

Jugendgefährdende Computerspiele

Informationsveranstaltung am 07.12.05 im Rahmen der Lehrerfortbildung „Weblotsen“ in der Marylandschule, Karlsruhe. Referent: Herrn Frank Breido (Osnabrück, Overhead-Projektion exemplarischer Spielsequenzen)

Jugendliche verbringen viele Stunden ihrer Freizeit mit Computerspielen. Was fasziniert sie an den Spielen? Was beabsichtigen die Spielehersteller? Lauern Gefahren?

Gliederung

Beispiele für Arten von Spielen	2
Allgemeines zur Wirkung der Spiele auf den User	2
Besonderheit der erzeugten Stress-Situation beim Computerspiel	2
User in der Rolle des Gewinners	2
User in der Rolle des Verlierers	2
Zielsetzungen von jugendgefährdeten Computerspielen	3
Industrie.....	3
Politik	3
Einzelne Spiele	4
The Threat von www.egosoft.com	4
Need for Speed Underground.....	4
Sims.....	4
Autorennspiel (Name?)	4
Jediacademy	4
Starwars King of the old Republic	5
Alien vs. Predator (wie die Kinofilme)	5
Doom 3	5
Painkiller	5
Dark messiah	5
King of Persia.....	5
Call of Duty (Kriegspiel).....	5
Hellforce	5
World of warcraft/Hersteller: Blizzard.....	6
Counterstrike	6
Besprechung	7
Frage: Was kann empfohlen werden?	7
Was können Eltern unternehmen ?.....	7
Randthema.....	7

BEISPIELE FÜR ARTEN VON SPIELEN

Strategieaufbauspiele z.B. Siedler 5. LAN-Spiele: werden auf einem lokalen Computernetz mit mehreren Rechnern ausgeführt. Spieler können z.B. im Wettbewerb spielen.
Multiplayerspiele: werden oft per Internet auf einem Server gespielt. Teilweise spielen 11.000 Spieler auf einem Server. Spiele haben heute den Charakter interaktiver Filme.

ALLGEMEINES ZUR WIRKUNG DER SPIELE AUF DEN USER

- Hardcore-Spieler spielen 10-12 Std./Tag
 - Mehrere Todesfälle sind in der Szene aufgetreten - Gehirnforschung analysiert warum.
 - Die Spieler behaupten: „nicht so schlimm, das macht mit gar nichts aus“.
Aber wenn es den Spieler kalt lassen würde, würde er nicht spielen.
 - Körperreaktionen werden beim Spieler ausgelöst (s.u.)
 - User wird emotional angeregt
- Folge: das Leben wird in den Rechner verlegen. Dies führt zu Vereinsamung
Machen Spiele aggressiv – **Ja, eindeutig.**

BESONDERHEIT DER ERZEUGTEN STRESS-SITUATION BEIM COMPUTERSPIEL

Mal ein Lob und im nächsten Moment wieder ein Gehetzter (Gewinner und Verlierer zugleich):

Diese besondere Inanspruchnahme des Spielers als Gewinner und Verlierer erzeugt im Körper des Spielers einen besonderen, schädlichen **Hormon-Cocktail.**

USER IN DER ROLLE DES GEWINNERS

Auf dem Weg zum Sieg: Hormone und Botenstoffe werden vom Körper ausgeschüttet.
Reaktionen eines Gewinners:
Dopamin, Adrenalin → Gefühl: unschlagbar.
Endorphine gegen Schmerzen, Testosteron
Glücksgefühle werden ausgelöst

USER IN DER ROLLE DES VERLIERERS

Reaktionen eines Verlierers
Beine werden schwer
Kortisol (Stresshormon) wird ausgeschüttet: bewirkt z.B. Absinken des Blutdrucks und vorzeitige Alterung: <http://www.netpharmacy.de/gesundheitaktuell/stremachtalt/>
Schmerzen treten auf ohne kausalen Zusammenhang.
Hormon Adrenalin wird in lebensbedrohlichen Situationen ausgeschüttet.
Adrenalin verbraucht in höchstem Masse in den Körper eingelagerte Vitamine. Das beeinträchtigt die Gesundheit.
Indikator für eine solche Reaktion: z.B. die Hände werden kalt.
Ein Adrenalin-Schock kann eintreten.

ZIELSETZUNGEN VON JUGENDGEFÄHRDENEN COMPUTERSPIELEN

INDUSTRIE

Milliardenkonzerne wollen Sucht auslösen.

80% der Spiele laufen nicht sofort – der User soll zur Homepage des Herstellers gehen.

Langzeitspiele: der User spielt oft mehr als 100 Std. ohne eine Wiederholung der Sequenzen.

15mal geht es nicht – beim 16. Mal dann irgendwie doch – das ist manipuliert – Motiv der Hersteller: beschäftigen.

