



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 (engl. „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“ – Automaten-Spielen in Spielhallen – entstanden sind. „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 menschliche oder menschenähnliche Gegner („bots“), Monster oder Gegenstände getroffen werden müssen. Ego-Shooter, wie etwa „Counter-Strike“, zeigen das Spielge-

mekonet Dokulinks

Mit seinem 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.

Alternativ können Sie den Dokulink auch direkt aufrufen, indem Sie nach mekonet.de/d/ die jeweilige Nummer des Dokulinks in die Webadresse einfügen, also zum Beispiel mekonet.de/d/123456.

Literatur und Links

- Tarik Ahmia: Neue Kunden, neue Ansprüche: Social Gaming Summit in Berlin. Deutschlandfunk (11.05.2011).
Dokulink 183689
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BUI) (2012): Marktzahlen.
Dokulink 321234
- Dieter Dörr, Christoph Klimmt, Gregor Daschmann (Hrsg.) (2011): Werbung in Computerspielen: Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 70. Berlin.
ISBN 978-3-89158-556-6
- Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 66. Berlin.
ISBN 978-3-89158-546-7

schehen aus der Ich-Perspektive statt der sonst üblichen Beobachterperspektive.

- Technik-Simulationen sind etwas für Hobbypiloten oder -kapitäne. Andere Simulationen stellen Sportarten, Kampfsituationen, wirtschaftliche oder ökologische Herausforderungen nach. Hier sind 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.
- Auch bei Online-Rollenspielen, wie zum Beispiel „World of Warcraft“, werden Missionen erfüllt, wobei sich Spielregeln üblicherweise auf die – erweiterbaren, aber letztlich limitierten – Handlungskompetenzen und die Ausstattung einzelner Figuren beziehungsweise auf deren Spielwelten beschränken. 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, spielerisch Lerneffekte zu erzielen, etwa in Form von Denkspielen oder Simulationen. Auch Shooter-Elemente werden manchmal in Lernumgebungen als unterhaltsame „Belohnungen“ eingepasst.

Wer spielt womit?

Computer oder Laptop stehen mittlerweile in jedem deutschen Haushalt, in dem Jugendliche aufwachsen; etwa drei Viertel sind mit einer Spielekonsole ausgestattet. Etwa jeder fünfte Jugendliche nutzt sein Mobiltelefon regelmäßig als tragbare Spielstation (JIM 2011). Elektronische Spiele sind inzwischen genauso selbstverständlich geworden wie klassische Gesellschaftsspiele oder andere Freizeitangebote.

Nach Zahlen des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BUI) und der Gesellschaft für Konsumforschung (gfk) spielt in Deutschland jeder Dritte mehrmals pro Monat Computer- und Videospiele. Online- und Browsergames spielt jeder vierte Deutsche. Männer spielen etwas mehr als Frauen, aber diese holen auf: Social Games wie Facebooks Farmville werden zu 70 Prozent von Frauen gespielt (Ahmia 2011). Gespielt wird in jedem Alter, vor allem aber in der Gruppe der Teenager: drei Viertel der zehn bis 19-Jährigen spielen mehrfach pro Monat (BUI 2012). Und auch unter den Kindern ab sechs spielt mehr als die Hälfte zumindest gelegentlich an Konsole oder PC (KIM 2010). Der Anteil der extremen Spieler(innen) unter Jugendlichen, die nach eigenen Angaben mehr als vier Stunden am Tag spielen liegt bei drei Prozent (JIM 2011).

Dabei unterscheiden sich die Nutzungsgewohnheiten von Jungen und Mädchen deutlich: Während über die Hälfte der Jungen zwischen zwölf und 19 Jahren täglich oder mehrmals pro Woche Konsolen- oder Computerspiele spielt, sind es bei den gleichaltrigen Mädchen nur



15 Prozent. Auch die Nutzungsdauer unterscheidet sich deutlich: Männliche Computerspieler spielen zum Beispiel an Wochenenden mit rund zwei Stunden doppelt so lang wie Mädchen. Bei Jungs ist der Fußballsimulator „FIFA“ am beliebtesten (29 %), gefolgt vom Shooter „Counter-Strike“ und dem Autorennspiel „Need for Speed“. Junge Computerspielerinnen mögen am liebsten „Die Sims“ (30 %), das Karaoke-Spiel „Sing-Star“ und „Wii-Sports“ (JIM 2011). Die Spielehelden der Jüngeren sind zudem „Mario“ und „Pokémon“ (KIM 2010).

Computerspiele und Jugendschutz

81 Prozent der männlichen Computerspieler und etwa jedes dritte Mädchen haben schon einmal Spiele gespielt, von denen sie wussten, dass sie für ihr Alter noch nicht als geeignet eingestuft werden (JIM 2011). Daher ist es notwendig sowohl Kinder als auch Eltern über die gesetzlichen Bestimmungen und die Prüfsiegel aufzuklären. Die Alterseinstufung von Computerspielen nach den Kriterien des Jugend(medien)schutzes (JuSchG/JMStV) übernimmt in Deutschland die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Sie prüft unabhängig von den Herstellern Spiele, die auf Trägermedien verbreitet werden und seit Herbst 2011 auch Onlinespiele auf ihre Eignung und vergibt Siegel für fünf Altersgruppen.

