



➤ Für Lehrpersonen und
ICT-Multiplikatoren

Computerspiele

Das Leitmedium der Zukunft

Überblick

„Ob wir es mögen oder nicht, (das Videospiel) ist das Medium der Gegenwart. Es ist ein Medium, das unsere Kulturgeschichte erzählt. Die Tatsache, dass es in erster Linie ein Werkzeug der Jugend und jungen Erwachsenen ist, bedeutet, dass es einen grossen Einfluss darauf haben wird, wie die nächsten ein, zwei Generationen sich entwickeln werden...“ Sheldon Brown, Visual Arts Professor und Direktor des Center for Research in Computing and the Arts, University of California, San Diego

„Elektronische Bildschirm-Medien – Fernsehen und Computer – machen dumm, dick und gewalttätig“, fasst es Psychiater und Neurowissenschaftler Manfred Spitzer zusammen und spricht vielen besorgten Eltern und Lehrern aus den Herzen. Von Seiten der traditionellen Medien wird diese kulturpessimistische Haltung zementiert. Eine weitere Auseinandersetzung mit dem ersten interaktiven Unterhaltungsmedium erübrigt sich für viele vor diesem Hintergrund. Doch dabei geht vergessen, dass Videospiele – in der Folge werden die Begriffe Computer-, Video- und Bildschirmspiel sowie Game oder interaktive und digitale Unterhaltung synonym verwendet – längst fester Teil der medialen Kinder- und Jugendkultur geworden sind.

Für viele Fachleute und Wissenschaftler sind Games gar das Leitmedium der Zukunft. Sie sind auf Handys, Konsolen und PCs überall und jederzeit verfügbar. Eine differenzierte Auseinandersetzung und Annäherung an die digitale Unterhaltung tut Not, will man die Manager-Generation von morgen schon heute besser verstehen.

Dieses Material ist bestimmt für die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen und ICT-Multiplikatoren.

Die Teilnehmenden:

- » lernen die Grundlagen der interaktiven Unterhaltungsmedien kennen.
- » erkennen verschiedene Videospiegelgenres.
- » können anhand von Spielsequenzen eine Genre-Zuteilung vornehmen.

Das Material ist für zwei Doppellektionen konzipiert (2 x 90 Minuten).

Frontalunterricht, Kleingruppenarbeit (3er- bis 4er-Gruppen), Partnerarbeit

Zur Vorbereitung auf die Durchführung beschaffen Sie sich bitte folgende Arbeitsmittel: 5 Xbox 360 Stationen, Monitore, Lautsprechern, Games: „Halo 3“, „Forza Motorsport 3“, „Guitar Hero 3“ inklusive 2 Gitarren, „Viva Piñata: Party Animals“ und „Fable 2“



Zielgruppe

Lernziele

Zeit

Sozialformen

Arbeitsmittel

Einführende Betrachtung

„Nur 17 Kinder von den 1254 befragten hatten noch nie ein Videogame gespielt.“ Lawrence Kutner, Cheryl K. Olson, „Grand Theft Childhood“

Negative Aspekte: Wenn in Zeitungen und Zeitschriften über Video- und Computerspiele berichtet wird, so lauten die Schlagzeilen meist in der Art: „Gewalt-Games führen zu Schäden bei jungen Leuten“ (Tages-Anzeiger), „CVP fordert Verbot von Killerspielen“ (20 Minuten) oder „Faszination Computer-Krieg“ (Schweizer Illustrierte). Und wenn nicht gerade von Gewaltdarstellungen in den interaktiven Unterhaltungsmedien die Rede ist, so machen sie süchtig: „Stoned vor dem Bildschirm“ (Spiegel) oder „Tag und Nacht im Dienst der Gilde“ (Frankfurter Allgemeine).

Durch diese Fokussierung der Medien auf die negativen Aspekte von Bildschirmspielen kommt es zu einer Verzerrung der tatsächlichen Gegebenheiten, die verständlicherweise zu einer skeptischen bis ablehnenden Haltung in der Öffentlichkeit führt. Kurz: Videospiele haben einen schlechten Ruf.

Man kann sich auch auf den Standpunkt stellen und sagen: Das ist alles Schrott, solches Zeug brauchen wir nicht. Oder aber man hält sich die Tatsache vor Augen, dass zwischen 75 und 90 Prozent der Schweizer Kinder und Jugendlichen gemäss einer Umfrage der Pro Juventute und der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften regelmässig Videogames spielen.

Medienangebote: Dass Kinder und Jugendliche sich regelmässig mit Videogames auseinandersetzen, hat zum einen mit den Entwicklungsthemen zu tun, welche die 13- bis 18-Jährigen beschäftigen. Junge Menschen haben auf dem Weg zum Erwachsen werden gewisse Entwicklungsaufgaben zu erfüllen - dabei können Medien, vom Buch über den Film bis hin zum Handy, wichtige Begleiter sein. Auch in den Video- und Internetgames finden die Jugendlichen viele Elemente, die sie anregen, sich mit ihren Entwicklungsthemen auseinander zu setzen. Eine wichtige Aufgabe etwa ist die Beschäftigung mit der eigenen Identität; hier bieten Games eine Fülle von faszinierenden Möglichkeiten, spielerisch verschiedene Identitäten zu kreieren, auszuprobieren oder gar die Geschlechterrolle zu tauschen. Aber auch in anderen Entwicklungsthemen wie dem, eigene Werte und Normen zu entwickeln, können Games eine wichtige Rolle spielen. In diesem Modul sollen die Teilnehmenden erkennen, welche Entwicklungsaufgaben Jugendliche beschäftigen und wo in den Medien und insbesondere in den Games sie dabei Anregungen finden können.

Medienpädagogik: Zwischen den erziehungspolitischen Polen – die eine Seite fordert radikale Verbote, die andere zeichnet sich durch eine gleichgültige «Laisser-faire»-Haltung aus – ist es an der Medienpädagogik einen sinnvollen Weg im Umgang mit dem neuen Medium Videospiele aufzuzeigen, das wie jedes andere Massenmedium positive wie negative Aspekte in sich vereint. Der grosse und nicht zu unterschätzende Unter-



Tatsachen akzeptieren

„Klar sind sie beunruhigt. Sie haben keine Ahnung, was hier abgeht.“

Marc Prensky

sinnvolle Nutzung

schied aber liegt im Zugang: Können klassische Medien wie Film, Musik und Fernsehen passiv konsumiert werden, verlangen Videospiele nach einer (inter-)aktiven Auseinandersetzung. Nur wer über ein Mindestmass an technischen Fähigkeiten verfügt, kann den ludischen Graben überwinden und den wahren Charakter des Spiels erkennen, der sich auch hinter einer schrillen bisweilen abstossenden grafischen Hülle verbirgt.

Materialsammlung „Games – Spielen ist Lernen“: Die Materialsammlung „Games – Spielen ist Lernen“ nimmt sich in modular strukturierter Form den folgenden Schwerpunkten an:

- » Modul 1: Computerspiele – Das Leitmedium der Zukunft
- » Modul 2: Gewaltkonsum – Digitale Medien und ihre Auswirkungen
- » Modul 3: Computerspielsucht – Wenn die Faszination zum Risiko wird
- » Modul 4: Spielen ist lernen – Perspektiven und Potenziale von Computerspielen

Wir wünschen in Ihnen viel Spass und lehrreiche Stunden, denn: Spielen ist Lernen.

(inter-)aktive Auseinandersetzung

Game-Kit



Mehr im Netz
www.partnersinlearning.ch

Lernziele

„Unsere Unwissenheit und Skepsis gegenüber dem, was Heranwachsende mit Computerspielen tun, verstellt uns den Blick auf Lernpotenziale, und die Kinder und Jugendlichen selbst werden sie natürlich auch nicht entdecken.“ Hartmut Warkus, „Lernen mit Computerspielen – Die positiven Folgen des Computerspielens“

Grobziel: Die Teilnehmenden wissen, dass sich Videospiele – ähnliche wie Spielfilme – in verschiedene Genres aufteilen. Sie werden eine Vorstellung der Marktverhältnisse haben und in der Lage sein, einem Gespräch mit ihren Schülerinnen und Schülern über Videogames folgen zu können.

