Die Experimente der FilmemacherInnen in diese Richtung sind nachvollziehbar. Anhand der enormen Verbreitung der Spiele [...] gehen die ProduzentInnen davon aus, dass die spezielle Computerspielästhetik zu einer verbreiteten Kulturgut wird.“<sup>11</sup>

---

10 Vgl.: Lackner, Thomas (2014): Computerspiele und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven, Bielefeld, S.138.

11 a.a.O. S.139

Beide Medienbereiche ergänzen sich immer weiter. So werden im Computerspielzweig Elemente zur Geschichtsgestaltung aus den Filmen verwandt, beispielsweise Storyboards, Dramaturgie und z.B. mit Motion Capturing<sup>12</sup> gearbeitet. Die Filmindustrie hat sich durch die First-Person-Perspektive (Sicht aus Augen des Charakters) dazu inspirieren lassen teilweise ganze Filme aus dieser Perspektive zu drehen. Dies zeichnet sich allerdings durch eine schnelle und unruhige Kameraführung aus. Bei vielen Zuschauern kann dies zu Übelkeit führen. Beide Industrien beeinflussen sich ebenfalls in der Themengestaltung sehr stark. So gibt es zu fast jeden erfolgreichen Film Computerspiele (z.B. Harry Potter, Herr der Ringe) und anderes herum gibt es zu vielen Computerspielen Filme (z.B. Tomb Raider, Resident Evil). Um höhere Verkaufszahlen zu erzielen und den Bekanntheitsgrad zu erhöhen, werden die Geschichte, Schlüsselszenen und Elemente aus den Vorbildern übernommen.

Sowohl in Filmen als auch Computerspielen gibt es Charaktere die mit Schauspielern besetzt bzw. erstellt werden müssen. Wenn in Filmen Rollen zugeordnet werden, wird darauf geachtet, dass das Aussehen des Schauspielers zum Charakter der Rolle passt. Ähnlich ist das in Computerspielen, denn „die digitalen Gesichter und Figuren in Spielen sind idealisiert, das heißt sie sollen auch für die Charakterzüge der Spielfigur stehen.“<sup>13</sup> Die Hauptcharaktere werden sofort erkannt, da diese aus der Menge herausstechen, durch z.B. bunte Haare, außergewöhnliche Kleidung oder große Waffen. Während in Filmen versucht wird Makel zu verschleiern, wird in Computerspielen bewusst mit künstlichen und klicheebehafteten Spielfiguren gearbeitet. Dies führt bei einigen Spielen zu einem „Barbie-Puppen“-Äußeren. Jedoch erheben Computerspiele auch keinen Anspruch auf Realität und Echtheit, auch wenn die Darstellung immer realistischer wird. Während Filme zu vermitteln versuchen, dass es sich um die Wahrheit handelt.

Wenn einem Computerspieler beim Spielen zugesehen wird, fällt die Ähnlichkeit zu dem Medium Film besonders auf, da man sich als Beobachter einer fest vorgeschriebenen Handlung fühlt. Die Unterschiede lassen sich doch nur beim aktiven selber-spielen voll und ganz erfassen. Das Spiel animiert den Spieler zu Reaktionen und fordert eine Konzentration, welche durch das passive Fernsehen niemals erreichbar ist.<sup>14</sup> Durch den Bildschirm sind die Spieler von der eigentlichen Handlung im Spiel getrennt und fungie-

---

12 Motion Capturing bezeichnet den Vorgang reale Bewegungen in digitale umzuwandeln. Dafür werden an Schauspieler bunte Punkte oder andere Orientierungshilfen angebracht, die der Computer erkennen und in Bewegung umwandeln kann. Dies wird auch in der Filmproduktion verwendet, z.B. um Gollum oder Dobby umzusetzen.

13 Lackner (2014): S.139.

14 Rötzer, Florian (1995): Interaktion - das Ende herkömmlicher Massenmedien. In: Bollmann, Stefan (Hrsg.) (1995): Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim, S.60-76.

ren als Beobachter. Doch dadurch das sie die Spielfigur steuern und Handlungen herauf beschwören, sind sie zugleich Handelnde. Computerspiele erzählen Geschichten, ähnlich den Filmen. Doch der wohl größte Unterschied zwischen Spiel und Film ist der Grad der Interaktion. Ohne den Spieler können die Geschichten nicht voran schreiten. Der Spieler muss sich die Geschichten selbst erspielen, in seinem ganz eigenen Tempo. Da die Spieler in der Lage sind im Spiel selbst zu handeln, gewährt ihnen das eine Freiheit die ein Film nicht bieten kann. Die Spieler können selber entscheiden was sie gerade betrachten wollen, sie können entscheiden ob sie der Handlung gerade folgen wollen oder etwas völlig anderes machen. In vielen Spielen ist es inzwischen möglich, durch die eigenen Taten und Entscheidungen, den Verlauf der Geschichte zu verändern. Natürlich ist dies auch nur zu einem gewissen Grad möglich, da alles im Programmiercode festgelegt wurde. Dennoch sind in vielen Spielen so viele verschiedene Möglichkeiten enthalten, dass, sollte der Spieler sich das nächste Mal anders entscheiden, eine ganz andere Geschichte erspielt wird. Dies macht auch den Reiz aus ein Spiel mehrmals zu spielen. Jeder Film kann mehrmals angeschaut werden, aber da verändert sich weder Handlung noch Ablauf, in Spielen ist dies möglich. Dieses Unterscheidungsmerkmal ist die Wiederholbarkeit. Wiederholbar sind auch die einzelnen Level, solange bis die Spieler diese gemeistert haben oder sollte der Spieler ein virtuelles Leben verlieren, startet er einfach an einem anderen Punkt im Spiel noch einmal. Günther Süß schreibt dem Film einen zeitlich prozessualen Ablauf zu, während Computerspiele im Vergleich dazu räumlich strukturiert sind.<sup>15</sup>

## 2.3 Jugendschutz

In Deutschland herrscht eines der strengsten Jugendschutzgesetze, auch was die Computerspiele betrifft. Aber dennoch wird der Jugendschutz bezüglich Computerspiele häufig kritisiert (insbesondere wenn Computerspiele mit Amokläufen in Zusammenhang gebracht werden). Dabei wissen die meisten nicht wie Computerspiele eingeschätzt werden. Darum wird in diesem Kapitel kurz geschildert wie es zur Alterseinschätzung und Indizierung kommt.

Um Computerspiele richtig einschätzen zu können, muss als allererstes zwischen jugendbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Inhalten unterschieden werden: Jugendbeeinträchtigende Inhalte „sind [...] geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen eines bestimmten Alters oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen

---

<sup>15</sup> Vgl.: Süß, Günther (2003): Filmstudien und Computerspielanalyse. In: Keitel, Evelyne (Hrsg.) (2003): Computerspiele. Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?, S.42-47.

und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.“<sup>16</sup> Deshalb dürfen diese Spiele nur mit einer gewissen Altersfreigabe verkauft bzw. anderen zugänglich gemacht werden. Im Gegensatz dazu sind „Medien [...] jugendgefährdend, wenn sie geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden.“<sup>17</sup> Darunter zählen z.B. Kriegsverherrlichung, besonders realistische und grausame Darstellung von Gewalt und Kinder in geschlechtsbetonter Körperhaltung. Sobald so ein Inhalt festgestellt wird, wird dieses Spiel indiziert. Dies wird von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (kurz BPjM) durchgeführt. Indiziert bedeutet das öffentlich nicht mehr dafür geworben werden darf und es keinen Kindern/Jugendlichen zugänglich gemacht werden darf. Dazu zählt auch das es nicht dort verkauft werden darf, wo Kinder Zutritt haben und keine Downloads angeboten werden dürfen. Erwachsene können dieses Spiel aber dennoch erwerben, besitzen und spielen. Eine Indizierung kann für manche Spiele auch eine Art Werbung darstellen. Obwohl in Deutschland für diese Spiele nicht geworben werden darf, können die Publisher damit werben, dass ihr Spiel so grausam und brutal ist, dass es in Deutschland indiziert werden musste. Laut der JIM-Studie aus dem Jahr 2004 haben bereits 30% der Jugendlichen das indizierte „Max Payne“ gespielt, das ab 18 freigegebene „Call of Duty“ nur etwa ein 17%.“<sup>18</sup> Nach 10 Jahren können die Publisher eine Neuurteilung beantragen. In diesem Fall wird das Spiel noch einmal genau unter die Lupe genommen und kann möglicherweise von der Liste der indizierten Spiele gestrichen werden, wie es z.B. bei Doom der Fall war.

Die Alterseinstufung der Computerspiele übernimmt in Deutschland die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (kurz USK). Seit 2003 ist die Altersempfehlung der USK gesetzlich verbindlich und Spiele dürfen nur an Spieler verkauft werden, die alt genug sind. Innerhalb der International Age Rating Coalition (kurz IARC) vergibt die USK auch Kennzeichen für Apps und Onlinespiele. Dies gilt aber nur für Vertriebsplattformen die sich dem IARC angeschlossen haben.<sup>19</sup> Eine Besonderheit bei der USK ist, dass bevor ein Spiel eingeschätzt wird das Spiel von einem ehrenamtlichen und damit unabhängigen Sichter komplett durchgespielt wird. Dabei ist zu beachten dass weder die USK noch der Sichter eine Alterseinschätzung abgeben. Der Sichter stellt dem Prüfungsgremium das Spiel vor und zeigt einige Stellen. Dem Gremiumsmitgliedern ist da-

---

16 Bpjm (Hrsg.) (2016): Wegweiser Jugendschutz. Ein Überblick über Aufgaben und Zuständigkeiten der Jugendmedienschutzinstitutionen in Deutschland, Bonn, S. 7.

17 a.a.O. S. 4.

18 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2004): JIM-Studie 2004. Jugend, Information, (Multi-)Media, Baden-Baden, S.29.

19 Vgl.: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. [www.usk.de/iarc](http://www.usk.de/iarc) (21.07.2017).

bei jederzeit möglich, eine bestimmte Stelle selbst einmal zu spielen und zu testen. Am Ende geben diese eine begründete Altersfreigabe ab, welches durch einen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden Nordrhein-Westfalen entweder bestätigt oder ein Veto eingelegt wird. Die USK teilt dem Antragssteller dann dieses Ergebnis, gegen das sie in Berufung gehen können, was jedoch nur bei ca. 1% aller Entscheidungen passiert.<sup>20</sup> Kriterien nach denen bewertet und eingeschätzt werden sind z.B. Gewalt und Krieg, Handlungsdruck, Drogen, sexuelle Handlungen, Angst und Identifikationspotential. „Jugendschutz ist nicht Moral, sondern bei Jugendschutz geht es nur um die Wirkung auf Kinder und Jugendliche“<sup>21</sup>

Sollte während der Prüfung Indizierungskriterien festgestellt oder auch nur vermutet werden, wird eine Alterskennzeichnung verweigert. Über Indizierung darf die USK nicht entscheiden und sollten Kriterien aufgefallen sein, geht dieser Fall sofort an das BPjM. Viele Eltern deuten das Fehlen des Symbols falsch und denken dies sei für alle Altersklassen freigegeben.<sup>22</sup> Spiele die kein Kennzeichen erhalten haben dürfen verkauft werden, jedoch nicht an Minderjährige. Die Spiele werden auf freiwilliger Basis überprüft. Wenn ein Publisher nicht will das sein Spiel überprüft wird, wird dies auch nicht geschehen, da das Prüfverfahren ihn Geld kostet und er möglicher Weise davon ausgeht, dass sein Spiel sowieso eine 18 bekommt oder sogar indiziert wird. Jedoch erhält sein Spiel dem zufolge auch kein Kennzeichen. Viele Entwickler entscheiden sich, um einer möglichen Indizierung oder hohe Alterseinstufung vorzubeugen, eine extra Version für den deutschen Markt zu entwickeln. In diesen Versionen sind die Gewaltdarstellungen teilweise entfernt oder abgeschwächt wurden. Die ungeschnittenen Spiele können sich die Spieler jedoch trotzdem aus anderen Ländern liefern lassen, z.B. sind in Österreich beide Versionen erhältlich.

Die USK vergibt folgenden Altersfreigaben:



Abb. 1: ab 0 freigegeben

Diese Freigabe erhalten Spiele für alle Altersschichten und sind meisten Familienspiele, Sportspiele und Jump 'n' Run. Diese Spiele enthalten keine Gewalt und keine ängstigenden Situationen. Es kommt auch kein hoher Handlungsdruck zustande. Doch nicht alle Spiele mit dieser Freigabe sind für kleine Kinder geeignet. Dies bedeutet lediglich das es sich um keine jugendbeeinträchtigenden Inhalte handelt, darunter können

20 Vgl.: High5 (Hrsg.) (2013): Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=A1UdgEqYDwU> (20.05.17), 00:13:03.

21 High5 (Hrsg.) (2013): Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=A1UdgEqYDwU> (20.05.17), 00:05:35.

22 Vgl.: ComputerProjekt Köln e.V. (Hrsg.): Spieleratgeber NRW [www.spieleratgeber-nrw.de/index.1392.html](http://www.spieleratgeber-nrw.de/index.1392.html) (12.07.2017).

auch Strategie- und Simulationspiele fallen, die kleine Kinder noch nicht begreifen und daher nicht spielen können.<sup>23</sup>



Abb. 2: ab 6 freigegeben

Spiele die ab 6 Jahre freigegeben werden, zeichnen sich durch eine höhere Geschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad aus. Es werden gewisse Fähigkeiten wie z.B. Hand-Augen-Koordination oder erste Kenntnisse im Lesen benötigt. Auch in dieser Freigabestufe wird keine Gewalt gezeigt oder Kinder geängstigt. Sollte es zu Gewaltdarstellung kommen, können selbst kleine Kinder durch diese nicht verunsichert werden, da sie sehr abstrakt und fantasievoll dargestellt werden.<sup>24</sup>



Abb. 3: ab 12 freigegeben

Kindern ab 12 traut man die Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu, weswegen es ab dieser Altersstufe zu ersten Kampfhandlungen in Spielen kommen kann. Durch ausreichende Distanzierungsmöglichkeiten durch z.B. fantasievolles Setting und unrealistische Gewaltdarstellung ist selbst den Kindern klar das dieses Verhalten nicht übertragbar ist. In diesen Spielen entsteht ein stärkere Handlungsdruck und eine länger anhaltende Spannung, welche aber durch Ruhephasen im Spiel immer wieder unterbrochen werden.<sup>25</sup>



Abb. 4: ab 16 freigegeben

Spiele die ab 16 Jahren freigegeben werden, verfügen über länger anhaltende Spannung und einen höheren Handlungsdruck. Die Ruhephasen sind seltenere und kürzer. „Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder.“<sup>26</sup> Gewalt ist immer als Teil des Spieles zu identifizieren. Für diese Spiele ist ein gewisses Maß an strategisches und taktisches Denken von Nöten.<sup>27</sup>

Spiele mit diesem Symbol haben **keine** Jugendfreigabe erhalten, da es sich um jugendbeeinträchtigende Inhalte handelt. Minderjährige sollen vor diesen Spielen be-

23 Vgl.: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ohne-altersbeschaenkung-gemaess-14-juschg/> (19.05.2017).

24 Vgl.: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-6-jahren-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

25 Vgl.: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-12-jahren-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

26 Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-16-jahren-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

27 Vgl.: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-16-jahren-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).



Abb. 5: ab 18  
freigegeben

schützt werden, da durch einen hohen Detailgrad und Glaubwürdigkeit eine Distanzierung nur schwer möglich ist. Zusätzlich dazu steht hinter diesen Spielen ein gewalthaltiges Konzept und eine düstere und bedrohliche Atmosphäre. Diese Kennzeichnung bedeutet allerdings nicht dass es sich um in Deutschland gesetzlich verbotene Inhalte (z.B. Rassismus, Kriegshetze oder Pornographie) handelt.<sup>28</sup>

Es gibt eine zweite Organisation namens Pan-European Game Information (kurz PEGI). Dieses System wurde 2003 geschaffen um in Europa ein einheitliche Altersempfehlung für Eltern zu schaffen.<sup>29</sup> Damit ersetzte es alle anderen Altersempfehlungssysteme in Europa, außer in Deutschland. In Deutschland ist die Alterseinstufung der PEGI nicht bindend, entgegengesetzt zu dem der USK. PEGI unterteilt in freigegeben ab 3, 7, 12, 16 und 18 Jahren. Zusätzlich dazu gibt PEGI Inhalte des Spieles mit einfachen Symbolen wieder, damit Eltern einschätzen können, ob es das richtige Spiel für ihr Kind ist.



Abb. 6:  
Gewalt



Abb. 7:  
Sexuelle  
Inhalte



Abb. 8:  
Diskrimi-  
nierung



Abb. 9:  
vulgäre  
Sprache



Abb. 10:  
Angst



Abb. 11:  
Drogen



Abb. 12:  
Glückss-  
piel



Abb. 13:  
Online

Diese Symbole stehen für Gewalt, sexuelle Inhalte, Diskriminierung, vulgäre Sprache, Angst, Drogen, Glücksspiel und die Möglichkeit Online zu spielen. Um die Spiele einzuschätzen müssen die Publisher<sup>30</sup> ihr Spiel selber einschätzen und beschreiben. Dieses Dokument wird an PEGI gesendet und gilt als Grundlage der Einschätzung. Im Gegensatz zur USK werden nicht alle Spiele von Anfang bis Ende durchgespielt, was auch ein Grund dafür sein kann, dass sich die Einschätzungen der beiden Organisationen unterscheiden.

Es ist jedoch keine lückenlose Durchführung dieses Jugendschutzes umsetzbar, da sich jüngere Spieler die Spiele von Älteren besorgen lassen können oder teilweise selbst kaufen können, da die Verkäufer nicht auf das Alter achten. Zusätzlich ist es möglich Spiele illegal über das Internet zu erwerben. 2016 waren ca. 35,8%<sup>31</sup> der Spie-

28 Vgl.: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alters-kennzeichen/keine-jugendfreigabe-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

29 Vgl.: Pan European Game Information (Hrsg.): PEGI. <http://www.pegi.info/de/index/id/49/> (20.05.17).

30 Publisher vermarktet und vertreiben Computerspiele

ler aktiv in der Softwarepiraterie. Dadurch umgehen sie den Jugendschutz, ganz zu schweigen von dem wirtschaftlichen Schaden der dadurch entsteht.

## 2.4 Spielmotivation

Computerspiele „[verfolgen] keinen Zweck außer dem Spiel selber“<sup>32</sup> und doch sind sie für viele Menschen faszinierend, sodass sie immer wieder danach greifen und sich (teilweise) stundenlang mit einem Spiel beschäftigen können. Verschiedene Merkmale von Computerspielen begünstigen dies. Adamus benennt vier: Zum einen die Darstellungsart, dazu gehören die Grafik, Geräusche und musikalische Untermalung. Trifft die Darstellungsart nicht den Geschmack des Spielers, wendet sich dieser sehr schnell von diesem Spiel wieder ab. Ebenso wichtig ist der Inhalt des Spieles, darunter zählen die Figuren bzw. Charaktere, die Geschichte und die zeitliche und örtliche Einordnung. Auch die Regeln bieten eine gewisse Anziehungskraft, denn durch sie wird der Spielverlauf festgelegt. Das letzte Merkmal, welches von Adamus benannt wird ist die Dynamik, welche den verkörperten Reiz darstellt.<sup>33</sup> Der Spieler hat gewisse Anforderungen und konkrete Erwartungen an ein Spiel und seine Merkmale und „passen die jeweiligen Angebote, die das Spiel liefert, zu entsprechenden Präferenzen beim Spieler, kommt es zu einer strukturellen Kopplung.“<sup>34</sup> Dies bedeutet ob Spiele für den Spieler anziehend und interessant sind, richtet sich beispielsweise nach seinen Vorlieben, Persönlichkeitsmerkmalen, Assoziationen, Hobbies und/oder Lebenssituationen, z.B. ob der Spieler gerade gestresst ist.

Neben der strukturellen Kopplung kann es noch zu einer parallelen Kopplung kommen. In diesem Fall schließen Spiele direkt an persönliche Interessen an. So wählen Fußballspieler bzw. Fußballfans oftmals Computerspiele mit dem Schwerpunkt Fußball aus. Spieler die auch in der Literatur oder im Film Fantasy bevorzugen, spielen auch am Computer lieber in so einer Welt oder Flugbegeisterte werden auf Flugsimulationen zurückgreifen.

---

31 Vgl.: COMPUTEC MEDIA GMBH (Hrsg.): Games Hardware. <http://www.pcgameshardware.de/Softwarepiraterie-Thema-233687/News/PC-Spieler-Raubkopien-Umfrage-1206115/> (22.05.17).

32 Wünsch, Carsten; Jenderek Bastian (2009): Computerspiele als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden, S.45.

33 Vgl.: Adamus, Tanja (2006): Computerspiele. mods, clans und e-sportler. Saarbrücken, S. 48.

34 a.a.O. S. 49.

Computerspiele bieten die Möglichkeit „vermeintliche oder tatsächliche Mängel in der Alltagswelt der Jugendlichen [auszugleichen]“<sup>35</sup> und dadurch kann es zur sogenannten kompensatorischen Kopplung kommen. Unsportliche oder beeinträchtigte Spieler können gut in Sport sein und schüchterne Spieler können die Prinzessin retten oder der Anführer einer Gruppe werden und somit empfundene Mängel ausgleichen. Der Reiz ist das durch Computerspiele die Möglichkeit besteht Fähigkeiten zu erlernen die in der realen Welt jahrelanges Training mit sich gebracht hätten oder gar nicht möglich gewesen wären.

