

Call of Duty - Black Ops 2 und seine Nutzung durch 13-14 jährige Kinder und Jugendliche

A) Mündliche Klassenbefragung in zwei 8. Klassen einer
Haupt-/Werkrealschule in Baden-Württemberg

1. Ergebnisse und äußerer Rahmen der Befragung
2. Bereitschaft/Offenheit der befragten Schüler-/Schülerinnen
3. Bewertung

B) Hintergrundinformationen zu Black Ops2

C) Ein Einzelfall (14)-besorgter Vater aus einem Gymnasium

D) Kurzfragebogen zur schriftlichen anonymen Befragung als
Basis für ein Unterrichtsgespräch über die Attraktivität
brutaler Computerspiele bei Schülern

von Rudolf H. Weiß

3/2013

A) Mündliche Klassenbefragung in zwei 8. Klassen einer Haupt-/Werkrealschule in Baden-Württemberg

brutaler Kriegs-Egoshooter

USK: keine Jugendfreigabe (18+)

seit November 2012 auf dem Markt

1. Ergebnisse und äußerer Rahmen der Befragung

Ergebnisse

8. Klassen einer Haupt-/Werkrealschule	Anzahl der Schüler/innen			Wie viele davon spielen „Call of Duty-Black OPs 2“		
	Anzahl der Jungen	Anzahl der Mädchen	Gesamtanzahl Jungen+ Mädchen	Call of Duty-Black Ops 2 Jungen	Call of Duty-Black Ops 2 Mädchen	Call of Duty-Black Ops 2 Gesamt
Klasse 8x	10	12	22	8	1	9
Klasse 8y	12	8	20	11	2	13
Gesamt Klasse 8	22	20	42	19	3	22
In Prozent beide Klassen				86 %	15 %	52 %
Besitz von CoD-Black OPs 2 a) 11 Schüler (alles Jungen) besitzen das Spiel, aber kein Mädchen b) alle 11 Schüler, die es besitzen haben es seit Weihnachten 2012						11 von allen 22 Spielern = 50% 11 von allen 42 Schülern = 26%
Alter der Schüler/innen			durchschnittlich 14 Jahre			

Äußerer Rahmen der Befragung

Schulart: Haupt-/Werkrealschule

Schulort: Schulzentrum einer Raumschaft mit rund 25.000 EW im Reg. Bezirk Stuttgart - Baden Württemberg

Zeitpunkt der Befragung: Woche zwischen 28. Januar und 1. Februar 2013

Art der Befragung: mündlich im Klassenverband durch eine Lehrkraft (Klassenlehrerin) im Rahmen jeweils einer Deutschstunde

2. Bereitschaft/Offenheit der befragten Schüler-/Schülerinnen:

Die Lehrerin hat ein sehr gutes Vertrauensverhältnis zu den Schülern/innen, weshalb diese auch bereit waren, sich offen auf das Gespräch einzulassen und über ihre Spielerfahrungen mit „Call of Duty-Black Ops 2“ zu berichten. Sie nahmen sich quasi kein Blatt vor den Mund obwohl vermutlich die meisten wussten, dass dieses Spiel für ihr Alter nicht freigegeben ist.

Interessant sind vor allem folgende Beobachtungen aus dem Klassengespräch:

Obwohl die Lehrkraft die Frage von Schülern, wozu sie das brauche, offen ließ, *<gaben die Schüler recht engagiert und bereitwillig Auskunft im Sinne von (schwäbischer Dialekt): "endlich schwätzt se moal was, was ons indressiert ">*.

Während des Klassengesprächs *„stellte die Klasse auch den Zusammenhang zwischen Amoklauf und diesem/diesen Spielen her: man spürte schon, etwas Geheimes Preis zu geben.“* Einer meinte nett: *"Aber ich geh au drei Stund ins Fußballtraining."*

3. Bewertung

Lt. Auskunft der befragenden Klassenlehrerin waren gruppenspezifische Effekte (*ein Opinion Leader beeinflusst das Abstimmungsverhalten*) in beiden Klassen nicht zu beobachten.

Bei einem Vergleich der Ergebnisse mit den vorangegangenen Befragungen, die an der gleichen Schulart und in derselben Schule zu GTA IV (2008 und 2009²) sowie zu Call of Duty-Modern Warfare 2 (2010³) mit einer schriftlichen anonymen Befragung erhoben wurden, sind die Spieleranteile bei den Jungen mit 86% um 10-20% höher. Die Mädchen erreichen mit 15% etwa das Niveau der Vorgängerbefragungen in derselben Schule und Schulart.

