

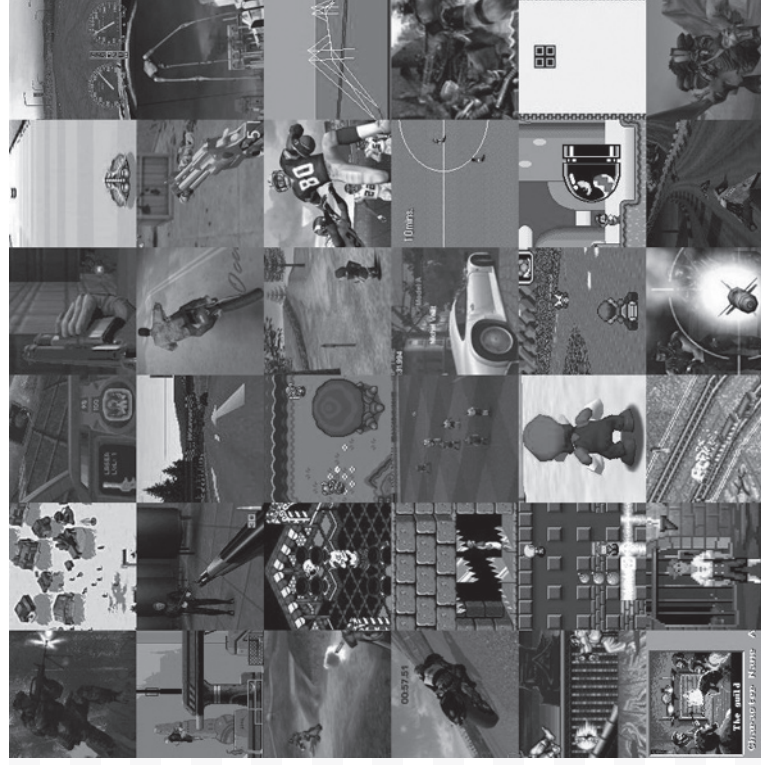
Institut HyperWerkTotentanz 17/18
CH-4051 BaselT +41 (0)61 269 92 30
F +41 (0)61 269 92 26info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/ihw

-

Florian Suter

Dipl. Postindustrial Design FH

Vertiefungsrichtung Prozessgestaltung & Interaktionsleitung

www.verspielt.net
info@verspielt.net**Intro****Abstract**
Purpose
Past**Concepts****Attitudes**
Strategies
Modalities**Partners****Students**
Teachers
Institutions**Spaces****Buildings**
Exhibitions
Interspaces**Output****Workshops**
Projects
Events**Extras****Business**
Statements
Glossary**Florian Suter: Verspielt**

| Inhaltsverzeichnis | |
|-----------------------------------|----|
| Ausgangslage | 3 |
| Zahlen | 3 |
| Informationen zu Spielen | 3 |
| Jugendschutz / Altersinstufung | 3 |
| wissenschaftliche Arbeiten | 4 |
| Konzept | 5 |
| Idee | 5 |
| Prozess | 5 |
| Recherche | 8 |
| Forschung | 8 |
| Erkenntnisse aus der Forschung | 11 |
| Persönlicher Bezug | 13 |
| Bezug zu «translearn» | 14 |
| Literatur- und Quellenverzeichnis | 15 |

Literatur- und Quellenverzeichnis

Literatur

Johnson, Steven: Everything Bad is Good for You.
Penguin Books, 2005

Turkle, Sherry: Leben im Netz, Identität in Zeiten des Internet
Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1999

Kunzicz, Michael und Zipfel, Astrid: Medien und Gewalt.
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2004
auch als PDF erhältlich unter <http://www.bmfsfj.de>

Trudewind, Clemens & Steckel, Rita: Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des
Umgangs mit gealthaltigen Computerspielen: Vermittelnde Mechanismen und Modera-
torenvariablen
Polizei und Wissenschaft, 2002; 1 : 83-100

Quellen im Internet

Die vollständige Liste von Weblinks finden Sie unter:
<http://www.verspielt.net/links.php>

<http://www.gamestudies.org/>

<http://www.siea.ch/>

<http://www.sikjm.ch/>

<http://mediax.stanford.edu/flash/home.html>

<http://www.sw.fh-koeln.de/ww/>

<http://www.theesa.com/archives/files/Essential%20Facts%202006.pdf>

Bezug zu «translearn»

Bezug zu «translearn»

«Auch der Weiseste kann unermesslich viel von Kindern lernen.»

