



Mama-Shooter

ARBEITSHILFE

von Wolfgang Hußmann

www.filmwerk.de



MAMA-SHOOTER

*Eine DVD mit dem Recht zur nichtgewerblichen öffentlichen Vorführung erhalten Sie hier
Deutschland 2014*

Dokumentation, 29 Min.

Eine Produktion des NDR in der Reihe Panorama – Die Reportage

Ein Film von Gesine Enwaldt und Natascha Gillenberg

Redaktion: Dietmar Schiffermueller

ZUM AUTOREN

Wolfgang Hußmann

Medienreferent im Bistum Hildesheim. Er vertritt die Deutsche Bischofskonferenz bei der USK.

GLIEDERUNG

Kurzbeschreibung	S. 02
Kapitelüberblick	S. 03
Inhalt	S. 03
Einsatzmöglichkeiten	S. 04
Hintergrundinformationen	S. 06
Basis-Information 1: Einige Aspekte zum Stand der Wirkungsforschung	S. 06
Basis-Information 2: Spielgenre erklären	S. 07
Links und Literatur (Stand:24.03.2015, Auswahl)	S. 10
Überblick Arbeitsblätter	S. 10
M1-M4	S. 11-14

KURZBESCHREIBUNG

Die Journalistin und Mutter Gesine Enwaldt begibt sich in die Welt der Gamer. Recherchierend und auch im Selbstversuch will sie ergründen, was die Faszination der Computerspiele ausmacht und was die Spiele mit den Spielern machen.

Sie nimmt aktiv an einer LAN-Party teil und sucht das Gespräch mit den Gamern, die sich auf Ego-Shooter spezialisiert haben. In einer Mainzer Klinik, die auch spielsüchtige Patienten behandelt, erfährt sie Grundlegendes über die Motivation der Spieler. Mit Neurowissenschaftlern spricht sie in Berlin über die Veränderungen, die das Spielen im Gehirn bewirkt. Und ein Gespräch mit den Autoren eines Elternratgebers gibt zusätzliche Hinweise. Den Abschluss bildet ein Interview mit zwei Stars der Gamerszene, die regelmäßig neue Spiele im Internet vorstellen und kommentieren.

Hinweis: In dieser Reportage sind auch Szenen aus Spielen zu sehen, die eine Altersfreigabe „ab 16“ oder höher haben. Diese Szenen sind aber unscharf maskiert, so dass dieser Film auch jüngeren Zuschauern gezeigt werden darf (ab 12 Jahren möglich, ab 14 Jahren empfohlen).

KAPITELÜBERBLICK

KAP.	TIMECODE	TITEL
01.	00:00	Eine analoge Mutter auf dem Weg in die digitale Spielewelt
02.	02:00	Wer spielt lernt zuerst scheitern
03.	05:40	Ein erster Erfolg: ein Handyspiel
04.	07:30	LAN-Party in Berlin - das volle Programm
05.	14:10	Ein Blick ins Gehirn
06.	16:00	Eltern erkunden die neue Kultur
07.	20:30	Was ist süchtig?
08.	22:50	Entspannte Eltern
09.	26:45	Das Gespräch mit den Profis
10.	28:45	Fazit

INHALT

(KAP. 1: 00:00)

Die Reportage ist aus der Perspektive einer Mutter entstanden, die sich mit dem Thema Computerspiele kritisch auseinandersetzen will. Sie beobachtet Mika, er ist 15 Jahre alt und spielt „League of Legends“. Gesine Enwaldt weiß, dass die Hälfte der Deutschen spielt. Sie selbst gehört zu der anderen Hälfte und denkt: Computerspielen frisst Zeit, macht dumm und einsam.

