

Der audiovisuelle Eisberg

-Warum Videospiele faszinieren



Bern, 7. März 2013

Übersicht

- Damals und heute
- Spieler
- Wahrnehmung
- Klima der Angst
- Faszination
- Andere Welt
- Der Grundsatz

Videospiele damals ...



© Bandai

... und heute



© Microsoft Game Studios

MARC BODMER

«Ob wir es mögen oder nicht, (das Videospiel) ist das Medium der Gegenwart. Es ist ein Medium, das unsere Kulturgeschichte erzählt. Die Tatsache, dass es in erster Linie ein Werkzeug der Jugend und jungen Erwachsenen ist, bedeutet, dass es einen grossen Einfluss darauf haben wird, wie die nächsten ein, zwei Generationen sich entwickeln werden...»

Sheldon Brown, Visual Arts Professor und Director of the Center for Research in Computing and the Arts at the University of California, San Diego





© playfeist.net

MARC BODMER

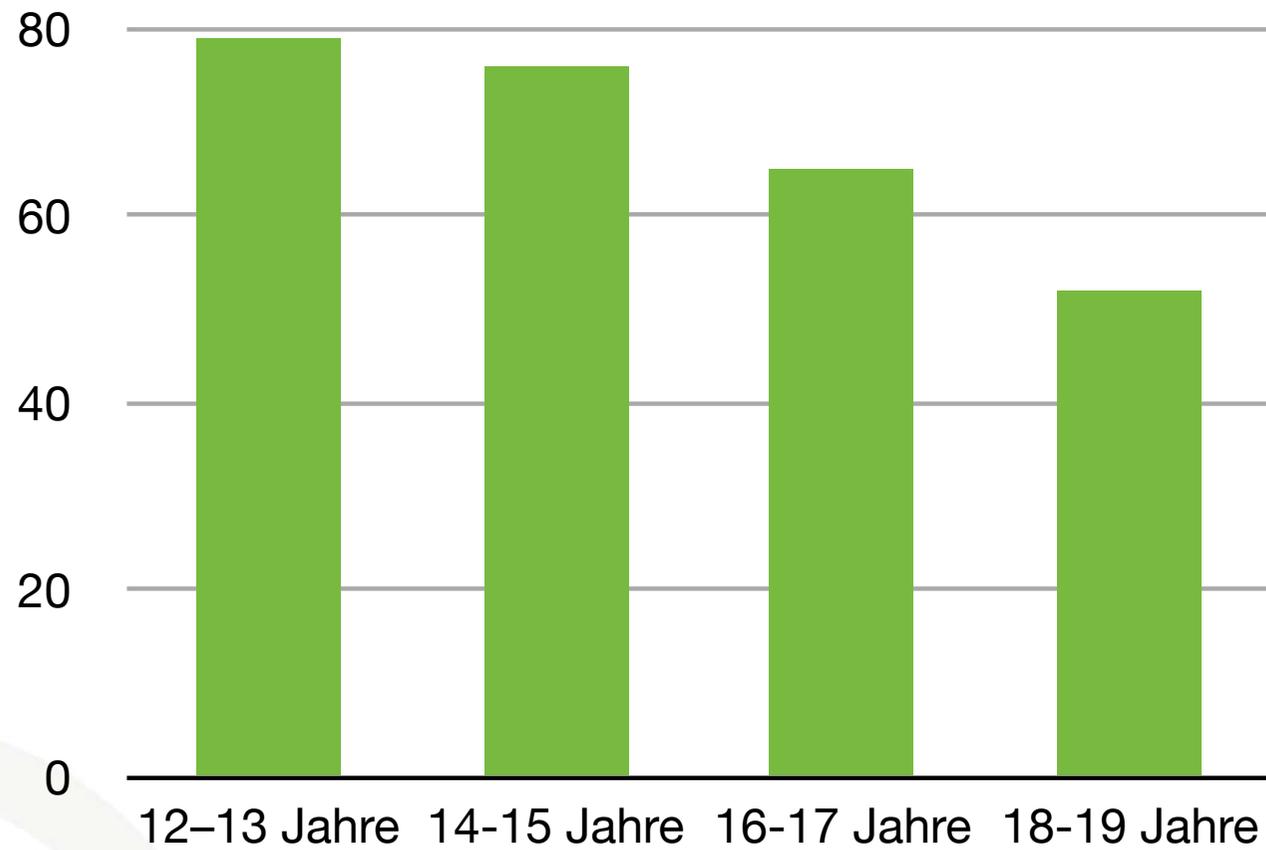
Wer spielt Videospiele?

