

7. UND 8. KLASSE REALSCHULE

FACH: WERTE UND NORMEN

AUTOR: JENS WIEMKEN

UNTERRICHTSENTWURF
ZUM THEMA:

Kostenlose

Online-Spiele

Unterrichtsreihe

EIN GEMEINSCHAFTSPROJEKT DER NLM
UND DES NIEDERSÄCHSISCHEN KULTUSMINISTERIUMS



NLM

NIEDERSÄCHSISCHE
LANDESMEDIENANSTALT

Einführung

Kostenlose Online-Spiele bieten die Möglichkeit, ohne vorab bezahlte Abo-Gebühren das Spiel aufzunehmen. Immer mehr Kinder und Jugendliche wechseln in diese Computerspielwelt, in der sie gegen andere Spieler/innen kostenfrei spielen können. Die Kostenbarriere, die bisher vor einer Eroberung der virtuellen Spielwelten stand, ist zunächst einmal ausgeräumt. Die Entwickler und Anbieter dieser sog. Free-to-Play-Spiele verdienen allerdings nicht wenig durch Micropayment (Mikrotransaktionen). Spielobjekte, sog. Items, die den eigenen Spielcharakter individueller gestalten lassen oder die Spielvorteile gegenüber den Umsonst-Spielern bringen, kosten teilweise nur wenige Cents. Bezahlweisen wie z.B. per Premium-SMS¹ sind auf Jugendliche zugeschnitten, die mit ihrem Handy reales Geld gegen virtuelle Währungen eintauschen. Wer hier nach raschem Ruhm strebt, muss sich diesen erkaufen. Der kostenfreie Weg ist der mühsamere, denn er „kostet“ aufgrund der Spielzeit viel Lebenszeit des Spielers.

Computerspiele bieten schon immer ein virtuelles Belohnungssystem, das Spieler/innen dazu motiviert, ihre Lebenszeit in das Spiel zu investieren. Dieses virtuelle Belohnungssystem ist nunmehr online abrufbar. Dem Spielen in Onlinewelten fehlt gegenüber realen Spielen ein bisher eindeutiges Merkmal von Spiel: Sie laufen ohne Zeitbegrenzung 24 Stunden, also rund um die Uhr ab. Man spricht auch von sog. persistenten Spielwelten. Rang und Status sowie die dadurch erlangte Anerkennung durch andere, die ebenfalls dieses Online-Spiel spielen, können Jugendliche, die in der realen Welt keinen Erfolg aufweisen, dazu verführen, mehr und mehr Zeit zu investieren. Um den (bei allzu ausuferndem Spielverhalten) problematischen Belohnungssystemen zu entkommen, könnte ein Vergleich zwischen virtuellen und realen Belohnungssystemen unterstützend wirken. Die Erkenntnis, dass reale Belohnungssysteme immer noch eine größere Auswirkung auf das Leben des Einzelnen haben als virtuelle, ist ein Element in der Ausbildung von Medienkompetenz und kann präventiv gegen eine Computerspielabhängigkeit eingesetzt werden.

Die Unterrichtsreihe wurde den Lehrplänen des Schuljahrgangs 7/8 des Faches Werte und Normen an Realschulen zugeordnet. Die Behandlung des Themas „Online-Spiel“ genügt den Schulrichtlinien und greift Aspekte des Jugendmedienschutzes auf. Jugendliche sollen lernen, zeitweise Distanz zu den von ihnen benutzten Medien zu bekommen, um dann ihre eigene Mediennutzung zu überprüfen, eingefahrene Mediengewohnheiten zu hinterfragen und begründete Kritik an Medien zu üben.

Voraussetzungen

Folgende Texte befinden sich im Ordner „Material“ und dienen den Lehrkräften als Einführung in die Thematik:

¹ Eine „Premium-SMS“ ist eine SMS an eine Mehrwert-Telefonnummer. Die Kosten für eine solche SMS liegen zwischen 0,49 und 4,99 €. Premium-SMS sind fünfstellig und dienen auch als Bezahlmittel.

- „Sucht – Feuerwerk im Hirn“. In: Der Spiegel 36/1996, S. 216-217. [2 Seiten]
- „Wie unser Gehirn Erfolg belohnt.“ Sabine M. Kempa. 23.07.2009 auf lifeline.de²
- Das Kapitel 2.2 „Was bedeutet exzessives Spielen?“ In: Marco Fileccia/Johannes Fromme/Jens Wiemken: „Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“. LfM-Dokumentation Band 39/Online. Düsseldorf 2010, S. 17–20.³
- „Belohnung ist der Schlüssel“. Interview von Peter Pauls und Lutz Feierabend mit Christian E. Elger. In: Frankfurter Rundschau. Debatte 03.09.2010. Online: <http://www.fr-online.de/kultur/debatte/belohnung-ist-der-schluessel/-/1473340/4614540/-/index.html> oder Kurz-URL: <http://tinyurl.com/4j3uhgf> [Stand: 02.02.2011] [3 Seiten]

Fachbezug/Zielgruppe

Die Unterrichtsreihe bietet sich für das Fach **Werte und Normen** im Schuljahrgang 7/8 der Realschule an. Sie ordnet sich den folgenden Kompetenzen im Kerncurriculum für die Realschule im Fach Werte und Normen im Schuljahrgang 7/8 zu (vgl. Kerncurriculum für die Realschule – Schuljahrgänge 5–10 – Werte und Normen, S. 23)

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich: Fragen nach dem Ich

Leitthema: Sucht und Abhängigkeit

Erwartete Kompetenzen:

Schüler/innen

- beschreiben verschiedene Suchtformen,
- erläutern mögliche Ursachen und Auswirkungen von Süchten,
- entwickeln Strategien, um Gefährdungen selbst- und realitätsbewusst zu begegnen.

Diese Unterrichtsreihe eignet sich ebenfalls für Jahrgang 7/8 Hauptschule und Gesamtschule.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Die Schüler/innen sollen sich mit den Belohnungssystemen und deren Funktion auseinandersetzen. Sie sollen gezielt Motivation und Frustration in den Belohnungssystemen der virtuellen Spielwelten analysieren und diese mit den Belohnungssystemen in der Realität in Beziehung setzen. Selbst erlebte und gelebte Belohnungssysteme sollen zum Thema gemacht werden, um Schüler/innen zu zeigen, wie Motivation und Frustration in ihrem Leben funktionieren. Der Verbrauch an Lebenszeit für die Beschäftigung mit Medien soll bewusst gemacht werden, damit Schüler/innen ein Gefühl für die Zeit bekommen, die sie vor und mit Medien verbringen. Dazu sollen

2 Online: <http://www.lifeline.de/mentale-fitness/konzentration/content-205107.html> [Stand: 02.02.2011] [2 Seiten]

3 Online [Stand: 31.01.2011]: http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf oder Kurz-URL: <http://tinyurl.com/5r3pbav> [4 Seiten]

die Schüler/innen anhand eines kleinen Medientagebuches Selbstbeobachtungen durchführen. Das Geschäftsmodell „Free-to-Play“ von Online-Spielen, die Schüler/innen nutzen, soll kritisch hinterfragt werden. Dazu sollen die Kostenstrukturen von Free-to-Play-Spielen transparent gemacht werden. Die Schüler/innen sollen sich über ihr Verständnis zum Begriff „Lebenszeit“ austauschen und eine Perspektive hinsichtlich ihres zeitlichen Umgangs mit Medien entwickeln. Ihnen soll der Zusammenhang zwischen dem „Hunger“ nach Belohnungen und „Onlinespiel-Sucht“ vermittelt werden.

Methoden/Zeit

Die Einheiten der Unterrichtsreihe wechseln zwischen Arbeit mit der ganzen Klasse und Arbeit in Arbeitsgruppen. Es werden Methoden der Visualisierung (s. Material „Mediendreieck“, **ML1**) und ein sog. Placemat (engl. für „Platzdeckchen“; **MS1**) verwendet. Die Lehrkraft sollte auf das Expertenwissen der Schüler/innen zurückgreifen, sich aber immer bei Unverständnis die Inhalte erklären lassen. Es ist möglich zwei Hausarbeiten zu vergeben, welche dann im Unterricht aufgegriffen werden müssen. Die Unterrichtsreihe umfasst drei Schulstunden.

Durchführung

1. Stunde: Arbeitsschritt „Belohnungssysteme in Computerspielen“

Zum Einstieg sollen von der Lehrperson Belohnungssysteme erklärt werden. Nachdem einige Beispiele genannt worden sind (Beispiele für Belohnungssysteme finden sich im Lehrermaterial „Belohnungssysteme – Beispiele“, **ML1**), sollen die Schüler/innen versuchen, weitere Belohnungssysteme zu benennen. Nach dieser kurzen Einführung sollen die Schüler/innen in Kleingruppen mit einem Placemat arbeiten (s. Kopiervorlage „Placemat Spielbelohnung“, **MS1**). Dabei arbeiten die Schüler/innen zunächst einzeln in ihrem Feld. Die Gruppe trägt die Ergebnisse im Mittelfeld zusammen. Die einzelnen Gruppenergebnisse werden an der Tafel festgehalten (das Lehrermaterial „Belohnungssysteme“ zeigt ein Beispiel für ein Klassenergebnis)

Anschließend soll diskutiert werden, ob es auch im realen Leben motivierende und hemmende Erlebnisse gibt, die dafür sorgen, dass man etwas ausgesprochen gerne macht oder aber eine Tätigkeit abbricht. Ganz wichtig wäre hier, gemeinsam mit den Schüler/innen festzustellen, wie oft Belohnungssysteme im realen Leben motivieren und wie hoch die Belohnungsfrequenz im Gegensatz dazu in Computerspielen ist. Zu dieser Fragestellung wäre es möglich, eine Hausarbeit zu vergeben. Die Schüler/innen sollen bis zur nächsten Stunde beobachten, was sie im täglichen Leben einerseits bestärkt und andererseits entmutigt.

2. Stunde: Arbeitsschritt „Computerspiele – Lebenszeitkiller“

Nachdem die Arbeitszettel mit der Hausarbeit eingesammelt worden sind, zeichnet die Lehrkraft ein Dreieck an eine aufgeklappte Seite der Tafel. Dort sind an den Ecken folgende drei Begriffe einzutragen:

- Konsum (steht für alle Tätigkeiten mit Medien, bei denen nur rezipiert wird: Musik, Film/Fernsehen/YouTube);
- Interaktion (steht für alle Tätigkeiten mit Medien, bei denen auf das Bildschirmgeschehen reagiert wird: Computerspiele, Online-Shopping, Downloads⁴);
- Kommunikation (steht für alle Tätigkeiten mit Medien, bei denen kommuniziert wird: Handy, Communities⁵, ICQ⁶).

Die Schüler/innen sollen nun auf die umgeklappte Seite der Tafel verdeckt mit einem X markieren, für welche Mediennutzung sie am meisten Zeit benötigen. Bei der anschließenden Betrachtung darf das Tafelbild zwar kommentiert, aber nicht bewertet werden.

In der anschließenden Arbeitsphase erhalten vier Kleingruppen jeweils einen Text aus den Kopiervorlagen „Computerspiele – Die übelsten Zeitkiller“ (☞ **MS1**), „Farmville“ (☞ **MS3**), „Thread aus einem Forum: OGame“ (☞ **MS4**) und „Wer verkauft mir seine Lebenszeit?“ (☞ **MS5**). Die jeweiligen Texte sollen in den Kleingruppen verteilt werden. Jeder liest eine Seite (oder einen Absatz, je nach Gruppengröße). Die Kleingruppe gibt intern das Gelesene untereinander weiter. Es sollen dann die drei wichtigsten Aussagen aus dem Text aufgeschrieben werden. Die Ergebnisse sollen in der Klasse vorgestellt und diskutiert werden.

Für eine weitere mögliche Hausarbeit stellt die Lehrkraft die Kopiervorlage „Kleines Medientagebuch“ (☞ **MS6**) vor. Die Schüler/innen sollen sich über eine Woche selbst beobachten und ihre individuelle Mediennutzung eintragen. Eine Variante wäre, eine/n andere/n Mitschüler/in bei der Mediennutzung zu beobachten und nach einer morgendlichen Abfrage dessen/deren Zeiten eintragen. Eine weitere Variante wäre es, den Arbeitsbogen einem Elternteil oder einem älteren Geschwisterteil zu übergeben, damit diese die Zeiten abfragen und eintragen können.

3. Stunde: Arbeitsschritt „Kostenlose Onlinespiele“

Die Wochenergebnisse der Hausarbeit sollen von den Schüler/innen genannt und auf der Tafel gesammelt werden. Die Klasse soll das Tafelbild kurz auf sich wirken lassen. Kommentare sind erlaubt, Wertungen nicht. Die Lehrkraft muss darauf achten, dass Äußerungen wie „Du bist computersüchtig!“ nicht fallen.

