

M 2: Computerspiele

M 2-1:

Was man mit Computerspielen in der Bildungsarbeit machen kann

M 2-2:

Typologie von Computerspielen

M 2-3:

Analyseraster für Computerspiele

M 2-4:

Bewertungskriterien für PC-Spiele der Zeitschrift Game Star

M 2-5:

Anfragen an Computerspiele

M 2-6:

Funktionsmodell des Computerspiels

M 2-7:

Computerspiel und reale Gewalt

M 2-8:

Kriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

M 2-9:

Sony wirbt mit Todesangst

M 2-10:

Werbung für ein Computerspiel gestalten

Günther Gugel:

Krieg in Bildschirmmedien. Didaktische Zugänge für die Bildung Jugendlicher. Tübingen 2005.

M 2-1: Was man mit Computerspielen in der Bildungsarbeit machen kann

Das Computerspiel als Lerngegenstand

Selbst eine Spielgeschichte entwerfen

Ein Drehbuch für ein Computerspiel in Form einer selbst erfundenen Geschichte, einer Abänderung oder Fortsetzung einer gegebenen Spielgeschichte entwerfen.

Nacherzählung einer Spielgeschichte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erstellen eine Inhaltsangabe in Form einer Kurzgeschichte oder Kurzfassung eines Adventure-Spiels.

Entwicklung von Bewertungskriterien

Um den Inhalt, die Struktur und den Erlebnis- oder Lerncharakter eines Spiels beurteilen zu können, werden Kriterien hierfür entwickelt.

Spieleanalyse

Analyse des Spielkonzeptes, des Aufbaus, der Präsentation und der Vermarktung des Spiels. Hierzu können Screenshots (Bildschirmdarstellungen, die dann ausgedruckt werden) eine wichtige Hilfe sein.

Vorstellung eines Spiels

Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer stellt ein Spiel der eigenen Wahl den anderen vor und begründet die Auswahl (ähnlich wie bei einer Buchvorstellung).

Spielen eines Computerspiels

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in ein PC-Spiel eingeführt und spielen dieses in kleinen Gruppen durch. Anschließend werden die Spielerlebnisse ausgetauscht.

Spieltrailer und Spieledemos vergleichen

Wie wird in Trailern für ein Spiel geworben? Welche Aspekte werden herausgestellt, welche Emotionen werden angesprochen?

Spiel und Wirklichkeit

Ein Spiel, wie z.B. „Colonization“, „Civilization“ oder Cäsar wird auf die darin enthaltenen (historischen) Fakten und Daten überprüft.

M 2-2: Typologie von Computerspielen

Die Einteilung der Zeitschrift GameStar

Die Spielgenres

Action

Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-and-runs.

Strategie

Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.

Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Sport

Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel1-Rennen. Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde. Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper.

Simulation

3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen. Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

Adventures & Rollenspiele

Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, kosten dafür aber höchstens 25 Euro und sind immer noch spielenswert.

Compilations- Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels.

GameStar, Juni 2000, S. 75 ff.

Hauptrichtungen im Bereich Kriegsspiel

1. **Echtzeitstrategiespiele:** der Spieler steuert ganze Armeen mit der Maus über eine Landkarte.

2. **First-Person-Shooter:** der Spieler sieht das Geschehen aus der Ich-Perspektive und schießt mit einer vorgehaltenen Waffe seine Gegner ab.

3. **Militärsimulationen:** der Gegner steuert einen Kampfjet, Hubschauber oder Panzer, die durch die Software möglichst realistisch simuliert werden.

Hartmut Gieselmann: Der virtuelle Krieg. Hannover 2002, S. 9.

Spieletitel

F-18 Korea
F-22 Raptor
Fair Strike
Falcon 4
Fast Attack
Fighter Ace III
Fighter Pilot
Fighting Steel
Flanker 2.0
Flashpoint Germany
Flying Circus
Flying Corps Gold
Force 21
Freedom Fighters
Freedom Force
Freedom: First Resistance
Freestrike
Frontline Attack
Frontline Fighters
Full Spectrum Warrior
Global Defense Network
Gulf War: Operation Desert Hammer
Gunship!

