



Wie Märchen

3 Ein Medienexperte erklärt, was am Zocken besonders ist

In der Realität

6 Wie Computerspiele heute in die Wirklichkeit wirken



Sächsische Landeszentrale
für politische Bildung

#wtf?!

wissen | the | fakten

Unser
Computerspiel-Spiel

Infografik

Seite 4/5

ABGEZOCKT!

Die Games-Ausgabe

Deutschland, Land der Spieler

Mehr als 34 Millionen Menschen verschwinden gerne in virtuelle Welten – und es sind nicht nur die jungen. Die wichtigsten Zahlen: S. 2



Grenzüber- schreitung

Wenn es kippt: #wtf?! hat sich angeschaut, was die dunklen Seiten am Gamen sind. S. 7



Editorial

Menschen spielen gerne und Menschen lernen spielend. Das war schon immer so, von der Steinzeit bis heute. Im Spiel erarbeiten sich Kinder die Welt, erlernen die Regeln des Miteinanders, erleben Abenteuer und müssen mit Siegen und Niederlagen umgehen. Menschen, egal welchen Alters, schlüpfen in andere Rollen, bewegen sich in fremden Welten – und kehren am Ende wieder in die Realität zurück. Das gilt für Fußball ebenso wie für Monopoly oder Fortnite. Selbst diejenigen, die sonst der Meinung sind, dass Computerspiele nur Zeitverschwendung sind, genießen in Zeiten von Corona nach einem anstrengenden Tag zwischen Homeoffice und Kinderbetreuung einen kurzen Ausflug in virtuelle Spielwelten.

Seit vier Jahrzehnten gibt es inzwischen digitale Spiele. Um sie herum hat sich eine riesige Gaming-Industrie gebildet, die Umsätze in Milliardenhöhe erzielt. Die Gamerszene ist gut vernetzt: virtuell und weltweit über das Internet, aber auch bei großen Events, bei Spielemessen oder beim E-Sport. Klar, Spielen am Smartphone oder Computer macht Spaß und unterstützt sogar Lernprozesse. Für die politische Bildung wird das Thema jedoch aus noch verschiedenen anderen Gründen interessant: Gaming kann zur Spielsucht und zu Vereinsamung führen. Und: Bei vielen rechtsextremen Anschlägen der letzten Jahre stellte die Polizei fest, dass der oder die Attentäter intensive Gamer waren. Wissenschaftler fanden bisher keinen Zusammenhang zwischen Computerspielen, Aggression oder Extremismus. Dennoch ist klar, dass Extremisten die virtuellen Spielplätze der Gamerszene für ihre Zwecke nutzen. Außerdem gibt es auch in der Spielszene diskriminierendes Verhalten, beispielsweise, wenn sich manche Zocker abwertend gegenüber computerspielenden Frauen verhalten.

Diese und andere Themen behandelt die vorliegende #wtf: Fakten, Spaßfaktoren, coole Gamer, problematische Entwicklungen. Ich wünsche viel Vergnügen beim Lesen, Hinterfragen, Diskutieren – auch auf unseren #wtf-Kanälen auf Facebook, Youtube und Instagram.

DEUTSCHLAND SPIELT GERN



Wer kennt es nicht: „Kind, sitz nicht so viel vor dem Ding. Geh lieber mal raus!“ Doch verbringt die Jugend hierzulande denn wirklich so viel Zeit mit Online-Spielen?

Der Verband der deutschen Games-Branche hat sich das genauer angeschaut. Dabei ist herausgekommen, dass mehr als 34 Millionen Menschen in Deutschland gern mal am Computer spielen. Aber: Das sind meist gar nicht die Jugendlichen. Das Durchschnittsalter der Menschen, die regelmäßig zocken, liegt bei 36 Jahren. Die meisten nutzen dafür ihr Smartphone. Aber auch Computer und Konsole liegen hoch im Kurs.

SPIELEN ALS WIRTSCHAFTSFAKTOR

Mittlerweile ist das Gamen zu einer riesigen Branche herangewachsen. Auf Instagram, YouTube und Co. finden sich Lets-Player und Influencer. Mehr und mehr professionelle Spieler treten bei Wettkämpfen an. Außerdem entstehen aus den Games andere Formate wie Bücher und Filme. Auch in Deutschland werden Spiele entwickelt. Die Games-Industrie hat hier 2018 einen Umsatz von knapp 4,4 Milliarden Euro gemacht.

SPIELEN ALS SPORT?

Es gibt einige Spielerinnen und Spieler, die wollen, dass E-Sport als offizielle Sportart anerkannt wird. Das würde dann bedeuten, dass Profispieler nicht

nur bei Szenewettkämpfen antreten, sondern eines Tages vielleicht sogar bei einer richtigen Olympiade. Der erfolgreichste deutsche Profispieler ist derzeit der 27-jährige Kuro Salehi Takhasomi. Mit 16 Jahren trat der Berliner zum ersten Mal bei einem Turnier an. 2017 gewann er mit seinem Team über 5 Millionen US-Dollar beim internationalen Dota-2-Meisterschaftsturnier – damals das Turnier mit dem weltweit höchsten Preisgeld.