Merkmal		Gamer in %
Landesteil	D-CH	65
	F-CH	74
	I-CH	70
Altersgruppe	12-13-Jährige	79
	14-15-Jährige	76
	16-17-Jährige	65
	18-19-Jährige	52
Geschlecht	Mädchen	50
	Knaben	88
Sozioökonomischer Status	Niedrig	68
	Mittel	69
	Hoch	66
Migrationshintergrund	Nein	68
	Ja	63
Schultyp (N=320)	Untergymi	80
	Sek	74
	Real	72
Wohnort /Urbanität	Stadt	66
	Land	69

© James 2012

MARC BODMER

Altersgruppen



© James 2012

MARC BODMER

Spielerfahrung

70 Prozent

zu jung gemäss
PEGI-Altersempfehlung

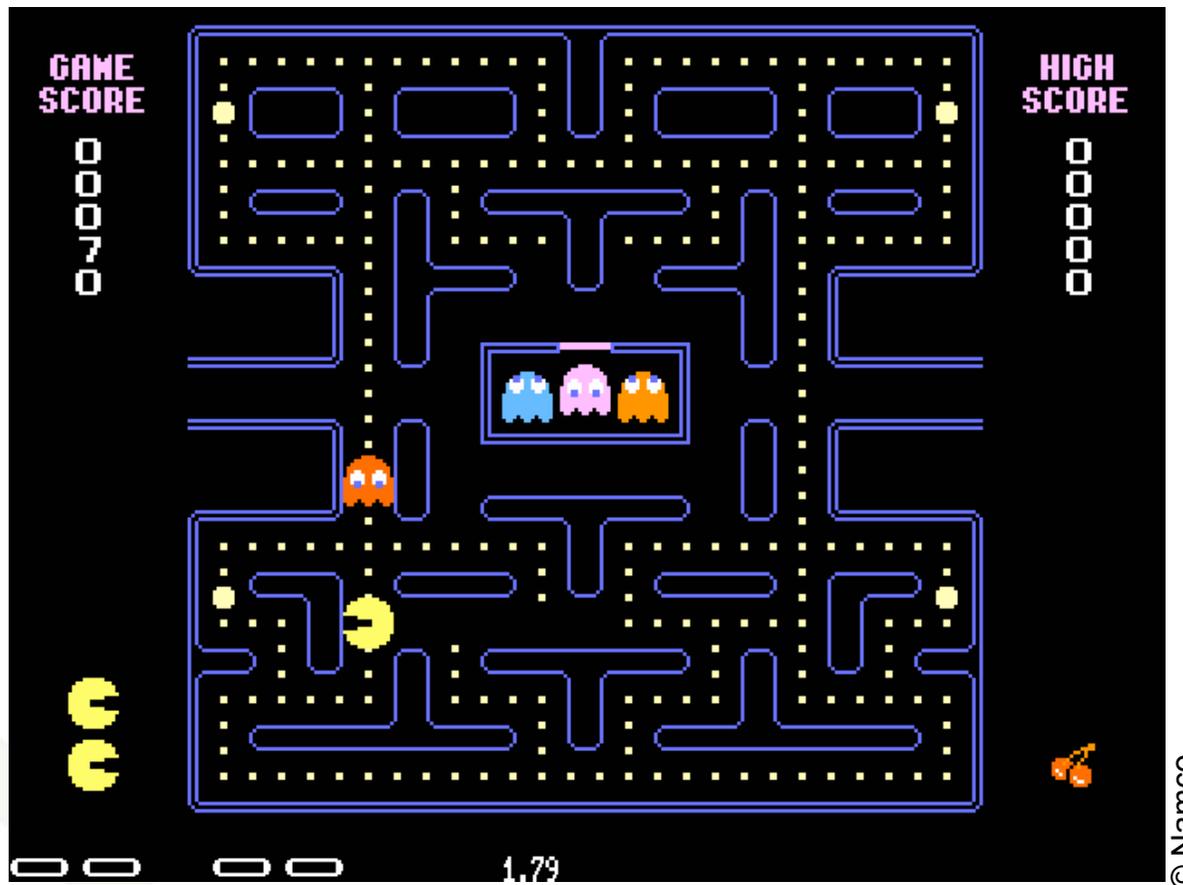
Spielerfahrung

- Spielerfahrung als Teenager:
 - über 40 Jahren: 30 Prozent
 - unter 40 Jahren: 80 Prozent



