

Faszination Computerspiele und Mobile Kommunikation

Informationen zur Referentin: Ingrid Bounin

Projektleiterin „Medien – aber sicher“ (Projekt bis Ende 2010)

Leitende Redakteurin bei www.mediaculture-online.de
beide Projekte am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg.

Ausbildung: Journalistin und Pädagogin.

Präsentation zum Nachlesen: www.mediaculture-online.de

Medien - aber sicher

Anlauf- und Beratungsstelle	Thementour	Unterrichtsmodule
<p>In Stuttgart</p> <p>Informationen, Beratung, Referenten</p> <p>0711-2850-777</p>	<p>Veranstaltungen in ganz Ba-Wü</p> <p>Informationsveranst. Elternabende Fortbildungen Unterrichtseinheiten</p>	<p>Zu allen Themen des präventiven Jugend- medienschutzes</p> <p>Internet, Social Communities, Chat, Computerspiele, Handy</p>

Computer – Konsolen - Onlinespiele

Etwa 20 – 30 Millionen
Spieler/innen in Deutschland

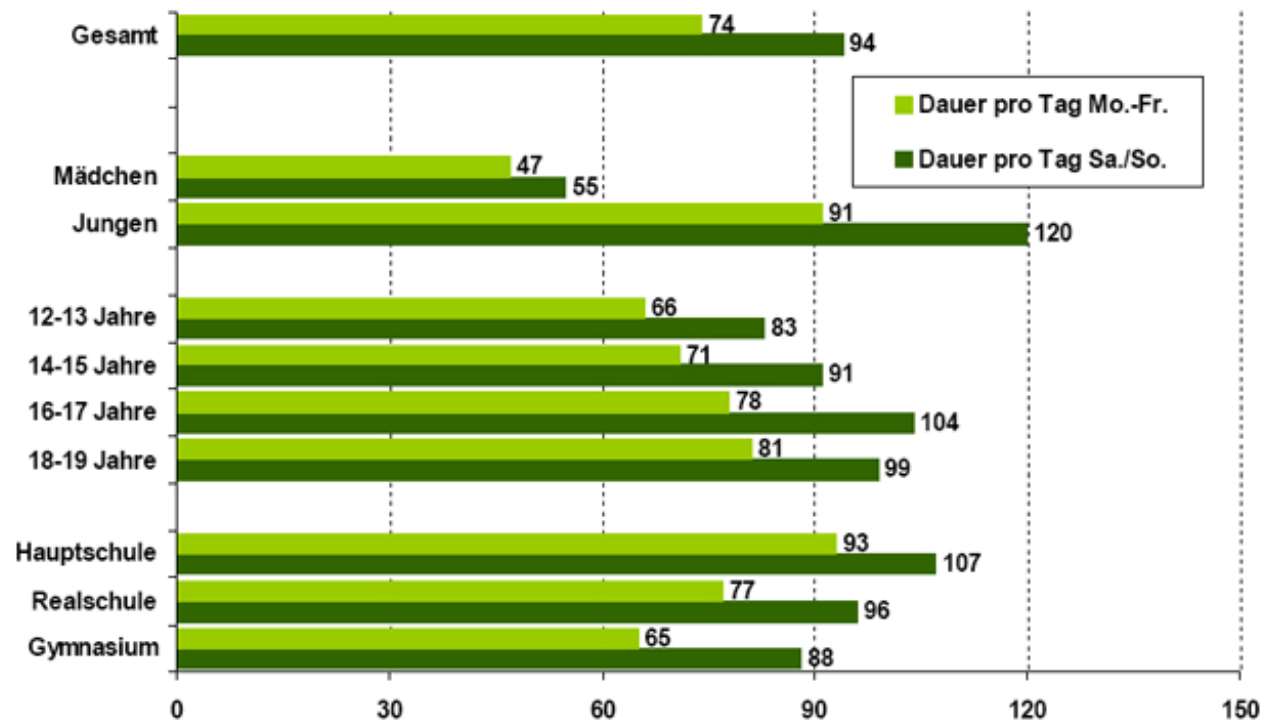