DIE BELIEBTESTEN SPIELE

Auch wenn in Deutschland ebenfalls Spiele entwickelt werden, haben die USA auf dem Markt die Nase vorn. Das meistverkaufte Videospiel der Welt ist Minecraft. Bislang wurde es ca. 180 Millionen Mal verkauft (Stand Februar 2020). Das Spiel kommt ursprünglich aus Schweden, gehört aber mittlerweile zur US-amerikanischen Microsoft Corporation. In Deutschland war 2019 übrigens die Fußballsimulation FIFA 19 das meist gekaufte Spiel. Online-Games wie Fortnite sind hier nicht mitgezählt. Fortnite wird im Netz gespielt und ist in der Grundversion kostenlos. Weltweit sind etwa 250 Millionen Menschen dafür registriert.

Die Sprache in Games

Die Computerspiel-Welt ist durch englische Begriffe und Abkürzungen geprägt.

Spielen kann grundsätzlich jede oder jeder allein – oder im Team. Das ist dann eine **Gilde**. Beim MMO (engl. Massive Multiplayer Online) kommen möglichst viele Menschen online zusammen um zu zocken.

Für Spielerinnen und Spieler gibt es verschiedene Titel: Sie richten sich meist nach ihrem Können, den Skills. Beispielsweise ist ein **Noob** ein blutiger Neuling. Die Bezeichnung ist negativ geprägt: Man geht davon aus, dass die Person noch keine Ahnung hat.

Auch der Begriff **Camper** hat einen negativen Beigeschmack. Dies ist eine Person, die im Spiel lange Zeit an einer Stelle auf Gegner wartet. Sie versteckt sich also, statt aktiv anzugreifen.

Aufträge in einem Spiel heißen Quest. Bei jeder **Quest** können **Experience Points** (XP) gesammelt werden, also Erfahrungspunkte. Spieler bekommen sie, wenn sie Fortschritte gemacht haben, und können damit Gegenstände aufwerten oder ein neues Level erreichen.

Wenn es in einem Spiel ein unausgeglichenes Kräfteverhältnis gibt, bezeichnet man das als „imbalanced“ oder kurz: **IMBA**.

Eine weitere, Nicht-Spielern kaum bekannte, Abkürzung ist **AFK**. Das wird vom Englischen „away from keyboard“ (deutsch: weg von der Tastatur) abgeleitet. AFK ist, wer eine Pause macht und sich vom Controller oder der Tastatur entfernt.

faktencheck

Noch mehr Infos und Faktenwissen zu:

Vote-Kick

VR

Char

Rooten

Cheat

Farmen

Fraggen

Leecher

Arcade-Spiele

Die Antworten darauf gibt's auf ...

www.wtf.slpb.de

„MODERNE MÄRCHEN“



Foto: Sven Reichold / www.svenreichold.de

Dr. Benjamin Bigl ist Medienwissenschaftler und leitet das Pilotprojekt „Medienpädagogisches Zentrum+“ in Torgau. Mit der #wtf?!-Redaktion hat Bigl über Computerspiele, ihre Wirkung auf die Gesellschaft und auch die Gefahren gesprochen.

Für Menschen, die nie zocken: Was macht Computerspiele so besonders?

Computerspiele sind eine moderne Form der Märchen. Sie versetzen uns in zauberhafte virtuelle Welten, die ich mir als Spieler selbst zusammendenken und mit der ich mich auseinandersetzen muss. Der virtuelle Spielraum lässt dabei für den Spieler Abenteuer wahr werden, die er so im normalen Alltagsleben nie erfahren kann. Das fasziniert und motiviert.

Sind Computerspiele Teil unserer Kultur?

Computerspiele sind nicht nur Teil unserer Kultur, sondern Massenkommunikationsmedien unserer Zeit. Spiele prägen unsere Kultur und haben uns von Beginn der Evolution an begleitet – angefangen von einfachen Würfelspielen bis hin zu digitalen Computerspielen. Der niederländische Kulturwissenschaftler Johan Huizinga charakterisierte das Spielen in den 1930er-Jahren als eine freie Handlung, die als nicht so gemeint außerhalb des gewöhnlichen Lebens stattfindet. Sie nimmt völlig in Beschlag, vollzieht sich innerhalb eines bestimmten Raumes, verläuft nach bestimmten Regeln und schafft Gemeinschaft. Diese Elemente treffen heute auf das Computerspiel zu. Die Tätigkeit des Computerspielens ist somit nichts anderes als „normales“ Spielen, nur eben mithilfe eines Computers oder einer Spielkonsole.

Machen Computerspiele süchtig?