Zum Einstieg in das Thema „Free-to-Play-Spiele“ soll die Lehrkraft den Begriff erklären (s. Lehrermaterialien „Kostenlose Onlinespiele“ ☞ **ML4** und „Free to Play“ ☞ **ML3**). Die Erfahrungen der Schüler/innen sollen hier mit einfließen. Ihre Erfahrungen zu Kostenstrukturen in Online-Spielen

4 Herunterladen von Musik, Bildern oder Programmen aus dem Internet auf den eigenen Rechner oder auf das Handy.

5 Soziale Netzwerke im Internet wie z.B. SchülerVZ oder Facebook.

6 Chatten mit Freunden über ein kleines Programm, welches ständig im Hintergrund läuft und sich sofort meldet, wenn eine Nachricht eingetroffen ist und außerdem anzeigt, welche in die Freundesliste des Programms eingetragenen Freunde gerade „on“ sind.

sollen an der Tafel gesammelt werden. Um weitere Informationen zu den Kostenstrukturen zu sammeln, schließt sich eine kurze Arbeitsphase an, in der Kleingruppen kurze Texte aus den Kopiervorlagen „Free-to-Play“ (☰ **MS7**) erhalten, die sie anhand der Fragestellungen „Welche Vorteile bringt das Zahlen von realem Geld in den Free-to-Play-Spielen?“ und „Wie viel Geld kann man in dem Spiel wofür bezahlen?“ bearbeiten sollen.

Die Ergebnisse der Auswertungen sollen vor der Klasse vorgestellt werden. Die Impulse aus der Unterrichtsreihe können nun aufgegriffen werden. Die Ergebnisse der Hausarbeiten der ersten Stunden zu den eigenen real erlebten Belohnungssystemen können mit herangezogen werden. Das eigene Leben und die eigene Lebenszeit können zum Thema gemacht werden. Inwiefern sind die Schüler/innen bereit, Lebenszeit in virtuelle Welten und die Beschäftigung mit Medien zu investieren?

Ablauf

1. Stunde

Arbeitsschritt: Belohnungssysteme in Computerspielen

	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	5 Min.	Einstieg: Lehrperson schildert Sinn und Zweck von Belohnungssystemen (Beispiel: Einen Schokoladenriegel hoch halten und fragen, was die Schüler/innen tun würden, um ihn zu bekommen.)	Beispiele für Belohnungssysteme nennen und die Schüler/innen fragen, ob ihnen noch andere Belohnungssysteme einfallen.	Material „Belohnungssysteme – Beispiele“ (ML1)
Arbeitsphase	15 Min.	Schüler/innen sollen herausarbeiten, welche Belohnungssysteme in Computerspielen stecken. Fragestellung: Welche Spielelemente oder Geschehnisse motivieren zum weiteren Spiel? Was führt zum eigenständigen Spielabbruch? Schreibe mindestens fünf fördernde und fünf hemmende Spielelemente auf.	Kleingruppenarbeit (je vier Schüler/innen): Kleingruppen sollen auf einem Placemat Gründe für Spielmotivation und Spielabbruch notieren. (Jeweils ein/e Schüler/in füllt in der Kleingruppe ein Feld des Placemats aus. Zum Schluss sollen alle Ergebnisse in das Mittelfeld eingetragen werden).	Kopiervorlage „Placemat Spielbelohnung“ (MS1)
Ergebnissicherung	25 Min.	Die Ergebnisse der Kleingruppen sollen gesammelt werden. Die Lehrkraft soll versuchen, einen Vergleich mit dem realen Leben herzustellen. Fragestellung: Gibt es solche motivierenden oder hemmenden Erlebnisse auch im realen Leben? Gibt es auch eine so hohe Frequenz von Belohnungen im realen Leben? Wie oft belohnt uns das Leben am Tag?	Bei der gemeinsamen Erarbeitung soll immer wieder vonseiten der Lehrkraft versucht werden, einen Vergleich mit dem realen Leben herzustellen. Gibt es solche motivierenden oder hemmenden Erlebnisse auch im realen Leben?	Material „Belohnungssysteme“ (ML1)

(Möglich wäre eine Hausarbeit mit den Fragestellungen „Welches Belohnungssystem gibt es bei mir in meinem Leben? Wie belohne ich mich vielleicht sogar selbst? Motiviert mich dieses System?“. Diese Fragestellung wäre auch im Anschluss an die Unterrichtsreihe als Klassenarbeit möglich.)

2. Stunde

Arbeitsschritt: Computerspiele – Lebenszeitkiller

	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	10 Min.	Einstiegs-/ Motivationsfrage: Wie lange habt ihr gestern ferngesehen? Die Schüler/innen sollen im Anschluss ihr Medienverhalten im Mediendreieck positionieren. Fragestellung: Für welche Mediennutzung brauchst du am meisten Zeit?	Das Mediendreieck sollte verdeckt an der Tafel eingetragen werden. Die Schüler/innen gehen einzeln an die Tafel und markieren mit einem Kreuzchen ihre Position. Wichtig bei der anschließenden Betrachtung: Die Ergebnisse sollen nicht bewertet werden!	Material „Mediendreieck“ (ML2)
Arbeitsphase	15 Min.	Textarbeit mit den Materialien in Kleingruppen. Aufgabe: Text erfassen, Wichtiges zusammenfassen und vorstellen. Stellung beziehen. Fragestellung: Welche Sätze in dem Text sind in euren Augen die wichtigsten Aussagen? Nenne mindestens drei.	Kleingruppenarbeit mit fünf Gruppen. Die kopierten Artikel sollen verteilt werden. Sie sollen in der Gruppe wie folgt abgearbeitet werden: Ein/e (oder zwei) Schüler/in bekommt eine Seite. Nach dem Lesen der Seite tauscht sich die Gruppe aus, was sie gelesen hat und versucht drei wichtige Aussagen zu notieren.	Kopiervorlagen: „Computerspiele – Die Zeitkiller“ (MS2), „Farmville“ (MS3), „Thread aus einem Forum: Ogame“ (MS4) und „Wer verkauft mir seine Lebenszeit?“ (MS5)
Ergebnissicherung	10 Min.	Die Ergebnisse der Kleingruppen sollen vorgestellt und diskutiert werden.		
Vorbereitung der Hausaufgabe	10 Min.	Die Schüler/innen sollen ihren eigenen Medienkonsum einordnen. Fragestellung: Wie viel Zeit bringe ich für welches Medium auf? Variante a) jede/r Schüler/in beobachtet einen anderen und trägt dessen Zeiten ein, Variante b) die Eltern tragen nach einer täglichen Abfrage die Zeiten ein.	Die Lehrkraft soll das Blatt „Kleines Medientagebuch“ verteilen. Die Schüler/innen sollen eine Woche lang die Zeiten sammeln, in denen sie Medien nutzen und zum Schluss diese Zeiten aufsummieren.	Kopiervorlage „Kleines Medientagebuch“ (MS6)

3. Stunde

Abschluss Arbeitsschritt: Computerspiele – Lebenszeitkiller

	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Ergebnissicherung (Hausaufgabe)	15 Min.	Die Ergebnisse der Hausaufgabe sollen an der Tafel gesammelt werden. Die Lehrkraft sollte keine wertenden Kommentare abgeben. (Es könnte zum Schluss der Stunde noch über die Zeiten diskutiert werden.)	Die Schüler tragen ihre Ergebnisse an der Tafel ein.	Kopiervorlage „Kleines Medientagebuch“ (☰ MS6)

Arbeitsschritt: Kostenlose Online-Spiele

	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	10 Min.	Einstieg: Den Begriff „Free-to-Play“-Spiele erklären. Dann Erfahrungen der Schüler/innen zu Kostenstrukturen bei Onlinespielen an der Tafel sammeln.	Lehrperson gibt eine kurze Begriffserklärung und sammelt Schülermeldungen.	Material: „Kostenlose Onlinespiele“ (☰ ML4) und „Free-to-Play“ (☰ ML3)
Arbeitsphase	10 Min.	Die AGBs von kostenlosen Onlinespielen vergleichen. Fragestellungen: Was sind Premium-Accounts, was kosten diese und welche Vorteile haben sie?	Kleingruppenarbeit mit fünf Kleingruppen. Je Gruppe eine Seite aus der Kopiervorlage.	Kopiervorlagen zu „Free-to-Play“ (☰ ML3)
Ergebnissicherung	25 Min.	Die Ergebnisse der Textarbeit sollen vorgestellt und diskutiert werden. „Eigene Lebenszeit“ kann zum Thema gemacht und diskutiert werden. Fragestellung: Inwiefern bist du bereit, Lebenszeit in virtuelle Anerkennung und Status zu investieren?		

Legende:

☰ ML = Materialien Lehrer/innen; ☰ MS = Materialien Schüler/innen

Anhang

Material (für die Lehrkräfte)

- „Belohnungssysteme – Beispiele“ (📄 **ML1**)
- „Mediendreieck“ (📄 **ML2**)
- „Kostenlose Online-Spiele“ – Fachbeitrag von Jens Wiemken 2008 auf der Website „Themenmodule zur Verbraucherbildung“ der Verbraucherzentrale Bundesverband.
Online: http://verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/FB_Kostenlose_Online_Spiele_Wiemken_082008.pdf, Kurz-URL: <http://tinyurl.com/6jp4693> [Stand: 02.02.2011] (📄 **ML3**)
- „Free2play auf dem Vormarsch!“ (📄 **ML4**)
- „Micro Transactions – Computerspiele in Häppchen bezahlen“ (📄 **ML5**)

Material (für die Schüler/innen)

- Placemat „Spielbelohnung“ (📄 **MS1**)
- „Computerspiele – Die übelsten Zeitkiller“ (📄 **MS2**)
- Texte (2) zu „Farmville“ (📄 **MS3**)
- „Thread aus einem Forum: OGame“ (📄 **MS4**)
- „Wer verkauft mir seine Lebenszeit?“ (📄 **MS5**)
- „Kleines Medientagebuch“ (📄 **MS6**)
- Texte (6) zu „Free-to-Play“ (📄 **MS7**)

ML1: Beispiele für Belohnungssysteme

- Rabattsysteme im Handel (Belohnung: kostenloser oder vergünstigter Artikel)
- Bundesjugendspiele (Belohnung: Urkunde), Olympische Spiele (Belohnung: Medaille)
- Zensuren in der Schule (Belohnung: bessere Aussichten auf dem Arbeitsmarkt)
- Bei der Dressur von Pferden (Belohnung: z.B. Zuckerstückchen)
- Der Polizei Hinweise auf eine gesuchte Person geben (Belohnung: Geld)

Beispiel: Ergebnis von spielmotivierenden und -hemmenden Faktoren

spielmotivierend

- sinnvolle Belohnungen
- wenn man mit Freunden spielt
- öffentliche Rangliste
- etwas Außergewöhnliches machen
- das Spiel austricksen mit Schummelcodes
- Level freischalten⁷

spielhemmend

- kein Belohnungssystem
- Accounts werden gehackt⁸
- keine Herausforderung
- das Internet „laggt“⁹
- wenn die Belohnungen nicht funktionieren

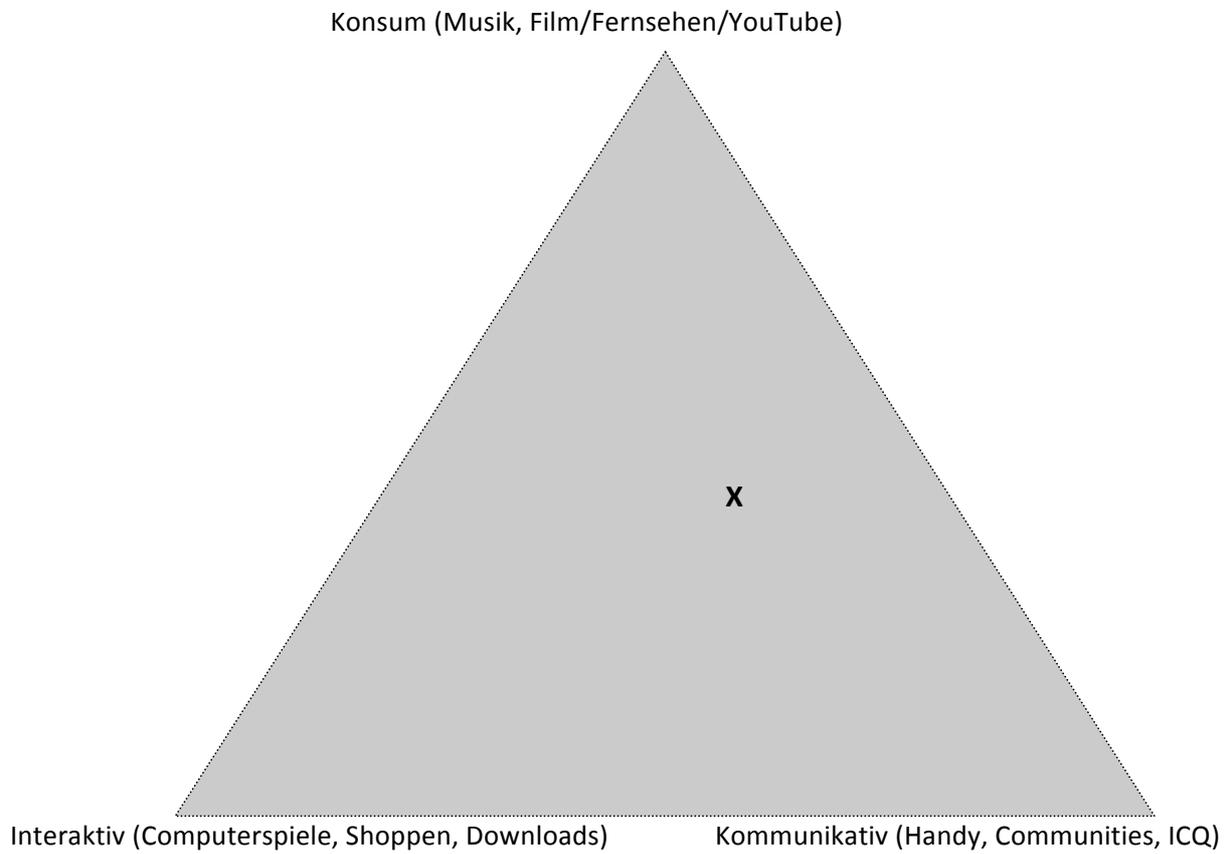
7 Ein „Level“ ist ein Teil einer Spielwelt, der zu bewältigen ist. „Upleveln“ kann jedoch auch bedeuten, eine Spielfigur stärker zu machen.

