

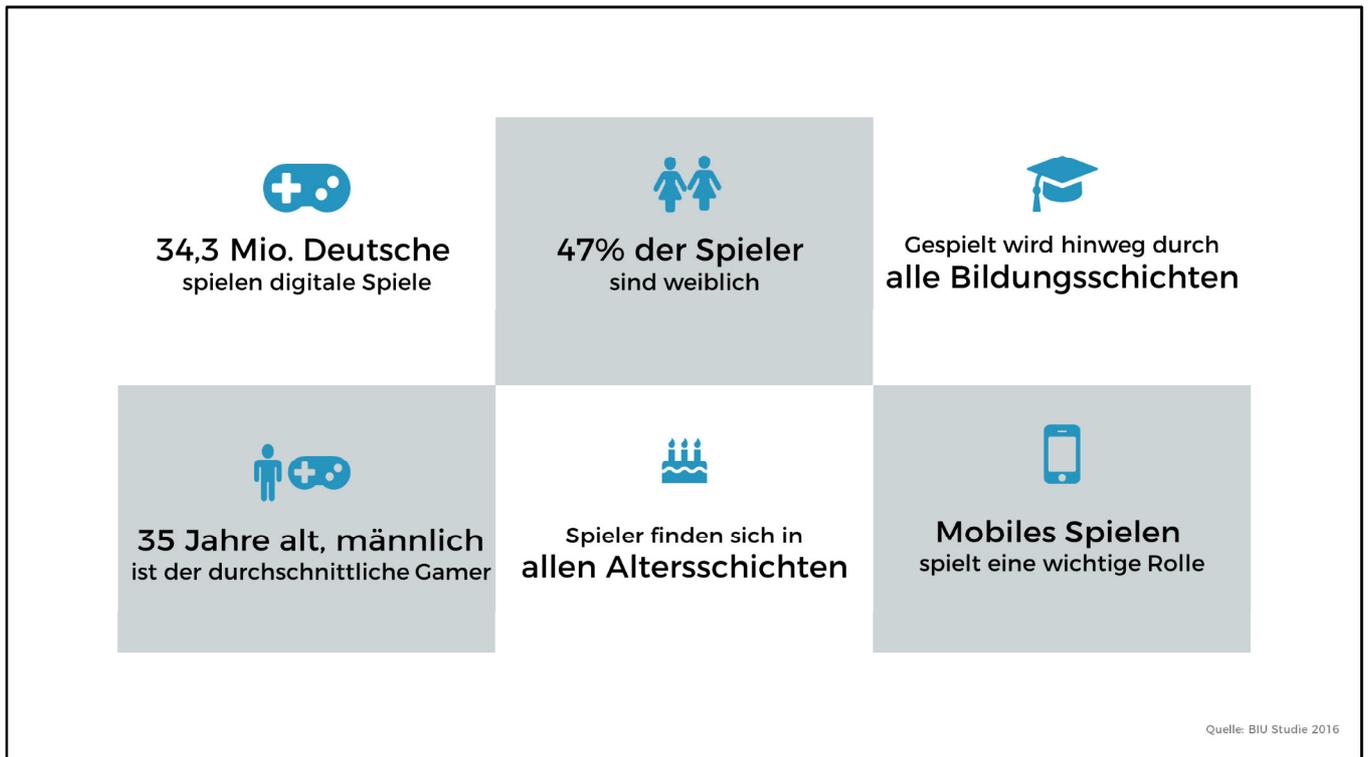
FASZINATION COMPUTERSPIELE VERSTEHEN



Franziska Schloots
Institut für Medienwissenschaften
Universität Paderborn

Fachtagung zum Medienalltag junger Menschen
8. März 2017

WER SPIELT?

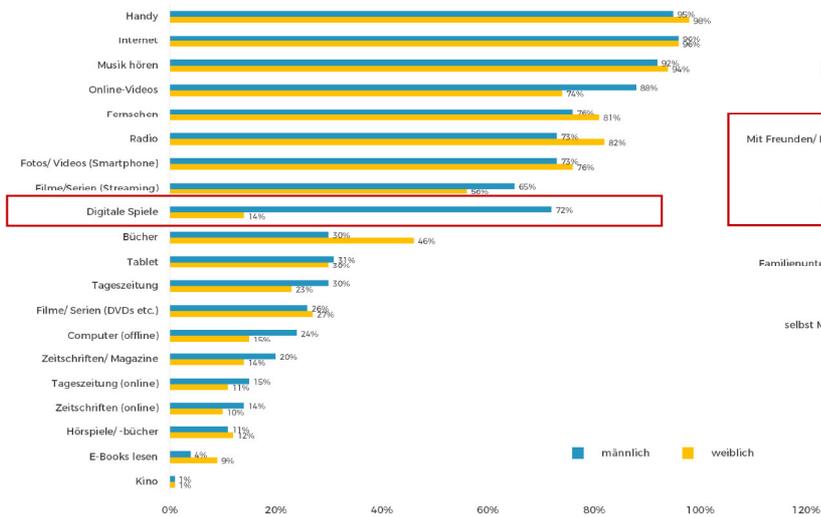


- u.a. durch Bewegungs- und Musikspiele, mobiles Spielen und Spielen in sozialen Netzwerken spielen immer mehr Frauen
- BIU = Bundesverband der Interaktiven Unterhaltungssoftware → Zusammenschluss der Computerspielunternehmen in Deutschland; erhebt jährlich Markt- und Nutzerzahlen
- Die größte Gruppe der Gamer sind Teenager, die nächste große Gruppe der Spieler sind die 50+ Jährigen
- Weitere Informationen: <https://www.biu-online.de/blog/2016/06/07/der-durchschnittliche-gamer-in-deutschland-ist-35-jahre-alt/>