MAN...ODMER

Spielerfahrung – damals



Spielerfahrung – heute



© Rockstar Games

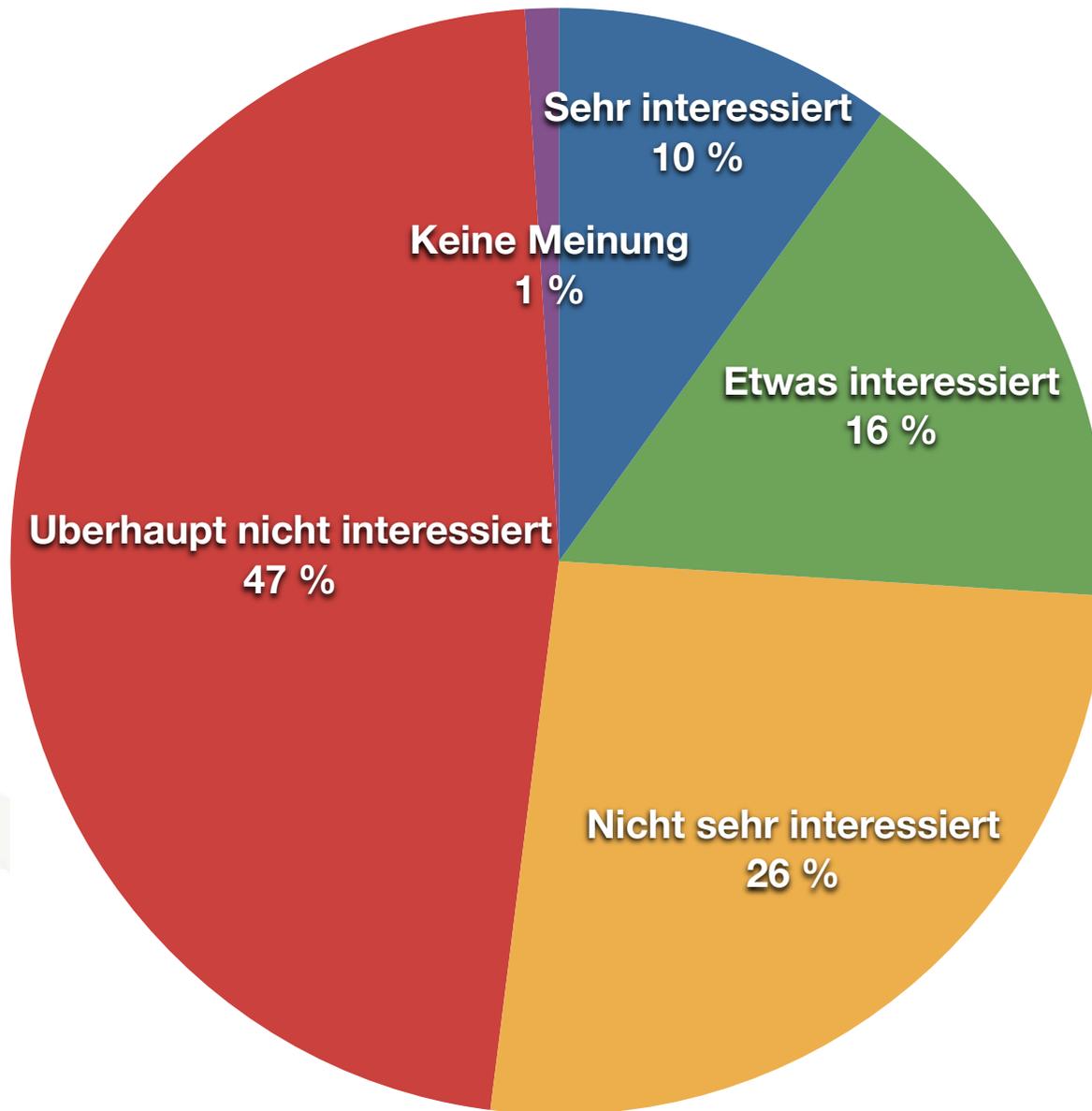
Spielerfahrung – damals vs. heute



vs.



