

DR. RUDOLF H. WEIß

MEDIENFORSCHUNG UND INTELLIGENZDIAGNOSTIK

Grand Theft Auto IV (GTA IV) und seine Nutzung durch Kinder

Eine Feldstudie als Längsschnitt- und Querschnitt-
analyse zum Video-/Computerspiel GTA IV bei 13
bis 14jährigen Schülern



9/2009

EMAIL: RHWEISS@T-ONLINE.DE

Grand Theft Auto IV (GTA IV) und seine Nutzung durch Kinder

Eine Feldstudie

als Längsschnitt- und Querschnittanalyse

zum Video-/Computerspiel GTA IV bei 13 bis 14jährigen Schülern

von Dr. Rudolf H. Weiß

Vorbemerkung und Dank	1
Zusammenfassende Ergebnisdarstellung	2
Stichprobenumfang und -aufbau	7
Teil 1: Ergebnisse der Längsschnittuntersuchung	
Vergleich von Erstbefragung im Oktober/November 2008 und Wiederholungsbefragung im Februar/März 2009	8
GTA IV-Spieler	
- Ich habe GTA IV schon gespielt (egal wie lange):	8
- Ich habe GTA IV bereits ganz durchgespielt	8
Spielzeiten und Spieldauer mit GTA IV	
- An wie viel Tagen bedienen die Spieler die Konsole oder den PC um GTA IV zu spielen?	9
- Wieviele Stunden wird täglich gespielt	9
- Exzessivespieler (Vergleich von Jungen und Mädchen)	10
Besitz und Beschaffungsformen von GTA IV	11
- Ich besitze GTA IV selbst	11
- Wie sich Jungen GTA IV beschafften	12
Sozialformen beim GTA IV-Spielen	13
Einstellungen zur USK- Alterseinstufung bei Schülern und Eltern	14
Kenntnisstand zur Alterseinstufung von GTA IV	15
Nutzung der Vorgängerversion von GTA IV	16
Teil 2: Ergebnisse der 2. Querschnittuntersuchung	17
Wiederholungsbefragung im Februar/März 2009	
GTA IV und Migrationshintergrund	17
Mit welchem Medium wird GTA IV gespielt? (Konsole und/oder PC)	17
Tabellarische Übersicht zu besonderen Merkmalen der GTA IV- Spieler	19
Besondere Merkmale der GTA IV - Vielspieler	20
Wie intensiv und warum spielen Kinder GTA IV	21
Was Kindern an GTA IV besonders gefällt	21
Extremspielende Kinder – Spieldauer und Spielfaszination - mit kritischer	23
Anmerkung zur Spielbewertung von Prof. Fritz (FHS-Köln)	
Quellenhinweise	24
Anhang: Fragebogen	25
Verkaufszahlen von GTA IV	26

Vorbemerkung und Dank

Ich hoffe nicht, dass die Ergebnisse dieser differenzierten Analyse zu einem einzigen Video-/Computergewaltspiel einzig bei der Medienindustrie Verwendung finden um ihre Marketingstrategie zu optimieren. Die Studie wurde vollständig aus eigenen Mitteln finanziert sowie unter Mitwirkung von erfahrenen Beratungslehrkräften und Schulpsychologen bei der Fragebogenerhebung in den Schulen durchgeführt.

Mein Dank gilt Frau HS-Lehrerin R. Pscheidl, Frau Blin M. Linzbach und Frau OStRin Häfner vom Bildungszentrum Weissacher Tal, Frau StRin Wangler vom Max Born Gymnasium Backnang, Frau Blin Schmitt-Ganz von der Haupt- und Werkrealschule Böblingen-Dagersheim, Herrn Sonderschulrektor Ludwig von der Käthe Kollwitz Schule (Förderschule) Crailsheim sowie Herrn Dr. Werner Hopf (München), Schulpsychologe und Medienforscher, für die Erstellung des Fragebogenentwurfs und der Durchführung der Klassenbefragungen an zwei Münchner Schulen. Für die Fragebogen-Auswertungen und Datenauflistung gilt mein Dank Frau Valeria Bieder, Weissach im Tal. Für die kritische Durchsicht des Manuskripts bedanke ich mich bei Frau Dipl. Psych. Wiltrud Moßner-Glatzer und Herrn Dr. Werner H. Hopf.

Adressaten für diese Feldstudie sind eigentlich Verantwortliche in Schulen, Medienaufsicht und Medienpolitik. Es wäre zu wünschen, dass die Ergebnisse nicht nur nachdenklich machen, darüber, was mit unseren Kindern und Jugendlichen derzeit medial passiert, sondern vielmehr die richtigen Konsequenzen daraus gezogen werden. Diese dürfen sich nicht im vermeintlichen Allheilmittel „Medienkompetenz“ erschöpfen, sondern sie müssen in medienpolitische Strategien zu effektiveren – sprich praxistauglichen - gesetzlichen Veränderungen einmünden.

Auenwald, im September 2009

Dr. Rudolf H. Weiß

eMail: RHWEISS@t-online.de

Zusammenfassende Ergebnisdarstellung

(ohne Tabellen und Grafiken)

Anlass und Fragestellung

Der Analysebericht zur „Schülerbefragung zum Videospiel GTA IV“ wurde im Februar 2009 bei www.medienGewalt.eu/ veröffentlicht. Darin sind die Ergebnisse der 1. **Querschnittanalyse**, d. h. der Erstbefragung enthalten.

Am 29. April 2008 wurde Grand Theft Auto IV auf den Markt gebracht. Dieses Videospiel wurde seither sehr häufig verkauft. Zumindest in Deutschland war es das meist verkaufte Videospiel aller Zeiten, obwohl das Spiel bis Dezember 2008 nur auf den relativ neuen Konsolen PlayStation 3 und Xbox 360 gespielt werden konnte. Der weltweite Gesamtumsatz mit diesem Video-/Computerspiel beläuft sich inzwischen auf mehr als eine Milliarde Dollar.

Als die PC-Version von GTA IV Anfang Dezember 2008 auf den Markt kam, habe ich eine Wiederholungsbefragung in denselben Klassen für Februar 2009 geplant. Diese erfolgte bei 255 Schülern und wurde mit Ausnahme einer Klasse am 10. März (Tag vor dem Schulmassaker von Winnenden) abgeschlossen. GTA IV wurde mit „Keine Jugendfreigabe“ von der USK bewertet und kann somit **ab 18 Jahren** überall verkauft werden. Wir wollten wissen, wie viele der durchschnittlich 13-14jährigen Schüler dieses Spiel trotzdem bereits spielen, warum sie es spielen und wie ihre Eltern dazu stehen.

Die Wiederholungsbefragung nach drei Monaten sollte dazu Erkenntnisse erbringen, ob sich die Nutzung dieses Gewaltspiels, das von der USK nur für Erwachsene freigegeben wurde, bei denselben Schülern aus dem 8. Schuljahr verändert hat. Gleichzeitig sollte mit der Erhebung überprüft werden, ob das novellierte Jugendschutzgesetz durch seine verschärfte Formulierung bezüglich Verbot jugendgefährdender Medien, eine Verbesserung des Jugendschutzes erreicht hat. Diese vorliegende Analyse von Schülerbefragungen umfasst eine Längsschnitt- und eine 2. Querschnittuntersuchung.

Ergebnisse

Das Video-/Computerspiel GTA IV wird von Experten anders als von der „Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware“ (USK) wegen seiner gesetzeswidrigen Spielanteile für indizierungsbedürftig gehalten und hätte zwingend vom Verkauf ausgeschlossen werden müssen (s. Rehbein u.a., 2008), es kann aber **ab 18 Jahren** überall verkauft und beworben werden.

Das Ziel, durch eine Altersfreigabe ab 18 Jahren eine Verbesserung des Jugendmedienschutzes zu erreichen, kann nach den vorliegenden Ergebnissen als gescheitert angesehen werden. Die verschärfte Formulierung des novellierten Jugendschutzgesetzes vom 1.7.2008 bezüglich Verbots jugendgefährdender Medien, haben in der Praxis durch die verfehlten Ausführungsbestimmungen ihr Ziel nicht erreicht.

Teil 1: Längsschnittanalyse

Die Ergebnisse der Erst- und Wiederholungsbefragungen sind sowohl hinsichtlich der Stichprobenzusammensetzung als auch hinsichtlich der Fragebogenparameter stabil und erlauben eine Vergleichbarkeit der Daten aus den beiden Erhebungszeitpunkten. Abweichungen zwischen den Ergebnissen können durchweg plausibel als zeitliche und beschaffungsbedingte Veränderungen interpretiert werden. Insgesamt standen hierfür 420 Fragebogenprotokolle (je 210 pro Befragungszeitpunkt) in vollständiger überprüfter Form zur Verfügung.

- Nutzungshäufigkeit

Im Analysebericht zur Erstbefragung (Weiß, 2/2009) wurde als Hypothese formuliert, „dass die Verbreitung dieses jugendgefährdenden Videospieles unter Minderjährigen in den nächsten Monaten weiter ansteigen wird, nachdem die Computerversion am 4. Dezember 2008 auf den Markt gekommen ist.“

Die Wiederholungsbefragung drei Monate nach der Erstbefragung erbrachte eine Bestätigung dieser Hypothese, allerdings mit der Beschränkung auf die Jungen: Bei diesen stieg der Anteil der GTA IV-Spieler von 53% auf 63% an, bei den Mädchen stagniert er bei 17%, dafür gibt es mehr „Umsteigerinnen“ von der Konsolenversion auf den PC. Bei den Kindern, die GTA IV schon ganz durchgespielt haben stieg der Jungenanteil von 13% auf 20%, der Mädchenanteil von 4% auf 6% an. Dies kann als Indiz dafür gewertet werden, dass bei Mädchen – aber auch bei den Jungen - das dominante Gelegenheitsspielen bei Freunden oder Bekannten in der Erstbefragung zu einer intensiveren Spielweise auf dem PC zu Hause geführt hat.

- Nutzungszeiten

Ein 13,9 Jahre alter Gamer (Junge) spielte bei der Wiederholungsbefragung täglich durchschnittlich 2,1 Stunden mit GTA IV. Dies ist nur ein leichter Rückgang im Vergleich zur Erstbefragung um 0,2 Std. (2,3 Std.). Die „Vielspieler“ von GTA IV verbringen sogar durchschnittlich 4,4 Stunden täglich mit diesem Videospiel. Das ist ein Anstieg um mehr als 1 ½ Stunden täglich. Hingegen nimmt die durchschnittliche Zahl der Tage von der Erstbefragung zur Wiederholungsbefragung - auf alle spielenden Schüler bezogen - von 1,9 Tagen auf 1,2 Tage pro Woche ab.

Exzessives tägliches Spielen mit mehr als drei bzw. fünf Stunden Dauer ist bei den Jungen viel häufiger anzutreffen als bei den Mädchen. *Insofern kann man auch das **Suchtpotential bei den Jungen** als besonders hoch bezeichnen, denn rd. 10% der Spieler spielen GTA IV täglich fünf Stunden und mehr – und GTA IV ist ja nicht das einzige Killerspiel, das gespielt wird.*

- Nutzungsarten

Zum Zeitpunkt der Erstbefragung (Oktober/November 2008) gab es nur die **Konsolenversion von GTA IV**. Während der Anteil an Konsolenspielern bei den Jungen nach Markteinführung der **Computerversion** (Dezember 2008) nur um rd. 25% zurückging, wurde bei der Hälfte der Mädchen das Spielen mit der Konsolenversion durch die PC-Version ersetzt.

- Sozialformen beim Spielen

Insgesamt sind die Sozialformen beim GTA IV-Spielen zwischen den beiden Befragungszeitpunkten ziemlich stabil geblieben. Deutliche Veränderungen gab es allerdings bei den Mädchen, bei denen das Alleinspiel zu Lasten des Spielens mit Bekannten oder Freunden/innen zugenommen hat.

Jungen wie Mädchen haben jetzt einen gleich hohen Anteil von 33% an Alleinspielenden, einer besonders bedenklichen Form des Spielens, vor allem wenn es um extreme Gewalt geht

- Beschaffungsarten

30 % aller Spieler hatten GTA IV selbst in einem Geschäft gekauft. Offensichtlich ist es eine Leichtigkeit, als 13- bis 14Jähriger GTA IV in Besitz zu bekommen, noch leichter seit die PC-Version auf dem Markt ist. Das gelingt jedem dritten, der GTA IV spielt.