Arbeitshinweis

- Suchen Sie zu jedem Spielgenre ein typisches Spiel.
- Vergleichen Sie anhand einer PC-Spielezeitschrift die Darstellung und Werbung für die verschiedenen Spieletypen.
- Wodurch unterscheiden sich die verschiedenen Typen?
- Vergleichen Sie diese Typologie der Zeitschrift GameStar mit anderen Typologien.

Kriegsspiele

- Welche Kriegsspiele kennen Sie?
- In welche Kategorie würden sie diese einordnen?
- In welche Kategorie würden Sie die Spiele der oben aufgeführten Liste einordnen?

Kultspiele

Quer zu allen Einteilungen liegen sog. „Kultspiele“. Dies sind Spiele, die „man“ einfach gespielt haben muss und die sich nahezu von selbst verbreiten.

M 2-3: Anaylseraster für Computerspiele

Werbung und Verkauf

- Wie wird das Spiel vermarktet?
- Wie wird es angekündigt?
- Wie ist die Verpackung gestaltet?
- Wo ist das Spiel zu erhalten?
- Wer kauft das Spiel (Jugendliche, Eltern, Verwandte ...)?
- Ist das Spiel Freeware oder Shareware?
- Ist das Spiel als Raubkopie erhältlich?

Das Spiel

Formaler Ablauf

- Installation
- Opening
- Möglichkeiten der Konfiguration des Spiels
- Erklärung der Aufgaben
- Spieltechnik
- Ziel

Ausgestaltung

- Grafik
- Sound
- Texte
- Animation

Spielaufbau

- Spielstruktur
- Wodurch wird Spannung erzeugt?
- Was ist beeinflussbar?

Kontext

- Spielinhalte/Thematik?
- Kontexte (aktuelle, historische Bezüge)
- Weltbilder
- Darstellung von Personen und Charakteren
- Heimlicher Lehrplan

Begleitmaterial

- Gibt es ein Handbuch? Wie ist es aufgebaut?
- Gibt es einen technischen Support?
- Existiert eine Spiele-Hotline? Welche Kosten fallen bei der Nutzung an?

Das Umfeld

- Wer spielt dieses Spiel vor allem?
- Motivation der Spielerinnen und Spieler?
- Erfahrungen der Spielerinnen und Spieler?
- Gibt es Fanclubs?
- Findet ein Austausch im Internet statt?

Arbeitshinweis

- Entscheiden Sie sich in der Arbeitsgruppe für ein Computerspiel und analysieren Sie dieses anhand dieser Kriterien.

M 2-4: PC-Spiele-Bewertungen

Die Kriterien der Zeitschrift GameStar

Grafik

Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos berücksichtigen wir in dieser Note.

Sound

Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen ihre Lautsprecher kräftig krachen? Passt die Musikbegleitung zum Spiel?

Bedienung

Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe

Hierbei schauen wir auf langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, umfangreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

Multiplayer

Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, angepasste Levels, Kampfberichte oder Replays?

Spielspaß

Die prozentuale Spielspaß-Wertung fasst den Test zusammen.

Bewertungen

90 % und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr jeweiliges Genre ein weiteres Stück nach oben. Ein Muss für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79 %

Im 70er Bereich tummeln sich gute Spiele, die

allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69 %

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben deutliche Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg Spielen: Selbst als Budget- Ware sollten Sie für diese latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den schlechtesten Spielen aller Zeiten.

GameStar-Prädikat

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der GameStar ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine besondere Prozentwertung gekoppelt.

GameStar, Oktober 97, S. 65.