Die Teilnehmenden

- » kennen die Definition und die Elemente eines Computer- bzw. Videospieles.
- » kennen die Grundzüge der historischen Entwicklung von Computerspielen.
- » können anhand von Videospiele-Vorfilmen eine grobe Genre-Zuteilung vornehmen.
- » haben eine Vorstellung von der wirtschaftlichen Bedeutung der Computerspielbranche.
- » verfassen auf Grund von Gesprächen mit Schülerinnen und Schülern ein Profil von deren Spielverhalten und lernen ihre spielerischen Präferenzen kennen (Vorbereitung zum Modul „Spielen ist lernen“).

Definitionen

Historie

Genres

Wirtschaftsaspekt

Schülerprofile

Alle digitalen Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie auf der beiliegenden CD zur Materialiensammlung „Games – Spielen ist Lernen“.



Modulverlauf

Hinweis: Es empfiehlt sich im Vorfeld des Moduls, sich mit Video- und Computerspielen aktiv auseinander zu setzen, sprich verschiedene Games selber auszuprobieren und zu spielen. Entscheidend dabei ist die persönliche Erfahrung. Einem Spieler über die Schultern zu schauen gilt nicht. Will man den wahren Charakter eines Spiels erfassen, muss man selber aktiv werden. Oder anders gesagt: Wer Fussball am Fernseher verfolgt, kann noch lange nicht ein Tor schiessen.

Im Vorfeld des Workshops sollte man sich im Umgang mit der Xbox 360 vertraut machen. Die Spielstationen in Ruhe aufbauen und kurz testen. Während dem zweiten Teil des Moduls wird es bestimmt Fragen über deren Funktionen geben. Teilnehmende werden ein Spiel nicht starten können oder sonst nicht mehr weiter wissen. In solchen Momenten ist es von Vorteil, wenn man sich selber sattelfest und kompetent im Umgang mit der Hardware fühlt. Deshalb: Spielen Sie selber ein paar Games. Schauen Sie, was passiert, wenn Sie den Symbolknopf des Xbox-Controllers drücken? Finden Sie den Weg zurück ins Spiel? Solche „Missgeschicke“ passieren schnell in der Hitze des Gefechts, sorgen für Verwirrung, sind aber einfach zu lösen.

In der Regel finden sich in einer grösseren Gruppe von Teilnehmenden auch Personen, die über etwas Erfahrung im Umgang mit Videospielen und möglicherweise der Xbox 360 verfügen. „Rekrutieren“ Sie diese als „Hilfs-Sheriffs“, die den weiteren Teilnehmenden helfen können, wenn diese nicht mehr weiter kommen.

Phase 1: Basiswissen und Genre-Kunde

Die Erfahrung hat gezeigt, dass das Wissen von angehenden Lehrkräften, aber auch bereits ausgebildeten Lehrpersonen, über Computerspiele in der Regel bescheiden ist. Meist ist das wenig Vorhandene auch geprägt von der einseitigen, kulturpessimistischen Berichterstattung in den Mainstream-Medien und mit Vorurteilen behaftet.

- 1.1 Darum empfiehlt es sich, einleitend bei den Teilnehmenden deren Meinung und Wissensstand zu Video- und Computerspielen abzuholen. Die Antworten können auf einem Flip-Chart kurz festgehalten werden.
- 1.2 In einem einführenden Referat informiert der Dozierende über die wirtschaftliche Bedeutung von Videospielen, deren historische Entwicklung und die Demographie des Marktes. Die Lehrperson erklärt auch die verschiedenen Charakteristika von den jeweiligen Videospiel-Genres und präsentiert entsprechende Spielsequenzen online.
Vorbereitungsmaterial: [Hintergrundmaterial „Einleitung zu Games und Genres“](#), [PowerPoint-Präsentation, Einführung Modul „Computerspiele“](#), [Internetzugriff](#), [Flip-Chart](#), [Filzstifte](#)
- 1.3 Die eingangs gestellten Fragen werden nun abschliessend diskutiert und beantwortet.

Machen Sie sich mit der Xbox 360 vertraut!



Grundlagenvermittlung



Phase 2: Erarbeitung

Um das Wissen aus der ersten Phase anzuwenden und zu vertiefen, werden die Teilnehmenden sich in zwei Hauptgruppen aufteilen: Freies Spielen und Genre-Kunde. Nach 30 Minuten werden die Arbeitsstationen der beiden Hauptgruppen gewechselt.

2.1 Hauptgruppe Freies Spielen:

An 5 Xbox-Stationen können sich jeweils 2 Teilnehmende spielerisch den verschiedenen Videospiele-Genres und –Inhalten nähern. Die Auswahl reicht von Sport- und Renntiteln über Shooters zu Casual-Games.

Vorbereitungsmaterial: [5 Xbox 360 Stationen mit Monitoren und Lautsprechern](#), Games: „Halo 3“, „Forza Motorsport 3“, „Guitar Hero 3“ inklusive 2 Gitarren, „Viva Piñata: Party Animals“ und „Fable 2“.

2.2 Hauptgruppe Genre-Kunde:

Die Teilnehmenden teilen sich in Gruppen zu je 2–4 Personen auf. Mit Hilfe von Spielsequenzen, die online aufgerufen werden können, versuchen die Teilnehmenden selber, eine Genre-Zuteilung vorzunehmen. Als Hilfsmittel dient das Hintergrundmaterial „Videospielegenres - Spiel ist nicht gleich Spiel“.

Vorbereitungsmaterial: [Arbeitsblätter I-III „Genres“](#), [Hintergrundmaterial „Videospielegenres“](#), [Internetzugriff](#)

Phase 3: Reflexion

3.1 In einer Plenumsdiskussion werden die Eindrücke aus dem Spiel ausgetauscht und die selber vorgenommenen Genre-Zuordnungen begründet. Die Teilnehmenden erhalten so eine Gelegenheit, sich Gedanken über die inhaltlichen Elemente und die Genre Vielfalt zu machen. Im Rahmen der Diskussion wird auf die eingangs auf dem Flip-Chart festgehaltenen Punkte zurückgegriffen.

Material: [FlipChart](#), [Internetzugang](#)

Phase 4: Praxisaufgabe

4.1 Nach dem Modul „Computerspiele“ verfügen die Teilnehmenden nun über Grundwissen zu Bildschirmspielen und Genres. Zur Wissensvertiefung wird nun ein Erfahrungsaustausch in der Schulklasse durchgeführt.

Material: [Arbeitsblatt Praxisaufgabe](#)

Gruppenarbeit



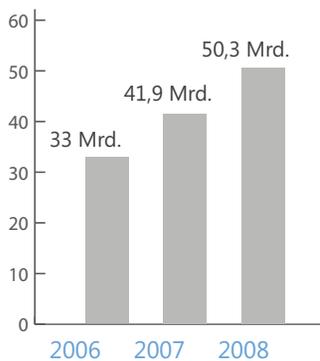
Abschlussdiskussion

Zeit	Inhalt	Sozialform	Medien/Material
10'	1.1 Grundwissen Befragung zu Grundlagenwissen Videospiele	Frage/Antwort	
65'	1.2 Referat Thema: Geschichtlicher Hintergrund, wirtschaftliche Bedeutung, Genrekunde	Frontalunterricht	Hintergrundmaterial „Einleitung zu Games und Genres“, PowerPoint-Präsentation „Einführung Modul „Computerspiele“, Internetzugang, Flip-Chart, Filzstifte
15'	1.3 Diskussion Klärung der eingangs gestellten Fragen	Frage/Antwort	Flip-Chart, Filzstifte
30'	2.1 Workshop Gruppe 1: Freies Spielen an Xbox-Stationen Gruppe 2: Genre-Kunde Betrachten von verschiedenen Game-Sequenzen und zuordnen eines entsprechenden Genres.	Kleingruppenarbeit (3 – 4 Teilnehmende)	5 Xbox 360 Stationen inkl. Monitoren, Lautsprecher, Games: „Halo 3“, „Forza Motorsport 3“, „Guitar Hero 3“ inklusive 2 Gitarren, „Viva Piñata: Party Animals“ und „Fable 2“ Arbeitsblätter I-III „Genres“, Hintergrundmaterial „Computerspielgenres“, PC mit Internetzugang
15'	3.1 Auswertung und Ergebnissicherung Diskussion eigener Erfahrungen und der Ergebnisse der Genre-Zuordnung	Plenumsdiskussion	Flip-Chart, PC mit Internetzugang
	4.1 Praxisaufgabe Erfahrungsaustausch in der Schulklasse zum Thema: Videospiele	Plenumsdiskussion	Arbeitsblatt Praxisaufgabe

