

## Referenten

Anke Kohlhagen  
Marc Tönsing  
Miriam Schupp

**Kurs:**  
Expeditionen Popkultur

**Dozent:**  
Thomas Walden

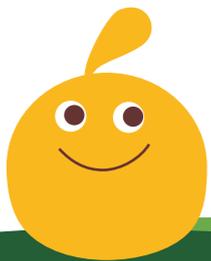




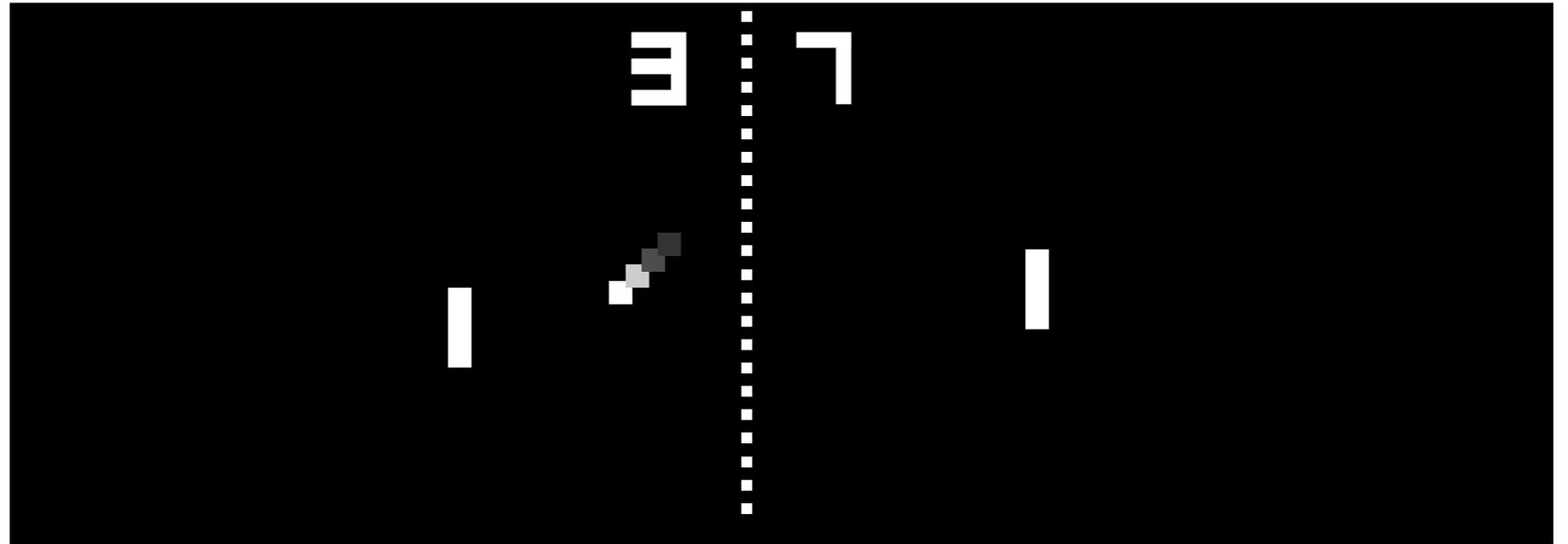
Sind **Video- und Computerspiele**  
Teil der **Popkultur**?

## Gliederung

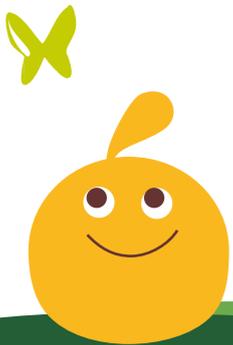
- Definition von Computerspielen
- Überblick über Video- und Computerspiele
- Sind Video- und Computerspiele Teil der Popkultur?
- Diskussion



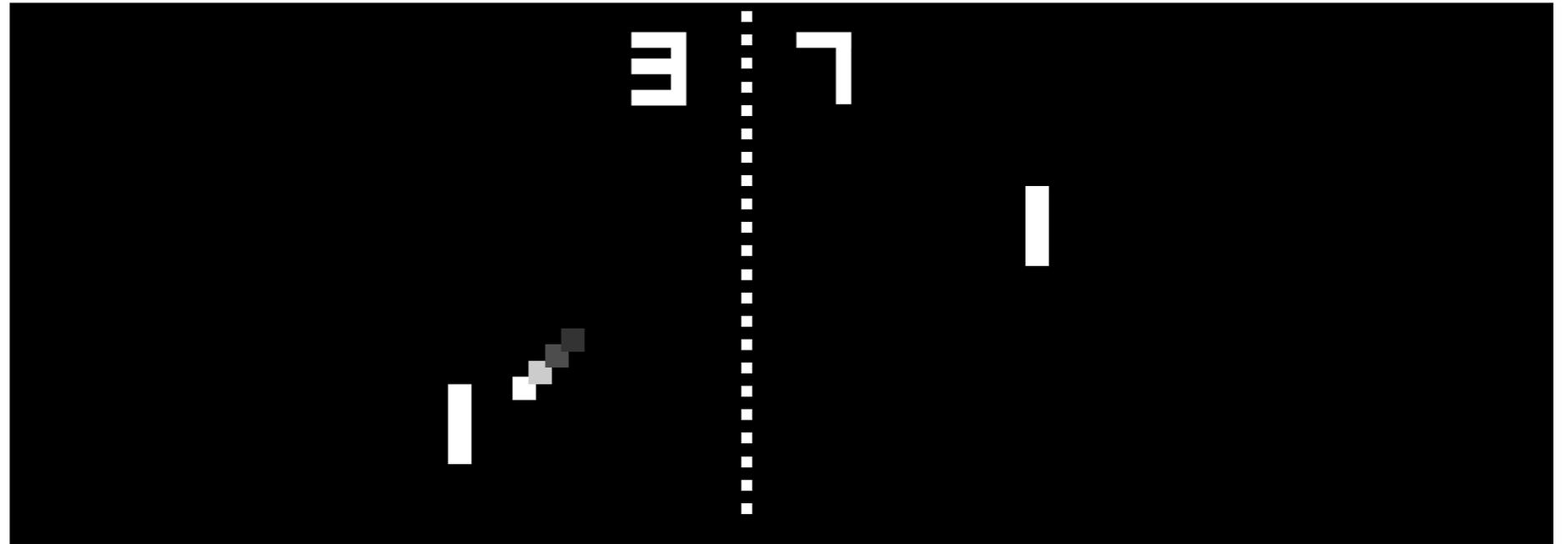
## Definition



Ein **Computerspiel** ist ein interaktives Medium. Ein Programm auf einem Computer, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen.