Dies kann ein Indiz dafür sein, dass bei Kindern und Jugendlichen zwischen 13 und 15 Jahren das Spielen von Kriegs-Shootern ohne Jugendfreigabe (18+) und die damit verbundene Suchtgefahr von Jahr zu Jahr größer wird.

Der Verein Mediengewalt e.V. hat in einer Presseerklärung von Anfang Dezember 2012 *„Keine Gewaltspiele zu Weihnachten“* nachdrücklich vor diesen Gefahren gewarnt.

http://www.mediengewalt.eu/downloads/Pressemitteilung_Mediengewalt-Aggression.pdf

"Call of Duty: Black Ops 2" war bereits Mitte November 2012 als "USK-18" in den deutschen Läden.

Bemerkenswert ist daher folgende Feststellung in der Schülerbefragung:

"...alle 11 Schüler, die es besitzen, haben es seit Weihnachten 2012." Da dies kaum Zufall sein kann, bekommen wahrscheinlich die Jungs die Ego-Shooter von ihren Eltern oder anderen Familienangehörigen, wie Großeltern, zum Fest geschenkt.

B) Hintergrundinformationen zu Black Ops2

Markteinführung und kurze Spielbeschreibung

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie, 8.2.2013

http://de.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Black_Ops_2

„**Call of Duty: Black Ops II** ist ein *Ego-Shooter*, der von *Treyarch* entwickelt und von *Activision* publiziert wird. Die Erstveröffentlichung war am **13. November 2012** für die Plattformen *Windows*, *Xbox 360* und *PlayStation 3*. Es war auch unter anderem ein Launchtitel der Wii U vom 30. November 2012. Innerhalb eines Tages erzielte das Spiel einen Umsatz von 500 Millionen US-Dollar, der bis dato erfolgreichste Verkaufsstart eines Videospieles.^[41] **Nach 15 Tagen** hatte das Spiel einen weltweiten **Umsatz von mehr als 1 Milliarde US-Dollar** erreicht.^[5]

Als neunter Teil der *Call-of-Duty*-Serie knüpft er direkt an die Geschehnisse des Vorgängertitels *Call of Duty: Black Ops* an. Die Handlung spielt teils in den 1980er Jahren und im Jahre 2025. Der Spieler kann unter anderem durch die neuen Strike-Force-Modi die Handlung durch eigene Entscheidungen beeinflussen. Das Setting soll sich in einzelnen Abschnitten an *Echtzeit-Strategiespielen* orientieren.“

Marketingstrategie und Markteinführung der vorhergehenden „Mainstream-Shooter“ (alle Infos aus Wikipedia):

1. *Grand Theft Auto IV* (kurz GTA IV bzw. GTA 4) ist das neunte Spiel der Grand-Theft-Auto-Reihe. Das Spiel wurde vom schottischen Hersteller Rockstar North entwickelt und ist am 29. April 2008 für die Xbox 360 und Playstation 3 erschienen. Die PC-Version ist für den **21. November 2008** angekündigt.[1]
2. *Call of Duty-Modern Warfare 2*: Am 18. Juli 2009 wurde der erste Trailer zum Mehrspielermodus veröffentlicht, bei dem viele Szenen an selbigen Modus aus *Call of Duty 4* erinnern.^[42] Im zweiten Multiplayer-Trailer, der Anfang September erschien, ist unter anderem der Spielmodus „*Capture the Flag*“ zu sehen.^[43] Auch bei CoD-MW2 kam die **PC-Version im November des Erscheinungsjahres auf den Markt..**

Auf dem deutschen Markt wurden alle drei Mainstream-Shooter im November des jeweiligen Erscheinungsjahres rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft positioniert. Vorauszug meist bereits ab April neben den Printmedien und der Plakatwerbung die gigantische Werbekampagne mit der Verbreitung entsprechender Trailer im Internet.

Beispiele aus Werbetexten:

Call of Duty 7 Black Ops Das brutalste COD aller Zeiten. Jetzt 100% unzensuriert kaufen! PEGI.www.gamesonly.at
Call of Duty: Black Ops: Pc: Amazon.de: Games, „Wir können es kaum erwarten, bis unsere Community **Call of Duty: Black Ops** spielen kann“, so Mark Lamia, Studio Head von Treyarch. ...www.amazon.de/Call-of-Duty-Black-Ops/dp/B003K...