Zugenommen hat auch der Kauf durch die Eltern, wobei die Mütter eine entscheidende Rolle einnehmen, vermutlich weil diese in der Regel sich nicht dafür interessieren, was der Inhalt dieses Spiels ist, oder die Wünsche der Jugendlichen erfüllen wollen.

Vergleicht man das Mitspielen der Eltern mit der Beschaffungsform „durch Eltern“, so fällt eine große Diskrepanz auf: Bei 30% der GTA IV-spielenden Jungen hatten die Eltern das Spiel gekauft, aber nur 4% spielen es mit ihren Jungen gemeinsam.

- Alterskennzeichnung durch die USK

ELTERN: Wie bereits bei der Erstbefragung festgestellt, ist es nach Schülermeinung vier von fünf Eltern egal, ob sie dieses nur für Erwachsene freigegebene Tötungsspiel spielen. Hier war besonders bei den Mädchen ein Anstieg im Vergleich zur Erstbefragung festzustellen.

SCHÜLER: Insgesamt meinen vier von fünf der 13 bis 14jährigen, dass ihnen die Alterskennzeichnung von Video-/Computerspielen egal ist. Eine prozentuelle Steigerung dieser Nichtbeachtung ist insbesondere bei den Mädchen vorhanden.

In Bezug auf den Vergleich zwischen Schülern und Eltern entsprechen diese Anteile sowohl der Höhe nach als auch hinsichtlich der Steigerung von der Erst- zur Wiederholungsbefragung der Haltung der Eltern.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass vier von fünf Eltern keine Einwände haben und sie trotz der Alterskennzeichnung mit "keine Jugendfreigabe" ihre Kinder GTA IV spielen lassen. Dies bedeutet, dass die Alterseinstufung durch die USK in der Praxis weitestgehend ignoriert wird und damit wirkungslos ist.

- Kenntnisstand zur Alterseinstufung von GTA IV

Die Zahl der Schüler die wissen, dass GTA IV für Kinder und Jugendliche verboten ist, ist von der Erst- zur Wiederholungsbefragung leicht angestiegen: bei den Jungen von 67% auf 73%, bei den Mädchen von 37% auf 50%. Fehlendes Wissen um die Altersbeschränkung ist aber nicht der Grund, weshalb 13-14jährige Schüler oder Schülerinnen ein für ihr Alter verbotenes Computerspiel spielen. Die meisten spielen es *trotz Wissen* um das für sie als Kinder und Jugendliche geltende Verbot.

- Nutzung der Vorgängerversion von GTA IV

Die Vorgängerversion GTA San Andreas, die die USK- Freigabe ab 16 Jahren besitzt, haben bereits 90% der 13 bis 14jährigen Jungen gespielt. Dies ist eine leichte Steigerung im Vergleich zur Erstbefragung ein viertel Jahr vorher (85%).

Fazit:

Man kann resümierend für diese Längsschnittergebnisse feststellen, dass seit Einführung der Computerversion von GTA IV sich sowohl die Nutzungsarten als auch die Konsumgewohnheiten verändert haben: Es erfolgte ein weiterer Anstieg der Anzahl 13jähriger Spieler, der Selbstbeschaffung und der Missachtung der Altersbegrenzung bei Schülern wie bei Eltern. In der Regel kann man von einer weiteren Verschlechterung der Akzeptanz jugendschutzrelevanter Gesetze und selbstregulierender Kontrollmaßnahmen ausgehen.

Teil 2: Analyse der Wiederholungsbefragung (Querschnitt)

- Migrationshintergrund

13-14jährige Schülerinnen und Schüler, die aufgrund ihrer Muttersprache einen Migrationshintergrund haben, spielten wesentlich häufiger als deutsche Schülerinnen und Schüler GTA IV (58% zu 36 %). Dies gilt jedoch nur für die Jungen, denn Mädchen mit deutscher Muttersprache unterscheiden sich nicht von denen mit anderer Muttersprache. Bei den Jungen besteht ein massiver Unterschied.

- Besondere Merkmale der GTA IV – Viel- und Intensivspieler

Schüler, die GTA IV schon ganz durchgespielt hatten, wurden einer differenzierteren Fragebogenanalyse unterzogen. Ihr Durchschnittsalter ist mit 14,1 Jahre um zwei Monate höher, als das aller befragten Schüler. 80% von ihnen sind Jungen und nur 20% Mädchen.

Zusammenfassend kann man feststellen, dass GTA IV Vielspieler, die auch das Spiel schon ganz durchgespielt haben, eine außerordentlich hohe Spielabhängigkeit besitzen (Dauer/Häufigkeit des Spielens), dass die Beschaffung des Spiels keine Probleme verursachte, und dass solche mit Migrationshintergrund überrepräsentiert sind. 93% der Eltern von Vielspielern setzen keine Grenzen und auch die Spieler selbst kennen keine Grenzen, denn 93% ist die Alterskennzeichnung egal. Die Hälfte von ihnen spielt das Spiel alleine (48%).

- Gefährdungspotential

Bei diesen Vielspielern liegt ein hohes Gefährdungspotential vor, sowohl in Bezug auf die Gewaltbereitschaft als auch hinsichtlich der Suchtentwicklung. Bezogen auf alle Spieler spielen 20% GTA IV länger als 3 Stunden am Tag. Auf alle Befragten bezogen sind es immerhin 10% aller Schüler, im Schwerpunkt aus Real- und Hauptschulen.

Wenn man danach fragt, warum ihnen GTA IV so gut gefällt, so sind es bei den extremen Vielspielern, die sich fast täglich stundenlang mit diesem Spiel beschäftigen, ausschließlich die Tötungsszenarien und kriminellen Handlungen. Die anderen Spielmerkmale wie gute Grafik, Sound, Landschaft u.Ä. spielen keine Rolle.

In absoluten Zahlen ausgedrückt sind 6 Jungen und 1 Mädchen extrem abhängig von GTA IV bei insgesamt 210 Schülern in der Wiederholungsbefragung. Diese sind jedoch im höchsten Grade gefährdet. Auf die Gesamtstichprobe bezogen sind es 4 %, *immerhin ein Schüler pro Klasse*. Bei einer Jahrgangsstärke von 100.000 Schülern bedeuten 4%, dass allein in Baden-Württemberg rund **5000** Schüler betroffen sind. Man muss dabei bedenken, dass es sich hier nur um eines der vielen extremen Gewaltspiele handelt: Grand Theft Auto IV.

Fazit:

Schüler, die GTA IV durchgespielt haben und sich fast täglich länger als 3 Stunden oder gar 5 und mehr Stunden damit beschäftigen, schätzen es ausschließlich wegen "Blut+ Leute töten+ Verbrechen + ballern+ Autos klauen". Reflexionsprozesse über das, was mit ihnen dabei psychisch geschieht, oder gar eine Problemverarbeitung traumatisierender Bilder und Handlungen findet nicht statt. Ein Terroranschlag in Bagdad mit 50 Toten oder ein Selbstmordattentat in Kabul in der Tagesschau oder bei „Action News“ macht ihnen nichts mehr aus, weil ähnliche Szenarien im Videospiel ja täglich stundenlang bereits virtuell praktiziert wurden und sie abstumpfen ließen und nicht etwa, weil sie es „verarbeiten“.

Es findet auch keine Problem- oder Konfliktbewältigung statt, genauso wenig wie bei einem jugendlichen Alkoholiker, der mit einem Sixpack glaubt, einen Konflikt in Schule, Familie oder mit der Freundin zu lösen. Darin liegt der große Irrtum mancher Medienpädagogen (als typisches Beispiel werden die Äußerungen von Prof. Fritz (FHS-Köln) bei der letzten Games Com in Köln kommentiert (S. 23). Das Bedürfnis, sich seinen „Frust von der Seele zu schießen“ könnte schon eher daraus resultieren...

Konsequenzen und Ausblick

Die Ergebnisse widerlegen deutlich das häufig aus der Gamer-Szene und anderen interessierten Kreisen zu hörende Argument, GTA IV sei ein harmloses Spiel, bei dem eine ausgezeichnete Grafik, ansprechender Sound, realistische Darstellung und eine attraktive Story, eingebettet in eine dramaturgische Handlung, den Ablauf bestimme. Ein „bisschen Ballerei“ gehöre eben – wie üblich – auch dazu. Wenn bereits 13 bis 14jährige Schüler, die als „Kenner“ auch der obersten Spielelevels, meinen, dass ihnen primär das Töten, das Blut, die Freiheit, ungestraft Verbrechen und kriminelle Handlungen (z.B. Autoklauen) begehen zu können, gefalle, so kann man die Bewertungen der Gamer-Szene nur als interessengeleitete Verharmlosung bezeichnen. Gerade die realistische Darstellung solcher kriminellen Handlungen – „wie im echten Leben“, wie die Schüler es formulieren – verstärkt das Gefährdungspotential, nicht nur bei den minderjährigen Schülern, sondern auch bei den Erwachsenen, für die GTA IV freigegeben ist.

Nach Meinung von Experten gehörte GTA IV sogar auf den Index gesetzt. Dann könnte es weder beworben noch offiziell verkauft werden. Wenn mehr als 2/3 aller befragten Jungen die Alterskennzeichnung von GTA IV egal ist (70%) - bei den tatsächlichen GTA IV-Spielern sind es sogar 4 von 5 (80%) und bei den Vielspielern sogar 93% – könnten nur noch Verkaufs- und Werbeverbote sowie Internetsperren weiter helfen.

Allein diese Zahlen belegen, dass ein wirkungsvoller Jugendschutz in diesem Bereich trotz novelliertem Jugendschutzgesetz nicht existiert. Die vorliegende Untersuchung belegt, dass dieses Spiel zwingend hätte indiziert werden müssen. Durch die von der Medienindustrie abhängige freiwillige Selbstkontrolle (USK) wurde jedoch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ausgehebelt und mit dem Spiel ein gigantisches Geschäft gemacht.

In der Unterhaltungssoftware-Branche geht derzeit ein Aufatmen durch die Reihen, weil die Freiwillige Selbstkontrolle (USK) jetzt auch organisatorisch noch näher an sie herangerückt ist, denn seit kurzem sind die Branchenverbände selbst Träger der USK. Damit sind für sie die Bauchschmerzen, die das novellierte Jugendschutzgesetz vom 1.7.2009 verursachte, zunächst einmal gelindert (Siehe Interview bei giga.de). Jetzt hat man als Zauberwörter Verbesserung der Transparenz der USK-Bewertungskriterien und der Arbeit der USK erfunden. Dies soll für die Konsumenten zu einem besseren Verständnis der Kennzeichnung von Spielen führen. Ein großangelegtes Täuschungsmanöver, das die Politiker besänftigen soll, zumal wieder mal ein Amoklauf passiert ist, der doch manche Politiker aufhorchen ließ. Denn im Grunde genommen geht es um nichts anderes als die bisherige Praxis des angeblich „hervorragenden deutschen Jugendmedienschutzes“ zu stabilisieren. Ein Hohn, angesichts der alarmierenden Befunde aus dieser Studie. So bleibt der schwarze Peter wieder einmal bei den Eltern!

Für die Eltern der vielen betroffenen Jungen, aber auch etlicher Mädchen, bestünde erzieherischer Handlungsbedarf, nicht nur wegen der Gefährdung durch exzessive mediale Gewalt, sondern auch durch die Abhängigkeitsgefahr, die emotionale Abstumpfung, den oft folgenden schulischen Leistungsabfall und die Gewaltsteigerung. Hopf (2008, Mediengewalt und Jugendgewalt.

<http://www.mediengewalt.eu>) belegte, dass aufgrund empirischer Studien rund 50 % der Eltern sich überhaupt nicht um den Medienkonsum ihrer Kinder und Jugendlichen kümmern.

Daher braucht man sich keine großen Hoffnungen auf eine Trendwende im Erziehungsverhalten der Eltern zu machen. Deshalb ist zum Schutz der Kinder dringend der Gesetzgeber gefragt.

