



MS, Sek I/II:  
Medienbildung/ICT + Medien, Gestaltung, Kunst, Individuum + Gemeinschaft

## Games

14:37 Minuten

- 0:07** Games sind zur wichtigsten Freizeitbeschäftigung von vielen Teenagern und jungen Erwachsenen geworden. Sie prägen deren Alltag und beeinflussen deren Entwicklung.
- 0:29** Einige Aspekte des Film GAMES werden kurz angeteased: Games als Wirtschaftsfaktor, Game als Teil der Kulturgeschichte, Spielsucht. Games als Sündenbock für die zunehmende Gewaltbereitschaft.
- 0:49** Jugendliche zählen heute zu den «digital natives», sie sind nach 1985 geboren und mit Internet, Smartphone und Games aufgewachsen. «Digital immigrants» sind die Einwanderer in digitale Welten. Sie sind vor 1985 geboren und hatten als Kinder oder Jugendliche nicht zwangsläufig Kontakt mit Games.
- 1:08** Aktuelle Games wie «Mass Effect», «Tomb Raider» und «World of Warcraft» werden den Spieleklassikern der Anfangszeit gegenübergestellt: «Night Rider» (1976), «Pac-Man» (1978), «Space Invaders» (1978).
- 1:46** Einige Jugendliche werden befragt, ob sie sich ein Leben ohne Games vorstellen können. Es werden folgende Aspekte angesprochen:

Leicht vorstellbar	schwerer vorstellbar
<p>Es wäre schlimmer, auf Musik zu verzichten. Es gibt auch andere Möglichkeiten sich zu beschäftigen, z. B. Basteln. Games sind nicht lebensnotwendig.</p>	<p>Es wäre langweilig. Ablenkung vom echten Leben würde fehlen. Es wäre manchmal weniger lustig.</p>

- 2:25** Heute gibt es rund 800 Millionen Gamerinnen und Gamer weltweit. Tendenz steigend. In der Schweiz spielen 37 Prozent der Jugendlichen täglich oder mehrmals pro Woche Videogames.
- 2:40** Marc Bodmer, ein Kenner der Videogame-Szene, Spieler und selbst «digital immigrant», erklärt die Faszination, die von Games ausgeht. Er vergleicht Games, die die Spieler zur Aktivität und zum Mitgestalten auffordern, mit Filmen, bei denen der Zuschauer sich zurücklehnen kann.
- 3:31** Marc Bodmer erklärt, wie Computerspieler in hohem Masse Selbstwirksamkeit erleben. Sie üben durch Knopf- und Tastendruck Kontrolle aus. Sie haben, wenn sie gut sind, alles im Griff. Sie können sich an klaren Regeln orientieren und dabei Macht ausüben.

**Games**

- 4:05** Kinect (Erscheinungsjahr 2010) wird als neue Entwicklung im Game-sektor vorgestellt. Es handelt sich um ein neues Interface, das ohne Maus oder Joystick auskommt. Hier lenken die Spieler das Spiel nur durch Körperbewegungen.
- 4:19** Die Spielgenres Rennspiele, Abenteuergames, Rollenspiele und Shootergames werden jeweils anhand von Beispielen vorgestellt.
- 4:45** Machen Videogames gewalttätig?  
Gameexperte Marc Bodmer führt die mögliche Gewaltwirkung von Games auf ein Spektrum verschiedener Faktoren zurück: das Erleben von häuslicher Gewalt oder Gewalt im Umfeld, von Drogen- und Alkoholmissbrauch... Er verweist auf komplexe Wirkungszusammenhänge und spricht sich gegen das Verbot von Spielen aus.
- 5:27** 5% der Spieler werden als Risikogruppe bezeichnet, die Shooter-Games und andere Gewaltspiele nicht spielen sollen, da sie Schwierigkeiten bei der Unterscheidung zwischen virtuellem und realem Leben haben.
- 5:40** Spielsucht wird als neue Herausforderung beschrieben.
- 5:46** Auf Unterschiede in der Gamennutzung bei Jungen (Games) und Mädchen (Facebook) wird kurz eingegangen.
- 5:56** Zwei Spielertypen werden beschrieben:
- Der komplementäre Typ, der im Realen und im Virtuellen Leben aktiv ist, verschiedene Spielgenres nutzt und die Spielerfahrung im Alltag nutzen kann.
  - Der kompensatorische Typ, der sehr viel Zeit in der Game-Welt verbringt, weil er sich einsam fühlt und Probleme in der Schule oder mit den Eltern hat. Die Pflege von Freundschaften und die Befriedigung menschlicher Grundbedürfnisse wie z. B. Nahrungsaufnahme geraten in den Hintergrund.
- Tipps zum Umgang mit exzessivem Spielverhalten werden aufgezeigt: Gespräche mit Freunden und Eltern, Hinwenden an regionale und kantonale Suchtberatungsstellen und Informationen im Internet.
- 7:14** Sind Games Teufelszeug oder Kultur?
- 7:20** Lorenz Gianfreda ist Grafiker von Beruf, entwickelt App-Games und ist der Autor der Website des Projekts Game-Culture (gestiftet von der Schweizer Kulturstiftung pro Helvetia)
- Für ihn sind Games definitiv ein Teil der Kultur, da sie einen kunstvollen Aspekt aufweisen. Sie sind mehrschichtig angelegt und verbinden mehrere Medien wie Film, Musik/Sounds und Storytelling.
- 8:14** Lorenz Gianfreda hat ein eigenes App-Game erstellt. Es heisst «Gravity Lander» und stellt von Spieler vor die Herausforderung eine Rakete auf dem Planeten zu landen und davor den Müll aus dem All zu entfernen.

