

COMPUTER- UND ONLINESPIELE AUF EINEN BLICK

Computer- und Onlinespiele werden in ganz unterschiedlicher Weise diskutiert: als Bestandteil (jugendlicher) Subkulturen, als Lern- und Freizeitmedium für Jung und Alt, als Gewaltauslöser und Suchtmittel, als Konvergenzmedium und nicht zuletzt als Wirtschaftsfaktor, dessen Bedeutung über die eigene Branche hinausreicht.

„Computer- und Onlinespiele auf einen Blick“ erklärt, was Computer- und Onlinespiele sind und welche Chancen und Risiken sie begleiten, spricht mögliche Medienwirkungen an, präsentiert medienpädagogische Ansätze für die Praxis und benennt weiterführende Informationsangebote.

WAS SIND COMPUTER- UND ONLINESPIELE?

Das Spielen findet bei Computer- und Onlinespielen nicht im Gelände oder auf einem Brett statt, sondern auf dem Bildschirm eines Spielautomaten, auf einer stationären Konsole, die an das TV-Gerät oder einen Monitor angeschlossen wird, einem PC oder einer mobilen Kombination aus Bildschirm und Konsole im Taschenformat („Handheld“). Auch für Mobiltelefone gibt es Spiele, die einem zwischendurch die Zeit vertreiben – oder rauben. Computer- und Onlinespiele können weiterhin danach unterschieden werden, ob sie im Einzel- oder Mehrspielermodus angelegt sind oder sich gar Hunderttausende (online) beteiligen können.

Genrekunde

Bei Spielen wird unterschieden nach Spielregeln – etwa hinsichtlich der Zeitvorgaben – und nach Genre beziehungsweise Spielhandlung:

- In Denkspielen müssen Rätsel oder Aufgaben gelöst werden, Hintergrund und Aufmachung sind eher nebensächlich. „Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging“ ist ein Beispiel dafür.
- Eine gute Hand-Augen-Koordination fordern einfache Geschicklichkeitsspiele, die aus den „Arcade-Games“, also Spielen auf Automaten in Spielhallen, entstanden sind. Gerade „Jump’n’Run-Spiele“ wie etwa „Super Mario“, bei denen Hindernisse überwunden werden müssen, sind ein typisches Beispiel hierfür.
- Zu den Actionspielen gehören „Shooter“, bei denen menschenähnliche Gegner („bots“), Monster oder Gegenstände getroffen werden müssen. Ego-Shooter, wie etwa „Counterstrike“, zeigen das Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive. Sonst herrscht eher die über allem schwebende Beobachterperspektive vor.
- Technik-Simulationen sind etwas für Hobbypiloten oder -kapitäne. Andere Simulationen stellen Sportarten, Kampfsitu-

ationen, wirtschaftliche oder ökologische Herausforderungen nach. Hier wird das vernetzte Denken und häufig eine taktische Herangehensweise gefordert, weshalb sie teilweise auch als Strategiespiele bezeichnet werden. „Die Sims“ oder „Anno 1701“ gehören dazu.

- „Adventures“ sind mit Abenteuerfilmen vergleichbar. Dazu zählen „Monkey Island“ oder „Syberia“. Ähnlich einer antiken Heldensaga müssen die Spielfiguren Prüfungen bestehen und Rätsel lösen. Am Ende erfolgreich absolvierter Missionen (engl. „Quests“) steht dann ein bestimmtes Ziel und es heißt: „game over“.
- Auch bei Online-Rollenspielen, wie zum Beispiel „World of Warcraft“, werden Missionen erfüllt, wobei sich Spielregeln üblicherweise beschränken auf die – erweiterbaren, aber letztlich limitierten – Handlungskompetenzen und die Ausstattung einzelner Figuren beziehungsweise auf deren Spielwelten. Bevölkert werden diese durch andere Mitspieler, die, zu Teams („Clans“) organisiert, strategisch geplante Missionen erfüllen. Ein endgültiges Ziel oder einen Endzustand gibt es nicht, die Spielwelten existieren immer weiter.