Detaillierte Ergebnisse (mit Tabellen und Grafiken)

Grand Theft Auto IV (GTA IV) und seine Nutzung durch Kinder

Eine Längsschnitt- und Querschnittanalyse zum Video-/Computerspiel GTA IV

Zeitpunkt der Erstbefragung: Oktober/November 2008 (nach den Herbstferien)

Zeitpunkt der Wiederholungsbefragung zwischen 2. und 10.3.2009 (nach den Winterferien; eine Gymnasialklasse erst am 18.3.09 ¹⁾)

Stichprobenumfang und –aufbau; Repräsentativität

An der Erstbefragung haben 255 Schüler, an der Zweitbefragung 265 teilgenommen. Um personenidentische Vergleichsgruppen zu erhalten erfolgte eine Abgleichung, nach der sich der Datensatz für den Längsschnittvergleich auf 210 Schüler reduzierte. Ohne Geschlechtsangabe waren 7 Fragebögen, sodass für den Geschlechtervergleich 203 Schüler aus 8. Klassen, davon 113 Jungen und 90 Mädchen, verbleiben. Wegen der Anonymität der Befragung war es nicht möglich eine individuelle Zuordnung der Fragebögen vorzunehmen. Es sind somit nur Gruppenvergleiche möglich.

In den Tabellen und Grafiken zu Teil 1 (Längsschnittanalyse) wurden nur die Fragebögen der Schüler aufgenommen, die sowohl bei der Erst- als auch bei der Zweitbefragung beteiligt waren. In Teil 2 (Querschnittanalyse) wurden alle Protokolle aufgenommen. Das Durchschnittsalter bei der Wiederholungsbefragung liegt bei 13,9 Jahren, bei einer Altersstreuung von 12 bis 15 Jahren, bei der Erstbefragung bei 13,6 Jahren.

Die Befragungen wurden im Klassenverband von erfahrenen Beratungslehrkräften und Schulpsychologen durchgeführt, die bereits die Erstbefragung im Oktober/November 2008 vorgenommen hatten. Die Anonymität wurde in vollem Umfang gewahrt.

Befragte Schüler in Klassenstufe 8 (Förderschule Kombiklasse 7-9)

Tabelle 1

	Förderschule 2 Klassen	Hauptsch.+ WRS 5 Klassen	Realschule 3 Klassen	Gymnasium 2 Klassen	Gesamt 12 Kl.
Schülerzahl Wiederholungsbefr.	N=17	N=89	N=53	N=51	N= 210
In % Schultart Wiederholungsbefr.	8%	42%	26%	24%	100%
In % Schultart Erstbefragung	8%	40%	30%	22%	100%

Die Abweichungen der Schulartanteile zwischen beiden Erhebungszeitpunkten sind statistisch nicht bedeutend. *Die Stichprobe ist für die Schularten repräsentativ.*

¹ Besonderheit bei einer Gymnasialklasse *)

In einer der befragten Gymnasialklassen ist im Vergleich zur Erstbefragung im Oktober 2008 mit 69% GTA IV-spielenden Jungen ein Rückgang auf 54% in der Wiederholungsbefragung, also ein Minus von 15%, zu verzeichnen. Die Befragung erfolgte erst am 17.3.09 (eine Woche nach dem Schulmassaker von Winnenden, das nur 8 km entfernt liegt) Bei der Erstbefragung hatten 9 von 13 Jungen(=69%) angegeben, GTA IV schon gespielt zu haben, in der Wiederholungsbefragung waren es nur noch 6 von 11 Jungen =54%. Anders bei den Mädchen: 6 GTAIV-Spielerinnen von 18 Mädchen (=33% Erstbefragung), bei der Zweitbefragung kamen zwei GTAIV-spielende Mädchen dazu, also Anstieg auf 44%. Hingegen blieb in einem vergleichbaren Gymnasium, in dem die Wiederholungsbefragung vor dem 11.3.2009 stattfand, die Zahl der GTA IV-spielenden Jungen mit nur 3 konstant. GTAIV spielende Mädchen gibt es dort weder bei der Erst- noch bei der Wiederholungsbefragung. Es ist zu vermuten, dass dieses traumatisierende Ereignis im benachbarten Winnenden dazu führte, dass einige Gamer von GTA IV bei der Befragung nach dem 11.3. sich nicht mehr getrauten, selbst in einer anonymen Befragung zuzugestehen, ein für sie verbotenes Tötungsspiel schon gespielt zu haben. Besagtes Gymnasium wurde in die Statistik aufgenommen, obwohl sich dadurch die Spieleranteile leicht reduzieren (3-4%).

Teil 1: Ergebnisse der Längsschnittuntersuchung

Vergleich von Erstbefragung im Oktober/November 2008 und Wiederholungsbefragung im Februar/März 2009

Frage 1a: Ich habe GTA IV schon gespielt (egal wie lange):

Tabelle 2

JA- Antworten in Prozent (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart nach Geschlecht)

	Förderschule	Hauptschule incl. WRS	Realschule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen Erstbefr.	25%	21%	10%	20%	17%
Jungen Erstbefr.	54%	63%	46%	50%	53%
Jungen Zweitbefr.	50%	75%	64%	41%	63%
Veränderungen bei Jungen	Minus 4%	Plus 12%	Plus 18%	Minus 9% ^{2*)}	Plus 10%

GTA IV gespielt haben – unabhängig vom Geschlecht - bereits **43%** aller befragten Schüler.

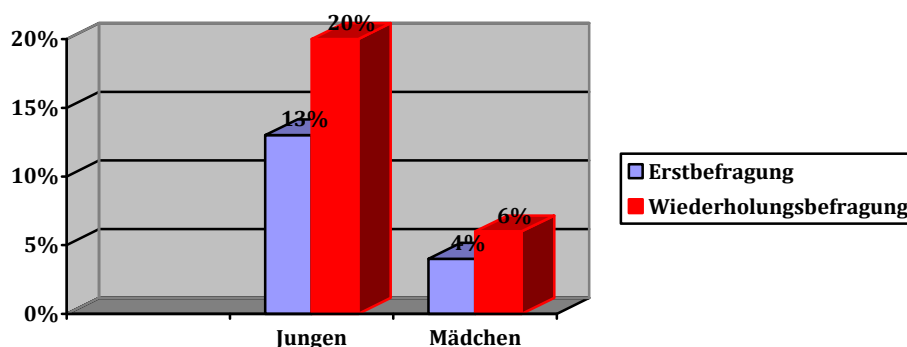
Von 113 Jungen haben schon 71 GTAIV gespielt, das sind **63%**. Im Vergleich zur Erstbefragung mit 53 % ist das **eine Steigerung von 10%**.

Von 90 Mädchen haben schon 15 GTA IV gespielt, das sind 17%. Im Vergleich zur Erstbefragung mit **17 %** ist **keine Steigerung** vorhanden.

Beim Vergleich der **Schularten** ist besonders auffällig der hohe Anstieg um 18% bei den Realschülern. In den Hauptschulen stieg der bereits in der Erstbefragung hohe Anteil von 63 % an spielenden Jungen nochmals um 12% an, sodass dort im März 2009 bereits drei von vier Schülern GTA IV spielen.

Frage 6: Ich habe GTA IV bereits ganz durchgespielt

- bezogen auf alle Jungen und Mädchen



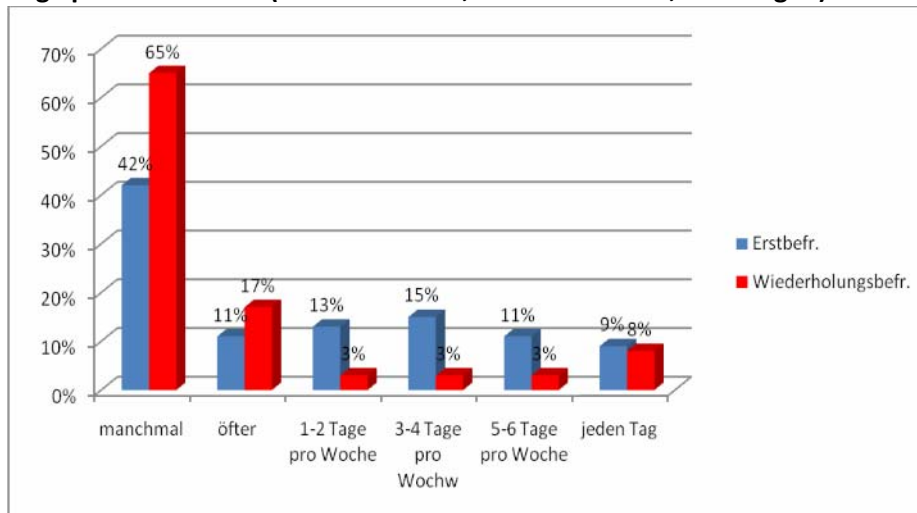
Ganz durchgespielt hatten GTA IV in der Erstbefragung 13% aller Jungen und 4% aller Mädchen. Bei der Wiederholungsbefragung ist bei den Jungen ein Anstieg um 7% auf 20% und bei den Mädchen von 4% auf 6% zu beobachten.

² Siehe Fußnote auf Seite 1

Spielzeiten und Spieldauer mit GTA IV

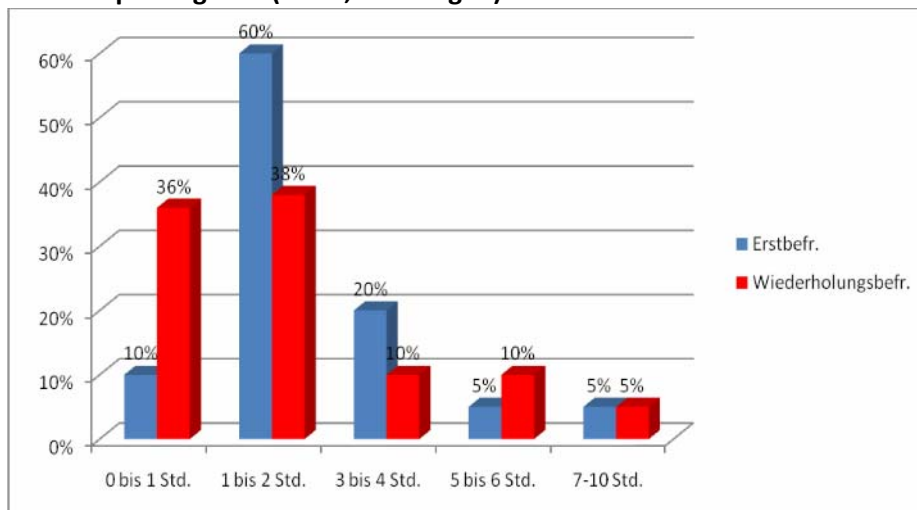
An wie viel Tagen bedienen die Spieler ihre Konsole um GTA IV zu spielen? (Frage 2)

Tage pro Woche in % (N-Erstbefr. =55; N-Wiederh. =60; nur Jungen)



Im Vergleich zur Erstbefragung nimmt die Zahl der Gelegenheitsspieler stark zu (Kategorien manchmal und öfter), während die Zahl der wöchentlich ein bis vier Tage GTA IV spielenden Jungen zurückgeht. Dies könnte auf Neuansteiger im Beobachtungszeitraum hinweisen, zumal ja auch die Zahl der insgesamt GTA IV spielenden Jungen um 10% zugenommen hat. Wenn man mit einem bestimmten Faktor versucht die durchschnittliche Tageszahl zu berechnen, so nimmt diese von der Erstbefragung zur Wiederholungsbefragung von 1,9 Tagen auf 1,2 Tage ab. ³⁾

Stunden pro Tag in % (N=60; nur Jungen)

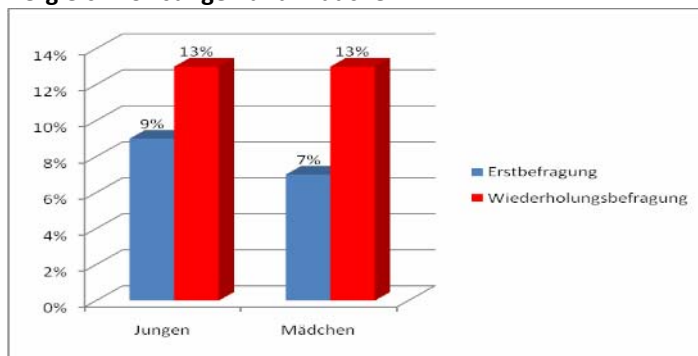


Ein 13,9 Jahre alter Gamer (Junge) spielte bei der Wiederholungsbefragung täglich durchschnittlich 2,1 Stunden mit GTA IV. Dies ist nur ein leichter Rückgang im Vergleich zur Erstbefragung um 0,2 Std. (2,3 Std.). Dabei haben die weniger Stunden spielenden Jungen (bis 1 Std.) stark zugenommen. Wie es mit den exzessiv spielenden bestellt ist, soll mit der folgenden Grafik veranschaulicht werden:

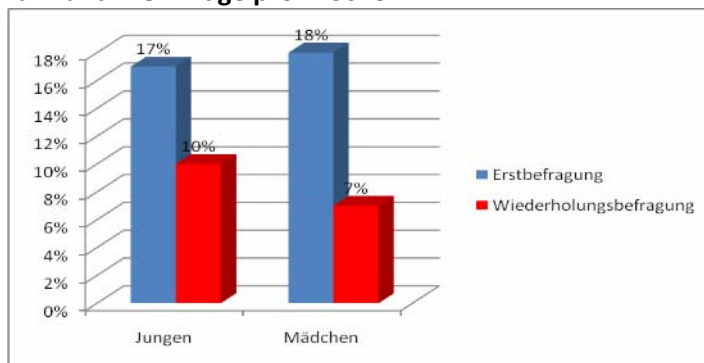
³⁾ Die Kategorien wurden für Erst- und Wiederholungsbefragung so gewichtet: „manchmal“ =0,5; „öfters“=1; 1-2 Tage=1,5; 3-4 Tage=3,5; 5-6 Tage=5,5; jeden Tag=6,5.