„Die Faszinationskraft der [Computerspiele] ist zu einem nicht unwesentlichen Teil von diesem Spiel um Macht, Kontrolle und Herrschaft bestimmt.“<sup>36</sup> Der Spieler muss stets das Spiel kontrollieren um das Ziel zu erreichen und Macht über seine Spielfigur ausüben. Spielkontrolle und Spielerfolg sind unmittelbar miteinander verknüpft. Egal ob der Gegner ein Computer oder ein anderer Spieler ist, dieser wird all seine „Macht“ einsetzen um zu gewinnen. Darum gilt es herauszufinden wer der „Mächtigere“ ist und sich sein Bleiberecht erkämpfen kann. Dies kann einen besonderen Reiz darstellen, vor allem für Jugendliche und Kinder die in ihrem Leben meist kaum Einflussmöglichkeiten besitzen und sich nur im Spiel als kompetent erleben können. „Computerspiele können in diesem Sinn als Selbstmedikation gegen persönliche Misserfolgsängste genutzt werden.“<sup>37</sup> Wird jedoch die Kontrolle über das Spiel verloren, äußert sich das in Misserfolgen. Häufen sich diese wendet der Spieler sich eine zeitlang von diesem Spiel ab.<sup>38</sup>

Der meistgenannte Grund ein Computerspiel zu starten ist die Langeweile und der Wunsch diese durch Unterhaltung zu beseitigen. Langeweile wurde bei einer Befragung von 104 Spielern von 50,5% der Spieler genannt. Weitere Anlässe war die Herausforderung durch ein neues Spiel, was 40,2% der Spieler angaben. Wunsch nach Entspannung nannten 33,6% und der Wunsch nach Aggressionsabbau wurde von 25,2% genannt.<sup>39</sup> Vor allem im E-Sport (siehe Kapitel 4.5) liegen die Gründe meist anders. So liegt hier der sportliche Wettkampf und das Gemeinschaftserlebnis im Vordergrund.<sup>40</sup>

---

35 Ebd.

36 Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.). Bpb: [www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63715/motivationen?p=all](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63715/motivationen?p=all) (11.07.2017).

37 Lehmann, Philipp; Reiter, Andreas; Wolling, Jens (u.a.) (2009): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden, S.244.

38 Vgl.: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.). Bpb: [www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63715/motivationen?p=all](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63715/motivationen?p=all) (11.07.2017).

39 Vgl.: Ladas (2002): S. 94.

Zusammenfassend lässt sich durch die „Ergebnisse der verschiedenen Studien [sagen], dass die Beschäftigung mit [Computerspielen] offenbar auf folgende Motive zurückgeführt werden kann: Unterhaltung, Entspannung, Eskapismus, Macht & Kontrolle, Herausforderung & Wettbewerb sowie soziale Kontakte & Gemeinschaftserlebnis.“<sup>41</sup>

## 3 Risiken

Auch wenn das Ziel dieser Arbeit ist das Bild von Computerspielen gerade zu rücken, ist es nicht dienlich die Risiken zu verschweigen. Nachdem nun die Grundlagen geklärt sind, macht es nun Sinn auf die Risiken zu verweisen. Für die Nutzer von Computerspielen bestehen immer gewissen Risiken. Die zwei größten, die auch oft in den Medien thematisiert werden, sind Gewalt und Sucht.

### 3.1 Gewalt

*Gewalt, welche in Computerspielen zu sehen ist, wird im Laufe dieser Arbeit als virtuelle Gewalt bezeichnet.*

Wenn die Medien von Computerspielen berichten dann meistens in Zusammenhang mit Gewalttaten. Während in den Medien immer der Anschein erweckt wird Computerspiele machen gewalttätig, ist das in der Forschung lange Zeit nicht mit absoluter Sicherheit nachzuweisen gewesen. Und auch heute noch gibt es gewisse Zweifel. Machen gewalthaltige Computerspiele wirklich gewalttätig oder spielen aggressive und gewaltbereite Menschen gewalthaltige Spiele? Nach Lindner und Wink ist es tatsächlich so, dass Menschen die aggressive Persönlichkeitsmerkmale besitzen eher zu gewalttätigen Computerspielen greifen.<sup>42</sup> Damit ist jedoch eine mögliche negative Auswirkung auf ruhige Menschen noch nicht ausgeschlossen, denn einige Studien belegen, dass das Spielen von gewalthaltigen Inhalten die Aggression bei allen Menschen steigert.

---

<sup>40</sup> Lehmann, Philipp; Reiter, Andreas; Wolling, Jens (u.a.) (2009): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden, S.245.

<sup>41</sup> Ebd.

<sup>42</sup> Vgl.: Lindner, Katrin; Wink, Stefan (2002): Kids und Computerspiele: eine pädagogische Herausforderung, Mainz S.89.

Gewaltspiele finden sich in jeder Hitliste. In Steam sind beispielsweise unter den Top 10 der Topsellern Spiele wie Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty: Black Ops III und Playerunknown's Battlegrounds.<sup>43</sup> Virtuelle Gewalt ist anziehend für manche Spieler, da sie spannend aufgebaut ist. Dadurch sichern sie sich die Aufmerksamkeit. Während der Zuschauer in einem Film leicht von etwas anderes abgelenkt werden kann und er die Gewalt nur passiv erlebt, führt der Spieler sie aktiv aus und spielt damit eine aktive Rolle bei dem Zerstörungs- und Tötungsakt. Es bedarf einer ständigen Aufmerksamkeit seitens des Spielers. Ein zusätzlicher Reiz ist, dass nicht nur „die Bösen“ Gewalt anwenden, sondern auch „die Guten“ um ihre „gerechten“ Ziele erreichen zu können. Dies bringt ein gewisses Identifikationspotenzial mit sich.

Es haben sich im Laufe der Zeit einige Theorien zum Thema Gewalt und deren Wirkung in den Medien herausgebildet und obwohl sich Computerspiele von den klassischen Medien, auf die die Theorien sich meistens beziehen, unterscheiden, wurden einige als Grundlage herangezogen.

Bei der **Katharsistheorie** wird davon ausgegangen, dass das Betrachten virtueller Gewalt zu einer Art Läuterung (Katharsis) führt. Da der Spieler virtuelle Gewalt erlebt und damit in der Fantasie auslebt, nimmt seine Bereitschaft zur Aggression ab. Diese Theorie wurde schon bezüglich Gewalt in Filmen widerlegt und konnte durch einige Studien bezüglich virtueller Gewalt in Computerspielen erneut eindeutig widerlegt werden.<sup>44</sup> Sie kommt jedoch in Diskussionen wieder auf und wird als Rechtfertigung genutzt um gewalthaltige Spiele zu produzieren.

Ebenfalls konnte die Simple **Ursache-Wirkung-Annahme** widerlegt werden. Nach dieser Annahme führt virtuelle Gewalt automatisch zu Gewaltsteigerung in der realen Welt. Diese These war in der Öffentlichkeit besonders beliebt, da sie einfach zu verstehen war. „Es gilt die Faustregel: Je simpler eine These über Medienwirkung ist, desto attraktiver und erfolgreicher ist sie bei Laien, und desto größere Skepsis ist angebracht, denn Wirkungsprozesse sind nicht auf einfache Formeln reduzierbar.“<sup>45</sup>

Die **Inhibitionstheorie** geht ebenfalls davon aus, dass das Betrachten von Gewalt nicht aggressiv macht, sondern die eigene Aggression hemmt, indem bei dem Betrachter Ag-

---

43 Vgl.: VALVE (Hrsg.): Steam. <http://store.steampowered.com/search/?category1=998&filter=topsellers> (04.06.2017).

44 Vgl.: Kunczik, Michael (2017): Medien und Gewalt: Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion, Friesbach, S. 21.

45 Kunczik, Michael (2013): Gewalt – Medien - Sucht: Computerspiele, Berlin, S.24.

gressionsängste ausgelöst werden. In Zusammenhang mit Computerspielen wurde diese Theorie jedoch noch nicht überprüft.<sup>46</sup>

Von einer direkten Wirkung geht die **Stimulationstheorie** aus. Bei dem Betrachten von virtueller Gewalt wird augenblicklich und kurzfristig die eigene Aggressionsbereitschaft gesteigert, voraus gesetzt der Betrachter ist emotional erregt. Dabei stellt der Grad der realistischen Darstellung einen wichtigen Faktor dar. So kann nach Lindner und Wink ein sehr realistisches und gewaltfreies Spiel mehr Aggressionen auslösen, als ein Spiel welches gewalttätiger ist und in einer wirklichkeitsfremden Welt spielt.<sup>47</sup>

Zufolge der **Habitualisierungstheorie** stumpft der Betrachter bei ständiger Betrachtung von medialer Gewalt ab. Dadurch erfolgt eine Gewöhnung und Gewalt wird als unvermeidlich wahrgenommen. Das empathische Empfinden wird durch virtuelle Gewalt gesenkt. Die Ergebnisse der Forschungen sind noch nicht eindeutig, jedoch erfolgt durchaus eine Desensibilisierung durch virtuelle Gewalt. Es muss jedoch noch untersucht werden ob virtuelle Gewalt eine so große Empathiesenkung zur Folge hat, „dass 1) Gewalt als normales Alltagsverhalten und geeignetes Konfliktlösungsinstrument angesehen wird, 2) die Toleranz gegenüber Gewalt steigt und 3) die Hemmschwelle für Gewaltanwendung sinkt.“<sup>48</sup>

In der **These der Wirkungslosigkeit** wird davon ausgegangen, „dass in einem normalen gesellschaftlichen Kontext konsumierte [virtuellen] Gewalt keine Auswirkung hat, da in der Gesellschaft hierfür u.a. viel zu starke normative Vorstellungen bezüglich Gewaltausübung herrschen.“<sup>49</sup> Auch diese These konnte durch Forschungen widerlegt werden. „Mediengewalt kann zum Aufbau und/oder zur Stabilisierung aggressiver Persönlichkeitsstrukturen beitragen, wenn Gewalt als attraktiv dargestellt und intensiv konsumiert wird.“<sup>50</sup>

Laut der **Lerntheorie** lernt der Betrachter durch das Beobachten virtueller Gewalt gewalttätiges Verhalten. In dieser Theorie ist jedoch die Unterscheidung zwischen Erwerb der Fähigkeit und Ausführung ganz wichtig, denn es bedeutet nicht das beobachtete Verhaltensmuster sofort nachgeahmt werden. Sie werden gespeichert und sind zu einem späteren Zeitpunkt jeder Zeit abrufbar. Ob und wann das erlernte Verhalten abgerufen wird hängt von verschiedenen Faktoren ab, z.B. die Ähnlichkeit der beobachteten

---

46 Vgl.: Ladas (2002): S.70.

47 Vgl.: Lindner; Wink (2002): S.89ff.

48 Kunczik (2017): S. 22.

49 Ladas (2002): S. 70.

50 Kunczik (2017): S. 22.

Situationen zu der eigenen, die erwarteten Konsequenzen und wie weit die Hemmschwelle bereits reduziert wurde.<sup>51</sup> Anders als bei Filmen, erfolgt das Lernen nicht nur durch beobachten, sondern durch eigene Versuche über die Computerspielfigur. Die Lerntheorie besagt zusätzlich, dass beobachtetes Verhalten unterschiedlich wahr und aufgenommen werden kann, somit wirken sie auf jeden Beobachter anders.

Die **Suggestionstheorie** ist eine vereinfachte Form der Lerntheorie und geht von einem direkt anschließenden exakten Nachahmungsverhalten der beobachteten medialen Gewalt aus. Diese Theorie wurde bislang in Bezug auf drei Bereiche untersucht: Morde und Amokläufe, fremdenfeindliche Straftaten und Selbstmorde. Der Forschungsschwerpunkt lag dabei auf Selbstmorde, konnte jedoch für alle drei Bereiche bestätigt werden.<sup>52</sup>

Die nächste Theorie nimmt an das die Beobachter die virtuelle Gewalt als **Rechtfertigung** sehen. Demnach werden von aggressiv prädisponierten Personen gewalthaltige Spiele gewählt, um sich eine Illusion erschaffen zu können ihr Verhalten sei normal.<sup>53</sup>

Die letzte zu erwähnende Theorie ist die **Allgemeine Erregung (Arousal)**. Diese Theorie beinhaltet, dass das Betrachten von virtueller Gewalt ein erhöhtes Erregungspotential zur Folge hat, wie es bei anderen Inhalten (z.B. aktionreiche Szene) auch der Fall wäre. Die erhöhte Aggressionsbereitschaft wäre demnach nur eine mögliche Auswirkung der erhöhten Erregung und muss keine direkte Wirkung der virtuellen Gewalt sein.<sup>54</sup>

Es muss noch:

„Erwähnt werden [...], dass in Bezug auf [...] gewalthaltigen Computerspiele keine stärkeren Effekte als für Film und Fernsehen vorliegen (dafür liegen keine empirischen Beweise vor; vgl. Kunczik 2013). Dies gilt auch für die sog. 'Killerspiele'. Es gibt (bislang) keine Forschungsbefunde, die zeigen, dass die für First-Person-Shooter charakteristische Ego-Perspektive negative Effekte verstärkt. Nochmals sei betont, dass [...] Katharsisthese widerlegt ist: Mediengewalt macht niemanden friedlicher durch einen Aggressionstriebabfluss.“<sup>55</sup>

Es ist davon auszugehen das virtuelle Gewalt nicht der einzige Grund ist, der zu realen Gewaltverhalten führt. Vielmehr gehört virtuelle Gewalt zu einer Reihe von Faktoren die zur Aggressionsentstehung führen kann. Dennoch sind bestimmte Menschen für virtuelle Gewalt empfänglicher als andere.

---

51 Vgl.: Kunczik (2013): S. 36.

52 Vgl.: Kunczik (2017): S. 22.

53 Vgl.: Ladas (2002): S.71.

54 Ebd.

55 a.a.O. S. 31.

Die Auswirkungen von dem Geschlecht auf die Wirkung von virtueller Gewalt konnte von Anderson und Bushman nicht festgestellt werden, obwohl männliche Spieler sich eher für gewalthaltige Inhalte entscheiden, als weibliche.<sup>56</sup> Somit wären Spielerinnen weniger stark von möglichen negativen Auswirkungen betroffen. Allerdings bedeutet das nicht, dass Spielerinnen immun gegen mögliche Auswirkungen wären. Denn es muss auch bedacht werden, dass nicht das biologische Geschlecht Ausschlag gebend ist, sondern das „psychische“. Laut Anderson und Bushman suchen sich Spieler mit hohem Selbstbewusstsein und damit höheren Maskulinität eher gewalthaltige Spiele heraus, als Spieler die eine hohe Selbstlosigkeit und damit eine ausgeprägte Feminität besitzen.<sup>57</sup> Ebenso ist es möglich das sich virtuelle Gewalt unterschiedlich auswirkt. So sagt Kunczik das physische Gewalthandlungen eher bei Spielern auftritt, während sich virtuelle Gewalt bei Spielerinnen in indirekter Gewalt äußert.<sup>58</sup>

Mit zunehmenden Alter wächst die Beliebtheit gewalthaltiger Spiele und hat seinen Höhepunkt mit ca. 18 Jahren. Das Alter in dem vermutlich die stärksten Effekte auftreten, ist das der Heranwachsenden und Jugendlichen. Kinder empfinden in diesem Alter seelischen Druck, sind durch die Pubertät emotional instabil und können die Konsequenzen ihres Handelns noch nicht richtig abschätzen. Dadurch reagieren sie auf provozierende Situationen höchst aggressiv, was diese Schlussfolgerung nahelegt.<sup>59</sup> Bushman und Huesmann haben herausgefunden das virtuelle Gewalt kurzfristige Wirkungen bei Erwachsenen erzielt, während bei Kindern eine langfristige Wirkung nachgewiesen wurde.<sup>60</sup>

Auch die schulische Bildung ist ein zu beachtender Faktor. In verschiedenen Studien wurde heraus gefunden das für Spieler mit einer niedrigeren Bildung Computerspiele mit gewalthaltigen Inhalt interessanter sind.<sup>61</sup> Allerdings bedeutet dies auch hier nicht, dass die höher gebildeten Spieler immun gegen mögliche Auswirkungen sind und Spieler mit einer niedrigeren Bildung automatisch gewalttätig und aggressiv werden.

---

56 Anderson, Craig; Bushman, Brad (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior. A meta-analytic review of the scientific literature. In: *Psychological Science* (2001)S. 353 –359.

57 Vgl.: Greene, Kathryn; Krmar, Marina (2005): Predicting Exposure to and Liking of Media Violence: A Uses and Gratifications Approach. In: *Communication Studies*, Nr.5 (2007).5. S. 71-93.

58 Vgl.: Kunczik (2013): S. 129.

59 Kirsh, S. J. (1998): Seeing the world through Mortal Kombat-coloured glasses. Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. In: *Childhood* Nr. 5 Jg. 2 (1998), S. 177–184.

60 Vgl.: Bushman, Brad J.; Huesmann, L. Rowell (2006): Short-term and Long-term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults. In: *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, Nr.106 (2006), S. 348-352.

61 Kunczik (2013): S. 131f.

Möglicher Leistungsdruck seitens der Eltern kann zu einer erhöhten Nutzung gewalthaltiger Spiele führen.<sup>62</sup>

Als weitere Faktoren, die das soziale Umfeld betreffen, gelten z.B. Gewaltverhalten in der Familie, Vollständigkeit dieser, Bildungsniveau der Eltern und das Schulklima. Ein intaktes soziales Umfeld ist wichtig, um die Kinder vor möglichen negativen Auswirkungen von Computerspielen und deren virtueller Gewalt zu schützen.<sup>63</sup> Eine Studie aus Finnland besagt das eine schlechte Eltern-Kind-Kommunikation ein hohes Risiko bezüglich virtueller Gewalt darstellt. Diese Studie stellt aber zur gleichen Zeit fest das ein gutes Eltern-Kind-Verhältnis keinesfalls einen erfolgreichen Schutz gegenüber negativen Folgen darstellt.<sup>64</sup>

Persönliche Eigenschaften wie z.B. aggressive Persönlichkeitsmerkmale und niedriges Selbstvertrauen können ebenfalls etwaige negative Auswirkungen unterstützen, wobei „der Kausalitätsrichtung dieses Zusammenhangs nicht endgültig geklärt [ist].“<sup>65</sup>

Kunczik kommt zu dem Schluss das die Jugend durch Computerspiele nicht abgestumpft wird. Die Mehrzahl von Spielern ist unauffällig, auch wenn verschiedene Langzeitstudien Einflüsse von gewalthaltigen Computerspielen belegen können. Jedoch weist Kunczik auch darauf hin, „dass es den einen entscheidenden Nachweis für die Wirkung (Gefährlichkeit) von gewalthaltigen Computerspielen nicht geben wird.“<sup>66</sup>

Schlussendlich lässt sich sagen: Vor allem für Risikogruppen kann virtuelle Gewalt negative Wirkungen erzielen, ist aber insgesamt eher ungefährlich.

## 3.2 Sucht

Computerspielsucht zählt zu den Verhaltenssuchten, wie z.B. Arbeits- und Sportsucht, da keine Substanzen, wie z.B. Alkohol, konsumiert werden. Sie zählt neben der Gewalt zu dem größten Risiko von Computerspielen.

„Sucht ist das unwiderstehliche Verlangen nach einem Rauschgift bzw. einem Äquivalent (auch: [...] Computerspiele), das kurzfristige Rauschzustände bewirken und in

---

62 Ebd.

63 Trudewind, Steckel (2002): Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen. In: Polizei & Wissenschaft, 1/2002, S. 83 –100.

64 Wallenius, Marjut; Punamäki, Raija-Lena (2008): Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent-Child-Communication. In: Journal of Applied Developmental Psychology, Nr. 29, Jg. 4 (2008), S. 286-294.

65 Kunczik, Michael; Zipfel Astrid (2006): Medien und Gewalt: Teil 4 Die Wirkung von Gewalt in Computerspielen, In: tv diskurs 36. Prügelnabe Medien. Theorie und Praxis der audiovisuellen Erziehung, 02/2006, S.67.

66 Kunczik (2013), S. 173.

einen anderen Bewusstseinszustand versetzen kann. [...] Sucht ist eine Krankheit, die individuelle Elemente der Persönlichkeit deformiert, weil ständig Identisches wiederholt wird.“<sup>67</sup>

Die Schwierigkeit bei einer Computerspielsucht ist die Diagnose. Die Unterscheidung von einer Abhängigkeit und eine Leidenschaft für Computerspiele ist oftmals nicht eindeutig möglich. Laut Fritz können „die Trennlinien zwischen unbedenklicher, exzessiver und suchtartiger Computerspielnutzung nicht alleine entlang der Spieldauer gezogen werden“<sup>68</sup>, denn wichtiger sei in Bezug auf Alltagsbereiche die (Dys)Funktionalität des Spielens. Nach der International Classification of Diseases ICD-10 von der Weltgesundheitsorganisation (kurz WHO) sind Kriterien die auf eine Computerspielsucht hinweisen: ein starkes Verlangen, der Verlust die Dauer, Häufigkeit und Intensität kontrollieren zu können, Entzugserscheinungen die sich in Gereiztheit und Nervosität zeigen, immer längere Spielsitzungen sind nötig, um den Betroffenen zu befriedigen. Der Handlungsspielraum des Betroffenen schränkt sich ein, jedoch ignoriert er die negativen Konsequenzen, auch wenn sie ihm bewusst sein können. Das Ausmaß der Nutzung von Computerspielen wird vor der Familie, Freunden und anderen Personen geheim gehalten.<sup>69</sup> Zusätzlich dazu nennt die DSM: negative Auswirkungen auf andere Ziele (z.B. schulische Leistungen), nach völligen Verzicht wieder zu alten Verhaltensmuster zurück zu fallen und das sich spielen auf die Gefühlslage auswirkt.