(KAP. 2: 02:00)

Indem sie ihre inneren Vorbehalte ausspricht, gewinnt sie einen Freiraum, der es ihr ermöglicht, sich aktiv mit den Spielen auseinanderzusetzen. Ihr erster Selbstversuch mit dem Spiel „Assassin's Creed“ bereitet ihr größte Schwierigkeiten. Es beginnt bereits bei der reinen Bedienung der Spielesteuerung. Wie bewegt man seine Spielfigur? Schon hier deckt sich ihre Erfahrung mit der, die jeder Gamer am Anfang macht: Zum Spielen gehört Scheitern! Die nächste Hürde stellen die konkreten Aufgaben des Spieles dar. Die jeweiligen Missionsziele können nur durch gewonnene Kämpfe erreicht werden.

(KAP. 3: 05:40)

Um überhaupt einen Einstieg in die Welt der Spiele zu finden, empfehlen die Kinder ihrer Mutter „Candy Crush“. Dieses Spiel gehört gegenwärtig zu den erfolgreichsten Handyspielen weltweit. Das funktioniert. Sie kann das Spiel bedienen und hat Erfolg. Aber bei „Assassin's Creed“ gibt es weiterhin motorische Probleme.

(KAP. 4: 07:30)

Im nächsten Schritt nimmt Gesine Enwaldt an der größten LAN-Party in Berlin teil. Sie will mit Spielern ins Gespräch zu kommen. Hier wird hauptsächlich „Battlefield“ und „Counter Strike“ gespielt. Zwei Klassiker aus dem Genre der Ego-Shooter. Die Atmosphäre ist anders als erwartet. Die Spieler sind friedlich und hochkonzentriert. Baja und Lukas, zwei Berliner Gamer, erzählen offen, um was es für sie bei den Spielen geht: Strategie und Geschicklichkeit, besser zu kooperieren als die gegnerischen Teams. Gewinnen - nicht töten ist für sie das Spiel. Dann ist Enwaldt selbst an der Reihe und erprobt sich als Terroristin in „Counter Strike“. Ihr Fazit nach der LAN-Party: „Dies hier wirkt nicht wie eine Brutstätte für Amokläufer.“

(KAP. 5: 14:10)

Die Neurowissenschaftlerin Simone Kühn untersucht an der Berliner Charité die Frage, wie sich das Gehirn verändert, wenn es täglich spielt. Veränderungen sind nach ihren Untersuchungen in drei Regionen messbar: In der Region, die für die räumliche Orientierung zuständig ist (rechter Hypocampus), ebenso wie in der Region, in der das strategische Planen (rechter präfrontaler Kortex) stattfindet.

Darüber hinaus verändert sich das Kleinhirn, das u.a. die motorische Steuerung regelt. Insgesamt verbessern sich durch das Spielen die räumliche Orientierung, das gezielte Planen und die Auge-Hand-Koordination.

Ein praktischer Nebeneffekt der Forschung von Simone Kühn: Chirurgen, die zuhause mit Ego-Shootern spielen, zeigen deutlich bessere Leistungen beim Endoskopieren, weil sie sich besser in 3D-Umgebungen orientieren können.

(KAP. 6: 16:00)

Die nächste Station ist eine Eltern-LAN-Party. Unter Anleitung der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) lernen Eltern Computerspiele kennen. Der Ausgangspunkt für diese Veranstaltungen ist eigentlich ein Kulturschock: Erstmals in der Geschichte der Menschheit bewegen sich die Kinder in einer Welt, die die Eltern nicht kennen und sich erst mühsam aneignen müssen. Wenn aber Eltern bereit sind, sich auf diese Welt einzulassen, gelingt es meistens, eine Brücke zwischen den Generationen zu schlagen.

(KAP. 7: 20:30)

In der Universitätsklinik Mainz werden auch Spielsüchtige behandelt. Die Gegner der Computerspiele heben hervor, dass etwa 5 % der Jugendlichen in die Spielsucht abgleiten. In dieser Klinik ist man aber der Auffassung, dass es vor allem die Kinder und Jugendlichen trifft, die ohnehin suchtanfällig sind, weil sie emotionale und soziale Probleme haben. Und Sucht heißt nichts anderes als Kontrollverlust.