Exzessivespieler

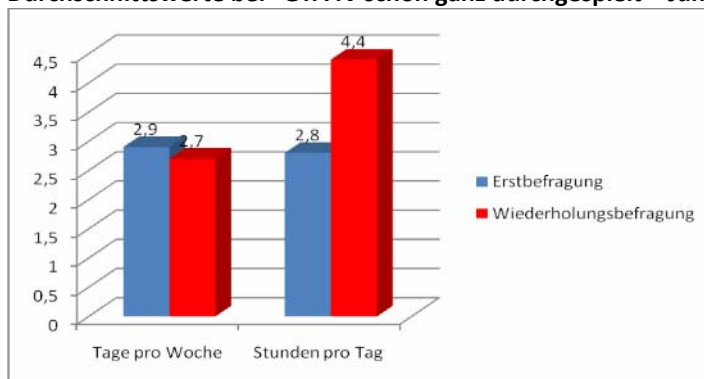
Auf die Frage 3 „Wenn ich GTA IV spiele, spiele ich mindestens“ ...:
Spieldauer fünf und mehr Stunden am Tag
Vergleich von Jungen und Mädchen



Frage 2 „Ich spiele GTA IV“ ...:
fünf und mehr Tage pro Woche



Durchschnittswerte bei "GTA IV schon ganz durchgespielt"- Jungen+ Mädchen



Stunden pro Tag:

Die „Durchspieler“ von GTA IV verbrachten durchschnittlich 4,4 Stunden (!) täglich mit diesem Videospiel. Das entspricht einer Verlängerung der Spieldauer um 1,6 Stunden (2,8 Std. bei der Erstbefragung auf 4,4 Std. bei der Wiederholungsbefragung). Sie spielen auch doppelt so lange, wie ein „normaler“ GTA IV-Spieler (2,1 Std. täglich).

Tage pro Woche:

Durchschnittlich sind es 2,9 Tage bei der Erstbefragung und 2,7 Tage bei der Wiederholungsbefragung. Von der Erst- zur Wiederholungsbefragung verschiebt sich bei den Exzessivspielern die Zahl der Tage pro Woche und die Zahl der Stunden pro Tag, allerdings mit umgekehrter Tendenz: die Zahl der Schüler, die GTA IV fünf und mehr Tage pro Woche spielen halbiert sich nahezu, während die Zahl der Stunden pro Tag ansteigt. Diese Tendenz ist sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen der Fall. Dies könnte zum einen bedeuten, dass zum Zeitpunkt der Wiederholungsbefragung bei manchen bereits mehrere Monate Spielenden eine gewisse „Sättigung“ eingetreten ist und alternative Spielmöglichkeiten wahrgenommen werden, zum anderen dass die „GTA IV-Freaks“ sich viel länger damit beschäftigen.

Besitz und Beschaffungsformen von GTA IV

Frage 4: Ich besitze GTA IV selbst

a) GTA IV-Besitz nach Schularten und Geschlecht:

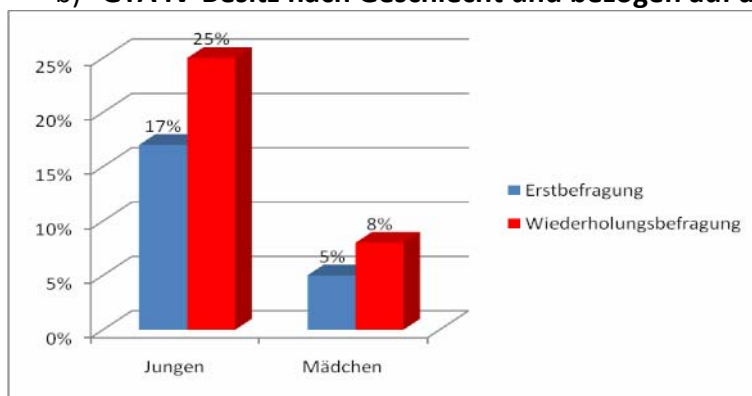
Tabelle 3

JA- Antworten in % (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart nach Geschlecht)

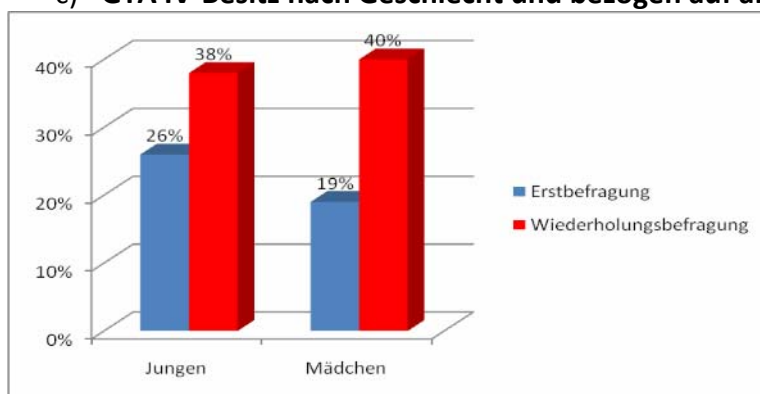
	Förderschule	Hauptschule incl. WRS	Realschule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen Erstbefr.	0%	16%	0%	3%	5%
Mädchen Wiederholungsbefrag.	25%	27%	0%	7%	8%
Jungen Erstbefragung	31%	14%	15%	17%	17%
Jungen Wiederholungsbefr.	17%	29%	32%	9%	25%

Der Besitz von GTA IV ist bei den Jungen von 17% auf 25% angestiegen, bei den Mädchen von 5% auf 8%. Dieser Anstieg ist bei den Jungen in Haupt- und Realschulen bedeutsam, bei den Mädchen im Gymnasial- und Förderschulbereich.

b) GTA IV-Besitz nach Geschlecht und bezogen auf alle Jungen und Mädchen

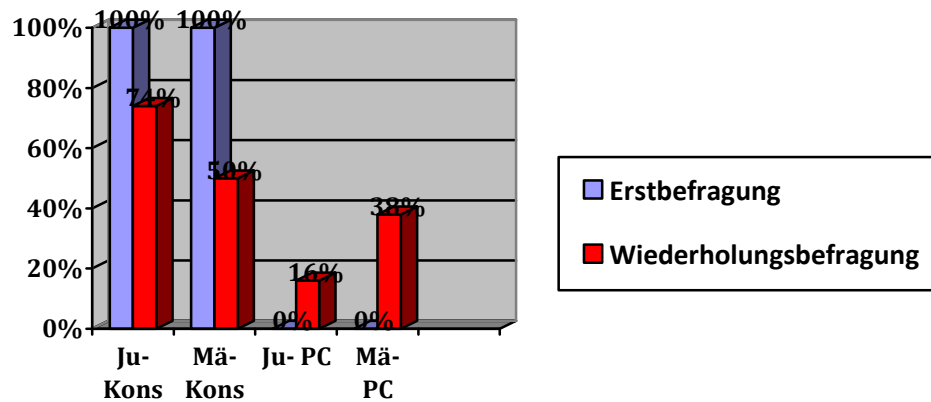


c) GTA IV-Besitz nach Geschlecht und bezogen auf alle, die GTA IV besitzen und spielen:



Interessantes Ergebnis ist neben dem allgemeinen Anstieg des Besitzes von GTA IV, dass die Mädchen bei der Wiederholungsbefragung mit den Jungen gleichziehen. (relativer Anteil des Besitzes 40%:38%). Dies bedeutet, dass bei gleichbleibender Häufigkeit des Spielens von GTAIV zwischen Erst- und Wiederholungsbefragung bei den Mädchen (17%) und gleichzeitiger Zunahme des Besitzes von GTAIV, das gelegentliche Spielen der Mädchen zum Zeitpunkt der Erstbefragung zu einer intensiveren Spielweise geführt haben kann.

d) **GTA IV-Besitz für Konsole oder PC – Vergleich der Nutzungsarten zwischen Jungen und Mädchen**



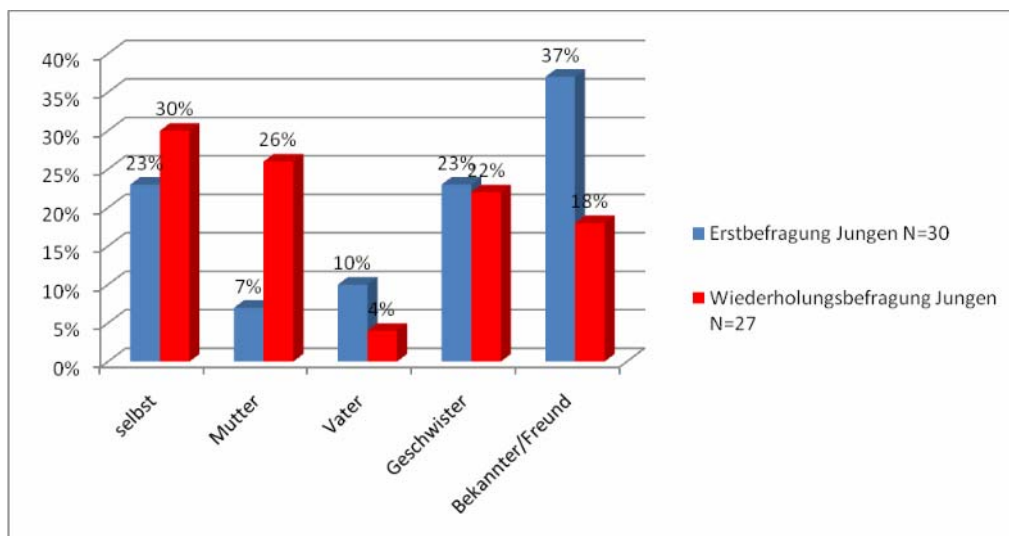
Anm.: Mit beiden Medien, Konsole + PC, spielen 6% der Mädchen und 9% der Jungen. (Rest ohne Angabe).

Zum Zeitpunkt der Erstbefragung (Oktober/November 2008) gab es nur die Konsolenversion von GTA IV. Während der Anteil an Konsolenspielern bei den Jungen nach Markteinführung der PC-Version (Dezember 2008) nur um rd. 25% zurückging, wurde bei der Hälfte der Mädchen das Spielen mit der Konsolenversion durch die PC-Version ersetzt.

Wegen der vergleichsweise geringen Zahl von GTA IV-spielenden Mädchen (17%) sollen die folgenden differenzierteren Vergleiche nur für die Jungen vorgenommen werden.

Wie beschafften sich die Jungen GTA IV?