Spiele sind so konzipiert das sie den Spieler besonders lange an sich binden. Faktoren die eine Bindung begünstigen sind: sie schaffen ein Gefühl von Macht und Kontrolle welches zu Erfolgserlebnissen führen kann. Scheitern ist im Spiel nichts Schlimmes mehr, da im Spiel durch die Wiederholbarkeit immer wieder „zweite Chancen“ ermöglicht werden. Durch Computerspiele ist es möglich in eine „andere“ Welt zu fliehen und so den Alltag hinter sich zu lassen. Es werden Gemeinschaften gebildet und durch die Anonymität kann der Spieler sein wer er sein will und etwaige Beschränkungen oder Makel kann er verstecken. Das Spiel stellt Aufgaben und gibt Belohnungen in Form von Anerkennung, Fähigkeiten und Gegenständen (insbesondere wenn eine gewisse verbrachte Zeit im Spiel notwendig ist, um besonderes seltene Gegenstände zu bekommen). „Kritiker werfen der Spieleindustrie vor, mit ihrem Gamedesign gezielt auf die Belohnungszentren im Gehirn abzu zielen, um zahlende Kundschaft zu binden.“<sup>70</sup>

---

67 Kunczik, Michael (2013): Wirkung gewalthaltige Computerspiele auf Jugendliche. Teil III: Computerspielsucht. In: tv diskurs 62. Medien und Politik, 2/2013 S. 62.

68 Fritz, Jürgen (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorie und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 67, Berlin, S. 275.

69 Tao, R. (2010): Proposed Diagnostic for Internet Addiction. In: Addiction, Nr.105 Jg. 3, S.556-564.

70 VDVC e.V. (Hrsg.): VDVC. <https://vdvc.de/blog/2017/02/05/spielesucht-soll-erkennung-als-krankheit-finden/#more-9861> (27.05.17).

Zusätzlich dazu bringt es in vielen Onlinespielen einen Nachteil mit sich, wenn der Spieler sich nicht regelmäßig einloggt. Durch die ständige Weiterentwicklung der Welten und das Weiterkommen der anderen Spieler, würde man selbst zurück hängen.

Da Computerspiele viele Bedürfnisse der Menschen befriedigen, können sie ihr suchtgefährdetes Potenzial entfalten und unter Berücksichtigung der biografischen und soziokulturellen Faktoren der Spieler, zu einer Computerspielsucht führen.<sup>71</sup> Was eine Computerspielsucht aber auslöst und welche persönliche Eigenschaften dies begünstigen sind noch weitestgehend unklar. Jedoch konnten Risikofaktoren festgestellt werden. Mögliche Faktoren sind beispielsweise ein sehr hohes Ausmaß an frühzeitigen Spielen, niedrige sozial Kompetenz und eine hohe Impulsivität. Zusätzlich dazu kann Kammerl bestätigen das ein belastetes Familienklima, dazu führen kann das sich Jugendliche hinter ihre Bildschirme flüchten.<sup>72</sup> Es scheint auch bei der Computerspielsucht, als wären Spieler gefährdeter als Spielerinnen. Dies kann jedoch auch daran liegen, das sie Spiele bevorzugen, die einen hohen Zeitaufwand benötigen (z.B. MMORPGs wie z.B. „World of Warcraft“). Spiele die den Onlinerollenspielen und Shootern zugeordnet werden können, wird auch das höchste Suchtpotenzial zugeschrieben.

Bislang ist Computerspielsucht noch nicht als Krankheit eingestuft. Sogar bestreiten einige Wissenschaftler das es Computerspielsucht gibt und behaupten es wäre nur ein Phänomen eines ganz anderen Problems. Das könnte sich in Zukunft ändern, denn in der 11. Auflage der „internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme“ 2017 ist ein Entwurf enthalten, welche Spielsucht zu einer eigenständigen Krankheit erklärt. In der Zeitschrift „Journal of Behavioral Addictions“ erschien jedoch ein offener Brief, indem sich einige Forscher gegen diese Einstufung aussprechen. Sie begründen ihre Meinung indem sie auf den wenig gesicherten Forschungsstand verweisen. Die Diagnoseverfahren sind noch zu abhängig von denen der Substanzmissbrauch und Glückspielsucht und es gibt noch keine allgemeine Auffassung zu den Symptomatiken. Die Forscher befürchten mit einer zu frühzeitigen Einstufung, dass die Forschung in eine falsche Richtung gedrängt wird und die Betroffenen unter einer Stigmatisierung zu leiden hätten.<sup>73</sup>

---

71 Wölfing, Klaus; Müller, Kai, W. (2009): Computerspielsucht. In: Batthyány, Dominik; Pritz, Alfred (Hrsg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte, Wien; New York, S. 291-307.

72 Kammerl, Rudolf (2012): EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und den (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien, Berlin.

73 Vgl.: VDVC e.V. (Hrsg.): VDVC. <https://vdvc.de/blog/2017/02/05/spielesucht-soll-erkennung-als-krankheit-finden/#more-9861> (27.05.17).

Auch wenn nur eine Minderheit von Computerspielsucht betroffen ist, so ist es ein ernstzunehmendes Problem, denn „Allein in der Altersklasse Jugendlicher im Alter von 15 Jahren [musste 2009] deutschlandweit von etwa 13.000 computerspielabhängigen Jungen und 1.300 computerspielabhängigen Mädchen ausgegangen werden.“<sup>74</sup>

Schlussendlich lässt sich sagen das Computerspielsucht ein Problem ist welches nicht verleugnet werden kann. Jeder Mensch kann dafür anfällig werden. Wichtig [dabei] ist: „Ein Zusammenhang zwischen exzessivem Spielen (Sucht) und Gewalt wurde nicht gefunden“<sup>75</sup> Es sind zwei, getrennt voneinander zu behandelnde, verschiedene Probleme.

## 4 Chancen

In vielen Medienberichten werden Computerspiele durchweg schlecht dargestellt, dies ist aber nicht der Fall. Nachdem die „schlechte Seite“ von Computerspielen aufgezeigt wurde, soll nun in diesem Kapitel auf die Chancen, die Computerspiele bieten, eingegangen werden. Damit soll eine andere Seite aufgezeigt werden, die die Medien oftmals „vergessen“. Auch für die ältere Generation und damit die Eltern halten Computerspiele einige Chancen bereit.

### 4.1 Kommunikation

In Computerspiele bestehen verschiedene Möglichkeiten um mit anderen Spielern in Verbindung zu treten und zu kommunizieren. In so gut wie jedem Onlinespiel ist ein Chat integriert. Mit dem kann der Spieler Nachrichten an alle Spieler schicken, die gerade Online sind, Nachrichten an ausgewählte Gruppen und Nachrichten an einzelne Spieler. Spieler die oft zusammen spielen nutzen meistens die Chance über einen Sprachchat miteinander zu sprechen. In den meisten Spielen ist die Möglichkeit miteinander zu sprechen nicht gegeben, so dass Spieler auf andere externe Programme wie Skype oder TeamSpeak zurückgreifen. Chats mit einer Videoübertragung sind eher selten. Damit wird ein gewisser Grad an Anonymität gewahrt und ermöglicht es frei und ungezwungen miteinander zu kommunizieren. Natürlich bietet die Anonymität auch ein

---

74 Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2009) Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale.

75 Kunczik (2013), S. 199.

gewisses Risiko bezüglich Beleidigungen, anzügliches bzw. abstoßendes Verhalten und betrügerische Absichten. Jedoch schätzt die Verfasserin die Möglichkeiten die die Kommunikation bietet als höherwertig ein, als die Risiken.

Mit der Möglichkeit der Kommunikation außerhalb eines Netzwerkes ergaben sich auch die ersten Clans. Clans besteht aus einer Gruppe von Spielern die ein oder mehrere Spiele zusammen spielen. Fritz bezeichnet dies als virtuelle Gemeinschaft und benennt drei Merkmale. Zum einen das diese Gemeinschaften über Kommunikationsprozesse entstehen, welche über Computer getätigt werden, sie einen virtuellen Treffpunkt haben wie Chaträume oder einen Platz im Spiel und das die Mitglieder ähnlichen Interessen nachgehen.<sup>76</sup> Die ersten Spielgemeinschaft entstand in dem Egoshooter Quake 1996, da es in diesem Spiel erstmals möglich war gegen andere Spieler zu spielen und mit diesen zu kommunizieren.<sup>77</sup> Die Clans werden von Wenzler in drei verschiedene Gruppen eingeteilt. In die „Fun-Clans“, welche nur zum Spaß zusammen spielen und keinerlei Wert darauf legen die Besten zu sein. Die „semiprofessionellen Clans“, die Wert auf den Wettkampf legen, aber den Spielspaß nicht vernachlässigen und die „Pro-Gamer-Clans“, welche durch Computerspiele den Erfolg suchen.<sup>78</sup> Viele Clans entstanden aus bereits bestehenden Verbindungen, z.B. zwischen Schulfreunden. Doch andere Clans wiederum bestehen aus reinen Internetbekanntschaften, die eine gemeinsame Spielliebe ausleben.

„Da der visuelle Aspekt der Wahrnehmung in der virtuellen Spielgemeinschaft entfällt, führt dies dazu, dass die sozialen, alters- und geschlechtsspezifischen Unterschiede irrelevant sind.“<sup>79</sup> Damit erfolgt die Konzentration nicht auf das Äußere des Gegenübers, sondern nur auf das geschriebene bzw. gesprochene Wort. So können Spieler die ein geringes Selbstbewusstsein besitzen oder einen körperlichen Makel haben, dieses überspielen und positive Eigenschaften hervorheben. Dadurch das die Spieler stundenlang zusammen miteinander spielen, entstehen soziale Bindungen und können über bloße Bekanntschaften aus dem Internet hinaus gehen, sodass die Spieler sich als Freunde bezeichnen. Als solche unterhalten sie sich auch über private Dinge und treffen sich auch außerhalb des Spieles und unternehmen etwas zusammen. Der Clan kann für den Spieler zu einer zweiten Familie werden, indem die Interessen geteilt wer-

---

76 Vgl.: Fritz, Jürgen (2009): Spiele in virtuellen Gemeinschaften. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden. S. 136.

77 Vgl.: Adamus (2006), S.142.

78 Vgl.: Wenzler, N. (2003): Dynamik und Strukturen von Internet-Clans. Köln, S.21.

79 Fritz, Jürgen (2009) : Spiele in virtuellen Gemeinschaften. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden, S.141.

den und der Spieler Verständnis und Anerkennung findet. Durch das „Zusammenleben“ in einer Spielergemeinschaft können die Spieler viel erlernen. So können Spieler mit geringen Selbstbewusstsein durch Spiele leichter Freunde finden und dadurch mehr Selbstvertrauen gewinnen, welches sie in der realen Welt umsetzen können. Oder ein Spieler der eine verantwortungsvolle Position, wie z.B. Clanleiter oder Stratege, im Clan übernimmt und dadurch Verantwortung erlernt. Ein Spieler der die Gestaltung der Website seines Clans übernimmt, erlernt dadurch technische Grundlagen. Auch Wenzler konnte durch Interviews mit Spielern von Lernprozessen berichten.<sup>80</sup>

## 4.2 Serious Games

Da dieser Begriff von Spielen eine sehr breite Verwendung findet, ist eine allgemein gültige Definition schwierig. Dennoch wird hier versucht Überblick zu geben. Auch steckt die Forschung zu dem Nutzen von Computerspielen noch in den Kinderschuhen und ist kostenintensiv, sodass mit Sicherheit noch nicht alle möglichen Anwendungsgebiete bekannt sind und andere nur teilweise erforscht sind. Die Bezeichnung der Serious Games existiert erst seit 2002 und wurde von dem Spiel America's Army geprägt.<sup>81</sup>

Lernen sollte Spaß machen, denn nur was uns Menschen Spaß macht, machen wir gern. So wird lernen und spielen immer häufiger mit einander verbunden. Diese Spiele heißen Serious Games und werden in der Bildung eingesetzt, gehen aber über die reine Wissensvermittlung hinaus und während Edutainment-Spiele sich vorrangig an Kinder richten (siehe Kapitel 4.3), sind Serious Games für alle Altersklassen gedacht. Bei dieser Art von Spielen wird die Motivation zur Konzentration ausgenutzt, um ein „ernstes“ Ziel anzustreben. So beschäftigen sich ca. 63% nach Ritterfeld der Spiele mit schulischer Bildung, 14% mit gesellschaftlichen Themen, zehn Prozent für berufliche Weiterbildung, acht Prozent mit Medizin und Gesundheit, fünf Prozent mit militärische Zwecke und ca. ein Prozent beziehen sich auf Marketing-Spiele.<sup>82</sup> Dabei kann jedes dieser Ziele in jedem Genre umgesetzt werden.<sup>83</sup> Serious Games bieten nach Lampert das

---

80 Vgl.: Wenzler (2003), S.78ff.

81 Vgl.: Lampert, Claudia; Schwinge Christiane, Talks, Daniel (2009): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health), In: MedienPädagogik, Heft 15 (2009), S.2.

82 Vgl.: Ritterfeld, Ute; Cody, Michael.; Vorderer, Peter (2009) Serious Games. Mechanisms and effects, New York, S.10-25.

83 Vgl.: Lampert, Claudia; Schwinge Christiane, Talks, Daniel (2009): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health), In: MedienPädagogik, Heft 15 (2009), S.3.

Erlernen von neuen Fähigkeiten und Kompetenzen.<sup>84</sup> Darum werden Serious Games auch genutzt um die Mitarbeiter kostengünstig und zeitsparend weiterzubilden. Bei Piloten Ausbildung werden diese Spiele ebenfalls unterstützend dazu genommen und Chirurgen können beispielsweise eine risikoreiche Operationen trainieren.

Durch Serious Games ist es möglich verschiedene Probleme auf der ganzen Welt dem Spieler näher zu bringen und zu erklären. Dabei ist es egal ob es sich um soziale oder politische Ereignisse handelt. Auch Naturkatastrophen können dargestellt werden. So ist es in dem Spiel „stop disasters“<sup>85</sup> möglich verschiedene Naturkatastrophen, z.B. ein Erdbeben, zu erleben. Zu Beginn bekommt der Spieler ein bestimmtes Budget und muss damit die Sicherheit der Bürger erhöhen, damit so viele wie möglich das kommende Erdbeben überleben. Indem er beispielsweise ein Krankenhaus und ein Frühwarnsystem baut. Dabei muss der Spieler verschiedene Sachen beachten, z.B. nicht zu eng zu bauen und darauf achten das die Häuser auch erdbebensicher sind. Nach Ablauf der Zeit tritt die Katastrophe ein und der Spieler bekommt eine Statistik wie viel Sachschaden entstanden ist, wie viele Menschen noch leben und wie viele gestorben sind. Dieses Spiel klärt spielerisch über die Gefahren von Naturkatastrophen auf.

Ein weiterer Anwendungsbereich von Computerspielen ist der der Medizin beispielsweise zu Therapiezwecken, z.B. als Beschäftigungs- und Schmerztherapie, und auch bei Opfer eines Schlaganfalles tragen Computerspiele zu einer Verbesserung der kognitiven Fähigkeiten bei.<sup>86</sup> Es kommt also nicht überraschend das Spiele immer mehr zur Unterstützung der Fernbehandlung eingesetzt werden. Diese Unterkategorie heißt auch „Games for health“. Diese Art von Spielen wird auch dafür eingesetzt dem Patienten besser über Krankheiten aufklären zu können. Spiele welche ebenfalls für gesundheitsförderliche Zwecke wie z.B. (wiedererlangen der) Bewegung ausgelegt sind fallen auch darunter (siehe Kapitel 4.4).

Es stellt sich jedoch die Frage: was sind ernste bzw. „seriöse“ Ziele und wo sind die Grenzen. Darum ist es sinnvoll „Serious Games nicht als moralischen Begriff zu verstehen und das Verständnis der Ernsthaftigkeit der Zwecke nicht normativ zu setzen.“<sup>87</sup> Denn es existieren durchaus Spiele mit fragwürdigen oder bestreitbaren Zielen, beispielsweise das Spiel America's Army, welches zu Rekrutierungszwecken eingesetzt wird oder Spiele welche für extremistische Ziele genutzt werden.

---

84 a.a.O. S.6.

85 Das Spiel ist kostenfrei zu finden auf: [www.stopdisastersgame.org/en/playgame.html](http://www.stopdisastersgame.org/en/playgame.html) (14.06.2017).

86 Griffiths, M.D. (2005): Video games and health. In: British Medical Journal, 331, S. 122f.

87 Breuer, Johannes (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning, Düsseldorf, S. 21.

Zur Wirksamkeit von Serious Games gibt es bislang nur wenige Studien. Die vorhandenen Studien unterstreichen ihr bestehendes Potenzial, sind jedoch noch zu wenige um die allgemeine Wirkung zu bestätigen.<sup>88</sup> Die Serious Games bieten einen vielversprechenden Ansatz für Lernprozesse mit Computerspielen. Jetzt muss die Forschung nur noch ein abschließendes Urteil fällen.

### 4.3 Lernspiele

Die Lernspiele können in zwei Kategorien eingeteilt werden: in Spiele die es darauf anlegen dem Spieler etwas bei zubringen, die sogenannten Edutainment-Spiele (Zusammensetzung aus education englisch für Bildung und entertainment englisch für Unterhaltung), und Spiele die es nicht darauf ansetzen und dennoch Wissen vermitteln.

Streng genommen sind die Edutainment-Spiele eine Unterart der Serious Games. Hier werden diese allerdings extra aufgeführt, damit der mögliche lernende Charakter von Computerspielen für Kinder aufgeführt werden kann. Im Idealfall werden Edutainment-Spiele von Computerspielentwickler und Pädagogen zusammen entwickelt, denn diese Spiele verschreiben sich der Bildung und gleichzeitiger Unterhaltung, ähnlich den Serious Games (siehe Kapitel 4.2). Der Fokus liegt dabei auf der schulischen Bildung, vermitteln von Wissen in den verschiedenen Fächern und verbessern von Kompetenzen wie z.B. rechnen und lesen. Dabei das richtige Verhältnis zwischen Lernen und Spiel bzw. Spaß zu finden, schafft nicht jedes Spiel. So gibt es Spiele die die Balance halten können und Spiele die mehr das Gefühl von lernen vermitteln, als von Spiel. In vielen Spielen ist der tatsächliche spielerische Teil nur eine Belohnung nach dem richtigen Lösen einer Aufgabe und sollte der spielerische Teil überwiegen besteht die Gefahr das der Spieler sich mehr auf diesen Teil konzentriert. Damit würde bei diesem Spiel mehr gespielt als gelernt werden. Bessere Beispiele schaffen es Lern- und Spielziel mit einander zu verbinden. „Allerdings [...] entscheiden die Spielenden selbst, worauf sie ihre Aufmerksamkeit im Spiel richten möchten: auf die Lern- oder die Spielinhalte oder auf beide.“<sup>89</sup> Obwohl Edutainment-Spiele einem realen Zweck dienen, müssen die Spiele selbst nicht in einer realitäts- und wirklichkeitsnahen Umgebung spielen. Fantasie und Sciencefiction Welten sind ebenso möglich.

---

88 Vgl.: Lampert, Claudia; Schwinge Christiane, Talks, Daniel (2009): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health), In: MedienPädagogik, Heft 15 (2009), S.12.

89 Hoblitz, Anna (2014): Spielend lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht, Paderborn S.84.

Durch Computerspiele zeigen „Computerspieler [...] Fähigkeiten und Bemühungen, die sich Lehrer von ihren Schülern wünschen: Konzentration über einen längere Zeit, eine oftmals hohe Frustrationstoleranz, die Motivation, eigene Fertigkeiten stetig zu verbessern und sich Herausforderungen zu stellen“<sup>90</sup> Nach Wilson treten gesteigerte Motivation und verbesserte Leistung nach dem Verwenden von Edutainment-Spielen auf.<sup>91</sup> Und Breuer erwähnt Verbesserungen bei der visuellen Wahrnehmung, das mentale Rotationsvermögen, die Hand-Augen-Koordination, Problemlösefähigkeiten und räumliches Vorstellungsvermögen.<sup>92</sup> Den positiven Effekt führt er auf Spielelemente wie Regeln, Ziele, Fantasie, Herausforderungen, Reize, Kontrolle und ein sofortiges Feedback zurück. Diese Faktoren sollen das Lernen unterstützen. Verschiedene Studien konnten einen Wissenszuwachs bestätigen und konnten beweisen das der Wissenszuwachs umso größer ist je besser das Kind das Spiel beherrscht.<sup>93</sup> Jedoch gilt, wie für alles neues, : aufgeschlossen sein und eine Chance geben. Es gibt Hinweise darauf das Kinder die den Lernspielen skeptisch gegenüber stehen oder sogar ablehnen, sich vor dem Lerninhalt verschließen und demnach keine positiven Effekte erzielen können.<sup>94</sup> Im Gegensatz zu diesen Spielern ist es kurzfristig möglich das Interesse an einem Themengebiet zu erhöhen, allerdings reicht diese Erhöhung noch nicht aus damit sich das Kind selbstständig mit dem Thema beschäftigt.