Sucht ist nicht der richtige Begriff. Wir haben es ja nicht mit einem stofflichen Gegenstand wie Tabak oder Alkohol zu tun. Letztlich sind Spieler, Eltern und Pädagogen gefordert, problematische Nutzungsweisen zu erkennen und diesen vorzubeugen. Maßvolles Computerspielen kann durchaus dazu beitragen, soziale Eigenschaften zu fördern, das logische Denken zu trainieren und sich kreativ zu entfalten. Aber es gibt auch Mechanismen in Spielen, die dazu führen, dass man glaubt, immer weiterspielen zu müssen. Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ ist dafür ein gutes Beispiel: Es läuft auch weiter, auch wenn man gar nicht spielt. Die Fähigkeit, diese Mechanismen zu erkennen und dann entsprechend selbstbewusst auch den Rechner auszuschalten, muss man erlernen.

Warum betrachten manche Menschen Computerspiele als gefährlich?

Die Frage, wie Computerspiele wirken, ist komplex und nicht einfach zu beantworten. Viele Faktoren bestimmen, wie kompetent der Spieler mit Computerspielen umgeht: seine Persönlichkeit, seine individuellen Vorerfahrungen, seine allgemeine Medienkompetenz, aber vor allem auch soziale Faktoren. Für den Laien liegt es oft auf der Hand, dass es eine Parallele gibt zwischen der Brutalität mancher Spiele und dem aggressiven Verhalten von Menschen. Nur: So einfach ist es nicht. Die Art und die Beschaffenheit des Spieles, Geräusch und Spielsounds spielen eine wichtige Rolle für das Erleben von Computerspielwelten. Durch sie werden Stimmungen und Emotionen angeregt, die für das Spielerlebnis wichtig sind. Damit können jüngere Spieler noch nicht unbedingt umgehen – daher ist auch nicht jedes Spiel für jedes Alter geeignet.

Es gibt die Meinung, dass vor allem brutale Computerspiele zur politischen Radikalisierung führen können...

Alle Computerspiele, die in Deutschland verkauft oder heruntergeladen werden, werden geprüft und erhalten ihre Kennzeichnung entsprechend des Jugendschutzgesetzes. Von den im Jahr 2019 geprüften Spielen haben weniger als 10 Prozent „keine Jugendfreigabe“ oder gar keine Kennzeichnung. Im Bereich des Extremismus haben wir jedoch das Phänomen, dass Rechtsextreme mit ihren Hassbotschaften und ihrer Ideologie die Gaming-Szene unterwandern. Dies geschieht vor allem online in Foren und auf Plattformen wie zum Beispiel Steam. Das liegt also weniger an den Spielen selbst, sondern daran, dass diese Plattformen ihre eigenen Community-Regeln nicht anwenden.

Aber es gibt auch positive Gegenbeispiele wie „Half Life 2“ (2004), das vom Widerstand gegen ein totalitäres System erzählt. Das Spiel ist ein herausragendes Beispiel, wie gesellschaftspolitisch kritische Entwicklungen in Spielen thematisiert werden können – trotz der expliziten Gewaltdarstellungen. Dennoch gehören diese Art von Spielen nicht in Kinderhände.

UMFRAGE

Wer spielt wann was?



Foto: iPrivat

„Mein Name ist Emely, ich bin 16 Jahre alt und spiele seit etwa vier Jahren gerne in meiner Freizeit; besonders mit Freunden Minecraft online oder im Überlebensmodus an der Konsole. Zudem spiele ich gern Sims 4, Fortnite und The Crew. Das mache ich meist abends oder manchmal ganz früh in meinem Zimmer, wenn es noch ruhig ist. Ich liebe es, weil man unkompliziert Zeit mit Freunden verbringen kann und es sehr viel Spaß macht. Es ist eine Art Abschalten. Außerdem erlebt man lustige Momente über die man später noch lachen kann.“



Foto: iPrivat

„Hey, mein Name ist Darian. Ich bin 18 Jahre alt und spiele, seitdem ich denken kann. Ich habe mit Tetris auf Gameboys angefangen, mittlerweile zocke ich eher Fifa und Hitman auf der PS4. Am liebsten mache ich das abends allein zu Hause, um abzuschalten und den Kopf frei zu kriegen. Aber natürlich spiele ich auch gerne mit Freunden, beispielsweise Mario Kart auf der Wii, einfach weil es Spaß macht.“



Foto: iPrivat

„Hi! Ich bin Greta, 16 Jahre alt und ich zocke für mein Leben gerne. Am liebsten spiele ich Minecraft und Sims 4. Ich habe aber auch eine Vorliebe für NES-Spiele wie zum Beispiel The Legend of Zelda und Super Mario Bros 2. Ich zocke meistens am Abend zu Hause oder bei Freunden. Für mich ist es eine Form der Entspannung und ein guter Ausgleich zum Alltag.“

ZOCKEN MAL OFFLINE: UNSER

COMPUTERSPIEL

ZIEL?