8 Ein „Account“ ist ein Spielkonto, welches der Spieler mit seinem Nutzernamen und Passwort eingerichtet hat.

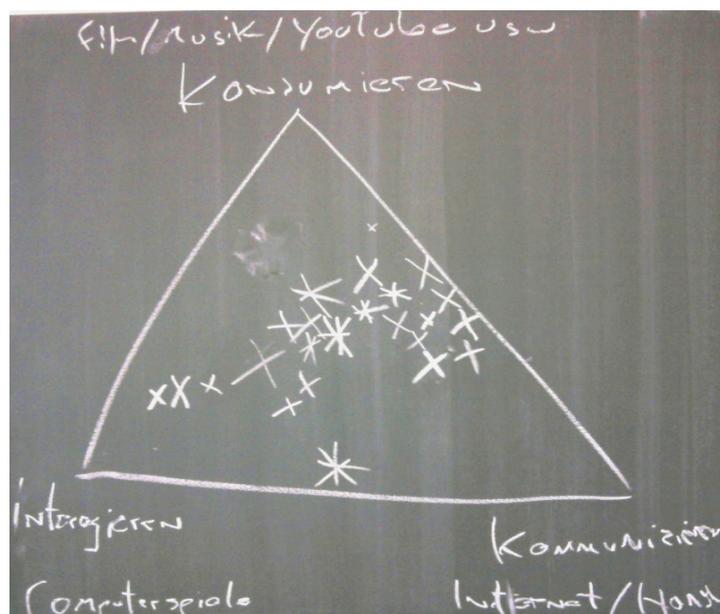
9 „laggt“ bedeutet hier, dass es ab und an zu Rucklern im Spielfluss kommt. Dies liegt an einer zu geringen Übertragungsrate oder Störungen bei der Übertragung.

ML2: Mediendreieck

(Die Schüler/innen sollen sich hier je nach Anteil ihrer Mediennutzung positionieren. Beispiel X in der Zeichnung: Viel Konsum und Kommunikation, wenig Interaktion)



Beispiel eines Klassenergebnisses



ML4: Free2play auf dem Vormarsch!

Onlinespiele sind im Trend. Nach Farmville und Co folgen nun auch Fortsetzungen bekannter und erfolgreicher Spieleserien großer Entwickler. FIFA oder Die Siedler kostenlos im Browser und ohne große Systemvoraussetzungen spielen – die Casual Gamer freut es.

Die Welt der Computerspiele verändert sich merklich. Das wurde auch auf der diesjährigen [August 2010] gamescom [Spiele- und Unterhaltungsmesse in Köln; d. Verf.] deutlich. Anbieter von Browsergames, in der Vergangenheit auf großen Messen noch wenig zu sehen, waren präsenter. Allen voran die beiden Branchenriesen aus Deutschland, Gameforge und Bigpoint, die erstmals mit auffälligen Ständen vor Ort waren.

Nun ziehen auch große, klassische Publisher wie Electronic Arts, Microsoft oder Ubisoft nach und setzen bereits erfolgreiche Spiele als Browsergames um. So sind beispielsweise FIFA Online, Need for Speed World oder Quake Live bereits online im Browser spielbar. Im Herbst soll Die Siedler Online folgen. Und auch Age of Empires Online ist bereits angekündigt – um nur einige Beispiele zu nennen.

Während die klassischen Konsolen und Spiele aus dem Handel mit hohen Anschaffungskosten verbunden sind, müssen Spielende bei Browsergames im Durchschnitt nichts bezahlen. Allein die Anmeldung mit einem Account und möglicherweise auch der Download eines Clienten – ein Programm, über das die Spielenden in das Spiel einsteigen – sind erforderlich. Dieser kostenlose Einstieg lockt potentielle Kunden an. Erst im späteren Spielverlauf locken die Browsergames häufig mit Premium-Angeboten, die über einen minimalen Betrag zu erwerben sind, Stichwort: Micropayment. Zwar sind solche Premium-Angebote nicht zwingend notwendig, eröffnen den Gamern jedoch neue Spielmöglichkeiten beziehungsweise Vorteile gegenüber anderen Spielenden.

Doch gerade das könnte Hardcore-Gamern, die sich ihre Spielfortschritte stets selbst hart erarbeiten, den Spaß und auch den Reiz am Spiel nehmen. Hinzu kommt, dass die Grafik bei vielen Browsergames im direkten Vergleich zu ihren Konsolen-Versionen hinterher hängt. Auch hier könnten sich solche Spielenden übergangen fühlen.

Casual Gamern dagegen kommt der Trend zu kostenfreien Spielen ohne lästige Abo-Gebühren sehr entgegen. Wer kaum Zeit für intensives Computerspielen hat, kann so ohne große Systemvoraussetzungen oder hohe Anschaffungskosten in den Genuss bekannter Spieletitel kommen, was zuvor nicht möglich war.

Auf Seiten der Publisher rentiert sich ein Browsergame ebenfalls. Es hat sich bereits gezeigt, dass Spielende, sind sie erst einmal mit einem kostenlosen Spiel gelockt, durchaus der Versuchung erliegen, zusätzliche Inhalte gegen ein Entgelt zu erwerben. Mit den Casual Gamern erschließen sie sich außerdem eine größere Zielgruppe.

Dass Top-Titel für Hardcore-Gamer nun zunehmend in den Hintergrund rücken, muss aber sicher nicht befürchtet werden. Vielmehr ist zu erwarten, dass beide Märkte koexistieren. Und wie heißt es so schön: Konkurrenz belebt das Geschäft.

ML5: „Micro Transactions“ – Computerspiele in Häppchen bezahlen

Nicht selten muss man für die neuesten Computerspiele tief in die Tasche greifen. Die Top-Neuerscheinungen sind meist erst ab 50 Euro und mehr zu haben. Ein neuer Trend könnte dies in Zukunft aber grundlegend ändern.

Der hohe Preis vieler Computer- und Konsolenspiele schreckt viele potentielle Spielerinnen und Spieler ab, vor allem diejenigen, die nur gelegentlich spielen wollen. Daher ändern einige Hersteller nun ihre Finanzierungsstrategie. Die Idee ist, Spiele zunächst zum kostenlosen Download anzubieten und erst im Laufe des Spiels für verschiedene Erweiterungen und Extras kleine und kleinste Gebühren zu verlangen. Diese „Micro Transactions“ könnten dann im Spiel konkret für neue Ausrüstungsgegenstände, neue Fähigkeiten oder einfach nur für eine neue Frisur anfallen. Darüber hinaus können auch ganze Spiellevel kostenpflichtig sein.

Ein Beispiel ist das Spiel Battlefield Heroes von Electronic Arts, das im Sommer [2009; d. Verf.] erscheinen wird. Der Spielehersteller kündigte unlängst das „play4free-Zeitalter“ an. So wird Battlefield Heroes, ein Shooter im Cartoon-Stil, über die Internetseite des Spiels kostenlos verfügbar sein. Der Anbieter erhofft sich Umsätze über „Micro Transactions“ sowie über Werbung, die verstärkt im Spiel präsent sein wird.

Dieses Prinzip wird andernorts schon erfolgreich praktiziert. So ist etwa in Korea die Fußballsimulation FIFA kostenlos erhältlich. Die Spielenden tätigen „Micro Transactions“ in Millionenanzahl. Auch die Internetplattform GAMETRIBE bietet ansehnliche Spiele umsonst an. Verschiedene Gegenstände und Verbesserungen im Spiel sind aber auch hier kostenpflichtig.

Dieses Finanzierungsmodell für Computerspiele könnte sich durchsetzen, da damit gerade für Casual Gamer finanzielle Hemmschwellen abgebaut werden. Spiele können einfach mal ausprobiert werden. Gleichzeitig werden denjenigen, die häufiger spielen, vielerlei Erweiterungsmöglichkeiten angeboten. Für Letztere muss Computerspielen damit auch nicht unbedingt billiger werden, schließlich summieren sich auch die kleinsten Beträge im Laufe der Zeit.

Quelle: Spielbar.de, Bundeszentrale für Politische Bildung.

Online: <http://www.spielbar.de/neu/2008/04/%E2%80%9Emicro-transactions%E2%80%9C-%E2%80%93-computerspiele-in-happchen-bezahlen/> [eingestellt: 02.04.2008; Stand: 02.02.2011]

MS1: Placemat „Spielbelohnung“

Welche Spielelemente motivieren dich zum Weiterspielen? Welche sorgen dafür, dass du nicht mehr weiterspielst?

Notiert hier mindestens fünf fördernde und fünf spielhermende Spielelemente:

Welche Spielelemente im Computerspiel motivieren dich zum Weiterspielen? Welche sorgen dafür, dass du nicht mehr weiterspielst?

Welche Spielelemente im Computerspiel motivieren dich zum Weiterspielen? Welche sorgen dafür, dass du nicht mehr weiterspielst?

Welche Spielelemente motivieren dich zum Weiterspielen? Welche sorgen dafür, dass du nicht mehr weiterspielst?

Welche Spielelemente im Computerspiel motivieren dich zum Weiterspielen? Welche sorgen dafür, dass du nicht mehr weiterspielst?

MS2: Kopiervorlage: Computerspiele – Die übelsten Zeitkiller

Die Debatte um „Killerspiele“ geht in eine falsche Richtung. Größere Gefahr geht von harmlos daherkommenden Spielen wie „Siedler“ oder „Fußball Manager“ und Rollenspielen wie „World of Warcraft“ aus. Weil sie praktisch endlos sind, wirken sie wie Drogen.

Wenn in der kommenden Woche [Anfang Januar 2011; d. Verf.] die neue Spielekonsole PlayStation 3 in Deutschland auf den Markt kommt, werden sich die üblichen Nörgler melden, die von der Verrohung der Jugend reden und von der Gefahr, die von „Killerspielen“ für unser Abendland ausgehen. Dabei konnte ein kausaler Zusammenhang zwischen „Killerspiel spielen“ und „zum Killer werden“ nirgendwo wissenschaftlich auch nur ansatzweise nachgewiesen werden.

Nicht die Darstellung oder das künstliche Ausüben der Gewalt sind das Problem, sondern der enorme Suchtfaktor vieler Computerspiele an sich. Egal ob sie grobschlächtige Titel wie „Medieval Total War“ („Mittelalter – Totaler Krieg“) haben oder ganz harmlos „Die Siedler“, „Sim City“, „Civilisation“ oder „Anno 1701“ heißen.

Hier erscheint ein Phänomen, dass in der Rezeptionsgeschichte von Kunstwerken – und das sind Computerspiele – bisher einmalig ist: die Unendlichkeit. Natürlich ist diese Unendlichkeit keine echte, da irgendwann tatsächlich alle Spielmöglichkeiten durchgearbeitet sein könnten. Aber sie fühlt sich so an, da es dem Nutzer praktisch nicht möglich ist, alle Varianten dieser Computerspiele durchzuarbeiten. Jedes noch so dicke Buch ist irgendwann durchgelesen, jedes noch so große Bild in seiner Gesamtheit erfasst, jede noch so lange Oper tatsächlich durchgehört. Bei Computerspielen hingegen sind Strategie- und Aufbauspiele auf Endlosigkeit angelegt. Beispielfähig ist die zunächst unverdächtige, in ihrer Zeit fressenden Wirkung aber gefürchtete Serie der „Fußball Manager“.