## Warum spielen wir?



**Zentrale motivationale Elemente** des Computerspiels sind:

- Erfolg
- Kontrolle des Spiels
- Auf Grundelemente reduzierte Spielewelt



## Warum spielen wir?



**Zentrale motivationale Elemente** des Computerspiels sind:

- Erfolg
- Kontrolle des Spiels
- Auf Grundelemente reduzierte Spielewelt

LEVEL UP!  
LEVEL UP!  
LEVEL UP!



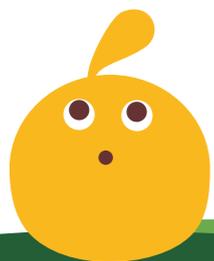
## Bedeutung und Verbreitung



The screenshot shows a news article on the Golem.de website. The header includes the Golem.de logo, a search bar, and a newsletter subscription form. The main navigation bar lists categories like AUDIO/VIDEO, FOTO, GAMES, HANDY, INTERNET, MOBIL, OSS, and SECURITY. The article title is "PlayStation 2 - Über 100 Millionen Mal ausgeliefert" with a subtitle "Großer Zuwachs im Weihnachtsgeschäft 2005". The article is dated 30.11.2005 at 11:51. A sidebar on the right features an Intel advertisement.

Mit Computer- und Videospiele wird weltweit **mehr Geld** verdient als mit **Filmen** an der **Kinokasse**.

Quelle: *ffa.de* - *Marktdaten*



## Bedeutung und Verbreitung

Umsatz [in Millionen Euro]	2004	2008
PC-Spiele	301	255
Konsolen-Spiele	1191	1597
Online-Spiele	92	784
Mobile Games	63	543
<b>Gesamt</b>	<b>1647</b>	<b>3161</b>

Quelle: Fraunhofer IuK Gruppe

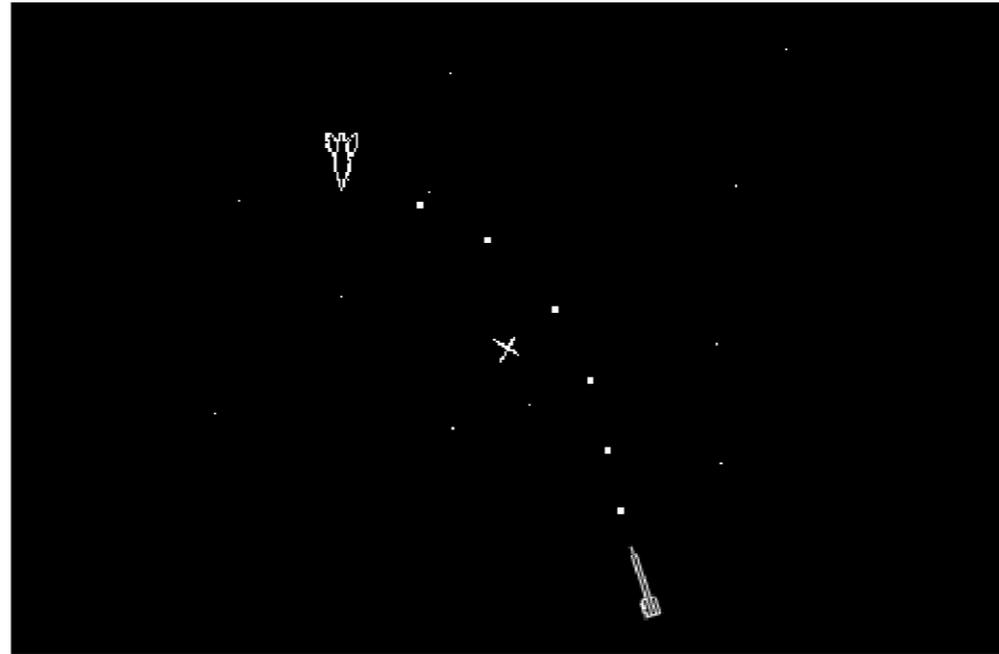


»Computerspiele haben mehr für die **Verbreitung der Computer** getan als jede andere Anwendung«

- Atari-Gründer **Nolan Bushnell**



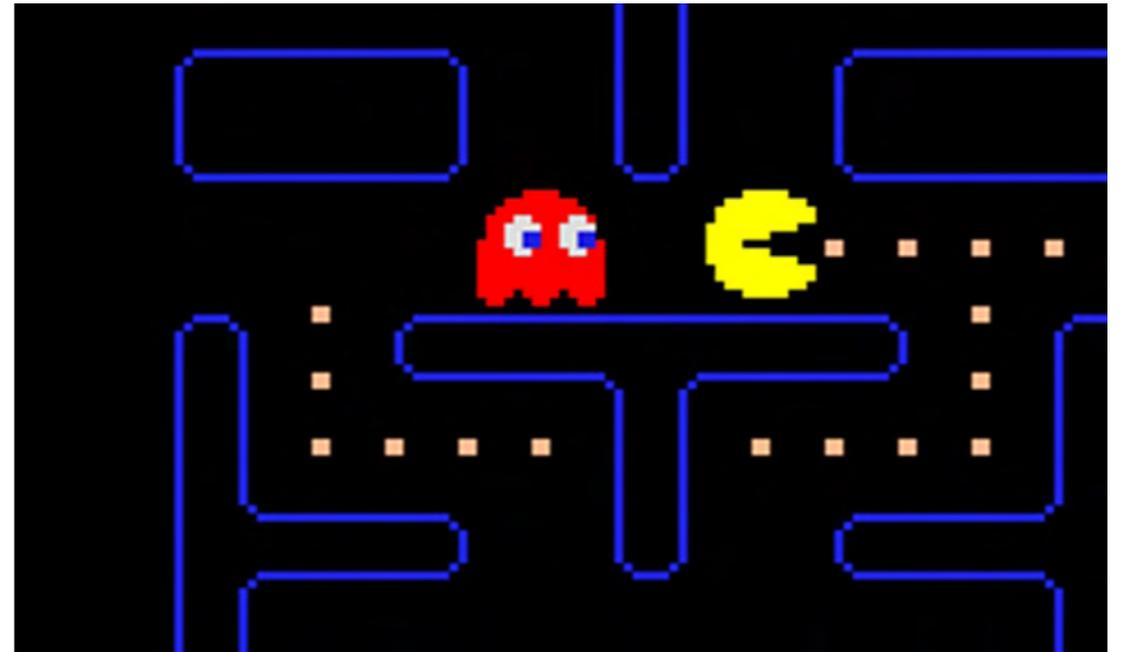
## Das erste Computerspiel



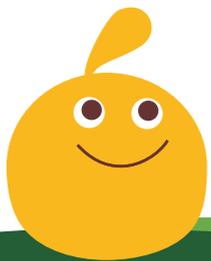
**1962** programmierte der amerikanische Informatiker Steve Russell am MIT mit der Weltraumschlacht Space War das **erste Computerspiel**. In den folgenden Jahren verbreitete sich Space War in zahlreichen Varianten auf den Großrechnern amerikanischer Hochschulen.