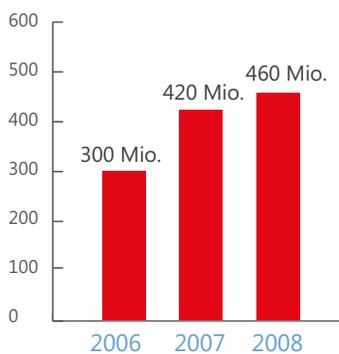


Facts & Figures Videospiele

Umsätze weltweit in Milliarden Dollar



Umsätze in der Schweiz in Millionen Schweizer Franken



Quellen: : DFC Intelligence, PWC, SIEA, BuSta

Marktumsätze

In einer 2008 durchgeführten, nicht repräsentativen Schülerbefragung der Pro Juventute und der ZHAW gaben 97 Prozent der Knaben der 5. und 6. Klasse in Stansstad an, dass sie Videogames spielen, während 94 Prozent der Mädchen sich den interaktiven Unterhaltungsmedien widmeten.

97 % der US-Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahre spielen Games. (2007/2008)*

25 % der US-Gamer waren 2007 über 50 Jahre. Das entspricht einer Zunahme von 15 % seit 1999.*

Quelle: ESA, Pew Internet Project, ZHAW-Projektbericht Videogames und Medienkompetenz (* Daten beziehen sich auf den nordamerikanischen Markt).

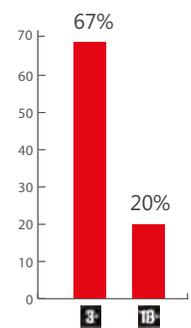
Geschlechter- und Altersverteilung

67 Prozent des Umsatzes von 2009 entfällt auf Spiele mit einer Pegi-3+-Altersempfehlung. Spiele, die erst ab 18 Jahren empfohlen sind, machten 2009 20% des Umsatzes aus, 2008 waren es 15 %.

Grosser Beliebtheit erfreuen sich Sport- und Fitnessprogramme wie «Wii Sports Resort» oder «Wii Fit». Auffallend ist auch, dass das meist verkaufte Spiel 2008 und 2009 das Spiel «Mario Kart» für Nintendos Wii Konsole war.

Quelle: SIEA Marktzahlen 2008 und 2009

Umsätze nach Altersempfehlungen im Jahr 2009



Entwicklung und Merkmale von Videospielen

Wenn in Mainstream-Medien über Videospiele berichtet wird, so erfolgt dies in der Regel mit einer Fokussierung auf problematische Aspekte wie Sucht und Gewaltdarstellungen. Dass Computerspiele über eine ähnlich breite Genre-Vielfalt wie Spielfilme verfügen, ist den meisten Nicht-Spielern nicht bekannt. Vielmehr ist ihre Wahrnehmung durch die verzerrte Medienberichterstattung geprägt, was durchaus verständlich ist, kommt doch bei Games eine Generationendifferenz zum Tragen, die weit ausgeprägter ist als bei herkömmlichen Medien. In diesem Zusammenhang spricht man auch von so genannten Digital-Natives (Prensky, 2006), der Generation, die mit digitalen Medien aufgewachsen ist. Bei der älteren Generation, die sich mit den jeweiligen Medien erst vertraut machen musste, ist analog dazu von Digital-Immigrants, digitalen Immigranten, die Rede.

Eine Folge dieser einseitigen Berichterstattung und mit ihr gekoppelten Wahrnehmung ist, dass die allgemeine Akzeptanz des interaktiven Unterhaltungsmediums nicht der traditioneller Medien wie Literatur, Film oder Musik entspricht, obschon es aus einer wirtschaftlichen Sicht längst ebenbürtig ist oder gar die Konkurrenz übertroffen hat (siehe Hintergrund, S. 22: Der Videospielemarkt).

Was ist ein Videospiel? Wie eingangs erwähnt, wird nicht länger ein Unterschied zwischen Computer- und Videospiel gemacht, denn die Grenzen sind längst fließend. Spieltitel, die auf PC erscheinen, werden meist gleichentags auch für Konsolen wie Microsofts Xbox 360, Sonys Playstation 3 oder Nintendos Wii veröffentlicht und umgekehrt. Eine gelegentlich benutzte Differenzierung unterscheidet zwischen Browser-based Games, die online und ohne besondere Software gespielt werden können, und kommerziellen Videospielen. Dieser Unterschied besteht tatsächlich, aber er ist für den Spielenden nicht wirklich relevant in Bezug auf das Spielerlebnis.

Vereinfacht gesagt, zeichnen folgende Merkmale ein Video-, Computer-, Browser oder kurz Bildschirmspiel aus:

- » **Interaktivität:** Ohne ein Zutun des Spielenden passiert in einem Videogame nichts. Der Nutzer ist „gezwungen“, seinen Beitrag zu leisten, wenn er spielen will.
- » **Wettbewerb:** Videospiele verfügen auf der einen oder anderen Ebene über kompetitive Elemente. Bei Sporttiteln sind diese offensichtlicher als vielleicht in Games wie „Zoo Tycoon“, aber auch dort gilt es, den Tierpark möglichst gut und profitabel zu managen, kurz: Besser zu sein.
- » **Hardware:** Ein Computerspiel wird mit Hilfe einer Hardware gespielt, die über einen CPU (central processing unit = Hauptprozessor) verfügt, der ein Programm ausführt, das mit Hilfe eines GPU (graphic processing unit = Grafikprozessor) grafisch auf einem Bildschirm oder einem Beamer dargestellt wird.
- » **Videospiele sind „freie“ Handlung.** Der Spieltheoretiker Johan Huizinga hat in seinem Standardwerk „Homo Ludens“ (1938/2004) einen zentralen Faktor umschrieben: „Befohlenes Spiel ist kein Spiel mehr.“ Spielen ist eine freie Handlung. Das ist insbesondere in Zusammenhang mit der Erforschung von möglichen Auswirkungen von Games auf das Verhalten im Alltag relevant. Diese Feststellung gilt übrigens auch

Natives & Immigrants



Aktivität

kompetitive Elemente

Hardwareumgebung

freie Handlung

für andere Unterhaltungsmedien und Wirkungsforschung. Die Wahl des Inhalts ist sehr stimmungsabhängig. Wer heute einen Krimi mag, dem steht morgen vielleicht der Sinn nach einer Komödie. Auf Games übertragen hiesse dies: Heute ist vielleicht ein Autorennspiel angesagt und morgen ein Actiontitel, die inhaltlich kaum verschiedener sein können. Das eben für die Forschung gesagte, gilt natürlich auch für die Schule. Wenn Videospiele Teil des Schulstoffs werden, dann sind sie eben genau das und verlieren Teil ihres typischen, eben freiwilligen Charakters.