Durchschnittsalter: 25



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -

Computer-/Konsolenspiele:
- Nutzungsdauer der Spieler -

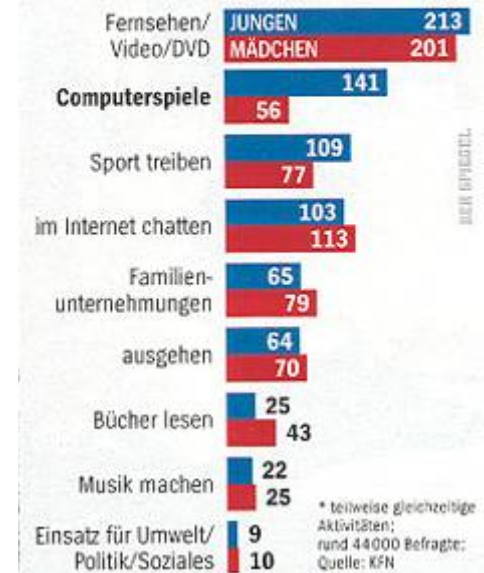


Quelle: JIM 2008, Angaben in Minuten

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-Spielen, n=948

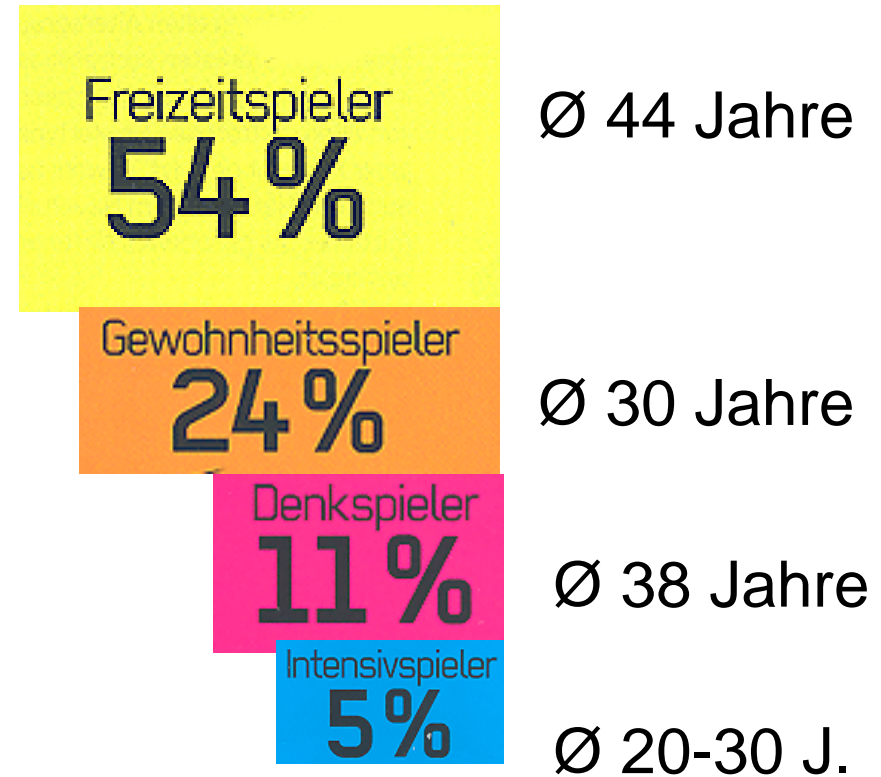
Was Neuntklässler mit ihrer Freizeit anfangen*

Tagesdurchschnitt in Minuten



Computer- und Onlinespiele

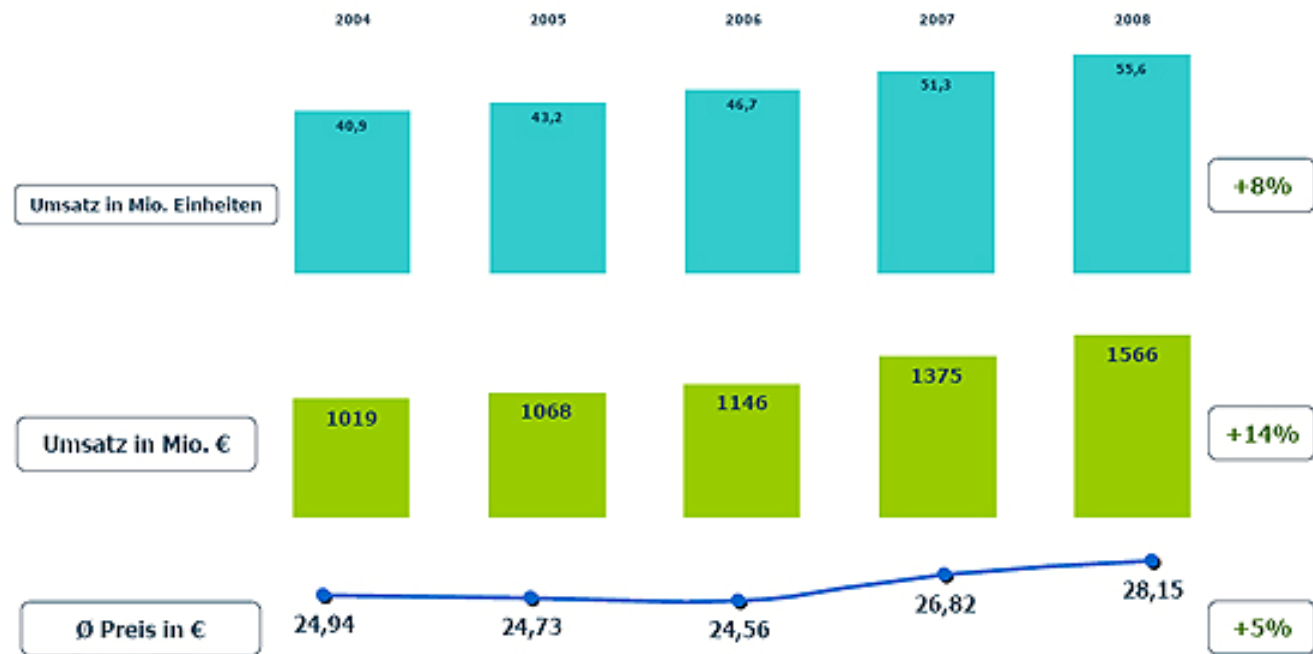
Repräsentative Untersuchung von Electronic Arts (2006)



33 Prozent der Spieler sind weiblich, Tendenz steigend

Das
Geschäft
boomt

BIU Unterhaltungssoftware: Marktentwicklung



© 2009 BIU e.V. www.biu-online.de

Quelle: GfK Panel Services Deutschland

In Deutschland gibt es etwa 20- 30 Millionen Spieler.
(Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware)

Das Durchschnittsalter der Spieler liegt bei 23 Jahren.