Jugendliche und Computerspiele

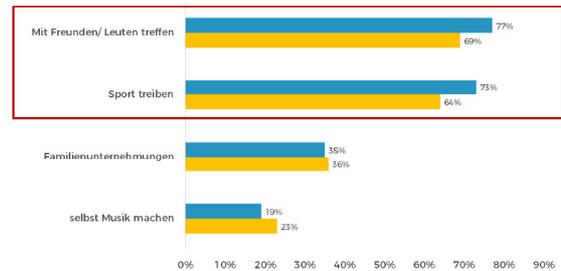
Mediale Freizeitaktivitäten 2016

12-19 jährige/ täglich oder mehrmals pro Woche (n=1200)



Nicht-Mediale Freizeitaktivitäten 2016

12-19 jährige/ täglich oder mehrmals pro Woche (n=1200)



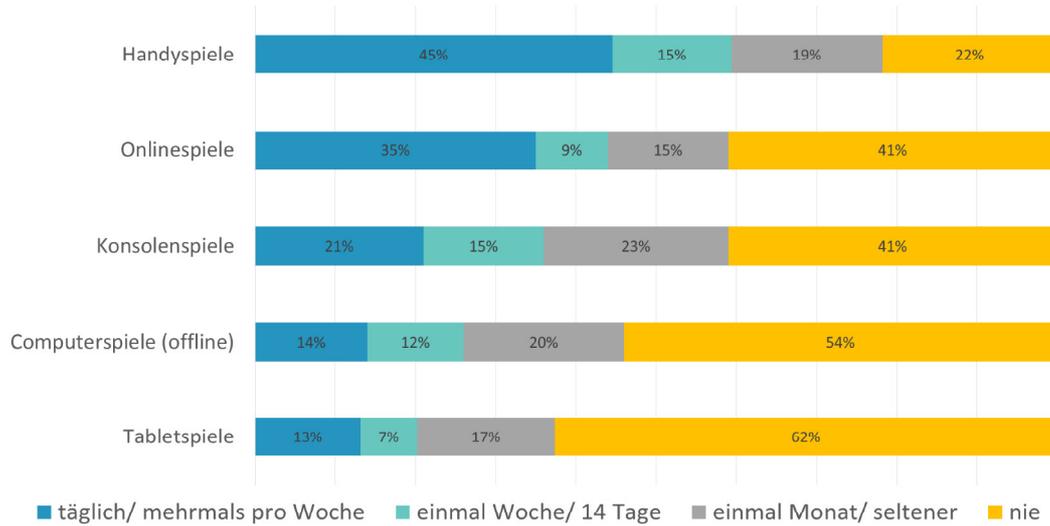
Quelle: mpfs / JIM-Studie 2016: 9f.

- Computer- und Videospiele sind bei Jugendlichen nur ein Hobby unter vielen
- Nirgendwo gibt es so deutliche geschlechterspezifische Unterschiede wie beim Spielen von digitalen Spielen
- ABER: Hier geht es nur um die Nutzung von Computer- und Konsolenspielen. Bei den Handyspielen sieht es anders aus.
- JIM Studie: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016/>

Jugendliche und Computerspiele

Nutzungsfrequenzen Digitaler Spielformen im Vergleich 2016

n=1200



Quelle: mpfs / JIM-Studie 2016: 43

- Etwa die Halfte aller Jugendlichen spielen Handyspiele taglich oder mehrmals in der Woche
- Hier gibt es weniger geschlechtsspezifische Unterschiede als bei anderen Plattformen
- Handyspiele sind besonders bei Jungeren beliebt

Jugendliche und Computerspiele



64 %

der bundesdeutschen Jugendlichen
nutzen täglich oder mehrmals die
Woche digitale Spiele



77 Minuten

Werden durchschnittlich an einem
Wochentag gespielt, 108 Minuten
am Wochenende



**83 % der Jungen &
43 % der Mädchen**

nutzen täglich oder mehrmals die
Woche digitale Spiele

Quelle: mpfs / JIM-Studie 2016: 42ff.

Jugendliche und Computerspiele

	Spiel	Prozent
Platz 1	FIFA	17%
Platz 2	Minecraft	14 %
Platz 3	Grand Theft Auto (GTA):	9 %
Platz 4	League of Legends Candy Crush	7%
Platz 5	Call of Duty Clash of Clans Die Sims	6 %



Quelle: mpfs / JIM-Studie 2016: 44

- In der JIM Studie werden stets die beliebtesten Spielen abgefragt
- Insgesamt zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen: Bei Mädchen sind es oft Titel, die überwiegend auf mobilen Endgeräten gespielt werden, bei Jungen PC/Konsolentitel
- In der Tabelle sehen wir 2 problematische Nennungen, und zwar: GTA und Call of Duty, die Spiele sind eigentlich erst ab 18 freigegeben, das heißt Minderjährige dürften das Spiel aus Jugendschutzsicht nicht spielen

WER DARF SPIELEN?

UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE (USK)



- In Deutschland ist die USK für die Prüfung von Spielen zuständig. Das Prüfungsgremium besteht dabei aus vier Jugendschutzsachverständigen (Mitarbeiter aus Jugendämtern, Journalisten, Pädagogen oder Sozialwissenschaftler) und einem ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Geprüft wird auf Basis des Jugendschutzgesetz
- Freigegeben ohne Altersbeschränkung: keinerlei Beeinträchtigung für Kinder. Dies ist jedoch kein Hinweis darauf, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist.
- ab 6 Jahren: spannender und wettkampfbetonter (höhere Spielgeschwindigkeit, komplexere Aufgaben) als Spiele ab 0 Jahren
- ab 12 Jahren: Spiele sind kampfbetonter; historisches, futuristisches oder märchenhaftes Setting: Distanzierungsmöglichkeit gegeben
- ab 16 Jahren: Spiele zeigen auch Gewaltdarstellungen
- ab 18 Jahren/ keine Jugendfreigabe: nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte, Spiele werden für Minderjährige nicht freigegeben weil sie als jugendbeeinträchtigend eingeschätzt werden
- Indizierung: die USK kann auch die Alterskennzeichnung verweigern, dann kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) das Spiel auf den Index setzen. Die BPjM kann das Spiel nur indizieren wenn es keine

Einstufung von der USK erhält

- Indiziert bedeutet: Spiele dürfen nicht öffentlich ausgelegt und beworben werden, dürfen auf Nachfrage an Personen ab 18 Jahre verkauft werden
- Wird ein Spiel nicht von der USK geprüft, darf es nur an Erwachsene verkauft werden, deshalb legen die Unternehmen die Spiele freiwillig vor
- Die Lücke, ob Spiele bereits in einem gewissen Alter pädagogisch sinnvoll sind, schließen z.B. Preise oder Gütesiegel wie der Päd (Pädagogischer Interaktiv-Preis), die Portale spieleratgeber-nrw.de oder spielbar.de

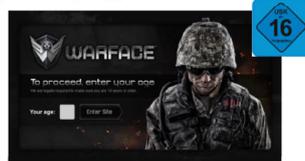
PAN EUROPEAN GAME INFORMATION (PEGI)



- PEGI hat in Deutschland (anders als in anderen europäischen Ländern) keine rechtliche Verbindlichkeit, kann aber der Orientierung dienen
- Bei einigen Händlern ist das PEGI Symbol Standard, auch aus dem Grund, dass das Produkt beispielsweise in Österreich und in der Schweiz verkauft wird
- Kann sich u.U. auch von der Altersempfehlung der USK unterscheiden, das liegt teilweise an der subjektiven Betrachtung oder an einer anderen Gewichtung der Kriterien
- PEGI gibt Anhaltspunkte, warum die entsprechende Empfehlung ausgesprochen wurde (Schimpfwörter, Drogen etc.)
- Aber letztendlich „zählt“ in Deutschland nur die USK Einstufung

WER DARF ONLINE SPIELEN?

- Unternehmen müssen Mitglieder der USK sein
- Eigentlich ist für Onlineinhalte **nicht** USK zuständig (Grundlage: Jugendschutzgesetz)
- Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia (FSM) verantwortlich für Online (Grundlage: Jugendmedienschutzstaatsvertrag)
- Aufgabengebiet der USK wurde erweitert : USK für Onlinespiele zuständig, Kennzeichnung ist aber freiwillig
- **Grauzone: rechtlich noch nicht eindeutig weiter geregelt**



- Für Internetinhalte ist die FSM - die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia zuständig, die sich auf den Jugendmedienschutzstaatsvertrag beziehen. Ihnen fehlt aber die Expertise zu Games, so dass es lange Zeit keine verbindliche Regelung für Onlinespiele gab.
- Auch bei Onlinespielen ist das Vorlegen freiwillig, hier gilt aber nicht, dass wenn Spiele nicht geprüft werden, diese erst ab 18 freigegeben sind. Im Normalfall kann man sich bei Onlinespielen ohne Altersverifizierung anmelden.
- Sind die Spiele allerdings bei der USK geprüft worden, muss der Anbieter die Altersfreigabe auch einhalten (Beispiel: „Warface“)
- Bei vielen Spielen ohne Alterskennzeichnung ist somit gar nicht ersichtlich, für welches Alter sie gedacht sind (Beispiel: „Drakensang“)

WAS WIRD GESPIELT?

Die folgende Aufzählung der Spiel-Genres ist nicht vollständig, deckt aber die geläufigsten Spiele ab.



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- Es gibt ganz unterschiedliche Simulationen, bekannt sind besonders Wirtschafts- oder Sportsimulationen
- **Echtzeit-Simulationen**
 - Beispiel: Flugsimulationen → Ein Flug von Paris nach New York dauert auch in der Simulation so lange wie er in der Realität dauert
- **Beispiele:**
 - Landwirtschafts-Simulator: war bereits 2009 ein großer Erfolg, auch die Nachfolge-Versionen haben sich sehr gut verkauft. Ein Grund für die Beliebtheit sind die „Mods“, also Modifikationen z.B. der Traktoren, die von der Fan-Gemeinde selbst erstellt werden können.
 - Die Sims: gilt als das meistverkaufte PC-Spiel überhaupt. Mit einer großen Anzahl von Spielerweiterungen kann man in diesem Spiel unzählige Lebenssituationen spielen, Freundschaften schließen, Häuser bauen, Familien gründen, Karriere machen.