- » **Spiele folgen Regeln** und hier sind Bildschirmspiele kompromisslos. Während bei einem Brett- oder Kartenspiel die Regeln den häuslichen Gepflogenheiten angepasst werden können, ziehen Computerspiele ihr Regelwerk ohne wenn und aber durch. Für alle gelten die gleichen Grenzen. Nicht zuletzt diese Klarheit macht Games für Leute sehr attraktiv. In Videospiele wissen sie in der Regel, woran sie sind, was leider im Alltag nicht immer der Fall ist.

Exkurs: Natürlich können auch die Regeln eines Videospieles gebrochen werden mit so genannten Cheats. Mit Hilfe dieser Programme können Figuren in Spielen unverwundbar gemacht werden, können über unendlich viel Munition verfügen oder sonstige Vorteile erlangen. Durch diese Manipulationen, dieses digitale Doping, verliert aber gerade das Computerspiel seinen Reiz – schliesslich gilt es, die Herausforderung zu meistern, den Wettbewerb mit lauterem Mitteln zu gewinnen. Im Online-Bereich werden Falschspieler, die aufgefliegen sind, abgestraft und aus der Gemeinschaft ausgeschlossen.

Das erste Videospiele: Sieht man einmal von den vereinzelt experimentellen Versuchen in elektrotechnischen Forschungslaboratorien ab wie "Spacewar!" (1961), so gilt der deutsch-stämmige Ralph Baer als "juristischer Vater des Videospieles" (Forster, 2002). 1966 entwickelte Baer "Fox & Hounds": "Das Spiel bestand darin, sich vorzustellen das ein Punkt ein Fuchs war und der andere ein Jagdhund. Das Ziel war es, dass der Hund den Fuchs jagen musste, bis er ihn erwischte, indem er schlicht den anderen Punkt berührte." Es war das erste "Videospiele", das je auf einem Fernsehbildschirm gespielt wurde (Burnham, 2001). Zwei Jahre später stellte Baers Team eine ganze Sammlung simpler Spiele in der "Brown Box" zusammen – von Roulette über Pferderennen bis zu Pingpong. Sogar ein Gewehr, mit dem auf den Bildschirm "geschossen" werden konnte, gehörte dazu (Burnham, 2001).

Die Geburtsstunde der kommerziellen Computer- und Videospiele fällt ins Jahr 1972. Pong von Nolan Bushnell war eine abstrakte Tischtennis-„Simulation“ und damit auch das erste Sportspiel, eine Kategorie, die heute innerhalb der Spiele viel Platz einnimmt (Laudovicz, 1998).

Games setzen Grenzen

digitales Doping



Hintergrund: Videospiegelgenres – Spiel ist nicht gleich Spiel

Wie beim Spielfilm unterteilt sich die interaktive Unterhaltungs-Software in verschiedene Genres, die sich über die letzten Dekaden etabliert haben. Die Entertainment Software Association ESA, der Verband der US-Videospielbranche, unterscheidet folgende "Super Genres" für Video- und Computerspiele (ESA, 2006):

- » Action
- » Adventure
- » Children & Family Entertainment
- » Fighting
- » Racing
- » Role-Playing
- » Shooter
- » Sports
- » Strategy

Bewegten sich die Produktionen zu Beginn im Rahmen der Kategorie-Konventionen, verwischen diese heute zusehends. Grund für diese Entwicklung, den Genre-Mix, dürfte die Erwartung sein, dass mit einer breiten Genre-Basis auch ein breites Publikum angesprochen wird. Sprich: In jedem Shooter-Spieler schlummert auch ein Stratege, der sich Gedanken macht, wie er möglichst schnell und effizient seine Gegner eliminieren kann. Traditionsgemäss gehören auch Elemente aus Abenteuerspielen, bei denen die Suche nach Gegenständen und die Lösung von Rätseln im Vordergrund stehen, in viele First Person Shooter, jedoch sind die Anforderungen der Klobeleien jeweils tiefer gehalten.

Trotz dieser Auflösung der Genre-Grenzen ist es sinnvoll, die Merkmale der Urtypen aufzuzeigen, denn bei den meisten Videospielen dominiert ein Charakteristikum den jeweiligen Titel, während den anderen Elementen eine eher untergeordnete Rolle zukommt.

Bei den nachfolgenden Genre-Beispielen sind die jeweiligen Veröffentlichungsjahre in Klammer vermerkt. Bei noch aktuellen Serien wurde jeweils das Jahr des ersten Teil gewählt und mit einem „–“, ergänzt, wenn kürzlich weitere Kapitel veröffentlicht wurden oder noch weitere erwartet werden.

ESA-Kategorisierung

breiter Genre-Mix

Action-Spiele: Eigentlich ist jedes Videospiel ein Actionspiel, denn ohne Interaktion, ohne Inter-Action, geschieht nichts. Doch unter dem auch so breiten Begriff "Action Games" sind Spiele zu verstehen, die – unabhängig davon ob ihre Darstellungsform zwei- oder dreidimensional ist – einen "twitch"-Charakter aufweisen (Rollings/Adams, 2003). Die Bezeichnung "twitch" – zu deutschen Ruck, Zucken, Zuckung – geht auf die kurze Reaktionszeit zurück, die vom Spieler von Actiontiteln ebenso verlangt wird wie eine probate Hand-Augen-Koordination unter zeitlichem Druck.

Grundsätzlich zerfällt das Action-Genre in zwei Subkategorien, die sich durch ihre Perspektive unterscheiden:

- » **First Person Shooter/Egoshooter:** Bei den First Person Shooters, auch als Egoshooter bekannt, hat der Spieler unmittelbaren Einblick ins Spiel. Es ist als würde er durch ein Guckloch beziehungsweise durch die Augen der Spielfigur direkt ins Geschehen blicken. Es ist als wäre seine Sicht der Dinge im Spiel wiedergegeben.

Als Orientierungshilfe dient ein statisches Element, meist durch eine Waffe (Gewehr- oder Pistolenlauf, Messer, Kettensäge) oder die bloße Hand repräsentiert.

Wohl nicht zuletzt auf Grund ihres unmittelbaren Einblicks ins Spielgeschehen wirken First Person Shooter für den nicht-spielenden Betrachter beunruhigend intensiv. In der Folge hat sich der Hauptteil der Gewaltdiskussion auf Egoshooter eingeschossen. Wohl nicht zuletzt deshalb werden diese als separates Action-Spiel-Genre auch in den Statistiken geführt.

Trotz der notorischen Prominenz gilt es die Shooter als Action-Spiel zu qualifizieren, denn das Spielprinzip ist Reiz-Reaktion basiert, in ausgeprägtem Mass sogar.

Populäre Titel: Halo (2001–), Doom (1993–), Counter Strike (1999/2000–)

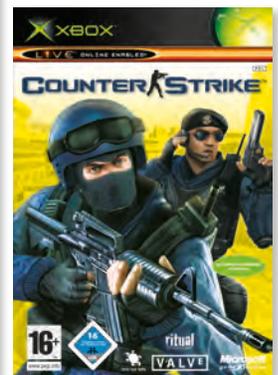
- » **Third Person Games:** Bei den Third Person Games ist der Stellvertreter des Spielenden, der Avatar, im Bild ganz sichtbar. Die Kamera folgt der Figur in der Regel in einer Schutzensel-Perspektive, sprich sie blickt ihr über die Schulter. Dieser Blickwinkel wird auch als Dreiviertel-Perspektive bezeichnet.

Dem Nicht-Spieler erscheint diese Form der Aufsicht weit vertrauter, ist sie ihm doch aus Film und Fernsehen bekannt.

Populäre Titel: „Tomb Raider – Lara Croft“ (1996–), Metal Gear Solid (1987–), Grand Theft Auto (1997–).