## Die Anfänge



**1980** erblickte **Pac-Man** von Namco, der erste Popstar des Computerspiels, in den Spielhallen das Licht der Welt. Das Spiel wurde schätzungsweise über **60 Milliarden** mal gespielt.



## Genres



Es gibt zahlreiche Spiele-Genres wie Puzzle, Survival Horror, Beat'em Up, Shooter, Rennspiele, Adventures, Rythmspiele, Tanzspiele **und unzählige Weitere...**



# Computerspiele

1980    1990    1999    2006

**Doch wie sieht die Videospielewelt heute aus?**



## Computerspiele heute



Anders als bei Film unterliegt das Videospiel extrem dem **technischen Fortschritt** der Computer, da es ein digitales Medium ist.



## Computerspiele heute



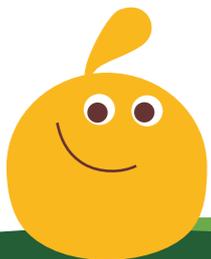
Bessere Grafik und verbesserte Eingabemöglichkeiten haben zusammen mit Innovation **völlig neue Möglichkeiten** des digitalen Spielens aufgezeigt.



## Computerspiele heute



Die aktuelle Entwicklung hat nicht nur bessere Grafik mit sich gebracht sondern auch neue Eingabegeräte wie beispielsweise die **Tanzmatten** von Konami oder **EyeToy** von Sony.



## Computerspiele heute



Die Spiele werden nicht nur von Jahr zu Jahr **realistischer** sondern werden auch vom Gameplay **komplexer**.



## Computerspiele heute



Mittlerweile werden **ganze Städte** mit Passanten, Verkehr, Tag und Nacht-Zyklen und einer unglaublichen **Freiheit** simuliert.



## Computerspiele heute



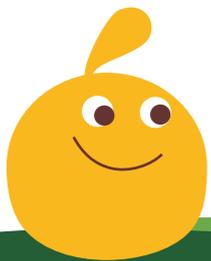
Aber auch das Erzählen von Geschichten ist interessanter geworden: Die Art wie erzählt wird, passt sich an dem Spieler an und die **Umwelt** reagiert auf seine **Interaktionen**.



## Social Network



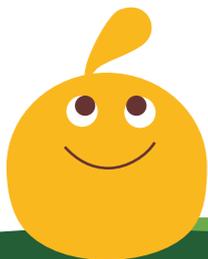
Durch das Internet konnte man diese Welten miteinander vernetzen. Das Genre der **Massive Multiplayer Online Roleplaying Games**, kurz **MMORPG**, war geboren. .



## Social Network



Der erfolgreichste Vertreter ist momentan das Spiel **World of Warcraft** von Blizzard.



## Medienkritik



Medienkritik ist nicht neu.

Neben dem **Fernsehen und Spielen** gibt es noch andere mediale Formen, die in der Kritik standen.

- **Comics,**
- **Romane**
- **Rock'n'Roll**

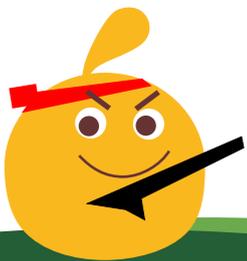


## Fakten

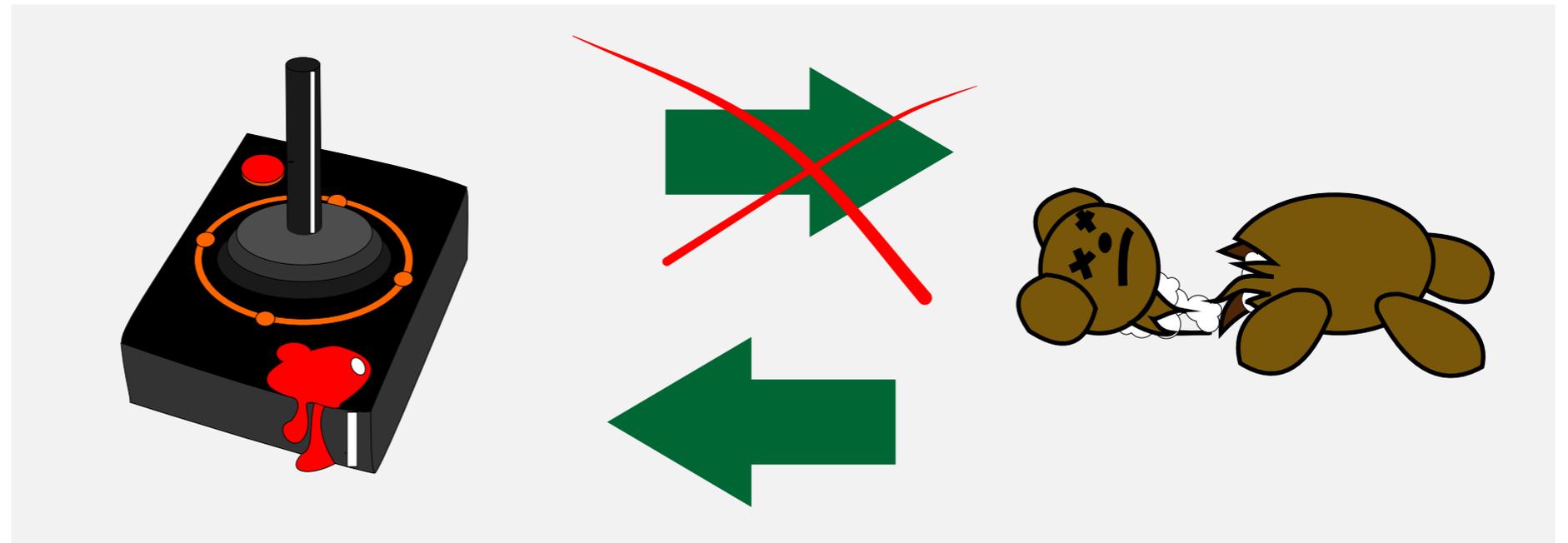


Fast **zwei Drittel** aller Computerspieltitel erhielten 2005 eine Alterseinstufung, die unter 12 Jahren lag.

Der Anteil der Actionspiele lag zu diesem Zeitpunkt **unter 10 Prozent**.



## Thema: Gewalt - Aktueller Forschungsstand



Gewalttätige Computerspiele machen die Kinder **nicht aggressiver**.