Bei aller Unterscheidung: Letztlich ist die Genre-Einteilung uneinheitlich, weil Genres miteinander verknüpft sind und teils ineinander übergehen. Das gilt insbesondere für Lernspiele, die auch „Ernsthafte Spiele“ (engl. „serious games“) genannt werden. Sie versuchen, Lerneffekte spielerisch zu erzielen, etwa in Form von Denkspielen oder Simulationen. Auch Shooter-Elemente werden manchmal in Lernumgebungen als unterhaltsame „Belohnungen“ eingepasst.

Wer spielt womit?

In jedem dritten deutschen Haushalt steht eine Spielkonsole, in jedem zweiten ein Computer. An diesen Geräten spielen Erwachsene, Jugendliche und zunehmend auch Kinder. Elektronische Spiele sind inzwischen genauso selbstverständlich geworden wie klassische Gesellschaftsspiele oder andere Freizeitangebote. Die Absatz-

mekonet Dokulinks

Mit seinem neuen Dokulink-Service möchte **mekonet** Sie dabei unterstützen, komplexe Internetadressen leichter erreichen zu können, auf die wir in unseren Materialien hinweisen. Hinter dem Texthinweis „Dokulink“ finden Sie jeweils eine zugehörige Nummer zum Angebot. Wenn Sie dieses Angebot aufrufen möchten, tippen Sie die Nummer in das Eingabefeld auf unserer Internetseite unter www.mekonet.de/dokulink ein. Sie werden dann automatisch zum entsprechenden Angebot weitergeleitet.

Literatur und Links:

- Computerspiele – Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 1. Hrsg.: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Düsseldorf) 2008. 24 Seiten: **Dokulink 913597**

- Das Materialpaket „Aufwachsen in Actionwelten“ liefert Informationen zu gewalthaltigen Computerspielwelten sowie zur Mehrfachvermarktung von Actionangeboten auf dem Medien- und Konsummarkt. Entwickelt wurde es vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) und der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern (AJ). Zu beziehen über die Kopaed Verlags GmbH oder über die Aktion Jugendschutz: **Dokulink 483065**
- Wolfram Hilpert: Reiz und Risiken von Computerspielen. Hrsg.: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2006): **Dokulink 595721**
- Maria von Salisch, Astrid Kristen, Caroline Oppl: Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Kohlhammer Verlag (Stuttgart) 2007. 212 Seiten. ISBN 978-3-17-019403-8. 28,00 EUR.

zahlen belegen: Anders als in den Jahren zuvor war in 2007 erstmals nicht mehr der PC (23,1 Millionen Stück) die wichtigste Spielplattform, sondern die Konsolen und Handhelds (zusammen 26,8 Millionen Stück), so der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU).

Die Nutzung von Computerspielen beschränkt sich nicht nur auf junge Zielgruppen, wie die Studie „Spielplatz Deutschland“ belegt, die gemeinsam mit Jung von Matt und dem Spielemagazin GEE von Electronic Arts herausgegeben und von der Hamburg Media School wissenschaftlich betreut wurde. Nach deren Typisierung ist die Gruppe der sogenannten Freizeitspieler mit 54 Prozent die bei weitem größte und mit einem Durchschnittsalter von 44 Jahren auch älteste Nutzergruppe. Demnach ist der Durchschnittsspieler volljährig und überwiegend berufstätig. Außerdem ist nahezu die Hälfte dieser Gruppe weiblich. Der Durchschnittsspieler spielt nur gelegentlich und bevorzugt dann Sport- und Rennspiele. Die wirklich intensiv spielenden fünf Prozent der sogenannten Zocker sind überwiegend unter 30 Jahre, eher männlich, aber nicht unbedingt jugendlich, wie oft vermutet wird: Typische „Zocker“ sind um die Zwanzig, gehen noch zur Schule oder sind mit der Ausbildung beschäftigt.

