

## Schülerbefragung zum Shooter des Jahres 2013

### „Grand Theft Auto V“ (GTA V)

Markteinführung von GTA V September 2013

- Kurzbericht von R.H. Weiß

#### Stichprobe zur Schülerbefragung

Kurzfragebogen im Anhang (Dauer ca. 10-15 Minuten) . Durchführung zwischen 24.11. und 17.12.2013 in baden-württembergischen und niedersächsischen Schulen durch Beratungslehrkräfte.

Alles 8. Schuljahr	N
Fös	9
Hauptschule	14
Werkrealschule	57
Realschule	96
Gymnasium	140
<b>Gesamtstichprobe</b>	<b>316</b>

(diese Anteile entsprechen mit geringfügigen Abweichungen auch den Schulart-Anteilen in den beteiligten Bundesländern Baden-Württemberg und Niedersachsen)

#### Altersbereich 12-16 Jahre

(Bezug N=316)

12 Jahre = 7  
 13 Jahre = 178  
 14 Jahre = 110  
 15 Jahre = 18  
 16 Jahre = 2

#### Altersdurchschnitt

alle befragten Schüler/innen = 13,4 Jahre  
 Altersdurchschnitt der Spieler/innen 13,5 Jahre

nach Schularten

Förderschule	13,6 Jahre
Haupt-+Werkrealschule	13,4 Jahre
Realschule	13,5 Jahre
Gymnasium	13,1 Jahre

#### Vergleich zwischen GTA V (2013) und GTA IV (2008)

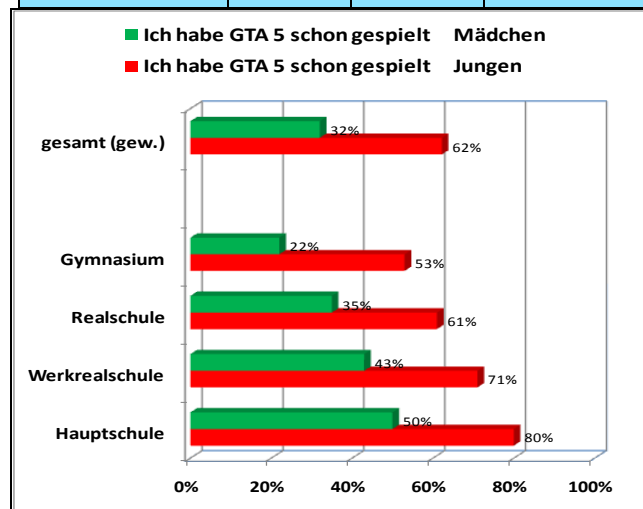
	GTA V schon gespielt Nov./Dez. 2013	GTA IV schon gespielt Nov./Dez. 2008
Jungen	62%	53%
Mädchen	32%	17%
Ju+Mä	47%	35%

Im Jahre 2008 hatte rund ein Drittel der Schüler den damaligen Mainstreamshooter GTA IV bereits gespielt. **Der Shooter des Jahres 2013 - GTA V - wurde jedoch gerade mal zwei Monate nach der Markteinführung vom September 2013 bereits von fast jedem(r) zweiten Schüler(in) des 8. Schuljahres gespielt** und das, obwohl es aus „technischen Problemen“ noch keine PC-Version gibt! Die Anteile bei den Jungen sind im Vergleich zur Erstbefragung zu GTA IV vor fünf Jahren um 9% höher, bei den Mädchen sogar um 15%. Ihr Anteil hat sich nahezu verdoppelt! (Die Vergleichbarkeit der beiden Stichproben wurde überprüft: sie ist gegeben.)

Frage an die Schüler/innen:

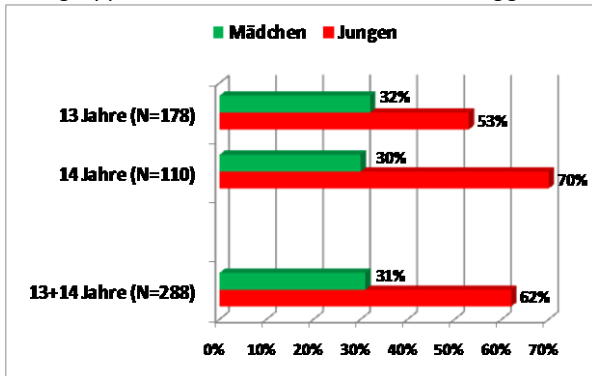
#### Ich habe GTA V schon gespielt (egal wie lange) nach Schularten und Geschlecht - alle Altersgruppen

	Jungen	Mädchen	Ju+Mä
Förderschule	80%	25%	56%
Hauptschule	80%	50%	71%
Werkrealschule	71%	43%	60%
Realschule	61%	35%	46%
Gymnasium	53%	22%	36%
gesamt (gew.)	62%	32%	47%
<b>GTAIV 2008</b>	<b>53%</b>	<b>17%</b>	<b>35%</b>



## GTA V schon gespielt (egal wie lange) nach Altersgruppen und Geschlecht

Alle Schularten. Die zahlenmäßig gering besetzten Altersgruppen 12, 15 und 16 Jahre wurden weggelassen.