BACK TO THE 80s:

Im Film „WarGames“ von 1983 hackt sich Teenager David in einen Regierungscomputer und startet damit fast den Dritten Weltkrieg. Der Film löste in den USA Angst und Schrecken aus. Springe zwei Felder zurück.

29



BATTLE ROYALE:

250 Millionen registrierte Nutzer kann das Survival-Spiel Fortnite verzeichnen (Stand März 2019). Auf Twitch führt Fortnite seit Jahren die Liste der meistgestreamten Spiele an. Du darfst deine Spielfigur vor die Figur setzen, die dem Ziel am nächsten ist.

17



START

NICE TO KNOW:

- Chirurgen, die in ihrer Kindheit Videospiele spielten, machen durchschnittlich 37 Prozent weniger Fehler als ihre Kolleginnen und Kollegen, die ohne Spielkonsole aufwuchsen. Denn: Videospiele schulen die Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit.
- Das erste grafische Videospiel wurde bereits im Jahr 1952 entwickelt. Es war ein klassisches Tic-Tac-Toe-Spiel und hieß „OXO“ (auch „Noughts and Crosses“).
- Ursprünglich sollte Super Mario Mr. Video heißen. Die Entwickler benannten die heutige Kultfigur aber noch

um – als Dank an Mario Segale, den Vermieter einer ihrer Lagerhallen. Segale wollte Mietschulden von Nintendo einziehen, zeigte sich nach einem heftigen Wortgefecht aber nachgiebig mit ihnen.

- Ein Team der Ruhr-Universität Bochum testete 17 Freiwillige, die mehr als 15 Stunden pro Woche mit dem Zocken von Videospielen verbrachten. Die Ergebnisse wurden dann mit 17 Teilnehmern verglichen, die nicht regelmäßig Computer- und Konsolenspiele spielten. Fazit: Gamer schnitten bei Lernaufgaben besser ab.

SUCHT:

In Deutschland ist jeder 12. Junge oder junger Mann süchtig nach Computerspielen. Das belegt die Studie „Game over: Wie abhängig machen Computerspiele?“ des Forsa-Instituts*. Setze eine Runde aus, wenn du männlich bist!

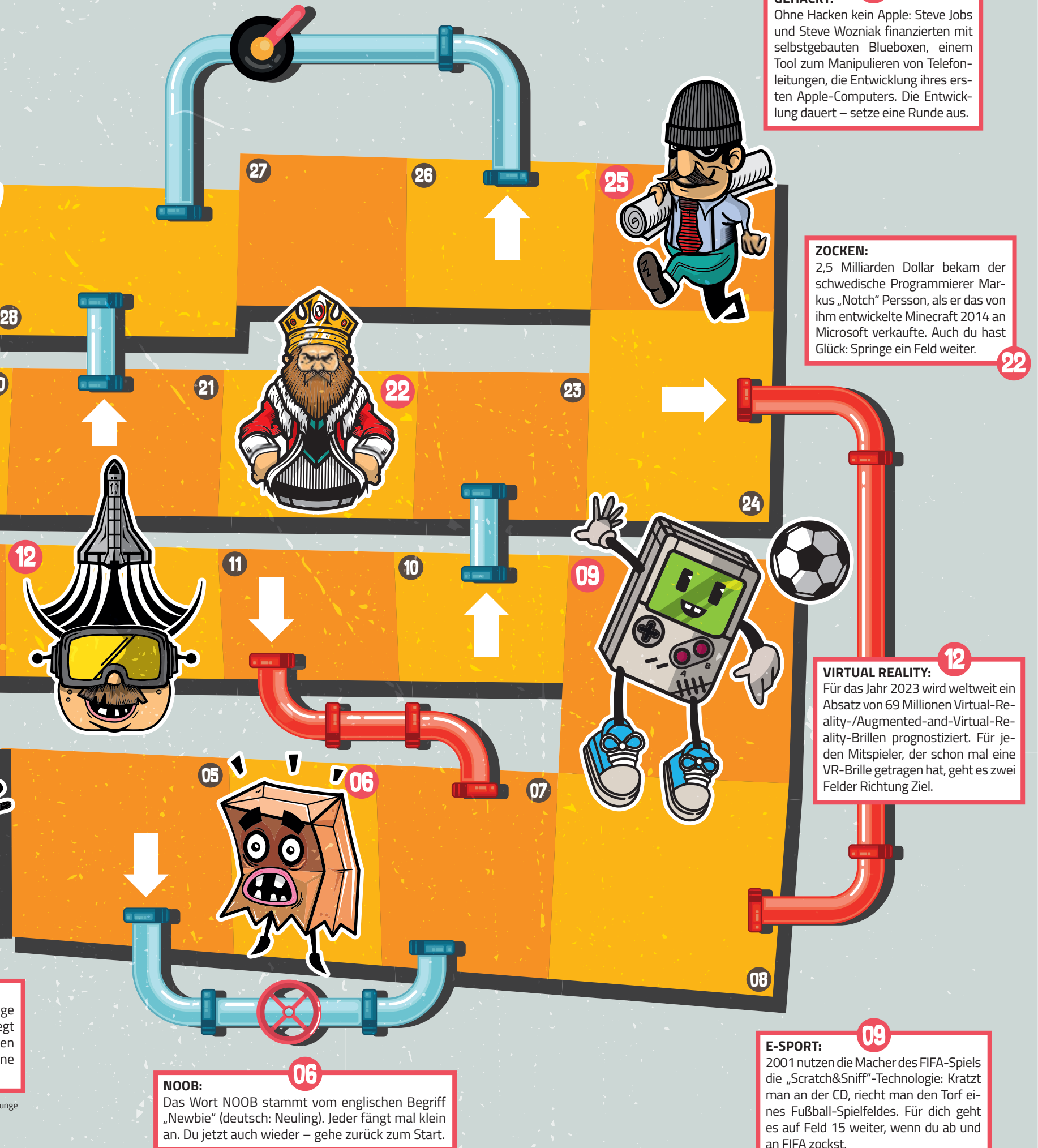
*(Stand: 2016). Für die Studie wurden 1.531 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 25 Jahren befragt.