Heranwachsende Jungen suchen den Wettkampf, wollen sich ausprobieren und interessieren sich deshalb bevorzugt für Action- oder Adventure-Spiele. Für junge Menschen sind Rollenspiele attraktiv, weil sie sich noch in ihrer Persönlichkeit entwickeln und hierfür Vorbilder suchen. Computerspiele bieten hierfür viele verschiedene Lesarten an, die allerdings viel stärker von Jungen als von Mädchen genutzt werden. Heranwachsende Mädchen nutzen deutlich seltener den Computer zum Spielen als Jungen, bevorzugen dann aber mehrheitlich Strategiespiele oder Simulationen, aber auch einfache

Jump'n'Run-Spiele. Rollenspiele werden von Jungen und Mädchen gleichermaßen gern gespielt.

Was wird gespielt?

Schon seit Jahren rangieren Denk-, Strategie- und Geschicklichkeitsspiele sowie Sportsimulationen in Deutschland auf den vorderen Plätzen. Gewalthaltige Spiele finden laut Verkaufstatistiken wenig Nachfrage. Bislang fehlen Belege, dass gewalthaltige oder gar indizierte Spiele (ohne USK-Kennzeichnung) illegal stärker verbreitet sind als legal vertriebene. Dennoch gibt es in der Praxis Anhaltspunkte dafür, dass Jugendliche durchaus Spiele spielen, die gewalthaltig und für ihr Alter ungeeignet sind. Daher ist es notwendig, dies in der Arbeit mit Jugendlichen zu thematisieren.

KOMPETENZERWERB UND MEDIENWIRKUNG

Welche Kompetenzen Computer- und Onlinespiele trainieren, variiert je nach Spielgenre und geschieht teils gezielt, teils ungezielt. Das Spektrum reicht von der Vermittlung eher technischer Fähigkeiten (Umgang mit Software und Fingerfertigkeiten), über bestimmte Handlungsmuster (mentale Flexibilität oder ökonomische Rationalität), generelle geistige Fähigkeiten (abstraktes Denken oder auch räumliches Vorstellungsvermögen) bis hin zu emotionalen Grundhaltungen (Agressivität und Gewaltneigungen).

Dass Computer- und Onlinespiele eine Wirkung erzielen, ist anzunehmen. Allerdings ist nicht eindeutig geklärt, wie sie wirken. Uneinigkeit herrscht auch darüber, welche Kompetenzen sie tatsächlich vermitteln beziehungsweise ob diese alltagsrelevant sind.



Individuelle Medienwirkung

Der Blick auf die Mediennutzung verdeutlicht: Mediennutzer(innen) versuchen bei der Medienwahl, ihre Bedürfnisse und Interessen zu befriedigen, indem sie bestimmte Medienwirkungen – soweit von ihnen beeinflussbar – zulassen oder sich ihnen entziehen, wenn ihnen nicht entsprochen wird. Aber Achtung: Das bedeutet nicht, dass alle Individuen von Anfang an automatisch medienkompetent handeln, auch wenn selbst Kinder bestimmte Medienkompetenzen bereits mitbringen, die Schritt für Schritt ausgebaut und ergänzt werden (müssen).

Die Auswahl des Mediums, bestimmte Persönlichkeitsmerkmale, individuelle Präferenzen und biografische Einflussfaktoren bedingen die letztendliche Wirkung der Mediennutzung. Bei Heranwachsenden spielen Identitätsentfaltung und soziale Anerkennungsprozesse in diesem Prozess ebenfalls eine Rolle.

Falsche Methoden?

Viele Medienwirkungsanalysen sind methodisch zweifelhaft, weil sie vielfach Medienwirkungen anhand einmaliger Befragungen oder statistischer Erhebungen untersuchen. Kann hier ein Zusammenhang hergestellt werden – egal ob positiv oder negativ – wird er als bestätigt ausgewiesen. Wirkungen, also Verhaltensänderungen, lassen sich aber nur durch Langzeitbeobachtungen und nicht durch punktuelle Analysen nachweisen.

Die Wirkung des TV-Konsums ist über einen längeren Zeitraum untersucht worden. Von einigen wenigen Ausnahmen abgesehen, liegen Erfahrungen mit Computer- und Onlinespielen aber noch nicht vor. Sie sind als Phänomen einfach zu unerforscht bzw. finden erst jetzt ein Massenpublikum. Kurzfristige Analysen, die medienwirk-

sam zugespitzt werden, sollten von der oftmals zweifelhaften Methodik nicht ablenken, auch wenn hierfür ein breiter Hintergrund an empirischen Daten bemüht wird.