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- Beliebt sind Spiele mit einer klassischen Aufbaustrategie: Man muss seine Stadt aufbauen, Rohstoffe abbauen, ein Militär aufbauen und neues Land erobern
- **Rundenbasierte Strategie-Spiele:**
 - Rundenbasiert bedeutet, es wird ähnlich zu Brettspielen eine Runde gespielt, alle Einstellungen vorgenommen, dann wird das Geschehen simuliert, es folgt die nächste Runde
 - Beispiele: Civilization, Age of Wonders
- **Echtzeit-Strategie-Spiele:**
 - Beispiele: Starcraft, Die Siedler



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- Man spielt/ steuert eine Figur, deren Charakterentwicklung und Fähigkeiten durch die eigenen Spielentscheidungen geprägt werden
- Man ist Teil einer Geschichte, muss sich gegen Gegner behaupten, Hinweise finden und ihnen nachgehen, dabei ist oft Geschick gefragt
- Meistens gibt es ein komplexes Waffen- und Fähigkeitensystem (hohe Lernkurve)
- Die Spiele sind durch Narration, Grafik und Sound oft sehr atmosphärisch, so dass man als Spieler stark in das Spiel eintauchen kann
- Beispiele: Dark Souls, The Witcher



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- Hier geht es um geschicktes Denken oder Geschicklichkeit in Bezug auf die Hand-Augen-Koordination (z.B. Jump and Run Spiele)
- Meistens müssen kurze Level gewonnen werden um das nächste Level zu erreichen
- Die Spiele sind in der Regel leicht zu erlernen (was nicht heißt, dass sie leicht zu spielen sind)
- Ein großer Teil der Spiele für Mobilgeräte fällt unter dieses Genre
- Beispiele: Candy Crush (und viele weitere sogenannte „Match-3-Games“), Super Mario, Tetris, Rayman



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- Dem Spiel liegt eine Geschichte zu Grunde, die man mit seiner Spielfigur bestreitet, man muss Hinweisen nachgehen, Rätsel lösen, Entscheidungen treffen. Oft gibt es Rollenspiel-, Action- und Geschicklichkeitselemente
- Beispiele:
 - 3rd Person Action: Tomb Raider mit Lara Croft, die erste große bekannte weibliche Heldin und die Reihe gehört zu den meistverkauften Serien der Welt, im Spiel muss man: Geschick zeigen, Kämpfen, Waffen einsetzen und Rätsel lösen
 - The Walking Dead: Klassisches Point-and-Click-Adventure, dh. man erkundet die Umgebung mit der eigenen Maus und sucht nach versteckten Hinweisen. Der Verlauf der Geschichte wird stark durch die eigenen Spielentscheidungen beeinflusst.



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- 1st-person Shooter oder Ego-Shooter
 - Man spielt das Spiel aus der Perspektive der Augen der Spielfigur und kann den Blickwinkel steuern
- 3rd-person Shooter
 - Als Spieler sieht man den ganzen Charakter meist von schräg hinten/oben, damit man das Spielgeschehen vor einem sieht
- Beispiele:
 - Counter Strike (1st-person/ Taktik-Shooter): meist spielt man in zwei Mannschaften von je fünf Spielern auf einer festgelegten „Map“ ein Gefecht gegeneinander. Dabei verständigt man sich über Headset mit den Spielern der eigenen Mannschaft über die Taktik.
 - The Division (3rd-person Shooter): Dieses Spiel spielt in New York, wo die Menschen an einem künstlich hergestellten Virus sterben. Man selber ist als Spieler Agent einer Spezialeinheit und versucht, die Stadt zu retten.

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

THE DIVISION



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- Im Actionspiel lassen sich oft Elemente anderer Genres finden, wie Rollenspiel und Shooter.
- Beispiele.
 - Grand Theft Auto (GTA): „Open World Spiel“, dh. es gibt keine wirkliche Begrenzung der Spielwelt, der Spieler kann diese frei erkunden, es gibt keine Linearität in Form von einzelnen Leveln. In GTA spielt man einen oder mehrere Kriminelle, mit denen man verschiedene Missionen zu erledigen hat. Dabei erkundet man eine fiktive Großstadt. GTA ist ein sehr erfolgreiches Spiel (bereits nach wenigen Tagen über 1 Milliarde US Dollar Umsatz), aber auch stark in der Kritik wegen Brutalität (z.B. Foltermethoden wie Waterboarding oder Zähne ziehen müssen angewandt werden, um in der Story weiterzukommen)
 - Red Dead Redemption: ebenfalls ein Open-World-Spiel mit einem ähnlichen Spielprinzip wie GTA. Hier spielt man einen Charakter im Wilden Westen. Hier wird ein Fehlverhalten oder Gewalt gegenüber Unschuldigen allerdings (im geringen Maße) sanktioniert.



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA

- Das Genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ist aus dem Genre der Echtzeit-Strategiespiele entstanden. Durch seine große Popularität stellt es mittlerweile ein eigenes Genre dar.
- Es spielen zwei Teams von meist fünf Spielern in einer Mannschaft, die mit ihren Figuren gegeneinander kämpfen. Ziel ist es, die Basis der gegnerischen Mannschaft zu zerstören, wobei man von ständig spawnenden computergesteuerten Einheiten unterstützt wird, ähnlich wie ein „digitales Tauziehen“.
- Strategisches Denken ist gefragt → es gibt über 100 Spielfiguren mit unterschiedlichen Stärken und Fähigkeiten. Man muss sich also innerhalb der Mannschaft eine Strategie ausdenken, wie man sein Team kombinatorisch am besten zusammensetzt und dementsprechend auf das gegnerische Team reagiert. Man verständigt sich während des Spiels über Headset, Chat oder vorgefertigte Kommandos mit den Spielern der eigenen Mannschaft.
- Beispiele: League of Legends („LOL“) → oft genannt unter den Lieblingsspielen von Jugendlichen, Smite, Dota