Was fasziniert an Computer- und Onlinespielen

Unterrichtseinheit zur Faszination

[http://www1.fh-](http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/faszination/ue_faszination.pdf)

[koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/faszination/ue_faszination.pdf](http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/faszination/ue_faszination.pdf)

1. dem Alltag entfliehen (Eskapismus),
2. eigene Unzulänglichkeiten "überspielen" (Kompensation),
3. Macht ausüben, Erfahrung der eigenen Wirksamkeit, Herausforderungen bestehen
4. Erfolgreich zu sein, Anerkennung durch andere
5. Kontrolle über eigene Handlungen
6. Geselligkeit und Austausch durch gemeinsames Spiel im „Clan“, in der „Gilde“ Chat etc.
7. Experimentieren mit Rollen und Handlungsmustern
8. Stress- und Aggressionsabbau, Flow-Erlebnisse
9. Abgrenzung von den Erwachsenen

Spielgenres

Es gibt zwei Strategien der Spieleindustrie:

- a) Kurze schnell spielbare Games für Zwischendurch.
- b) Spiele ohne Ende und ohne speicherbare Spielstände – langes Spiel erforderlich.

Ego-Shooter	Counter Strike, Quake, Doom...
Simulation	Kriegs-,Flugsimulation, Sims
Strategie	Age of Empires, Warcraft III,
Rollenspiele	World of Warcraft
Action-Adventure	Tomb Raider, Myst, Grand Theft Auto
Geschichte	Nazi-Doom, Sudden Strike, Blitzkrieg
Sport	Fifa, Golf
Jump n Run	Super Mario
Rennspiele	Need for speed
Kampfspiele	Tekken
Karten-, Quiz-, Wissens-, Lernspiele	Sudoku, Solitär, Deal or no Deal...

Verkaufsschlager



Konsolen- Spiele insg: ein Plus von 48 % in 2008

Playstation 3	Tom Clancy's Hawx (16), Killzone 2
X-Box	Halo Wars (12), Tom Clancy's Hawx
Wii (bisher 50 Mio Stück verkauft)	Wii fit, Mario Power Tennis
Nintendo DS (bisher 100 Mio Stück verkauft)	Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf, Mario Kart
PC-Spiele und Online-Spiele	World of Warcraft, Counterstrike, Crysis (Ego-Shooter, mehrfach ausgezeichnet), Fifa



20 Prozent der 12-19-Jährigen spielen täglich unterwegs (meist auf dem Handy) Studie JFF, 2007

Computer- und Onlinespiele – E-Sport

E-Sport: Wettkampf im Spielen von Computerspielen im Mehrspielermodus .

Championship Gaming Series: 2007 Preisgeld von 1 Mio Dollar.

World Cyber Games im November 2008 in Köln.

Elektronik-Sport-Ligen – ESL: 2 Mio registrierte Spieler

<http://www.esl.eu/de/>

Einer der erfolgreichsten Clans in Deutschland.

<http://www.alternate-attax.de/?s=news>

Alterskennzeichnung USK

Unterrichtseinheit der FH Köln
zur USK

http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/downloads/schulischemp/modul_1_jugendmedienschutz.pdf

Alle Spiele werden geprüft: 2950 in 2008

Prüfergebnisse in Prozent, alle Verfahren

	2007	2008
Freigegeben ohne Altersbeschränkung.....	44,0%	48,6%
Freigegeben ab 6 Jahren.....	16,1%	14,5%
Freigegeben ab 12 Jahren.....	20,5%	19,5%
Freigegeben ab 16 Jahren.....	12,6%	10,8%
Freigegeben Keine Jugendfreigabe.....	5,3%	5,2%
Freigegeben Keine Kennzeichnung.....	1,5%	1,4%



World of Warcraft (Blizzard)

Elterliche Freigabe bei
World of Warcraft

Gilt bei Sucht-
beratern als „Heroin“
unter den Spielen.



Massive Multiplayer Online Roleplaying Game
MMORPG

Ca. 11 Mio Spieler weltweit,
ca.700 000 in Deutschland.

50 Prozent Marktanteil bei Online-Spielen

Gebührenpflichtig: ca 13 Euro/Monat ~ 130 Mio/Monat

Mögliche Gefahren insgesamt

[Arbeitsblatt von
klicksafe zur
Spielsucht](#)

Verlieren in Spielwelten – Verlust des Realitätsbezugs

Suchtverhalten (etwa 10 Prozent der Spieler gefährdet), das ergibt eine Zahl von etwa 2 Millionen.

2009, Prof. Pfeiffer: 3 Prozent der Neuntklässer computerspielabhängig.

These: Förderung von Aggressivität und Gewalttätigkeit – Alle ernstzunehmenden Wissenschaftler weisen aber einen einfachen Ursache-Wirkungszusammenhang zurück.

Prof. Pfeiffer: [Schlechtere schulische Leistungen](#) (2005ff)

Wie entsteht Gewalt ?

[Thomas Feibel in einem Vortrag zu Computerspielen, April 2008](#)



Ein Bündel von Faktoren

Häufig im Kollektiv

Männlichkeitsrituale

Sich gegenüber den anderen als „hart“ beweisen/Wirksamkeit erfahren

Alkohol

Eigene Gewalterfahrung

Familiengeschichte

Verfügbarkeit von Waffen

Was können wir tun?