Problematisch ist wenn die Kinder behaupten ein Spiel zu spielen, welches ihr Wissen steigern soll, dies aber nur als Ausrede benutzen und ein ganz anderes Spiel spielen. In Deutschland gibt es bereits Schulen in denen unter Aufsicht Spiele mit Lerninhalten eingesetzt und erprobt werden. Dabei ist es im Moment noch wichtig das ein Lehrer dies überwacht und bei eventuellen Fragen oder bei falsch getroffenen Schlussfolgerungen zur Seite zu stehen. Die Forschungen zu Edutainment-Spiele sind noch nicht abgeschlossen und noch nicht eindeutig. So kann auch noch nicht eindeutig gesagt werden, ob diese Spiele tatsächlich beim lernen helfen, obwohl viele Ansätze dafür sprechen.

Spiele die es nicht darauf anlegen Wissen zu vermitteln und es dennoch machen, stellen in erste Linie ein Unterhaltungsmedium dar. Dabei kann unterschiedliches Wissen vermittelt werden, hier wird an dem Beispiel Geschichtswissen darauf eingegangen.

---

90 Breuer (2010), S.11f.

91 Wilson, Katherine A.; Bedwell, Wendy L.; Lazzara, Elizabeth H (u.a.) (2009): Relationships Between Game Attributes and Learning Outcomes: Review and Research Proposals. In: Simulation & Gaming, Nr. 40, Jg. 2 (2009), S. 217–266.

92 Vgl.: Breuer (2010), S.13.

93 Hoblitz (2014), S.37.

94 a.a.O. S. 46f.

Ein historisches Setting wird in Computerspielen oft verwendet, denn es ist einfacher. Bei einem vorhanden Setting müssen die Entwickler keine neue Welt entwerfen, sondern nehmen was es gab. Die Spiele die auf historischen Grundlagen basieren, haben verschiedene Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit ist es den Spieler eine bekannte Persönlichkeit von damals steuern zu lassen. Weiterhin ist es auch möglich das eine fiktive Person gesteuert wird, aber bekannte Persönlichkeiten treffen, mit ihnen interagieren und historische Ereignisse erleben kann. In manchen Spielen wird die historische Zeit jedoch nur als Kulisse verwendet und die Handlungen werden komplett neu erdacht. Durch diese Art von Spielen ist es möglich Faktenwissen über die gespielten Zeiträume, Ereignisse, Strukturen und Prozesse zu erlangen. Allerdings ist es ganz wichtig zu beachten: *Computerspiele stellen keinen Anspruch an historischer Korrektheit.* Das vordergründige Ziel ist noch immer die Unterhaltung und hat keine Lehrabsicht. Somit werden Ereignisse unter anderem stark verkürzt, beschleunigt und/oder umgeschrieben um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Ob die historischen Ereignisse im Spiel der Wirklichkeit entsprechen, können die Spieler leicht verifizieren, sollte das Interesse daran bestehen. Ansonsten besteht die Gefahr dass das fehlerhafte Faktenwissen erhalten bleibt. Stefan Wesner hat durch eine „stichprobenartige Betrachtung von Internetforen [herausgefunden], dass sich die Spieler mit historischen Begebenheit, wie sie im [Computerspiel] dargestellt werden auseinandersetzen und diese bewerten.“<sup>95</sup> Ein Spiel welches eine beeindruckende Geschichtstreue aufweist, ist die Assassin's Creed Reihe. In dem Ableger Assassin's Creed Unity läuft der Spieler mit einer fiktiven Person durch das Paris des Jahres 1789. Dabei ist die Stadt so originalgetreu wie möglich aufgebaut, da sie auf Stadtpläne aus dieser Zeit basiert. Der Historiker Maxime Durand hat sich dafür durch verschieden Archive gelesen und die Informationen an die Programmierer weitergegeben.<sup>96</sup> Nicht nur der Stadtaufbau ist sehr detailliert und originalgetreu, sondern auch die Geschichte selbst. Das Spiel vermittelt auch abseits der Hauptgeschichte Wissen über diese Zeit. Dem Spieler ist es z.B. möglich in eine Druckerei zu gelangen und kann dabei zusehen wie damals „Erklärung der Menschen- und Bürgerrechte“ gedruckt und vervielfältigt wird.

Natürlich ist es nicht nur möglich sich Geschichtswissen durch Computerspiele anzueignen. Durch den ständigen Kontakt in Onlinespielen zu anderen Spielern ist es beispielsweise ebenso möglich die Englischkenntnisse zu verbessern, denn auch dort ist die vorrangige Sprache Englisch. Ein weiteres Beispiel ist das Erlangen von Reaktions-

---

95 Wesner, Stefan (2007): Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischen Inhalt. In: Bevc, Tobias (Hrsg.) (2007): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen S.160.

96 Vgl.: Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.): NDR. [www.ndr.de/kultur/geschichte/Geschichte-lernen-mit-Assassins-Creed,assassinscreed116.html](http://www.ndr.de/kultur/geschichte/Geschichte-lernen-mit-Assassins-Creed,assassinscreed116.html) (09.06.2017).

fähigkeiten. Ganz stark vereinfacht kann gesagt werden, dass jedes Computerspiel ein Lernspiel ist, da in jedem zumindest Hand-Auge-Koordination erlernt bzw. verbessert werden kann. Es wurde bereits erwiesen, dass computerspielende Chirurgen 27% schneller arbeiten und 37% weniger Fehler bei Laparoskopien machen, als ihre nicht spielenden Kollegen.<sup>97</sup> Zusätzlich dazu muss in jedem Spiel erst einmal die Spielmechanik erlernt und die Regeln verstanden werden, dadurch findet immer ein Lernprozess statt.

## 4.4 Computerspielen im Alter

Der Gedanke das Computerspiele nur etwas für Jüngere sei, hält sich hartnäckig. Jedoch zeigt eine Umfrage der BIU im Jahre 2014, dass ca. 20% aller Spieler älter als 50 Jahre sind.<sup>98</sup> Diese Zahl wird voraussichtlich in den nächsten Jahren weiter steigen, da die heutigen Spieler das Spielen von Computerspielen im Alter sehr wahrscheinlich nicht aufgeben werden. Warum ältere Menschen am Computer spielen ist ganz einfach. Besonders bei ihnen, die nicht mehr arbeiten müssen, spielt die Freizeitgestaltung eine große Rolle und Computerspiele sind in erster Linie Unterhaltungsmedien. Natürlich ist es auch möglich, dass sie sich mit dem beschäftigen wollen, was ihre Enkel machen und mit ihnen Zeit verbringen.

Computerspiele erzielen aber auch im Alter vermehrt positive Wirkungen, dabei legen diese es oftmals nicht auf diese Wirkung an. Farris konnte unter anderem einen positiven Einfluss auf Gedächtnisfunktionen wie z.B. Aufmerksamkeit, Merkfähigkeit und Verarbeitungsgeschwindigkeit ältere Menschen feststellen.<sup>99</sup> Zudem konnte „eine Verbesserung der motorischen Fähigkeiten wie der Hand-Auge-Koordination, Fingerfertigkeiten und Feinmotorik sowie eine Verbesserung der Reaktionszeit nachgewiesen werden.“<sup>100</sup> Durch Computerspiele sind sie auch in der Lage Medienkompetenz zu entwickeln. Viele ältere Menschen fühlen sich mit dem Umgang der digitalen Welt noch immer unsicher und werden „digital immigrants“ (digitale Einwanderer) genannt. Durch den regelmäßigen Umgang mit Computerspielen erlernen sie die intuitive Steuerung

---

97 Golem Media GmbH (Hrsg.): Golem.de. [www.golem.de/0404/30737.html](http://www.golem.de/0404/30737.html) (21.06.2017).

98 Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (Hrsg.): BIU. [www.biu-online.de/marktdaten/altersverteilung](http://www.biu-online.de/marktdaten/altersverteilung) (08.06.2017).

99 Vgl.: Farris M; Bates, R; Resnick H (u.a.) (1994): Evaluation of Computer games' impact upon cognitively impaired frail elderly, In: Press, Haworth (1994): Electronic Tools for Social Work Practice and Education, S.219-228.

100 Dogturl, Layla (2008): Computerspiele und 50+. Akzeptanz und Potential von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren S.66.

der Geräte und der Software. Diese intuitive Nutzung lässt sich auch auf die Nutzung des Internets übertragen.

Spiele welche für die ältere Generation besonders interessant sind, sind leicht zu installieren, bieten einen schnellen und leichten Einstieg, ermöglichen schnelle Erfolgserlebnisse und verzichten dabei auf eine komplexe Geschichte.<sup>101</sup> Dazu zählen Puzzle-, Quiz- und Lernspiele wie z.B. Dr. Kawashima Gehirnjogging. Aber auch Spiele die die motorischen Fähigkeiten erhalten und verbessern werden immer beliebter. Spiele die bewegungsorientiert sind, können z.B. die Sportspiele der Wii Sports sein. Dogruel konnte herausfinden, dass Spiele die als Trainingsinstrument dienen für Ältere am interessantesten sind.<sup>102</sup>

Nicht jedes Spiel ist für jeden geeignet und besitzen bestimmte nicht zu überwindende Barrieren, da sie für jüngere konzipiert wurden. So stellen z.B. bewegungsorientierte Spiele ein Hindernis für Menschen mit (teilweise) gelähmten Gliedmaßen dar. „Diesem Problem nimmt sich das Toolkit *KINECTWheels* an, das speziell für die Entwicklung bewegungsbasierter Computerspiele für Rollstuhlfahrer erarbeitet wurde und die Einbindung des Rollstuhls in den Interaktionsprozess erlaubt“<sup>103</sup> Somit wird der Rollstuhl nicht nur als Behinderung gesehen, sondern auch als Eingabegerät für Spiele. Dies ermöglicht eine veränderte Sicht auf ein Gerät, an das man sein restliches Leben lang gefesselt ist. Spiele für Ältere müssen prinzipiell flexibler werden, um beispielsweise einstellen zu können in wie weit sie sich bewegen können. Die Forschung über Computerspielen im Alter ist jedoch im Moment noch gering. Allerdings steigt der Anteil der Bevölkerung, welcher älter als 50 ist, immer weiter an. Sodass diese Bevölkerungsgruppe auch aus wissenschaftlicher Sicht immer wichtiger wird. Eins ist sicher, der positive Effekt auf die Fähigkeiten der Älteren lässt sich nicht abstreiten und „Im Zuge des fortschreitenden demografischen Wandels werden Videospiele einen selbstverständlichen Platz in den älteren Bevölkerungsschichten und sogar Seniorenheimen finden.“<sup>104</sup>

---

101 Smeddinck, J.; Siegel, S.; Herrlich, M.; (2013): Adaptive Difficulty in Exergames for Parkinson's disease Patients. In: Proceedings of Graphics Interface (2013), SK, Canada.

102 Vgl.: Dogruel, (2008), S.171.

103 Smeddinck, D.; Gerling, Kathrin M.; Malaka, Rainer. (2014): Anpassbare Computerspiele für Senioren. In: Information Spektrum, Nr. 37 (2014) S.578.

104 Ebd.

## 4.5 Geld verdienen mit Computerspiele(n)

### *Handel*

Es gibt verschiedene Wege wie es möglich ist als Spieler mit Computerspiele Geld zu verdienen. Die einfachste Methode ist der Handel mit anderen Spielern. Der Handel erfolgt am häufigsten mit der Währung die nur im Spiel existiert, die sogenannte In-game-Währung. Es gibt aber die Möglichkeit reales Geld damit zu verdienen. Da es viel Zeit in Anspruch nimmt einen Avatar auf ein hohes Level zu trainieren, ist es möglich einen Avatar der ein hohes Level hat von anderen Spielern für echtes Geld zu kaufen. Dies geschieht meist in Online-Börsen, abseits von dem eigentlichen Spiel. Je höher das Level des Avatars ist und je besser seine Fähigkeiten und Attribute gewählt wurden, umso mehr ist er wert. Nicht nur Avatars werden online verkauft, sondern auch besonders seltene Items. Je seltener, umso höher der Preis. Jedoch ist „Dieser Handel [...] von den Spielfirmen unerwünscht, weniger wegen ethischer Bedenken, sondern wegen der Tatsache, dass hier ein hohes Kapitalvolumen an ihnen vorbeigeschleust wird.“<sup>105</sup>

### *E-Sport*

Eine weitere Möglichkeit ist das bestreiten von Turnieren. In vielen Spielen werden Meisterschaften abgehalten. Dies nennt sich E-Sport.

„Der Begriff E-Sport setzt sich aus den Begriffen „Electronic“ und „Sport“ zusammen. E-Sport bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. E-Sport versteht sich entsprechend des klassischen Sportbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis).“<sup>106</sup>

In Nahe zu jedem Bereich gibt es die Möglichkeit an einem Turnier teilzunehmen. Bei taktischen Ego-Shootern wird Counter-Strike gespielt, während bei Sportsimulationen Fifa und bei Autorennspielen Need for Speed gespielt wird. Profi-Spieler haben bei diesen Turnieren die Chance auf einen hohen Bekanntheitsgrad innerhalb der Szene und neben Sachpreisen ein hohes Preisgeld zu gewinnen. Die Preisgelder sind momentan

---

<sup>105</sup>Lackner (2014), S. 108.

<sup>106</sup>Barilla, Marco Francesco (2013): E-sport – Massenphänomen mit Wachstumspotentialen? Ein Vergleich des virtuellen mit dem realen 'Profi-Sport', (o.O), S 22.

so hoch wie noch nie. Während bei dem Turnier „The International“ 2012 ein Preisgeld von 1,6 Millionen US-Dollar ausgeschüttet wurde, gab es 2014 schon 10,9 Millionen und 2016 20,7 Millionen US-Dollar zu gewinnen.<sup>107</sup> Diese Gelder werden durch Eintrittspreise, Crowdfunding und Sponsoren aus dem Computer- und Spielbereich finanziert. Um seine Leistung halten und verbessern zu können muss der Spieler dafür tagtäglich mehrere Stunden lang mit seinem Team trainieren. Die Konkurrenz in diesem Bereich ist sehr groß, sodass die Chance damit tatsächlich groß raus zukommen sehr gering ist.

### *Modifikation*

Die letzte Möglichkeit die hier vorgestellt werden soll, ist die der sogenannten Mods (modification). Mods sind Weiterentwicklungen und/oder Veränderungen im Spiel der von den Entwicklern nicht vorgesehen war und von dem Spieler selbst entwickelt und programmiert wurde. Viele Entwickler stellen den Spielern einen Teil des Spielecodes zur Verfügung. Damit haben die Spieler die Möglichkeit ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und neue Elemente in das Spiel einfließen zu lassen oder das Spiel ganz zu verändern. So erlaubt eine Modifikation in dem Spiel „Unreal Tournament“, welches eigentlich ein Ego-Shooter ist, mit einem Mitspieler ein leicht abgewandeltes Fußballspiel zu spielen. Die Entwickler erhalten durch die Spieler eine Rückmeldung über die Qualität ihres Codes und werden auf Fehler aufmerksam gemacht. Ebenso können sie durch die erschaffenen Mods sehen was sich die Spieler gerne wünschen. Für gewöhnlich bekommen die Entwickler der Mods keine finanzielle Entlohnung dafür, da die Mods kostenfrei über das Internet erworben werden können. Aber wenn eine Mod besonders viel Anerkennung und Aufmerksamkeit durch die Spielgemeinschaft bekommt, ist es möglich das selbst Spielentwickler auf die Mod und deren Entwickler aufmerksam werden und einen entsprechenden Job anbieten. So beruht Counter-Strike eigentlich auf den Shooter Half-Life und wurde als Mod für dieses von einem kanadischen Jugendlichen entwickelt. Dieser wurde dann in die Produktion des eigenständigen Spiel Counter-Strike eingebunden. Auch wenn kein Spieleentwickler auf die Eigenkreation aufmerksam wird, erlernen die „Modder“ technische Fähigkeiten und können die eigene Mod als Referenz bei einer Bewerbung angeben und so die eigenen Chancen auf einen guten Job erhöhen.

---

<sup>107</sup> Sport1 GmbH (Hrsg.): Sport1. [www.sport1.de/esports/dota2/2017/05/dota-2-the-international-2017-knackt10-millionen-preisgeld](http://www.sport1.de/esports/dota2/2017/05/dota-2-the-international-2017-knackt10-millionen-preisgeld) (14.06.2017).

## 5 mediale Berichterstattung

Computerspiele und deren Spieler werden von den Medien und Politikern noch immer nicht verstanden. So forderte der bayerische Innenminister Günther Beckstein 2006: „'Killer-Spiele' sollten in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt“<sup>108</sup>. Auch stellen viele Berichte in den Medien Computerspiele (absichtlich) falsch dar und sorgen teilweise dafür dass deren Spieler stigmatisiert werden. In diesem Kapitel wird, aufgrund des Platzmangels, nur auf zwei Berichte die im Fernsehen gelaufen sind, eingegangen und berichtet.

### 5.1 Frontal 21 – “Videogemetzel im Kinderzimmer”

Frontal 21 ist ein Fernsehmagazin des Senders ZDF und hat eine Länge von ca. 45 Minuten. Am 9. November 2004 wurde in diesem Fernsehmagazin der Beitrag „Videogemetzel im Kinderzimmer“<sup>109</sup> ausgestrahlt. Die Länge des Beitrages beträgt 7 Minuten und 59 Sekunden. Der Beitrag liegt nur einzeln vor und kann somit nicht im Kontext der Sendung gesehen werden. In diesem wird sich mit dem Zusammenhang zwischen Computerspielen und Gewalt auseinandergesetzt. Einen aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Anlass für den Beitrag von Frontal 21 gab es nicht. Die Öffentlich-Rechtlichen setzten sich schon des öfteren mit diesem Thema auseinander. Schon 1998 wurde in dem Beitrag „Todesspiele – Wenn Gewaltbilder Wirklichkeit werden“<sup>110</sup> von ARD sich kritisch mit der virtuellen Gewalt auseinandergesetzt, wobei das Spiel Quake, der Film Terminator und die Band Blind Guardian verantwortlich für Schüsse auf einen Autofahrer gemacht wurden.

Der Bericht von Frontal 21 wurde, vor allem von Spielern, scharf kritisiert. Der Titel suggeriert schon welche Meinung dieser Beitrag vermitteln soll. Während der Titel „Videogemetzel im Kinderzimmer“ lautet wurde in der Anmoderation „Massenmord als Kindersport“ gesagt. Kinder unter 14 Jahren werden jedoch in dem ganzen Beitrag nicht gezeigt. Schon allein das vermittelt das klischeehafte Bild das nur Jugendliche Computerspielen.

---

108 VDVC e.V. (Hrsg.): VDVC. [www.vdvc.de/blog/2008/09/28/gunther-beckstein/](http://www.vdvc.de/blog/2008/09/28/gunther-beckstein/) (10.07.2007).

109 Der Beitrag ist zu finden unter: [www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4](http://www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4) 21.06.2017

110 Den ersten Teil des Beitrages gibt es unter: [www.youtube.com/watch?v=7XTLT8ywSmk](http://www.youtube.com/watch?v=7XTLT8ywSmk) 21.06.2017

Ein anderer Kritikpunkt ist schon der Beginn des Beitrages. Hier stellt der Journalist Theo Koll die Behauptung auf Computerspiele eignen sich für Ziel- und Schießübungen: „Erinnern Sie sich noch? An den Jungen, der in seine Schule marschierte und unter Lehrern und Schülern ein Massaker anrichtete? Er soll mit einem brutalen Videospiel das Zielen trainiert haben.“<sup>111</sup> Es wird immer wieder behauptet das Ego-Shooter für das Militär und die Polizei als Schießtraining entwickelt sei bzw. vom Militär sogar erfunden wurde. Tatsächlich existieren virtuelle Simulationsspiele für z.B. die Bundeswehr. Jedoch unterscheiden sie sich in vielen Punkten von den Ego-Shootern für die breite Masse. Das Spiel „Ausbildungsgerät Schießsimulation Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen“ (kurz AGSHP) beispielsweise wird zur Ausbildung eingesetzt. Aber betont werden muss das dies nur erfolgreich ist, da es sich um eine begleitende Schießausbildung handelt und das die Eingabegeräte den realen Waffen nachempfunden wurden, d.h. beispielsweise mit Rückstoßsimulation.<sup>112</sup> Normale Computerspiele wie der Amokläufer R. Steinhäuser angeblich gespielt haben soll, sind nur bedingt in der Lage reelle Schießfertigkeiten zu vermitteln. Verschiedene Abläufe werden vereinfacht, falsch dargestellt oder komplett weggelassen.<sup>113</sup> Diese Spiele wurden für die Unterhaltung entwickelt und verschiedene Vorgänge könnten den Spielspaß mindern. So ist es beispielsweise nicht möglich die Waffe zu sichern oder entsichern und der Durchladevorgang findet ohne Verlust von Munition statt. Auch wenn in Computerspielen immer realistischere Waffen gezeigt werden, darf dennoch nicht vergessen werden, dass das Zielen im Spiel das Auf und Ab bewegen der Maus ist und der Schuss durch ein Klicken ausgelöst wird. Ob dadurch der Umgang mit einer echten Waffe gelernt wird, ist fragwürdig. Ebenfalls lässt sich das Ausrichten eines Kreuzes in der Mitte des Bildschirms nicht mit dem Zielen einer echten Waffe vergleichen.

Nicht nur die Computerspiele an sich werden in diesem Beitrag in die Kritik genommen, sondern auch die USK. Durch den Satz: „3.500 Spiele sind hier geprüft worden, fast alle im Handel. Nur 23 Spiele haben keine Freigabe bekommen. Selbstzufriedenheit im Amt.“<sup>114</sup> wird der Eindruck erweckt die Spiele würden nicht richtig eingeschätzt und zu jungen Spielern zugänglich gemacht werden. Jedoch kann der Zuschauer diese Informa-

---

111 o.V.(2011): Youtube. [www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4](http://www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4) (21.06.2017), 00:00:29.