Aber **aggressive Kinder** tendieren zu gewalttätigen Computerspielen.

Quelle: *Freie Universität Berlin 12/2006*

GODMODE ON  
GODMODE ON  
GODMODE ON  
GODMODE ON



## Sind Computerspiele Kunst?



Das Computerspiel wird insgesamt weiterhin kaum als **Kunstform** neben Film, Musik, bildender Kunst etc. akzeptiert. Dies mag an der kurzen Geschichte und den oft sehr technologiebezogenen und auf **bloße Unterhaltung** fixierten Inhalten liegen.

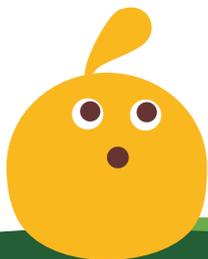
Videospiele sind also (noch) keine Kunst sondern eine **gesellschaftliche Kulturleistung**.



## Sind Computerspiele Teil der Popkultur?



- Interaktivität
- Perspektive Zukunft
- Technik
- Idealismus
- Authentizität
- Funktionaler Individualismus
- Team bzw. Community
- Patchworkgesellschaft
- Spaß
- Warencharakter
- Kultur der Popkultur



# Individuelle Ebene

## Interaktivität

Perspektive Zukunft

Technik

Idealismus

Authentizität

Funktionaler Individualismus

Team bzw. Community

Patchworkgesellschaft

Spaß

Warencharakter

Kultur der Popkultur



- Handlungsfreiheit in Spielen trägt zu wirklicher Interaktivität bei.
- Durch Interaktion mit dem Spiel und mit anderen Spielern wird der einzelne Spieler Teil einer Spielwelt, in der er Zugehörigkeit und Anerkennung erfahren kann.
- Zudem mögliche Zugehörigkeit zu „special interest groups“, die sich aus der Videospieldkultur heraus ergeben können.
- Zugehörigkeit zu dem Spielerkreis hat Einfluss auf Selbstwahrnehmung und Identitätsbildung.



# Technologische Ebene

## Interaktivität

Perspektive Zukunft

Technik

Idealismus

Authentizität

Funktionaler Individualismus

Team bzw. Community

Patchworkgesellschaft

Spaß

Warencharakter

Kultur der Popkultur



- Technik ermöglicht Interaktion, z.B. Eingabemedien, Internet, etc.



# Individuelle Ebene

Interaktivität

Perspektive Zukunft

Technik

Idealismus

Authentizität

Funktionaler Individualismus

Team bzw. Community

Patchworkgesellschaft

Spaß

Warencharakter

Kultur der Popkultur



- Spieler will die beste Spielerfahrung:
- Neue Impressionen, neue Herausforderungen, neuer Spaßfaktor.



# Gesellschaftliche Ebene

Interaktivität

Perspektive Zukunft

Technik

Idealismus

Authentizität

Funktionaler Individualismus

Team bzw. Community

Patchworkgesellschaft

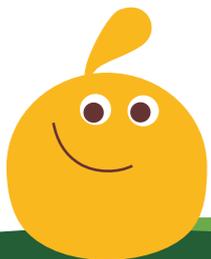
Spaß

Warencharakter

Kultur der Popkultur



- Entwicklungen in der Gesellschaft stehen im Zusammenhang mit der technischen Entwicklung und den technischen Möglichkeiten.
- Diskussionen über Videospiele und ihre Wirkung, eventuell Entscheidungen.



# Technologische Ebene

Interaktivität

Perspektive Zukunft

Technik

Idealismus

Authentizität

Funktionaler Individualismus

Team bzw. Community

Patchworkgesellschaft

Spaß

Warencharakter

Kultur der Popkultur



- Neue Spielideen.
- Neue technische Möglichkeiten, neue Eingabegeräte.
- „besser, schneller, intensiver“.
- Virtual Reality als technisches Endziel, Holodeck.



# Wirtschaftliche Ebene

Interaktivität

Perspektive Zukunft

Technik

Idealismus

Authentizität

Funktionaler Individualismus

Team bzw. Community

Patchworkgesellschaft

Spaß

Warencharakter

Kultur der Popkultur

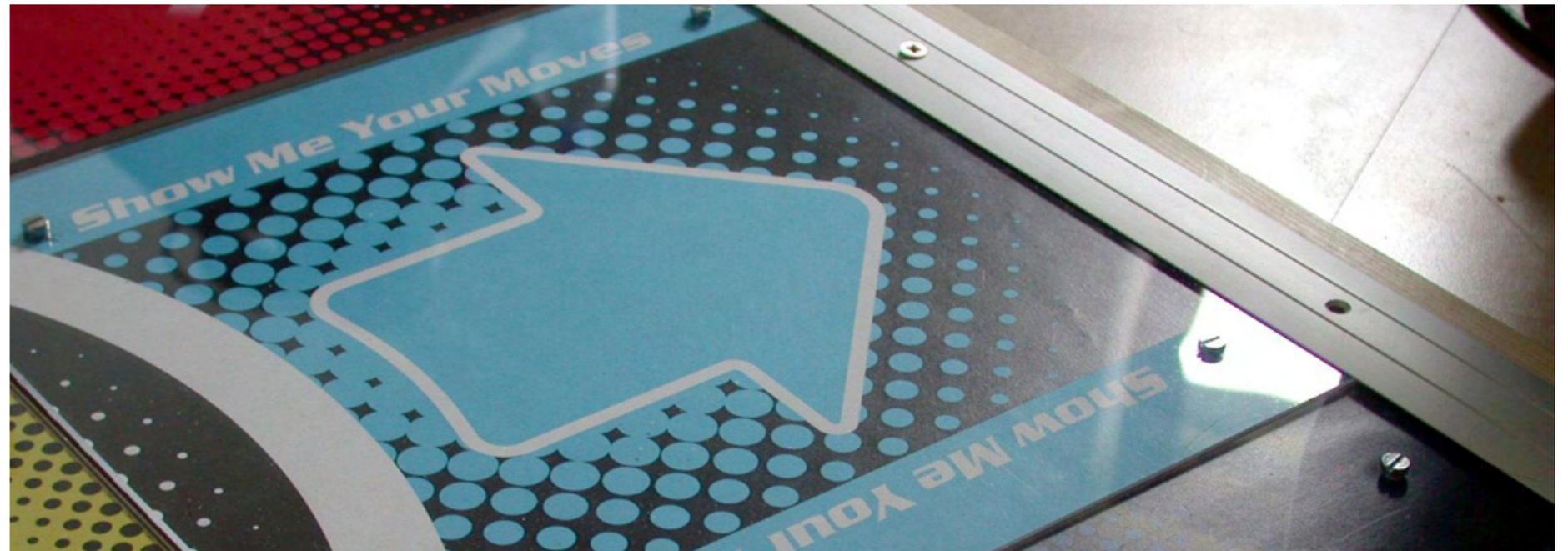


- Zunehmender Einfluss der Videospiele-Industrie durch wachsende Marktanteile.
- Zunehmende Konvergenzen zwischen Mediengütern.
- Ausdifferenzierung von Videospielen, z.B. für Einsteiger und Profis.