Wahrnehmung



© ISFE 2012



73%

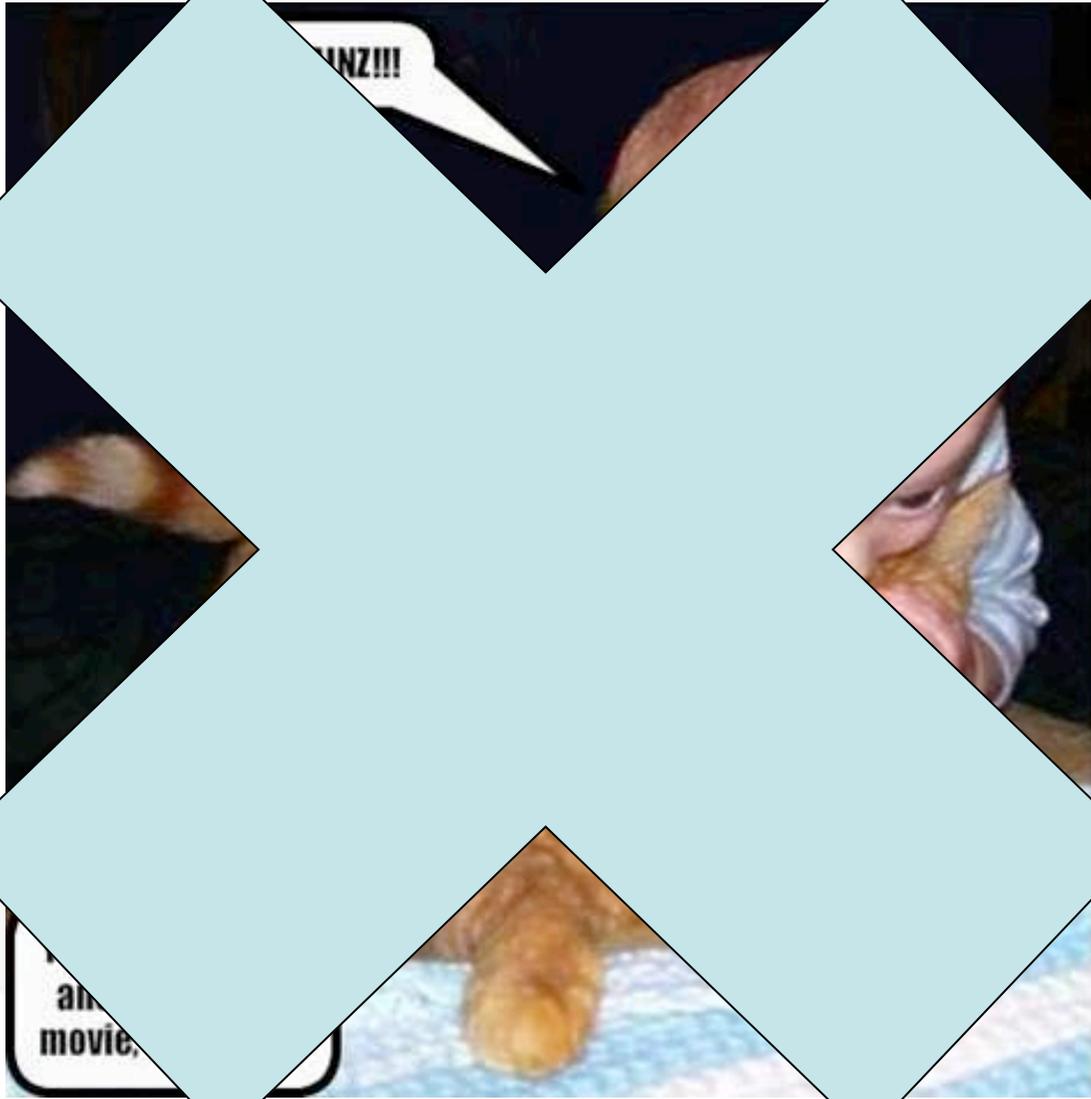
© ISFE 2012

MARC BODMER

43%

© ISFE 2012

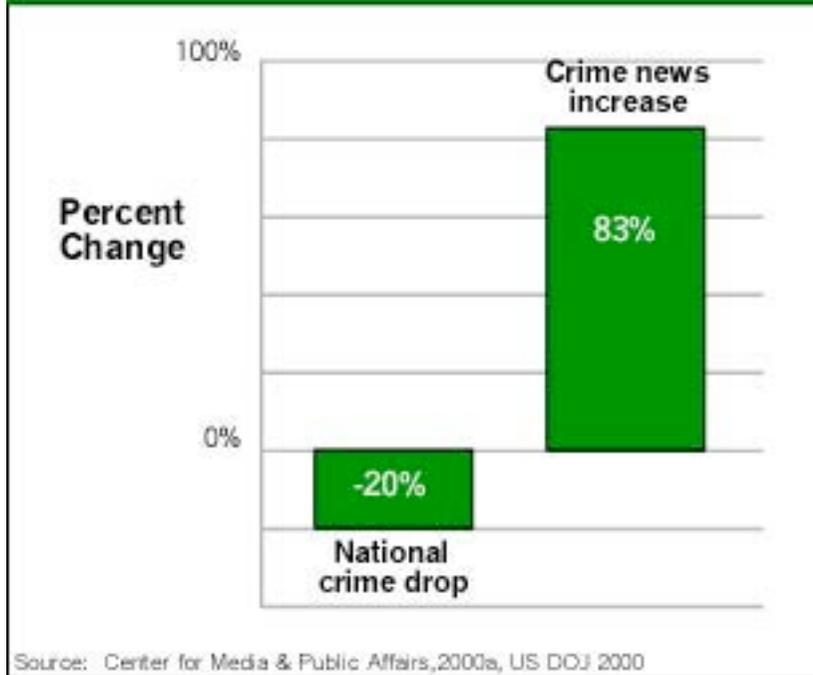
MARC BODMER