Rudolf Steiner

Wir sollten einfach mal zuhören, wenn ein Kind erklärt wie toll ein Videospiele ist. Vielleicht verstehen wir seine Faszination so besser und können uns auch entsprechend verhalten, wenn es darum geht, dem Kind zu erklären, dass es jetzt seine Hausaufgaben machen soll oder wieso zu langen Spielen nicht so gut sei. Es geht darum eine Plattform zu schaffen, auf welcher sich die Interessierten austauschen können, von Anderen lernen und Anderen etwas lehren. Denn nur wenn wir uns untereinander vernetzen und unsere Meinung vertreten können wir gemeinsam weiter. Mein Beitrag zu «translearn» soll genau dies erreichen, die bestehenden Netze nutzen und Lücken füllen. Ich will, dass die Plattform «www.verspielt.net» zu der Anlaufstelle wird, wenn man eine Frage zu Video- oder Computerspielen hat.

Ausgangslage

Zahlen

Gespielt wird immer mehr, sieht man sich die Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele der letzten Jahre an, so übertreffen diese mittlerweile sogar die Einnahmen der Filmindustrie. Im Jahr 2005 wurden in der Schweiz für Gaming 271 Millionen Franken ausgegeben, davon zwei Drittel (178 Mio. Fr.) für Software und ein Drittel für Hardware und Zubehör (73 Mio. resp. 20 Mio. Fr.). Gemäss den Zahlen der Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) steht heute in fast jedem zweiten Schweizer Haushalt eine Videospielekonsole. Computer sind darin nicht mitgerechnet. Der Trend geht jedoch weg von den fest installierten zu den portablen Konsolen, wie der Nintendo DS oder die Playstation Portable.

Informationen zu Spielen

Sucht man nach Informationen über Videospiele, so findet man zwar auf den Seiten der Pan European Game Information (PEGI) die Altersbegrenzungen zu den jeweiligen Spielen, der Inhalt wird jedoch nur in Form eines Symbols dargestellt.

Zeitschriften, welche sich mit dem Thema Gaming befassen, sind eher an die Zielgruppe der über Achtzehnjährigen gerichtet und gehen daher kaum auf möglichen negativen Auswirkungen von Videospiele auf Kinder und Jugendliche ein. Im deutschsprachigen Raum gibt es zwei Webseiten, welche pädagogische Beurteilungen von Spielen anbieten, jedoch ist bei Beiden die zum Teil fehlende Aktualität zu bemängeln.

Jugendschutz / Alterseinstufung

Altersbegrenzungen von Videospiele werden in der Regel vom Hersteller freiwillig festgelegt und bei Bedarf von der PEGI-Organisation überprüft und eventuell angepasst. Das Problem des PEGI-Alterseinstufungssystems ist, dass diese Symbole nur Empfehlungen darstellen und das Verkaufspersonal somit nicht an deren Einhaltung gebunden ist. Die Kontrolle liegt also bei den Erziehungsberechtigten.



Die Symbole des PEGI-Alterseinstufungssystems für Computer- und Videospiele

wissenschaftliche Arbeiten

Studien zu Medienwirkungen und Mediengewalt gibt es wie Sand am Meer, bei den meisten sind aber methodische Mängel festzustellen und die Untersuchungen bauen zu wenig aufeinander auf: Es ist festzustellen, dass nicht mehr von einer generellen Ungefährlichkeit von Mediengewalt ausgegangen wird. Weiter wurde erkannt, dass die Auswirkungen von Mediengewalt differenzierter betrachtet werden müssen. So können manche Formen von Mediengewalt für manche Individuen unter manchen Bedingungen negative Folgen nach sich ziehen.