Aktion - Interaktion

PEGI: 16-18 Jahre



PEGI: 16-18 Jahre

Die Genre definierenden Elemente:

- » **Leben:** In einem Action-Titel verfügt die Spielfigur über eine festgelegte Anzahl "Leben". Am „Leben zu sein“ in einem Videospiel bedeutet, dass der Charakter aktiv geführt werden kann. Bei Konfrontationen mit dem Gegner, Fallen und weiteren gefährlichen Hindernissen verliert die Figur an Lebensenergie (siehe unten Energie) und Kraft. Fällt diese auf Null, stirbt der Avatar. So fern noch ein weiteres "Leben" verfügbar ist, wird die Figur wiederbelebt und steigt ins Spiel beim letzten Sicherungspunkt wieder ein. Sind jedoch sämtliche Leben aufgebraucht, so ist das Spiel aus. Game over.
- » **Energie:** Eng mit dem "Leben" verbunden, ist die Energie der Figur. Die Verfassung einer Spielfigur wird oft durch einen Indikator am Bildschirmrand illustriert. Meist ist es ein farbiger Balken, der zeigt, wie es um die Figur steht. Die Energie sinkt, wenn der Avatar „verletzt“ wird.
- » **Punktstand:** Typischerweise liegt den Actionspielen ein Punktesystem zu Grunde. Oft ist es der einzige Anhaltspunkt für den Fortschritt des Spielers (Rollings/Adams, 2003). Die gesammelten Punkte dienen auch als Vergleichsbasis zwischen Spielern. Durch das Highscore ist ersichtlich, wer am meisten Punkte gesammelt hat. Hand in Hand damit geht das Recht anzugeben und in Anspruch zu nehmen, dass man der Beste ist.
- » **Der Boss:** Action-Games liegt eine nach verschiedenen Ebenen aufgeteilte Struktur zu Grunde. Jedes neue Level sieht eine Schwierigkeitserhöhung vor. Doch bevor eine meist auch thematisch abgegrenzte Ebene abgeschlossen werden kann, muss in einem Finale das Boss-Monster, auch Finalgegner genannt, besiegt werden.

Zu den Action-Games gehören weiter:

- » **Fighting- und Kampfspiele:** Fighting-Games konzentrieren sich traditionsgemäß auf einen Zweikampf, der meist ohne Waffen und mehr oder minder nach den Regeln der Kampfkünste und des Kampfsports geführt wird. Die meisten Kampfspiele sind unblutig, die Ausnahme, welche die Regel bestätigt ist die Mortal-Kombat-Serie (1992).
Populäre Titel: [Virtua Fighter \(1993–2007\)](#), [Tekken \(1994–\)](#), [Dead or Alive \(1996–\)](#)
- » **Survival Horror:** Survival-Horror-Titel verbinden Action- und Adventure-Elemente und werden deshalb auch gerne als Action-Adventure-Spiele bezeichnet (siehe unten). Der Spieler führt seine Figur durch eine Reihe von Prüfungen. Doch während bei einem Adventure-Game die Qualität der Rätsel sowie die Geschichte im Vordergrund stehen, dominiert beim Survival-Horror-Genre die aus dem Überlebenskampf gewonnene Action. Die Atmosphäre ist düster und bedrohlich, bevölkert von feindlich gesinnten Gestalten und Monstren, denen es aus dem Weg zu gehen oder sie zu töten gilt.
Populäre Titel: [Resident Evil \(1996–\)](#), [Silent Hill \(1999–\)](#), [Left 4 Dead \(2008–\)](#)

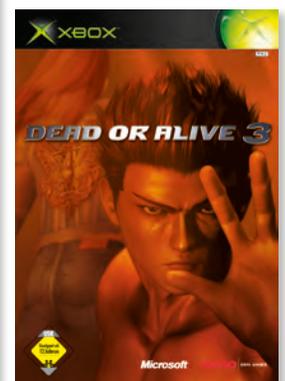
Zahl der Leben

Energie der Figur

Highscore

Boss-Monster

PEGI: 16 Jahre



PEGI: 18 Jahre

» **Tactical Espionage und Stealth Action:** Mit Metal Gear Solid begründete der japanische Designer Hideo Kojima 1998 das Stealth-Action-Genre. Darin gilt es, möglichst ungesehen und unerkant eine Mission zu erfüllen. Nur im Notfall kommt Gewalt zur Anwendung und dann auch vorzugsweise ohne fatale Folgen.
Populäre Titel: Metal Gear Solid (1987–), Splinter Cell (2002–)

» **Adventure-Spiele:** Bei einem Adventure- oder Abenteuer-Spiel steht die Geschichte im Vordergrund. Im Verlauf seiner Mission versucht man verschiedene Rätsel zu lösen, seinen Weg durch verschlungene Schlossgänge und Räume zu finden. Der Verlauf der Geschichte ist vorgegeben und entfaltet sich Schritt um Schritt. Um die Story weiterzutreiben, hat man sich mit Figuren zu unterhalten und gesammelte Objekte möglichst optimal einzusetzen (Williams, 2002). "Ein Adventure-Spiel ist weder Wettbewerb noch Simulation. Ein Adventure-Game verlangt auch nicht nach einem Prozess, der gemanaged oder nach einem Gegner, der geschlagen werden soll mittels Strategie und Taktik", finden Rollings und Adams. "Sondern, ein Adventure-Spiel ist eine interaktive Geschichte von einer Figur, die vom Spieler kontrolliert wird." (Rollings/Adams, 2003)
Populäre Titel: Myst (1994–), Uru (2003), Zork (1977)

» **Action-Adventures:** Mit den laufend verbesserten grafischen Möglichkeiten flossen immer mehr Actionelemente in die Abenteuergeschichten und verwischten die Grenzen zum anderen populären Genre. Es geht nicht länger darum, in Ruhe eine Gegend auszukundschaften und Rätsel zu lösen, sondern sich gelegentlich den Weg frei zu schießen oder sich gar mit einem Bossmonster zu messen.
Populäre Titel: Tomb Raider (1996–), Legend of Zelda (1986–)

Casual Games – Spiele für jedermann und -frau: Die Genrebezeichnung „Children & Family Entertainment“, wie sie von der Entertainment Software Association gewählt wurde, fällt aus dem Rahmen, wird doch hier nicht ein Spielinhalt, sondern eine Zielgruppe genannt. Diese Kategorie war als Sammelbecken für Titel gedacht, deren Inhalte als unbedenklich sowie kinder- und familienfreundlich eingestuft werden.

In den letzten Jahren hat sich eine Spiel- bzw. Genrebezeichnung durchgesetzt, die möglicherweise die unbefriedigende Kennzeichnung "Children & Family Entertainment" ersetzen wird: Casual Games.

Nebst der Markt bestimmenden Gruppe der Konsolenspieler gibt es eine eingefleischte Gruppe von PC-Spielern, die ihre Desktop-Maschinen immer auf den neusten Stand aufrüsten. Diese überdurchschnittlich passionierte und engagierte Spielergruppe – sei es auf Konsole oder PC – bildet den Kern, den Core der Spieler und deswegen werden sie auch als Hardcore-Gamer bezeichnet.

PEGI: 3-7 Jahre

PEGI: 12 Jahre

PEGI: 3-7 Jahre

Umgeben werden die Hardcore-Spieler von einer Masse, den Gelegenheits- und Freizeitspielern. Diese grosse, als Casual Gamer bezeichnete Gruppe, setzt sich aus Individuen zusammen, die sich auf Grund mangelnder technischer Fähigkeiten (Fingerfertigkeit) nicht an bestehende Computerspiele heranwagten oder aus Zeitmangel ihr bisheriges Engagement zurückstufen mussten.

Diese Hürde räumte Nintendo mit der Konsole Wii 2006 aus dem Weg. Durch eine bewegungsempfindliche Fernsteuerung brauchen nicht länger diverse Tasten gedrückt zu werden, sondern die Controller werden entsprechend der Spielsituation bewegt, geschwungen oder gehalten. Durch diese Erleichterung der Steuerung konnte ein Vielzahl Möchte-gern-Spieler erreicht werden, die heute die grösste Gruppe der Casual Gamer stellen. In der Folge zogen Sony Computer Entertainment mit der Move Steuerung und Microsoft Xbox 360 mit Kinect nach.