(KAP. 8: 22:50)

Von Karl (12) lässt sich Gesine Enwaldt das Onlinespiel „My Craft“ erklären. Hier entwirft er neue Welten und „kann machen, was er will“. Allerdings ist seine Nutzungszeit begrenzt. Nach dem Ablauf der Zeit, die seine Eltern im Computer hinterlegt haben, wird das Internet gekappt und das Spiel kann nicht weitergehen. Seine Eltern sind Tanja und Johnny Haeusler. Sie haben einen Ratgeber für Eltern geschrieben, der nicht Angst vor den neuen Medien schürt, sondern praktische Anregungen gibt, wie die neue Kulturtechnik in den Familienalltag eingebaut werden kann.

(KAP. 9: 26:45)

Zum Abschluss trifft Gesine Enwaldt Gronkh und Sarazar. Die beiden sind Stars der Gamerszene. Gronkh und Sarazar - bürgerlich Erik Range und Valentin Rahmel - sind die Macher der Liveshow „Let's play together“ im Internet. Neue Spiele oder deren Erweiterungen werden von ihnen durchgespielt. Die Videomitschnitte mit ihren Kommentaren werden online gestellt und sind für die Gamer eine wichtige Informationsquelle. Aus ihrer Sicht ist die „Gamingkultur (...) eine der am missverstandendsten Subkulturen, die es überhaupt gibt.“ Und sie vergleichen sich z.B. mit der Fanszene beim Fußball. Bei den Gamern gibt es keinen Alkohol-Vollrausch und keine realen Prügeleien.

(KAP. 10: 28:45)

Gesine Engwaldts Fazit am Ende ihrer Recherche lautet: Man darf sich auch als Erwachsener in einer Phantasiewelt verlieren. Für ihre Befürchtungen vom Anfang der Dokumentation, dass Computerspiele für Kinder gefährlich sein können, findet sie keine Belege.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Auf den ersten Blick ist **Mama-Shooter** nur für den Einsatz in der Erwachsenenbildung geeignet. Weiter unten sollen aber auch noch eine Einsatzmöglichkeit in Schule und Jugendarbeit aufgezeigt werden.

ERWACHSENE/ELTERN

Vor der Vorführung des Films

Abfrage (ggf. mit Moderationskarten):

Was ist meine größte Befürchtung, wenn ich an mein computerspielendes Kind denke?

Jede/r Teilnehmer(innen) bekommt Gelegenheit zu einer Antwort.

Jeder Beitrag wird in Stichworten visualisiert.

Die einzelnen Beiträge der Teilnehmer(innen) werden nicht kommentiert. Auch nicht durch andere Teilnehmer(innen). Allenfalls sind Zustimmungen („Ich sehe das auch so“) möglich.

Vorführung des Films

Mögliche Fragen für das anschließende Filmgespräch:

Wie haben Sie die „Forschungsreise“ der Filmautorin erlebt?

Kamen Ihre Befürchtungen im Film vor?

Der Autorin ermuntert am Ende die Erwachsenen, sich auch einmal in der Fantasiewelt der Computerspiele zu verlieren. Hätten Sie dazu Lust?

Könnten Sie sich vorstellen, dass Ihnen Ihr Kind eine „Einführung“ in sein Spiel gibt und Sie einmal mitmachen?

In dem Gespräch mit den Teilnehmer(inne)n kann dann ein kleiner Einblick in den Stand der Wirkungsforschung gegeben werden (siehe Material 1).

Es kann auch ein Überblick über die vielfältigen Genres gegeben werden (siehe Material 2).

Alternativ/zusätzlich kann das Gespräch jetzt auch in die Richtung der eigenen Spielbiografie gelenkt werden (siehe Arbeitsblatt 1).

Zum Abschluss sollten die Teilnehmer in jedem Fall eine kleine Liste mit interessanten und hilfreichen Internetadressen bekommen (siehe Material 3).