In Europa existiert zusätzlich die PEGI-Kennzeichnung, die aber von den Herstellern selbst vorgenommen wird. In Deutschland gesetzlich und für den Handel verbindlich ist nur das USK-Siegel. Pädagogische Empfehlungen sind beide Kennzeichnungen nicht: Sie geben lediglich das Alter an, ab dem das Spiel nicht mehr als entwick-

lungsbeeinträchtigend gilt, nicht ab wann der Inhalt des Spiels für diese Altersgruppe sinnvoll ist. Zunehmend zum jugendschutzrechtlichen Problem werden auch nicht gekennzeichnete In-Game-Werbung und Abofallen bei vermeintlich kostenlosen Onlinespielen.

KOMPETENZERWERB UND MEDIENWIRKUNG

Welche Kompetenzen Computer- und Onlinespiele trainieren, variiert je nach Spielgenre. 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 (Aggressivität und Gewaltneigungen).

Dass Computer- und Onlinespiele eine Wirkung haben, 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

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. Das bedeutet allerdings nicht, dass alle Individuen von Anfang an automatisch

COMPUTER- UND ONLINESPIELE AUF EINEN BLICK

Literatur und Links

- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (2010): Best-Practice-Kompass Computerspiele im Unterricht. Düsseldorf.
Dokulink 932283
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011): KIM-Studie 2010: Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland.
Dokulink 936637
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2011): JIM-Studie 2011: Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.
Dokulink 157467
- IM BLICKPUNKT: Games (2011) setzt sich mit den vielfältigen Aspekten des Online-, Konsolen und Computerspielens auseinander. Die Reihe im Blickpunkt wird mit Mitteln der Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen unterstützt.
Dokulink 748790
- Alterskennzeichnungen der USK, Informationen zur Anwendung, Prüfstatistiken und eine Genrekunde.
www.usk.de
- Die Bundeszentrale für politische Bildung bietet in Kooperation mit dem ComputerProjekt Köln e.V. Informationen und Diskussionsmöglichkeiten für Pädagog(inn)en, Eltern und Gamer.
www.spielbar.de
- Der Spielerratgeber NRW testet, beschreibt und beurteilt aktuelle Games sowie Spieleklassiker nach pädagogischen Maßstäben. Außerdem gibt es auf der Seite Basiswissen und Neuigkeiten zum Thema Computerspiele.
www.spieleratgeber-nrw.de

medienkompetent handeln, auch wenn schon Kinder bestimmte Medienkompetenzen mitbringen, die Schritt für Schritt ausgebaut und ergänzt werden (müssen).

Die Auswahl des Mediums, bestimmte Persönlichkeitsmerkmale, individuelle Präferenzen und biografische Einflussfaktoren bedingen die letztendliche Medienwirkung. Bei Heranwachsenden spielen auch Identitätsentfaltung und soziale Anerkennungsprozesse eine Rolle.

Falsche Methoden?

Viele Medienwirkungsanalysen sind methodisch zweifelhaft, da 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 solche Untersuchungen zu Computer- und Onlinespielen aber noch nicht vor. Sie sind als Phänomen einfach zu unerforscht beziehungsweise finden erst jetzt ein Massenpublikum.

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“, des Eintauchens in Computerspielwelten mit der lustvollen Kompetenzerfahrung von Spielbeherrschung (Macht und Kontrolle), die 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 zwischen virtueller und realer Welt stattfinden (können), wird daher noch untersucht. Hier steht die Forschung noch am Anfang.

COMPUTER- UND ONLINESPIELE WERFEN FRAGEN AUF

Computer- und Onlinespiele sind immer wieder Gegenstand der öffentlichen Diskussion. Insbesondere dann, wenn es zu extremen und gewalttätigen Handlungen (zum Beispiel Amokläufen) gekommen ist und

COMPUTER- UND ONLINESPIELE AUF EINEN BLICK

diese mit exzessiver Nutzung von Gewaltspielen in Zusammenhang gebracht werden. Neben der Gewaltdiskussion spielen aber auch andere Fragestellungen eine Rolle. Negative Wirkungsannahmen dominieren dabei augenblicklich die Diskussion.

Machen Spiele aggressiv?

Hier stellt sich das Ursache-Wirkungs-Problem, denn viele Faktoren kommen zusammen: soziales Umfeld, psychische Disposition und so weiter. 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.

Wann wird viel zu viel?

Wer (Frei-)Zeit mit dem Spielen am Bildschirm verbringt, dem kann diese Zeit anderswo fehlen – zum Treffen mit Freunden etwa, für die Erledigung von Hausaufgaben oder zur Unterrichtsnach- und -vorbereitung. Wenn Freundschaften leiden und Schulleistungen nachlassen, ist Achtsamkeit gefragt. Zudem gibt es 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(innen).