112 Bundesministerium der Verteidigung: Deutschesheer. [http://www.deutschesheer.de/portal/a/heer/start/technik/simulatoren/handwaffen/lut/p/z1/04\\_Sj9CPykssy0xPLMnMz0vMAfljo8zinSx8QnyMLI2MTP1MTAw8zRy9QgwMXQyD-XUz1wwkpiAJKG-AAjgb6wSmp-pFAM8xxmhFipB-sH6UfiZVYllihV5BfVJKTWqKXmAxyoX5kRmJeSk5qQH6yI0Sgl-Dei3KDcUREABszyIQ!!/dz/d5/L2dBISEvZ0FBIS9nQSEh/#Z7\\_B8LTL29225N440I6AJT01D1ST2](http://www.deutschesheer.de/portal/a/heer/start/technik/simulatoren/handwaffen/lut/p/z1/04_Sj9CPykssy0xPLMnMz0vMAfljo8zinSx8QnyMLI2MTP1MTAw8zRy9QgwMXQyD-XUz1wwkpiAJKG-AAjgb6wSmp-pFAM8xxmhFipB-sH6UfiZVYllihV5BfVJKTWqKXmAxyoX5kRmJeSk5qQH6yI0Sgl-Dei3KDcUREABszyIQ!!/dz/d5/L2dBISEvZ0FBIS9nQSEh/#Z7_B8LTL29225N440I6AJT01D1ST2) (21.06.2017).

113 Bösche, Wolfgang; Geserich, Florian (2007): Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen. Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau, In: Wirtschaft & Politik S. 51.

114 o.V.(2011): Youtube. [www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4](http://www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4) (21.06.2017), 00:02:04.

tionen nicht richtig einordnen, da wichtige Zahlen und Informationen vorenthalten werden. Unter anderem das unter diesen 3.500 Spielen auch harmlose Spiele sind, wie Super Mario. Durch das Verschweigen muss der Zuschauer unweigerlich denken, dass gewalthaltige Spiele die Regel sind. Dabei sind jährlich fast  $\frac{3}{4}$  der geprüften Spiele ab 12 freigegeben.<sup>115</sup> Eine weitere wichtige Information die vorenthalten wird ist, das die USK erst seit 2003 gesetzlich verbindlich ist. Somit liegen zwischen dem Beitrag und der gesetzlichen Regelung gerade einmal maximal ein Jahr. Damit sind 23 Spiele die keine Freigabe erhalten haben und damit erst ab 18 erhältlich sind statistisch gesehen eine ganze Menge.

Ein weiterer großer Kritikpunkt ist das Zeigen von Spielszenen ohne den Zuschauern Hintergründe und Zusammenhänge zu erklären. Beispielsweise wird eine Szene aus dem Spiel „Hitman Contracts“ gezeigt, in der der Spieler wahllos Personen erschießt, welche durch eine medizinische Einrichtung gehen, grüne OP-Hemden tragen und einen verwirrten Eindruck machen. Dazu wird gesagt: „Ein Hohn bei Spielen wie „Hitman: Contracts“. Sinnloses Morden im Sanatorium ist hier Spielinhalt.“<sup>116</sup> Der Zuschauer muss dabei unweigerlich denken, dass das Spielziel ist, dass der Spieler hilflose Patienten ermorden muss. Die gezeigt Spielszene ist jedoch aus der Mission „Asylum Aftermath“. In dieser Mission ist es die Aufgabe des Spielers aus der medizinischen Einrichtung zu entkommen. Die Aufgabe besteht nicht darin alle Personen zu ermorden, im Gegenteil die Aufgabe beinhaltet so unauffällig wie möglich vorzugehen und im besten Fall keinen zu erschießen. Dies verschafft auch die höchste Punktzahl.

Weiterhin wird im Beitrag auf das Spiel Doom 3 verwiesen, „eines der brutalsten Computerspiele. Das Horror-Spiel ist nicht indiziert, gilt als nicht-jugendgefährdend. Und das mit staatlichen Stempel.“<sup>117</sup> Auch hier unterschlägt Fromm den Zuschauern eine wichtige Information. Es ist korrekt das Doom 3 nicht als jugendgefährdend gilt, jedoch gilt es als jugendbeeinträchtigend. Wie in Kapitel 2.3 bereits beschrieben, bekommen jugendbeeinträchtigende Spiele eine Freigabe erst ab 18 Jahren und dürfen an Minderjährige nicht verkauft werden. Die Freigabe ab 18 Jahren ist auch Teil von Fromms Kritik. Der Jugendschutz würde seine Verantwortung auf die Verkäufer abrollen, denen man jedoch nicht zumuten könnte jugendbeeinträchtigende Spiele wirklich nur an Volljährige zu verkaufen. Diese seien überfordert. Durch Testkäufe wird belegt das der 14-

---

115 Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. [www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahres-statusjtk-2015/](http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahres-statusjtk-2015/) (11.07.2017).

116 o.V.(2011): Youtube. [www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4](http://www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4) (21.06.2017), 00:02:30.

117 a.a.O. 00:00:53.

Jährige Ken das Spiel kaufen konnte. Das nicht alle Verkäufer auf das Alter achten ist jedoch auch bei dem Verkauf von Alkohol und Tabakwaren der Fall, dies wird auch bei einer Stellungnahme eingeräumt. Die Stellungnahme wurde von dem Redaktionsleiter Dr. Richter veröffentlicht und unter anderem auf die Kritik der Indizierung eingegangen:

„Der Vorwurf trifft die Berichterstattung nicht, da der Beitrag auf etwas anderes zielte: [...] Frontal21 berichtete korrekt, dass zahlreiche extrem brutale Spiele auf dem Markt sind, deren Vorgängerversionen noch indiziert waren. Das steht im Widerspruch zum Jugendschutzgesetz (§ 14 Abs. 4). Beispiele hierfür sind die Spiele „Mortal Kombat: Deadly Allianca“, „Max Payne 2“, [...] „GTA San Andreas“ oder „Doom 3“<sup>118</sup>

Dr. Richter ist also der Meinung das die Nachfolgerspiele von indizierten Spielen ebenfalls indiziert werden sollten. „Mit dieser Stellungnahme hat Frontal21 nichts anderes getan als einzugestehen, dass der Beitrag allein deswegen zustande gekommen ist, weil der Gesetzestext nicht verstanden wurde.“<sup>119</sup> Denn die BpJM entscheidet bei jedem Spiel unabhängig von dessen Vorgängerversionen. Es handelt sich also um Einzelfallprüfungen. Bei allen Spielen die Dr. Richter genannt hat, sind die Kriterien die zur Indizierung geführt haben, entfernt wurden. So gibt es bei Max Payne 2 keine Selbstjustiz mehr und bei Doom3 werden keine Tötungen in epischer Breite gezeigt.

Der letzte Kritikpunkt auf den hier aufmerksam gemacht werden soll, ist das fehlende Expertenwissen. Die befragten Personen verfügten, bezüglich des Jugendschutzes und des Zusammenhanges zwischen Gewalt und Computerspielen, keinerlei Sachkompetenz. Einzig und Allein der Vertreter der obersten Landesjugendbehörde verfügte über solche, ist jedoch aus beruflichen Gründen nicht unabhängig. Es kommt kein unabhängiger Wissenschaftler zu Wort und auch wissenschaftliche Belege werden nicht aufgeführt.

Wie bereits erwähnt ist dieser Beitrag von Spielern scharf kritisiert wurden. So wundert es nicht das eine Petition, von GameStar gestartet, die Fairness und ausgewogene Darstellung fordert von mehr als 51.000 Spielern unterschrieben wurde.<sup>120</sup> Eine Berichtigung oder Entschuldigung erfolgte nicht. Der Beitrag und die Stellungnahme sind jedoch offiziell nicht mehr im Internet zu finden.

---

118 Dittmayer, Matthias (2014): Stigma-videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland, (o.O.), S.51.

119 Ebd.

120 Vgl.: Webedia Gaming GmbH (Hrsg.) (2005): GameStar. [www.gamestar.de/artikel/gamestar-beim-zdf-petition-gegen-frontal-21-berichterstattung,1456130.html](http://www.gamestar.de/artikel/gamestar-beim-zdf-petition-gegen-frontal-21-berichterstattung,1456130.html) (11.07.2017).

## 5.2 Panorama - "Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet"

Der NDR strahlte am 22.02.2007 den Beitrag „Morden und Foltern als Freizeitspaß – Killerspiele im Internet“<sup>121</sup> in dem Politmagazin „Panorama“ aus. Die Länge des gesamten Magazins beträgt ca. 30 Minuten und der Beitrag selbst 6 Minuten und 16 Sekunden. Auch dieser Beitrag wurde von Spielern heftig, wegen Einseitigkeit und inhaltlichen Fehlern, kritisiert.

Bereits der Titel verrät in welche Richtung der Beitrag gehen soll: mit dem Wort „Killerspiele“ wird hier schon eine Wertung gegeben, doch scheinbar macht Panorama es in einem Punkt besser. Es kommen die „Call of Duty“-Spieler Ingolf Wichmann und Christian Reininghaus zu Wort. Dies verleiht dem Beitrag einen Schein von Objektivität, wenn da nicht die Tatsache wäre das von dem 5-stündigen Interview nur 37 Sekunden im Beitrag vorkamen und dann auch noch aus dem Kontext gerissen wurden.<sup>122</sup> So wurde beispielsweise Reininghaus Aussage „Je blutiger, desto besser“ als Beleg für die virtuelle Gewalt genommen und positive Aussagen wie die, dass Wichmann in seiner Freizeit aktiv Fußballsport treibe und sogar als Trainer und Schiedsrichter tätig sei, wurde gar nicht gezeigt.<sup>123</sup> Auch die gezeigten Spielszenen sollen, laut den Spielern nicht zu den Vorgespielten im Interview passen und von Panorama selbst gemacht wurden sein. Nachdem in einer Spielszene auf eine Leiche das Magazin entleert wurden war, wurde das lächelnde Gesicht von Wichmann gezeigt. Der Zuschauer muss dadurch denken, dass ein inhaltlicher Zusammenhang besteht und es den Spieler Freude bereitet Leichen „zu schänden“. Jedoch rechtfertigt sich Wichmann: „Und mein Lächeln am Anfang galt nicht dem Spiel, sondern den blöden Sprüchen über TS.“<sup>124</sup> Der Intendant des NDR bestätigt, dass es sich hierbei um einen gebauten Beitrag handele und ohne das Wissen des Spielers eingeschnitten wurde, aber dies durchaus so üblich ist.<sup>125</sup>

Das nächste Interview erfolgt mit Bert Weingarten von PanAmp. Diese Firma stellt „Filterlösungen gegen Egoshooter“ her. Damit sind seine Äußerungen nicht als neutral

---

121 Der Beitrag ist zu finden unter [daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html](http://daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html) 22.06.2017

122 Vgl.: Dittmayer (2014), S.103.

123 Vgl. :Schejbal, Jan (2007): Jan Schejbal. [www.janschejbal.wordpress.com/2007/02/23/analyse-des-panorama-beitrags-gegen-killerspiele/](http://www.janschejbal.wordpress.com/2007/02/23/analyse-des-panorama-beitrags-gegen-killerspiele/) (22.06.2017).

124 Ebd.

125 Vgl.: Dittmayer (2014), S.104f.

einzuordnen, da er ein Interesse daran hat, dass diese Art von Spielen besonders schlecht weg kommen. Dies wird jedoch dem Zuschauer verschwiegen. Er bringt zum Ausdruck das „Call of Duty“ „über die normale Gefährdung eines Killerspieles eindeutig hinaus [gehe]“<sup>126</sup>, denn dort wird der 2. Weltkrieg verharmlost. Zusätzlich dazu kritisiert er, dass es möglich ist illegal „dieses Spiel mit verfassungsfeindlichen Symbolen bestücken [zu] können, wie die SS-Runen aber auch das Hakenkreuz.“<sup>127</sup> Dies ist so aber nicht richtig. Laut §86a StGB wird nur der bestraft der die verfassungswidrigen Symbole verbreitet, jedoch nicht der, der sie nicht-öffentlich verwendet. Das Verwenden am eigenen Computer stellt somit kein Problem dar und ist nicht illegal. Abgesehen davon ist die gezeigte Mod nicht von „Call of Duty“, sondern von dem Spiel „Medal of Honor“ und in beiden Spielen enthält die Originalversion Hakenkreuze, lediglich für den deutschen Markt mussten diese entfernt werden. Computerspiele erfahren in diesem Zusammenhang in Deutschland eine Sonderbehandlung, denn in Filmen wie „Inglourious Basterds“ und „Indiana Jones“ dürfen ebenfalls Hakenkreuze gezeigt werden. Eine weitere Aussage bezüglich des rechtsextremen Inhaltes von Weingarten ist: „Allein in Deutschland sind täglich über 20.000 Kämpfer im Fronteinsatz. Familienväter, Schüler, Nazis.“<sup>128</sup> Mit dieser Aussage fühlten sich viele Spieler als Nazi bezeichnet, was Panorama jedoch nicht beabsichtigt hätte, wie es in einer Stellungnahme heißt: „Die Redaktion [wollte] exemplarisch zum Ausdruck bringen, dass es ein breites Spektrum von Spielern gibt“<sup>129</sup>.

Laut Programmankündigung sollte sich dieser Beitrag um Ego-shooter drehen, jedoch sind in den meisten Ego-shootern Sachen wie „Hinrichten, Quälen, Morden“<sup>130</sup> oder „das Ziel: möglichst viele Menschen töten“<sup>131</sup> nicht möglich bzw. nicht Ziel des Spieles. Es gibt tatsächlich einen Spielmodus namens „Deathmatch“, welcher zum Ziel hat so viele Gegner wie möglich zu töten. Jedoch ist dies nur ein Modus und nicht Inhalt des gesamten Spieles und es wird nur von ca. 5,24% der Spieler genutzt.<sup>132</sup> Ein weiterer Fehler ist, dass die gezeigten Spielszenen meistens aus dem Einzelspielmodus stamm-

---

126 Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.) (2007): Das Erste. [daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html](http://daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html) (22.06.2017), 00:01:48.

127 a.a.O. 00:02:37.

128 a.a.O. 00:02:14.

129 Dittmayer (2014), S. 107.

130 Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.) (2007): Das Erste. [daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html](http://daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html) (22.06.2017), 00:02:46.

131 a.a.O. 00:00:58

132 Vgl.: Dittmayer, (2014), S.108.

ten und sogar „GTA: „San Andreas“ und „der Pate“ gezeigt wurden, die Spiele sind, entgegen der Angaben, keine Ego-shooter.

„Die meisten Spieler behaupten, wenn man da jemanden [...] vergewaltigt, hätte das ja nichts mit der Wirklichkeit zu tun.“<sup>133</sup> so die Moderatorin Anja Reschke. Zur Verstärkung ihrer Worte, wird ein Szene aus „GTA: San Andreas“ eingespielt, in der eine Sexszene gesteuert wird. Tatsächlich ist es möglich, nachdem der Spieler mit einer Frau ausgegangen ist und ihren Ansprüchen gerecht wird, in einem Minispiel mit einer Frau einvernehmlich Sex zu haben. Die Kamera bleibt allerdings vor dem Haus. Es wurde ein Minispiel geplant, welches die Befriedigung der Frau zum Ziel hatte. Dieses wurde aber noch vor Veröffentlichung entfernt. Durch den sogenannten „Hot-Coffee“-Mod haben es Spieler geschafft dieses Minispiel freizuschalten. Mit dem nächsten Patch des Spieles wurde diese Funktion allerdings komplett entfernt, sodass er den Namen „Cold-Coffee“-Patch erhielt.

Das nächste Interview mit Albert Bischeltsrieder ist ein kleiner Lichtblick. Er begründet sachlich, warum er der Meinung ist das „Killerspiele“ verboten werden sollten. Dieses Interview stellt allerdings nur ca. 25 Sekunden des gesamten Beitrages dar.

Jedoch an der Darstellung der Verbotsinitiative von „Killerspielen“ scheitert Panorama. „Kaum ein Spiel konnte bundesweit bislang verboten werden. [...] Denn der zuständige § 131 StGB stellt nur die reine Darstellung von Gewalttätigkeiten gegen Menschen unter Strafe. Reale Bilder werden dabei eher verboten als künstliche Computerszenen“<sup>134</sup> wird in dem Beitrag gesagt. Dabei wird es mit einem Bild des Textes von § 131 unterstrichen. Hervorgehoben wird dabei „Gewalttätigkeiten gegen Menschen“, dabei wird nicht gezeigt das sich „oder menschenähnliche Wesen“ daran anschließt. „Mit der Ergänzung des Gesetzestextes um diesen Zusatz wurde bereits zum 01.04.2004 das Problem gelöst, das Panorama 2007 – beinahe drei Jahre später – für aktuell hält.“<sup>135</sup> Panorama zieht durch Formulierungen wie „Die Bundesjustizministerin allerdings sträubt sich beharrlich.[...] Sie glaubt ungerührt an die Wirksamkeit **ihres** Paragraphen“<sup>136</sup> deutlich Stellung und dem Zuschauer wird eine Meinung gegen die Bun-

---

133 Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.) (2007): Das Erste. [daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html](http://daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html) (22.06.2017), 00:00:13.

134 a.a.O. 00:03:24.

135 Dittmayer (2014), S.112.

136 Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.) (2007): Das Erste. [daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html](http://daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html) (22.06.2017), 00:04:51, Hervorhebung durch die Verfasserin.

desjustizministerin nahegelegt. Sie selbst kommt nur ca. zehn Sekunden zu Wort, in der sie erklärt, dass ihr noch keiner erklärt hat, wie man es besser machen kann.

Von Panorama erfolgte keine Berichtigung oder Entschuldigung. Im Gegenteil die Spieler wurden im nächsten Beitrag als Süchtige hingestellt:

„Sie können sich nicht vorstellen, was nach der Sendung bei uns los war. Eine Flut von Zuschriften. [...] Sie kam von Spielern. Oft wütenden Spieler, die uns beschimpften. Bei vielen ist man erschrocken, wie wichtig diese Spiele für sie sind. Wie groß die Angst, solche Spiele könnte es nicht mehr geben.“<sup>137</sup>

Beide Berichte sind nach wie vor auf der offiziellen Website zu finden.

## 6 empirische Datenerhebung

### 6.1 Methode der Befragung

Für die Befragung wurde ein quantitativer Ansatz gewählt, da es möglich macht Theorien zu überprüfen und allgemein gültige Aussagen zu treffen. Die Befragung wurde vom 31.05.2017 bis zum 14.07.2017 mit Hilfe eines Onlinefragebogen (siehe Anlage 1) auf der Website Soscisurvey durchgeführt. Die Zielgruppe wurde dabei auf Computerspieler und deren Eltern beschränkt, da die Antworten von Außenstehenden die Ergebnisse verfälscht hätten. Die Umfrage wurde in verschiedenen Sozialen Netzwerken wie z.B. Facebook in mehreren Gruppen mehrmals verbreitet. Da die Verfasserin vermutete das sie dadurch eher weniger Eltern erreichen würde, hatte sie die Umfrage auch in verschiedenen Onlineforen zum Thema Eltern verbreitet, so z.B. bei Eltern.de. Zusätzlich dazu hatte die Games Academy die Umfrage an ihre Studenten und deren Eltern weitergeleitet. Die Methode der schriftlichen Datenerhebung wurde zudem gewählt, da sie eine übersichtliche Auswertung, hohe Objektivität und Vergleichbarkeit ermöglicht, da die Befragten die Fragen unter nahezu gleichen Bedingungen beantwortet haben. Durch die Onlinebeantwortung ist es möglich eine breite Masse an Menschen zu erreichen und die Anonymität des Befragten wird bewahrt. Dies könnte dazu geführt haben, das die Fragen ehrlich beantwortet wurden und nicht Antworten gewählt wurden die gesellschaftlich anerkannt sind. Ob die Befragten jedoch ehrlich vor sich selbst waren, lässt sich nicht sagen, was eine mögliche Fehlerquelle darstellt. Eine weitere zu beach-

---

<sup>137</sup> Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.) (2007): Daserste.ndr.de/panorama/media/sucht14.html 23.06.2017 00:00:09.

tende mögliche Fehlerquelle ist auf Seite der Computerspieler zu finden: Indem sie diese Arbeit zu einem positiven Ergebnis beeinflussen wollten, könnten sie absichtlich positivere Meinungen gewählt haben, als sie tatsächlich der Auffassung sind.