Neue Spiele haben mehr Hunger – teilweise wird der Kauf weiterer CDs erforderlich.

Hollywood hat sich in Spielbranche eingekauft. Das hat die Spiele geprägt. Was früher auf dem Index war, erscheint heute wieder als Spiel.

Merchandisingwelle geht mit Filmen einher und hat eine Ausprägung im Herausbringen eines passenden Computerspiels. Teilweise erscheint das Computerspiel schon vor dem Film.

POLITIK

Waffenindustrie? will Veränderungen am Verhalten erwirken.

Früher als bei Ausbildung auf Zielscheiben geschossen wurde, haben nur 15% im Kriegsgeschehen tatsächlich auf Menschen gezielt.

Nachdem bei der Ausbildung auf menschenähnliche Zielscheiben (Figuren) geschossen wurde, haben 90% im Kriegsgeschehen auf Menschen gezielt. Diese Verhaltensänderung wurde zuerst in Vietnam festgestellt.

Zielsetzung: Jugend hart machen.

EINZELNE SPIELE

THE THREAT VON WWW.EGOSOFT.COM

Wer pausiert wird herabstuft. Er bekommt bei anderen Völkern Feindstatus.
Angestrebt wird eine Langzeitmotivation.

Aufforderung zum Pausen machen steht zur Absicherung im Handbuch. Der Spieler spielt aber erfahrungsgemäss stundenlang und wird sehr gestresst.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Die unreale Perspektive „auf Anhängerkupplung“ ist angenehm (Sichtpunkt mittig)
Real ist aber die Stosstangen-Perspektive – diese führt aber im Spiel zu Unwohlsein und Tunnelblick

Fahrgewohnheiten werden beeinflusst. Auch bei erfahrenen Autofahrern treten Veränderungen ein.
Altersfreigabe 6 Jahre. Zuständig ist USK-Behörde.

SIMS

ohne Altersbegrenzung. Soap (Seifenoper).
Folge des Spiels: Kinder und Jugendliche landen durch Überforderung in der Psychiatrie
Spiel enthält für Kinder ungeeigneten Sex-Trainingsmodus. Auch gleichgeschlechtlich (derzeit herausgenommen). Die Darstellung menschlicher Körper ist hierbei detailliert.
Vermehrung ist Voraussetzung für Spielerfolg.
Kinder sind überfordert:

Praktischer Fall bei einer 8jährigen Spielerin:
Hat Baby verhungern lassen, wegen als überzogenen empfundenen Ansprüchen.
→ Konflikt mit Ehemann. Zur Lösung des Problems wird Haus angezündet. Ehemann ist entsorgt.
Lebensversicherung wird kassiert.
Eltern entsorgen – schimpfen nur. Großeltern wiederbeleben. Motivation: Großeltern geben gern Geldgeschenke.

AUTORENNSPIEL (NAME?)

Autorennspiel bei dem Beifahrer entsorgt werden sollen. Beifahrer werden aus den Autos geschleudert und verletzen sich drastisch. Realistische Darstellung. In Deutschland freigegeben ab 12 Jahre.
Begründung: Beifahrer sollen angeblich Dummies sein.

JEDIACADEMY

move = Schwertschlag – muss erlernt werden. Dies ist aufwendig.
Probleme:
- Moves werden ohne ausreichende Spielpraxis wieder verlernt
- in der Spielpraxis wird stundenlang reagiert. Dies führt zu Auszehrung.
Enthält viele Filmsequenzen.

STARWARS KING OF THE OLD REPUBLIC

Rollenspiel Traum aussuchen/gestalten. Ähnlichkeiten mit Sims.
Weibliche Spielfiguren sind sexistisch aufgemacht – Blickwinkel des Betrachters: niedrige „Anhängerkupplungsperspektive“.
Skillbaum, Charakter-Auswahl:
Fähigkeiten und Attribute der Spielfigur zuordnen
Als Rollen sind Einstellungen Gut, böse, mittel möglich.

ALIEN VS. PREDATOR (WIE DIE KINOFILME)

Dünster, aufreibend, Leichenteile fliegen extrem durch die Räume. Unvorstellbare Brutalität.

DOOM 3

Bei diesem Spiel treten teilweise Herzrhythmusstörungen bei Usern auf.
Adrenalin-Spiegel wird hochgeschraubt
Spieler kann Tor zur Hölle öffnen.
Es geht zu wie in einer Schlachtbank.
Früher waren die vergleichsweise weicheren Versionen 1 + 2 verboten.
Das Spiel prägt und beeinflusst.
Der Spieler ist unter Fleischbrocken, die sich noch bewegen.

PAINKILLER

Gedärme und Körperteile fliegen durch die Räume.