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 gehen oder in andere Beschäftigungen umschlagen. Interesse und intensive Gespräche können hier Hilfestellungen leisten. Bei jungen Erwachsenen ist der exzessive Spielkonsum kritischer zu bewerten und schwieriger zu beeinflussen, weil Sanktionsmöglichkeiten schwinden.

Als besonders zeitintensiv werden die sogenannten Browser-Games betrachtet, die ohne aufwendige Installation im Internet gespielt werden können. Echtzeitmodi führen hierbei zu zeitintensiven Spielzügen und unter Umständen zur Ausrichtung des Tagesablaufs am Spielgeschehen. Bei Social Games und Online-Rollenspielen kommt sozialer Druck durch Mitspieler(innen) oder Konkurrent(innen) hinzu – der Beginn des Kontrollverlusts?

TIPPS FÜR DIE MEDIENPRAXIS

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

- „mekonet kompakt – Medienbildung in der Familie auf einen Blick“ beleuchtet Formen der Medienkompetenzförderung in der Familie, benennt Literatur, Beispiele für Methoden der Ansprache, Anlaufstellen und gibt hilfreiche Tipps für Multiplikator(inn)en der Medienbildung. **Dokulink 947328**
- Das **mekonet** Online-Dossier „Computer- und Onlinespiele: Aktuelle Diskussionen, Studien, Initiativen und Materialien“ beschreibt aktuelle Ansätze für die Medienpraxis, stellt die wichtigsten Initiativen in NRW und aktuelle Studien vor. **Dokulink 750825**
- Einen spielerischen Ansatz zu Computerspielen bietet das Medienkompetenz-Quiz auf **www.mekonet.de/quiz**

Für Medienpädagog(inn)en und Eltern

- Die Broschüre „Elternabend Computerspiele“ von klicksafe gibt umfangreiche Informationen zur Computerspielnutzung Jugendlicher und unterstützt Medienpädagog(inn)en inhaltlich und methodisch bei der Planung und Durchführung von Informationsveranstaltungen für die Zielgruppe Eltern. **Dokulink 538773**
- Die Initiative „Eltern + Medien“ bietet die Vermittlung von Referent(inn)en für die Organisation von Informationsabenden für Eltern zum Thema Computerspiele an. **Dokulink 590730**
- Im Rahmen von Eltern-LAN-Partys erhalten Eltern die Möglichkeit, selbst Einblick in die virtuelle Welt des vernetzten Spielens zu bekommen. Angeboten werden diese von Turtle Entertainment, spielbar.de, dem Spieleratgeber NRW und von Spielraum, dem Institut zur Förderung von Medienkompetenz der Fachhochschule Köln. **Dokulink 489395**
- Für Erziehende finden sich beim Internet-ABC hilfreiche Empfehlungen für zielgruppengerechte Computerspiele. **Dokulink 482208**

Gutes Spiel

- Häufig greifen Lernspiele soziale und politische Anliegen auf. Eines der bekanntesten Beispiele ist „Food Force“, ein Spielprogramm des Welternährungsprogramms, ein anderes „Genius“, herausgegeben vom Cornelsen Verlag. Mit „ecopolicy“ stellt die Bundeszentrale für politische Bildung im Rahmen des Wettbewerbes „ecopolicyade“ zudem ein

COMPUTER- UND ONLINESPIELE AUF EINEN BLICK

Angebot zur Verfügung, das das Denken in vernetzten Zusammenhängen schulen soll.

Food Force: **Dokulink 421186**

Genius: **Dokulink 855406**

ecopolicy: **Dokulink 524553**

- 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 für die medienpädagogische Praxis bietet der Spieleratgeber NRW. **Dokulink 204570**
- Als In-Institut der Fachhochschule Köln ist seit Anfang November 2006 Spielraum aktiv, das Institut zur Förderung von Medienkompetenz. Auf der

Spielraum-Webseite finden sich, neben zahlreichen Informationen zu unterschiedlichen Aspekten des Computerspiels, eine Materialsammlung mit Unterrichtsmodulen und Schulkonzepten sowie Projektideen für die außerschulische Medienarbeit.

Dokulink 256624

- 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 712382

NOCH FRAGEN?

Weiterführende Informationen und Links zum Thema Computerspiele finden Sie unter www.mekonet.de im Grundbaukasten Medienkompetenz. Oder fragen Sie das Projektbüro **mekonet** nach weiteren Literaturtipps.

KONTAKT

mekonet – Medienkompetenz-Netzwerk NRW
Medienbildung für Multiplikatoren

Projektbüro **mekonet**
c/o Grimme-Institut
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH
Eduard-Weitsch-Weg 25
D-45768 Marl

Tel.: +49 (0) 2365 / 9189-61

Fax: +49 (0) 2365 / 9189-89

E-Mail: info@mekonet.de

Internet: www.mekonet.de

Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
des Landes Nordrhein-Westfalen



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



Grimme
Institut

mekonet, das Medienkompetenz-Netzwerk, wird gefördert von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Das Grimme-Institut 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 des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen unzulässig und strafbar.

Haftungsansprüche gegen das Grimme-Institut, die Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien 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 des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen kein nachweisliches vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.