Live Spielmitschnitt aus „Call of Duty-Black Ops2“ auf YOUTUBE und Screenshot

<http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Black-Ops-2-PC-237127/News/Black-Ops-2-Spieler-perfektioniert-Strategie-mit-Schild-irres-Video-1045454/>

Nachfolgend ein "Black Ops II"-Screenshot:

http://media2.giga.de/2012/11/Call-of-Duty-Black-Ops-II_Standoff_Kill-Confirmed.jpg

Weiterer "Black Ops II"-Screenshot, "Der Angriff der SS-Zombies" (ein Phantasy-Level im ansonsten realistischen Kriegs-Shooter):
<http://images.lazygamer.net/2012/11/NaziZombie.jpg>

Links zu den zitierten Nutzungsstudien 2008 und 2009 (Grand Theft Auto IV)

<http://www.mediengewalt.eu/downloads/WEISS-Schuelerbefragung%20GTA%20IV.pdf>

sowie http://www.mediengewalt.eu/downloads/WEISS_GTA%20IV-Gesamt.pdf

Link zur Nutzungsstudie 2010 (Call of Duty-Modern Warfare2)

http://www.mediengewalt.eu/downloads/call_of_duty.pdf

C) Ein Einzelfall (14) aus einem Gymnasium

Am 9.1.13 erhielt ich von einem besorgten Vater aus Wien folgenden Hilferuf:

Sg Herr Dr Weiß,

Ich bin Vater eines Sohnes der gerade 14 wurde und welcher seit einem halben Jahr sehr regelmaessig **Back ops - Call of duty** spielt. Er hat sich die CD hier in Wien in Second-Hand Videoshop alleine gekauft - der Verkaefer fragt ihn nur, ob er schon 18 ist, was er einfach bejaht. Mein Sohn besucht das Gymnasium ... und ungefaehr die Haelfte der Burschen spielen auch regelmaessig und immer wieder vernetzen sie sich und spielen gemeinsam "game party". Ich versuche schon viele Wochen meinen Sohn von diesem Computerspiel wegzubringen und es ist ganz schwer bzw fast unmoeglich. **Bei Verbot reagiert er auch sehr aggressiv und fuehlt sich diskriminiert da seine Schulfreunde es spielen.** Ich fuehle mich von der Politik schwer im Stich gelassen und sehe es unfair die Verantwortlichkeit der Einschraenkung und Kontrolle auf die Eltern abzuschieben - wie soll das funktionieren wenn Eltern einem Beruf nachgehen und die Kinder mit 14 zumindest teilweise in die Selbstaendigkeit entlassen werden muessen. Warum gibt es nicht ein medienpolitisch verankertes Spieleverbot und Strafen bei Zuwiderhandlungen?

Bei Internetrecherche bin ich auf Ihren Studienbericht 3/2010 gestoßen der diese Entwicklung vorhersagt u auch kritisch analysiert. **Die Politik verschlaeft dieses brennende Problemfeld u schwelenden Brandherd.** Ich weiß noch nicht wie ich dagegen auftreten kann bzw Meinungsbildung in die richtige Richtung machen kann (z.B. Info an andere Eltern) aber mir ist das ein Anliegen. Wissen Sie, ob es da in DtL konkrete Aktionen in meinem Sinne gibt.

Besten Dank

S.

meine erste Antwort auf den Brief eines besorgten Vaters aus Wien vom Januar 2013

Sehr geehrter Herr S.,

ich habe Ihr Anliegen mit mehreren Mitgliedern unseres Vereins "Mediengewalt-Internationale Forschung und Beratung e.V." (www.mediengewalt.eu) besprochen und möchte Sie vorläufig nur auf einige neuere Pressemitteilungen unseres Vereins verweisen. Vielleicht hilft Ihnen das schon ein kleines Stück weiter.

http://www.mediengewalt.eu/downloads/Pressemitteilung_Mediengewalt-Aggression.pdf

<http://www.mediengewalt.eu/downloads/Elternberatung.pdf>

<http://www.medienheft.ch/de/nc/14/date/0000/00/00/mediengewalt-erzeugt-gewalt-breine-neue-laengsschnittstudie-zur-wirkungsforschung/article/8.html>

<http://www.mediengewalt.eu/downloads/Connecticut-Positionspapier.pdf>

Auf folgende Links möchte ich Sie noch hinweisen, die Ihnen ebenfalls weiterhelfen könnten:

<http://www.rollenspielsucht.de/>

<http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/>

Schauen Sie sich auch noch weitere Sites in unserer Website von www.mediengewalt.eu an, da sind noch manche Beiträge enthalten, die Ihnen weiterhelfen könnten.