» **Casual Games Inhalte:** Inhaltlich umfassen Casual Games diverse Genres, die sich primär über ihre Zugänglichkeit definieren. Im Vergleich zu den traditionellen Spielen sind die Casual-Titel für die Verhältnisse der Hardcore-Gamer "verdummt" worden. Statt Kombinationen von drei oder vier verschiedenen Tasten drücken zu müssen, genügt es beispielsweise bloss einen Knopf mehrfach zu drücken oder sich mit der bewegungssensitiven Steuerung entsprechend zu bewegen.

Auf dieser simplen Basis gibt es Renn-, Box-, Tennis-, Rate- und weitere Spiele, die sich an breites und damit meist auch Familien-Publikum wenden. Der Wettbewerbscharakter tritt zu Gunsten von gemeinsamen Spass etwas zurück.

Prominente Beispiele: [Dr. Kawashimas Gehirnjogging \(2006–\)](#), [Wii Sports \(2006–\)](#), [Rayman Raving Rabbids \(2006–\)](#)

Rollenspiele: Das Feld der Rollenspiele oder kurz RPG (Role-playing games) ist vergleichsweise breit und umfasst arcade-artige Werke wie Diablo (1997), aber auch komplexere Szenarien wie Anachronox (2001). Doch allen sind zwei Grundelemente gemein:

- » Die Spielfiguren können konfiguriert werden und verbessern ihre Fähigkeiten im Verlauf des Spiels
- » starke Geschichten, dem Hauptthema "Nur Du kannst die Welt retten!" folgend (Rollings/Adams, 2003).

In Rollenspielen dominieren Science-Fiction- und Fantasy-Szenarien vom Schlag Star Wars und Lord of the Rings. Entscheidend ist, dass die Geschichten etwas fantastisches, unglaubliches und aussergewöhnliches mit sich bringen, schliesslich wollen die Spieler den grauen Alltag hinter sich lassen und als Helden die Welt retten (siehe Modul „Computerspielsucht“).

Im Verlauf eines RPG sammelt die Figur diverse Gegenstände. Das können Waffen, Power-ups und Heilpakete sein, aber auch allgemeinere Punkte, die dann in einem Unter-Menu auf die verschiedenen Fähigkeiten des Charakters verteilt werden. Dabei spielen strategische Überlegungen eine zentrale Rolle. Dem Spieler steht die Mög-

PEGI: 12 Jahre

lichkeit offen, einen Spezialisten zu kreieren, der in einem schmalen Bereich über eine besondere Tiefe verfügt, er kann aber auch die Punkte gleichmässig verteilen und einen Allrounder schaffen.

Populäre Titel: [Baldur's Gate \(1998\)](#), [World of Warcraft \(2004–\)](#), [Elder Scrolls \(1993–\)](#)

» **Massively Multi-Player Online Role Playing Games:** Eine sich wachsender Popularität erfreuende Untergruppe der Rollenspiele sind die Massively Multi-Player Online Role Playing Games, kurz MMORPG. Das prominenteste Beispiel hierfür dürfte World of Warcraft sein, das Ende 2008 weltweit über 11.5 Millionen zahlende Abonnenten zählte (gamebiz.de, 2008, siehe auch Modul „Computerspielsucht“). In gigantischen, weltumspannende Netzen aus Servern loggen sich die Spieler ein, um sich in der virtuellen Realität von Azeroth zu treffen. Hier schlüpfen sie in die Rollen von Magiern, Heilern, Zaubern und Kämpfern. Diese sind Teil von Horden oder Gilden, Zusammenschlüssen von Spielern, die gemeinsam Abenteuer in Azeroth zu bewältigen haben, ist doch World of Warcraft nicht als Einzelspieler-Game ausgelegt, sondern setzt ein Mindestmass an Kooperation voraus.

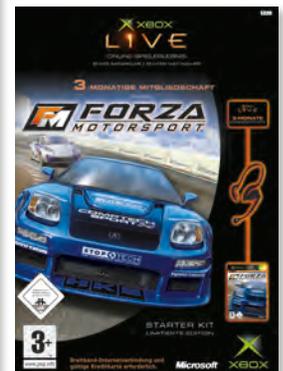
Sport- und Rennspiele: Grundsätzlich hat jede populäre Sportart – vom Fussball über Tennis bis zu Leichtathletik – ein virtuelles Pendant, denn der Wettbewerbscharakter, der praktisch jedem Videospiegel anheim ist, zählt auch zu den Merkmalen des Sports.

Das Regelwerk kann den realen Vorbildern entsprechen. Insbesondere wenn in Richtung einer Simulation tendiert wird, die den Anspruch hat, möglichst nahe dem Original zu sein. Handkehrum lassen sich im virtuellen Raum sämtliche Vorschriften – angefangen bei den Spielregeln bis zu den physikalischen Gesetzen – missachten und über den Haufen schmeissen.

Die als "Arcade" bezeichneten Spielvarianten nehmen sich gestalterische Freiheiten bei der Umsetzung, stellen den Spass und nicht den Realitätsbezug in den Vordergrund. Solcherlei Fun wird bei Simulationen zu Gunsten einer minutiösen und möglichst Detailgetreuen Rekonstruktion der Realität heruntergefahren. Der Prototyp dieses Subgenres weist auf seinen Anspruch schon im Namen hin: Flight Simulator (1977). Präzise Karten und Massstab getreue Rekonstruktionen von diversen Cockpit-Instrumenten unterstützen das virtuelle Flugerlebnis.

Populäre Titel: [Fifa \(1994–\)](#), [NHL \(1991–\)](#), [Need For Speed \(1994–\)](#), [Forza Motorsport \(2005–\)](#)

PEGI: 3 Jahre



Jump'n'Run/Plattformers: 1980 musste ein kleiner, pixeliger Zimmermann sich vor rollenden Fässern retten, die ihm ein wütender Gorilla entgegenwarf. Der um sein Leben springende Mann mit Schnurrbart hiess schlicht Jumpman und sein Widersacher gab dem Spiel seinen Titel, "Donkey Kong" (ähnlich Poole, 2000) .

PEGI: 3 Jahre

Dieses Erstlingswerk des damaligen Design-Lehrlings Shigeru Miyamoto sollte nicht nur die Geschichte von Spielehersteller Nintendo, sondern die der ganzen Game-Branche ändern. Miyamoto erfand das Genre der Plattform-Spiele, auch bekannt als Jump'n'Run. 1985 setzte er mit Super Mario Bros. einen weiteren Meilenstein und zementierte so Teil des Erfolgsfundaments von Nintendo.

Die Bezeichnung "platform game" rührt daher, dass schlichte Linien in der zwei-dimensionalen seitlichen Darstellung Ebenen darstellten, Plattformen eben (ähnlich Poole, 2000). Auf diesen spielte sich das Geschehen ab und die Spielfigur muss sich von einer Ebene zur nächsten hochkämpfen.

Populäre Titel: [Super Mario Bros. \(1985–\)](#), [Sonic the Hedgehog \(1991–\)](#), [Rayman \(1995–\)](#)

Gottspiele und Real Time Strategy: Maradona mag mit der "Hand Gottes" Argentinien an der Fussball-Weltmeisterschaft 1986 ins Finale gebracht haben, auch in manchen Videospiele führt sie zum Sieg. Doch anstelle eines runden Leders gilt es Häuser, Strassen und Industriequartiere in richtige Bahnen zu lenken, so zumindest in Sim City (1989) von Will Wright. „Sim City“ und Peter Molyneux' „Populus“ (1989) waren die ersten Titel, die mit der göttlichen Perspektive aufwarteten.