Medienspezifika beachten

Die zielgruppenspezifischen Einflussfaktoren treffen auf bestimmte mediale Besonderheiten, die beim Konsum von Bildschirmspielen eine Rolle spielen: Spieler(innen) können mit Hilfe von Bildschirmspielen ihren „Gefühlshaushalt“ beeinflussen, egal ob sie aus Langeweile spielen oder einfach mal abschalten und entspannen wollen.

Langeweile und Frust werden – idealerweise – durch die funktionalen Abläufe im Spiel in spürbare Erfolge und Lustgewinn verwandelt. Sie finden Ihren Höhepunkt im Erlebnis des „Flow“. Flow beschreibt das Eintauchen in Computerspielwelten, welches mit der lustvollen Kompetenzerfahrung der Spielbeherrschung (Macht und Kontrolle) verknüpft ist und eine große Sogwirkung ausüben kann. Aus der Spielbeherrschung kann dann die Beherrschung durch das Spiel werden.

Spielend Lernen?

Gerade das Eintauchen lässt viele Expert(inn)en daran zweifeln, ob Bildschirmspiele Lernprozesse auslösen können beziehungsweise ob die dort erworbenen Kompetenzen sich nicht auf den virtuellen Bereich der Spielwelten beschränken.

Ob und inwieweit Transfers stattfinden (können), wird daher noch untersucht; dass Lernprozesse stattfinden, indem das alltägliche und das virtuelle Rollenverständnis beziehungsweise Rollenvorgaben reflektiert werden, soll dabei nicht ausgeschlossen werden. Die Forschung, ob und was man aus und mit Bildschirmspielen erlernen kann, steht aber noch am Anfang.

Literatur und Links:

- Alterskennzeichnungen der USK, Informationen zur Anwendung, Prüfstatistiken und eine Genrekunde: www.usk.de
- Studie „Spielplatz Deutschland“: **Dokulink 573447**
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU); Marktzahlen 2007: **Dokulink 750258**
- Präsentation von Jürgen Fritz „Bildschirmspiele zwischen Lust und Frust“: **Dokulink 729289**
- Die Broschüre „Computerspiele – 20 Fragen und Antworten zu gesetzlichen Regelungen und zur Medienerziehung“ kann kostenlos beim BPJM bestellt oder als PDF heruntergeladen werden: **Dokulink 885765**
- Eine Vielzahl empfehlenswerter Spiele finden sich in der Spieledatenbank des Internet-ABC: **Dokulink 399855**
- Eine Broschüre der WDR Wissenschaftssendung „Quarks & Co“ zeigt, wie sich der Umgang mit Computern und Bildschirmspielen auf die kindliche Psyche auswirkt. Sie bietet Orientierungshilfe bei der Frage, in welchem Alter Kinder welche Medien verstehen und begreifen können. Daneben findet sich eine Checkliste für Eltern zur Computersucht, entwickelt von der Suchtforschungsgruppe der Universität Mainz: **Dokulink 984455**
- Online-Dossier des Spieleratgeber NRW zu Online Browser Games: **Dokulink 956113**
- Im Flyer „Computerspiele Tipps“ der EU-Initiative www.klicksafe.de finden Eltern Informationen darüber, worauf sie achten sollten und wo sie sich informieren können: **Dokulink 261884**

COMPUTER- UND ONLINESPIELE WERFEN FRAGEN AUF

In der öffentlichen Diskussion tauchen immer wieder spezielle Fragestellungen auf. Insbesondere dann, wenn es zu extremen und gewalttätigen Handlungen (zum Beispiel Amokläufen) gekommen ist und diese mit exzessiver Nutzung von Gewaltspielen in Zusammenhang gebracht werden. Neben der Gewaltdiskussion spielen auch andere Fragestellungen eine Rolle. Negative Wirkungsannahmen dominieren zur Zeit die Diskussion. Hier können medienpädagogische Projekte eine konstruktive Auseinandersetzung bieten.