Politisch haben wir von unserem Wissenschaftlerverein schon unendlich viel unternommen, jedoch leider wenig erreicht, da nahezu alle Parteien gebetsmühenhaft verkünden, dass die Games-Industrie ein so starker Wirtschaftszweig ist, dass man diesen nicht gefährden darf. Da ist so viel Geld im Spiel und die Lobbyarbeit dieses Wirtschaftszweiges ist so intensiv, dass unsere politischen Entscheidungsträger (zumindest bei uns in Deutschland) diesem gigantischen "**Geschäft mit der Gewalt**" kaum mehr Widerstand entgegenbringen.

Ihr Rudolf Weiß

Leider vertritt die Mehrzahl der Eltern und anderer Erziehungspersonen eine andere Meinung, denn in der vorliegenden Befragung (Seite 2) gab die Hälfte der 13-14 jährigen Schüler, die Call of Duty-Black Ops2 besitzen, an, dass sie das Computerspiel von Ihren Eltern erhalten haben. Bei meinen vorangegangenen schulartrepräsentativen Nutzungsstudien zu Call of Duty-Modern Warfare 2 und Grand Theft Auto IV waren es um die 30% der Eltern oder andere Verwandte, die den 13 bis 15 Jahre alten Spielern diese Spiele besorgt hatten.

Genauso hat es auch die Mutter von Tim K. getan, dem Todesschützen des Schulmassakers vom 11.3.2009 in Winnenden:

Dazu folgendes Zitat aus **"Der letzte Schultag: Die Amoktat von Winnenden"** von Göran Schattauer (2010):

"Zu Weihnachten 2008 wünscht sich Tim das Computerspiel Far Cry 2¹. Seine Mutter besorgt es, wie zuvor schon Counter-Strike, über das Internet. Sie interessiert sich offenbar nicht dafür, worum es in den Spielen geht, und warum Tim sie so faszinierend findet."

(siehe auch unter [Link zum Bericht](#) **„Weiterführende Diskussion: „Gibt es einen Bezug zwischen Mainstream-Shootern und ‚Amoklauf‘ - z.B. die Nutzung von Mainstream-Shooter wie ‚Black Ops 2‘ ?“**

¹ [Far Cry 2 Trailer - YouTube](#)

 **2:41** Zitat: „Mein selbstgemachter **Far Cry 2** Trailer - Deutsch/German - Viel Spaß damit !!! Please comment!“
14.12.2008 - Hochgeladen von MasterBigAb“
www.youtube.com/watch?v=rHZ2u3Q6fJg

D) Kurzfragebogen zur schriftlichen anonymen Schülerbefragung über "Call of Duty-Black Ops 2"
als Basis für ein Unterrichtsgespräch über die Attraktivität brutaler Computerspiele bei Schülern

Anonymer Fragebogen, also keine Namensangabe

Schulart..... Geschlecht m w
Alter:

Computerspiel „Call of Duty - Black Ops 2“

Im November 2012 wurde **Black Ops 2** auf den Markt gebracht. Ich möchte gerne wissen, ob Du dieses Spiel kennst, spielst, wie lange Du spielst und was Dir daran gefällt.

Beantworte dazu bitte folgende Fragen (ankreuzen):

1. Ich habe **Black Ops 2** schon gespielt (egal wie lang Ja Nein
2. Ich besitze **Black Ops 2** selbst ja nein

Die folgenden Fragen nur ausfüllen, wenn Du CALL OF DUTY- Black Ops II schon gespielt hast:

3. Ich spiele **Black Ops 2** _ manchmal öfter fast jeden Tag
4. Wenn ich **Black Ops 2** spiele, spiele ich mindestens:
- 1 Stunde 2 Stunden 3 Stunden
4 Stunden noch länger
5. Ich habe **Black Ops 2** schon ganz durchgespielt Ja Nein
6. Ich spiele **Black Ops 2** meistens allein mit Freunden/Bekanntem

7. Was gefällt Dir an Black Ops 2 besonders:

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

8. Ich habe auch schon Call of Duty – Modern Warfare 2 gespielt ja nein