KATEGORISIERUNG VON COMPUTERSPIELEN



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA



SPIELER
ANZAHL

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER

MASSIVELY MULTIPLAYER

- Single Player: man spielt alleine für sich oder gegen den Computer
- Multiplayer: mehrere Spieler spielen zusammen mit- oder gegeneinander, an einem Gerät oder per Netzwerk verbunden
- Massively Multiplayer: mehrere 100 Spieler spielen online in einer meist persistenten virtuellen Welt, z.B. beim Spiel „World of Warcraft“ (WOW)

KATEGORISIERUNG VON COMPUTERSPIELEN



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA



SPIELER
ANZAHL

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER

MASSIVELY MULTIPLAYER



SPIELER
ART

CASUAL

MID-CORE

HARDCORE

PROFESSIONAL

- Casual Gamer: Gelegenheitsspieler. die Spiele sind weniger komplex und können schnell nebenbei gespielt werden (klassische Vorbilder: Solitär auf jedem PC), es wird gespielt, um ein Bedürfnis nach kurzfristiger Unterhaltung zu befriedigen. Viele mobilen Spieler sind für Casual Gamer konzipiert
- Mid-Core Gamer: diese Spieler besitzen eine Konsole oder einen Gamer PC und kaufen regelmäßig Spiele (Triple A Titel), Spielen ist eine gern ausgeübte Freizeitbeschäftigung unter vielen
- Hardcore Gamer: spielt den Großteil seiner Freizeit Computerspiele, konzentriert sich oft auch auf einen oder wenige Titel und ist darin sehr gut, der Wettbewerbscharakter spielt eine größere Rolle, interessiert an der Gaming Szene, bringt sich in die Gaming Community mit ein, oft E-Sport interessiert
- Professional Gamer: professionelle Spieler, die entweder im E-Sport tätig sind oder ihr Geld mit Let's Plays oder Streaming verdienen

KATEGORISIERUNG VON COMPUTERSPIELEN



GENRE

SIMULATION

STRATEGIE

ROLLENSPIEL

DENKEN/
GESCHICKLICHKEIT

ADVENTURE

SHOOTER

ACTION

MOBA



SPIELER
ANZAHL

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER

MASSIVELY MULTIPLAYER



SPIELER
ART

CASUAL

MID-CORE

HARDCORE

PROFESSIONAL



SPIEL
MODUS

OFFLINE

ONLINE

BROWSER

CLIENT-BASED

- Offline oder Online spielen
- Online wird noch einmal unterschieden, ob man im Browser spielt oder ob man sich das Spiel auf den Rechner herunterladen muss und eine Internetverbindung zu spielen braucht, z.B. Hearthstone. Das heißt dann „Client-based“

WORLD OF WARCRAFT

- MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
- 2010 rund 12 Millionen Spieler weltweit, mittlerweile etwa 6 Millionen Spieler
- Monatlich ab 11 EUR für die Nutzung, Spiele und Erweiterungen müssen zusätzlich gekauft werden
- Man bildet mit anderen Spielern zusammen Gilden → soziale „Verbindlichkeit“
- Persistente Spielwelt, d.h. die Spielwelt entwickelt sich weiter, auch wenn ich nicht spiele
- Gilt als besonders suchtgefährdend
- USK: 12 Jahre

PROFESSIONELLES SPIELEN

E-SPORT

- Organisiert in Profi-Ligen und Verbände, professionelle Spieler sind unter Vertrag
- Hochdotierte internationale Turniere (z.B. „The International“ mit Prämien in Mio US-\$ Höhe
- Übertragung im Netz (meistens über das Live-Streaming-Portal Twitch, welches sich auf die Übertragung von digitalen Spielen spezialisiert hat), Einschaltquoten in Millionenhöhe
- Populärste E-Sport-Games: Counter Strike, Dota 2, League of Legends, Hearthstone



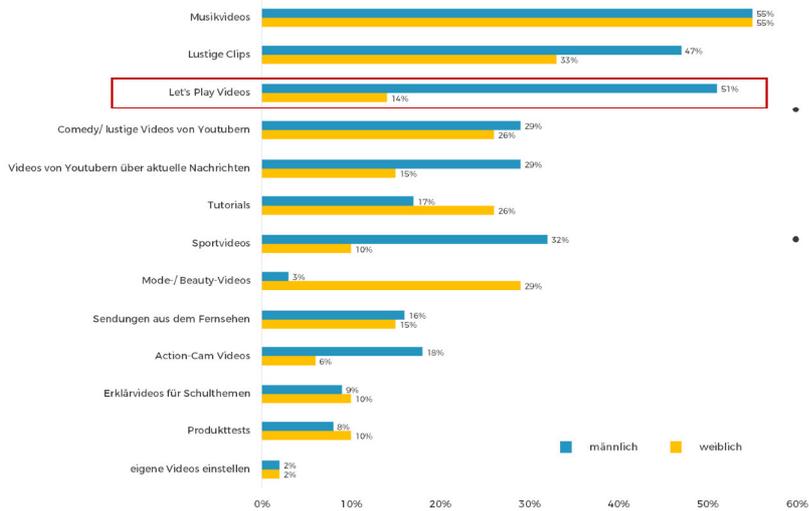
HEARTHSTONE – HEROES OF WARCRAFT

- Sammelkarten-Spiel
- Client-basiert
- USK: ab 0 freigegeben
- Spieleranzahl: mehr als 50 Millionen registrierte Nutzer
- Free-to-Play: kostenlos spielbar, Erweiterungen des Spiels online zukaufbar
- Auch mobil spielbar
- Weltweit finden kleine und große Hearthstone Turniere

Let's Play Videos

YouTube Nutzung 2016

12-19 jährige/ täglich oder mehrmals pro Woche (n=1179)



- Kanäle (meist auf Youtube), wo Spieler Videos zeigen, wie sie selber Computerspiele spielen und dabei kommentieren
- Erfolgreichster deutscher Let's-Player ist „Gronkh“ mit über 4,5 Millionen Abonnenten

Quelle: mpfs / JIM-Studie 2016: 39

WARUM WIRD GESPIELT?