04

W-SPIEL

Regeln: Was ihr braucht? Am besten einen Freund oder eine Freundin zum Mitspielen. Ein paar Spielfiguren und einen Würfel. Der oder die zuletzt ein Computerspiel gezockt hat, darf beginnen. Ganz klassisch zieht ihr die gewürfelte Anzahl an Feldern, wenn ihr dabei auf einem Aktionsfeld zum Stehen kommt, beachtet die Anweisungen!



IN DIE REALITÄT!



Foto: freepik pch.vector 4185

**Computer- und Videospiele wirken auf viele Lebensbereiche: Sie sind nicht nur Vorlagen für Filme, Serien und Bücher, sondern können Menschen auch im realen Leben zusammenführen oder sogar Bildungsbe-
reiche verändern.**

Cosplay ist eine Form des Rollenspiels, die ihren Ursprung in der japanischen Manga- und Anime-Szene hat. Dabei verkleiden sich die Spieler (Cosplayer) mit aufwendigen, teuren Kostümen und passen sich so an bestimmte Spielcharaktere an. Auf Conventions wie der Kölner Games-Messe Gamescom oder der Leipziger Buchmesse treffen sich die Cosplayer.

E-Learning oder Digitale Bildung fasst jede Form des Lernens zusammen, bei der man elektronische und digitale Medien nutzt. In Deutschland beschränkt sich dies an Schulen bisher noch meist auf Whiteboards und Recherchen, die auf dem Tablet durchgeführt werden. Dies wird sich sicherlich durch die Erfahrungen mit digitalem Lernen in der Corona-Zeit verändern. In anderen europäischen Ländern ist man schon weiter: Beispielsweise nutzt man in Finnland Tablets, um virtuelle Schulbücher durcharbeiten oder gar Tests durchzuführen. Die Ergebnisse werden in einer klassen-internen Cloud gespeichert.

Social Scoring (in etwa: soziale Bepunktung) bewertet das Verhalten der Menschen in einer Gesellschaft. Wie in Online-Games, in denen man eine bestimmte Anzahl an Punkten erwerben muss, um einen speziellen Rang oder Score zu erwerben, so nutzt auch das System des Social Scoring die soziale Bepunktung, um das Verhalten von Menschen in der Gesellschaft zu bewerten. Dieses System wird zum Beispiel in der Volksrepublik China angewandt, wo Menschen öffentlich bewertet werden, wenn sie bei Rot über eine Ampel gehen.

Virtuelle Realität (VR) steht für eine künstlich erzeugte Wirklichkeit. Über eine spezielle VR-Brille und Kopfhörer wird der Schein einer Welt erschaffen, die der Konsument regelrecht erleben kann. So kann er mit 360-Grad-Blick ein Dorf in Afrika erkunden oder in längst vergangene Zeiten eintauchen. Wie zum Beispiel im Schloss Rochlitz: Mittels VR-Brille können Besucher hier die Hauptmannstube in fünf verschiedenen historischen Epochen besuchen – die Technologie erlaubt es, die oft lange Geschichte von Schlössern, Klöstern, Burgen und Gärten anschaulich und nachvollziehbar zu vermitteln.

Solche und ähnliche Computersimulationen findet man auch in den Ausbildungen von Soldaten und Piloten. Lehrlinge üben so beispielsweise das Landen eines Flugzeuges, ohne ein Risiko für sich oder andere. Auch in der Forschung und Medizin profitiert man von den künstlichen Realitäten. In Deutschland gibt es Unternehmen, die sich darauf spezialisiert haben, schwierige Operationen per Computerprogramm zu animieren. Dabei werden alle möglichen Szenarien nachgestellt: eine Notoperation am Herzen, eine Blinddarmentfernung oder das Implantat, das am Rücken eingesetzt werden muss – angehende Ärzte bekommen so die Möglichkeit, für die Praxis zu üben. Richtig cool: Sie sehen und hören nicht nur die „Operation“, die sie gerade durchführen. Über speziell entwickelte technische Geräte können sie sogar spüren, wie das Skalpell in die Haut schneidet. Das nennt man dann **Augmented Reality** (erweiterte Realität).