Sich interessieren, selbst einmal spielen

Im Gespräch bleiben, Spiel-Regeln vereinbaren

Im Unterricht thematisieren, über Werte diskutieren

Altersfreigaben beachten und durchsetzen: [USK](http://www.usk.de)
(www.usk.de)

Eltern, PädagogInnen informieren

Alternativen bieten

Gemeinsame Qualitätskriterien entwickeln – (hist. Spiele)

Bei Problemen Hilfe anbieten – Suchtberatung,
Psychologische Beratungsstellen

Medienentwicklung bis 2020

Informationstechnologie durchdringt
alle Lebensbereiche

Always On – Internetverbindung wird
zum Normalzustand

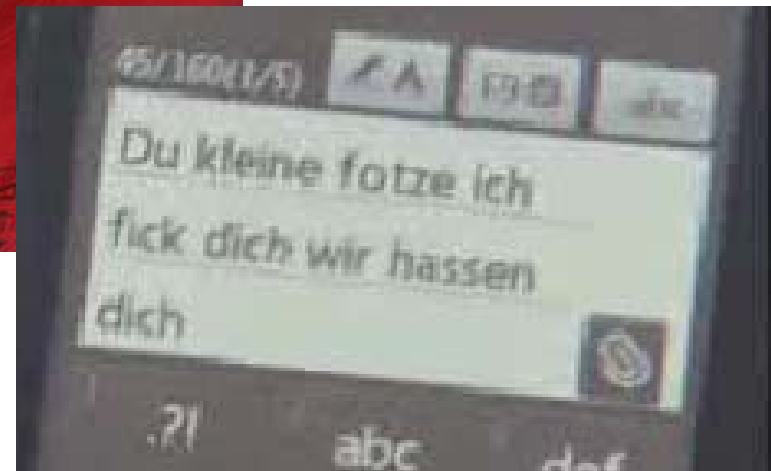
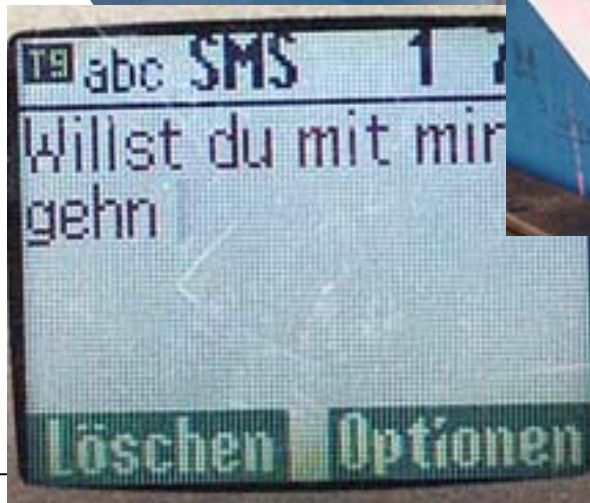
Handy als „soziale Nabelschnur“
Hauptziel: Kommunikation

Privatsphäre gefährdet: Grenzen
zwischen privat und öffentlich fließend

Immer mehr Menschen haben
Erfahrungen mit virtuellen
Umgebungen

3. Handys

Multimediale Alleskönner



Chancen ...

Telefonieren, Simsen, Fotografieren, Filmen, Musik hören, im Internet surfen, Spielen, Orten,...



Funktionen des Handys für Jugendliche

- **Organisation des Alltags** (Wecker, Kalender, Verabredungen, Kontaktaufnahme zu Eltern etc.)
- **Beziehungen** (Freundschaften, Schaltzentrale des sozialen Netzwerks)
- **Identität** (individuelles Design durch Accessoires, Beschriftung, Musik...)
- **Information** (Nachrichten und Informationsdienste)
- **Unterhaltung** (SMS, Musik, Spiele,...)

...und Risiken



Schuldenfalle Handy

Problematische Inhalte: Happy Slapping, Snuff-Videos

Mobbing

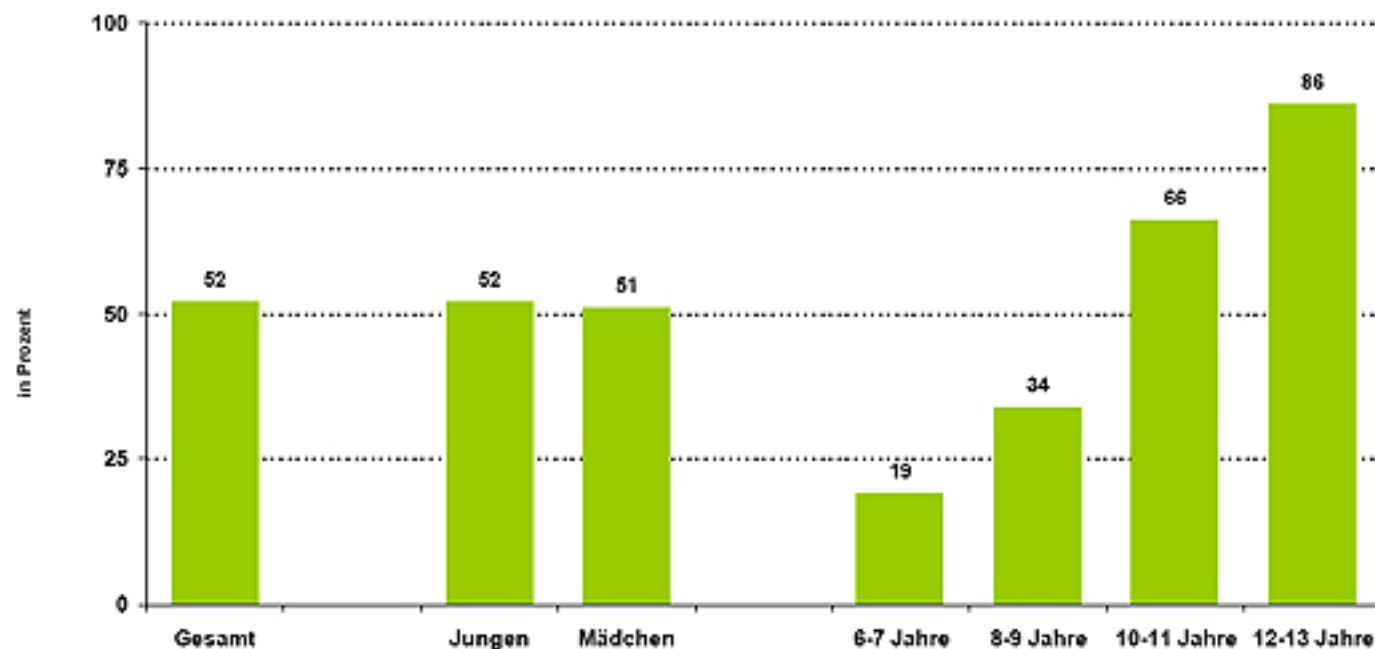
Unerwünschte Zusendung von Fotos und Filmen