# Individuelle Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur

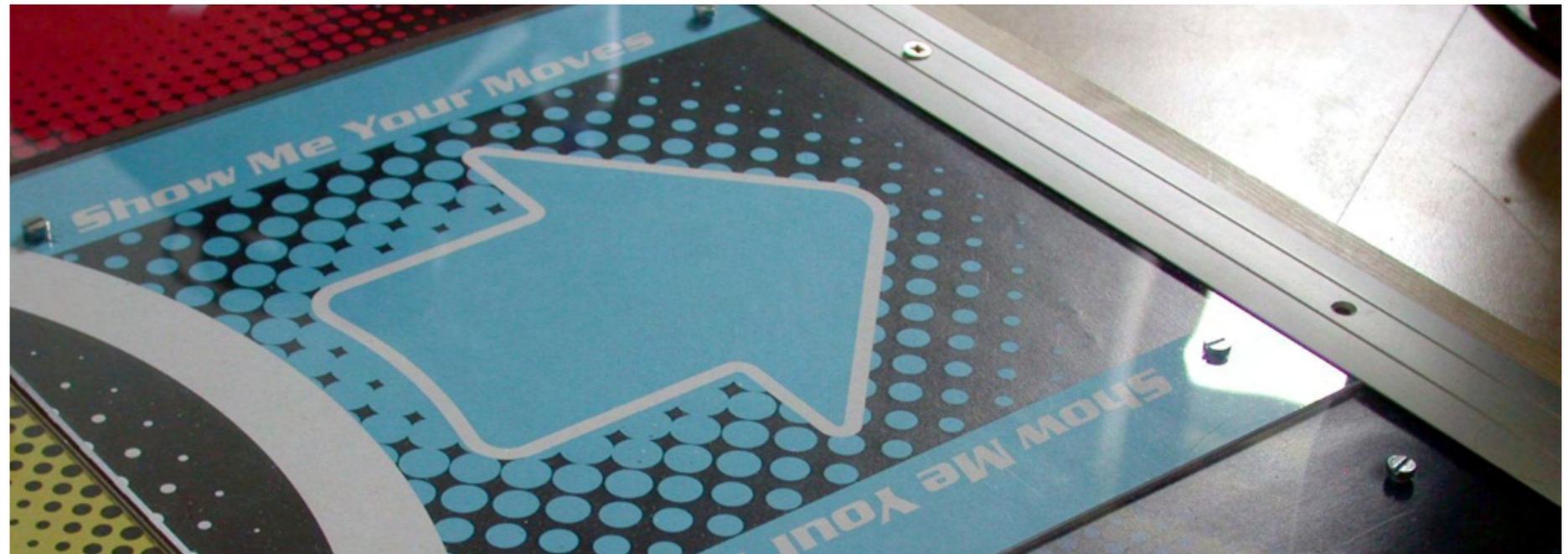


- Spieltechnik
- Einbeziehung und teilweise intensive Beanspruchung menschlicher Sinne (v.a. auditiv, visuell, Tastsinn).
- Technik zum Spielen: rudimentäre bis hochkomplexe Fertigkeiten, z.B. Koordinations- und Reaktionsfähigkeiten.
- Lernleistung notwendig: technischer Umgang, Handhabung von Videospiele, Regeln in Videospiele.



# Gesellschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Technik der Zugänglichkeit.
- Bandbreite der Spiele und verschiedener Schwierigkeitsgrade weckt breites Interesse für Videospiele.
- Videospiele ermöglichen Zugang zur Technik und die Hemmschwelle, mit Technik in Berührung zu kommen, nimmt ab.