## 6.2 Aufbau des Fragebogens

Zu Beginn des Fragebogens wurde ermittelt ob der Befragte Spieler oder ein Elternteil dieser ist. Dadurch teilen sich die Befragten in die Kategorien Eltern und Spieler. Je nachdem ob der Befragte Eltern oder Spieler auswählte, variierten die gestellten Fragen zwischen 19 und 30 Fragen, damit ergab sich eine Befragungszeit zwischen fünf und 13 Minuten. Dabei wurden nie mehr als drei Fragen auf einer Seite gestellt, um den Befragten nicht zu „erschlagen“ und einen Abbruch des Fragebogens zu riskieren. Der Fragebogen der Eltern teilte sich in vier Abschnitte: persönliche Angaben, welches drei bis vier Fragen beinhaltet, wie Alter und Schulabschluss, Fragen bezüglich ihres Kindes, welches ebenfalls vier Fragen beinhaltet, wie Alter, soziale Kontakte und schulische Leistungen, Fragen über ihre Auffassung von Computerspielen. Dieser Abschnitt war am umfangreichsten mit 15 Fragen, wie z.B. worauf sie bei diesen achten und welche Alternativen sie bieten, der letzte Abschnitt befasste sich mit der Wahrnehmung der medialen Berichterstattung über Computerspiele und umfasst noch einmal vier bis fünf Fragen. Der Fragebogen an die Spieler teilte sich hingegen nur in drei Abschnitte, da der Abschnitt bezüglich des Kindes wegfiel. Somit wurde bei den Spieler insgesamt nur 19 Fragen gestellt. Einige Fragen wurden deckungsgleich an beide Parteien gestellt, andere Fragen, wie z.B. wie sich Computerspielen auf andere Aktivitäten auswirken, nur den Spielern. Bei Fragen die durch eine Skala beantwortet wurden, entschied sich die Verfasserin für eine gerade Antwortenzahl, da sie eine eindeutige Positionierung wünschte. Die Skalen wurden verbal etikettiert, um Missverständnisse vorzubeugen. Ein weiterer Unterschied war die Ansprache der Befragten. Da davon ausgegangen wurde das die Eltern älter sind, wurden diese gesiezt. Die Spieler wurden, wie im Spiel üblich, geduzt.

Der Fragebogen setzte sich aus geschlossenen Fragen zusammen. Ein Nachteil bei geschlossenen Fragen ist, dass es schwierig ist neue Sichtpunkte zu entdecken. Dies wurde versucht abzuschwächen, indem bei einigen Fragen zusätzliche Textfelder eingefügt wurden, die eigene Antworten ermöglichten. Dies bedeutete allerdings einen höheren Zeitaufwand, sodass diese Felder bei den meisten Befragten leer blieb. Zum Schluss des Fragebogens wurde ein Textfenster eingebaut, in dem die Befragten noch

einmal ihre Meinung und Anmerkungen zu den aufgebrachten Themen zum Ausdruck bringen konnten.

### 6.3 Ergebnis

Insgesamt wurden 481 Fragebögen beantwortet, davon wurden 44 Fragebögen ausgeschlossen, da weniger als 70% der Fragen beantwortet wurde oder unzulässige Antworten getroffen wurden. Somit blieb eine Zahl von 437 Fragebögen zur Auswertung. Die Zahl der Computerspieler die sich an der Umfrage beteiligt haben beträgt 333. Wie erwartet fiel die Zahl der Beantwortung durch die Eltern um einiges geringer aus, mit einer Teilnehmerzahl von 104. Davon bekannten sich 54 Eltern als spielende Eltern. Die Auswertung erfolgte durch das Programm SPSS.

Bei den 104 befragten Eltern ergab sich folgende Altersverteilung:

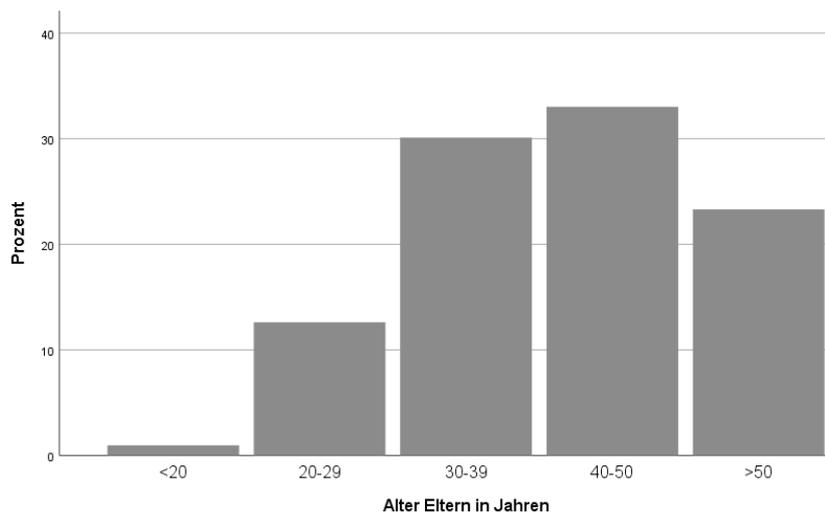


Abb. 14: Alter der Eltern

Die Mehrheit sind zwischen 40 und 50 Jahren alt und machten 33% der Befragten aus. Dicht dahinter liegen die 30 bis 39-jährigen mit 30,1%, gefolgt von den über 50-jährigen mit 23,3%. Die Altersverteilung der spielenden Eltern, welche einen Anteil von 50,5% einnehmen, sah das Diagramm ähnlich verteilt aus. So waren von den 54 Spielenden 36,5% zwischen 40 und 50 Jahren alt, 32,7% zwischen 30 und 39 Jahren und 15,5% der spielenden Eltern sind über 50 Jahre alt. Diese hohe Zahl an älteren Spielern bestätigt die, in Kapitel 4.4, getroffene Aussage. Die meisten Eltern haben dabei mit 23,3% als höchsten Schulabschluss ein Abitur erzielt, knapp gefolgt von einem Real-schulabschluss (22,3%). Die getroffenen Antworten bezogen sich größtenteils auf sechs bis zehn-jährige, gefolgt von 15 bis 16-jährige.

Bei den 333 befragten Spieler ergab sich folgende Altersverteilung:

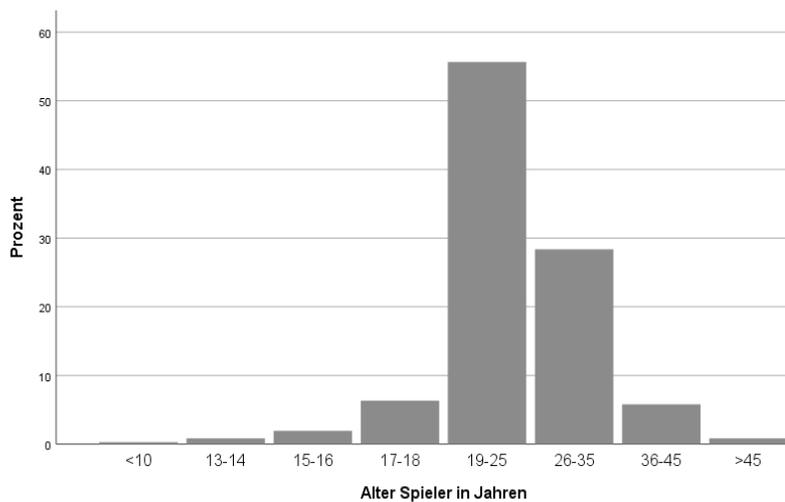


Abb. 15: Alter der Spieler

Mit 56% nahmen am meisten 19 bis 25 jährige an der Umfrage teil, gefolgt von 58,6% 26 bis 35 jährigen. Bedenkt man die Verteilungsmethode der Umfrage ist dies auch nicht weiter überraschend, da diese Zielgruppe am meisten in sozialen Netzwerken und den gewählten Gruppen vertreten ist. Die hohe Teilnehmerzahl der Spieler zeigt das dies ein wichtiges Thema für sie ist und gern eine Richtigstellung erzielen wollen. Dies zeigen auch die Mails und Kommentare die die Verfasserin erhielt und die hohe Nutzung des zusätzlichen letzten Textfeldes, welches von 108 Spielern mit teilweise mehreren Absätzen extrem genutzt wurde. Mit 36,1% war der meist erzielte höchste Abschluss der der Hauptschule, gefolgt von 27,7% der der Realschule.

Die mediale Berichterstattung über Computerspiele prägt oft das öffentliche Bild. Wie in der Arbeit bereits dargestellt, gab es an dieser teils heftige Kritik. Während sich deutlich mehr als die Hälfte der Spieler, mit 71,2%, dafür interessieren was in den Medien über ihr Hobby berichtet wird, konnte auf seitens der Eltern nur eine Interesse von 49,4% verzeichnet werden. Da sich die Eltern weniger dafür interessieren, ist es nicht verwunderlich das die meisten Berichte von nur unter 10% der Eltern mitbekommen bzw. verfolgt wurden. Lediglich der Beitrag von Panorama ragt mit fast 40% heraus (Abb. 16).

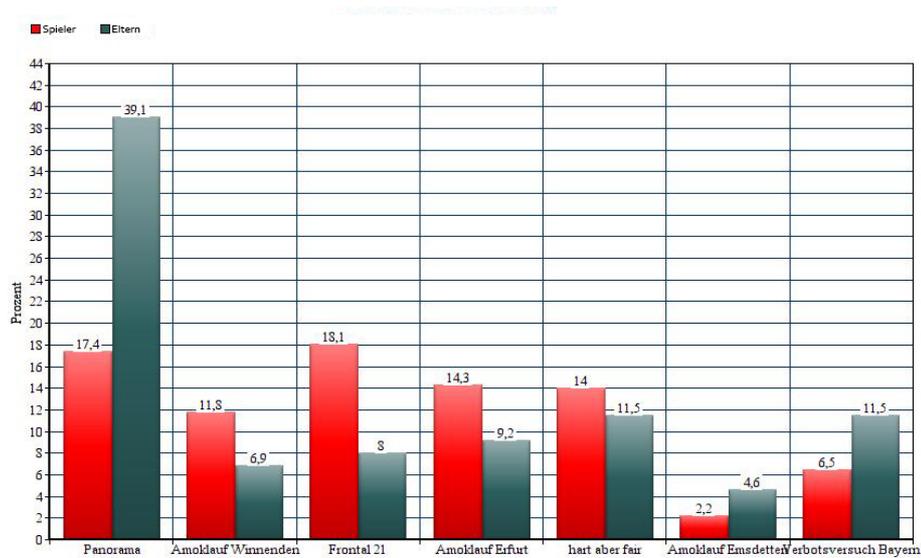


Abb. 16: Verfolgte Berichte

Verwunderlich sind hingegen die Zahlen der Spieler, denn kein Bericht erreichte die Aufmerksamkeit von 20%. Am nächsten sind die Berichte von Frontal 21 und Panorama dran. Diese Zahlen können natürlich so zustande gekommen sein, dass nach den verfolgten Beiträgen gefragt wurde und die Spieler sich so über diese geärgert haben, dass sie diese eben nicht weiter verfolgt haben, aber dennoch zumindest zu einem Teil registriert haben. Jedoch konnte eine deutliche Unzufriedenheit auf beiden Seiten festgestellt werden (Abb. 17 und 18). Wie zu erwarten war, ist die Unzufriedenheit auf Seiten der Spieler ausgeprägter als bei den Eltern. Da sich die Spieler besser mit dem Thema auskennen, ist das auch keine Überraschung.

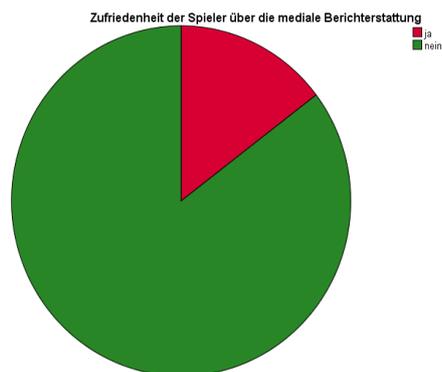


Abb. 17: Zufriedenheit der Spieler



Abb. 18: Zufriedenheit der Eltern

Die Spieler und Eltern sind sich auch nicht einig was sie an der Berichterstattung stört (Abb. 19). So kritisieren die meisten Spieler das keine Experten zu Wort kommen, gefolgt von der gezielten Irreleitung der Zuschauer und grobe (inhaltliche) Fehler. Während die meisten Eltern sich an der einseitigen Berichterstattung stören, gefolgt davon das alle Spieler in einem Topf geworfen werden und sie damit pauschalisiert werden.

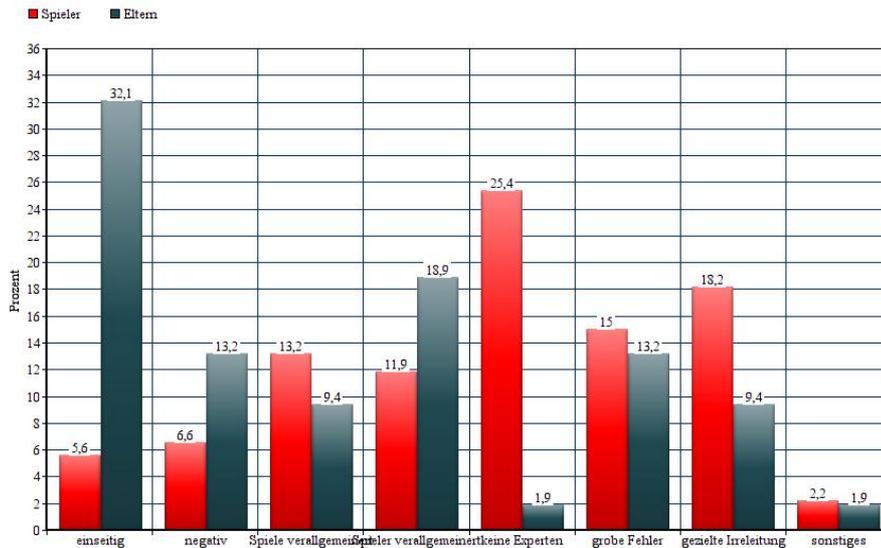


Abb. 19: Kritikpunkte medialer Berichterstattung

Dieser Unterschied könnte ebenfalls dadurch zustande kommen, dass sich die Spieler besser mit dem Thema auskennen. Sie können Fehler und Irreleitung besser erkennen, als die Eltern die sich in den meisten Fällen nur oberflächlich bis gar nicht mit dem Thema auseinandergesetzt haben. Die Eltern bekommen nur das immer wieder die selben Seiten von Computerspielen aufgezeigt wird und können Fehler nicht so leicht ausmachen. Wenn die Spieler nur eine Sache an der medialen Berichterstattung ändern könnten, wäre das keine Verallgemeinerung (33,3%). Durch die Verallgemeinerung werden alle Spieler gleichgestellt, auch die Amokläufer mit den „Normal-“Spielern. Dadurch werden diese als potenzielle Amokläufer abgestempelt. Kein Spiel gleicht dem anderen und so ist es auch bei den Spielern.

Der Jugendschutz ist wichtig, wenn es um die Sicherheit der Spieler geht und immer wenn Amokläufer und ähnliches mit Computerspielen in Verbindung gebracht wird, wird

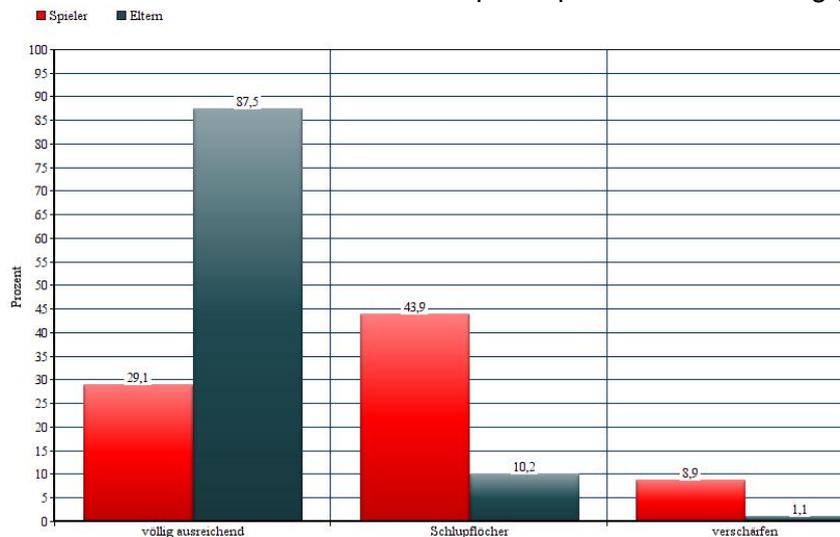


Abbildung 20: Meinung zum Jugendschutz

dieser kritisiert. Dabei zeigt sich das die Eltern und die Spieler zufrieden mit diesem sind (Abb. 20). Lediglich die Spieler sehen das der Jugendschutz umgangen werden kann, aber das liegt sicher daran, das Eltern teilweise noch immer nicht wissen welche Möglichkeiten durch das Internet bestehen oder sie glauben es betrifft ihr Kind nicht. Aber viele Spieler müssen diesen Weg gar nicht gehen, denn wie die Umfrage zeigt, kaufen über 58% der Eltern ihren Kindern Spiele für die sie eigentlich zu jung sind. Dabei gaben über 40% der Eltern an bei dem Kauf eines Spieles auf die Altersfreigabe zu achten. Sollte dies nicht zufällig die Eltern sein die ihren Kindern keine Spiele für ältere kaufen, handelt es sich hier wohl um eine gesellschaftlich anerkannte Antwort. Vielleicht übergehen Eltern den Jugendschutz indem Punkt, weil sie der Meinung sind ihr Kind ausreichend zu betreuen, wie 48,3% der Eltern angaben (Abb. 21).

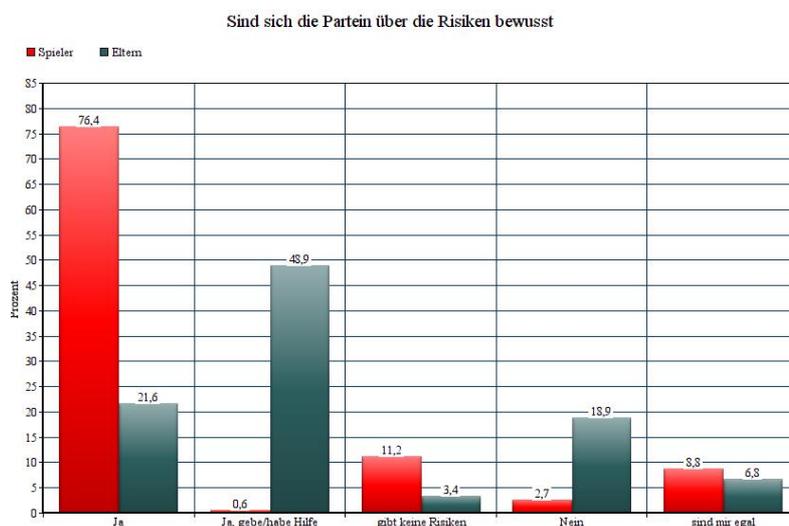


Abb. 21: Bewusst über Risiken

Interessanter Weise gaben nur 0,6% der Spieler an betreut zu werden. Betreuung wird natürlich unterschiedlich wahrgenommen. Wären Eltern vielleicht denken, dass wenn sie sich informieren was ihr Kind spielt, ist Betreuung, empfinden das die Spieler anders. Die Spieler sind sich der Risiken deutlicher bewusst als deren Eltern. Sie erleben es hautnah mit und sehen auch die mediale Berichterstattung mit anderen Augen und beziehen diese vielleicht auf sich selber. 18,9% der Eltern sind sich der Risiken überhaupt nicht bewusst. Somit ist es kein Wunder das so viele Eltern ihren Kindern die Spiele kaufen. Da sich die Eltern sicher fühlen, stellt das Ergebnis nach der Frage ob „Killerspiele“ verboten werden sollen, keine Überraschung mehr dar (Abb. 22). Das die Spieler diese nicht verboten haben wollen, war zu erwarten, doch auch 33% der Eltern teilen diese Meinung. Lediglich 25% wollen diese verboten haben und 25% würden dies bevorzugen, sind sich aber darüber im klaren das dies nicht möglich ist. 22,7% der Spieler sind der Meinung das die Altersfreigabe dies lösen würde.

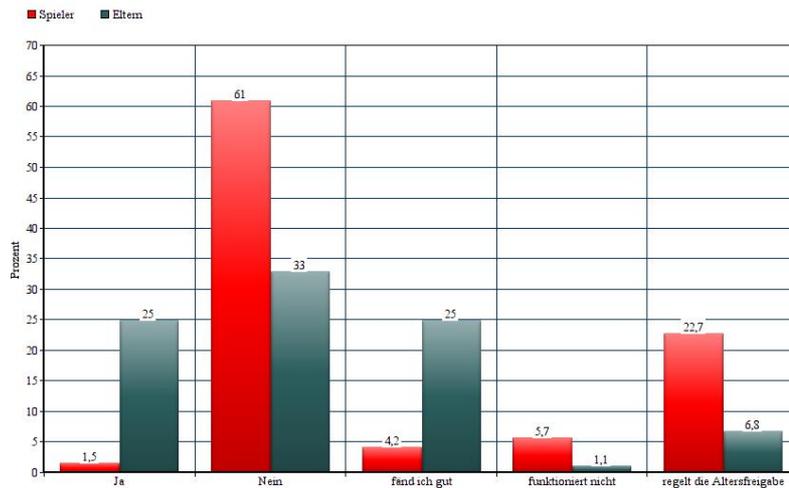


Abb. 22: Sollten Killerspiele verboten werden

Dies ist überraschend, bedenkt man das die Spieler zuvor die Schlupflöcher im Jugendschutz kritisierten und Spiele mit hoher Altersfreigabe von ihren Eltern bekommen. Somit „verstecken“ sie sich hinter dem Jugendschutz, damit Spiele, welche sie auf andere Wege bekommen können, nicht verboten werden.

Bei der Frage nach den gefährlichsten Computerspielen sind sich Spieler und Eltern nicht einig, außer das die Shooter wohl den meisten negativen Einfluss besitzen (Abb. 23). Da liegen allerdings die Werte mit 63,63% (Eltern) und 26,37% (Spieler) weit auseinander. Die Verfasserin vermutet das hier die Spieler versucht haben das Ergebnis zu beeinflussen, da anders der relativ hohe Wert mit 6,56% bei den Gesellschaftsspielen nicht erklärt werden kann, denn damit landen diese auf dem 4. Platz der gefährlichsten Spiele der Spieler. Die Top 5 der Eltern ist glaubwürdiger: Die Shooter auf Platz eins, gefolgt von Rollenspielen auf Platz 2. Platz 3 geht an Adventurespiele und den 4. Platz bekommen die Strategiespiele.