Persönlicher Bezug

Persönlicher Bezug

Das erste Mal kam ich ungefähr 1987 in Berührung mit Computerspielen. Meine Eltern kauften meinen Brüdern und mir einen Amiga2000, damals einer der besten Computer, was die Grafikleistung betrifft. Obwohl ich nur 7 Jahre alt war, stellte die Bedienung des Computers, nach einer kurzen Einführung durch meinen Bruder, kein Problem für mich dar. Ich verstand zwar überhaupt nicht, wie das Ding funktioniert, aber ein Spiel zu starten und zu benutzen schien mir sehr einfach. Ich war begeistert von der Vielfalt der Spiele und deren Grafik (16 Farben). Unser Vater zeigte immer grosses Interesse daran, was wir spielten. Er schien nie die Angst zu haben, dass wir zu viel oder etwas Falsches spielen würden. Wir hatten auch genug Alternativen, Anderes zu unternehmen. Mit ungefähr 16 Jahren kaufte ich mir eine Playstation. Am Anfang war die Begeisterung noch gross, doch sie flaute langsam ab und ich interessierte mich mehr für wichtigere Dinge im Leben, wie Mädchen und Partys. Lange Zeit spielte ich fast nicht mehr, ich kaufte mir zwar irgendwann noch die Playstation², aber auch damit beschäftigte ich mich höchstens 2-3 Stunden pro Woche. Als ich mit dem Studium am HyperWerk begann und mir einen neuen Computer kaufte, entdeckte ich die «neue» Welt der Computerspiele. Onlinespiele interessierten mich am meisten, da man mit anderen Menschen spielte und sich nicht mit einer «dummen», vorprogrammierten, künstlichen Intelligenz herumschlagen musste. In den Medien waren immer mehr Berichte zu sehen, nach denen die Attentate in Columbine oder Erfurt von amoklaufenden Computerspielern durchgeführt wurde. Ich fand diese Artikel zu übertrieben und wollte mehr darüber wissen. Ich stellte schon bald fest, dass diese jungen Attentäter zwar Spieler waren, aber dass dies nur ein winziges Stück des ganzen Rätsels um ihre Motivation war. Die Journalisten suchten einfach nach einem Schuldigen für die Attentate, aber die Lösung ist meist komplizierter als dies von den Medien dargestellt wird. Hier erkannte ich, dass die Spielkultur bei den Meisten mit vielen Vorurteilen und falschen Annahmen behaftet ist. Ich wollte diesen Missstand beheben und mich dafür einsetzen, dass Vorurteile abgelegt werden können und man erkennt, dass Spiele dazu da sind, Spass zu machen. Sofern man richtig damit umgeht, sind sie auch total ungefährlich, aber man muss vielleicht einfach mal über seinen Schatten springen und es selbst ausprobieren.

englischen Versionen und können somit überall auf der Welt heruntergeladen und gespielt werden. Freewarespiele stellen uns jedoch auch vor eine neue Herausforderung. Da diese nicht gehandelt werden unterliegen sie auch keinen Altersbegrenzungen. Umso mehr sollten die Eltern also wissen, was auf den Computern ihrer Kinder installiert wird.

Altersbegrenzungen werden in der Schweiz und Deutschland unterschiedlich gehandhabt, da die Schweiz der PEGI-Organisation (Pan European Game Information) angehört und in Deutschland immer noch das USK-System (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) angewendet wird. So werden zum Beispiel in Deutschland indizierte Spiele gar nicht über- setzt oder kommen nur in einer abgeschwächten deutschen Version auf den Markt. Die Begrenzungen sollten vom Verkaufspersonal durchgesetzt werden, dies geschieht leider nur in den wenigsten Fällen. Hier müssten härtere Kontrollen und eventuell Sanktionen eingeführt werden. Es ist nicht abzustreiten, dass Darstellungen von brutaler Gewalt oder Pornographie entwicklungsbeeinträchtigend für Kinder sein können.

Viele Jugendliche eignen sich auch ausserordentliche Fähigkeiten im Umgang mit Pro- grammiersprachen und 3D-Modellingprogrammen an. Sie Veränderungen an bestehenden Spielen vor, so genannte Mod's (kurz für Modifikation). Andere erstellen ganze Filme, so genannte «Machinima», nur mit Hilfe der Spiele und einem Programm zur Aufzeichnung des Spielgeschehens, dafür wird teilweise ein riesiger Aufwand betrieben und Produktions- zeiten von mehreren Monaten sind keine Seltenheit. Die Modding- und Machinimacommu- nities wachsen auch immer mehr zusammen, da man durch Modding mehr Möglichkeiten beim Erstellen eines Machinima-Filmes erhält.

Konzept

Idee

Die Idee zu diesem Diplomprojekt entstand über mehrere Monate hinweg, am Anfang wollte ich eine Arbeit über Jugendliche und neue Medien im Allgemeinen schreiben. Nach einiger Zeit wurde mir klar, dass Fernsehen und Internet eigentlich schon genug Aufmerk- samkeit bekommen. Über Videospiele wurden zwar einige Studien gemacht und Artikel geschrieben aber die Meinungen gehen immer noch stark auseinander. Eine objektive Meinung zu bilden stellte sich als schwierig heraus. Subjektiv ist das ziemlich einfach, ich zähle mich selbst auch zu den «Gamern». Aber ich wollte ja nicht nur meine Einstellung verbreiten, sondern auch andere zu Wort kommen lassen.