Der Film und das Gespräch darüber ersetzt nicht das Angebot der „Eltern-LAN Zusammen. Spiele.Erleben“, das in Zusammenarbeit mit der bpb durchgeführt werden kann.

JUGENDLICHE

Vor der Vorführung des Films

Was denken Deine Eltern über Computerspiele? Kennen sie welche? Spielen sie selbst auch?

Was denken Deine Eltern über Dein Computerspielverhalten?

Haben sie Befürchtungen, wenn sie Dich vor dem Computer erleben?

Die einzelnen Beiträge der Teilnehmer(innen) werden nicht kommentiert. Auch nicht durch andere Teilnehmer(innen). Allenfalls sind Zustimmungen („Ich sehe das auch so“) möglich.

Vorführung des Films

Mögliche Fragen für das anschließende Filmgespräch:

Wie findest Du diese „Forschungsreise“ der Mutter/Autorin?

Sollten Deine Eltern diesen Film sehen?

Mit welchem Spiel sollte man Deinen Eltern einen Einstieg in die Welt der Computerspiele verschaffen?

Danach kann das Gespräch auf das eigenen Spielverhalten gelenkt werden (siehe AB M2).

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

BASIS-INFORMATION 1: EINIGE ASPEKTE ZUM STAND DER WIRKUNGSFORSCHUNG

Jeder hat, wenn es um Medienkommunikation geht, bereits eine Wirkungsvermutung. Und durch die Kulturgeschichte der Menschheit zieht sich eine nicht endende Diskussion um deren (schädliche) Wirkung.

Im deutschen Sprachraum findet sich als eines der ältesten Zeugnisse die Diskussion um den Briefroman „Die Leiden des jungen Werther“ (1774) von J.W. von Goethe. Der Roman soll junge Männer ermuntern haben, sich das Leben zu nehmen. Aber die Spekulationen über Wirkungen haben noch ältere Wurzeln. Platon forderte, die Erzähler von Märchen zu beaufsichtigen, damit die Kinder keine falschen Vorstellungen in ihre Seele aufnehmen (Politeia 377 b-c). Spätestens seit der Panik, die Orson Welles 1938 mit seiner Hörspieladaption des Romans „Krieg der Welten“ ausgelöst hat, ist ein einfaches Sender-Empfänger-Modell in der Wirkungsvorstellung etabliert. Einfache Wirkungsmodelle sind auch heute noch beliebt. Aber auch fragwürdig:

Je simpler eine These zur Medienwirkung ist, desto mehr Erfolg hat sie bei Laien. Ob sie dem Forschungsstand entspricht, ist unerheblich, wichtig ist die PR-mäßige Vermarktung¹.

Immer dann, wenn es zu ungewöhnlichen Gewalttaten kommt, ist die geneigte Öffentlichkeit gern bereit, schnelle Erklärungen für das Unerklärliche zu finden. „Computerspiele - Ego-Shooter – Amoklauf“ ist so ein Erklärungsmuster, das aber einer ernsthaften Überprüfung nicht stand hält.

Es gibt ein kein zuverlässiges Gesamtmodell, das die Medienwirkung erklärt. Wenn es das gäbe, würde sich die Werbewirtschaft wirklich sehr freuen. Das wenige, was bei aller Forschungsintensität in diesem Bereich gesagt werden kann, ist: Medien wirken verstärkend auf vorhandene Tendenzen.

Gerade das Hinzutreten der interaktiven Computerspiele hat die Wirkungsforschung vor neue Herausforderungen gestellt. So ist z.B. eine saubere Trennung zwischen Spielinhalt, Wahrnehmung und Wirkung ist nicht möglich, da diese von zu vielen veränderlichen Faktoren abhängig sind: Kompetenz, Erfahrung und Persönlichkeit des Spielers, jeweiliger Spielstand, gewählte Figur, Werkzeuge und Spielstrategie.