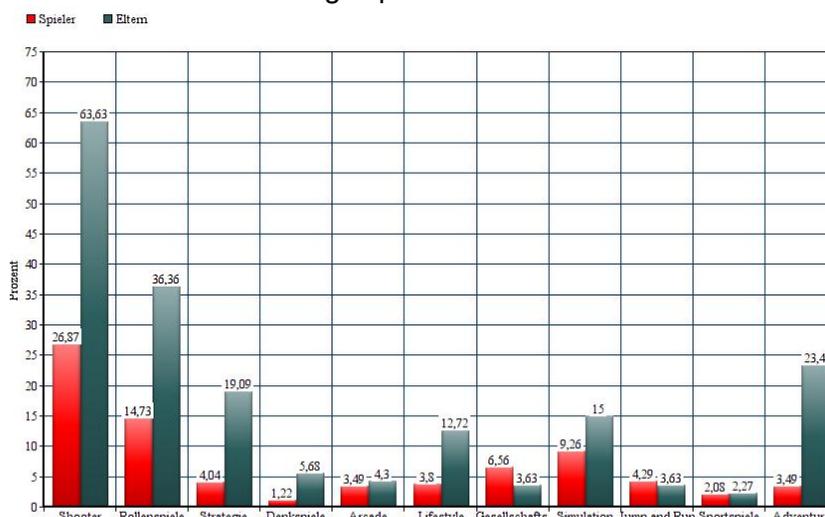


Abb. 23: gefährlichste Computerspiele

Die Befragten sollten in der Umfrage ihre Meinung zu positiven und negativen Effekten abgeben. Dabei konnten sie zwischen „stimme überhaupt nicht zu“ bis „stimme absolut zu“ wählen (ohne eine neutrale Meinung einnehmen zu können). Die folgende Tabelle zeigt das Ergebnis. Die Werte setzten sich wie folgt zusammen: „stimme überhaupt nicht zu“ bekam den Wert zwei, „stimme eher nicht zu“ den Wert eins, „stimme eher zu“ den Wert minus eins und „Stimme absolut zu“ den Wert minus zwei. Danach wurden alle Ergebnisse miteinander verrechnet.

<b>Computerspiele...</b>	<b>Eltern</b>	<b>Spieler</b>
machen dick	52	553
fördern Intelligenz	-10	-337
machen gewalttätig	51	540
sind gefährlich	24	548
trainieren Reflexe	-55	-502
machen krank	34	416
machen faul	-29	188
fördern Sozialkompetenzen	65	-36
treiben in Vereinsamung	-17	330
lernt man Sprachen	-50	-373
machen süchtig	-64	-68

Tabelle 1: Meinung

Dies bedeutet also das ein negativer Wert die Zustimmung widerspiegelt und ein positiver Wert die Ablehnung. Die Höhe der Zahl zeigt wie sehr die Meinung vertreten wurde, dabei konnte auf seitens der Eltern der maximal Wert von (-)186 erreicht werden, durch eine Teilnahme von 93 Eltern und bei den Spielern (-)662, durch eine Teilnahme von 331 Spieler. Bei niedrigen Werten waren sich die Befragten also besonders uneinig, da eine neutrale Meinung nicht eingenommen werden konnte. In dieser Tabelle sieht man ganz klar die Positionierung der Spieler und der Eltern. Sie sind sich größten Teils einig mit ihrer Meinung und vertreten beide eine positive Meinung über Computerspiele, außer bei den Punkten „machen faul“, „fördern Sozialkompetenzen“ und „treiben in die Vereinsamung“ wo Eltern dem zustimmen und Spieler ablehnen. Dies liegt an der unterschiedlichen Wahrnehmung. Während Eltern nur sehen das ihr Kind nichts anderes mehr macht und nur noch am Computer spielt, kommuniziert ihr Kind mit anderen Spielern, ist möglicherweise aktiv in einem Clan und hat Kontakt zu Freunden.

Dies alles bekommen die Eltern aber nicht mit. Insgesamt ist die Meinung der Eltern positiver ausgefallen als erwartet, da aber über die Hälfte der Eltern selber spielen, konnten diese die mögliche negative Haltung der anderen Eltern etwas ausgleichen, was den teilweise niedrigen Wert erklären würde. Die Spieler zeigten sich in den meisten Punkten einig. Während die Eltern nie über eine Einigkeit von 39,94% hinaus kamen, liegt die maximale Einigkeit der Spieler bei 83,53%. Die höchste Einigkeit erzielten die Eltern bei der Frage ob Computerspiele Sozialkompetenzen fördert. Welche sie ablehnten und damit eine andere Meinung vertraten als die Spieler. Da die Eltern keine höhere Einigkeit erlangen konnten, liegt vermutlich ebenfalls daran das die Hälfte der Befragten selber Computerspieler sind. Im Gegensatz dazu erzielten die Spieler die höchste Einigkeit bei der Frage ob Computerspiele dick machen. Diese Frage lehnten beide Parteien ab. Auch in dieser Tabelle lässt sich deutlich sehen, dass die Spieler die Risiken besser einschätzen können. Denn, auch wenn die Frage nach dem Suchtpotenzial insgesamt Ablehnung gefunden hat, zeigt der vergleichsweise niedrige Wert das sich der Großteil der teilgenommen Spieler des Suchtpotenzials durchaus bewusst sein. Die Eltern hingegen vertreten ebenfalls eine Ablehnung. Da ihre maximal zu erreichende Zahl deutlich geringer ist, zeigt ihr Ergebnis das sich viele dem Risiko der Sucht nicht bewusst sind. Beide Parteien zeigten bei den anderen negativen Effekten eine Ablehnung. Die Spieler bestreiten mit einem sehr hohen Wert die Auswirkungen bezüglich des Gewichtes, der Gewalttätigkeit, der Gefährlichkeit und des krankmachens. Die Eltern hingegen zeigen nur bezüglich des Gewichtes und der Gewalttätigkeit eine vergleichsweise starke Ablehnung. Da nun Spiele entwickelt werden die Bewegung erfordern ist die Behauptung Computerspiele machen dick nicht mehr allgemein haltbar. Der große Erfolg des Spieles Pokémon Go, mit dem der Spieler nach draußen gehen, sich bewegen und kleine digitale Monster fangen muss, kann dazu beigetragen haben. Bei der Frage nach der Gefährlichkeit findet das, mit einem geringen Wert, die Ablehnung der Eltern. Somit muss der Rest dem zugestimmt haben. Was verwunderlich ist da sie sowohl das Risiko Gewalt als auch Sucht nicht ernst zunehmen scheinen. Entweder sehen die Eltern ein anderes Risiko, welches mit der Umfrage nicht abgedeckt wurde oder es handelt sich auch hier um eine gesellschaftlich anerkannte Antwort. Beide Parteien sind sich offenbar bewusst das Computerspiele nicht nur zu Unterhaltung da sind, sondern das man durch diese auch lernen kann. So stimmen beide „fördern Intelligenz“, „trainieren Reflexe“ und „lernt man Sprachen“ zu. Außer bei den Reflexen vertreten die Spieler dieses Mal nicht einen ganz so klaren Standpunkt, da der Wert zwar immer noch hoch, aber niedriger ist. Ob Spiele Intelligenz fördern und es ermöglicht Sprachen leichter zu lernen, liegt natürlich immer an den bevorzugten Spielen und Genre. Spieler die lieber im Einzelspielmodus spielen, werden nicht mit ande-

ren Spielern kommunizieren müssen und sollten sie das Spiel nicht auf Englisch oder einer anderen Sprache spielen, keine Möglichkeit haben dadurch eine Sprache zu lernen. Die Eltern selbst bekommen das Potenzial der Computerspiele nicht direkt mit und sehen nur die Fähigkeiten ihres Kindes. Dabei den Zusammenhang mit Computerspielen herzustellen, machen nicht alle.

## 7 Fazit

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt das die Meinung über Computerspiele von Eltern nicht so negativ ist, wie erwartet und wie sie vor ein paar Jahren noch war. Dies kann zwei Gründe haben: zum einen wurde durch die Verteilungsmethode nur Eltern erreicht die selbst Computerspiele spielen oder aufgeschlossener gegenüber Neuem sind. Und der zweite Grund ist das die Generation, die mit Computerspielen aufgewachsen ist, langsam nachrückt und selber Kinder bekommt. Somit sind Computerspiele nichts neues und Unbekanntes mehr. Die Eltern gestehen den Spielen nun auch positive Effekte zu. Diese positive Einstellung kann jedoch auch dazu führen, dass Eltern die Computerspiele nicht mehr kritisch hinterfragen und sich keine Sorgen mehr machen. Dabei können sie Warnzeichen oder ähnliches bei ihren Kindern übersehen. Schon jetzt sind sich viele Eltern der Risiken von Computerspielen gar nicht mehr ausreichend bewusst. Deshalb ist es unbedingt notwendig weiterhin öffentlich über Gewalt- und Suchtgefahr zu sprechen. Jedoch muss dies auf einem anderen Niveau geschehen, als dies bislang der Fall war. Es gibt zwar einige Magazine und Websites die sich auf Computerspiele spezialisiert haben und sachlich über diese Themen berichten, wie beispielsweise GameStar, aber die werden noch immer nicht von allen gesehen und gehört. Auch die mediale Berichterstattung wie beispielsweise im Fernsehen muss sich ändern und anfangen sachlich und wissenschaftlich belegt zu informieren. Durch die weite Verbreitung und Nutzung von Computerspielen haben sie sich zum Kulturgut entwickelt und sind schon lange kein Nischenmarkt mehr und haben sich zu einem eigenständigen Hobby entwickelt. Es bleibt abzuwarten ob die Medien diese Entwicklung akzeptieren und sich dieser anschließen werden oder ob sie die Unzufriedenheit ihrer Zuschauer ignorieren werden. Die mediale Berichterstattung muss in Zukunft auf Expertenwissen, Objektivität und wissenschaftliche Studien aufgebaut sein, sonst bleibt sie auf dem Boden des Halbwissens und der Spekulation und schürt damit Ängste von Unwissenden. Die Medien werden immer Einfluss auf die Menschen nehmen. Ein bekanntes Beispiel für die Beeinflussung durch mediale Berichterstattung über Computerspiele ist Christina Stürmer, eine österreichische Sängerin. 2003 wurde ihr Song „Mehr Waffen“ veröffentlicht, indem der Zusammenhang zwischen virtueller Gewalt und realer Gewalt thematisiert wird. In diesem Lied wird ebenfalls wieder die Behauptung der Zielübung durch Computerspiele aufgegriffen. Warum dieses Lied zustande kam, begründet die Sängerin folgender Maßen:

„Da waren halt einige so Fälle in den Zeitungen zu lesen, einfach von Typen die halt wirklich Tag und Nacht durchspielen und halt eben extremste Games spielen wo halt Blut und alles Mögliche zu sehen war. [...]. Und das hat mich halt sehr bewegt. [...]. Also [...] damals war es halt einfach so, dass es sehr oft in der Zeitung zu lesen war oder im Fernsehen zu sehen war.“<sup>138</sup>

Dies ist nur ein Beispiel von vielen. Die Spieler wurden nach Berichten über Computerspielen von vielen, die dies gesehen haben, in Schubladen gesteckt und stigmatisiert. Die Berichterstattung über Computerspiele muss sich ändern, damit ihr wieder Glauben geschenkt werden kann und die Spieler sich nicht ausgegrenzt und missverstanden fühlen. Ansonsten ist es durch aus möglich das sich die Menschen von dieser Art der Berichterstattung abwenden werden und sich Medien zuwenden werden, die ihren Anforderungen gerecht werden. Ein guter Anfang wäre es Ego-Shooter nicht mehr „Killerspiele“ zu nennen, denn das gibt schon eine negative Wertung vor und ist von vielen Spielern verpönt. Die Verfasserin wurde nach ihrer Umfrage von vielen Teilnehmer darauf aufmerksam gemacht, dass „Killerspiele“ nicht existieren oder sie diese Wort als sehr abwertend empfinden.

Ein weiteres Problem welches auch in Zukunft noch bestehen wird, ist das des Jugendschutzes. Solange jedes Spiel problemlos aus dem Ausland oder Internet beschafft werden kann, ist eine flächendeckende Lösung nicht möglich. Jedoch können solche Angebote nicht aus dem Netz entfernt werden, da das der Zensur gleich käme und damit gegen das Grundgesetz verstieße. Ein nächster Schritt des Jugendschutzes wäre es vielleicht den Zugriff der USK auch auf alle Internetangebote zu erweitern und bei dem Download einen Altersnachweis zu fordern. Dies würde aber nicht nur für die USK mehr Arbeit bedeuten, sondern auch für sämtliche Anbieter dieser Downloads, da sie das Alter erst überprüfen müssten. Hier könnte es zu einer ebenso schlechten Durchführung der Alterskontrolle kommen, wie an den Kassen. Diese Maßnahme wäre auch nur innerhalb Deutschlands umsetzbar und würde Downloadangebote aus dem Ausland nicht betreffen. Es wäre eine Kooperation mit den anderen Ländern notwendig, welche sich aber sicher nicht die Mühe machen werden, „nur“ um deutsche Spieler zu schützen. Eine weitere Lücke des Jugendschutzes sind die Eltern, denn auch die KIM-Studie aus dem Jahr 2016 belegte, dass die Eltern die Altersfreigabe nicht beachten.<sup>139</sup> Jedoch waren die Spieler auch hier mit 52% zufrieden mit dem Jugendschutz und empfanden die Alterskennzeichnung als hilfreich.<sup>140</sup> Ein Grund warum so eine hohe Zahl an Spieler zufrieden mit dem aktuellen Jugendschutz ist, könnte die Angst sein.

---

138 Momento media GmbH (Hrsg.) (2010): Youtube. [www.youtube.com/watch?v=DyfbwFPL57Q](http://www.youtube.com/watch?v=DyfbwFPL57Q) (13.07.2017) 00:01:15.

139 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2017): KIM-STUDIE 2016. Kindheit, Internet, Medien, Stuttgart, S.59.

140 a.a.O. S.60.

Die Angst vor einem strengeren Jugendschutz, der es ihnen nicht mehr ermöglicht an Spiele mit höherer Altersfreigabe heranzukommen und die Schlupflöcher „abdichtet“. Denn die Verfasserin bezweifelt, dass die meisten Eltern diese Spiele kaufen, weil sie den Inhalt kennen und ihren Kindern diesen zutrauen. Vielmehr vermutet sie das es einfacher ist ihnen das zu kaufen, was sie wollen. Es ist kein Problem Kindern ein Spiel zu geben für das sie zu jung sind, jedoch müssen die Eltern dann ihr Kind beaufsichtigen und auf das Verhalten achten. Damit eventuell auftretende Fragen beantwortet und mögliche Auswirkungen abgefangen werden können. Doch die Spieler fühlen sich von ihren Eltern nicht beaufsichtigt, dies kann zur Folge haben das sich ihre Eltern nicht dafür interessieren und sie somit gar nicht erst fragen, wenn etwas vorkommt was nicht verstanden oder falsch interpretiert wird. Zwischen Spieler und deren Eltern sollte immer über die Spiele kommuniziert werden. Doch laut der FIM-Studie aus dem Jahr 2011 sprechen nur 14% der Eltern mehrmals die Woche mit ihren Kindern über Computerspiele.<sup>141</sup> Somit ist das Entstehen von gegenseitigen Verständnis bezüglich des Themas Computerspiele nicht möglich und die Entscheidungen und Meinungen des jeweils anderen kann nicht nachvollzogen werden.

Abschließend lässt sich sagen das Computerspiele immer ein Thema sein werden. Sowohl für die Spieler, für deren Eltern, für die Medien, als auch für den Jugendschutz. Computerspiele werden nicht mehr verschwinden, sondern nur noch weiterentwickelt werden. Dabei wird auch die Technik immer besser und ermöglicht so viel realistischere Darstellungen. Somit muss sich sowieso mit diesem Thema auseinandergesetzt werden. Dabei ist das Thema Computerspiele ein sehr komplexes und umfasst viele Unterpunkte und Überschneidungen zu anderen Themen. In dieser Arbeit wurden nur ein Teil davon angeschnitten. Wie die Arbeit zeigt, ist eine Zusammenarbeit (wenn auch keine aktive) notwendig um das Thema zu erfassen, aufzuarbeiten und aufzuklären. Mit (keiner aktiven) Zusammenarbeit ist hierbei gemeint, dass sie sich nicht zusammen an einen Tisch setzen müssen, sondern das die Parteien aufhören den jeweils anderen die Schuld zu zuschieben und gemeinsam in eine Richtung gehen.

---

<sup>141</sup> Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012): FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien, Stuttgart, S.39.

---

## Literaturverzeichnis

### Monografien

- Adamus, Tanja (2006): Computerspiele. mods, clans und e-sportler. Saarbrücken.
- Barilla, Marco Francesco (2013). E-sport – Massenphänomen mit Wachstumspotentialen? Ein Vergleich des virtuellen mit dem realen 'Profi-Sport', (o.O.).
- Bartle, Richard (1996): Herats, Clubs, Diamonds, Spades: Player who suit muds. Colchester.
- BpjM (Hrsg.) (2016): Wegweiser Jugendschutz. Ein Überblick über Aufgaben und Zuständigkeiten der Jugendmedienschutzinstitutionen in Deutschland, Bonn.
- Breuer, Johannes (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning, Düsseldorf.
- Dittmayer, Matthias (2014): Stigma-videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland, (o.O.).
- Dogturl, Layla (2008): Computerspiele und 50+. Akzeptanz und Potential von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren, Saarbrücken.
- Fritz, Jürgen (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorie und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 67, Berlin.
- Hoblitz, Anna (2014): Spielend lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht, Paderborn.
- Klopfer, Oliver (2007): Computerspiele im moralischen Urteil ihrer Nutzer, (o.O.).
- Kunczik, Michael (2013): Gewalt – Medien - Sucht: Computerspiele, Berlin.
- Kunczik, Michael (2017): Medien und Gewalt: Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion, Friesbach.
- Lackner, Thomas (2014): Computerspiele und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven, Bielefeld.
- Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)?. Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt am Main.
- Lindner, Katrin; Wink, Stefan (2002): Kids und Computerspiele: eine pädagogische Herausforderung, Mainz.

- Matzenberger, Michael (2008): Die Zukunft der Computerspiele, (o.O.).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012): FIM-STUDIE 2011. Familie, Interaktion & Medien, Stuttgart.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2004): JIM-Studie 2004. Jugend, Information, (Multi-)Media, Baden-Baden,.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2017): KIM-STUDIE 2016. Kindheit, Internet, Medien, Stuttgart.
- Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale, Hannover.
- Ritterfeld, Ute; Cody, Michael.; Vorderer, Peter (2009) Serious Games. Mechanisms and effects, New York.
- Wenzler, N. (2003): Dynamik und Strukturen von Internet-Clans. Köln.
- Wesener, Stefan (2007): Geschichte in Bildschirmspiele. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt. In: Bevc, Tobias (Hrsg.) (2007): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin.
- Sammelbände**
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2012): EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und den (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien, Berlin.
- Fritz, Jürgen (2009) : Spiele in virtuellen Gemeinschaften. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden.
- Klimmt, C. (2004): Computer-und Videospiele. In: Mangold, Roland; Vorderer, Peter; Bente, Gary (Hrsg.) (2004): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen.
- Krotz, Friedrich (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden.
- Lehmann, Philipp; Reiter, Andreas; Wolling, Jens (u.a.)(2009): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, In: Quandt,

Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.) (2009): Die Computerspieler, 2. Auflage, Wiesbaden.

Rötzer, Florian (1995): Interaktion - das Ende herkömmlicher Massenmedien. In: Bollmann, Stefan (Hrsg.) (1995): Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim.

Süß, Gunter (2003): Filmstudien und Computerspielanalyse. In: Keitel, Evelyne (Hrsg.) (2003): Computerspiele. Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?, Chemnitz.

Wölfling, Klaus; Müller, Kai, W. (2009): Computerspielsucht. In: Batthyány, Dominik; Pritz, Alfred (Hrsg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte, Wien, New York.

### **Artikel**

Anderson, Craig; Bushman, Brad (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior. A meta-analytic review of the scientific literature. In: Psychological Science (2001).

Bösche, Wolfgang; Geserich, Florian (2007): Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen. Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau, In: Wirtschaft & Politik (2007).

Bushman, Brad J.; Huesmann, L. Rowell (2006): Short-term and Long-term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, Nr.106 (2006).

Greene, Kathryn; Krmar, Marina (2005): Predicting Exposure to and Liking of Media Violence: A Uses and Gratifications Approach. In: Communication Studies, Nr.5 (2007).

Griffiths, M.D. (2005): Video games and health. In: British Medical Journal, 331.

Kirsh, S. J. (1998): Seeing the world through Mortal Kombat-coloured glasses. Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. In: Childhood Nr. 5 Jg. 2 (1998), S. 177–184.

Kunczik, Michael (2013): Wirkung gewalthaltige Computerspiele auf Jugendliche. Teil III: Computerspielsucht. In: tv diskurs 64. Medien und Politik Nr. 2, Jg. 17 (2013).

Kunczik, Michael, Zipfel Astrid (2006): Medien und Gewalt: Teil 4 Die Wirkung von Gewalt in Computerspielen, In: tv diskurs 36. Prügelknabe Medien. Theorie und Praxis der audiovisuellen Erziehung, Nr. 2, Jg. 10 (2006).