Prozess

Recherche

Das Projekt basiert auf Recherchen im Internet und in Fachliteratur. Ich versuchte die relevantesten Studien und Artikel über das Thema zu finden und stiess auf eine endlos scheinende Menge an Informationen. Der nächste Schritt bestand also darin, Relevantes von Irrelevantem zu trennen und Metastudien zu finden.

Destillation

Weiter verarbeitete ich alle gefundenen Ergebnisse und produzierte daraus Ratschläge für Eltern und andere Interessierte. Dabei verliess ich mich auch auf meine persönlichen Erfahrungen mit Videospielen, versuchte aber trotzdem objektiv zu bleiben und nicht alles hochzujubeln, respektive zunichte zu machen.

Zielgruppe

Die Zielgruppe besteht vor allem aus Eltern. Darunter gibt es Viele, die sich wenig oder gar nicht mit Computern beschäftigen und diese nur als lästig empfinden. Diese Personen haben häufig die meisten Vorurteile, respektive Ängste, vor Computerspielen. Weiter gibt es solche, die sich zwar für die ganze Gamingkultur interessieren, aber zu wenig darüber Wissen und vor der Menge an Informationen zurückschrecken. Letztlich sind noch dieje- nigen, welche sich selbst damit beschäftigen und meist auch selber spielen, bei diesen besteht eher die Gefahr, dass sie zu unvorsichtig mit dem Medium umgehen.

Im Jahr 2003 wurde in Boltenhagen (Mecklenburg-Vorpommern) das Wichernhaus zur Behandlung medienabhängiger Kinder und Jugendlicher gegründet. Hier wurden die Kinder von einem Team aus Ärzten, Pädagogen und Therapeuten rund um die Uhr betreut und es wurde Ihnen der sinnvolle Umgang mit Medien gelehrt. Man setzte nicht einfach auf eine Entzugstherapie, im Wichernhaus gab es auch Computer und Fernseher zur gemeinsamen Benutzung, sondern zeigte den Kindern Alternativen zum Medienkonsum. Trotz guter Ergebnisse und Therapieerfolge wurde das Wichernhaus, wegen «akuter finanzieller Nöte», wie es in der Pressemitteilung hieß, Mitte 2006 geschlossen. Das grösste Problem war wahrscheinlich, dass Medienabhängigkeit nicht von den Krankenkassen als Krankheit anerkannt wird und die Eltern daher die Behandlung selbst finanzieren mussten, welche mit ungefähr € 1540.- (4 Wochen Therapie à 55.-/Tag) doch relativ teuer ist. Die Nachfrage war zwar relativ gross, doch die Auslastung war mit durchschnittlich 50% zu klein um das Unternehmen längerfristig ohne staatliche Unterstützung zu betreiben.

Positive Effekte

Spielen ist aber nicht nur schlecht. Spielen an sich hat einen Lerneffekt, schon in der frühen Kindheit lernen wir spielend die Welt und ihre Gesetze kennen. Auch wenn Spielen als eine Tätigkeit ohne bewussten Zweck und nur zur Entspannung, Zerstreuung oder zum Vergnügen, definiert wird, so lernt man trotzdem sehr viel während des Spiels. Sei es auch nur, wie man das Spiel besser gewinnen kann. Bei Videospielen ist es eher umstritten, worin der Lerneffekt genau liegt, je nach Genre des Spiels unterscheidet sich dieser auch sehr stark. So wird zum Beispiel bei First-Person-Shootern (FPS) die Reaktion und die Hand-Augen-Koordination trainiert und bei Abenteuer- oder Rollenspielen werden eher Problemlösungsfähigkeiten erlernt.

Heute wird auch davon ausgegangen, dass durch die soziale Interaktion in Onlinespielen unsere Sozialkompetenz gesteigert wird. So können zum Beispiel junge Leute, welche eher unsicher sind, in Onlinespielen anonym Grenzen ausloten und sich Strategien zur sozialen Interaktion zurechtlegen. Obwohl das Umfeld in den Onlinespielräumen teilweise auch sehr einschüchternd wirken kann, hier ist es am Anfang sicher angebracht, das Kind



Agressionen können auch beim Spiel ohne Computer entstehen.