Diebstahl

Viren und Würmer

Handys in Kinderhand (2008)

Handy-Verfügbarkeit 2008
Angaben der Kinder

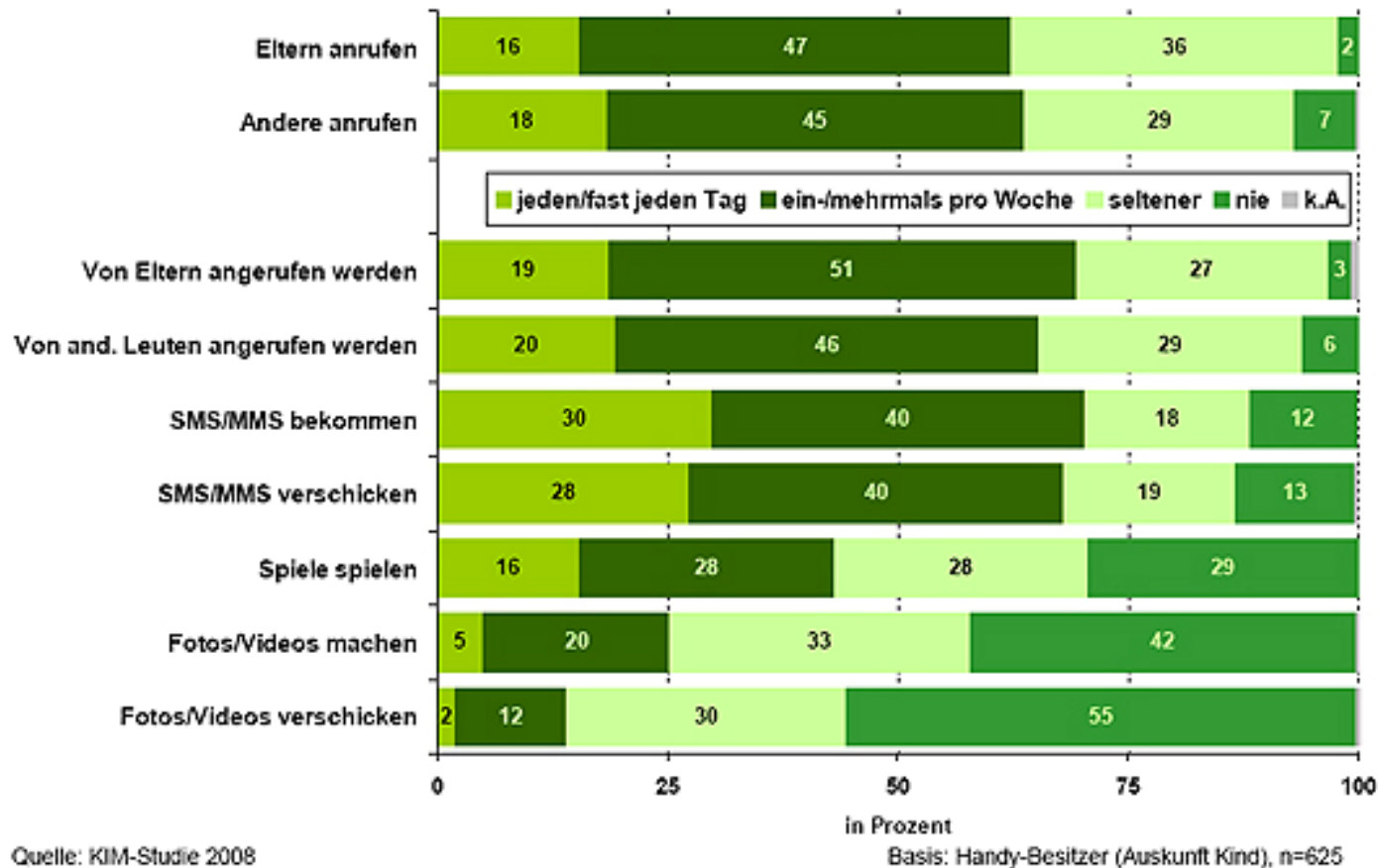


Quelle: KIM-Studie 2008

Basis: Gesamt, n=1.206

Handy-Nutzung von Kindern (2008)