Foto: AdobeStock / mspoint

NACKT

Diskriminierung gibt es auch viral. Julia ist genau das passiert.

Beleidigt, gehänselt, bedroht. Diskriminierung gibt es überall. Im Internet – egal ob auf Instagram, YouTube oder in Chatträumen – nennt man das Cybermobbing. Genau wie im realen Leben gibt es auch online Homophobie, Rassismus und Sexismus.

MOBBING

„Mobbing bedeutet, dass jemand für eine gewisse Zeit tyrannisiert wird“, sagt Peter Sommerhalter vom Bündnis gegen Cybermobbing. „Gerade beim Spielen ist Ausgrenzung schnell da.“ Tatsächlich erleben besonders Mädchen es häufig, dass sie in der Szene aufgrund ihres Geschlechts klein gemacht werden. „Die ist ein Mädchen und kennt sich mit sowas eh nicht aus“ – genau das ist diskriminierend und kann fatale Folgen haben. Sommerhalter vergleicht das Geschehen online mit einem Königreich: Das Fußvolk likt oder meckert, wie der Herrschende es will. Die Meisten bleiben stumm, damit sie nicht selbst ins Visier geraten. Würde sich dieser Teil zusammenschließen, könnten sie entgegensetzen: „Hey, warte mal, warum soll eine Spielerin denn weniger gut sein? Es ist engstirnig, sowas überhaupt zu denken!“ – und so ein schönes Miteinander schaffen. Laut einer Studie des Versicherungsunternehmens ARAG und des Bündnisses war jeder vierte Schüler hierzulande schon Opfer von Cybermobbing. Die meisten wurden übers Handy, in Chatträumen oder auf sozialen Netzwerken beleidigt oder bedroht. Mehr als 30 Prozent aller Schulen haben wöchentlich mit einem Fall von Online-Mobbing zu tun. Des Weiteren zeigt die Studie das Hauptmotiv der Täter: Sie handeln zum Spaß, aus Langeweile und nicht aufgrund der Persönlichkeit des Opfers. Interessant: Mehr als ein Drittel der Mobbenden waren selbst schon Opfer.

WIE FÜHLT ES SICH AN

Cybermobbing hat viele Gesichter. Das zeigen auch die Beispiele der 12-jährigen Julia. Sie ist in den letzten Monaten gleich zwei Mal von Cybermobbing betroffen gewesen: In einer Chatgruppe bei Fortnite schickte ein Unbekannter jede Menge Links zu Videos mit Namen wie „Vater vergewaltigt seine dreizehnjährige Tochter“. Der Besitz und das Verbreiten solchen Materials ist strafbar, und Julia fühlte sich durch die Links belästigt und bedroht. Ein Freund griff ein, löschte die Gruppe. Beim zweiten Vorfall ging es um eine Person aus Julias persönlichem Umfeld: Im Chat mit gemeinsamen Freunden forderte ihr Ex-Freund sie mehrfach auf, Nacktbilder zu senden. Julia beendete die Beziehung, blockierte ihn auf Instagram und anderen Kanälen. Doch er blieb dran, rief über ein fremdes Handy an und bedrohte sie.

AUSWEGE

Julia wandte sich an Freunde und schließlich an eine Hilfsstelle. Dort fand sie Unterstützung. Beide Fälle werden nun verfolgt, teilweise sogar gerichtlich. „Ich habe mich erst spät getraut, mit meinen Eltern darüber zu reden“, sagt Julia. „Ich wollte nicht, dass sie sich sorgen und habe mich geschämt.“ Doch ihre Eltern hatten viel Verständnis. Heute weiß Julia, dass ihr von vielen Seiten geholfen wird, wenn sie es zulässt. Spielen tut sie trotzdem noch, doch sie hat dazugelernt: „Ich spiele nur noch mit Leuten, die ich wirklich kenne. Und wir nutzen private Chatträume im und außerhalb des Spieles, um kein Risiko einzugehen.“

Es gibt Hilfsstellen und Webseiten mit Informationen zum Thema „Cybermobbing“. Eine gute Übersicht bietet: <https://www.arag.com/de/cybermobbing/hilfe/>. Direkte Hilfe findet ihr hier: www.juuuport.de

Machen Games radikal?

Finden sich nach Anschlägen beim Täter Computerspiele, die mit Waffen und Töten zu tun haben, bekommt die Diskussion um Shooter-Games neuen Aufwind. Die Spiele stehen in der Kritik, Gewalt zu verharmlosen und die Spielenden zu radikalisieren.