PEGI: 3-16 Jahre

Inzwischen können Eisenbahnnetze, Fussballclubs, Fun-Parks und ganze Zivilisationen aufgebaut, geführt und wieder vernichtet werden. Gottspielen sind strategische Grundstrukturen gemein. Die wohl populärsten Vertreter sind die Echtzeitstrategiespiele, die Erben des Spiels der Könige, Schach. Vorzugsweise tragen sich die Szenarien in einem kriegerischen Umfeld zu: Entweder prallen unterschiedliche Zivilisationen aufeinander, Vormachtstellungen werden ausgemacht oder kostbare Ressourcen umkämpft.

Populäre Titel: [Command & Conquer \(1995–\)](#), [Die Siedler \(1993–\)](#), [Age of Empire \(1997–\)](#)

Serious Games: Eine vergleichsweise neue Erscheinung sind Serious Games. Wörtlich übersetzt heisst dies "ernste Spiele", was einen Widerspruch in sich selber darstellt. Spielen ist eigentlich gleichbedeutend mit Spass, und wenn es keinen Spass mehr macht, dann ist es entweder langweilig oder ernst. Keine guten Voraussetzungen für ein Spiel.

Unter Serious Games sind aber weder ernste noch langweilige Spiele zu verstehen, sondern Spiele mit "ernsten Themen" aus verschiedenen Lebensbereichen wie Gesundheit, Politik und Wirtschaft. Ziel ist es, die sperrigen Themen spielerisch zu erarbeiten und zu vertiefen, um damit eine grössere Gruppe zu erreichen als mit einem herkömmlichen Buch. Deshalb wenden sich Serious Games in erster Linie auch an Erwachsene. Sieht man einmal von Computer-Lernspielen ab, die einen schulischen Lernstoff vermitteln sollen, so waren Serious Games für Kinder eine Seltenheit . Prominente Ausnahmen: Dr Kawashimas Gehirn-Jogging, das sich weltweit über 10 Millionen Einheiten verkauft hat und der innovative Titel „Scribblenauts“ von Entwickler 5th Cell. .

Hintergrund: Der Videospielemarkt

In den letzten gut 10 Jahren ist die interaktive Unterhaltungsindustrie zu einer respektablen Grösse herangewachsen, zu einem globalen Milliardenbusiness. 2008 belief sich der Game-Gesamtmarkt, der Hardware und Software umfasst, auf gut 50 Mrd. \$ (2007: 42 Milliarden Dollar). Das ist weit mehr als Hollywood an den Kinokassen umgesetzt – 28 Mrd. \$. In der Schweiz zeigt sich seit geraumer Zeit ein ähnliches Bild: 2008 setzte die Videospielebranche 460 Mio. Franken um, während sich das Kinogeschäft mit 215 Mio. befriedigen musste (DFC Intelligence, PWC, SIEA, BuSta).

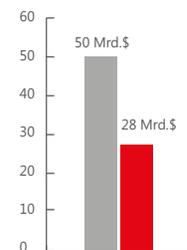
Vom Gesamtumsatz der amerikanischen Filmindustrie entfällt aber nur ein Bruchteil auf das Kinogeschäft. Video-, Fernseh- und weitere Lizenzrechte machen den Bärenanteil von Hollywoods Umsatz aus. Und fairerweise müsste man bei der Spielindustrie nur Software-Umsätze zählen, denn beim Spielfilm zählt man ja auch keine Projektoren und andere Infrastruktur zum Jahresumsatz.

Doch im Vergleich zum Film, der auf eine über 100-jährige Geschichte zurückblicken kann, sind Videospiele mit rund 40 Jahren noch ein eher junges Medium. Die Anfänge bildeten grobpixelige Titel mit zwei, drei Steuermöglichkeiten – auf-ab, rechts-links und eventuell Schiessen. Diese Spiele spuken immer noch in den Köpfen der Erwachsenen herum, wenn von Videospiele die Rede ist. Doch die Zeiten haben sich geändert. Es sind längst nicht mehr Zwei-Mann-Teams, die in einer Garage Klassiker wie «Dungeons & Dragons» (1974) programmierten und Tausende von Menschen begeisterten. Ein heutiger AAA-Titel wie «Halo 3» (2007) verschlingt zwei, drei Jahre Entwicklungszeit und beschäftigt ein Team von mehreren hundert Leuten. Hauptgrund dafür ist die Leistungsfähigkeit der aktuellen Konsolengeneration, die – im Vergleich zu einem PC – direkt an einen Fernseher angeschlossen wird und primär zum Spielen da ist.

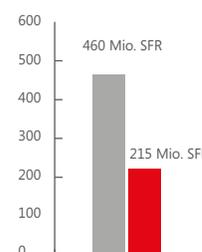
Videospielkonsolen wie Microsofts Xbox 360 oder die Playstation 3 von Sony sind Hochleistungsgrafikmaschinen. Wer einen PC mit entsprechender Kapazität will, muss mit einem drei bis vier Mal so hohen Anschaffungspreis rechnen und vor allem die Folgekosten bedenken, denn neue Spiele verlangen nach neuen Grafikkarten und Prozessoren, was schnell ins Geld gehen kann.

Hand in Hand mit dieser technischen Aufrüstung geht eine wachsende Popularität des Mediums, weil dieses schon auf einer grafischen Ebene weniger abstrakt und deshalb zugänglicher wirkt. Der US-Verlag Ziff-Davies hat herausgefunden, dass 2005 76.2 Millionen Menschen in den Staaten Games spielten, im Vergleich zu 2004, wo es noch 67.5 Mio. waren. Das entspricht einer Zunahme von über 11 Prozent. Gemäss dem National Institute of Media and Family sollen 92 Prozent der Kinder zwischen 2 und 17 Jahren regelmässig Zugriff auf Videospiele haben. In einer 2008 durchgeführten, nicht repräsentativen Schülerbefragung der Pro Juventute und der ZHAW gaben 97 Prozent der Knaben der 5. und 6. Klasse in Stansstad an, dass sie Videogames spielen, während 94 Prozent der Mädchen sich den interaktiven Unterhaltungsmedien widmeten.

Quellen: DFC Intelligence, PWC, SIEA, BuSta



Umsätze der Games- und Spiel-filmindustrie weltweit in Milliarden Dollar



Umsätze der Games- und Spiel-filmindustrie in der Schweiz in Millionen Schweizer Franken

In einer repräsentativen Studie sind John Beck, Präsident der Beratungsfirma Northstar Leadership Group, und IT-Spezialist Mitchell Wade dem Generationenwechsel auf den Grund gegangen und haben ihre Erkenntnisse im Buch „Got Game“ (2004) publiziert. Sie befragten über 2500 Personen, mehrheitlich Geschäftsleute und stellten dabei fest, dass Berufstätige über 34 Jahre mit grosser Wahrscheinlichkeit (2:1) als Teenager keine oder nur wenig Videospieleerfahrungen gemacht haben. Betrachtet man aber die jüngere Generation, der bis 34-jährigen, so zeigt sich ein komplett anderes Bild: Die Proportionen verkehren sich nicht nur, sondern verdoppeln sich. Die Chance, dass jemand aus dieser Alterkategorie als Teenager mit Videospiele in Kontakt gekommen ist, steht 4:1. Hinzu kommt, dass die späteren Videogames an Komplexität ihren Vorgängern um ein Vielfaches überlegen sind.

Wie alt sind Videospiele? Betrachtet man die Alterssegmentierung so dürfte es für viele überraschend sein, dass fast drei Viertel der Spielerinnen und Spieler über 18 Jahre alt sind. Eine Folge davon ist auch, dass das Durchschnittsalter Jahr für Jahr noch oben steigt und derzeit bei 35 Jahren liegt, 2004 war es noch 30 Jahre. Letzteres entspricht auch dem Altersdurchschnitt der Schweizer Spieler.

Nebst der weit verbreiteten Vorstellung, dass Videospiele Kinderkram seien, will es ein Vorurteil, dass Games mehrheitlich von Männern gespielt werden. In den letzten Jahren haben aber immer mehr Frauen den Spass an Videospiele entdeckt und machen in den Staaten 40 Prozent aus, in Europa rechnet man allgemein mit rund 30 Prozent. Bei gewissen Spielen wie der interaktiven Soap-Opera «The Sims», der erfolgreichsten Computerspielserie aller Zeiten, sind die Spielerinnen bereits in der Mehrheit. Sie machen nämlich zwei Drittel aus. Auch auf den Handyspielen mehr Frauen als Männer.