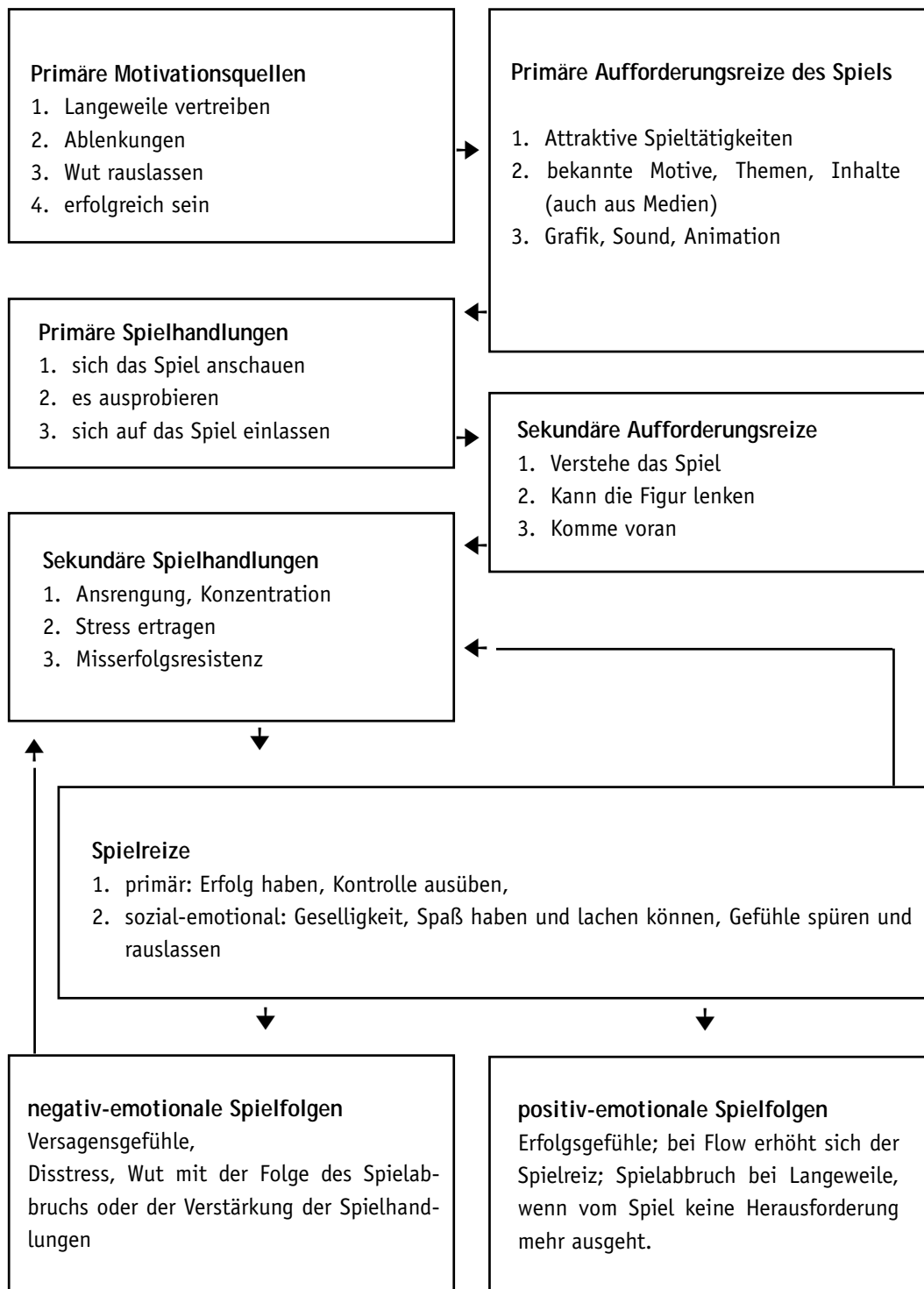
Arbeitshinweis

- Wie bewerten Sie die Kriterien der Zeitschrift GameStar?
- Erstellen Sie eine Spielebewertung anhand eines konkreten Spiels.
- Stellen Sie eigene Kriterien für die Bewertung von PC-Spielen auf.