Machen Spiele aggressiv?

Hier stellt sich das Ursache-Wirkungs-Problem, eine eindeutige Beeinflussung nachzuzeichnen. Zu viele Faktoren kommen zusammen: soziales Umfeld, psychische Disposition usw. Das Fazit auch der aktuelleren Medienwirkungsforschung ist: „Es kommt darauf an“. Entsprechend „vorbelastete“ Spieler(innen) machen Spiele aggressiv beziehungsweise aggressiver. Sie bilden jedoch die Ausnahme.

Sind Spiele Zeitfresser?

Wer (Frei-)Zeit mit dem Spielen am Bildschirm verbringt, dem kann diese Zeit anderswo fehlen – zum Treffen mit den Freunden oder einem Ausflug mit der Familie. Es gilt abzuwägen, was die zeitliche Investition in Bildschirmspiele bringt. Dass sie immer populärer werden, spricht für eine hohe zeitliche „Investitionsbereitschaft“ auf Seiten der Nutzer(innen).

Als besonders zeitintensiv werden die sogenannten Browser-Games betrachtet, wie etwa „Ogames“. Das sind Spiele, die ohne aufwendige Installation im Inter-

net gespielt werden können. Daher ist der Zugang besonders einfach. Teilweise bieten sie Spielwelten mit aufwendigen 3D-Grafiken. Echtzeitmodi führen hierbei zu zeitintensiven Spielzügen und unter Umständen zur Ausrichtung des Tagesablaufs am Spielgeschehen – der Beginn des Kontrollverlusts?

Fördern Spiele das Schulversagen?

Auch hier gilt: Wer viel Zeit mit dem Spielen am Bildschirm verbringt, dem kann diese Zeit für das Erledigen von Hausaufgaben und zur Unterrichtsnach- und -vorbereitung fehlen. Zudem mehren sich die Hinweise, dass intensives Spielen emotional aufwühlender Bildschirmspiele Heranwachsende bei der Verarbeitung von Lerninhalten beeinträchtigt. Erziehungsmaßnahmen müssen hier für eine klare Trennung sorgen und Phasen der Entspannung gewährleisten.

Machen Spiele süchtig?

Noch ist die Computerspielsucht nicht allgemein als Verhaltenssucht anerkannt, auch wenn die öffentliche Diskussion den Anschein vermittelt. Bei aller gebotenen Sensibilität ist die Suchtdiagnose und -therapie das Feld von Expert(inn)en.

Gerade für Kinder und Jugendliche gilt: Vor der Sucht steht lange Zeit ein exzessiver Konsum. Intensive Phasen des Medienkonsums können gerade bei Heranwachsenden Monate dauern, dann aber schnell wieder zu Ende sein oder etwa in sportliche Beschäftigungen umschlagen. Interesse und intensive Gespräche können hier Hilfestellungen leisten. Bei jungen Erwachsenen, etwa im Übergang von Schule und Beruf, ist der exzessive Spielkonsum kritischer zu bewerten, aber auch schwieriger zu beeinflussen, weil Sanktionsmöglichkeiten schwinden.

TIPPS FÜR DIE MEDIENPRAXIS

Wo finden sich weiterführende Informationen? Welche Bildschirmspiele sind empfehlenswert? Wie lassen sie sich in die medienpädagogische Arbeit integrieren? Gerade in NRW finden sich hierfür zahlreiche Hilfestellungen und gute Beispiele.