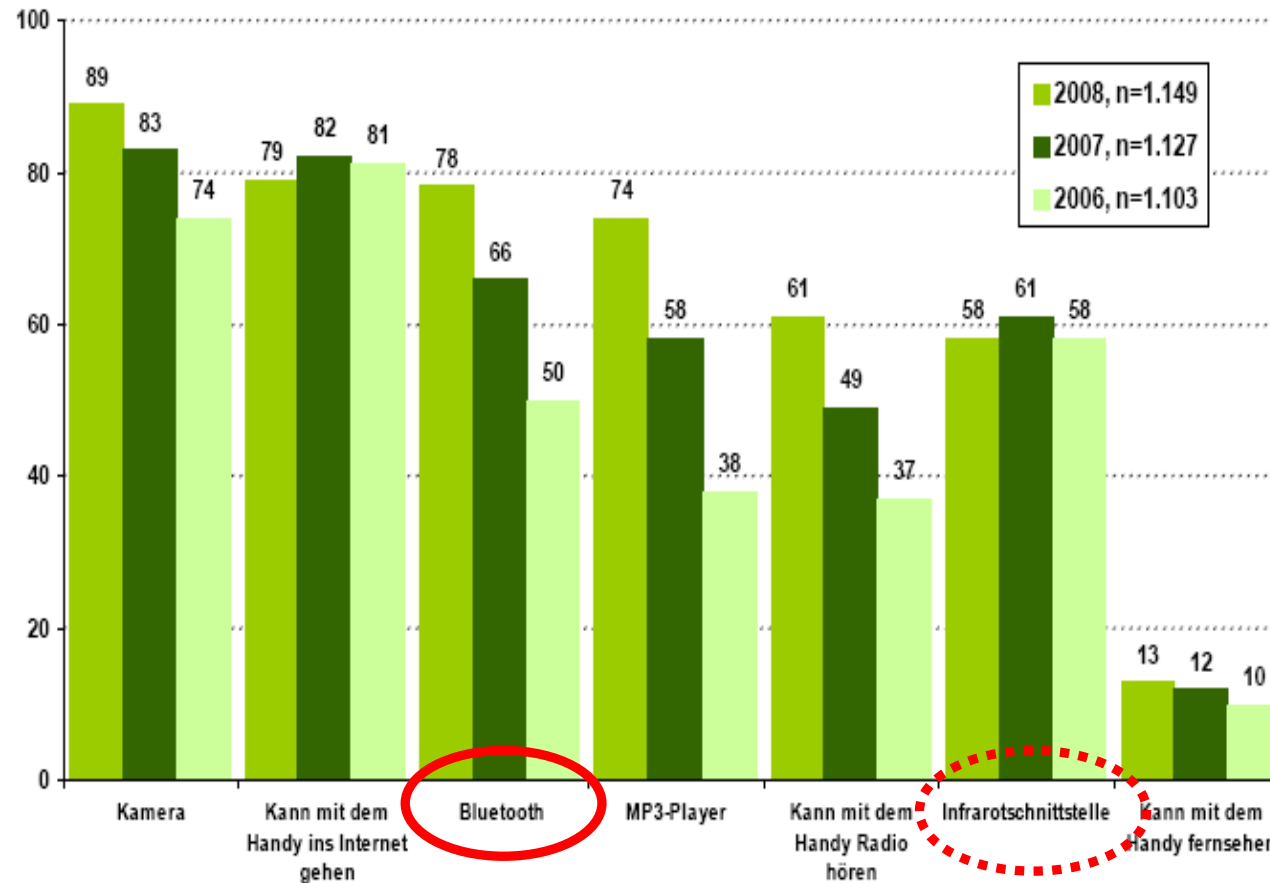
Nutzung verschiedener Handy-Funktionen



Ausstattung der eigenen Handys (2006-2008)

Bluetooth wird immer wichtiger

Ausstattung des eigenen Handys

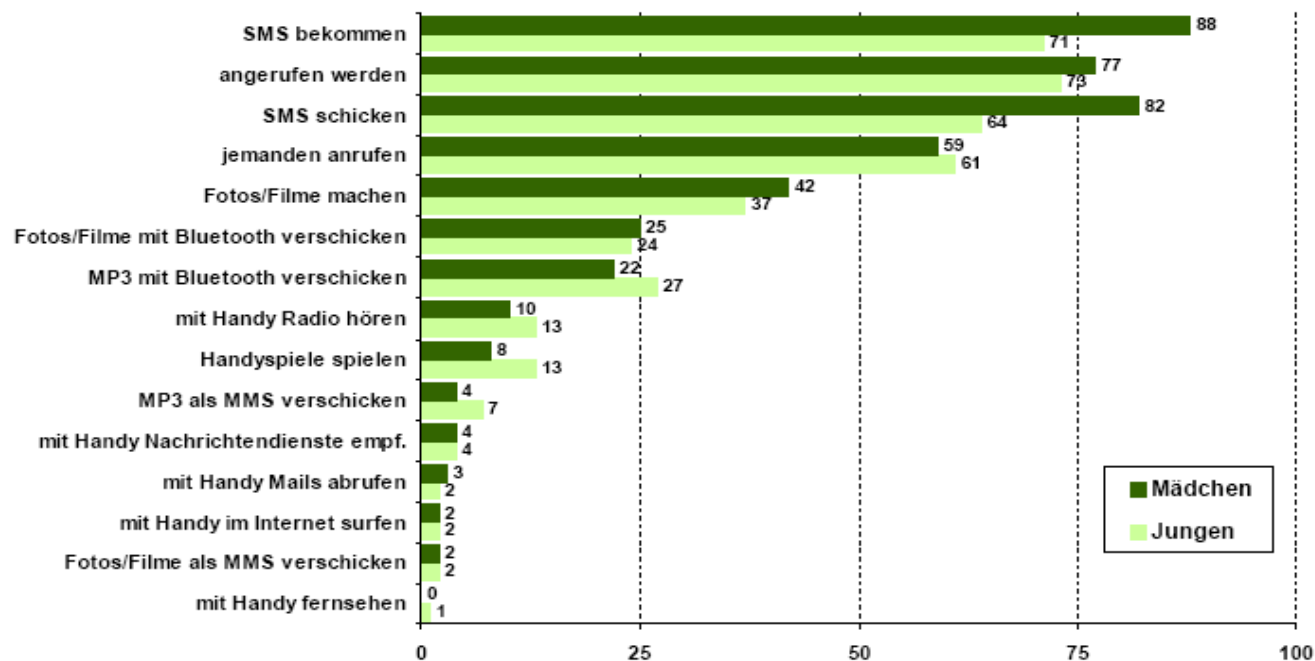


Quelle: JIM 2008 – 2006, Angaben in Prozent

Basis: Handy-Besitzer

Handy-Nutzung von Kindern (2008)