M 2-5: Anfragen an Computerspiele

- Welche Art von Spielverhalten lässt das Spiel zu (alleine, Gruppe, gegen Computer ...)?
- Welche Spielhandlungen stehen im Mittelpunkt des Spiels?
- An welchen Wertvorstellungen orientiert sich das Spiel?
- Wer sind die Hauptakteure im Spiel?
- In welchen (Lebens-)Situationen agieren sie?
- Wo ist das Spielszenario angesiedelt (Realität, Geschichte, Fiktion)?
- Wie werden Personen dargestellt?
- Welche Typisierungen werden verwendet?
- Welche Rollen spielen Männer, welche Frauen?
- Welche Art von Aufgaben werden gestellt?
- Welche Rolle spielt Gewalt in dem Spiel?
- Wird Gewalt als Selbstzweck eingesetzt?
- Von wem wird Gewalt ausgeübt?
- Gibt es einen Begründungszwang für die Anwendung von Gewalt?
- Gibt es Alternativen zur Gewaltanwendung oder bleibt diese die einzige Handlungsmöglichkeit?
- Bietet das Spiel Möglichkeiten, das Ziel durch verschiedene Verhaltensweisen zu erreichen?
- Gibt es nur die Extreme „Gut“ und „Böse“ oder auch Abstufungen?
- Ist der Spielablauf beeinflussbar bzw. veränderbar?
- Wie sieht die spielinterne Belohnung (Verstärkung) aus? Welche Verstärker werden eingesetzt?
- Bietet das Spiel Möglichkeiten für partnerschaftliches Handeln am Bildschirm?
- Welche Emotionen löst das Spiel bei den Spielerinnen und Spielern aus?

M 2-6: Funktionsmodell des Computerspiels



Jürgen Fritz: Langeweile, Streß und Flow. Gefühle beim Computerspiel. In: Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr (Hrsg.): Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn 1997, S. 214.

M 2-7: Computerspiele und reale Gewalt - 1

Gibt es einen Zusammenhang zwischen Computerspielen und „realer“ Gewalt?

DarkBreed e.V.

Nach dem schrecklichen Amoklauf in Erfurt müssen wir leider feststellen, dass sehr einseitig negativ über das Medium Computerspiele berichtet wird. Daher sehen wir uns veranlasst, neben dem zutiefst empfundenen Beileid für die Hinterbliebenen der Opfer auch ein paar Fakten darzulegen.

Allgemein:

Seit etwa 20 Jahren gibt es Computerspiele in Deutschland – in dieser Zeit hat sich eine ganze Industrie um diesen Bereich entwickelt, die mittlerweile deutlich mehr umsetzt als die Filmbranche.

Eine ganze Generation ist nun bereits mit dem PC aufgewachsen – in fast jedem Haushalt befindet sich mindestens ein Computer. Es kann davon ausgegangen werden, dass jeder Jugendliche, der einen Computer besitzt, auch Computerspiele spielt.

Actionspiele wie „Counter Strike“, „Quake“ (indiziert), „Half- Life“ oder „Unreal Tournament“ (indiziert) gehören weltweit – und genauso in Deutschland – zu den Bestsellern.

Demzufolge würde man wahrscheinlich bei jedem jungen Menschen die Computer-Ausstattung finden, wie jüngst beim Attentäter aus Erfurt – genauso wie ein Bett, eine Kaffeemaschine oder ähnliche Dinge.

In Deutschland gibt es mehr als 500.000 aktive Counterstrike Spieler, insgesamt etwa zehn Millionen aktive Computergamer – und diese Spieler sind ganz normale junge Menschen! Jedes Wochenende versammeln sich mehrere tausend Computerspieler in ganz Deutschland, um friedlich eine neue Art von Sport zu betreiben – „eSport“. Denn nichts anderes sind Computerspiele für sie. Ein Sport, in dem es um Strategie, Reaktionsgeschwindigkeit und Geschicklichkeit geht. Ein Sport, den sie mehrere Stunden am Tag trainieren, um in den Turnieren bestehen zu können.

Ein Sport, in dem in Ländern wie Korea und USA bereits um sechsstellige Summen gespielt wird.

DarkBreed e.V. organisiert seit 5 Jahren LAN-Parties mit Teilnehmerzahlen zwischen 20 und 2.500 – und noch nie ist ein in der aktiven Szene bekannter Spieler verhaltensauffällig geworden.

Computerspieler sind keine „isolierten Individuen“. Der Computerspieler von Heute hat ganz selbstverständlich Zugang zum Internet und trifft sich dort mit Gleichgesinnten – dort schließt man sich zu Spielgemeinschaften zusammen – und findet „seinen“ Platz in der Community.

DarkBreed e.V. kann mittlerweile auf Veranstaltungen mit insgesamt fast 10.000 Teilnehmern zurückblicken – und nicht eines dieser Events wurde durch Probleme mit Gewalt, Alkohol oder Drogen gestört. Auch von der Vielzahl anderer LAN-Party-Veranstaltern ist uns nichts dergleichen bekannt.