Hier ist der Spieler damit beschäftigt, einen beliebigen Verein zu betreuen. Man kauft und verkauft Spieler, bildet junge Talente aus, kämpft um den Aufstieg – wie in der wirklichen Welt. Mit dem Unterschied, dass man keinen harten Karriereweg abarbeiten muss, sondern sofort ins Geschehen eingreift. Zudem kann man statt des FC Bayern ganz nach Belieben den VfL Osnabrück, den FC Sachsen Leipzig oder die SpVgg Erkenschwick zum Champions-League-Sieger machen. Einmal, zweimal, dreimal – immer noch einmal mehr. Das befriedigt individuelle Sehnsüchte. Fühlt es sich doch so unglaublich gut an, wenn Ronaldinho gerade für Hansa Rostock die Meisterschaft geholt hat. Wozu braucht man dann noch Realität?

Droge für relativ wenig Geld

Das ist das Fatale daran: Man kann sich glücklich machen, sich einbilden, es zu etwas gebracht zu haben. Eine kleine Wohnung, ein Computer und nicht viel Geld reichen damit im echten Leben aus, um ein scheinbar erfülltes Dasein zu fristen. Diese Spiele wirken wie Drogen. Hat man sich einmal auf sie eingelassen, kommt man nur schwer wieder von ihnen los. Sogar die Symptome sind ähnlich.

Wer sich einmal an die Welteroberung in „Civilization“ gemacht hat, ist nur noch schwer vom Computer zu trennen. Man vergisst zu essen, zu schlafen, würgt Freunde rüde am Telefon ab, die Wohnung verwahrlost, die körperlichen Betätigungen sind auf ein absolutes Minimum reduziert. Man will nur noch eine Runde spielen, eine Provinz erobern, eine neue Stufe erreichen und dann

soll auch Schluss sein. Aber hat man das geschafft, beginnt der innere Impuls von vorn und man ist gefangen in einer Endlosschleife, bis man sich deprimiert und aufgewühlt doch noch irgendwann ins Bett quält. Das alles nur, um ein paar künstliche Siedler Gebäude errichten zu lassen, die verdammten Franzosen geschlagen zu haben oder noch den Anfang des nächsten Levels zu erleben, der dann doch bis zum Ende durchgespielt wird.

Erst im Moment tiefster Bestürzung wird einem klar, dass man gerade viele Stunden wertvollster (Echt-)Lebenszeit mit Nullen und Einsen kommuniziert hat. Wie im Film „Matrix“ hat man sich als Mensch von einer Maschine einlullen lassen und vegetiert erbarmungswürdig als regungsloses Etwas dahin. Nur ein paar Gehirnzellen werden abgelenkt.

Das mag sich im ersten Moment bizarr bis albern lesen, aber die Auswirkungen auf die Realität sind verheerend. Schon ungezählte Magisterarbeiten, Abschlussprüfungen, Projekte und nicht zuletzt soziale Beziehungen sind dieser geldunabhängigen Spielsucht zum Opfer gefallen. Hört man sich unter Spielexperten um, so bekommt man gruselige Geschichten erzählt. Fast alle warnen davor, sich beispielsweise das Spiel „World of Warcraft“ zuzulegen. Der Suchtfaktor sei zu hoch. Eine Formulierung, die normalerweise als Auszeichnung von Computerspielzeitschriften gebracht wird, entpuppt sich als wortwörtliche Bedrohung.

Chinesische Lösung: Spielen mit Zeitlimit

Um den Wahnsinn um Online-Spiele wie „World of Warcraft“ („Welt der Kriegskunst“) einzudämmen, wurde in China die normale Spielzeit gesetzlich auf drei Stunden begrenzt. Will der Spieler mit allen Möglichkeiten teilnehmen, muss er zunächst fünf Stunden warten, um sich wieder anzumelden.

Dabei ist „World of Warcraft“ so verführerisch. Der Spieler rennt durch eine schillernde Fantasy-Welt und verbessert zunehmend seine Charaktereigenschaften. Je mehr man kämpft, desto besser wird man. Inzwischen haben sich für dieses Spiel weltweit über acht Millionen Menschen registriert. Als Anfang dieses Jahres [2007; d. Verf.] die Erweiterung „The Burning Crusade“ („Der brennende Kreuzzug“) auf den Markt kam, wurden nach Angaben des Herstellers Blizzard Entertainment allein am ersten Tag 2,5 Millionen Exemplare verkauft.

Wohin der grenzenlose Spielwahn führen kann, zeigt in geradezu visionärer Form die Folge „Gefährliche Spielsucht“ der Science-Fiction-Serie „Raumschiff Enterprise“. Auf einem fremden Planeten bandelt der erste Offizier mit einer Einheimischen an und lässt sich von ihr überreden, ein kleines Computerspiel zu spielen. Er wird sofort süchtig und ist ihr willenlos ausgeliefert. Zwischenzeitlich wird so fast die gesamte Mannschaft süchtig gemacht. Ausgerechnet der jugendliche Sohn der Schiffsärztin verhindert mithilfe des Roboters Data den endgültigen Kontrollverlust über die Enterprise.

Solche Auswüchse sind bei den gefürchteten „Killerspielen“ beziehungsweise „Ego-Shootern“ nicht zu erwarten. Denn länger als drei Stunden hält man den Nervenkitzel auf höchstem Aufmerksamkeitsniveau am Stück nicht durch. „Fußball Manager“ oder „World of Warcraft“ sind weitaus schlimmer. Man sollte sie deshalb nur mit äußerster Vorsicht genießen. Für manch einen kommt diese Warnung zu spät.

MS3: Kopiervorlage: Das neue Spiel der FarmVille-Macher. Der neue Zeitkiller heißt FrontierVille

Der US-amerikanische Social-Games-Hersteller Zynga (FarmVille, MafiaWars) hat ein neues Spiel herausgebracht und weltweit zittern die Chefs. In FrontierVille muss man ein Western-Städtchen aufbauen, und wieder hat das Spiel das Potenzial, tausende produktiver Bürostunden zu vernichten. Das Spielprinzip bleibt dem bewährten Zynga-Prinzip treu: aufbauen, Freunde einladen und möglichst viel (echtes) Geld für virtuelles Spielzeug ausgeben. Angeblich über 230 Mio. Menschen weltweit spielen Zynga-Spiele.

Über 70 Millionen Spieler weltweit spielen allein FarmVille beim sozialen Netzwerk Facebook. Vor kurzem wurde das süchtig machende Spiel auch als App für das iPhone vorgestellt. Das Spielziel besteht darin, einen schönen großen Bauernhof mit vielen Tieren und Pflanzen aufzubauen. Der Clou: Facebook-Freunde können mithelfen, Ernten übernehmen oder man beschenkt sich gegenseitig.

Bei MafiaWars ist es ähnlich, nur dass man statt einer harmlosen Farm einen Mafia-Clan am laufen halten muss. Bei allen Zynga-Spielen gilt: Die Spiele machen nur Spaß und sind erfolgreich zu meistern, wenn man mit vielen Leuten zusammenspielt. Will man besonders erfolgreich sein, muss man hier und da für echtes Geld virtuelle Spielsachen dazukaufen.

Nach genau demselben Prinzip funktioniert nun auch FrontierVille. Der Spieler beginnt alleine in einem Wald mit ein paar Hühnern. Nun müssen Büsche gerodet werden, man baut eine Hütte, züchtet Vieh, sucht sich eine Partnerin usw. Mit der Zeit entsteht dann ein ganzes Western-Dorf in bewährt niedlicher FarmVille-Optik.

Genau wie bei FarmVille, MafiaWars und weiteren Social Games kann man bei FrontierVille für echtes Geld sog. virtuelle Güter hinzukaufen: Das können Energiepunkte sein, Kühe oder bessere Pflanzen. Mit den kleinen Spielsachen lässt sich online großes Geld verdienen. Zynga ist der größte Anbieter dieser Social Games. Die US-Firma kommt nach eigenen Angaben auf über 230 Millionen Spieler und bewertet sich selbst mit über 4,6 Mrd. US-Dollar. Konkrete Zahlen veröffentlicht das Unternehmen nicht, Experten schätzen den Jahresumsatz von Zynga aber auf über 600 Mio. Dollar. Hier gilt der alte Spruch „Kleinvieh macht auch Mist“. Im Falle von Zynga: sehr sehr viel Kleinvieh.

Kopiervorlage: Der Multi-Millionen-Dollar Markt Social Games. Das Phänomen Farmville und Co.

„Markus hat ein trauriges, hässliches Entlein auf seiner Farm gefunden. Oh no!“ – Nutzern von Facebook oder MySpace dürften solche Meldungen bekannt vorkommen. Sie sind Bestandteil des beliebten Social Games „Farmville“ des Marktführers Zynga, der mittlerweile über 50 Mio. aktive Spieler angibt. Social Games wie Farmville gelten als das nächste große Ding im Spiele- und Online-Markt. Wegen unseriöser Geschäftspraktiken haben einige Anbieter aber auch schon Kritik einstecken müssen.

So ist Zynga negativ aufgefallen, weil Geschäftspartner der Firma die Nutzer mit unsauberen Methoden abgezockt haben. Dazu muss man aber zunächst verstehen, warum Spiele wie Farmville, Mafia Wars, Café World oder Vampire Wars so erfolgreich sind und wie sich mit den kostenlosen Spielchen haufenweise Geld verdienen lässt.

Der Start ist simpel. Man fügt die Anwendung Farmville oder ein anderes Spiel auf sein Facebook-Profil hinzu und schon kann es losgehen. Das Spiel ist im Prinzip selbsterklärend. Mit wenigen Klicks werden Auberginen und Erdbeeren geerntet, es wird Weizen gepflanzt und, schwupps, hat man die ersten Farmville-Coins gut geschrieben bekommen. Das Spiel spricht ganz elementare Motivations-Mechanismen beim Menschen an. Man sieht etwas wachsen und gedeihen, man wird sofort belohnt, viele Facebook-Freunde sind dabei, man ist Teil einer Gemeinschaft. Denn alles, was man bei Farmville tut, wird sofort den Facebook-Kontakten mitgeteilt. Aus diesen Gründen sprechen solche Spiele auch viele bisherige Nicht-Spieler an. Gerade Frauen und ältere Web-Nutzer zieht es zum beschaulichen Farmville.

Das wirklich Besondere bei diesen Spielen ist die soziale Komponente. Man kennt seine Farmville-Nachbarn aus Facebook, man kann sich gegenseitig helfen, man nimmt die hässlichen Entlein oder braunen Kühe auf, die andauernd irgendwo gefunden werden, und sieht die eigene Farm wachsen und gedeihen. Will man die Farm ausbauen oder braucht neues Land oder Saatgut, dann wird es interessant. Es gibt zwei virtuelle Währungen in dem Spiel: Coins und Cash. Die Coins werden relativ großzügig ausgegeben, wenn man Ernte einfährt oder besondere Ereignisse auftreten. Für wirklich interessante Spiele-Produkte, wie Gebäude, braucht man aber Farm-Cash. Der wird spärlicher verteilt. Man kann Farm-Cash oder Coins aber gegen echtes Geld dazukaufen. So kosten 115 Einheiten Farm-Cash: 20 reale US-Dollars.

Klingt banal, dahinter steckt aber schon jetzt ein Riesengeschäft. Schätzungen zufolge macht die Farmville-Firma Zynga in diesem Jahr voraussichtlich zwischen 250 und 500 Millionen Dollar Umsatz. Zynga verdient aber nicht allein mit dem direkten Verkauf von Farm-Cash und Farm-Coins. Andere Firmen können die virtuelle Währung zu Werbezwecken auch weitergeben. So bekommt man in den USA beispielsweise eine bestimmte Menge an Farm-Cash geschenkt, wenn

man sich bei DVD-Verleihern wie Netflix oder Blockbuster mit seinen Kreditkartendaten für eine Probemitgliedschaft anmeldet. Farmville ist nicht nur ein nettes Unterhaltungsspielchen, sondern ein knallhartes Direktmarketing-Tool.

Der Erfolg des Spiels hat aber nicht nur seriöse Firmen wie Netflix oder Blockbuster auf den Plan gerufen, sondern auch die Abzock-Könige aus den Online-Sümpfen. So gab und gibt es Firmen, die mit Farm-Cash als Belohnung für die Teilnahme an einem der üblichen gefakten IQ-Tests locken. Wenn man als Nutzer hier nicht aufpasst und versehentlich seine Telefonnummer am Ende einträgt (um angeblich das Test-Ergebnis übermittelt zu bekommen), hat man ein Klingelton- oder sonstiges Abzock-Abo abgeschlossen und eine Menge Ärger am Hals. TechCrunch-Gründer Michael Arrington hat jüngst auf diese Missstände aufmerksam gemacht und eine breite Diskussion zum Thema losgetreten.

Der Erfolg von Firmen wie Zynga ist auch mit dem Erfolg von Facebook selbst verknüpft. Zynga und seine Partnerfirmen sind mit die größten Anzeigenkunden bei Facebook. Allein Zynga soll 10 bis 20 Prozent aller bezahlten Werbe-Einblendungen bei Facebook schalten. Und es gibt noch weitere Anbieter von Social Games wie Playfish oder Playdom. Das weltgrößte soziale Netzwerk verdient so an dem Boom der Social Games direkt mit. Nun wurden aber sowohl Zynga als auch Facebook durch die negativen Berichte bei TechCrunch aufgeschreckt. Facebook hat jüngst Zyngas neuestes Social Game Fishville wegen „Ad Policy Violations“ [Verstöße gegen Werberegelungen; d. Verf.] kurzfristig offline gestellt. Das Social Network fürchtet um sein Image. Zynga selbst hat in Stellungnahmen ebenfalls Besserung gelobt und verspricht, alle unseriösen Kooperationspartner auszusortieren.