FERNSEHEN vs. COMPUTERSPIELE

PASSIVITÄT vs. AKTIVITÄT

- Spielverlauf kommt erst durch eigene Aktionen zustande



- Wahl der Figur mit spez. Eigenschaften (z.B. Geschlecht etc.) verstärkt Identifikationspotential

ROLLENIDENTIFIKATION

INTENSITÄT EMOTIONALER WIRKUNGEN

- Sozio-Emotionen vs. Ego-Emotionen
- Beim PC-Spiel freut man sich über die eigenen Leistungen = höhere intrinsische Motivation



- Training durch Möglichkeit des ständigen Wiederholens
- Visualisierungsmöglichkeiten einzelner Handlungen (Beispiel: Kampfszenen in Drakensang).

WIEDERHOLUNGSEFFEKTE

BELOHNUNG

- Beim Film/ TV wird der Protagonist als Stellvertreter belohnt
- Beim Spiel erfolgt direkte Belohnung des Spielenden (Punkte, nächstes Level etc.)



- Gewalt hat keine negativen Konsequenzen, sondern ist häufig Ziel des Spiels

FEHLENDE BESTRAFUNG

AUFMERKSAMKEIT

- Spiel erfordert ständige Aufmerksamkeit
- Film kann auch nebenbei konsumiert werden



- Im TV folge ich einer fremden Geschichte
- Im Computerspiel schreibe ich meine eigene Geschichte

GESCHICHTE

NUTZUNGSMOTIVE DIGITALER SPIELE

ERFOLG

- man sieht seine Fortschritte direkt, man steigt schnell in den Leveln auf und kann sich über die Level auch mit anderen Spielern vergleichen

WETTBEWERB/HERAUSFORDERUNG

- Wettbewerb ist ein ganz wichtiges Motiv, wenn nicht gegen anderen dann gegen die Highscore Liste und damit die Herausforderung: Schaffe ich es nochmal besser zu sein?
- Möglichkeit der Professionalisierung (E-Sports, Ligaspiele)

AUSÜBUNG VON MACHT UND KONTROLLE

- Um Erfolg zu haben, muss ich im Spiel meine Figur oder meine Aufgabe gut meistern, dazu muss ich die Kontrolle über das Spiel haben, die Regeln beherrschen und kann selbst entscheiden was ich als nächstes mache
- Computerspiele kann ich spielen wann ich will (und auch wieder aufhören, abhängig von Speicherpunkten)

GESELLIGKEIT/ SOZIALER DRUCK

- Gemeinsames Spielen ist ein großes Thema, aber es kann auch sozialer Druck entstehen, wenn das Team nicht „im Stich gelassen werden darf

„SAMMELN“

- Viele Spiele bieten die Möglichkeit Gegenstände (Items), Karten etc. im Spiel zu sammeln. Solange es noch neue Dinge im Spiel gibt, ist der Reiz gegeben, weiterzuspielen. Das erzeugt einen „Lock-In Effekt“ → habe ich einmal Zeit, Kosten und Mühe investiert, kann ich das Spiel nicht so leicht aufgeben

ESKAPISMUS

- Eskapismus meint, dass ich aus meinem Alltag fliehen kann (geht auch mit anderen Medien)
- Keine Gedanken machen, ganz im Spiel aufgehen → das ist recht einfach, da viele Spiele eine hohe Konzentration fordern

STRESS- UND AGGRESSIONSABBAU

- viele nutzen Spiele als Stimmungsregulation (kennt man auch vom Fernsehen), zum Runterfahren/ kurz Ausspannen/ alles Vergessen, mich im Spiel ausleben

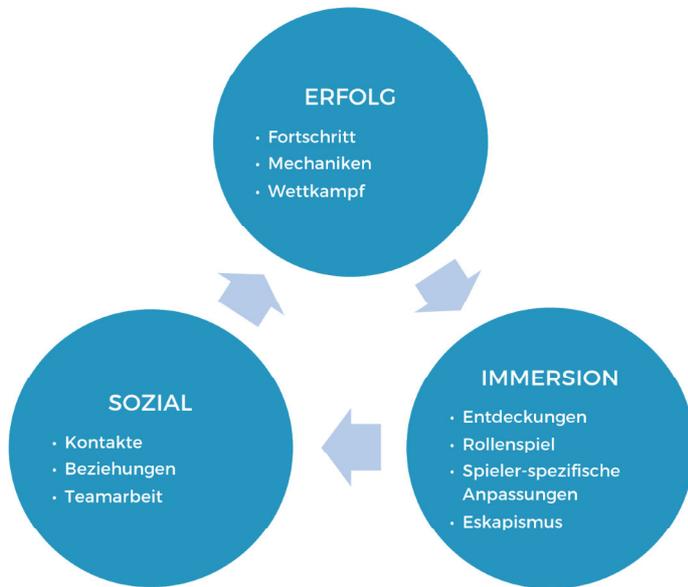
BEKÄMPFUNG VON LANGWEILE/ FEHLEN VON ALTERNATIVEN

- als Alternative zur Langweile, Spiele sind sehr dazu geeignet Zeit zu verschleiern