Zum Thema Gewaltverherrlichende Spiele:

Ein „Gewaltverherrlichendes Spiel“ muss nach Paragraph 131 des STGB festgestellt werden und wäre dann nach deutschem Recht verboten. Stand jetzt ist kein Produkt auf dem deutschen Markt bekannt, welches den Status der Gewaltverherrlichung erfüllt. Daher bitten wir eindringlich darum, Abstand von dieser Bezeichnung zu nehmen.

Des Weiteren „verherrlicht“ unserer Auffassung nach keines der aktuell erhältlichen Spiele Gewalt, da deren Folgen durchaus aufgezeigt werden – die Protagonisten bluten und sterben, wenn auch virtuell - verherrlichend wäre es, würden die Folgen exzessiver Gewaltausübung beschönigt dargestellt.

Zum Thema Erfurter Attentäter:

Der Attentäter war 19 Jahre alt – damit hat er den Erwachsenenstatus erreicht, was bedeutet, dass er in Deutschland jedes auf dem Markt befindliche Produkt legal erwerben konnte, denn auch indizierte Titel dürfen an Personen über 18 Jahren abgegeben werden.

Eine vorausseilende Indizierung hätte demzufolge in seinem Fall keine Änderung der Lage gebracht. Ein Verbot eines Produktes noch vor Veröffentlichung widerspricht dem Artikel 5 des Grundgesetzes zur freien Meinungsäußerung.

Des Weiteren ist ein Computerspiel nicht geeignet, um den realen Vorgang des Tötens zu üben, da entscheidende Dinge nicht simuliert werden können.

M 2-7: Computerspiele und reale Gewalt - 2

nen, wie z.B. das Gewicht einer Waffe, oder der Rückstoß. Die Aussage, dass der Attentäter mit dem Spiel CounterStrike das präzise Töten geübt haben soll, klingt schon sehr merkwürdig, wenn man bedenkt, dass er Mitglied in einem Schützenverein war, wo man sich wesentlich realitätsnäher auf eine solche Tat vorbereiten kann, und wo man Töten tatsächlich üben kann.

Verbot von solchen Spielen?

Ferner ist der vielfach geäußerte Wunsch einer "Insellösung" für die Verbreitung von Computerspielen und Gewaltvideos in Deutschland unserer Auffassung nach kaum sinnvoll, denn über das Medium Internet kommt heutzutage jeder von uns mit einem Minimum an Aufwand an jedes wie auch immer geartete Produkt, das irgendwo auf dieser Welt verbreitet wird. Vielmehr halten wir es gegenwärtig für das Wichtigste, den Leuten zu zeigen, wie man mit Gewaltdarstellung in Spielen umgehen kann und muss – dafür sind Netzwerkpartys eine ideale Plattform.

Was würde ein Verbot in dieser Sache ändern? Drogen sind auch verboten – trotzdem gibt es ein Drogenproblem. Würde dieses Verbot nicht vielmehr auch in diesem Fall nur Gelegenheit bieten, vor dieser schwierigen Thematik fortan weitgehend die Augen zu schließen, weil solche Spiele ja verboten sind und somit kein Thema sein können? Auch der VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) arbeitet bereits seit Jahren eng mit Vertretern aus Politik und Industrie zusammen, um genau diese Problematik in Deutschland zumindest zu entschärfen.

Verbreitungsgrad

Gewaltdarstellende Spiele machen gerade einmal 3 Prozent des gesamten Computerspielmärktes in Deutschland aus, wohl kaum ein Anlass, das gesamte Medium zu verteufeln. Die restlichen 97% größtenteils völlig gewaltfreier Spiele genügen oft höchsten pädagogischen Ansprüchen und bieten auch Jugendlichen und Kindern gefahrfreie Entspannung und Unterhaltung.

Spiele sind nicht der Auslöser für solche Taten, sondern Begleiterscheinung der derzeitigen Gesellschaft. Dieser Mensch hätte seine Pläne auch

ohne Computerspiele in die Tat umgesetzt. Es ist natürlich leichter, ein Medium als Sündenbock vorzuschieben, um die Tatsache zu überspielen, dass in diesem Fall die Erziehung versagt hat und nicht die nötigen Werte vermittelt wurden, die für das Leben in unserer Gesellschaft nötig sind! Hier muss das Problem angegangen werden und nicht allein bei Film und Medien.