Nutzung verschiedener Handy-Funktionen - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Handy-Besitzer, n=1.149

Bluetooth (nach dem Wikingerkönig Blauzahn benannt)

Schnittstelle, über die Kleingeräte, PDA's, Mobiltelefone und Computer miteinander kabellos kommunizieren können



- Verursacht **keine zusätzlichen Kosten**
- Übertragung von Daten im Bereich von **ca. 10 Metern**
- Einsatzbereich: z.B. Datenübertragung im Verwaltungsbereich, Austausch von Filmen auf dem Pausenhof)
- Muss freigeschaltet sein
- **Gefahr der** unkontrollierten Datenübertragung

Beschreibung der Bluetooth-Nutzung

Z.B. Nokia 6300 und Nokia 6230

Bluetooth aktivieren

Menü - Einstellungen

Verbindungen

Bluetooth

Ein

Sichtbarkeit meines Telefons

„Ständig sichtbar“ oder
„vorübergehend sichtbar“ bzw. „für
alle sichtbar“

Z.B. Samsung 500

Bluetooth aktivieren

Menü - Einstellungen

Anschlüsse

Bluetooth

Aktivierung – Ein/Aus

Sichtbarkeit meines Telefons

Ein/Aus

Benutzergeräte – Neues Gerät
suchen

Praxisbeispiel

mit Bluetooth

Schnell hin und her

<http://dubestemmer.no/lt+was+just+a+joke....9>
UFRnWWg.ips

Bluetooth-Spiel: „Wir geben alles, was wir haben“

Intention: Kinder und Jugendliche werden von der kostenlosen Datenübertragung oftmals in ihren Bann gezogen und tauschen Videos, Bilder oder mp3s aus. Erwachsene befassen sich teilweise nicht mit diesen kabellosen Funktionen.

Aufgabe:

1. Jeder schaltet sein Handy ein
2. Falls vorhanden, Bluetooth-Funktion suchen und einschalten (gegenseitige Hilfe erwünscht)
3. „Wir geben alles, was wir haben“ (jeder darf jetzt schicken und empfangen, was er möchte; falls keine Daten zum Senden vorhanden sind, könne kurze Videos oder Fotos zu Versuchszwecken aufgenommen werden)
4. Erfahrungen???

→ Hat alles funktioniert? Welche Probleme kamen auf? Wie hoch war der Spaßfaktor?

Medium schicken mit Bluetooth (hier: Bild)

Beispiel Nokia

Menue Galerie

Ordner „Fotos“

Bild aussuchen (nicht öffnen)

Optionen

Senden

Via Bluetooth

(erreichbare Geräte werden genannt)

Gerät auswählen und senden

bzw. Senden fehlgeschlagen (wenn kein bluetoothfähiges Gerät gefunden wurde)

Beispiel Samsung

Funbox

Bilder

Medium annehmen mit Bluetooth

Beispiel Nokia

Bildempfang wird möglicherweise angekündigt und muss bestätigt werden, bevor die Sendung erfolgen kann.

Empfangen,

a) Zeigen, speichern oder b) Optionen, Verschieben

Zielordner suchen in Galerie

Speichern

Mobbing



ARD, Polylux-Reportage am 25.09.2008

„Cyber-Mobbing unter Schülern“

www.polylog.tv/videothek/videocast/15641

Hass- Gruppen in SchülerVZ

BETA 2.0
schülerVZ
DAS SCHÜLERVERZEICHNIS

suche klartext vollgetextet einladen hilfe raus hier

SCHÜLERVERZEICHNIS
.Wir Hassen Dich aLLe.!

Leute finden

Start
Meine Seite ändern
Meine Freunde
Meine Fotos
Meine Gruppen
Nachrichtendienst
Mein Account
Meine Privatsphäre

Auf die Plätze, fertig, los! Das wird ein Fußball-Fest!

Beschreibung
Mädchen. Verpiss Dich einfach !
Irgendwann Batschen wir Dich. aber Richtig !

Information
Name: .Wir Hassen Dich aLLe.!
Gründer: x Denise maus xx
Kategorie: Schulalltag
Gruppe sichtbar: an allen Schulen

Mitglieder
Die Gruppe hat 19 Mitglieder 1 2 »



Der Gruppe beitreten

Beschreibung
Mädchen. Verpiss Dich einfach !
Irgendwann Batschen wir Dich. aber Richtig !

AGB Presse Banner Impressum Datenschutz Eltern und Lehrer Verhaltenskodex

Beispiel von
Jugendschutz.net

Cyber - Mobbing

Mobbing - Schüler

Empirische Untersuchung der Uni Koblenz/Landau (2007):

Knapp 20 Prozent der Befragten vom Cyber-Mobbing betroffen.

Hauptmedium für Cybermobbing: ICQ etc, gefolgt von Chatrooms.

Am meisten verbreitet werden Beleidigungen und Gerüchte über das Opfer.

Täter/innen sind meist Mitschüler/innen. Etwa 12 Prozent der Befragten.

Cyber-Mobbing kommt in Mittel- und Oberstufe am häufigsten vor.