Unabhängig davon gibt es aber einige für die Wirkung wichtige Prozesse, die hier kurz dargestellt werden sollen. Das Wissen um diese Prozesse ist zumindest für den erzieherischen Umgang mit den Spielen hilfreich.

Flow

Der Spieler geht völlig in dem Spiel auf und verschmilzt mit ihm. Es wird möglich, konzentriert zu handeln und äußere Ablenkungen zu vergessen. Weil er das Spiel beherrscht, entsteht ein Gefühl der Umweltkontrolle. Der „Flow“ ermöglicht ein vorübergehendes Vergessen der eigenen realen persönlichen Situation. Damit kann ein Verlust des Zeitgefühls eintreten. Das Phänomen „Flow“ kann belohnend wirken und eine Art Sogwirkung entfalten, die Suchtpotential hat.

¹ Michael Kunczik zit. nach tv-diskurs Nr. 63.

Präsenzerleben

So, wie der Spieler in das Spiel eintaucht, erlebt er sich in diesem mediengenerierten Umfeld als „real“, als tatsächlich anwesend. Sich in die Spielfigur hineinzusetzen und mit den anderen Figuren zu agieren wird ebenso als „real“ empfunden und „soziale Präsenz“ genannt.

Virtuelle Realität

Virtuelle Realität ist die Benutzeroberfläche des Spiels. Sie ist eine simulierte Realität, in der der Spieler agieren kann. In den bisherigen Studien finden sich keine Hinweise darauf, dass die virtuelle Realität zu einer Verstärkung der Spielwirkung führt. Hier besteht allerdings noch Forschungsbedarf.

Frustration

Frustration ist, wie bei vielen (auch analogen) Spielen, ein wesentliches Motivationselement. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade können zu einer Überforderung des Spielers führen und Frustration und Wut auslösen.

Die Spielmotivation hat Einfluss auf die Feindseligkeit. Mit der Gruppengröße steigert sich die verbale Aggression. Somit ist die verbale Aggression aber keine unmittelbare Wirkung des Computerspiels, sondern ein soziales Phänomen.

Wer sich diese kleine Auswahl von Aspekten vor Augen führt, wird schnell erkennen, dass sich Computerspiele in ihrer Grundanlage nicht von „analogen“ Spielen unterscheiden. Es bietet sich in jedem Fall an, auch einmal beim Skat, bei „Mensch ärgere dich nicht“ oder gar beim Fußball zuzuschauen.

BASIS-INFORMATION 2: SPIELGENRE ERKLÄREN

Jedes Jahr kommen mehrere tausend Computerspiele in den Handel. Eine noch viel größere Anzahl wird online angeboten. Um einen kleinen Eindruck von der Vielfalt zu bekommen hilft es ein schon sich einmal die Vielzahl der Genres bewusst zu machen.

Klassisches Adventure

Opulente Welten, stundenlanger Spielspaß. Klassische Adventures sind die Romane unter den Computerspielen. Ganz ohne Zeitdruck geht es von Rätsel zu Rätsel. Logikpuzzles werden gelöst, Gegenstände aus dem Inventar kombiniert (Point & Click), Informationen erworben und Antworten im Dialog gegeben (Multiple-Choice). Der Spielende sieht sich oft in Abenteuer, Verschwörungen oder Kampagnen verwickelt, deren Ausmaß er erst spät erkennt.

Action-Adventure

Hier geht es um Action – und um Abenteuer. Nach und nach erschließt sich eine abenteuerliche Aufgabe vor eher fantastischem Hintergrund. Hier steuert der Spielende seine Figur actionorientiert, aber auch mit Köpfchen durch Dschungel, Katakomben und Verliese. Neben Prügeleien oder Schusswechseln müssen immer wieder auch Statuen verschoben, Geheimgänge gefunden oder Rätsel aus uralten Zeiten gelöst werden. Ein eigenes Genre, das sich vom klassischen Adventure aufgrund seiner kämpferischen Anteile deutlich unterscheidet.