Ein Problem könnte der Boom der Social Games auch für Firmen werden. Untersuchungen zufolge spielen die meisten Nutzer Farmville und Co. während der Arbeitszeit auf Firmen-Computern. Wegen des hohen Motivationsfaktors dieser Spiele geht bei Social Games potenziell wesentlich mehr Arbeitszeit flöten als bei simplen Casual Games, wie dem der früheren Moorhuhn-Ballerei oder dem Pinguin-Weitwurf bei Yeti Sports.

Dies alles wird den Siegeszug der Social Games aber kaum stoppen. Gerade hat der Spiele-Riese Electronic Arts (EA) den Social-Games-Anbieter Playfish (der u.a. den Farmville-Konkurrenten Country Story und Restaurant City macht) für bis zu 400 Millionen Dollar übernommen. 300 Millionen Dollar werden fest bezahlt, weitere 100 Millionen Dollar sind erfolgsabhängig. EA hätte auch gerne den Marktführer Zynga gekauft, der ist aber bereits zu teuer. In der Branche wird der Marktwert von Zynga bereits jetzt auf rund eine Milliarde US-Dollar geschätzt.

Stefan Winterbauer

Quelle: [http://meedia.de/nc/details-topstory/browse/105/ressort/836/sort/Rated/article/das-phnomen-farmville-und-co_100024529.html?tx_ttnews\[backPid\]=23&cHash=e4f395122f](http://meedia.de/nc/details-topstory/browse/105/ressort/836/sort/Rated/article/das-phnomen-farmville-und-co_100024529.html?tx_ttnews[backPid]=23&cHash=e4f395122f) [eingestellt: 12.11.2009; Stand: 30.03.2011]

📄 MS4: Kopiervorlage: OGame - Textorientiertes Browsergame mit Zahlen

Ein Thread aus dem Portal www.onlinespielsucht.de zum Spiel OGame

Frage 1: *Hallo Ihr Lieben, ich hoffe, dass mir jemand helfen kann! Mein Freund spielt seit einem halben Jahr OGame. Am Anfang hat er es noch unregelmäßig gespielt, doch mittlerweile sitzt er bis zu 10 Stunden am Tag vorm Rechner. Wir streiten uns ziemlich oft deswegen, weil er keine Lust hat auf Unternehmungen und am Wochenende sowieso immer mit seinen Freunden dieses Spiel zockt. Wenn ich mich beschwere heißt es immer, ich zicke rum und will ihm sein Hobby verbieten. Dabei würde ich es schon lange nicht mehr als Hobby bezeichnen. Er trifft sich nicht mit Freunden und hat auch sonst keine weiteren Kontakte. Sein erster Gang am morgen ist der zum Rechner und nachts fährt er denn schweren Herzens den Rechner runter. Wie kann ich ihm klar machen, dass es so nicht weitergehen kann? Er sagt immer, OGame könnte man leider nicht nur ein bisschen spielen... Hat jemand von Euch Erfahrung mit diesem Spiel? Für jeden Rat wäre ich dankbar!*

Antwort 1: Hi Samara76! Stimmt, das kann man nicht nur so einfach spielen. Dieses Spiel läuft 365/24. Das heißt 365 Tage, 24 Stunden am Tag. Über 6000 Spieler versuchen ihm seine Flotten zu schrotten oder seine Planeten auszurauben. Wenn er das Haus verlassen will, muß er seine Flotten in sogenannte Trümmerfelder save. Er kann dies nur für eine bestimmte Zeit tun. Ist dieses Zeitfenster abgelaufen, muß er wieder an den Rechner zurück und das Theater beginnt von vorn. Es wird nie enden, weil er mit den anderen 6000 in diesem Universum im Wettbewerb steht. Dieses Spiel ist sowas von hirnrissig und Dein Freund kann einem nur Leid tun, das er seine Zeit mit sowas vergeudet. Die restliche Zeit ist er damit beschäftigt anderen stärkeren Spielern den Ars.. zu lecken, (verzeih mir bitte diese direkte Ausdrucksweise, aber nichts anderes ist es) damit sie ihn in Ruhe lassen oder Notfalls bei einem Angriff zur Hilfe kommen. Ein textorientiertes BrowserGame welches nur auf Zahlen basiert. Bei WoW sieht man wenigstens noch etwas. Setz alles daran ihn von der Unsinnigkeit seines Handels zu überzeugen. Das ist die einzige Chance. Ein wirklich furchtbares Spiel.

Antwort 2: Ich habe dieses Spiel auch ab und zu mal richtig „krank“ gespielt. Da war dann 3x nachts aufstehen normal. Wenn ich an die Zeit zurück denke muss ich sagen wie blöd ich da war, aber es hat zu der Zeit sogar Spass gemacht. Der Nervenkitzel und die Glücksmomente etc. haben für den Stress entschädigt. Aber nach nur 2-3 Monaten habe ich das Spiel dann wieder verlassen - als erster in meiner "Galaxy" weil ich keinen Bock mehr auf so ein Leben hatte - man muss sagen, es war damals zu der Zeit eine optimale Freizeitbeschäftigung : Vorm Abitur - keine Schule nichts - während man auf seine Flotten wartet lernt man - aber während Schule/Arbeit ist es kaum richtig spielbar - besonders nicht mit privaten Verpflichtungen. Wobei du musst ihn nur mal bisserl länger vom PC wegholen, dann wird er schnell die Lust an Ogame verlieren, wenn ihm ein Besserer alles weggeschossen hat.

Frage 2: *Hi Leonov, vielen Dank für deine Antwort. Ich weiß, dass dieses Spiel nicht animiert ist und als Laie sitzt man davor und könnte sich nur an den Kopf packen vor lauter Zahlentabellen. Er ist im August bereits schon mal geschrottet worden und hat von vorn begonnen!!! WOW finde ich auch interessanter. Das hat er davor mit seiner Exfreundin in einer Gilde zusammen jahrelang gezockt. Aber ich bin NICHT-SPIELERIN und will es auch bleiben. Wie kann ich ihm denn klar machen, dass wenn er in diesem exzessiven Ausmaß weiterspielt unsere Beziehung keine Chance hat??? Oder bin ich vielleicht die falsche für ihn.. Ich zweifel schon langsam an meiner Attraktivität und meinem Unterhaltungswert....*

Antwort 3: Du bist schon auf dem richtigem Weg. Es ist Dein gutes Recht ihm klarzumachen, daß Du ein solches Leben nicht führen möchtest. Wenn er sein Dasein weiter so fristen will, dann wird er es allein tun müssen. Wer will schon ein Leben führen, was sich nach Flottenfenstern richtet ? Die Zerstörung einer Beziehung ist wohl das einzige Mittel, wenn die Vernunft nicht siegt. Sicherlich kann man ihm immer wieder die Wahnsinnigkeit vor Augen führen, Nachts alle 2 Stunden aufzustehen. Dies wirkt sich irgendwann auf die Gesundheit aus, wegen Schlafmangel.

Antwort 4: Ich habe Browsergames nach WOW gespielt das ich nicht gleich volle kanne auf kalten enzug bin . Hat mit Monstergame angefangen und bei KUM eine Zeit lang hängen geblieben .

Da ist man auch immer am Armeen saven und wenn mal der Krieg ausbricht am Rechnen wann welche armee wo ankommt . Die Einsicht kam eigentlich erst dann wieder wie Leonov geschrieben hat : Wer will schon ein Leben führen, was sich nach Flottenfenstern richtet ?

Man muss sich wirklich die frage stellen für was macht man das alles ? Weil sich irgendwelche Zahlen am bildschirm ändern ? Man jemand anderest zerstört hat und er sich dann zeitaufwändig wieder aufbaut . Nach einigenwochen kamm mir dann die erleuchtung und hab von heute auf morgen aufgehört . Aber erst muss man sich klar werden das es eigentlich nur als „bischen“ zocken nebenher angefangen hat und wenn man dann die Zeit sieht was man dafür investiert . Sollte man echt es von selber merken . Bin ein paar wochen nur dort fortgegangen wo ich dann kurz fragen konnte ob ich ins WWW kann . So im nachhinein denke ich mir war es völliger schwachsinn . Ich bin mir sicher das dein Freund wenn du ein paar tage nicht mehr so oft da bist verlustängste entwickeln wird

Antwort 5: Vor 2,5 Jahren habe ich auch mal 2 Monate Ogame gespielt. Schnell wuchs in mir damals die Erkenntnis, wie hirnrissig dieses Spiel eigentlich ist. Man konnte nicht schlafen gehen, obwohl man müde war. Das Fenster zum saven der Flotten würde sich erst in 2 Stunden öffnen. Wenn man außer Haus wollte, mußte man in einer bestimmten Zeit wieder zu Hause sein. Wollte man nicht das vernichtet sehen, was man sich zuvor mühevoll aufgebaut hatte. Das schlimmste waren aber diese komischen Mitspieler. Da gab es Leute, die gaben sich so martialische Namen, wie Ultimate Basher.

Hinter diesem Account verbarg sich aber nicht nur ein Spieler, sondern 3. Dieser Account wurde also in Schicht bespielt. (Wie krank ist das ?) Naja dieser Account verfügte über die größte Flotte in diesem OGame Universum und konnte nach belieben andere Spieler ausradieren. Das ganze Gemache um diesen gefürchteten Spieler war so was von lächerlich. Die anderen Spieler haben sich versucht bei ihm einzuschleimen, in der Hoffnung verschont zu werden. Er war umgeben von einer Horde von Speichelleckern. Er spielte mit ihnen nach belieben und ließ sie seine Gunst oder Mißgunst spüren. Oft habe ich mich dann damals gefragt, wie weit kann der Intelligenzquotient eines Menschen durch so ein Spiel eigentlich sinken. Oder war dieser bei manchen gar nicht vorhanden? Nach dem Motto: Dumm geboren, nichts dazu gelernt und die Hälfte wieder vergessen. Wie dem auch sei. Das Verhalten mancher paßte nicht zu den gestellten Anforderungen an dieses Spiel. Um etwas dort zu erreichen zu können, mußte mal sehr wohl Verstand mitbringen und zumindest rechnen können. Grade bei diesen Spielen begegnet man so manchen Psychopaten, welcher eher in ärztliche Behandlung gehört, anstatt an die Konsole eines Rechners, wo er andere nach belieben tyrannisieren kann. Zu diesen gehörte der o.g. Spieler zweifelsfrei, welcher seine Macht nach allen Regeln der Kunst genoß und schamlos ausnutzte.

Antwort 6: Man könnte es ja noch halbwegs verstehen, wenn das ganze wie bei Eve (Man kann diese Spiele eigentlich nicht miteinander vergleichen.) noch mit einer tollen realistischen Spielwelt unterlegt wäre. Es gibt aber auch Spieler, die dieses Spiel wirklich nebenher spielen. Sie gucken einmal am Tag rein und gut ist. Es handelt sich hier um die sogenannten Miner, welche nur Rohstoffe auf ihren Planeten produzieren und dann mit anderen handeln. Dann gibt es die Raider. Spieler, welche mit ihren Flotten andere ausrauben. Diese Form des Spielens ist dann sehr zeitaufwendig. Stundenlang sind sie mit ihren Sonden am scannen, um lohnende Opfer auszuspähen, welche sie dann überfallen können. Zu dieser Gruppe scheint Dein Mann/Freund/Lebensabschnittsbegleiter zu gehören.

Frage 3: *Hinter mir liegen Tage von unendlichen Diskussionen, heftigen Streits, zaghafter Einsicht...unzähligen Versprechen, den Spielkonsum zu reduzieren... und herben Enttäuschungen. Am meisten kränkt es mich, dass er mich als paranoid abstempelt und es vehement bestreitet, spielsüchtig zu sein.*

Antwort 7: Leonov, ich bezweifle, dass das so funktioniert. Auf einer so „rationalen“ Ebene ist er sicher nicht mehr zu erreichen. Ich spiele selbst (immer noch) OGame und versuche da mal einen Einblick zu geben. Anpacken kann man nur, wenn man versteht, was dem anderen so wichtig ist. OGame bietet mehrere Faktoren, die faszinierend sind.

1. Dass Aufbauen.

Durch Zeiteinsatz bekommt man mit, wie etwas wächst und das meist offensichtlicher, deutlicher als im RL. Selbst wenn man keine Zeit mehr investieren will, so will man die schon inve-

stierte Zeit doch nicht aufgeben (ich bring es ja auch nicht übers Herz meinen ersten Account zu löschen, die anderen drei sind gelöscht).