**Games**

**8:37** Für Lorenz Gianfreda ist ein gutes Game wie in die Ferien zu fahren. *«Es öffnet sich einem eine Welt, man geht irgendwo hin, wo alles anders ist, man kann sein Hirn ausschalten und man ist einfach weg. Das ist der positive Teil davon. Aber man darf dann nicht plötzlich dort zu leben beginnen. Das wäre nicht das Gescheiteste.»*

**9:02** Wie viel Geld gibst du für Games aus?  
Mehrere Jugendliche kommen zu Wort («höchstens 50 Franken», «gar nichts», «aufgrund der Schule immer weniger Zeit zum Gamen»).

24 Milliarden Schweizer Franken werden weltweit pro Jahr für Computer- und Konsolenspiele ausgegeben. Marc Bodmer weist darauf hin, dass die Gameindustrie mittlerweile mehr Umsatz macht als die Filmindustrie. Besonders «Social Games», d. h. Games, die in Soziale Netzwerke wie Facebook integriert sind, sind für das Wachstum verantwortlich.

**10:00** Lorenz Gianfreda erzählt, welche Schwierigkeiten mit der Produktion und der Vermarktung von Games in der Schweiz verbunden sind. Da das Angebot im App-Store inzwischen so vielschichtig und unübersichtlich geworden ist, ist es für Einzelpersonen schwer, Spiele mit Gewinn zu verkaufen.

**11:02** SKYPE FIGHT: Lucien Müller (15), Schüler und Gamer tritt an gegen seinen Vater Patrick Müller (41), Antiaggressionstrainer.

	Lucien Müller (Sohn)	Patrick Müller (Vater)
11:22 Gamen wird Schulfach!	Warum nicht, es kommt auf die Games an. Shootergames eignen sich eher nicht, aber es gibt auch sinnvolle Games.	Nein, die meisten Kinder spielen zuhause schon genug, der Schwerpunkt sollte eher auf den Erwerb von Sozialkompetenzen gelegt werden, Ball oder Verstecken spielen brauchen keinen Strom, sondern andere Energie.
11:52 Games haben keine Kultur!	Neben 08/15-Shootern gibt es auch Games mit einer guten Geschichte und guten Charakteren, die kann man als Kunst bezeichnen und lohnen sich zu spielen.  Gute Spiele sind interaktiv, man kann seine Meinung einbringen und das Spiel verändern.	Games und Kultur ist ein klarer Widerspruch, man kann zwar in manchen Games etwas lernen, aber warum lernt man nicht in der Realität? Erfahrungen soll man draussen machen und dann in die Games einbringen und nicht umgekehrt.
12:48: Games helfen, die ei-	Nein, höchstens in schweren Einzelfällen, der «normale» Video-	Das Umgekehrte ist der Fall, Menschen, die sich in der Realität nicht ge-

**Games**

gene Identität zu finden!	gamer spielt nicht, um in ein anderes Leben zu flüchten.	funden haben, verlieren sich in Games.
13:20 Gamen macht süchtig!	Es gibt Einzelfälle Spielen muss in einem gesunden Rahmen bleiben. Solange Schulleistungen stimmen und man nicht den ganzen Tag drinnen herumhockt Man kann von allem süchtig werden.	Sucht wird zum Problem, wenn einem das Gegenüber nichts mehr bedeutet. Wenn es wichtiger ist, Kollegen am Computer als in echt zu sehen, kann man es als Sucht bezeichnen.