Arcade

Dieses Genre ist aus der Tradition der Spielhalle entstanden. Es geht um Punkte und den Highscore (die höchste Punktzahl). Eingesetzt werden Geschick und Reaktionsfähigkeit bei einem schnellen, unkomplizierten Spieleinstieg, einfacher Steuerung und einer übersichtlichen Spielaufgabe. Arcade-Spiele sind äußerst variantenreich, gemein ist ihnen eine Idee: leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen.

Denkspiel

Ohne besonderen Zeitdruck besteht die spielerische Herausforderung eher in der Beanspruchung der grauen Zellen als der Fingerfertigkeit. Eventuell ist auch Geschicklichkeit ein Aspekt, aber zumeist geht es um Kombinationsgabe beim Lösen von Problemen, die oft grafisch einfach und zweidimensional präsentiert werden.

Jump 'n' Run

Der Spieler steuert skurrile Figuren, um hüpfend, springend und rennend verschiedene Plattformen zu erklimmen und Hindernisse zu überwinden. Neuere Jump 'n' Runs sind häufig mit Missionen, Adventure-Elementen und Waffen angereichert, mehr und mehr finden sie in 3D-Umgebungen statt. Dennoch bleiben sie im Kern ihres Spielangebots große fantasievolle, themenorientierte Welten mit viel Abwechslung bei der Erfüllung nicht-kriegerischer Aufgaben.

Gesellschaftsspiel

Den Spieler erwartet die digitale Umsetzung eines Brett- oder Kartenspiels oder eine andere, zumeist klassische Spielvorlage mit komplexem, bekannten Regelwerk und einem Mehrspielermodus. Die Visualisierung hält sich dicht an das Original.

Kinder/Kreativ

Hier finden sich viele der direkt für die jüngsten Spieler programmierten Angebote. Einfache bunte Aufgaben fordern und trainieren Fähigkeiten. Die Spiele knüpfen an Erfahrungen mit anderen Medien und an mediale Vorlieben der jüngsten Spielenden an. So werden Bilder der Lieblingsfiguren ausgemalt oder diese in Szenerien eingesetzt. Spielerisch werden so Kreativität und Produktivität angeregt.

Management

Der Spieler ist in der Rolle des aufstrebenden Unternehmers oder er managt eine komplexe Anlage. Konkurrenz, Finanzen, Personal und technische Entwicklungen sind seine Themen. Im Unterschied zu den Genres der zivilen Simulation und der Aufbaustrategie geht es hier letztlich um monetär-wirtschaftliche Aspekte.

Rollenspiel

Der Spieler als Retter. In einer oft mittelalterlich geprägten, von allerlei Ungemach heimgesuchten Welt geht er innerhalb einer mehr oder weniger langatmigen Geschichte in die Heldenposition. Der Held kann verschiedene Klassen erreichen, kann zum Beispiel Ritter, Magier oder Elfe sein. Für die Erfüllung der Quests (Aufgaben) wird eine Gruppierung von Spielcharakteren (Party) aufgebaut, die der Spielende in Kämpfe führt. Mit computergesteuerten Charakteren (NPC – Non Playable Characters) werden Dialoge geführt, um Informationen zu den Quests zu erlangen.

Shooter

Die Shooter werden inzwischen in vier Untergenres eingeteilt. Allen gemeinsam ist, dass das Erleben einer permanenten Bedrohung, der Schutz der eigenen Figur, das Ausschalten der angreifenden gegnerischen Spielfiguren als Spielkonzept im Vordergrund steht. Es sind Missionen zu erfüllen, der Spieler leitet seine Spielfigur durch offenes Gelände, Katakomben, Lagerhallen oder Ähnliches, um Gegnerfiguren zu besiegen und die eigene Figur zum Ziel zu führen. Ein recht linearer Spielweg führt zu den Ausgängen der Spielabschnitte, die erfolgreich erreicht und teilweise verteidigt werden müssen.