2. Das Prickeln bei Kämpfen.

Es ist völlig nebensächlich, dass da nur Zahlen stehen, was zählt ist der Einsatz. Es ist ähnlich einem Pokerspiel, nur dass hier der Einsatz Zeit ist, teilweise jahrelanger Zeiteinsatz, und nicht jeder für sich, sondern der Aktivere bestimmt, ob jemand All In geht.

3. Sozialer Aspekt

Auch wenn das gerne abgestritten wird, es gibt eine wichtige soziale Komponente. Der Zusammenhalt in einer sogenannten Allianz, das gemeinsame Ziel in der Platzierung zu steigern... das alles verbindet. Nicht weniger als jede andere Mannschaft bei einem Hobby. Nicht selten kennt man diese Leute genauso gut wie gute Freunde oder Familie. Gerade diese Kommunikation nimmt einen ungeheuren Zeitanteil in Anspruch.

Meine Tipps an dich TE wären:

1. Versuche zu klären, wieviele Universen dein Partner überhaupt bespielt. Der Zeitaufwand steigt exponentiell. Vielleicht gibt es da Möglichkeiten es einzuschränken.

2. Die Accountzahlen in den Universen sinken. Das macht das sogenannte „Fleeten“ öde und weniger erfolgreich. Versuche ihn zum „Minen“ zu bewegen, von da an kann man die Zeit langsam aber sicher zurückschrauben.

3. Es gibt eine Funktion, die sich Urlaubsmodus nennt. Es kann nichts mehr gebaut/Flotten bewegt werden und es werden keine Rohstoffe mehr produziert, dafür kann ihn aber auch keiner angreifen. Und das Beste: Man kommt 48h lang nicht mehr raus. Bitte ihn, in den U-Mod zu gehen. Je nach Alter seines Universums steigt er trotzdem noch... sag ihm das! (Hilfreich wäre es hier die Nummer rauszukriegen, alle <50 sind davon betroffen.) Ich hatte mal eine sehr viel aktivere Phase und jeden Urlaub fiel mir nach ein paar Tagen auf, dass ich es garnicht vermisse. Er MUSS nur erstmal rauskommen. Gib ihm dann die Gelegenheit auszuschlafen, verwöhne ihn in der Zeit, wo er im U-Mod ist. Lass ihn Alternativen sehn. Frage ihn, ob jemand seinen Account nicht mal für 24h „Sitten“ könnte, dann weiß er das sein „Baby“ sicher ist und hat Freizeit.

4. Wenn er seine Verbündeten privat/im RL kennt. Frag doch mal, ob sie sich nicht auf ein Bier zusammen treffen und Taktiken oder ähnliches besprechen wollen. Ein „Saven“ über einige Stunden sollte problemlos drin sein, dass macht er ja auch nachts. Dort könnten sie ja auch Angriffe planen. Aber sie wären erstmal vom PC weg, bzw. säßen zumindest gemeinsam davor.

5. Vermeide es ihn dumm darzustellen. Dumm ist er sicher nicht und es gibt viele Leute, die RL und VL gut auf die Reihe kriegen (bestes Beispiel Kleopapa aus Universum 27, ein engagierter bayrischer Polizist, der bei einer Rettungsaktion ums Leben kam, war dort die Nummer 1/2). Es ist also machbar.

6. Das mit der Sucht wird er so auch nie begreifen. Für ihn ist dieses Verhalten eben nicht süchtig, sondern normal. „Ich kann ja jederzeit aufhören, will es aber nicht.“ Das hört man auch von Rauchern...

Nimm das nicht persönlich, dass er dich nicht versteht.

Grünschnabel.

Frage 4: *Mein Freund hat die ganze Woche über seine Flotte weggeschickt und war nur 10 min täglich drin, um sein Material zu verbauen. Dafür hat er sich ein anderes „schönes Spiel“ auf seinem Rechner installiert: NEVERWINTER NIGHTS. Das hat er dann täglich 5 Stunden gezockt. Vorteil war, dass er jederzeit auf den Pausenmodus drücken konnte. Nachteil, dass er trotzdem vorm Rechner hockt....*

Am Montag hat er gesagt, dass ihm OGame keinen Spaß mehr macht und er seinen Account an jemanden abgeben will. Er möchte nicht so zeitabhängig sein. Problem war angeblich....er hätte leider keinen gefunden, der dessen „würdig“ war. Und so kamen die Schiffe gestern abend zurück und es wurden wieder Fallen aufgestellt und Schiffe verschickt. Das hat mich verletzt, weil seine „Spielunlust“ nur so kurz angehalten hat bzw nur vorgespield war. Mit seinen Mitspielern trifft er sich nur alle paar Monate zusammen. Aber da hab ich ja auch nichts von, weil ich bei solchen Treffen sowieso nicht mit dabei wäre. Ich wollte gestern mit ihm abends in die Stadt.. zunächst hat er so getan, als obs in Ordnung wäre, aber gegen abend hat er dann durchblicken lassen, dass er lieber spielt. Ich habe das Gefühl, er hat weder Interesse an seinen Freunden noch an meinen. Klingeln tut es hier jedenfalls nie an der Tür. Seine sozialen Kontakte beschränken sich auf die Mitspieler, mit denen er im icq rumdaddelt. Ich hab ihm gesagt, mir wäre es doch schließlich egal, aber er mit seinen Flotten durchs Weltall jagt oder bei Neverwinter nights mit seiner Magierin (die er übrigens nach mir benannt hatsoll ich jetzt stolz drauf sein?) übers Feld jagt. Fakt ist, dass er vorm Rechner sitzt und ihn das Reallife wenig interessiert. Manchmal klappt es, ihn zum Spaziergang zu überreden, doch meistens motzt er mich an, er wolle seine Ruhe haben (zocken). Natürlich gehören diese Spiele mittlerweile zum Alltag, doch das Zauberwort ist doch das MAßhalten. Ich weiß absolut nicht mehr wie ich mich verhalten soll. Wenn ich weg bin, freut er sich nur, dass er in Ruhe zocken kann. Wenn das sein Leben ist, dann bin ich fehl am Platz.....

MS5: Kopiervorlage: Wer verkauft mir seine Lebenszeit?

In China arbeiten auf sogenannten „Goldfarmen“ Hunderttausende Jugendliche, indem sie den ganzen Tag Computerspiele spielen. Sie werden für Online-Spiele rekrutiert, um reales Geld in den virtuellen Welten zu verdienen.

22. Oktober 2006

Für die Spieler weltweit vernetzter Rollenspiele im Internet ist es schon lange kein bloßes Gerücht mehr: Es gibt eine neue globale Ökonomie, die nicht mit Waschmaschinen und T-Shirts, sondern mit Zaubertränken oder magischen Schwertern handelt. Und dies nicht in virtueller Währung, was in einem Computerspiel nichts Besonderes wäre, sondern mit echtem Geld.

Der neue Markt hat bereits ein Bruttoinlandsprodukt vom Umfang einer kleinen Nation und wird von Ökonomen als Experimentierfeld zur Erprobung neuer Globalisierungstheorien geschätzt. Dabei bringt er die vertrauten Begriffe von Arbeit, Ausbeutung, Entfremdung und Produktivität gründlich durcheinander.

Piraten bekämpfen und Schleimmonster erlegen

Die kleinsten Bausteine der neuen Industrie werden im Westen „Goldfarmen“ genannt. Sie entstehen in China seit 2002. Ihre Angestellten sind junge Leute, manchmal noch Kinder, die auf der Straße oder über einschlägige Websites angeworben werden. Sie sitzen den ganzen Arbeitstag am Computer und spielen Computerspiele, sogenannte „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ (abgekürzt MMORPG), bei denen alle Mitspieler in der ganzen Welt potentiell miteinander verbunden sind.

In jedem dieser Spiele kann man sich für einen „Charakter“ mit bestimmten Eigenschaften entscheiden, der in immer raffinierteren Szenentableaus Piraten bekämpfen, Schleimmonster erlegen, magische Objekte aus verschlossenen Gärten entwenden muß, für die er dann mit Prämien und Trophäen belohnt wird, die ihn zu weiteren Abenteuern berechtigen.

Der Wirtschaftszweig explodiert

Das kostet Stunden, manchmal Tage. Das Geschäft besteht nun darin, diese Trophäen an Spieler im Westen, die durch sie ohne Zeitverlust auf ein höheres Spielniveau kommen wollen, gegen reales Geld zu verkaufen. Mittlerinstanzen sind Internet-Auktionshäuser wie Ebay oder einschlägige Broker wie das in New York, Miami und Hongkong ansässige Unternehmen IGE. Sie vergleichen und regulieren damit die Preise.

Insbesondere seit Einführung des international marktbeherrschenden Spiels „World of Warcraft“ in China im Jahr 2004 explodiert der Wirtschaftszweig. Heute soll es in der Volksrepublik bereits mehr als zweitausend Goldfarmen mit mehr als zweihunderttausend Angestellten geben.

Genuß zu Geld gemacht

Der Vorgang bringt ein Element in die Wirtschaft, von der selbst die „New Economy“ nichts ahnen konnte. Marx hatte noch naiv von der „Unproduktivität“ eines Klavierspielers gesprochen, der im Unterschied zum Klavierbauer kein Kapital produzieren könne. Diese Unterscheidung wurde schon durch das Aufkommen der Kulturindustrien hinfällig, in denen jegliche kreative Leistung zu Kapital gemacht werden kann.

Das Goldfarmwesen geht einen Schritt weiter: Da produziert sogar der Konsum Kapital. Nicht eine kulturindustrielle Schöpfung – ein Musikstück, ein Film, ein Computerspiel – wird zu Geld

gemacht, sondern deren bloßer Genuß. Die Dienstleistung, welche die chinesischen Goldfarmer den westlichen Spielern anbieten, besteht darin, daß sie für sie spielen.

Verwirrt über die Leidenschaft

Die sogenannte „Virtualität“ hat da eine Realitätshaltigkeit erreicht, von der sich die Simulationstheoretiker der achtziger Jahre nichts träumen ließen. Die unwirkliche Welt geht über in etwas Wirkliches, mit dem man sein Leben verdienen kann: ein Leben, das seinerseits nur aus Computerspielen besteht und insofern ganz schön unwirklich ist.

Der Soziologe Ge Jin von der University of California, der einen Dokumentarfilm über die chinesischen Goldfarmer dreht, sagt, am meisten habe ihn die Leidenschaft verwirrt, mit der viele der Jugendlichen von ihrer eigenartigen Tätigkeit gesprochen hätten.

Den ganzen Tag lang Monster abschießen

Wenn sie sich über etwas beschwerten, dann über Probleme, die sie in ihrem Spielleben hätten. Zu seinem Erstaunen habe er oft eine Gang-Atmosphäre mit Sinn für Kameraderie und Hierarchie vorgefunden, ein verwirrendes Nebeneinander von Ausbeutung und Spiel, Allmacht und Ohnmacht. Wer den ganzen Tag lang Computerspiele spielt, wird durch das Arbeitsverhältnis wirtschaftlich von etwas entfremdet, was ihn existentiell bereits entfremdet hat. Aber ist er deswegen nun bei sich?

Es gibt mittlerweile Goldfarmen in Rumänien, Indonesien, Mexiko und auf den Philippinen. Aber beherrscht wird der Weltmarkt eindeutig von China. Das liegt zum einen daran, daß das Reservoir an ausgebildetem Nachwuchs dort besonders groß ist.

Von den weltweit hundert Millionen Online-Spielern leben 27 Millionen in China. Die Internet-Cafés des Landes sind fast ausschließlich von Jugendlichen besetzt, die den ganzen Tag lang Monster abschießen; selbst das Mittagessen wird ihnen von speziellen Dienstleistern an den Rechner gebracht.

Ausweise werden einkassiert

Die chinesische Regierung kündigte vor einem Jahr an, ein elektronisches Zeitlimit von drei Stunden täglich zu installieren, um der Suchtgefahr zu begegnen; dieses Vorhaben ist nicht über die Testphase hinausgekommen. Entscheidend für den Aufstieg des Goldfarmwesens ist jedoch das Lohngefälle: Bei den geringen Gewinnmargen der Branche müssen Löhne und Lebenshaltungskosten niedrig sein, damit ein Unternehmer sein Auskommen und ein Angestellter seinen Unterhalt verdienen kann.

Die Arbeitsbedingungen der chinesischen Goldfarmer sind, ganz im Gegensatz zur Abstraktheit ihrer Transaktionen, von einer mitunter frühkapitalistischen Handfestigkeit. In vielen Firmen gibt es genau doppelt so viele Computer wie Angestellte; dort müssen die Arbeiter also im Schichtbetrieb zwölf Stunden am Stück spielen. Den Rest der Zeit verbringen sie mit Schlafen und Essen und verlassen dabei den Firmensitz nicht.

Damit unterscheiden sie sich nicht von vielen anderen Arbeitsplätzen in den chinesischen Städten; auch die Angestellten von Restaurants, die meist vom Land kommen, stehen dem Lokal rund um die Uhr zur Verfügung und erhalten dort auch einen Schlafplatz. Ein Beitrag des chinesischen Staatsfernsehens, den die „Tagesthemen“ kürzlich vorstellten, berichtete, daß der Inhaber einer Goldfarm sogar die Ausweise einkassierte und zugab, daß die Gesundheit bei dieser Art Arbeit auch nicht besser werde.