# Technologische Ebene

Interaktivität

Perspektive Zukunft

Technik

Idealismus

Authentizität

Funktionaler Individualismus

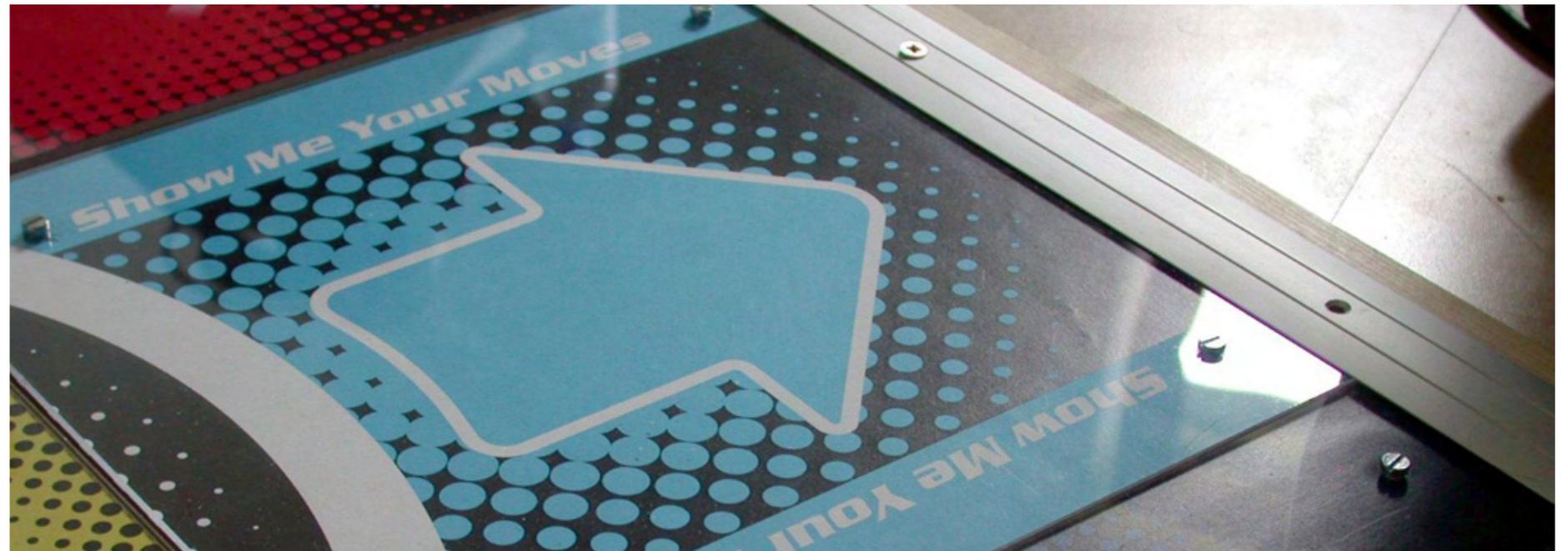
Team bzw. Community

Patchworkgesellschaft

Spaß

Warencharakter

Kultur der Popkultur

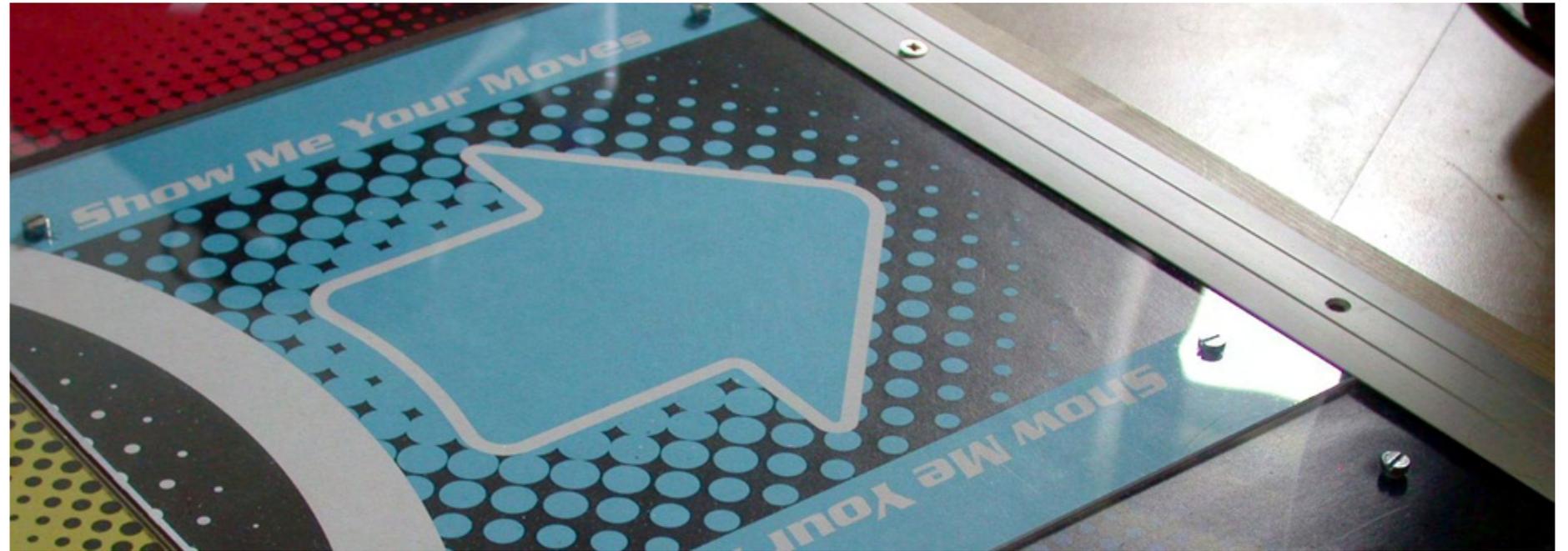


- Hardware und Gestaltung.
- Als Plattform bezeichnet man die Hardware, die als Grundlage für das jeweilige Computerspiel dient. Man unterscheidet zwischen statischen Plattformen wie extra entwickelten Spielkonsolen und generischen Plattformen wie PCs und Mobiltelefonen.
- Implementierung fast aller aktuellen Medien.
- Komplexe Hardware.
- Künstlerische Techniken z.B. bei Graphiken.



# Wirtschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Technik des wirtschaftlichen Handelns.
- Hardwareindustrie und Spielindustrie beeinflussen sich gegenseitig.
- Technik als wesentlicher Wirtschaftsfaktor
- Weiterentwicklung der Technik schafft neue Berufe.



# Individuelle Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Tausch von Zeit gegen die Hoffnung des Spaßfaktors.
- Spaß entsteht bei Herausforderungen und Erfolgserlebnissen.
- Gamebalancing: Frust VS. Fun.



# Wirtschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur

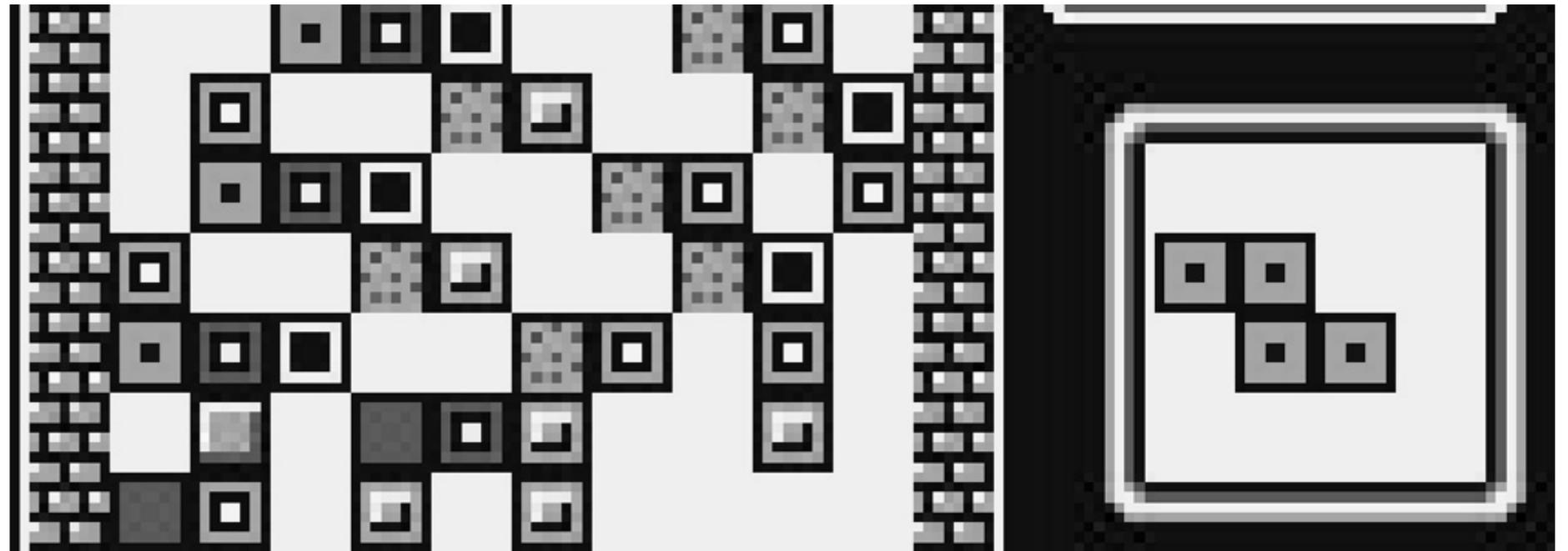


- Entwickler lassen Herzblut in den Spielen.
- Wirtschaftsmanager wollen Rekordverkaufsquoten.