Wenn eine Person ihr Verhalten ändert, immer extremere Ansichten vertritt und dabei auch vor Gewalt nicht mehr zurückschreckt, spricht man von Radikalisierung. Diese kann in verschiedene Richtungen gehen, wie zum Beispiel eine politische oder eine religiöse. Warum sich jemand radikalen Gruppen anschließt, kann verschiedene Gründe haben: Manchmal sieht die Person keine andere Perspektive mehr, sie ist vielleicht einsam. Jugendliche definieren sich in der Regel in der Pubertät neu. Sie lassen sich schneller beeinflussen. Das macht es radikalen Gruppen leicht, sie anzusprechen. Die Szene rund um Shooter-Games steht im Zusammenhang mit Radikalisierung immer wieder in der Kritik.

DAS SAGEN DIE BEFÜRWORTER DER RADIKALISIERUNGSTHEORIE:

Computerspiele können eine Plattform sein, um gewalttätige Szenarien auszuleben. Beispielsweise gibt es Videospiele, die Kriegsszenarien simulieren. Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen von Headhuntern, Straftätern, Soldaten und Kriegern. Plötzlich kann jeder am Controller Hitlers Armee vertreten – für Kritiker ist das eine Verharmlosung des Nationalsozialismus, die nicht in Ordnung ist. Durch den spielerischen Umgang mit der reinen und strategischen Gewalt werden, so ihr Argument, die Hemmschwellen in der realen Welt gesenkt. Hinzu kommt, dass in der Gamer-Welt der Umgangston manchmal ganz schön rau ist. Gerade in der Shooter-Szene. Im Online-Spiel werden dann auch Aussagen getätigt oder Dinge geäußert, die diskriminierend und menschenverachtend sind.

DAS SAGEN DIE GEGNER DER RADIKALISIERUNGSTHEORIE:

Einer Studie der Universität Oxford zufolge gibt es keinen direkten Zusammenhang zwischen dem Spielen von Shooter-Games und einem aggressiven Verhalten im realen Leben. Dass jemand zu Gewalt neigt, weil er häufiger zockt, lässt sich also wissenschaftlich nicht belegen. Hinzu kommt: Die Gründe, warum jemand radikal wird, sind oft vielschichtig. Die Spiele allein machen noch niemanden zum Radikalen.



WAS TUN?

Ihr merkt, dass jemand im Spiel rassistische Äußerungen von sich gibt? Zieht eure Grenzen! Widersprecht der Äußerung, weist darauf hin, dass das nicht in Ordnung ist und meldet den Spieler bei den entsprechenden Admins. Auch, wenn es manchmal nur so daher gesagt wirkt: Es ist nicht okay, sich so zu äußern.

MOBILISIERUNG IM NETZ

Diese Bücher empfiehlt die Sächsische Landeszentrale für politische Bildung zum Thema Kommunikation im Internet.



RADIKALISIERUNGSMASCHINEN

Das Buch Radikalisierungsmaschinen von Julia Ebner gibt einen Einblick, wie extremistische Gruppen sich Online organisieren. Ebner hat sich dazu eingeschleust. Vom Neonazi bis zum islamischen Staat – die Autorin erlebte dabei, wie Anschläge, gezielte Falschinformationen und Wahlmanipulationen geplant wurden. Sie erkennt, Radikalisierung folgt einem klaren Skript: Rekrutierung, Sozialisierung, Kommunikation, Mobilisierung, Angriff. Das Buch ist über die SLpB bestellbar.



DIE RECHTE MOBILMACHTUNG

Egal ob Facebook, Instagram oder YouTube – extreme, rechte Gruppen nutzen soziale Netzwerke, um neue Mitglieder zu finden. Dieser Content kann auf den ersten Blick ungefährlich wirken, führt jedoch tief in eine Welt voll Hass, Rassismus und Propaganda. Patrick Stegemann und Sören Musyal zeigen, wie rechte Gruppen im Netz arbeiten und wie sich rechte Influencer finanzieren. Das Buch wird ab Sommer bei der SLpB bestellbar sein.



HASSKRIEGER

Rechtsextreme Gruppen im Internet gibt es natürlich nicht nur in Deutschland. Weltweit organisieren sich Rechtsextreme online und nutzen das Netz für Hetze und Lügen. Karolin Schwarz zeigt in ihrem Buch „Hasskrieger“ Methoden rechtsextremer Gruppen europaweit auf. Dabei kritisiert sie nicht nur, sondern macht deutlich, was die Gesellschaft, die Justiz und die Politik dagegen tun können. „Hasskrieger“ ist im Buchhandel erhältlich.