(Bezugsbasis alle Jungen, die GTA IV besitzen: Frage 4 und 5)



Die größte Veränderung zwischen Erst- und Wiederholungsbefragung gab es bei der *Beschaffung durch die Mutter* (von 7% auf 26%). An 2. Stelle folgt die *Selbstbeschaffung* (von 23% auf 30%), die jedoch als

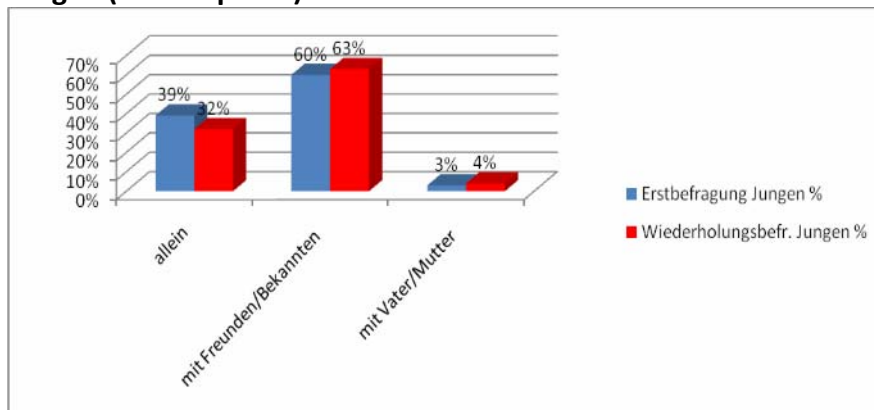
Beschaffungsform *bei der Wiederholungsbefragung mit 30% an der Spitze* steht und damit die Bekannten/Freunde von der Spitze verdrängte. Fasst man die Selbstbeschaffung und die Beschaffung durch Familienangehörige zusammen, so ergibt sich ein Anstieg von der Erstbefragung mit 63% auf 82% bei der Wiederholungsbefragung, also um fast 20%, während sich gleichzeitig der Anteil der Beschaffung durch Freunde oder Bekannte von 37% auf 18% halbierte. Sicher hatte dabei das Weihnachtsgeschäft mit der erstmals verfügbaren PC-Version einen großen Anteil – ein geschicktes Marketing!

Fazit: Es scheint eine Leichtigkeit, als 13- bis 14Jähriger an GTA IV in Besitz zu kommen, noch leichter seit die PC-Version auf dem Markt ist. Das gelingt 7% aller befragten Jungen und jedem dritten, der GTA IV spielt. Innerhalb der Familie spielen neben Geschwistern die Mütter eine entscheidende Rolle bei der Beschaffung, vermutlich weil die Mütter in der Regel keine Ahnung haben von dem, was in diesem Spiel abgeht.

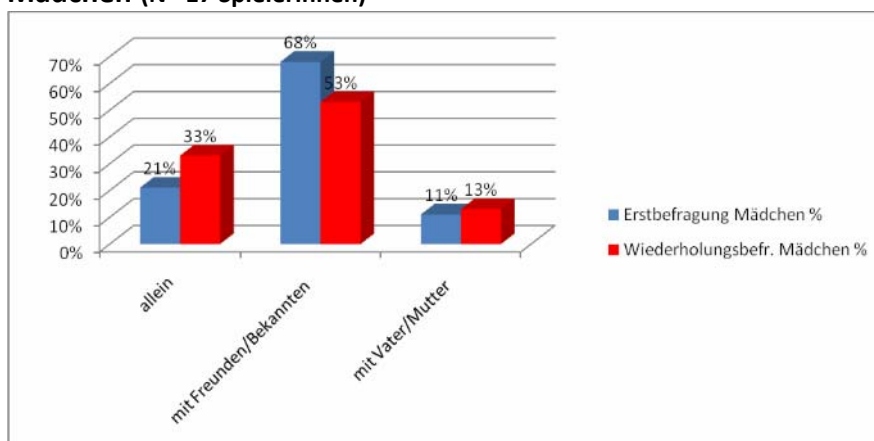
Sozialformen beim GTA IV-Spielen

Frage 8: Ich spiele GTA IV meistens.....

Jungen (N= 71 Spieler)



Mädchen (N= 17 Spielerinnen)



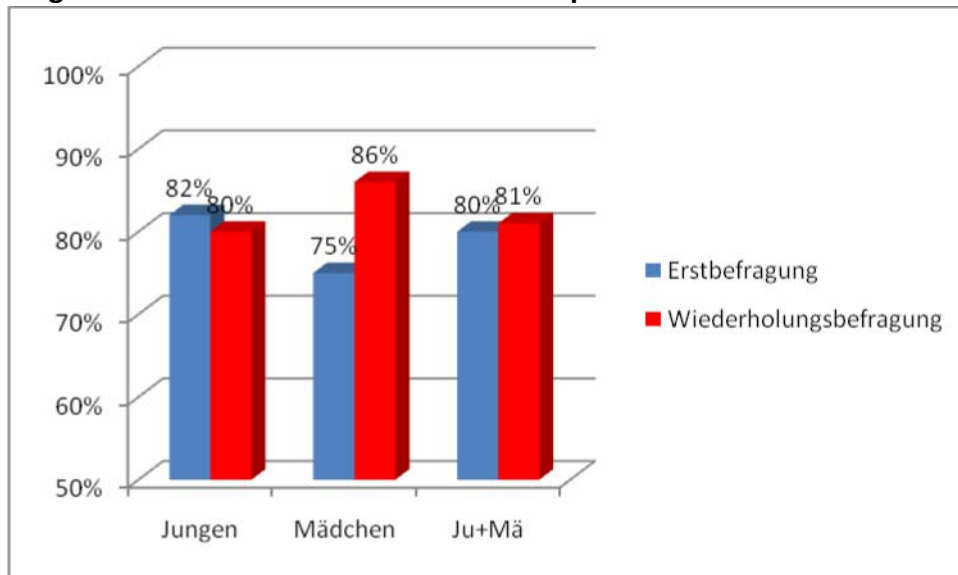
Insgesamt sind die Sozialformen des GTA IV-Spielen zwischen den beiden Befragungszeitpunkten ziemlich stabil geblieben. Leichte Veränderungen gab es lediglich bei den Mädchen, bei denen das Alleinspiel zu Lasten des Spielens mit Bekannten oder Freunden/innen etwas zugenommen hat. Vergleicht man das Mitspielen der Eltern mit der Beschaffungsform „durch Eltern“, so fällt eine große Diskrepanz auf: Bei 30% der GTA IV-spielenden Jungen hatten die Eltern das Spiel gekauft, aber nur 4% spielen es mit ihren Jungen gemeinsam.

Einstellungen zur USK- Alterseinstufung

Eltern

Elterneinstellung zu Alterseinstufung bei den GTA IV Spielern

Frage 9: Meine Eltern lassen mich GTA IV spielen



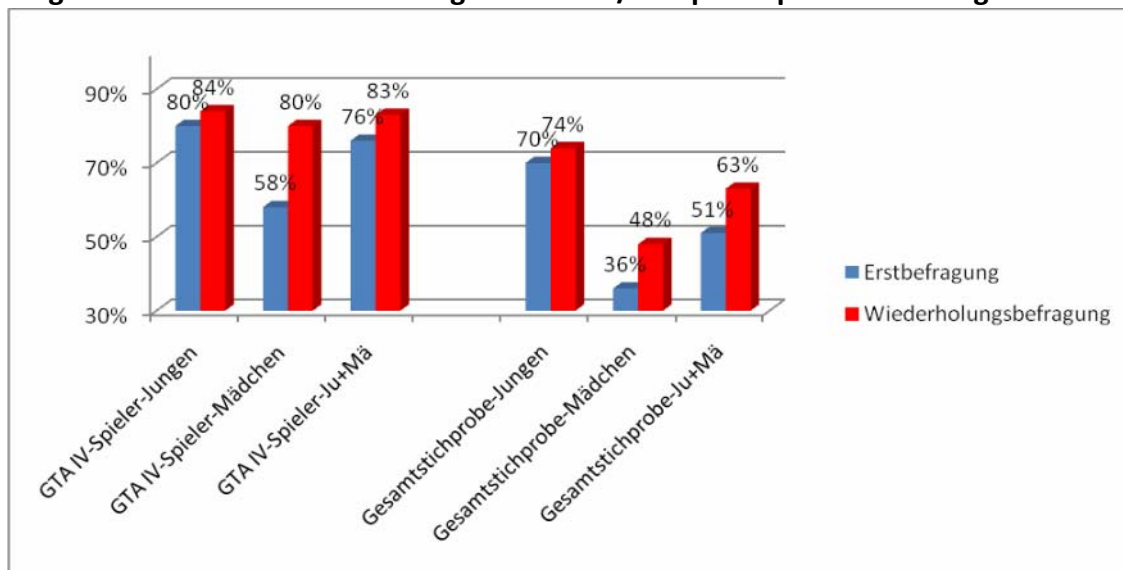
Wie bereits bei der Erstbefragung festgestellt, ist es nach Schülermeinung vier von fünf Eltern egal, ob sie dieses nur für Erwachsene freigegebene Tötungsspiel spielen.

Interessant ist dazu der Vergleich mit der eigenen Einstellung der Schüler zur Alterskennzeichnung:

Schüler

Einstellung der Schülerinnen und Schüler zur USK-Alterseinstufung von GTA IV

Frage 11: Die Alterskennzeichnung von Video-/Computerspielen ist mir egal



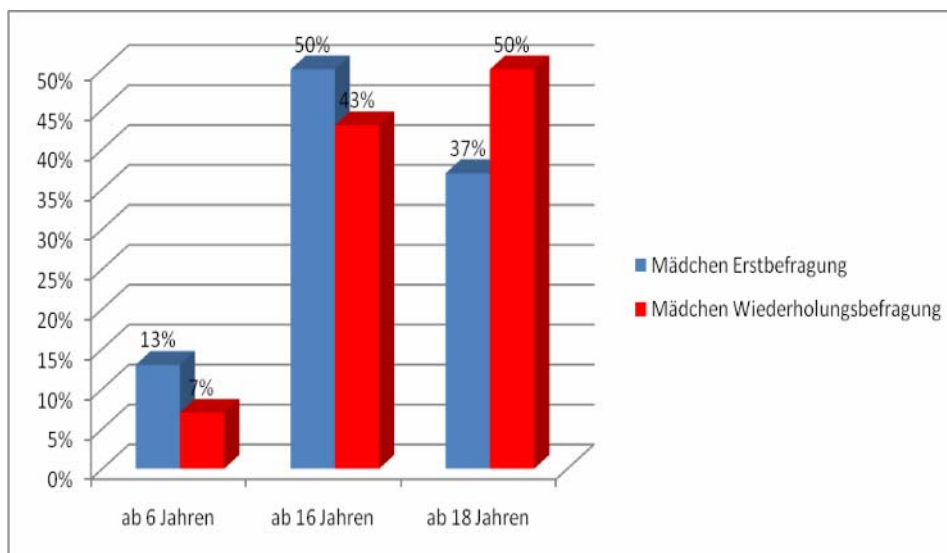
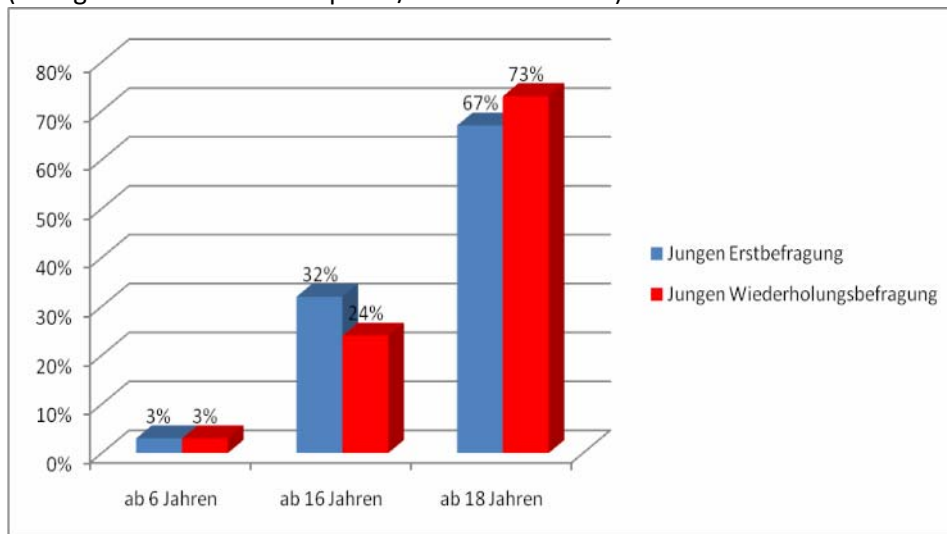
Neben den etwa 10% „Neueinsteigern“ ins GTA IV-Spielen liegen bei den meisten Nutzern rund drei Monate Spielerfahrungen vor. Die Beschäftigung mit diesem Spiel ist so für viele bereits zu einer Selbstverständlichkeit geworden, die nicht mehr hinterfragt wird, weil weder die Eltern noch sonst

jemand sie darauf aufmerksam machte, dass dies eigentlich verboten ist. Deshalb ist auch eine prozentuelle Steigerung insbesondere bei den Mädchen festzustellen, von denen vier von fünf der 13 bis 14jährigen meinen, dass ihnen die Alterskennzeichnung von Video-/Computerspielen egal ist. In Bezug auf den Vergleich zwischen Schülern und Eltern entsprechen diese Anteile sowohl der Höhe nach als auch hinsichtlich der Steigerung von der Erst- zur Wiederholungsbefragung der Haltung der Eltern (siehe Grafik zu Frage 9). Dies bedeutet, dass die Alterseinstufung durch die USK in der Praxis weitestgehend ignoriert wird.