a) *Ego-Shooter*

sind oft storybasiert, der Spieler steuert die Spielfigur aus der Ich-Perspektive, d.h. er sieht nur die Waffe im Anschlag. Taktische Erwägungen dienen vornehmlich der eigenen Deckung. Der Spieler muss seine Spielfigur so steuern, dass die Gegnerfiguren ausgeschaltet und neue Waffen, Munition oder kleine Hinweise gefunden werden können, die das Überleben sichern und ihn in der Story voranbringen.

b) *3rd-Person-Shooter*

Aus der Schulterperspektive wird bei diesem Genre der ganze Held sichtbar, damit steigt auch der Spieler tiefer in dessen Geschichte ein. Die Kamera sorgt für einen übersichtlichen Weitwinkel und lässt Raum für mehr Taktiken, um Gegnerfiguren auszuschalten, Deckungsmanöver zu gestalten oder technische Finessen anzuwenden.

c) *Taktik-Shooter*

konzentrieren sich zwar auch aufs Schießen, weisen dem Spieler aber auch andere Wege. So können Gegnerfiguren zum Beispiel umgangen oder abgelenkt oder im Team Gebäude infiltriert werden. Gegen die meist linearen Ego-Shooter sind Taktik-Shooter schon eher eine Herausforderung der hohen Militärkunst.

d) *Online-Shooter*

Hier tritt ein Spieler nicht gegen computergesteuerte Gegnerfiguren an, sondern misst sich mit der Intelligenz der Mitspieler. Vorgefertigte Spielebenen (Maps) dienen als Kampfplatz, hier müssen nun Ziele erreicht, Gegner ausgeschaltet oder Stellungen oder Personen geschützt werden. Ein hohes Maß an Kommunikation und Planung ist Voraussetzung für erfolgreiches Online-Spielen.

Simulation

Ob Technikfunktionen oder Lebensumgebungen – der Spieler vollzieht hier komplexe Zusammenhänge virtuell nach. Das können das Bedienen von Fahrzeugen, das Leben von Menschen oder Wirtschaftskreisläufe sein. Dabei steigt man direkt in die Maschinen, Zusammenhänge oder Umgebungen ein, erlebt sie von innen und lässt sie funktionieren.

Lifestyle

Lifestyle-Spiele stehen für locker-leichte Unterhaltung. Sie kommen ohne die Spieltiefe anderer Genres und ohne eine Hintergrundstory aus, nutzen aber durchaus typische Elemente der Umsetzung von Spielideen. Hier geht es vordergründig um Alltagsthemen und -probleme wie Fitness, Schminken, Nichtrauchen oder Mode.

Sportspiel

Hier werden Sportarten realitätsnah nachgestellt. Geboten werden Originallizenzen (Vereine, Marken und Ligen), -kommentatoren und -gesichter, so dass auch Gelegenheitsspieler oder Neueinsteiger sich schnell und ohne Hürde zu Hause fühlen, weil sie die Regeln und Helden kennen. Sportspiele sind regelmäßig mehrspielerfähig und werden TV-ähnlich oder zumindest realitätsnah präsentiert. Erwartbar ist zudem eine jährliche Neuauflage mit aktuellen Regel-, Trikot- und Kaderänderungen.

Strategie

Sieg oder Niederlage – der Spielende ist der virtuelle Stratege, er geht planerisch vor und setzt gezielt seine unterschiedlichen Ressourcen oder Einheiten ein. Er steuert das Geschehen meist aus der isometrischen Perspektive (mit Blick von schräg oben auf seine Spielfläche).