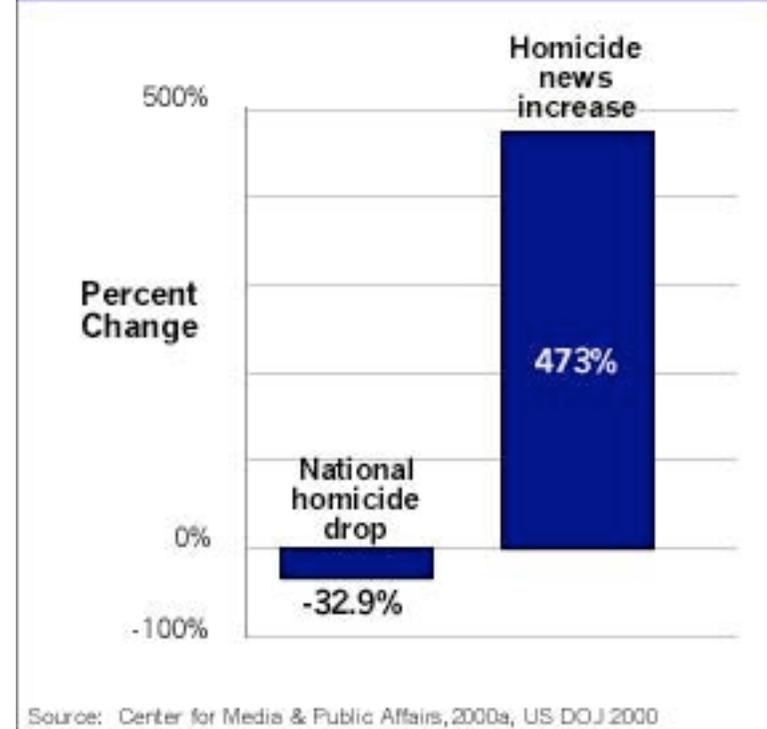
MARC BODMER

Klima der Angst

Graph 1: Nationally, crime dropped by 20% from 1990 to 1998 while network television showed an 83% increase in crime news.