Kennntnisstand zur Alterseinstufung von GTA IV

Frage 7: Ab welchem Alter ist GTA IV zum Verkauf erlaubt?

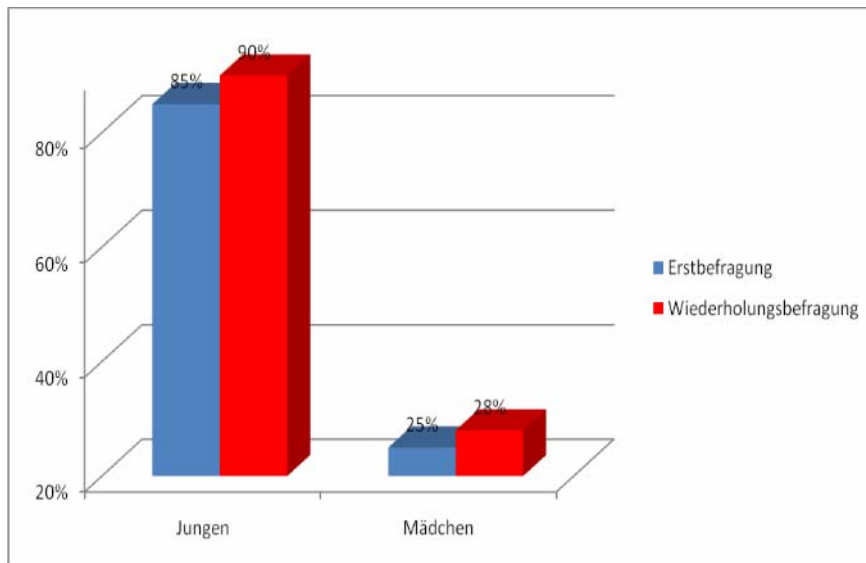
(Bezogen auf die Zahl der Spieler/innen von GTA IV)



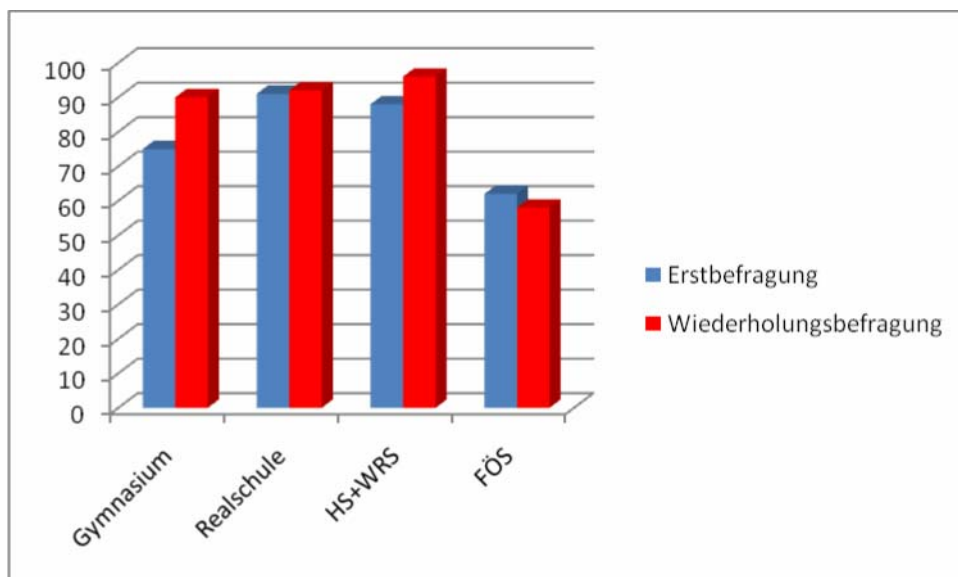
Die Zahl der Schüler die wissen, dass GTA IV für Kinder und Jugendliche verboten ist, ist von der Erst- zur Wiederholungsbefragung leicht angestiegen: bei den Jungen von 67% auf 73%, bei den Mädchen von 37% auf 50%. Dies ist insofern erstaunlich, weil gleichzeitig auch die Zahl derer zunahm, denen es egal ist, welche Altersfreigabe dieses Spiel hat. Fehlendes Wissen um die Altersbeschränkung kann also nicht der Grund sein, weshalb 13jährige Schüler oder Schülerinnen ein für ihr Alter verbotenes Computerspiel spielen. Die meisten spielen es *trotz des Wissens* um das für sie geltende Verbot.

Nutzung der Vorgängerversion von GTA IV

Frage 10: Ich habe schon vorher andere GTA- Versionen gespielt (Gesamt N=200):



Die Vorgängerversion GTA San Andreas, die die USK- Freigabe ab 16 Jahren besitzt, haben bereits 90 % der 13 bis 14jährigen Jungen gespielt. Dies ist eine leichte Steigerung im Vergleich zur Erstbefragung ein viertel Jahr vorher (85%). Die Veränderungen bei den Schularten sind statistisch nicht relevant: recht nahe beieinander auf hohem Niveau.



Teil 2: Ergebnisse der 2. Querschnittuntersuchung

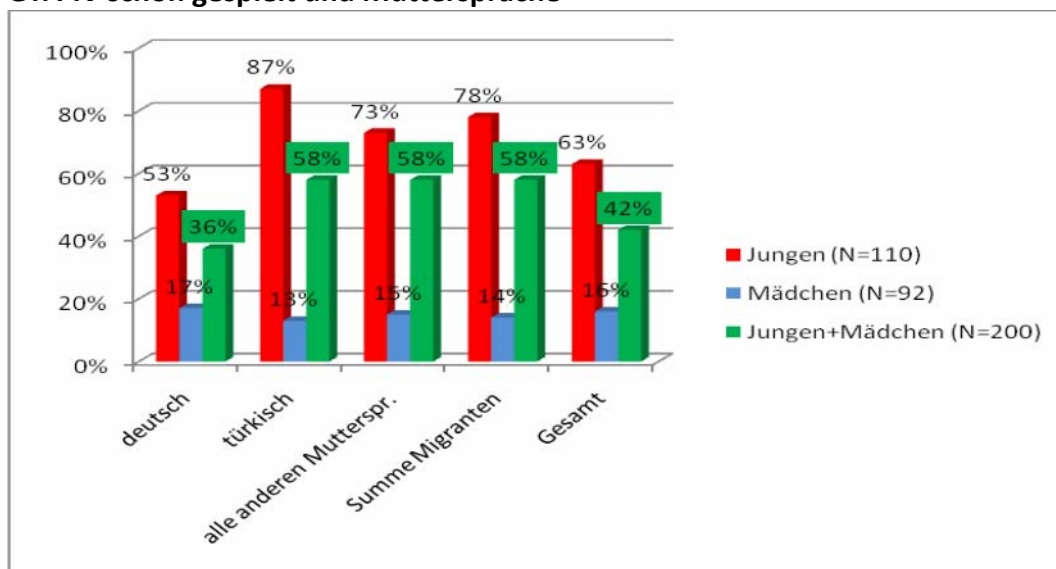
Wiederholungsbefragung im Februar/März 2009

(Querschnittsdaten mit Prozentvergleichen für ausgewählte Fragen unabhängig von der Erstbefragung)

GTA IV und Migrationshintergrund

Informationen über den Migrationshintergrund der GTAIV-Spieler liegen nur für die Wiederholungsbefragung vor. Als Differenzierungskriterium wurde hierfür die von den Schülern angegebene Muttersprache verwendet, denn Muttersprache ist ein guter Indikator auf einen Migrationshintergrund.

GTA-IV schon gespielt und Muttersprache



Interessant ist, dass 13-14jährige Schülerinnen und Schüler, bei denen man wegen der Muttersprache von einem Migrationshintergrund ausgehen kann, häufiger als deutsche Schülerinnen und Schüler GTAIV schon gespielt haben (58% : 36%).

Dieser Unterschied resultiert jedoch allein aus dem Unterschied zwischen Jungen und Mädchen mit Migrationshintergrund. Mädchen mit deutscher Muttersprache unterscheiden sich nicht von denen mit anderer Muttersprache, während bei den Jungen ein massiver Unterschied besteht. Mit 78% GTA IV-Spielern liegen die Schüleranteile mit nichtdeutscher Muttersprache um 25% über denen mit deutscher Muttersprache (53%). Bei den Schülern mit türkischer Muttersprache ist der Unterschied sogar noch größer (53% zu 87%).

Mit welchem Medium wird GTA IV gespielt?

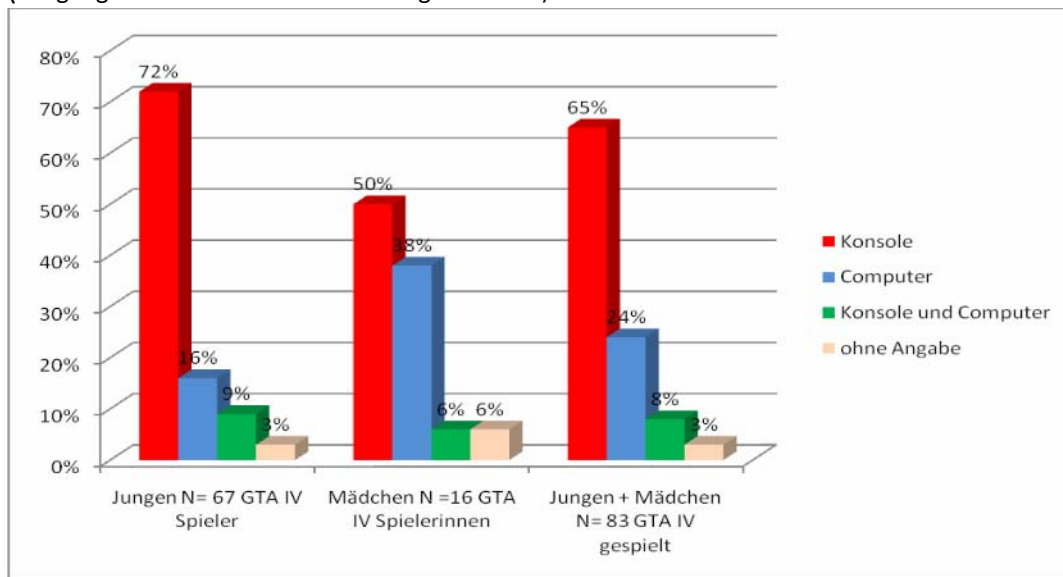
Tabelle 4

Frage 1b: Ich spiele GTA IV auf Konsole, Computer oder mit beiden

Auf die 86 "GTA IV-Spieler" bezogen			
	Jungen + Mädchen N= 83 Spieler	Jungen N= 67 Spieler	Mädchen N =16 Spielerinnen
Konsole	65%	72%	50%
Computer	24%	16%	38%
Konsole und Computer	8%	9%	6%
ohne Angabe	3%	3%	6%
Summe	100%	100%	100%

Mit welchem Medium wird GTA IV gespielt?

(Ausgangszahlen: Mädchen N =89 Jungen N =112)



Jungen bevorzugen häufiger die Konsole, Mädchen häufiger den Computer zum GTA IV Spielen. Diese Angaben müssen nicht im Widerspruch zur Tatsache stehen, dass der Anteil von GTA IV spielenden Mädchen nach Markteinführung der PC-Version gleichgeblieben ist, während er bei Jungen um 10% angestiegen ist. Bei den Mädchen ging es vermutlich nur um einen Umstieg von der Konsolenversion bei Freunden oder Bekannten auf die eigene PC-Version.