Während bei den Jungen ein starker Anstieg der Nutzung von GTA V zwischen 13 und 14 Jahren zu beobachten ist (von 53% auf 70%), spielen etwa genau so viele Mädchen der beiden Altersgruppen genauso häufig (32% zu 30%).

## Medium mit dem GTA V gespielt wird:

Bezug: alle Spieler/innen, die GTA V schon gespielt haben (N=140)

mit Konsole	89%
Konsole+online	11%

## GTA V-Besitz:

Bezug	Jungen	Mädchen	Jungen und Mädchen
GTA V-Spieler	51%	56%	53%
alle Schüler	31%	18%	24%
GTA IV (2008)	17%	5%	11%

Davon spielen 8% GTA V vorwiegend online.

Jeder vierte Schüler aus dem 8. Schuljahr besitzt GTA V selbst (24%). Von den Spielern ist es jeder zweite (53%).

Im Jahre 2008 bei GTA IV waren es nur 11% von allen Schülern/innen. Davon bei den Jungen 17% und bei den Mädchen 5%.

## Elterliches Spielverbot für GTA V ?

### Jungen und Mädchen:

Bei 81 von 131 GTA V-spielenden Kindern ist es den Eltern egal ob ihr Kind diesen erst ab 18 Jahren freigegebenen Egoshooter spielt. Das sind 62%.

## Nach Geschlecht getrennt:

**Jungen:** Bei 56% GTA V-spielender Jungen ist es den Eltern egal ob sie dieses für ihr Alter verbotene Spiel spielen („Meinen Eltern ist es egal“: „stimmt“).

**Mädchen:** 75% GTAV-Spielerinnen geben an, dass es ihren Eltern egal ist, ob sie dieses für ihr Alter verbotene Spiel spielen („stimmt“).

Interessant ist bei diesem Ergebnis, dass  $\frac{3}{4}$  der GTA V-spielenden Mädchen angeben, dass es ihren Eltern egal ist, während dies von nur 45% der Jungen gesagt wird. Vielleicht nehmen manche Eltern fälschlicherweise an, dass ihre Tochter an solchen brutalen Videospiele gar kein Interesse hat.

Die Fragestellung war „Meinen Eltern ist es egal ob ich GTA V spiele“: „stimmt“-, „stimmt nicht“? In der vorangegangenen Fragestellung zu unseren Nutzungsstudien (GTA IV, 2009, CoD-Modern Warfare 2, 2010 und CoD-Black Ops2, 2013) lautete es „Meine Eltern lassen mich GTA IV spielen“: „ja“-, „nein“? Dabei waren es bei den Achtklässlern rund 70-80% welche diese Frage mit „Ja“ beantworteten.

Mögliche Erklärung: Die Fragestellung mit „egal“ scheint entweder „zu scharf“ anzumuten oder die Kinder sind vorsichtiger geworden, diese ‚Laissez Fair-Haltung‘ der Eltern zuzugeben. Oder die Eltern sagen zumindest, das darfst du mit 13 noch nicht spielen, ziehen aber keine Konsequenzen bei Grenzüberschreitungen. Für eine moralische Bewertung dieser zwiespältigen Elterneinstellung ist eine Nutzungsstudie jedoch nicht der geeignete Ort.

**NUR:** den Nutzen haben vor allem diejenigen, die vor allem vor Weihnachten das große Geschäft mit brutaler Gewalt und Menschenrechtsverletzungen (\*) machen. Das raffinierte Marketingkonzept der Medienkonzerne geht alle Jahre wieder voll auf. Dieses Jahr (2013) hat ihre mit gigantischem Werbeaufwand betriebene Strategie mit „Grand Theft Auto V“ allerdings alles Bisherige in den Schatten gestellt, dank des erfolgreichen Geschäfts mit „Grand Theft Souls of Children and Youth“.