Wir sehen den Bedarf für eine Regelung – und für eine Auseinandersetzung mit diesem hochgradig wichtigen Thema, welches für viele Jugendliche einen Großteil der Freizeit einnimmt – allerdings kann ein generelles Verbot keine Alternative sein.

Thomas v. Treichel
Director of PR
DarkBreed e.V.
+49-173-2997490
presse@darkbreed.net

Über DarkBreed e.V.:

Der DarkBreed e.V. wurde 1997 gegründet. Ziel des gemeinnützigen Vereins ist es, der Öffentlichkeit den Umgang mit dem Medium Computer näherzubringen. Unter anderem organisieren wir seit dieser Zeit Netzwerk-(LAN-)Parties. DarkBreed e.V. ist einer der wenigen Veranstalter, der sich seitdem stetig weiterentwickelt hat und auf diesem Sektor noch aktiv ist. 1999 setzte DarkBreed e.V. mit der größten Netzwerkparty Europas Maßstäbe. Im Sommer 2000 organisierte DarkBreed e.V. die größte Spiele-Netzwerkparty der Welt mit 2.500 Teilnehmern in den Wiesbadenern Rhein Main Hallen – ein Rekord, der auch heute noch Bestand hat. Insgesamt haben an diesen Events etwa 10.000 Leute teilgenommen.

Aber auch mit anderen Aktionen wie „User gegen Wucher“, dem ersten Deutschen Internetstreik, hielt sich der DarkBreed e.V. im Gespräch.

DarkBreed e.V. bezieht Stellung

Datum: 1. Mai, 2002, 12:13

Search&Play-Forum

die pädagogen, Vechta

<http://www.bpb.de/snp/>

M 2-8: Die Kriterien der Bundesprüfstelle

Was ist jugendgefährdend?

Mediale Gewaltdarstellungen wirken unter anderem dann verrohend,

- wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird;
- wenn Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wobei in diesen Fällen überwiegend auch auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt wird;
- wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt wird, die Gewalt jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert;
- wenn Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit dargestellt wird;
- wenn Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden.

Die Bundesprüfstelle indiziert z.B. Computerspiele dann, wenn

- Gewaltanwendung gegen Menschen als einzig mögliche Spielehandlung dargeboten wird
- Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie)
- Gewaltanwendung (insbesondere Waffengebrauch) durch aufwändige Inszenierung ästhetisiert werden
- Verletzungs- und Tötungsvorgänge zusätzlich zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert werden
- Gewalttaten gegen Menschen dargeboten werden, wobei die Gewaltanwendung „belohnt“ wird (z.B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen des Computerspiels nur bei Anwendung von Gewalt).

Verherrlichung der NS-Ideologie, Rassenhass

Die Propagierung und Verherrlichung der nationalsozialistischen Weltanschauung im sogenannten „Dritten Reich“ ist nicht ausdrücklich im Beispielskatalog des Jugendschutzgesetzes aufgeführt. Doch schon sehr frühzeitig hat die Rechtsprechung des Bundesverwaltungsgerichts eine Eingriffsmöglichkeit der BPjM bestätigt: Verfassungsfeindliche Medien sind sozialetisch desorientierend, d.h. also rechtsradikal ebenso wie betont neonazistische Medien.

Am häufigsten wird NS-Ideologie in Erlebnis- und Erinnerungsbüchern sowie auf CDs, in Computerspielen und im Internet verbreitet. Dabei verbinden sich NS-Tendenzen mit rassistischen Tönen. Ausländerhass wird geschürt mit Hetzparolen z.B. in dem Computerspiel „KZ-Manager“, wo es darauf ankommt, ein Konzentrationslager mit Türken zu füllen und mit NS-Methoden vorzugehen.

Jugendgefährdende Propagierung der NS-Ideologie liegt vor:

- wenn für die Idee des Nationalsozialismus, seine Rassenlehre, sein autoritäres Führerprinzip, sein Volkserziehungsprogramm, seine Kriegsbereitschaft und seine Kriegsführung geworben wird
- wenn das NS-Regime durch verfälschte oder unvollständige Informationen aufgewertet und rehabilitiert werden soll, insbesondere wenn Adolf Hitler und seine Parteigenossen als Vorbilder (oder tragische Helden) hingestellt werden.