Tabellarische Übersicht zu besonderen Merkmalen der GTA IV-Spieler **Tabelle 5**
-mit Vergleich zwischen GTA IV- Spielern und „Intensivspielern“(durchgespielt)

Alle Daten aus Wiederholungsbefragung

Jungen und Mädchen

	Gesamtstichprobe	GTA IV gespielt	
	Bezugsbasis	egal wie lange	ganz durchgespielt
Biografische Daten	N=255	N=101	N=30
Altersdurchschnitt	13,9 Jahre	13,9 Jahre	14,1 Jahre
	%	%	%
Alle Schularten des 8. Schuljahres			
Gymnasium	22	17	10
Realschule	29	26	31
Hauptschule+ WRS	38	49	52
Förderschule	11	10	7
Geschlecht			
Jungen	53	75	80
Mädchen	47	25	20
Muttersprache			
deutsche	72	62	48
türkische	11	16	28
andere (u.a. russisch, ital., alb., kurdisch, afgh.)	16	23	24
mit Migrationshintergrund gesamt	27	39	52
Spieldauer und Spielverhalten			
es spielen 3-4 Tage pro Woche oder mehr	4	10	34
es spielen GTA IV jeden Tag	3	6	20
es spielen GTA IV mehr als 3 Std. am Tag	10	22	48
es spielen GTA IV mehr als 5 Std. am Tag	2	5	17
Konsole und PC			
spielen GTA IV mit Konsole	31	73	71
spielen GTA IV mit Computer	8	18	7
spielen GTA IV mit Konsole und Computer	4	9	21
spielen GTA IV meistens alleine		34	48
mit Freunden/Bekannten		59	42
mit Vater/Mutter		7	10
Beschaffung von GTA IV			
besitzen die Konsolenversion	10	58	60
besitzen die Computerversion	5	28	10
besitzen beide	1	14	30
<i>nur auf Besitz von GTA IV bezogen</i>	<i>bei Besitz N=47</i>		
<i>und 40% aller GTA IV-Spieler</i>			
selbst im Geschäft gekauft	28%		
von Mutter gekauft	19%		
von Vater gekauft	9%		
von älteren Geschwistern gekauft	19%		
von Bekannten/Freund gekauft	16%		
o. A.	10%		
Elternverhalten			
Eltern erlauben das GTA IV-Spielen	52	79	93
Schüler-Einstellung zur Alterskennzeichnung			
Es wissen, dass GTA IV ab 18 J. freigegeben ist ...	74%(Nichtspieler)	71	66
Die Alterskennzeichnung ist egal...	64	84	93
Schon andere GTA-Versionen (ab 16 J.) gespielt haben...	65	87	93

Anm.: Die Daten beziehen sich auf alle befragten Schüler, incl. derer, die an Erstbefragung nicht teilgenommen hatten

Besondere Merkmale der GTA IV - Intensivspieler (ganz durchgespielt N=31)

Biografische Daten

Alle besuchen das 8. Schuljahr (2. Schuljahreshälfte) in Bayern und Baden-Württemberg
Altersstreuung 13-15 Jahre, Durchschnittsalter beträgt 14,1 Jahre. Sie sind also etwas älter als der Durchschnitt aller befragten Schüler mit 13,9 Jahren.

Es sind alle Schularten vertreten, Realschulen und Hauptschulen sind überrepräsentiert

80% sind Jungen und 20% Mädchen.

Rund 50% haben Deutsch als Muttersprache, 25% Türkisch und ebenfalls 25 % andere Muttersprachen.

Schüler mit Migrationshintergrund sind mit einem 50%-Anteil überrepräsentiert (bei 27%-Anteil in der Gesamtstichprobe)

Spielverhalten

Jeder 5. spielt GTA IV täglich

Jeder 3. spielt länger als 5 Stunden am Tag

80 % spielen GTA IV mit Konsole, 20 % mit Computer

Die Hälfte spielt GTA IV meistens alleine, 10% mit Eltern, der Rest mit Freunden

60% besitzen nur die Konsolenversion, 10 % nur die PC-Version und 30% beide.

Beschaffung von GTA IV

28% selbst im Geschäft gekauft

19% über Geschwister

28% über Eltern (Vater 9% und 19% Mutter)

16% über einen Freund

Elternverhalten

93% der Eltern erlauben das GTA IV-Spielen

Einstellung zur Alterskennzeichnung

93% ist die Alterskennzeichnung egal

Zwei von drei wissen, dass GTA IV keine Jugendfreigabe hat

93% haben schon andere GTA-Versionen gespielt (ab 16 frei)

Zusammenfassend kann man feststellen, dass GTA IV Freaks, die das Spiel schon ganz durchgespielt haben, eine außerordentlich hohe Spielabhängigkeit besitzen (Dauer/Häufigkeit des Spielens), die Beschaffung des Spiels keine Probleme verursachte, dass solche mit Migrationshintergrund überrepräsentiert sind, die Eltern keine Grenzen setzen, sie selbst keine Grenzen kennen, und dass der überwiegende Teil von ihnen das Spiel alleine spielt (48%).

Wie intensiv und warum spielen die Schüler GTA IV? (Fragen 1a, 6 und 12)

Wie aus Tabelle 2 zu entnehmen ist, gaben 63% der Jungen und 17% der Mädchen bei der Wiederholungsbefragung im Februar/März 2009 an, GTA IV bereits gespielt zu haben. Über die Dauer und Intensität des Spielens sagt diese Zahl natürlich noch nichts aus. Dazu dient die Frage 6 in Verbindung mit Frage 3: 25 Jungen haben GTAIV schon ganz durchgespielt, das sind 20% aller befragten Jungen. Dagegen haben nur 6 Mädchen GTAIV schon ganz durchgespielt (6% von allen Mädchen). Das Durchschnittsalter beträgt 14,1 Jahre.

Die Differenzierung nach der Spielintensität nimmt eine bedeutsame Rolle ein, wenn man über die Wahrnehmung und Bewertung des Spiels bzw. über die Motive des GTA IV-Spielens Genaueres erfahren will. In der folgenden Analyse wurden die in Frage 12 erhobenen Selbsteinschätzungen der Schüler zu ihrer Wahrnehmung des Spiels bzw. zu den Motiven mit dem Kriterium „GTA IV-gespielt“ und „GTA IV ganz durchgespielt“ verglichen. Im Gegensatz zur Erstbefragung vom November 2008 mit „offener Formulierung“ wurde um eine Rangreihe 1.), 2.) und 3.) gebeten. Die nach dem Bewertungsschlüssel der Erstbefragung klassifizierten Schüleräußerungen werden in der folgenden Tabelle nach dem Kriterium 1.) (erste Stelle) und 2.) (an 2. Stelle) differenziert und für die Schüler mit den Angaben „gespielt“ bzw. „ganz durchgespielt“ prozentuiert. Da 3.) (an 3. Stelle) nur noch selten erwähnt wurde, wurde diese Kategorie in den Tabellen 6 weggelassen. Sie erbringt keine Veränderung des Rangplatzes und somit keine neuen Erkenntnisse.

Tabelle 6a

Frage 12: Was gefällt dir an GTA IV besonders?				N=81	N=31	N=81	N=31
Vergleich zwischen GTAIV schon gespielt (Frage 1a) und				gespielt	durchgespielt	gespielt	durchgespielt
ich habe GTAIV schon ganz durchgespielt (Frage 6)				in %	in %	in %	in %
				an 1. Stelle	an 1. Stelle	an 2. Stelle	an 2. Stelle
Blut+ Leute töten+ Verbrechen begehen und Ballern, Autos klauen				18	42	14	29
die gute Grafik, super Sound, Landschaft				23	7	4	3
Auto/Motorrad fahren				9	19	23	16
alles (ohne nähere Angabe)				6	3	9	3
Freiheit+ frei bewegen+ man kann machen was man will+ selbst entscheiden				6	0	6	0
realistisch+ wie im echten Leben				2	6	6	6
lustig+ macht Spaß				1	0	0	1
Sonstiges: virtuelle Welt erschaffen Frauen, Geld, Drogen, Missionen				5	3	1	16
ohne Angabe				30	19	5	26

%-Vergleich zwischen GTAIV schon gespielt und ich habe GTAIV schon ganz durchgespielt aus obiger

Tab.6a:

Nennungen, die an erster Stelle stehen

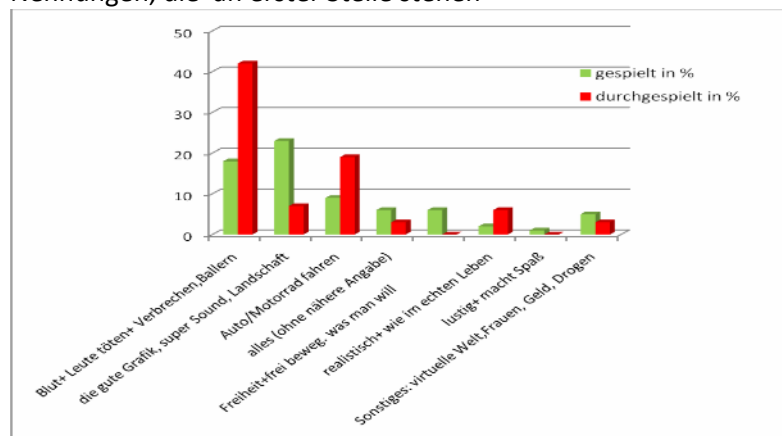


Tabelle 6b

Frage 12: Was gefällt dir an GTA IV besonders?				Gew. Summe 1.+2. Platz		Rangplatz	
Vergleich zwischen GTAIV schon gespielt (Frage 1a) und ich habe GTAIV schon ganz durchgespielt (Frage 6)				gespielt	durchgespielt	aus Gewichtung	
				Summe	Summe		
				1)x2+2)x1	1)x2+2)x1	gespielt	durchgespielt
Blut+ Leute töten+ Verbrechen und Ballern, Autos klauen				45	113	2	1
die gute Grafik, Sound, Landschaft				50	17	1	4
Auto-/Motorrad fahren				28	54	3	2
alles (ohne nähere Angabe)				12	9	5	5
Freiheit+ frei bewegen+ man kann machen was man will+ selbst entscheiden				17	0	4	7
realistisch+ wie im echten Leben				5	18	6	3
lustig+ macht Spaß				2	1	7	6
Sonstige Einzelnennungen: virtuelle Welt erschaffen, Frauen,Geld, Drogen, Missionen				19	22		

Anm.: zu den Tab. 6: Da die Schüler, die die Frage 6 „Ich habe GTA IV schon ganz durchgespielt“ bejaht hatten, auch bei Frage 1a) „Ich habe GTA IV schon gespielt (egal wie lange)“ angekreuzt hatten, wurden diese Schüler bei Kategorie „gespielt“ weggelassen (abhängige Variable).

Rangplatz 1 bei den **GTA IV-Spielern**, ohne denjenigen, die GTA IV schon ganz durchgespielt haben, ist „die gute Grafik“ (23% bei den Erstnennungen), dicht gefolgt von *Blut, Leute töten, Verbrechen, Ballern und Autos klauen* (18%).

Rangplatz 1 bei den **GTA IV-Spielern**, die dieses Spiel schon **ganz durchgespielt** haben, ist eindeutig „das Blut, dass man Leute töten kann, Verbrechen begehen und Autos klauen kann“ (42% bei den Erstnennungen). Die „gute Grafik rangiert bei diesen „Kennern“ erst auf Platz 4 mit nur 7% bei den Erstnennungen. Platz 2 nimmt hier „Auto-/Motorradfahren“ ein. Die „Freiheit+ sich frei bewegen können+ man kann machen was man will+ selbst entscheiden“ spielt bei den „Kennern“ des ganzen Spiels überhaupt keine Rolle. Auffällig hoch bewertet mit Rangplatz 3 wird bei 12% dieser Spieler jedoch die „realistische Darstellung, und dass es wie im echten Leben zugeht“. Die anderen genannten Begründungen, warum GTA IV den Schülern gefällt, spielen eine nachrangige Rolle.

Dieses Ergebnis widerlegt deutlich das häufig aus der Gamer-Szene und anderen interessierten Kreisen zu hörende Argument, GTA IV sei ein harmloses Spiel, bei dem halt eine tolle Grafik, ansprechender Sound, realistische Darstellung und eine attraktive Story, eingebettet in eine dramaturgische Handlung den Ablauf und damit die Attraktivität bestimme.

GTA IV wird in der Regel nicht nur einmal über einen kurzen Zeitraum gespielt. Wie extrem lange sich 13-14jährige Gamer tatsächlich damit beschäftigen soll im folgenden Analyseschritt untersucht werden.