# Individuelle Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur

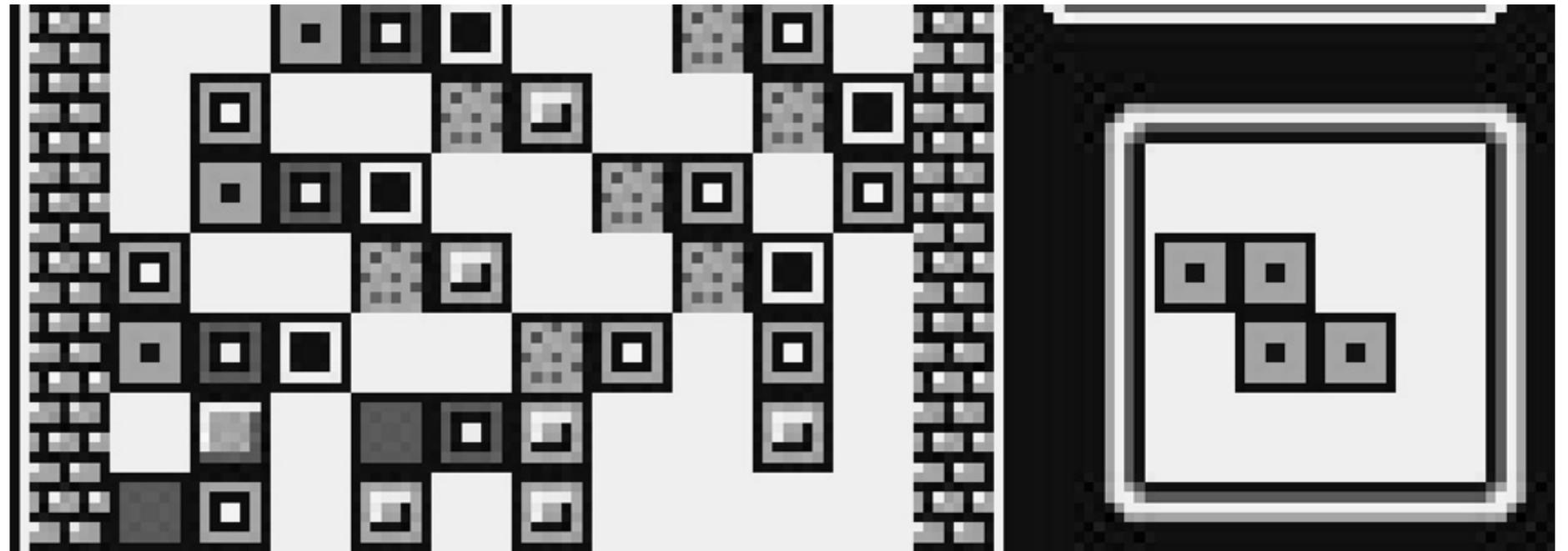


- Geschehen auf dem Bildschirm wirkt auf den Spieler so authentisch, dass er körperliche Reaktionen zeigt z.B. erhöhter Puls, Schweiß, Freude...
- Spiele wirken durch den Faktor Interaktion realistisch und dadurch authentisch.

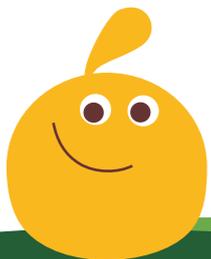


# Gesellschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur

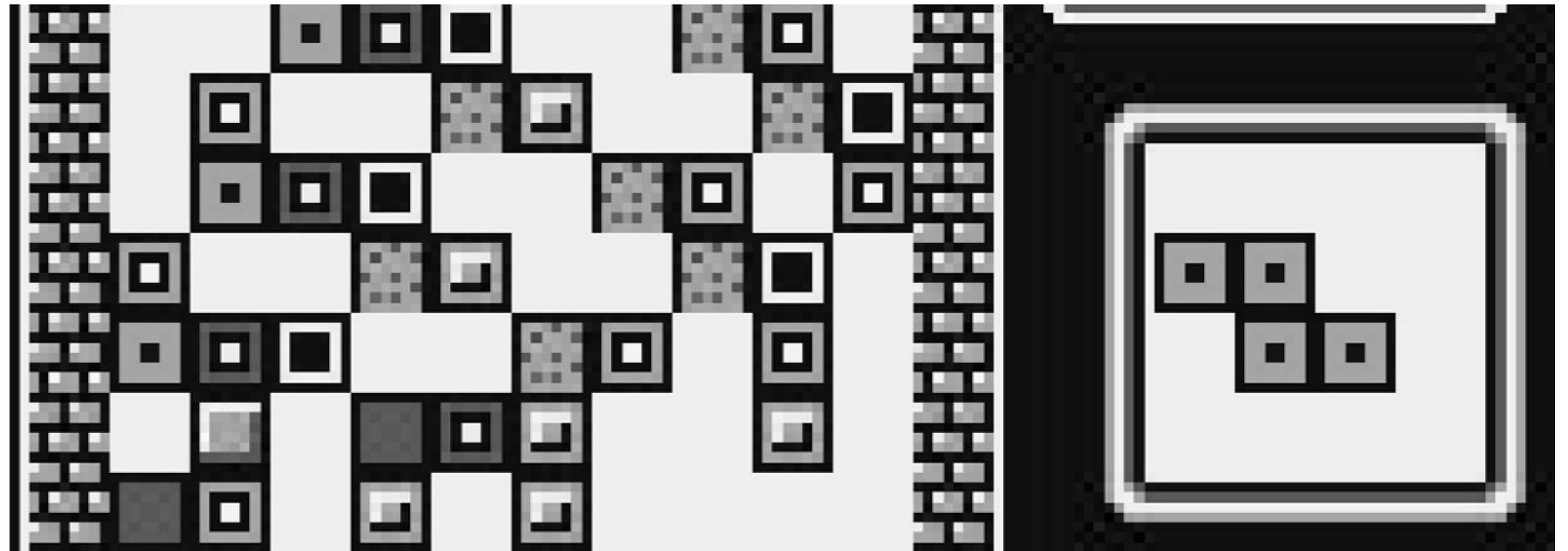


- Allgemeines Vertrauen in z.B. die Firma Nintendo, dass sie pädagogisch-akzeptable Spiele produziert.