Auf eigene Faust Profit machen

Die Betriebe unterscheiden sich nach Größe, Umsatz und Personalpolitik erheblich. Bei einschlägigen Forschungsprojekten wie „Daedalus“ gibt es Berichte sowohl von Garagenbetrieben, in denen die Angestellten zusammengepfercht sitzen und von ihren tyrannischen Chefs zu immer höheren Quoten getrieben werden, als auch von mehrstöckigen Bürogebäuden, in denen sich das Personal fair behandelt fühlt und im Krankheitsfall freinehmen kann (was in den meisten chinesischen Unternehmen nicht üblich ist).

In manchen Firmen verdienen die Angestellten umgerechnet nur etwa siebzig Euro im Monat, in anderen 230 Euro. Es gibt auch Goldfarmen, in denen sich Spielprofis ohne Chef zusammengeslossen haben, um auf eigene Faust Profit zu machen.

Man nennt sie „Ratten“

Unter manchen amerikanischen Computerspielern ist es unterdessen üblich geworden, potentiellen Bündnispartnern, die man in den Rollenspielen braucht, ein paar Testfragen auf englisch zu stellen. Sind die Antworten grammatikalisch oder orthographisch fehlerhaft, wird von einem Zusammenspiel abgesehen: Dann besteht nämlich der dringende Verdacht, daß es sich um Chinesen handelt – und Chinesen sind für viele amerikanische Spieler gleichbedeutend mit „Goldfarmern“, wie die chinesische Website „Tales of Warcraft“ beklagt. Es bilden sich Gangs, die die Rollenfiguren der Chinesen im Spiel systematisch verfolgen und massakrieren. Man nennt sie „Ratten“ oder eine „Krankheit“.

Viele Online-Spieler sagen den Goldfarmern nach, daß sie das Spiel aus der Balance bringen, daß sie die Ressourcen der zu gewinnenden Trophäen verknappten und die Preise inflationierten. Doch dahinter steckt ein prinzipielleres Unbehagen, eine Angst um die Reinheit des Spiels. Es ist ein Unbehagen am Kapitalismus: daran, daß er in ein weiteres Reservat eindringt, zu dem der Mensch vor ihm und seinen Abstraktionen Zuflucht genommen hat.

Die Illusion ist geplatzt

Es ist schon bemerkenswert: Amerikaner werfen Chinesen ihre Marktwirtschaft vor, mit der diese eine organisch gewachsene Wirklichkeit – in diesem Fall eine virtuelle – manipulierten. Der blinde Fleck dabei ist natürlich, daß das ganze System nur aufgrund der Nachfrage aus Amerika und anderen Ländern funktioniert, die es sich leisten können.

Bei den Trollen, Gnomen und Elfen in den Phantasiewelten der Computerspiele kennt man dagegen nicht Angebot und Nachfrage und nicht die Ambivalenzen, die aus ihnen entstehen. Da sind Gut und Böse klar voneinander geschieden, es gibt eindeutige Kämpfe und vor allem ein festumrissenes Ich, einen „Charakter“, der bei jedem bestandenen Abenteuer stärker wird. Und nun dringt in diese kompensatorische Welt wieder das Kapital ein und kauft den „Charakter“ einfach, der doch eigentlich nur durch Lebenszeit zu erringen ist.

Die Illusion auch dieses Spiels ist geplatzt. Es hilft nicht, daß die Betreiber der Computerspiele die kommerziellen Umtriebe für illegal erklären; sie haben gar nicht das Personal, um den elektronischen Verkehr zu überwachen, und können nur sporadisch einmal einen verdächtigen Spielzugang sperren. Der Fehler liegt im System. Es bleibe nichts anderes übrig, meint ein Enttäuschter, als auf ein neues Spiel zu warten, das den Fehler tilgt.

MS6: Kleines Medientagebuch

	Telefon/ Handy	Internet	Computer-Konsolenspiele	Fernsehen/ DVD/ YouTube	Radio/ Audio-CD/ MP3-Player
Montag nachmittags abends					
Dienstag nachmittags abends					
Mittwoch nachmittags abends					
Donnerstag nachmittags abends					
Freitag nachmittags abends					
Samstag vormittags nachmittags abends					
Sonntag vormittags nachmittags abends					
SUMME					

Bei gleichzeitiger Nutzung von Medien wie z.B. gleichzeitig telefonieren und Fernsehen schauen sind sowohl Zeiten für Telefon als auch für Fernsehen einzutragen!

MS7: Kopiervorlagen zu „Free-to-Play“

(Die Texte sind Auszüge aus den Analysen von Studenten der Otto-Guericke-Universität in Magdeburg während der Seminare zum Thema „Kostenlose Online-Spiele“, geleitet und durchgeführt von Jens Wiemken.)

- Zynga – Mafia Wars
- My Free Farm
- Dark Orbit
- Gladiatoren 2
- Spiel das Leben
- Metin 2
- OGame

Zynga – Mafia Wars

1. Datenschutz (Adressweitergabe)

In der Zynga „Privacy Policy“ wird darauf hingewiesen, dass alle Informationen, die auf dem Facebookprofil veröffentlicht werden (also Adressdaten / Alter / Name / Statusmeldungen), sowie Daten über die Nutzung von Facebook von Zynga gesammelt werden können. Zynga greift dabei auf die Informationsinfrastruktur von Facebook zurück und benötigt daher keine eigene Datenerhebung. Mit der Aktivierung der Anwendung auf Facebook muss dem Profilzugriff zugestimmt werden; dies gilt allerdings für nahezu alle Facebook-Anwendungen.

2. Art der Werbung

Die Werbung für das Spiel erfolgt im Wesentlichen auf drei Arten:

1. Durch Werbeanzeigen auf Facebook (Ein Klick führt zum Spiel),
2. durch die Einladung von Freunden an Freunde („Komm in meine Mafia“),
3. durch die „Veröffentlichung“ von „Hilferufen“ auf Profilen („Hilf X einen Kampf zu gewinnen / Job zu erledigen ...“).

Insbesondere die letzte Variante ist eine sehr subtile und wenig kindgerechte Form der Werbung. Ein Freund sendet einen „Hilferuf“ an seine Freunde und bittet sie um Unterstützung. Der User klickt auf „Hilf X...“, kommt sofort zur Anwendung und wird aufgefordert, seine Daten weiterzugeben.

Im Spiel selbst wird offensiv für den Kauf von „Reward Points“ geworben. Diese Punkte erleichtern das Spiel extrem. Die Werbung erfolgt vorwiegend dann, wenn Reward Points helfen würden im Spiel voran zu kommen.

3. Kosten

Die Nutzung von Mafia Wars ist zunächst kostenlos. Es gibt jedoch die Möglichkeit Reward Points zu kaufen, um das Vorankommen im Spiel deutlich zu beschleunigen. So kosten 42 Punkte ca. 10,- €. Im Internet sind Berichte zu finden, wonach Spieler innerhalb eines Monats rund 100,- € für Reward Points eingesetzt haben. Ich habe testweise über PayPal 42 Reward Points für umgerechnet 7,- € erworben. Die Punkte waren innerhalb einer Minute freigeschaltet. Allerdings sind 42 Punkte auch extrem schnell verbraucht.

My Free Farm

Das Spiel ist völlig kostenlos und kann bis zum Ende ohne Einsatz von Echtgeld gespielt werden. Der Einsatz von Geld führt zu verschiedenen Erleichterungen für den Spieler, jedoch kann das Spielziel durch höheren Zeitaufwand ebenso ohne Geld erreicht werden.

Mit dem Erwerb von Coins durch Echtgeld stellen sich verschiedene neue Möglichkeiten ein. Diese sind über verschiedene Anbieter wie *PayPal* oder per SMS zu erwerben und kosten günstigstenfalls 0,10 Euro-Cents pro Stück. Coins können in Spielgeld umgetauscht werden und bieten somit größere Möglichkeiten zum Erwerb diverser Dinge. Die lukrativsten Werbemaßnahmen auf der Litfaßsäule im Dorf werden mit Coins bezahlt. Damit bekommt der Spieler viele Farmis am Tag und kann dementsprechend viele Kartoffeltaler verdienen, unabhängig von gerade einbrechenden Marktpreisen. Auch für den Marktschreier Hartmut und das „Acker von Hindernissen befreien“-Feature werden Coins benötigt. Die effektivsten Ziergegenstände im Baumarkt und im Laden eines Bauernclubs kosten Coins. Ebenso kostet die letzte Ausbaustufe des Ackers Coins, und auch wenn die Spezialisierung dieses Ackers geändert werden soll, geschieht dies durch den Einsatz von Coins.

Für 40 Coins bzw. 4,- € können die Spieler einen Premium-Account für die Dauer eines Monats erwerben. Dadurch ist es für den Spieler möglich, einen dritten Bauernhof und ein drittes Regal für die angebauten Rohstoffe zu erwerben. Außerdem erhält er den Fütterungs-, Gieß- und Anpflanzhelfer, wodurch der Spieler bei diesen Aktivitäten sehr viel Zeit spart. Coins müssen aber nicht zwingend mit realem Geld bezahlt werden, sondern können von Spielern auf dem Marktplatz gehandelt werden. Dadurch hat jeder Spieler die Möglichkeit in den Genuss von Premium-Features zu kommen, ohne dafür reales Geld zahlen zu müssen. Die Preise für die Coins auf dem Marktplatz im Spiel schwanken zwischen den einzelnen Servern. Will der Spieler beispielsweise durch den Verkauf von Erdbeeren einen Premium-Account erwerben, muss er auf dem siebten Server 320 Stunden spielen, während er auf Server 12 nach 160 Stunden 40 Coins erwerben kann.

Auch außerhalb des Spiels ist es möglich Coins und Accounts zu kaufen. Auch wenn die AGB's dies verbieten, werden auf www.eBay.de 50 Coins für 1,50 € gehandelt, ein Account mit Level 25 brachte dem Verkäufer 25,50 €.

Dark Orbit

Beim hohen Zeiteinsatz im vermeintlich kostenlosen Spiel fällt es dem Spieler leicht, bei Misserfolg ein oder zwei Premium-Features, sprich Spielvorteile für reales Geld zu kaufen. Denn die im Spiel zu verdienenden Credits stellen die minderwertigere Online-Währung dar, mit der man sich nur einfache Raumschiffe und schwächere Waffen leisten kann. Hochwertige virtuelle Ausrüstung, die einen wirklich voranbringt, kann man sich nur mit Uridium kaufen. Dabei kosten 5.000 Uridium 1,99 Euro, welche gemäß des sog. Taschengeldparagraphen (§110 BGB) „eigene Mittel“ von Minderjährigen sind. Teilweise verlassen aber auch Spieler nach Einführen von neuen kostenintensiven Features frustriert das Spiel.

[...] „Die erste Drohne kostet 15.000 Uridium (6 Euro), der Preis verdoppelte sich mit jeder weiteren (maximal acht). Die Drohne ist aber nur der Waffenthaler, d.h. man muss auch noch die entsprechenden Waffen und Munition kaufen – das summierte sich schnell auf bis zu 4 Millionen Uridium. Je nach Bezahlart hätte man dafür zwischen 1188 und 1580 Euro hinlegen müssen“, sagt Bernd B. im Gespräch mit der PC-WELT.

Nach zunächst heftigsten Protesten im Forum, senkte Bigpoint die Beschaffungskosten der Drohnen auf 647.000 Uridium. „Nach dem Preisschock ist man schon fast dankbar dafür, dass man jetzt nur noch zwischen 180 und 321 Euro auf den Tisch von Bigpoint legen soll. Viele haben zugegriffen und bezahlt“, bestätigt Bernd B., denn: „Trifft man auf einen Spieler mit Drohnen, hat man im Gefecht keine Chance, selbst mit dem stärksten Raumschiff im Spiel.“

Quelle: http://www.pcwelt.de/start/gaming_fun/pc-spiele/news/126900/kostenfalle_online_spiele/index.html
[Stand: 05.09.2009]

Auch im Spiel macht sich der Einsatz von realem Geld zum Erwerb von Uridium bezahlt. Als Beispiel sei hier der Handel erwähnt. Bei diesem Spielpart handelt es sich um ein virtuelles Auktionshaus, bei dem nur Eliteobjekte erworben werden können. Man sieht hier (ähnlich wie bei eBay) nicht, wie viel der derzeit Höchstbietende bietet und zweitens besteht das Risiko, dass man sein Geld nie wiederbekommt, im Erfolgsfall oder wenn man das Objekt nicht gewinnt. „Ja, wenn man einmal was geboten hat, ist das Geld unwiderruflich weg! Also muss man immer ein Stück mehr bieten als die anderen. Dies wiederum treibt die Preise derart in die Höhe, dass manche Spieler wie Anfänger überhaupt keine Chance haben, einen Artikel zu ersteigern.“

Quelle: Testbericht von DarkOrbit 2007 auf Ciao. Online: http://www.ciao.de/Dark_Orbit__Test_3184076
[Stand: 07.09.2009]

Gladiatoren 2

Das Browser Spiel Gladiatoren II bietet eine Bezahlvariante, welche unter der Rubrik „Bank“ zu finden ist. Der Payment-Bereich ist in 3 Kategorien gegliedert:

- Goldtaler und Silbertaler,
- Premium Mitgliedschaft,
- Vorteilspakete.