Zum Rassenhass stachelt ein Medium an,

- wenn Menschen wegen ihrer Zugehörigkeit zu einer anderen Rasse, Nation, Glaubensgemeinschaft o.ä. als minderwertig und verächtlich dargestellt oder diskriminiert werden.

<http://www.bundespruefstelle.de/> (22.4.2005)

M 2-9: Sony wirbt mit Todesangst

"Wir stecken in der Scheiße - hol uns hier raus" - heißt es auf einem angeblich blutgetränkten Stofffetzen. Er steckte in einem Brief, mit dem Sony für ein neues Kriegsspiel wirbt. Die Wettbewerbszentrale mahnte Sony wegen Verbrauchertäuschung ab.

Sony-Mailing: "Wir stecken in der Scheiße". Eine makaberer Werbebrief bescherte dem Sony-Konzern nun eine Abmahnung durch die Zentrale zur Bekämpfung unlauteren Wettbewerbs. Die Sendung bestand aus einem bräunlichen Umschlag mit einem Stempel "US Army Postal Service" und enthielt einen Stofffetzen in Tarnfarbe mit der Aufschrift "Wir stecken in der Scheiße - hol uns hier raus".



Betroffene Bürger vermuteten hinter dieser Zusendung, die keinen Hinweis auf den eigentlichen Absender enthielt, den Hilferuf eines in einem Krisengebiet stationierten Freundes oder Verwandten, erklärten die Wettbewerbshüter. Tatsächlich wirbt Sony damit jedoch für sein neues Computerspiel "Socom II". Die Aufgabe des Spiels besteht darin, in Krisengebieten von Terroristen gekidnappte US-Bürger zu befreien.

<http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,295576,00.html>



Die Wettbewerbszentrale

Die Wettbewerbszentrale hat diese Art der Werbung als grobe Form der Tarnung von Werbung und Verschleierung der Identität des Werbenden wie auch der unzulässigen Werbung mit Angstgefühlen beanstandet. „Bei dieser Werbung geht es nicht allein um Fragen des guten Geschmacks, sondern vielmehr um die Täuschung des Verbrauchers über den Charakter der Zusendung“, so Hans-Frieder Schönheit, stellvertretender Hauptgeschäftsführer der Wettbewerbszentrale. „Es ist auch wettbewerbsrechtlich nicht hinnehmbar, aufgrund einer solchen Irreführung mit der Angst und Besorgnis von Bürgern über das Schicksal in Krisengebieten eingesetzter nahe stehender Personen zu spielen“, so Schönheit weiter.

<http://www.wettbewerbszentrale.de/de/pressemitteilungen/detail.asp?id=74>

Sony

Sony erklärte mittlerweile, dass es sich keineswegs um einen blutgetränkten Stofffetzen gehandelt habe, sondern lediglich um ein "im Army-Style bedrucktes, rechteckiges Stück Stoff". Weiter teilte Sony mit, dass das Werbe-Mailing nur an rund 15.000 über 16-jährige Interessenten ging, die ihre Adressdaten bewusst an Sony Computer Entertainment Deutschland übermittelt hätten, um Informationen zum Thema Spiele zu erhalten.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/46574>, 16.4.2004

Arbeitshinweise

- Stell dir vor, Sie finden den oben beschriebenen Brief in Ihrem Briefkasten. Wie würden Sie reagieren?
- Was halten Sie von dieser Art von Werbung für Computerspiele?

M 2-10: Werbung für ein Computerspiel gestalten - 1



Arbeitshinweise

Gestalten Sie mit Hilfe des Bildes eine Werbeanzeige für

- ein Computerspiel
- einen Kriegsfilm
- einen Antikriegsfilm

- eine Dokumentationsserie in einem Fernsehsender
- ein Kampfflugzeug eines Rüstungskonzerns

Vergleichen Sie die verschiedenen Entwürfe:

- Wodurch unterscheiden sie sich?
- Was haben sie gemeinsam?

M 2-10: Werbung für ein Computerspiel gestalten - 2