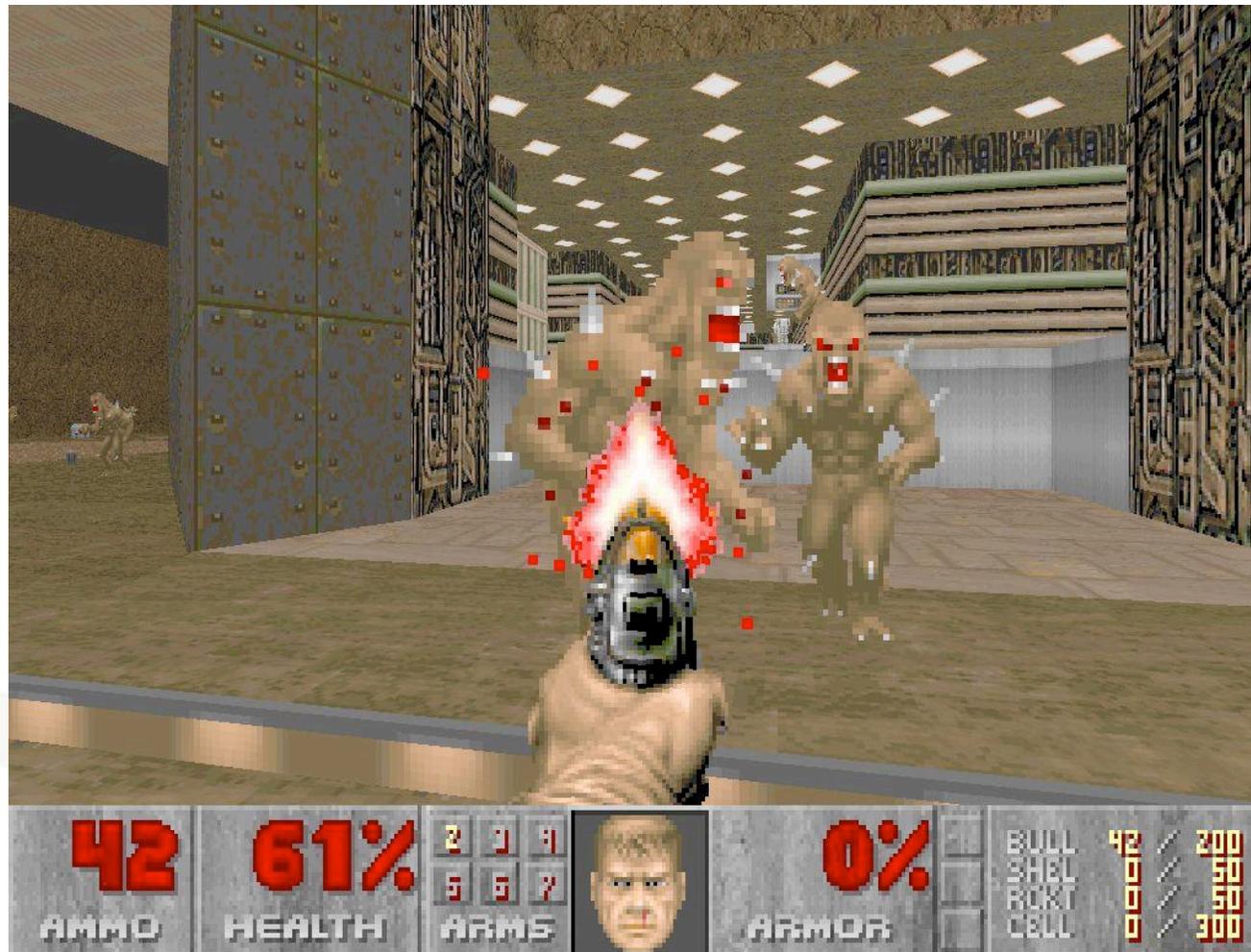
Graph 2: From 1990-1998, homicide coverage was increasing on network news by 473% while homicides were down 32.9%