Beim jeweiligen Klick auf eine der Auswahlmöglichkeiten öffnet sich ein Pop-Up-Fenster, wo der Spieler alle wichtigen Informationen und die entsprechenden Preise findet. Üblicherweise wird eine spieleigene Währung verwendet, und zwar Gold und Silber. 2,- € entsprechen dabei einem Wert von 5.000 Gold bzw. 50.000 Silber. Je nachdem wie viel der Spieler einkauft, bekommt er entsprechende Mengenrabatte. Für 10,- € erhält er beispielsweise anstatt 25.000 Gold 30.000 Einheiten.

Die Premium Mitgliedschaft wird wie folgt beworben:

Bezahlbar per Überweisung, Lastschrift oder Kreditkarte.

Du weißt Komfort zu schätzen? Dann bist Du hier richtig. Mit unseren Premium-Angeboten profitierst Du von vielen Vorteilen und bist Deinen Gegnern damit immer um einen Schritt voraus. Und das Beste: bist Du Premium-Mitglied, brauchst Du Dich um nichts mehr zu kümmern. Wähle einfach die Laufzeit Deiner Mitgliedschaft – automatisch stehen Dir alle Vorteile eines Premium-Users zur Verfügung. Einfacher geht es nicht!

Monatlich bis zu 2.000 Goldtaler -

Bis zu 24.000 Goldtaler im Jahr!

- *Logout schon nach 5 Sek.*
- *Auf jede Reparatur 10 Prozent Rabatt*
- *Erstelle Dir Deine eigene Arena*
- *Mit der Arenen-Liste zu Arenen Switchen*

Es ist möglich zwischen zwei Premiumversionen auszuwählen:

Premium-Silber-Paket:

- *30,- € bieten sechs Monate komfortable Extras*
- *10 Prozent Reparatur-Rabatt*
- *2.500 Gold pro Monat*
- *Wechselkurs 1:20 (1 Gold = 20 Silber)*
- *eigene Arena*
- *Ingame-Vorteile*

Premium-Gold-Paket:

- *50,- € bieten 12 Monate komfortable Extras*
- *10 Prozent Reparatur-Rabatt*
- *5.000 Gold pro Monat*
- *Wechselkurs 1:20 (1 Gold = 20 Silber)*
- *eigene Arena*
- *Ingame-Vorteile*

Die dritte Rubrik „Vorteilspaket“ bietet kleinere Spielvorteile wie z.B. ständige Punktzahl-Verdopplung. Diese Pakete werden mit einer einmaligen Bezahlung abgerechnet.

Vorteilspaket „Treue“ – Du bekommst wöchentlich 10.000 Gold auf Dein Spielkonto.

Vorteilspaket „Rabatt“ – Du bekommst 25 Prozent Rabatt auf alle Sofortkäufe.

Vorteilspaket „Kistendoppler“ – alles, was Du in den Kisten an Items findest, verdoppelt sich.

Als Zahlungsmöglichkeiten wird das Zahlen per SMS, per Telefon, Kreditkarte und Bankeinzug angeboten.

Als positiv ist außerdem zu werten, dass es in dem Bezahlfenster auch eine FAQ-Liste gibt, die einige wichtige Fragen beantwortet:

Warum kostet das Angebot Geld, obwohl es sich doch um kostenlose Spiele handelt?

Du kannst Dich in jedem Spiel kostenlos registrieren und natürlich auch völlig kostenlos spielen. Das Aufstocken Deines virtuellen Kontos mit Spielwährung ist nicht obligatorisch, um den gewünschten Spielerfolg zu erlangen. Es verschafft Dir eher einen zeitlichen Erfolg, so dass Du keine Nachteile gegenüber Spielern hast, die mehr Zeit als Du in das Spiel investieren. Mit dem Kauf von Spielwährung kannst Du Dir einen Zeitvorteil verschaffen, um mit Dauerspielern mithalten zu können.

Welche Vorteile habe ich, wenn ich das Angebot benutze?

Mit der Spielwährung kannst Du Dir die beste Ausrüstung und die beste Munition für Deinen Spielcharakter kaufen. Sobald Du Dein virtuelles Konto für kleines Geld mit Spielwährung aufstockst, kannst Du Deine Spielstrategie und Deine Taktik mit leistungsfähigen und effektiven Items unterstützen.

Spiel das Leben

Das Browsergame „Spiel das Leben“ ist ein kostenloses Spiel. Kosten entstehen nur beim Erwerb von Spielvorteilen, wie extra Schafszähnen oder Spezialgegenständen, wozu beispielsweise Götter, Wagen oder Geschenke gehören. Der kostenpflichtige Erwerb ist jedoch nicht zwingend, was auch in den AGB's so festgehalten wurde.

„4.1 Gewisse Dienste werden im Spiel gegen Entgelt angeboten. Wir möchten hier wiederholen, dass es keinesfalls notwendig ist, diese Dienste in Anspruch zu nehmen, um erfolgreich spielen zu können. 4.2 Wer kostenpflichtige Gegenstände kauft, leistet einen Beitrag zum Spielbetrieb. Für die Zahlungen werden Gegenstände im Sinne von Privilegien als Belohnung verschenkt“ (URL: <http://www.spieldasleben.com/C2/charte.htm> [Stand: 03.03.2010]).

Als Spieler habe ich die Möglichkeit, Spielvorteile durch reales Geld zu erwerben. In fast allen Bereichen des Spiels können diese Vorteile erworben werden. In der Waffenabteilung kann ich beispielsweise eine Streitaxt kaufen, mit der ich acht Tiere pro Jagd erbeuten kann. Die restlichen Waffen, die ohne reales Geld erworben werden können, ermöglichen dem Gamer höchstens sechs Tiere zu erbeuten. Doch dem Spieler wird nicht nur ein Vorteil bei den Waffen, sondern auch in dem Bereich der Kompetenzen geboten. Hier hat der Spieler die Möglichkeit durch einen Anruf oder den Kauf von „Credits“, bei dem man wahres Geld investiert, eine „Kompetenzbrause“ zu erwerben, bei der man sechs Einheiten für Intelligenz, Kraft und Ausdauer erhält. Bei den kostenlosen Kompetenzen werden lediglich Güter angeboten, bei denen man eine Einheit in den jeweiligen Bereichen bekommen kann. Durch den Einsatz realen Geldes kann der Spieler die Götter innerhalb des Spieles um Gaben bitten, was die Form eines „Schafszähnerregens“ annehmen kann. Des Weiteren hat er die Möglichkeit Missionen zu überspringen, seine Motivationsstufe und Gesundheitsstufe auf 100 ansteigen zu lassen, die Verletzungsgefahr zu minimieren und die Spielfigur vor seinen Nachbarn und jeglichen Einbrechern zu schützen. Spieler, die mit wahrem Geld spielen, befinden sich somit gegenüber den anderen in einem klaren Vorteil. Diese Spielvorteile können auf unterschiedlichen Wegen erworben werden. Der Spieler kann durch die verschiedensten Zahlensysteme „Credits“ erwerben, welche gegen die Spielvorteile eingetauscht werden. Zum einen kann man „Credits“ kaufen. „PayPal“, „Visa“, „Master Card“, „Discover“ und „Amex“ ermöglichen den Einkauf von „Credits“. Der Spieler kann 1 Credit für 2,- €, 5 Credits für 8,90 €, 10 Credits für 16,90 € und 20 Credits für 32,90 € erwerben. Durch einen Credit kann der Spieler ein Gut erwerben, wie z.B. eine Streitaxt. Dem Gamer wird es ermöglicht, auch über das Telefon Credits zu erwerben. Ein Anruf kostet stets 2,- €, wodurch man 1 Credit bekommt und dies in einen Spielvorteil investieren kann. Des Weiteren hat der Spieler die Möglichkeit per SMS, die 1,99 € kostet, „Credits“ zu kaufen. Die Anbieter Debitel, O2, Vodafone, E-Plus und T-Mobile unterstützen diesen Service.

Diese Zahlungsmöglichkeiten werden durch den Payment-Provider „Micropayment“ unterstützt.

Die Micropayment GmbH, welche auf Abrechnungsdienstleistungen im Internet spezialisiert ist und Online-Zahlssysteme vermarktet, hat eigene AGB's, aus denen jedoch nicht hervorgeht, dass Minderjährige dieses Zahlssystem nicht nutzen dürfen. In den AGB's des Spieles „Spiel das Leben“ wird offensichtlich, dass eine Rückerstattung des Geldes – bei dem Erwerb von Spielvorteilen – für minderjährige Spieler nicht genehmigt wird.

„4.4 Minderjährige User verpflichten sich, eine Erlaubnis ihrer Eltern oder ihres Vormunds einzuholen, bevor sie kostenpflichtige Einkäufe im Spiel tätigen. Es besteht keine Möglichkeit, nach einem Kauf irgendwelche Rückvergütungen oder andere Leistungen einzufordern“ (URL: <http://www.spieldasleben.com/C2/charte.htm> [Stand: 26.03.2010]).

Da jedoch minderjährige Spieler keine Verträge abschließen dürfen, wird dieser Erwerb rechtliche Folgen nach sich ziehen.

Metin 2

Auf der Internetseite Metin 2 ist oben rechts ein kleines Drop Down Menü, in dem auf andere kostenlose Spiele hingewiesen wird (diese Seiten sind ebenfalls werbefrei). Auch im Spiel findet sich keine Werbung. Das komplette Spiel gestaltet sich kostenlos, es besteht aber die Möglichkeit, in einem Item-Shop besondere Ausrüstungsgegenstände zu erwerben. In diesem Itemshop kann man per PayPal, Lastschriftverfahren, SMS und diversen anderen Möglichkeiten Drachennünzen erwerben, mit denen dann im Shop spezielle Gegenstände gekauft werden können.

Diese Objekte verschaffen Vorteile wie z.B. größere Lagerkapazitäten, mehr Chancen auf weitere Gegenstände im Spiel, die zufällig bei getöteten Gegnern erscheinen, schnellere Bewegungsgeschwindigkeit oder automatisches Aufnehmen von Gold. Auch gibt es verschiedene „Tränke“, die Angriffswerte erhöhen oder Mana auffrischen, sowie Gegenstände für Hochzeiten, zum Erlernen von Fähigkeiten, Färben der Haare usw.

Durch jeden bezahlten Gegenstand wird der Betrag noch einmal in Drachennünzen gespeichert und der Spieler hat die Möglichkeit, diese in besondere Objekte einzutauschen. Hoher Umsatz im Shop ermöglicht also zusätzlich noch die Möglichkeit, unverkäufliche Gegenstände zu erhalten, die im Spiel sonst nicht vorhanden sind.

Die geringste Anzahl von Drachennünzen erhält derjenige, der per SMS bezahlt. 50 Münzen gibt es hier zum Preis von 4,99 €. Im Gegensatz dazu erhalten Nutzer von PayPal, paysafecard, Moneybookers, Kreditkarte, Überweisung oder Lastschrift 500 Münzen für 24,99 €. Das Verhältnis von Zahlungen, die wohl eher von Kindern genutzt werden (SMS), zu Zahlungen, die von Kontoinhabern ausgeführt werden können, ist 2 zu 1. Demzufolge erhalten Kinder, die per SMS bezahlen, nur 50 Prozent des Wertes in Drachennünzen, wenn sie den gleichen Betrag von ca. 25 Euro bezahlen wie Personen, die per PayPal, paysafecard, Moneybookers, Kreditkarte, Überweisung oder Lastschrift bezahlen. Das vermeintlich bessere Geschäft, umgehend 500 Drachennünzen zu erwerben, verleitet Kinder, aber zugleich auch erwachsene Spieler dazu, mehr Geld auszugeben.

OGame

Bei OGame kann man sich kostenlos anmelden. Auch das Spielen erfordert keine Einzahlung von Geld. Es können sich lediglich Vorteile durch sog. „Dunkle Materie“ erkaufte werden. Diese gibt es in drei verschiedenen Preiskategorien:

1. 125.000 Dunkle Materie für 9,99 €
2. 500.000 Dunkle Materie für 24,99 €
3. 1.250.000 Dunkle Materie für 49,99 €

Mit dieser kann man im Spiel Offiziere verpflichten, die u.a. folgende Vorteile bringen:

- Bauliste, Imperiumsansicht, verbesserte Galaxieansicht, Nachrichtenfilter, Shortcuts
- Max. Flottenanzahl +2
- Halbiert Verluste an Verteidigungsanlagen, +10 Prozent Energieproduktion
- +10 Prozent Minenertrag
- +2 Spionagestufen, 25 Prozent weniger Forschungszeit