RUND UMS GAMING

Unterhaltung gibt es nicht nur beim Spielen, sondern auch rund ums Thema spielen. #wtf?! hat sich Influencer, Messen und Medien angeschaut

Foto: CC BY-SA 3.0



Gronkh und Paluten gehören zu den wohl beliebtesten **Youtubern** in Deutschland, wenn es ums Spielen geht. Seit 2010 lädt Gronkh täglich Videos auf seinem Kanal hoch. Er spricht selbst von einem „ungebremsten Spieltrieb“, den er hat. Bekannt wurde er mit seinen Let's-Play-Videos. In denen filmt der Zockende sein Spiel und kommentiert es. Der 43-Jährige spricht aber nicht nur übers Gamen, er ist auch Spieleentwickler. Gut 44,8 Millionen Menschen folgen Gronkh auf Youtube.



Foto: Titania2000

Paluten ist fast zehn Jahre jünger. Auch er konnte sich in der Szene mit Let's Plays etablieren. Auf seinem Kanal führt er auch einen Vlog. Nebenbei ist er Buchautor und hat einen Comicband veröffentlicht. Ein besonderer Punkt in seiner Karriere war seine Videoreihe „Minecraft Freedom“. Mit anderen YouTubern erzählte er in 380 Folgen eine fiktive Geschichte rund um Paluten und sein Maskottchen, das Schwein Edgar. Der Influencer hat gut 3,6 Millionen Abonnenten.

Foto: Insert Moin



Auch in **Podcasts** ist Gaming ein Thema. Ein Beispiel ist der Podcast „Insert Moin“. Hier geht es täglich ums Spielen und die Spielkultur. Die Folgen dauern im Schnitt eine Stunde. Dabei geht es beispielsweise um die Geschichte von Nintendo, Game Shows und die neuesten Erscheinungen weltweit. Der Podcast wird von vier Journalisten produziert, die regelmäßig Gäste aus der Branche einladen.

Foto: GameStar



Diverse Online-Magazine wie „Gamestar“ liefern Neuigkeiten, Spiele-Tests und verschiedene Foren, in denen Gamer sich austauschen können. Doch auch in Printmagazinen kann man sich über Neuigkeiten aus der Szene informieren: Zu manchen Videospiel- und Konsolentwickler gibt es eigene Zeitschriften. So ist beispielsweise die Zeitschrift N-Zone auf Nintendo spezialisiert.

Foto: N Zone



Foto: Leipziger Buchmesse



Messen sind ein beliebter Anlaufpunkt für Gamer. Dort gibt es neben den Spielen an sich auch alle möglichen Fanartikel. Für die Cosplayer-Szene sind Messen wichtiger Treffpunkt – so wie der Messebereich „Manga-Comic-Con“ der Leipziger Buchmesse.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Sächsische Landeszentrale für politische Bildung (SLpB),
Schützenhofstraße 36,
01129 Dresden, wtf.slpb.de

REDAKTION

Christina Wittich (V.i.S.d.P.)
Referentin Öffentlichkeitsarbeit
Tel. 0351/853 18 52, E-Mail: christina.wittich@slpb.smk.sachsen.de;

Annette Rehfeld-Staudt

Referatsleiterin politische Bildung
online, E-Mail: annette.rehfeld-staudt@slpb.smk.sachsen.de

STAWOWY: Peter Stawowy, Romina Stawowy, Lilith Grull, Ulrike Polster, Ira Scholz

TITELBILD

Frank Grätz
GESTALTUNG
STAWOWY:
Basti Tóth

AUFLAGE

50.000 Exemplare

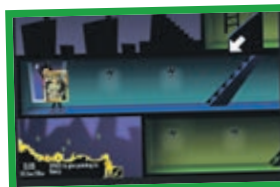
DRUCK

DDV Druck GmbH
Meinholdstraße 2
01129 Dresden

VERTEILERHINWEIS

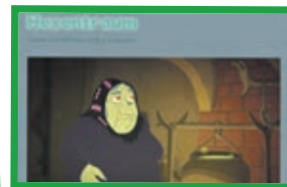
#wtf?! wird als Informationszeitschrift von der SLpB im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlhelferinnen und -helfer zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden.

SPIELEND LERNEN



Art Thief

Wie im Krimi: Einmal bei Nacht ein Kunstdieb werden, teure Bilder klauen und dabei was lernen? Genau das geht bei Art Thief! Bei diesem Game lernst du spielerisch das Addieren von größeren Beträgen.



Die geheimnisvolle Villa

Ob nun Ä oder E oder das Wort, was im Satz überflüssig ist, finden – Deutsch-Übungen findest du in der Villa. Der Clou bei diesem Denkspiel ist, dass die Rätsel erst gefunden werden müssen.



Horch mal

Töne und Deutsch zusammen lernt man bei Horch mal. Hier ist es ganz simpel: Man schreibt ein Wort in das Tastenfeld, und gleichzeitig spielt ein Instrument die passenden Töne dazu.



Europas Städte

Die europäischen Städte möglichst genau auf der Karte einzeichnen, ist das Ziel des Spiels Europas Städte. Ziel ist es am Ende, möglich wenig Differenz zu den echten Standorten zu haben.

Beim Zocken lernen – das geht? Für die Schule mal etwas anders buffeln, das könnte so aussehen...