Recherche

Forschung

Während der Recherche stiess ich auf viele Studien, Essays und Berichte über Videospiele und deren Auswirkungen. Je nach Verfasser oder Sponsor waren die Schlussfolgerungen sehr unterschiedlich. Einige behaupten Computerspiele seien ein gutes Gehirn- und Reflextraining. Andere hingegen unterstellen ihnen extreme Auswirkungen auf die Psyche und die Gewaltbereitschaft der Spieler. Wiederum Andere stellen sich auf neutralen Grund und sagen aus, dass man eigentlich noch viel zu wenig weiss, um Auswirkungen zu messen und Vergleichsstudien würden meistens unter falschen Voraussetzungen durchgeführt. So wurden zum Beispiel in einer Studie, ein gewalthaftiges und ein gewaltloses Spiel von Probanden getestet um deren Erregung nach dem Spiel messen zu können. In einem Fall wurden hier die Spiele «Doom» und «Myst» verglichen, es ist klar, dass die Spieler von «Doom» nachher um einiges erregter waren, da man sich in «Myst» keine Sorgen machen muss, ein virtuelles Leben zu verlieren oder etwas nicht innerhalb einer bestimmten Zeit zu schaffen. Das Einzige was die beiden Spiele gemein haben ist die Ich-Perspektive (auch First-Person, daher der Begriff First-Person-Shooter).

Mediengewalt

In der Forschung wird heute immer mehr die Meinung vertreten, dass es nur einen schwachen bis mittelstarken Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggressivität des Rezipienten gibt. Mediengewalt ist nur ein Faktor eines sehr komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung von aggressivem Verhalten. Es bleibt jedoch zu berücksichtigen, dass diese Beeinflussung für den Durchschnitt der Rezipienten gilt und dass in Einzelfällen durchaus eine stärkere Verhaltensänderung auftreten könnte. Unter der Berücksichtigung der Menge an Faktoren, fehlende an Computer- und Videospiele angepasste Forschungsdesigns und teilweise methodisch problematische Studien kann heute die Forschungslage wie folgt zusammengefasst werden:

«Auswirkungen von Mediengewalt auf Aggressionsverhalten sind am ehesten bei jüngeren, männlichen Viewern zu erwarten, die in Familien mit hohem Fernseh(gewalt)konsum aufwachsen und in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld (d. h.

in Familie Schule und Peergroups) viel Gewalt erleben (sodass sie hierin einen «normalen» Problemlösungsmechanismus sehen), bereits eine violente Persönlichkeit besitzen und Medieninhalte konsumieren, in denen Gewalt auf realistische Weise und / oder in humorvollem Kontext gezeigt wird, gerechtfertigt erscheint und von attraktiven, dem Rezipienten möglicherweise ähnlichen Protagonisten mit hohem Identifikationspotenzial ausgeht, die erfolgreich sind und für ihr Handeln belohnt bzw. zumindest nicht bestraft werden und dem Opfer keinen sichtbaren Schaden zufügen («saubere Gewalt»). Es ist allerdings zu berücksichtigen, dass die genannten Faktoren nicht unabhängig voneinander sind, sondern miteinander interagieren können (indem z. B. Eigenschaften des Rezipienten sowie dessen Erfahrungen in seinem sozialen Umfeld die Wahrnehmung von Gewalt darstellungen beeinflussen usw.)»

Vgl. Kunzlik, Michael und Zipfel, Astrid: «Medien und Gewalt», Mainz 2004

Medienabhängigkeit

Gemäss einer Studie der Berliner Charité aus dem Jahr 2005 erfüllt jeder 10. Computerspieler Abhängigkeitskriterien. Doch auch hier ist zu beachten, dass gewisse Computerspiele unter gewissen Umständen süchtig machen können. Meistens da sie keine in sich geschlossene Geschichte erzählen, sondern durch die Anbindung am Internet mit Spielern aus der ganzen Welt gespielt werden können. Vor allem Massive Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG's auch MUD's, MMO's) locken mit immer mehr Belohnungen, in Form von virtuellen Gegenständen, je mehr und länger man spielt. Diese Spiele haben kein Ende. Das Klassische «Game Over» fällt damit weg und die Zeit während des Spielens ist nur zu schnell vergessen. Aber das gab es auch schon zu Zeiten von «Pong» und «Space Invaders». Die Jagd nach immer höheren Highscores wurde einigen Leuten zum Verhängnis. Bei Medienabhängigkeit kommen auch noch viele andere Faktoren hinzu, wie etwa ein schlechtes soziales Umfeld (z. B. wenig Freunde im «realen» Leben). Häufig werden Computer- und Videospiele auch als Möglichkeit zur Flucht vor realen Problemen genutzt und nicht allzu selten entstehen dann durch das häufige Spielen noch mehr Probleme und der Spieler versucht immer mehr in die Spielwelt zu flüchten.