## Zusammenfassung der Ergebnisse:

- Im Vergleich zu GTA IV (2008) sind die Spieler/innen Anteile von GTA V (2013) stark angestiegen.
- Besonders auffällig ist der starke Anstieg bei den Mädchen.
- Die starke Zunahme gilt für alle befragten fünf Schularten.
- Die Spieleranteile steigen bei den Jungen zwischen 13 und 14 Jahren stark an, während sie bei den Mädchen gleich hoch um 30% bleiben.
- Nach Schularten getrennt, nehmen die Spieleranteile vom Gymnasium bis zu Haupt-/ Förderschule stark zu.
- Jeder vierte Schüler/in besitzt GTA V bereits selbst, bei den Spielern/innen ist es jede(r) zweite.
- Fast 2/3 der Eltern ist es egal ob ihr Kind GTA V spielt. Diese „Laissez-faire-Haltung“ ist allerdings besonders stark bei den Eltern der GTA V spielenden Mädchen verbreitet.

**Resümee:**

Der Jugendschutz ist so gut wie nicht existent. Die brutale Shooter spielenden Schüler/innen sind von Jahr zu Jahr jünger und die Zahl der Shooter spielenden Mädchen nimmt stark zu.

**Abschließender Kommentar**

Anlässlich der letztmals in Leipzig vor fünf Jahren stattgefundenen Computerspielmesse „Games Convention“ (2008) wurde in einer Mitteilung von Veranstaltern beklagt, dass der Anteil an **Computerspielerinnen** sehr gering sei, und dass man hierfür ein starkes Informationsdefizit und noch Berührungsängste verantwortlich mache. Es seien deshalb Anstrengungen erforderlich, dieses Defizit durch Unterstützung fortschrittlicher Medienpädagogen von Universitäten zu beheben. Diese Anstrengungen sind - was unsere Befragungsergebnisse nahelegen - anscheinend einige Jahre später auch bei brutalen Computerspielen sehr erfolgreich gewesen (\*\*).

Eine Realschülerin mit 13 Jahren vermerkt auf ihrem Fragebogen zu GTA V vom 17.12.2013 *„Ich geh lieber raus mit meinen Freunden“* und eine andere 14jährige aus derselben Klasse *„Ich unternehme lieber was mit Freunden“*. Einzelstimmen? Zwei von recht wenigen der befragten Schülerinnen, die sich dem Trend, es den GTA V spielenden Jungen gleichzumachen, widersetzen, und die sich dem Zwang eines unbedingt *„IN-SEIN-WOLLENS“* nicht unterwerfen. Dies wäre nämlich auch eine Art von Emanzipation, jedoch mit verheerenden Folgen. Lehrkräfte sollten dies unbedingt im Sozialkunde-, Ethik- oder Religionsunterricht thematisieren und sich nicht als Handlanger der eben erwähnten Medienpädagogen und derjenigen machen, die das große Geschäft mit der Gewalt betreiben.

Über GTA V gibt es bereits viel zu lesen. Informieren Sie sich darüber auf der Website des Vereins Mediengewalt e.V. [www.medien Gewalt.eu/BLOG](http://www.medien Gewalt.eu/BLOG)

---

(\*) <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/wasd-menschenrechte-in-kriegs-shootern-a-924707.html>

(\*\*) Seit 2009 findet die jährlich im August stattfindende Nachfolgemesse als GamesCom in den Kölner Messehallen statt, mit zuletzt 340.000 Besuchern.

## Kurzfragebogen in 8. Klassen zu Grand Theft Auto 5 (GTA 5)

Schulart: ..... Klasse:..... Geschlecht: m..... w.....

Datum:.....

Alter (Jahre):.....

### Videospiel GTA 5

Im September 2013 wurde Grand Theft Auto 5 auf den Markt gebracht. Dieses Videospiel wurde seither sehr häufig verkauft. Wir möchten gerne wissen, ob Du dieses Videospiel kennst und bereits spielst.

Beantworte dazu bitte folgende Fragen (ankreuzen):

1. a) Ich habe GTA 5 schon gespielt (egal wie lange):  JA ...  NEIN ...

b) Ich benutzte dazu die  Konsolenversion.....  die Computerversion.....  online Version....

2. Ich besitze GTA 5 selbst:  Konsolenversion.....  Computerversion.....  über Onlinezugang.....

3. Meinen Eltern ist es egal ob ich GTA 5 spiele:  stimmt.....  stimmt nicht.....

4. Welche(s) Computer-/Videospiel(e) spielst Du sonst am liebsten?

a) ..... b)..... c).....