Quelle: www.usk.de

LINKS UND LITERATUR (STAND: 24.03.2015, AUSWAHL)

ZUM FILM:

http://www.ndr.de/fernsehen/sendungen/panorama_die_reporter/Mama-Shooter,mamashooter122.html

<http://www.playnation.de/spiele-news/games/ndr-doku-mama-shooter-ueber-welt-spieler-id57218.html>

NUTZUNG UND WIRKUNG VON COMPUTERSPIELEN:

<http://www.familienhandbuch.de/archiv/auf-jugendschutz-bei-videoportalen-achten>

http://www.grimme-institut.de/imblickpunkt/pdf/imblickpunkt_games.pdf

<http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/gewalt/wirkung-wie-wirkt-gewalt-in-computerspielen/>

<http://medienkompetenz.katholisch.de/Medienwelten/KinderMedien/ComputerspieleSpielspassoderRisiko.aspx>

<http://www.swr.de/swr2/wissen/wirkung-computerspiele/-/id=661224/nid=661224/did=13009574/1uqx6wc/index.html>

ÜBERBLICK ARBEITSBLÄTTER

M1 Für Eltern bzw. Erwachsene

M2 Für Jugendliche

M3 Erinnerungen

M4 Informationsquellen

M1 *Für Eltern bzw. Erwachsene*

Welche (Rollen-)Spiele haben Sie in Ihrer Kindheit gespielt?

Was war Ihr Lieblingsspiel in Ihrer Kindheit?

Von welchen Spielen durften Ihre Eltern nichts wissen?

Welche Spiele haben Ihre Eltern abgelehnt? Mit welcher Begründung?

Welches elektronische Spiel war/ist Ihnen sympathisch?

Welche Befürchtungen verbinden Sie mit Computerspielen?

Gibt es für Sie positive Aspekte bei Computerspielen?



M2

Für Jugendliche

Welche Bedeutung hat das Spielen im Alltag für Dich?

Welches sind Deine Favoriten und warum gefallen sie Dir so gut?

Welche Spiele (Genre) gefallen Dir überhaupt nicht?

Wie sagen Deine Eltern zu Deinen Computerspielen?

Welche Spiele wären aus Deiner Sicht geeignet, Deinen Eltern einen guten Einstieg in die Welt der Computerspiele zu geben?

M3

Erinnerungen

(Schreiben Sie bitte auf eine Pinnwand im Seminarraum)

Erinnerungen?

Tamagotchi

Pong

Larry

PacMan

Super Mario

Gameboy

... Bitte ergänzen Sie!

Die in Berlin ansässige „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK“ prüft die Spiele unter dem Aspekt des Jugendschutzes und vergibt in Zusammenarbeit mit den obersten Landesjugendbehörden Altersfreigaben. Dort ist auch ein Elternratgeber entstanden, der kostenfrei heruntergeladen werden kann.

<http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK-Elternratgeber.pdf>

In der Onlinedatenbank können auch die Alterseinstufungen aller Spiele abgefragt werden:
www.usk.de

Das ComputerProjekt Köln e.V. betreibt eine pädagogische Ratgeberseite für Computer- und Konsolenspiele im Internet:
www.spieleratgeber-nrw.de

Die bpb hat ein Kooperationsangebot für Bildungswerke. „Eltern-LAN Zusammen.Spiele. Erleben“

<http://www.bpb.de/veranstaltungen/format/seminar-workshop/179405/eltern-lan-eine-lan-party-nur-fuer-eltern-und-paedagogen>

Zum Abschluss eine Ermutigung:

„Die Eltern dürfen ruhig darauf vertrauen, dass ihre Kinder, die in einer anderen Zeit und in einer ganz neuen Umwelt aufwachsen, darum auch von vornherein sich besser einstellen und rüsten gegen die vielfachen Belastungen, denen sie begegnen.“

Päpstliche Kommission für die Instrumente der sozialen Kommunikation (CeP Nr. 70)

Online abrufbar unter:

http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/documents/rc_pc_pccs_doc_23051971_communio_ge.html



Katholisches Filmwerk GmbH

Ludwigstr. 33
60327 Frankfurt a.M.

Telefon: +49-(0)69-97 14 36-0

Telefax: +49-(0)69-97 14 36-13

E-Mail: info@filmwerk.de

www.filmwerk.de