Quelle: Dorfman/Schiraldi, Justice Police Institute, 2001

© ISFE 2012

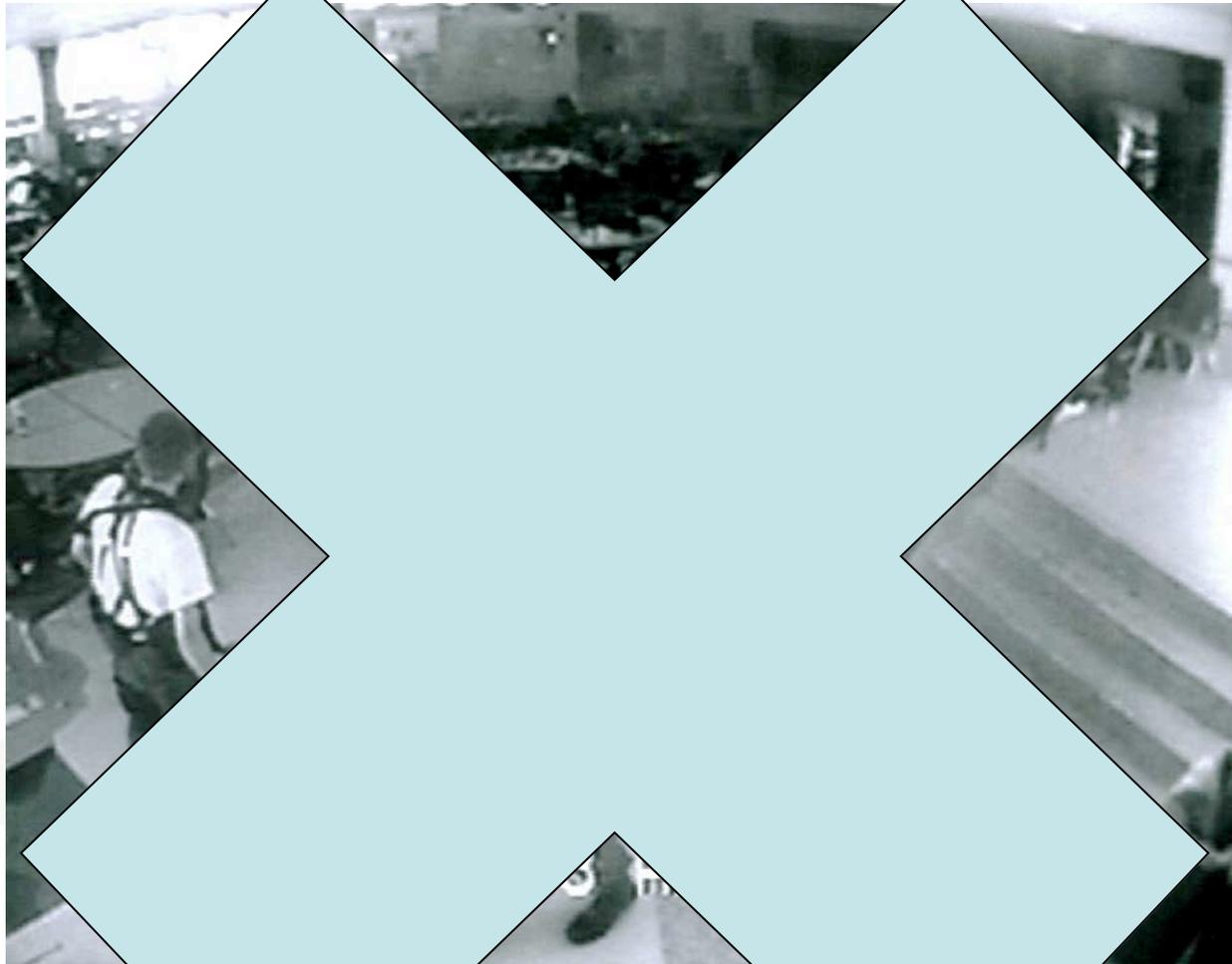
Doom (1993)