- Die Handreichung **mekonet** kompakt – „Medienbildung in der Familie auf einen Blick“ beleuchtet Formen der Medienkompetenzförderung in der Familie, bündelt Literatur, Beispiele für Methoden der Ansprache, Anlaufstellen und hilfreiche Tipps für Multiplikator(inn)en der Medienbildung, gerade auch zu (empfehlenswerten) Bildschirmspielen und zum Jugendmedienschutz: **Dokulink 864887**
- Tiefgehende Erkenntnisse sowie zahlreiche Tipps für die Medienerziehung bieten die Vorträge und das Diskussionspanel der **mekonet** Fachtagung „Neue Medien – neue Spiele: Computer- und Onlinespiele im Visier“ aus dem Jahr 2008: **Dokulink 677066**
- Einen spielerischen Ansatz zu Computerspielen bietet das „Medienkompetenz-Quiz“ auf media.nrw, der Informationsplattform der Landesregierung über den Medienstandort NRW. Neben einem Selbsttest zu vielen Aspekten des Computerspielens finden sich hier auch weiterführende Informationen zum Thema: **Dokulink 261743**

Gutes Spiel

- Häufig greifen Serious Games soziale und politische Anliegen auf. Eines der bekanntesten Beispiele ist „Food Force“, ein Spielprogramm des Welternährungsprogramms, ein anderes „Genius“, das mehrfach ausgezeichnete Spiel der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), herausgegeben vom Cornelsen Verlag. Mit „ecopolicy“ stellt die bpb im Rahmen des Wettbewerbes „ecopolicyade“ ein Angebot zur Verfügung, dass das Denken in vernetzten Zusammenhängen schulen soll.
Food Force: **Dokulink 523983**
Genius: **Dokulink 138047**
ecopolicy: **Dokulink 135389**

- Für Erziehende finden sich beim Internet-ABC hilfreiche Empfehlungen für zielgruppengerechte Computerspiele: www.internet-abc.de

Nachgemacht

- Simulationen anderer Art bieten zahlreiche Projekte, die Bildschirmspiele aus der Virtualität ins Hier und Jetzt übertragen und von deren Popularität profitieren: Aus einem Jump'n'Run-Spiel wird dann schnell ein Action-Parcours in einer Turnhalle, ein Feuerwehr-Spiel auf dem PC zum Ausgangspunkt für einen Besuch bei der lokalen Feuerwehr. Diese und andere Beispiele unter **Dokulink 509419**
- Jens Wiemken hat mit „Hardliner – Zeit für Helden“ ein nachahmenswertes Modell zum pädagogischen Umgang gerade auch mit gewalthaltigen Bildschirmspielen in und außerhalb der Schule entwickelt: **Dokulink 706499**

Selbst ausprobieren

- Wer selbst einmal zum Joystick gegriffen hat, für den kann die Faszinationskraft von Spielen etwas nachvollziehbarer werden. Schulungs- und Qualifizierungsmöglichkeiten bietet Spielraum – Institut (der FH Köln) zur Förderung von Medienkompetenz. Die Initiative Eltern und Medien bietet Informationsabende für Eltern zum Thema Computerspiele an.
Spielraum: **Dokulink 636180**
Eltern und Medien: **Dokulink 169826**

NOCH FRAGEN?

Weiterführende Informationen und Links zum Thema Bildschirmspiele finden Sie unter www.mekonet.de im „Grundbaukasten Medienkompetenz“ hinter dem Knotenpunkt „Für Alle/Technik, Programme, Anwendungen“. Oder fragen Sie das Projektbüro **mekonet** nach weiteren Literaturtipps.

Weiterführende Informationen bietet die Website www.mekonet.de.

KONTAKT

mekonet – Medienkompetenz-Netzwerk NRW
Medienbildung für Multiplikatoren

Projektbüro **mekonet**
c/o ecmc
Europäisches Zentrum
für Medienkompetenz GmbH
Bergstr. 8
45770 Marl

Tel: +49 (0) 2365 9404-48

Fax: +49 (0) 2365 9404-29

E-Mail: info@mekonet.de

Internet: www.mekonet.de

Der Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen



>lfm:
Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)



ecmc

Die Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen haben **mekonet**, das Medienkompetenz-Netzwerk, initiiert und beauftragt. Die ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH ist mit der Projektleitung von **mekonet** betraut. Das Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung der ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, der Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen unzulässig und strafbar.

Haftungsansprüche gegen die ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, die Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, die sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, welche durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen oder durch fehlerhafte und unvollständige Informationen verursacht wurden, sind vollumfänglich ausgeschlossen, sofern seitens der ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, der Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen kein nachweisliches vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.