Auswirkungen des (Cyber-) Mobbing

- **Kein sicherer Ort mehr für das Mobbing-Opfer**
 - Erreicht das Opfer auch am heimischen Rechner
 - Dringt tief in die Privatsphäre
- **Mobber/innen bleiben meistens anonym**
 - Opfer kann sich nicht wehren
 - Beschimpfungen können nicht widerlegt werden
- **Schriftliche Form**
 - Bleibt lange erhalten, wirkt verletzender als mündliche Beschimpfung
 - Für alle sichtbar
- **Für Außenstehende oft nicht wahrnehmbar**
 - Opfer schweigt aus Scham
 - Eltern und Lehrer sehen nicht, was im Netz steht

<http://www.digizen.org/cyberbullying/fullfilm.aspx>
Film zu Cyber-Bulling (Let's fight it together)

[Arbeitsblatt von
Klicksafe zum
Film](#)

Snuff-Videos

To snuff: auslöschen, töten

Reale, aber auch am Computer nachbereitete
Aufnahmen von

Enthauptungen,

Tötungen (Snuff),

Folter oder

Vergewaltigungen.

Oft aus Kriegsgebieten und über das Internet verbreitet

Happy Slapping *„Fröhliches Schlagen“*

Aufnahmen von gestellten und
echten Prügeleien

Gewalttaten wie Quälereien

Demütigungen

Vergewaltigungen



Rechtliche Grundlagen

Weitergabe grausamer Gewaltdarstellungen ist verboten (§ 131)

Weitergabe von pornografischen Darstellungen an Minderjährige ist verboten (§ 184)

Einfache und gefährliche Körperverletzung strafbewehrt

Nötigung strafbewehrt

Freiheitsberaubung strafbewehrt

Verletzung des Rechtes am eigenen Bild beachten

Regeln für Handy-Nutzung an einer Berliner Grundschule

Was können Sie tun?

Ein Beispiel aus der Alfred-Teves-Schule (GHS): 8 Schritte zu sauberen Handys.

Diskutieren und verabschieden Sie eine Handyordnung für Ihre Schule. Beispiel.

Technik des Handys erkunden und bestimmte Dienste ausschalten. Handyführerschein http://www.schulprojekt-mobilfunk.de/material_grund.php#1

<http://www.lehrer-online.de/707197.php?sid=56153951134852388823583878388310>

Probleme mit Handys thematisieren.

Was können wir insgesamt tun?

Reden ist Gold, Schweigen ist u. U. fahrlässig

Informieren Sie sich

Bleiben Sie interessiert und im Gespräch mit Ihren Kindern/Schülern.

Klären Sie Jugendliche über Risiken auf. Und bieten Sie im Ernstfall Hilfe an.

Stellen Sie Regeln auf für Internet- und Handynutzung.

Vermitteln Sie Werte durch Ihre Sicht der Dinge.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt

Ingrid Bounin

www.mediaculture-online.de

bounin@lmz-bw.de

0711-2850-799

Nützliche Websites

http://www.zavatar.de/	Große Spieler-Community
http://www.usk.de/	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle versieht Spiele mit Altersfreigaben
http://www.jugendschutz.net	Jugendschutznetz, Bund
http://www.onlinesucht.de/	Computerspiel-, Online-, Internet- und Mediensucht
http://www.mediaculture-online.de/Computerspiele.1292.0.html	Mediaculture-online – Special zu Computerspielen mit Unterrichtsmaterialien
http://jugendinfo.de/themen.php/450/computersucht.html	Thema Computersucht für Eltern und Jugendliche aufgearbeitet
http://www-klinik.uni-mainz.de/index.php?id=5380	Kompetenzzentrum Verhaltenssucht, Uniklinik Mainz
http://www.spieleratgeber-nrw.de	Bewertet ganz aktuell Spiele
http://www.bpb.de/themen/ST72BG,0,Computerpspiele.html	Bundeszentrale für politische Bildung
http://www.time4teen.de/	Jugendportal des Landeskriminalamtes Ba-Wü
http://www.schau-hin.info/	Schau hin, was deine Kinder machen
http://www.gameparents.de/	Verein GameParents e.V. Informationen für Elter zu Spielen, Jugendschutz etc.

Nützliche Websites

http://www.sicher-im-netz.de	Deutschland sicher im Netz, Bund
http://www.klicksafe.de	Klicksafe
http://www.jugendschutz.net	Jugendschutznetz, Bund
http://www.bsi-fuer-buerger.de	Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik
http://www.mediaculture-online.de/Jugendmedienschutz.880.0.html	Mediaculture-online – Special zum Jugendschutz im Internet mit Unterrichtsmaterialien
http://jugendinfo.de/themen.php/450/computersucht.html	Thema Computersucht für Eltern und Jugendliche aufgearbeitet
http://www.chatten-aber-sicher.de	Tipps zum sicheren Chat
http://www.chatten-ohne-risiko.de	Seite zur gleichnamigen Broschüre
http://www.spieleratgeber-nrw.de	Bewertet ganz aktuell Spiele
http://www.bpb.de/themen/ST72BG,0,Computerspiele.html	Bundeszentrale für politische Bildung
http://www.time4teen.de/	Jugendportal des Landeskriminalamtes Ba-Wü
http://www.schau-hin.info/	Schau hin, was deine Kinder machen
https://www.kaufenmitverstand.de/7goldene_regeln/regeln.php	7 Regeln zum Online-Kauf

Interessante Websites für Jugendliche

www.checked4you.de	Onlinemagazin der Verbraucherzentrale NRW für Jugendliche
www.handysektor.de	Informationsangebot für Jugendliche von Landesanstalt für Medien NRW
www.mediaculture-online.de	Ideen für den Unterricht zum Thema Handy auf MediaCulture-Online
www.klicksafe.de	Hinweise zur Unterrichtsvorbereitung
www.netzcheckers.de	Jugend-Portal m. Ratgeberartikeln, Chat und Foren.
www.schulprojekt-mobilfunk.de	Unterrichtsmaterialien zum Thema „Mobilfunk“