DARK MESSIAH

Es wird ausgiebig gefoltert, viel Magie, Szenen können in Zeitlupe wiederholt werden.

KING OF PERSIA

Typisches Kennzeichen vieler Spiele: Dämonen sind und wirken in der ausgewählten Spielfigur.
Mystischer Charakter.

CALL OF DUTY (KRIEGSPIEL)

Mitkämpfer werden zerrissen und versuchen sich Gedärme wieder in den Körper zu drücken.

HELLFORCE

Spielsymbole erscheinen erst beim Beenden eines Spiels bzw. nachdem sich ein Spieler länger damit beschäftigt hat und höhere Levels erreicht hat. Z.B. Doppelkreuz – Symbol im Satanismus.
Spiele mit solchen Symbolen werden hauptsächlich in Russland produziert.
Häufig: Symbol Pentagramm. Teilweise sehr kurz und unterschwellig.
Mit zunehmendem Spielverlauf (User kommt in höhere Levels) erscheint im Spiel immer deutlicher der Schriftzug „**Satan ist der König**“ auf einer Kirche.
Unterschwellige Zeichen:
Kirche voller Pentagramme
Gebrochene Kreuze (Symbol wurde des Peace-Bewegung angedreht)
<http://www.sekten-sachsen.de/satan-symbole.htm>

WORLD OF WARCRAFT/HERSTELLER: BLIZZARD

Grafische Hightech. Multiplayerspiel. Erfordert anspruchsvolle Grafikkarte. 4,5 Mio. Spieler weltweit. Langzeitspiel. Pentagramme erscheinen.

Spieler unterhalten sich nebenbei miteinander über Headset im **Teamspeak** (stabiles Zusatzprogramm)

11000 Spieler sind pro Server möglich.

Kinder gehen nicht mehr zur Schule und schleichen sich schon morgens vor um 3 Uhr an den Rechner.

Spieler, die getötet wurden auferstehen am Friedhof und können wieder mitspielen.

Ziel: Capture of flag (Flagge holen). Potentielle Mitspieler begeben sich auf Server in Warteschleife bis zum Spielbeginn. Dann wird ununterbrochen in Verbänden von 40 Mitspielern gekämpft.

Rolle im Spiel: z.B. Priester = heilen.

COUNTERSTRIKE

Spielerindustrie: Wir verstehen, wenn Du nicht in die Schule gehen magst:

Komm in unsere Liga (Spieler mit sehr hohen Spielfertigkeiten).

Wir zahlen \$250.000 Gage für einen Sieg im Counterstrike.

Beispiel für einen Spieler: \$250.000 gewonnen. 17 Jahre alt. War 5 Jahre lang nicht mehr in der Schule. Nicht greifbar. Ständiger Standortwechsel.

<http://compadre.de/counterstrike.shtml>

BESPRECHUNG

FRAGE: WAS KANN EMPFOHLEN WERDEN?

z.B. Addy Lernspiel bis 9. Klasse
Gelber Außerirdischer erklärt.

WAS KÖNNEN ELTERN UNTERNEHMEN ?

1.) Erfahrung vor dem Kauf von Spielen sammeln:

Amazon enthält viele Spiele-Rezensionen
Auflistung indizierter Spiele in www.Bpjm.com

2.) Achten auf Ausstattungsmerkmale von Spielen:

Option Speichern können - teilweise nicht vorhanden. Hierdurch tritt Spielzwang ein. Es kann nicht abgebrochen werden.

3.) Gespräch mit den Kindern über ihre Computerspiele:

Die Aussage „Es macht mir nichts aus“, stimmt nicht.
Shooter spielen vermeiden.

Gegenmassnahmen: Eltern müssen Kinder entwöhnen und ihnen Alternativen und Ausgleich bieten.
Wenn beim Spielen die Hände werden kalt, so ist dies ein persönliches Alarmsignal.

4.) Computer der Kinder beeinflussen:

Neue Spiele sind hardwarehungrig – hierdurch können Eltern Riegel verschieben. Kaufzurückhaltung bei Hardware.

RANDTHEMA

Kommentar zu **Harry Potter** von Pastor David J. Meyer:

Beitrag der Site: www.wort-des-kreuzes.de

Harry Potter beinhaltet echte okkulte Namen!

→ <http://wort-des-kreuzes.de/Glaebige/HPnamen.htm>

Auszug:

Harry lernt auch ein komplett neues Vokabular, einschließlich Worten wie "Azkaban", "Circe", "Draco", "Erised", "Hermes" und "Slytherin", welche alle Namen von wahren Teufeln und Dämonen aus dem Okkultismus sind.

Karlsruhe, 07.12.05 - 25.01.06

Protokoll-Schreiber:

Hubertus Marek

<http://www.mcpin.org/html/erfahrungen.html> (vgl. Randthema: Fernsehen)