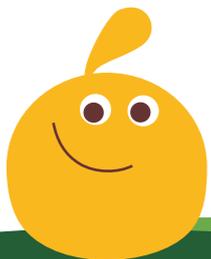


# Wirtschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Spielermacher bemühen sich, möglichst emotionale und damit authentische Spiele zu produzieren  
→ „Videospiel-Hollywood“
- Spielermacher machen keinen Hehl daraus, dass sie möglichst erfolgreich mit ihrem Spiel sein wollen.

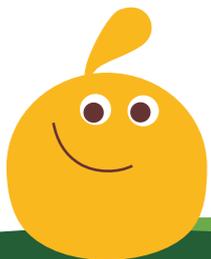


# Individuelle Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Spiele sind in der Regel Aufgaben, die es zu bewältigen gilt.
- Suche nach neuen spielerischen Herausforderungen.
- Spieler stellt sich in den Dienst von z.B. Mitspielern und erfüllt dort eine bestimmte Funktion (Lan-Party, Counter-Strike, WoW).



# Individuelle Ebene

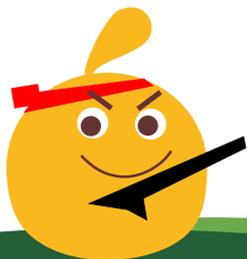
Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



## Beispiel MMORPGs:

- Multiplayerspiele erzeugen Communities.
- durch die definierte Funktion eines Spielers in einer Community entsteht eine Verbindlichkeit ihr gegenüber
- die Community unterstützt den einzelnen Spieler bei der Erfüllung seiner Aufgaben.
- soziale Anerkennung und Zugehörigkeit innerhalb der Community.

GODMODE ON  
GODMODE ON  
GODMODE ON  
GODMODE ON



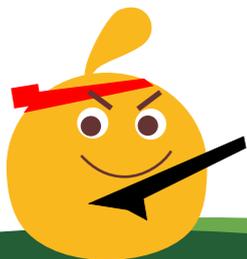
## Individuelle Ebene cont.

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Die jeweilige Community kann wiederum Teil einer größeren Gemeinschaft sein und/oder Schnittstellen zu anderen Communities aufweisen: Netzwerk.
- Auswirkung auf das Privatleben.

GODMODE ON  
GODMODE ON  
GODMODE ON  
GODMODE ON



# Gesellschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- friedvolle Existenz pluraler Kulturen nebeneinander
- "Jeder darf mitmachen!"  
→ Reale Persönlichkeit hinter der Spielfigur häufig nicht relevant.
- Onlinespiele als Beispiel für Globalisierung // Verbindung von Kulturen.
- Spieler als Mitglied der Videospieler, unabhängig von den Spielen, die er spielt.



# Individuelle Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Videospiele als Unterhaltungsgegenstand.  
→ Man spielt, um Spaß zu haben.
- Spielspaß ist sowohl allein als auch in der Gruppe möglich.
- Spielspaß unabhängig von Tageszeit möglich.
- Erfolgserlebnisse.



# Technologische Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Spaßfaktor durch niedrige Einstiegsschwierigkeiten für jeden zu haben.
- Spaß an technischen Entwicklungen, an technischen Features, an neuen Spielen oder Spielideen.



# Individuelle Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Videospiele und die damit verbundene Technik kosten Geld.
- Austausch/Verkauf von Videospiele.  
→ Videospiele werden als Ware wahrgenommen.



# Gesellschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Regelungen für den Umgang mit Videospiele aufgrund seines Warencharakters.  
z.B. Kopierschutz.



# Wirtschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Immenser Umsatz der Videospiegelindustrie.
- Gegenseitige Einflussnahme der Spielindustrie mit anderen Industriezweigen, z.B. Film-, Musik-, Hardwareindustrie.
- Konvergenzen mit anderen Mediengütern: Musik-, Werbe- und Filmindustrie (z.B. Tomb Raider), Merchandise/ Spielwaren.
- Ausdifferenzierung der Berufsfelder im Videospielektor: z.B. Game-Designer, Produzenten, Autoren, Grafikdesigner, Programmierer, Level-Designer, Tongestalter, Musiker und Spieltester.



# Individuelle Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Videospielkultur, in der sich der Spieler wieder mit seiner Kultur identifiziert.

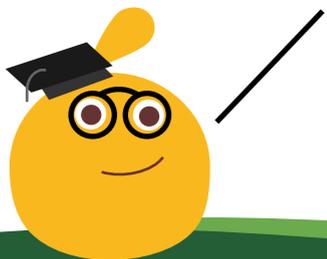


# Gesellschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Videospiele sind Strömungen und Veränderungen unterworfen.  
→ verschiedene allgemeine Bedürfnisse (z.B. nach neuer Technik, neuen Spielideen) werden in die Produkte aufgenommen
- Videospiele produzieren gesellschaftliche Hypes (z.B. Animé-Boom)

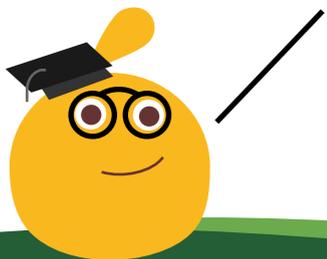


# Technologische Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Veränderungen von Videospiele wie z.B. Counter Strike resultierend aus Half-Life.
- Modifikationen (Mods) sind Veränderungen oder Erweiterungen von Computerspielen, die von den Spielern selbst implementiert und/oder aufgegriffen werden.

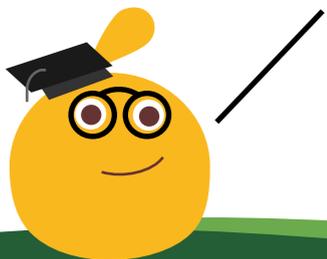


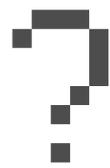
# Wirtschaftliche Ebene

Interaktivität  
Perspektive Zukunft  
Technik  
Idealismus  
Authentizität  
Funktionaler Individualismus  
Team bzw. Community  
Patchworkgesellschaft  
Spaß  
Warencharakter  
Kultur der Popkultur



- Videospiele und dazugehörige Technik wie z.B. Spielkonsolen vollziehen den „Heldenfahrtszyklus“.





## Sind Computerspiele Teil der Popkultur?



- Interaktivität
- Perspektive Zukunft
- Technik
- Idealismus
- Authentizität
- Funktionaler Individualismus
- Team bzw. Community
- Patchworkgesellschaft
- Spaß
- Warencharakter
- Kultur der Popkultur



# Game Over

Continue? Insert coin.





z  
z  
N

# Computerspiele