WIEDERSPIELWERT

- Viele Spiele haben einen hohen Wiederspielwert, sei es durch das Sammeln, durch Steigern des Erfolgs oder durch die immer wieder neue Spielkonstellation

MOTIVATION BEIM SPIELEN VON MMORPGs



Zentrale Kriterien für die Nutzung:

- **ERFOLG:**
 - Fortschritt: Entwicklung, Kraft, Sammlung, Status
 - Mechaniken: Optimierung, Zahlen, Schablonen, Analyse
 - Wettkampf: Wettkampf mit anderen, Provokation, Herrschaft
- **IMMERSION:**
 - Entdeckungen: Erkundung, Wissen, versteckte Objekte finden (→ Sammeln)
 - Rollenspiel: Rollen, Fantasie, Charakter-Geschichte, Handlung
 - Spielerspezifische Anpassung: Erscheinung, Accessoires, Stil, Farben
 - Eskapismus: Entspannung, der Realität entfliehen, Probleme der Realität vermeiden
- **SOZIAL:**
 - Kontakte: anderen helfen, Freundschaften schließen, Chat
 - Beziehungen: Personell, Selbstauskunft, Unterstützung
 - Teamarbeit: Zusammenarbeit, Gruppen, Gruppen-Leistungen (→ sozialer Druck)

Quelle: Yee, Nick (2006): Motivations for Play in Online Games.
J. CyberPsychology & Behavior, 12/2006, Vol. 9, No. 6: 772-775

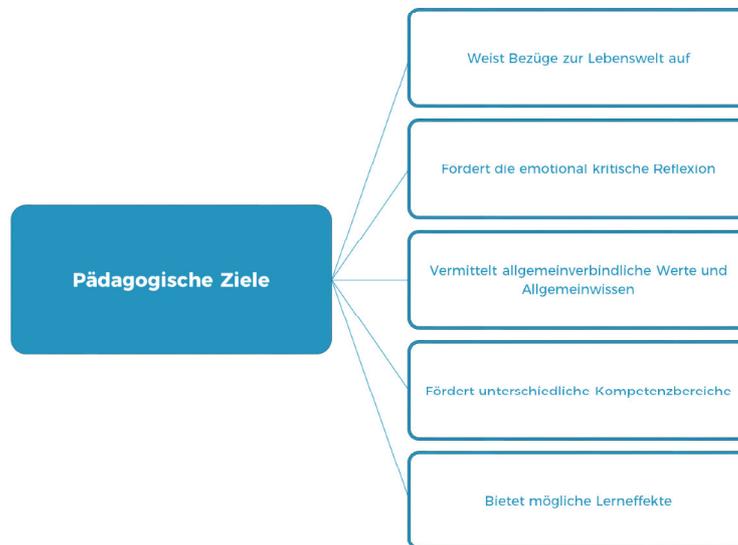
FLOW UND IMMERSION

„Im flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als ein einheitliches ‚Fließen‘ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt.“

Quelle: Csikszentmihalyi, Mihaly (2010): Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile – im Tun aufgehen. Klett-Cotta.

PÄDAGOGISCHE BEURTEILUNG
DER SPIELERFAHRUNG

WAS IST DER PÄDAGOGISCHE WERT EINES SPIELS?



MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN - WORLD OF WARCRAFT

Was ist das Besondere an World of Warcraft?

- große weltweite Community
- Spielerweiterungen → kann über Jahre weiter gespielt werden
- das Spiel geht weiter, auch wenn man selbst nicht spielt
- Komplexität (hohe Lernkurve)
- Gemeinschaftsgefühl in der Gilde & Verantwortung

Spielkompetenzen

- Teamfähigkeit
- Kooperation
- Lösungskompetenz



Viele Lernpotenziale & hohes Suchtpotenzial

WELCHE WIRKUNG HAT DAS SPIELEN?

<http://www.youtube.com/watch?v=HfOUhwhdUV0>

WIRKUNG VON COMPUTERSPIELEN



Quelle: eigene Darstellung nach Gimmler, Roland (2007): Computer- und Videospiele. In: Six, Ulrike/Cleich, Ulf/ Gimmler, Roland (Hrsg.) (2007): Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie. Weinheim: Beltz, S. 467.

EXZESSIVES COMPUTERSPIELEN =
COMPUTERSPIELSUCHT?



Forschungsbericht Nr. 169

Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter

Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und
Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung
spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale

Florian Rehbein, Matthias Kleimann, Thomas Mölle
2009

COMPUTERSPIELSUCHT?

Studie vom Kriminologischen Forschungsinstitut
Niedersachsen (KfN)

Erscheinungsjahr: 2009

Repräsentative Schülerbefragung:
15.168 Schüler 9. Klassen

Zentrale Ergebnisse:

Exzessive Nutzung (mehr als 4,5h täglich):

4,3% Mädchen + 15,8% Jungen

Computerspielabhängig:

0,3% Mädchen + 3% Jungen

Gefährdet:

0,5% Mädchen + 4,7% Jungen

Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter

Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und
Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung
spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale

Florian Rehbein, Matthias Kleimann, Thomas Mölle
2009

COMPUTERSPIELSUCHT?

BELASTUNGSFAKTOREN SPIELER

- Spielmotivationale Aspekte
- Realweltliche Selbstwirksamkeitserfahrungen
- Persönlichkeitseigenschaften
- Traumatisierungserlebnisse

BELASTUNGSFAKTOREN SPIEL

- Art der Spielstruktur
- Virtuelle Belohnung
- Persistente & soziale Spielumgebungen

→Die Art des Spiels hat damit eine „eigenständige Erklärungskraft“ für die Abhängigkeit

→World of Warcraft = „größtes Abhängigkeitspotenzial“

Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter

Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und
Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung
spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale

Florian Rehbein, Matthias Kleimann, Thomas Mölle
2009

COMPUTERSPIELSUCHT?

- Computerspielabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II (Operationalisierung)
- 5 Merkmale einer Abhängigkeit und lehnt sich an die bestehende Abhängigkeitsklassifikation des ICD-10 an
- Dimensionen
 - Einengung des Denkens und Verhaltens (4 Items)
 - Negative Konsequenzen (4 Items)
 - Kontrollverlust (2 Items)
 - Entzugserscheinungen (2 Items)
 - Toleranzentwicklung (2 Items)

COMPUTERSPIELSUCHT?

Erhebung des Hamburger Hans-Bredow-Instituts
Erscheinungsjahr: 2011
Repräsentativerhebung (quantitativ) + Qualitative Interviews
Zielgruppe: deutsche Computerspieler ab 14 Jahren

Ergebnisse (quantitativ)

Durchschnittliche Spieldauer: 6,25 Stunden pro Woche
17% ‚extensive Spieler‘ = mehr als 90 Minuten pro Tag

Nach Computerspielabhängigkeitsskala KFN-CSAS-II

98,6 % der Computerspieler zeigen ein unauffälliges Spielverhalten

0,9 % liegen über dem Schwellenwert für „gefährdet“ und

0,5 % über dem für „abhängig“



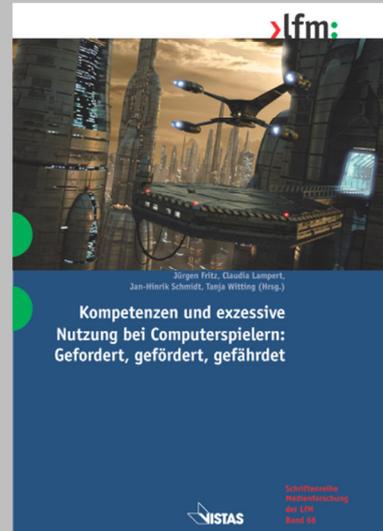
COMPUTERSPIELSUCHT?

Ergebnisse (qualitativ)

In der eigenen Biographie gab es verschiedene Spielphasen

Das Spielen ist abhängig von:

- wenig anderen zeitlichen Vorgaben
- von spieleexternen Faktoren (z.B. schwierige Lebenssituation, fehlende soziale Beziehungen)
- von spielbezogene Faktoren (eigene Leistungsansprüche oder die Kopplung mit sozialen Gemeinschaften)





- Handlungsbedarf , da Medienabhängigkeit bislang nicht als eigenständige Suchtform anerkannt ist.
- Die Enquete-Kommission betrachtet Medienabhängigkeit als eine eigenständige, nicht stoffgebundene Suchtform
- Fordert eine Anerkennung als Erkrankung nach dem Diagnoseschlüssel ICD.
- Sieht Notwendigkeit einer umfassenden Erforschung des Krankheitsbildes.

COMPUTERSPIELSUCHT: INDIKATOREN

✓ Zurückgezogenheit/ Einsamkeit

✓ Der Computer wird nicht mehr oder nur ungern ausgeschaltet.

✓ Alltägliche Tätigkeiten werden vor dem PC erledigt (z.B. Essen)

✓ Kurzfristiges Absagen von Terminen (z.B. weil man ‚müde‘ ist), um dann die ‚gewonnene‘ Zeit am PC zu verbringen

✓ Keine Lust auf alternative Freizeitbeschäftigungen (z.B. mit Freunden)

✓ Verschobener Tag/Nachtzyklus

✓ Verlangen, bestehende Freizeitaktivitäten früher zu verlassen, um Computerspiele zu spielen

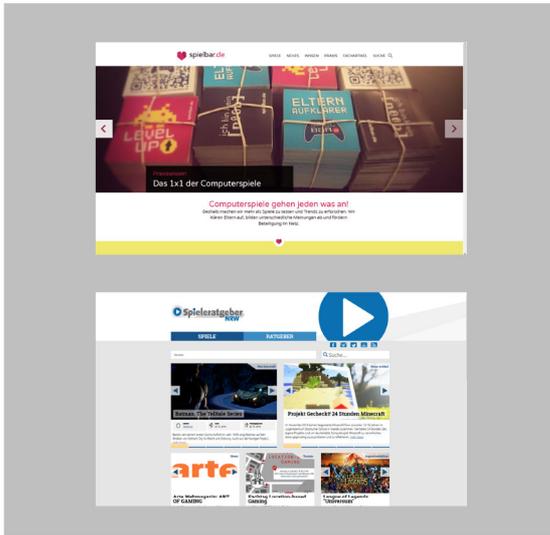
✓ Verlust sozialer Kontakte

✓ Zeitliche Desorientierung

Wichtig: Die Gesamtsumme macht es aus



ORIENTIERUNGSTIPPS?



ORIENTIERUNGSTIPPS

Spielbar

(www.spielbar.de)

- Informationen zu aktuellen Spielen + Beurteilungen
- Praxiswissen

Spieleratgeber NRW

(www.spieleratgeber-nrw.de)

- Pädagogische Beurteilung aktueller Spiele
- Ratgeber-Literatur
- Band: Spiel- & Lernsoftware pädagogisch beurteilt

VIELEN DANK!

Kontakt:
Franziska Schloots
Universität Paderborn
Institut für Medienwissenschaften

Warburgerstr. 100
33098 Paderborn

E-Mail: franziska.schloots@uni-paderborn.de



GAMESLAB