Extremspieler – Spieldauer und Spielfaszination

(siehe Merkmalskatalog auf Seite 20 und Übersichtstabelle 5)

30 GTA IV-Gamer konnten ausfindig gemacht werden, die das **Spiel schon ganz durchgespielt** haben. Davon sind 24 Jungen und 6 Mädchen.

Die Hälfte dieser Schüler spielen GTA IV mehr als 3 Stunden am Tag, 30% sogar mehr als 5 Stunden.

Bezogen auf alle Spieler spielen 20% GTA IV länger als 3 Stunden am Tag. Auf alle Befragten bezogen sind es immerhin **10% aller Schüler**, im Schwerpunkt aus Real- und Hauptschulen.

Wenn man danach fragt, warum ihnen GTA IV so gut gefällt, so sind es bei den extremen Vielspielern, die sich fast täglich stundenlang mit diesem Spiel beschäftigen, ausschließlich die Tötungsszenarien und kriminellen Handlungen. Die anderen Spielmerkmale wie gute Grafik, Sound, Landschaft u.Ä. spielen keine Rolle.

Absolut extrem von GTA IV abhängige Schüler sind zwar zahlenmäßig in der Stichprobe wenige, jedoch im höchsten Grade gefährdet; es sind 6 Jungen und 1 Mädchen. Auf die Gesamtstichprobe bezogen sind es 4 %. Immerhin ein Schüler pro Klasse. Man muss dabei bedenken, dass es sich hier nur um eines der sehr vielen extremen Gewaltspiele handelt, um das es hier geht: Grand Theft Auto IV, „Der große Autoklau“.

Kritischer Exkurs

Nach Prof. Fritz (FHS-Köln) soll die Anziehungskraft von Computerspielen durch die beim Spiel erfahrene „Selbstbestätigung“ ihren Hauptgrund haben. *„Ich bin wer, ich kann was, ich kann Probleme lösen, ich kann reicher werden, ich siege in Kämpfen, ich kann meine eigene Selbstentwicklung vorantreiben bis hin zur Schaffung einer eigenen Identität“* (Fritz in einem Beitrag zur Games Com in Köln vom 17.8.09, Titel "Computerspiele spiegeln die Wirklichkeit wider"

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/143594> 17.08.2009 09:04

Von einer derartigen Begründung für ihre Spielleidenschaft war in keinem einzigen Befragungsprotokoll die Rede.

„Computerspiele spiegelten die Wirklichkeit wider“, meinte Fritz weiter, denn "Kampf, Krieg, Gewalt, Folter – all das geschieht ja real in der Welt. Ängste, zum Beispiel vor Terroristen, finden sich in der Thematik der Spiele wieder." Die Spieler setzten sich virtuell mit der Realität auseinander.

Die vorliegenden Befragungsergebnisse besagen etwas anderes:

Zwar gibt es rund 2% der GTA IV-Spieler (6 % sind es bei den „Intensivspielern“) die als Hauptbegründung in unserer Umfrage für das GTA IV-Spielen sagen „realistisch, wie im echten Leben“, aber eine Reflexion darüber die zu einer kathartischen Verarbeitung führen könnte, findet eben nicht statt.

Fazit:

Schüler, die GTA IV durchgespielt haben und sich fast täglich länger als 3 Stunden sowie 5 und mehr Stunden damit beschäftigen, schätzen es ausschließlich wegen "Blut+ Leute töten+ Verbrechen + ballern+ Autos klauen". Reflexionsprozesse über das was mit ihnen dabei psychisch geschieht oder gar eine Problemverarbeitung traumatisierender Bilder und Handlungen aus der Wirklichkeit findet nicht statt. Ein Terroranschlag in Bagdad mit 50 Toten oder ein Selbstmordattentat in Kabul macht ihnen nichts mehr aus, bewegt sie nicht, weil ähnliche Szenarien im Videospiel ja täglich stundenlang virtuell vorgemacht wurden und sie abstumpfen ließen.

Es wird weder verarbeitet noch stellt es eine Problembewältigung dar. Dies ist zur Genüge erforscht als Phänomen der *Gewöhnung an die Gewalt* oder den *Verlust an Empathie* durch Gewaltmedien. Es ist schon erstaunlich, wie manche „Fachleute“ Ursache und Wirkung einfach vertauschen und aus dem Blut- und Terrorszenarium eines „Killerspiels“ auch noch eine Selbsttherapie ableiten.

Quellenhinweise

Hopf, W. H. (2008) *Mediengewalt und Jugendgewalt*. <http://www.mediengewalt.eu>

Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2008): Zur Einstufung des Videospiels GTA IV durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit „Keine Jugendfreigabe“. Jugend Medien-Schutz-Report, 2008)

Anm.: das Spiel kann also **ab 18 J.** überall verkauft werden.

Theresia Höynck, Thomas Mößle, Matthias Kleimann, Christian Pfeiffer, Florian Rehbein (KFN-Hannover): **Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK**
Zusammenfassung des Forschungsberichtes

Weiß, R.H. (Februar 2009): Schülerbefragung zum Videospiel GTA IV. Ergebnisbericht zur Erstbefragung als 1. Querschnittanalyse. <http://www.mediengewalt.eu/downloads/WEISS-Schuelerbefragung%20GTA%20IV.pdf>)

Interview (Seite 6 im Gesamtbericht):

Neue Träger für die USK - Ein Interview mit Claas Oehler vom G.A.M.E.-Verband

<http://www.giga.de/top-themen/00145584-interview-neue-traeger-fuer-die-usk-ein-interview-mit-claas-oehler/>

Zitat Fritz, FHS-Köln (S. 23 im Gesamtbericht):

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/143594> 17.08.2009 09:04

Verkaufs- und Umsatzzahlen von GTA IV

erschieden am **01.09.2009** bei

WELT-ONLINE - <http://newsticker.welt.de/?module=smarthouse&id=937135>

Dr. Werner H. Hopf Schulberatung Obb.Ost

Dr. Rudolf H. Weiß Auenwald

Medienkonsum

An der ersten Befragung zu GTA IV im Okt./Nov. 2008 habe ich teilgenommen Ja ☐ Nein ☐

Schule: Klasse:.....

Geschlecht: m ☐ w ☐ Datum:..... Alter:.....

Video-/Computerspiel GTA IV

Am 29. April 2008 wurde Grand Theft Auto IV auf den Markt gebracht. Dieses Videospiel wurde seither sehr häufig verkauft. Wir möchten gerne wissen, ob Du dieses Video/ Computerspiel kennst, spielst, wie lange Du spielst, wie Du dazu gekommen bist und was Dir daran gefällt.

Beantworte dazu bitte folgende Fragen (ankreuzen):

1. a) Ich habe GTA IV schon gespielt (egal wie lange): Ja ☐ Nein ☐

b) Ich benutzte dazu die Konsolenversion ☐ die Computerversion ☐

2. Ich spiele GTA IV: trifft nicht zu ☐ manchmal ☐ öfter ☐

1-2 Tage pro Woche ☐ 3-4 Tage pro Wo. ☐ 5-6 Tage pro Wo. ☐ jeden Tag ☐

3. Wenn ich GTA IV spiele, spiele ich mindestens:

trifft nicht zu ☐ 0 – 1 Stunde ☐ 1 - 2 Stunden ☐ 3 - 4 Stunden ☐

5 - 6 Stunden ☐ 7 – 10 Stunden ☐

4. Ich besitze GTA IV selbst: Ja (Konsolenversion) ☐ Ja (Computerversion) ☐

5.1 GTA IV habe ich selbst in einem Geschäft gekauft:..... ☐

5.2 GTA IV wurde mir von meiner Mutter gekauft: ☐

5.3 GTA IV wurde mir von meinem Vater gekauft:..... ☐

5.4 GTA IV wurde mir von älteren Geschwistern gekauft: ☐

5.5 GTA IV wurde mir von einem Bekannten/Freund gekauft: ... ☐

6. Ich habe GTA IV schon ganz durchgespielt: Ja ☐ Nein ☐

7. Ab welchem Alter ist GTA IV zum Verkauf erlaubt ?Jahre

8. Ich spiele GTA IV meistens allein ☐ mit Freunden/Bekannten ☐ Vater/Mutter ☐

9. Meine Eltern lassen mich GTA IV spielen: Ja ☐ Nein ☐

10. Ich habe schon vorher andere GTA-Versionen gespielt: Ja ☐ Nein ☐

11. Die Alterskennzeichnung von Video/Computerspielen ist mir egal: Ja ☐ Nein ☐

12. Was gefällt Dir an GTA IV besonders: gar nichts, da ich es nicht spiele ☐

1.)...... 2.)...... 3.)......

13. Wie heißen die anderen Video/ Computerspiele, die Du am liebsten spielst?

1)...... 2)...... 3)......

Verkaufszahlen von GTAIV

Häuserwerbung in New York City, 2007.(Foto)

Weltweit wurden in der ersten Woche sechs Millionen Einheiten des Spiels verkauft, davon 3,6 Millionen Stück bereits am ersten Tag. Dies entspricht circa 500 Mio. Dollar Einnahmen in der ersten Woche und 310 Mio. Dollar am ersten Tag.[21] Bis Ende Mai 2008 wurden weltweit elf Millionen Einheiten an den Handel ausgeliefert, wovon 8,5 Millionen verkauft wurden. [22] **Am 16. August 2008 verkündete Take Two, dass die zehn Millionen Marke erreicht wurde.**[23]

In **Großbritannien** wurden in der ersten Woche **926.000 Einheiten des Spiels** verkauft, wobei 631.000 Einheiten bereits am ersten Tag verkauft wurden. Darunter waren 514.000 Einheiten für die Xbox 360 und 413.000 Einheiten für die PS3.[24] Damit wurde der Rekord von GTA: San Andreas mit 677.000 Einheiten in der ersten Woche und 501.000 Einheiten am ersten Tag übertroffen.

Die Verkaufszahlen für die Konsolen selbst wurden auch beeinflusst: Im Vergleich zur Vorwoche stiegen die PS3-Verkäufe um 127 %, die der Xbox 360 um 125 %.[24] Für beide gab es spezielle Bundles, bei denen das Spiel verbilligt (PS3) bzw. sogar umsonst (Xbox 360) der Konsole beilag.

Auch in Deutschland positionierte sich das Spiel an die Spitze der Verkaufscharts, wobei mehr Einheiten für die PS3 verkauft wurden als für die Xbox 360.[25]

Nach Angaben des Herstellers gab es weltweit sechs Millionen Vorbestellungen.[26]

Umsatzzahlen von GTA IV:

WELT-ONLINE erschienen am 01.09.2009 um 22:57 Uhr
<http://newsticker.welt.de/?module=smarthouse&id=937135>

Take-Two Interactive weist Verlust aus

New York (aktiencheck.de AG) - Der amerikanische Computerspiele-Spezialist Take-Two Interactive Software Inc. (ISIN US8740541094/ WKN 914508) hat am Dienstag nach Börsenschluss die Zahlen für das dritte Quartal 2009 bekannt gegeben.

Der Umsatz belief sich demnach auf 138,6 Mio. Dollar und sank gegenüber dem Vorjahreszeitraum um 68 Prozent. Im Vorjahresquartal hatte der Umsatz dank des Erfolgs des Blockbusters "Grand Theft Auto IV" noch 433,8 Mio. Dollar betragen. Der Nettoverlust belief sich im dritten Quartal auf 55,5 Mio. Dollar bzw. 0,72 Dollar je Aktie, nach einem Gewinn von 51,8 Mio. Dollar bzw. 0,67 Dollar je Aktie im Vorjahr. Bereinigt um Einmaleffekte belief sich der Verlust auf 0,66 Dollar je Aktie.

Analysten hatten im Vorfeld einen Verlust von 0,68 Cents je Aktie und einen Umsatz von 125,3 Mio. Dollar erwartet.

Für das laufende Quartal rechnet der Konzern mit einem Umsatz zwischen 350 Mio. Dollar und 375 Mio. Dollar, während Analysten derzeit im Schnitt einen Umsatz von 371 Mio. Dollar erwarten.

Die Aktie von Take-Two Interactive Software schloss heute an der NASDAQ bei 10,16 Dollar (-3,24 Prozent). (01.09.2009/ac/n/a)

Anmerkung: GTA IV hat seit der Markteinführung im März 2008 der Medienindustrie bereits einen Umsatz von rund eine Milliarde Dollar beschert. Aufgrund der Umsatzrückgänge im 3. Quartal 2009 ist wohl anzunehmen, dass der Markt mit diesem elektronischen Spiel inzwischen gesättigt ist.