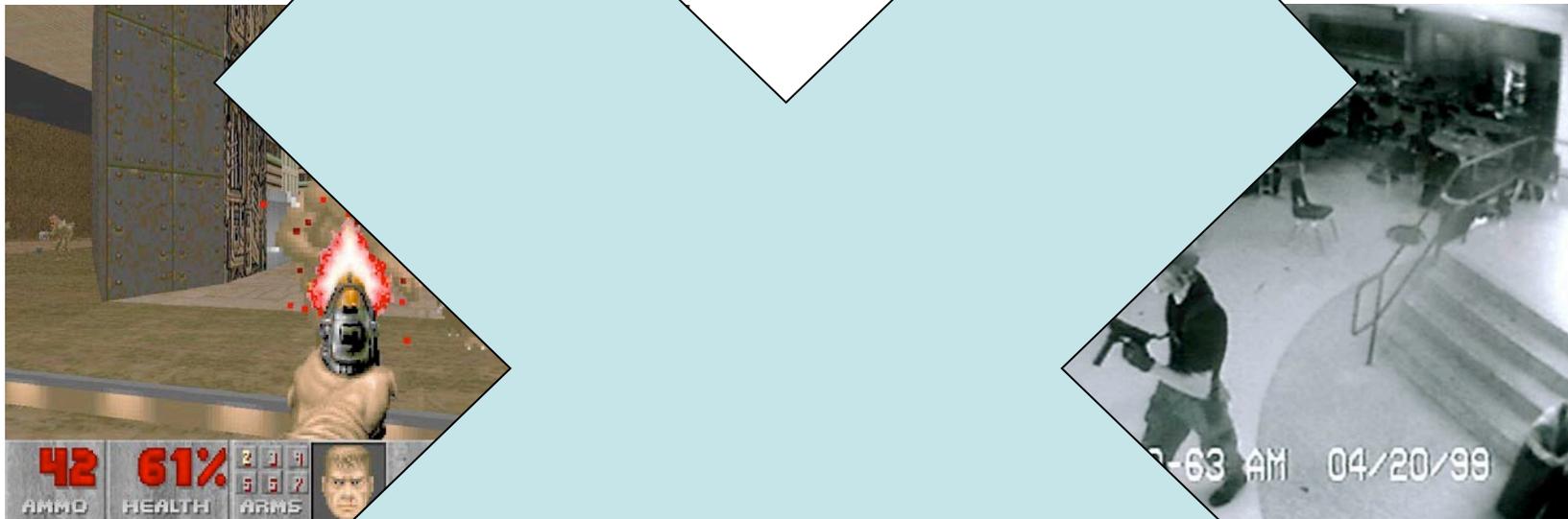
© Id software

MARC BODMER

Eric Harris & Dylan Klebold, Columbine
USA, 20. April 1999



Ein mediales Paar



«Schule ist langweilig!»



© Keystone

MARC BODMER

«Videospiele sind Zeitverschwendung!»



© Keystone

MARC BODMER

Die Spitze des audiovisuellen Eisbergs



© Keystone

MARC BODMER

Faszination Games

- Selbstwirksamkeit
- Symmetrie & Feedback
- Macht & Kontrolle
- Regeln
- etwas tun, das im Alltag ...
... nicht möglich ist
... verboten ist (☞ Rahmungskompetenz)
- Spannend, verfügbar
- Meisterschaft erlangen (adäquate Herausforderung)
- fantastische Welten, tolle Grafiken
- Belohnung
- Zugehörigkeit

Eine andere Welt



Verbote sind von gestern



Damals ...



... heute



© Ubisoft

MARC BODMER

Die Konsolen



Sony Playstation 3



Microsoft Xbox 360

©2008 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.



Sony Vita



Nintendo Wii U



Apple iPhone



Nintendo 3DS



© Nintendo

MARC BODMER

Der jüdische Eisberg



Zuschauen gilt nicht!



© ubisoft

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt: number1@marcbodmer.com

www.marcbodmer.com



MARC BODMER