Lampert, Claudia; Schwinge Christiane, Talks, Daniel (2009): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health), In: MedienPädagogik, Nr. 15 (2009).

Smeddinck, D.; Kathrin, M. Gerling; Rainer Malaka. (2014): Anpassbare Computerspiele für Senioren. In: Information Spektrum, Nr. 37 (2014).

Smeddinck J.; Siegel S.; Herrlich M (2013): Adaptive Difficulty in Exergames for Parkinson's disease Patients. In: Proceedings of Graphics Interface. (2013) SK, Canada.

Tao, R. (2010): Proposed Diagnostic criteria for Internet Addiction. In: Addiction, Nr.105 Jg. 3.

Trudewind, Steckel (2002): Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen. In: Polizei & Wissenschaft, Nr. 1 (2002).

Wallenius, Marjut; Punamäki, Raija-Lena (2008): Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent-Child-Communication. In: Journal of Applied Developmental Psychology, Nr. 29, Jg. 4 (2008).

Wilson, Katherine A.; Bedwell, Wendy L.; Lazzara, Elizabeth H. (u.a.) (2009): Relationships Between Game Attributes and Learning Outcomes: Review and Research Proposals. In: Simulation & Gaming, Nr. 40, Jg. 2 (2009).

### **Internetquellen**

Bundesministerium der Verteidigung (Hrsg.): Deutschesheer. [http://www.deutschesheer.de/portal/a/heer/start/technik/simulatoren/handwaffen!/ut/p/z1/04\\_Sj9CPykssy0xPLMnMz0vMAfljo8zinSx8QnyMLI2MTP1MTAw8zRy9QgwMXQyDXUz1wwkpiAJKG-AAjgb6wSmp-pFAM8xxmhFipB-sH6UflZVYllihV5BfVJKTWqKXmAxyoX5kRmJeSk5qQH6yI0SgIDei3KDcUREABszyIQ!/dz/d5/L2dBIS9nQSEh/#Z7\\_B8LTL29225N440I6AJT01D1ST2](http://www.deutschesheer.de/portal/a/heer/start/technik/simulatoren/handwaffen!/ut/p/z1/04_Sj9CPykssy0xPLMnMz0vMAfljo8zinSx8QnyMLI2MTP1MTAw8zRy9QgwMXQyDXUz1wwkpiAJKG-AAjgb6wSmp-pFAM8xxmhFipB-sH6UflZVYllihV5BfVJKTWqKXmAxyoX5kRmJeSk5qQH6yI0SgIDei3KDcUREABszyIQ!/dz/d5/L2dBIS9nQSEh/#Z7_B8LTL29225N440I6AJT01D1ST2) (21.06.2017).

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Bpb. [www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63715/motivationen?p=](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63715/motivationen?p=) (11.07.2017).

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (Hrsg.): BIU. [www.biu-online.de/marktdaten/altersverteilung](http://www.biu-online.de/marktdaten/altersverteilung) (08.06.2017).

COMPUTEC MEDIA GmbH (Hrsg.): Games Hardware. <http://www.pcgameshardware.de/Softwarepiraterie-Thema-233687/News/PC-Spieler-Raubkopien-Umfrage-1206115/> (22.05.17).

ComputerProjekt Köln e.V. (Hrsg.): Spieleratgeber NRW. [www.spieleratgeber-nrw.de/index.1392.html](http://www.spieleratgeber-nrw.de/index.1392.html) (12.07.2017).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> (19.05.2017).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ohne-altersbeschraenkung-gemaess-14-juschg/> (19.05.2017).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/keine-jugendfreigabe-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-16-jahren-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-12-jahren-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-6-jahren-gemaess-14-juschg/> (19.05.17).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. [www.usk.de/iarc](http://www.usk.de/iarc) (21.07.2017).

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK. [www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahresstatusjtuk-2015/](http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/jahresstatusjtuk-2015/) (11.07.2017).

Golem Media GmbH (Hrsg.): Golem.de. [www.golem.de/0404/30737.html](http://www.golem.de/0404/30737.html) (21.06.2017).

High5 (Hrsg.) (2014): Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=A1UdgEqYDwU> (20.05.2017).

Momento media GmbH (Hrsg.) (2010): Youtube. [www.youtube.com/watch?v=DyfbwFPL57Q](http://www.youtube.com/watch?v=DyfbwFPL57Q) (13.07.2017).

Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.) (2007): Das Erste. [daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html](http://daserste.ndr.de/panorama/media/killerspiele2.html) (22.06.2017).

Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.) (2007):  
Daserste.ndr.de/panorama/media/sucht14.html (23.06.2017).

Norddeutscher Rundfunk (Hrsg.): NDR. www.ndr.de/kultur/geschichte/Geschichte-  
lernen-mit-Assassins-Creed,assassinscreed116.html (09.06.2017).

o.V.(2011): Youtube. www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4 (21.06.2017).

Pan European Game Information (Hrsg.): PEGI. http://www.pegi.info/de/index/id/49/  
(20.05.17).

Schejbal, Jan (2007): Jan Schejbal.  
www.janschejbal.wordpress.com/2007/02/23/analyse-des-panorama-beitrags-gegen-  
killerspiele/ (22.06.2017).

Sport1 GmbH (Hrsg.): Sport1. www.sport1.de/esports/dota2/2017/05/dota-2-the-  
international-2017-knackt10-millionen-preisgeld (14.06.2017).

VALVE (Hrsg.): Steam. http://store.steampowered.com/search/?  
category1=998&filter=topsellers (04.06.2017).

VDVC e.V. (Hrsg.): Indizierung und Verbot von Videospielen. http://indizierung-  
abschaffen.de/ (29.05.2017).

VDVC e.V.: (Hrsg.) VDVC. www.vdvc.de/blog/2008/09/28/gunther-beckstein/  
(10.07.2007).

VDVC e.V. (Hrsg.): VDVC. https://vdvc.de/blog/2017/02/05/spielesucht-soll-  
anerkennung-als-krankheit-finden/#more-9861 (27.05.17).

Webedia Gaming GmbH (Hrsg.) (2005): GameStar.  
www.gamestar.de/artikel/gamestar-beim-zdf-petition-gegen-frontal-21-  
berichterstattung,1456130.html (11.07.2017).

### **Abbildungen:**

Abb. 1 bis 5: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK:  
http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher\_Bereich/2011-01-  
31\_USK\_Sticker\_09\_DE.pdf

ABB. 6 BIS 13: PAN EUROPEAN GAME INFORMATION (HRSG.): PEGI.  
HTTP://WWW.PEGI.INFO/DE/INDEX/ID/54/

## **Anlagen**

Anlage 1: Fragebogen

Seite xii

# Anlage 1: Fragebogen

Seite 01

Lieber Teilnehmer(in)

Ich verfolge mit meiner Bachelorarbeit das Ziel den Eltern einen Ratgeber über Computerspiele zur Hand zu geben.

Dazu benötige ich die Hilfe von Computerspielern und deren Eltern. Sollten Sie zu keiner der beiden Zielgruppen gehören, muss ich Sie leider bitten auf die Teilnahme dieser Umfrage zu verzichten.

Die Bearbeitungszeit beträgt ca. 5 Minuten

Ihre Daten werden anonym übermittelt und verarbeitet.

Allgemeiner Hinweis: Mit Computerspiele sind auch Spiele für Konsolen und Handhelds gemeint.

Hinweis an die Eltern 1: Sollten Sie auch Computerspiele spielen, geben Sie bitte dennoch an, dass Sie Eltern eines Spielers sind.

Hinweis an die Eltern 2: Sollte Ihr Kind schon Erwachsenen und aus dem Haus sein, dann beantworten Sie die Fragen bitte so wie der Stand war als Ihr Kind noch bei Ihnen wohnte.

Für Ihre Unterstützung möchte ich mich bereits im voraus ganz herzlich bedanken!

Seite 02

1. Was sind Sie?

- Spieler
- Eltern eines Spielers

Seite 03

2. Wie alt sind Sie?

- unter 20 Jahre
- 20 bis 29 Jahre
- 30 bis 39 Jahre
- 40 bis 50 Jahre
- über 50 Jahre

3. Was ist der höchste schulische Abschluss den Sie erreicht haben bzw. gerade anstreben?

- Abitur
- Realschulabschluss
- Hauptschulabschluss
- Bachelor/Master/Diplom
- Fachhochschulreife
- keinen Schulabschluss

4. Spielen Sie selbst auch Computerspiele?

- Ja
- Nein

Seite 04

question('PA02')

5. Wie viele Stunden spielen Sie in der Woche Computerspiele?

- unter 1 Stunde
- 1 bis 4 Stunden
- 5 bis 9 Stunden
- 10 bis 14 Stunden
- 15 bis 20 Stunden
- mehr als 20 Stunden

Seite 05

6. Wie alt ist Ihr Kind, welches sich mit Computerspielen beschäftigt?

- unter 6 Jahre
- 6 bis 10 Jahre
- 10 bis 12 Jahre
- 12 bis 14 Jahre
- 15 bis 16 Jahre
- 16 bis 18 Jahre
- über 18 Jahre

7. Welche anderen Hobbys hat Ihr Kind noch?

- Lesen
- Sport
- Musik
- Fernsehen
- Zeichnen
- Keines
- anderes

Seite 06

8. Welche schulische Leistungen hat Ihr Kind erbracht?

- sehr gut
- gut
- befriedigend
- ausreichend
- mangelhaft
- ungenügend

9. Welchen sozialen Umgang hat Ihr Kind außerhalb eines Spieles?

- Trifft sich mit Freunden
- macht Sport/Musik mit anderen
- ehrenamtliche Arbeit
- Nebenjob
- gibt Nachhilfe/ Lerngruppe
- Keinen
- andere

Seite 07

10. Wie lange darf Ihr Kind am Tag am Computer spielen?

- unter 1 Stunde
- 1 bis 2 Stunden
- 3 bis 5 Stunden
- 5 bis 7 Stunden
- solange er/sie es will
- nur an bestimmten Tagen

11. Wann darf Ihr Kind nicht oder nur weniger spielen?

- wenn schlechte Noten geschrieben wurden
- beim Essen
- in der Schule
- auf Familienfesten
- im Bett
- bei schlechten Benehmen
- bei Hausarrest
- sonstige Regelverstöße
- anderes

Seite 08

12. Bewerten Sie.

	stimme nicht zu	eher nicht zu	eher zu	stimme absolut zu
Computerspiele machen dick und dumm	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele fördern die Intelligenz und Kreativität	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen gewalttätig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
von Computerspielen kann man lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele vermitteln Regeln und Werte des sozialen Umganges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele sind gefährlich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele trainieren Reflexe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen krank	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele helfen im Alltag Probleme lösen zu können	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen faul	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele vermitteln Sozialkompetenzen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele treiben in die Vereinsamung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mit Computerspielen lernt man leichter eine Sprache	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen süchtig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele lehren Zusammenarbeit mit anderen Menschen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen selbstbewusster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seite 09

13. Wissen Sie was Ihr Kind für Computerspiele spielt?

- so ungefähr
- ja, ganz genau
- nein

14. Informieren Sie sich vorher über ein Spiel, welches Ihr Kind spielt?

- Ja, ich lese den Klappentext.
- Ja, ich lese Erfahrungsberichte im Internet.
- Ja, ich frage andere Eltern/Lehrer/...
- Ja, ich spiele es vorher an
- Nein
- Nein, ich verlasse mich auf Pegi und USK

Seite 10

15. In wiefern beeinflussen Computerspiele Ihr Kind?

	negativer Einfluss	eher negativ	eher positiv	positiver Einfluss	kein Einfluss
bezüglich Gewalt	<input type="radio"/>				
bezüglich sozialer Kompetenz	<input type="radio"/>				
bezüglich Geschicklichkeit	<input type="radio"/>				
bezüglich schulischen Leistungen	<input type="radio"/>				
bezüglich Allgemeinwissen	<input type="radio"/>				
bezüglich körperliche Verfassung	<input type="radio"/>				

Seite 11

16. Spielen Sie zusammen mit Ihrem Kind Computerspiele?

Ja

Ja, aber nur manche

Nein

Nein, aber ich sehe zu

17. Welche Alternative zu Computerspielen bieten Sie Ihrem Kind?

Ausflüge

zusammen basteln/zeichnen/puzzeln

zusammen kochen

zusammen Brettspiele spielen

zusammen etwas bauen (z.B. ein Baumhaus)

Filme schauen

kann im Garten spielen

nichts

anderes

Seite 12

18. Worauf achten Sie wenn Sie Ihrem Kind ein Spiel kaufen?

Altersfreigabe

PEGI-Symbole (z.B. Gewalt, Angst)

mit Freunden spielbar

gute Geschichte

das was er/sie sich gewünscht hat

pädagogisch wertvoll

anderes

19. Haben Sie Ihrem Kind schon einmal ein Spiel gekauft, für das es eigentlich noch zu jung war?

Ja

Nein

Seite 13

20. Sind Sie sich der Risiken von Computerspielen bewusst?

Ja

Ja, aber ich betreue mein Kind

Nein, es gibt keine Risiken

Nein

ist mir egal

21. Sollten Killerspiele verboten werden?

Ja

Nein

Fände ich gut, wird aber nicht funktionieren

Wird zum Glück nicht funktionieren

ist mir egal

Was sind Killerspiele?

Das regelt schon die Altersfreigabe

22. Was halten Sie von dem Jugendschutz bezüglich Computerspiele?

ist völlig ausreichend

wäre ausreichend, gäbe es nicht so viele Schlupflöcher (z.B. Internet)

sollte verschärft werden

Computerspiele werden für die falsche Altersgruppe freigegeben

anderes

Seite 14

23. Welche Computerspiele halten Sie für gefährlich bezüglich der Entwicklung der Spieler? Ordnen Sie nach dem Gefährlichkeitsgrad und überspringen Sie diese Frage sollten Sie Computerspiele für ungefährlich halten.

Shooter	Rollenspiele	Strategiespiele	1
Denk- und Geschicklichkeitsspiele	Adventurespiele	Arcade	2
Jump and Run	Gesellschaftsspiele	Simulationen	3
Lifestyle	Sportspiele		4
			5

Seite 15

24. Sind Sie sich in Bezug auf Computerspiele in der Familie einig?

Ja

Nein, mein Partner hat eine strengere Meinung

Nein, mein Partner hat eine lockere Meinung

Nein, meine Partnerin hat eine strengere Meinung

Nein, meine Partnerin hat eine lockere Meinung

Ich bin alleinerziehend

Seite 16

25. Interessiert Sie die mediale Berichterstattung über Computerspiele?

Ja

Nein

Seite 17

26. Welche umstritten mediale Berichterstattung haben Sie mitbekommen?

Frontal 21

Hart aber fair

Panorama – morden und foltern

Amoklauf Erfurt

Verbotinitiative bayern

Amoklauf Winnenden

Amoklauf Emsdetten

andere

27. Ich würde bei widersprüchlicher und/oder negativer Berichterstattung über Computerspiele am ehesten Vertrauen auf...

...Berichterstattung im privaten Fernsehen

...Berichterstattung im öffentlich-rechtlichen Fernsehen

...Berichterstattung im Radio

...Berichterstattung im Internet

...Berichterstattung in Zeitungen und Zeitschriften

...Meinungen in Social Media

...mein eigenes Verständnis

weiß nicht

Seite 18

28. Sind Sie mit der medialen Berichterstattung über Computerspiele zufrieden?

Ja

Nein

Seite 19

question("MB03")

29. Was stört Sie an der medialen Berichterstattung über Computerspiele?

einseitig berichtet

negativ dargestellt

alle Spiele werden in einen Topf geworfen

alle Spieler werden in einen Topf geworfen

Moderatoren und Diskussteilnehmer kennen sich nicht aus

gezielte Irreleitung der Zuschauer

grobe (inhaltliche) Fehler

sonstiges

question("BK05")

30. Hier können Sie Ihre Meinung zu den befragten Themen los werden. Bedenken Sie das mein Ziel ein Elternratgeber über Computerspiele ist, was sollten Eltern von Spielern noch alles wissen?

Seite 20

31. Wie alt bist du?

unter 10 Jahre

10 bis 12 Jahre

13 bis 14 Jahre

15 bis 16 Jahre

17 bis 18 Jahre

19 bis 25 Jahre

26 bis 35 Jahre

36 bis 45 Jahre

über 45 Jahre

32. Was ist der höchste schulische Abschluss den du erreicht hast bzw. gerade anstrebst?

Grundschule

Abitur

Realschulabschluss

Bachelor/Master/Diplom

Hauptschulabschluss

Fachhochschulreife

kein Schulabschluss

33. Bewerte.

	Stimme nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme eher zu	stimme absolut zu
Computerspiele machen dick und dumm	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele lehren Zusammenarbeit mit anderen Menschen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen gewalttätig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele vermitteln Regeln und Werte des sozialen Umganges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen krank	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele vermitteln Sozialkompetenzen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen süchtig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mit Computerspielen lernt man leichter eine Sprache	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele treiben in die Vereinsamung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele sind gefährlich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele fördern die Intelligenz und Kreativität	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
von Computerspielen kann man lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele trainieren Reflexe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen faul	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen selbstbewusster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele helfen im Alltag Probleme lösen zu können	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

34. Bist du dir der Risiken von Computerspielen bewusst?

Ja

Ja, aber mir wird geholfen

Nein, es gibt keine Risiken

Nein

ist mir egal

35. Sollten Killerspiele verboten werden?

Ja

Nein

Fände ich gut, wird aber nicht funktionieren

Wird zum Glück nicht funktionieren

ist mir egal

Was sind Killerspiele?

Das regelt schon die Altersfreigabe

36. Ich habe wegen eines Computerspieles schon einmal...

...nicht gelernt und eine schlechte Note bekommen

...die Schule geschwänzt

...ein Treffen mit Freunden abgesagt

...einen Termin vergessen bzw. viel zu spät gekommen

...Nächte durchgemacht

37. Wer viel Computer spielt...

...der spricht besser Englisch

...kann früh auch aufstehen

...kann viel mitreden

...hat Ahnung von Computern

...ist konzentrierter

anders

38. In wiefern beeinflussen dich Computerspiele?

	negativer Einfluss	eher negativ	eher positiv	positiver Einfluss	kein Einfluss
bezüglich Gewalt	<input type="radio"/>				
bezüglich sozialer Kompetenz	<input type="radio"/>				
bezüglich Geschicklichkeit	<input type="radio"/>				
bezüglich schulischen Leistungen	<input type="radio"/>				
bezüglich Allgemeinwissen	<input type="radio"/>				
bezüglich der körperlichen Verfassung	<input type="radio"/>				

39. Welche Spiele hält du für die gefährlichsten bezüglich der Entwicklung der Spieler? Ordne nach dem Gefährlichkeitsgrad und überspringe diese Fragen solltest du Computerspiele für ungefährlich halten.

Shooter	Rollenspiele	Arcade	1
Denk- und Geschicklichkeitsspiele	Jump and Run	Adventure	2
Sportspiele	Lifestyle	Simulation	3
Strategiespiele	Gesellschaftsspiele		4
			5

40. Was hältst du von dem Jugendschutz bezüglich Computerspiele?

völlig ausreichend

wäre ausreichend, wenn es nicht so viele Schlupflöcher gäbe (z.B. Internet)

Computerspiele werden für die falsche Altersgruppe freigegeben

sollte verschärft werden

ist mir egal

41. Hast du schon einmal Spiele gespielt für die du laut Jugendschutz zu jung bist?

Ja

Nein

question("K007")

42. Woher hastest du diese Spiele?

von einem älteren Freund

von meinen älteren Geschwistern

von meinen Eltern

selber gekauft

aus dem Internet

43. Verfolgst du mediale Berichterstattung über Computerspiele?

Ja

Nein

44. Würde bei widersprüchlicher und/oder negativer Berichterstattung über Computerspiele am liebsten Vertrauen auf...

...die Berichterstattung in Tageszeitungen

...die Berichterstattung in privaten Fernsehern

...die Berichterstattung im öffentlich-rechtlichen Fernsehen

...Meinungen in Social Media

...die Berichterstattung im Internet

...die Berichterstattung im Radio

...auf mein Verständnis und Erfahrungen über Computerspiele

bin mir unsicher

45. Welche umstrittenen mediale Berichterstattung hast du mitbekommen?

Frontal 21

hart aber fair

Panorama – Morden und Foltern als Freizeitspaß

Amoklauf Erfurt

Amoklauf Winnenden

Amoklauf Emsdetten

Verbotinitiative Bayern

andere

46. Bist du zufrieden mit der medialen Berichterstattung über Computerspiele?

Ja

Nein

47. Was stört dich an der medialen Berichterstattung über Computerspiele?

einseitige Präsentation

negative Darstellung

alle Spiele werden zusammen in einen Topf geworfen

alle Spieler werden zusammen in einen Topf geworfen

grobe (inhaltliche) Fehler

gezielte Irreführung der Zuschauer

Moderatoren und Diskusstionsteilnehmer haben keine Ahnung von Computerspielen

sonstiges

48. Wenn du eine Sache an der medialen Berichterstattung über Computerspiele ändern könntest, welche wäre das?

sachliche Berichte

mehr Berichte über E-Sportevents

generelle Akzeptanz

mehr Gespräche mit Spieleexperten

keine Verallgemeinerung

anderes

nichts

49. Hier kannst du deine Meinung zu den befragten Themen los werden. Bedenke das mein Ziel ein Elterratgeber über Computerspiele ist, was sollten Eltern eines Spielers noch alles wissen?

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Mittweida, den 25. Juli 2017

Sandra Ziegenbalg