Was wird gespielt? Wer die Top-20-Platzierungen der Schweizer Videospieleverkäufe anschaut, stellt fest, dass die berühmten Shooter, die über 90 Prozent der medialen Aufmerksamkeit verbuchen, eine vergleichsweise untergeordnete Rolle spielen. Die Verkäufe werden dominiert von Titeln, die eine PEGI-3+-Altersempfehlung haben (67 % der Top 30). Spiele, die erst ab 18 Jahren empfohlen sind, machten 2009 20 % des Umsatzes aus, 2008 waren es 15 %.

Grosser Beliebtheit erfreuen sich Sport- und Fitnessprogramme wie «Wii Sports Resort» oder «Wii Fit». Auffallend ist auch, dass 2008 und 2009 «Mario Kart» das meist verkaufte Spiel war (Siea 2008/2009).

Generation-Gap



Spieler-Altersdurchschnitt in der Schweiz: 30 Jahre - Tendenz steigend!

Spiele und Umsätze

Dokumentation

Zum erfolgreichen Unterrichten und Lernen zählt nicht nur die Vermittlung und Anwendung von Wissen. Vielmehr rücken Formen des Lehrens in den Vordergrund, die Kinder an selbstständiges Lernen und das Überprüfen der eigenen, individuellen Fortschritte heranführen.

In diesem Bereich erhalten Sie Materialien, die Sie bei der schnellen und strukturierten Dokumentation von erfolgreichen Unterrichtsprojekten unterstützen sollen. Zugleich ist ein Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler „Gelernt ist gelernt“ enthalten.

Ziele der Dokumentation sind:

- » die Einübung von Verfahren zur Dokumentation von Unterrichtsprojekten
- » die kritische Reflexion der eigenen Umsetzung im Unterricht
- » die Motivation von Lehrerinnen und Lehrern sich selbst die Umsetzung zuzutrauen.

Die Struktur der Dokumentation basiert auf dem erfolgreich praktizierten Konzept „pd4 [pɛtɪfʊr]“, das aus vier Schritten besteht:

- » [define] – Analyse der Ausgangssituation und Zielbestimmung
- » [design] – Vorbereitung der Unterrichtseinheit
- » [deploy] – Durchführung der Unterrichtseinheit
- » [describe] – Dokumentation und Reflexion

Die **Dokumentation des Unterrichtsprojektes** beginnt mit einer kurzen Analyse Ihrer konkreten Ausgangssituation. Nutzen Sie dazu das Formblatt »Analyse«.

In einem weiteren Schritt sollten alle verwendeten Arbeitsblätter und Materialien inklusive ihres konkreten Unterrichtsverlaufes zusammengetragen werden.

Die **Ergebnisse des Unterrichtsprojektes** können mit dem Formblatt »Ergebnisse« bzw. dem Arbeitsblatt »Gelernt ist gelernt« festgehalten werden. In dieser Phase können die Seminar Teilnehmerinnen und -teilnehmer eingebunden werden. Bewährt hat sich die Bildung einer Dokumentationsgruppe, die von Anbeginn die Nutzung der Materialien und die Ergebnisse festhält.

Die **Gesamtdokumentation** entsteht, indem Sie alle Materialien, Ergebnisse und die beiden Formblätter zusammenheften und mit einem Deckblatt wie z. B. dem Titelblatt des Unterrichtsprojektes zusammenheften.

Die **Anerkennung der Leistungen** ist wesentlich für die weitere Motivation. Legen Sie Ihre Dokumentation im Seminarraum aus oder stellen Sie diese bei Kolleginnen und Kollegen vor.



Ausgangssituation

Vorbereitung

Durchführung

Dokumentation

Projektanalyse

Name

E-Mail, Telefon

Kontakt

In welchem Kontext haben Sie das Projekt umgesetzt?

Kontext

Wie sah die berufliche Zusammensetzung der Teilnehmenden aus?

Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Welche Idee oder welcher konkrete Anlass war entscheidend für die Durchführung des Projektes?

Idee des Projektes

Beschreiben Sie kurz das von Ihnen umgesetzte Seminarangebot.

Lernszenario

Ergebnisanalyse

Fügen Sie hier Bilder der Projektarbeit hinzu.

Impressionen

Beschreiben Sie die wichtigsten Erkenntnisse, die Sie aus dem Projekt gewonnen haben.

Erkenntnisse

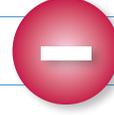
Formulieren Sie hier die wichtigsten Ergebnisse der Seminarteilnehmenden.

Ergebnisse

Gelernt ist gelernt

Selbsteinschätzung

Beurteilen Sie sich selbst!

			
Das Modul entsprach Ihren Vorstellungen.			
Sie haben sich aktiv beteiligt.			
Die Aufgaben entsprachen Ihrem beruflichen Kontext.			
Sie konnten Erfahrungen einbringen.			
Sie haben viel Neues erfahren.			
Sie konnten andere unterstützen.			

Neues Wissen für die Berufspraxis

Sie haben gelernt:

Sie werden zukünftig mehr darauf achten, dass:

Ihnen hat gefallen:

Ihnen hat nicht gefallen:

Quellen

- Beck, John C., Wade, Mitchell, Got Game, Harvard Business School Press, Boston, 2004
- Brezinka, Götz, Suter, Serious Game Design für die Psychotherapie, Update, 2007
- Burnham, Van, Supercade, MIT Press, Cambridge, 2001
- DFC Intelligence, PricewaterhouseCoopers, Swiss Interactive Entertainment Association, Bundesamt für Statistik
- ESA, Essential Facts, 2006
- Forster, Winnie, Spielkonsolen und Heimcomputer, Gameplan, Utting, 2002
- Huizinga, Johan, Homo Ludens, Rowohlt, Hamburg, 1938/2004
- Laudowicz, Edith, Computerspiele, Papyrossa, Köln, 1998
- Medienmitteilung 24. Juli 2007, Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging
- Poole, Steven, Trigger Happy, Arcade Publishing, New York, 2000
- Prensky, Marc, Don't Bother Me Mom – I'm Learning, Paragon House, St. Paul 2006
- Rollings, Andrew, Adams, Ernest, On Game Design, New Riders, Indianapolis, 2003
- SIEA Marktzahlen 2008 und 2009
- Warkus, Hartmut, „Lernen mit Computerspielen – Die positiven Folgen des Computerspielens“ in „Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz“, Zimmermann, Olaf und Geissler, Theodor (Hrsg.), Deutscher Kulturrat, 2008
- William, Jean-François, William's Almanac, IQ Guides, Toronto, 2002
- Internet: www.seriousgames.org/about2.html
- Gamebiz.de, "World of Warcraft" mit neuer Rekordmarke, 29. Dezember 2008

Im Auftrag von Microsoft Schweiz GmbH erstellt von ZHAW, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Departement Angewandte Psychologie, Zürich

Autor: Marc Bodmer

Umsetzung: Helliwood media & education Berlin

Bildnachweis: istockPhoto.com, Dreamstime.com und eigene

Zürich, 2011

© Microsoft Switzerland GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Der Rechteinhaber erlaubt, die Inhalte im schulischen Umfeld in unveränderter Form nichtkommerziell zu nutzen und zu vervielfältigen. Microsoft haftet nicht für mögliche negative Folgen, die aus der Anwendung des Materials entstehen.

Die Materialsammlung "Games – Spielen ist Lernen" inklusive CD mit allen digitalen Materialien kann für die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen kostenfrei bezogen werden bei:

Microsoft Schweiz GmbH [Partners in Learning]
Richtistrasse 3
8304 Wallisellen

