

# Generation Games?

## Digitale Spiele diskutieren und reflektieren

Materialien zur Umsetzung einer Unterrichtsstunde in der Klassenstufe 8 und 9 mit Ablaufplan. Die inhaltliche und didaktische Struktur des vorliegenden Materials ist so konzipiert, dass die Stunde ohne Vorbereitung durchgeführt werden kann.

Der Medienführerschein kompakt basiert auf den Unterrichtsmaterialien des Medienführerscheins Bayern. Zur Vertiefung des Themas bietet das zugehörige Hauptmodul umfangreiches Arbeitsmaterial sowie vorbereitende Hintergrundinformationen.



## Überblick

„Digitale Spiele gehören zum Alltag vieler Kinder und Jugendlicher. Die medienpädagogische Begleitung dieses Themas sollte Räume zur Reflexion und Diskussion eröffnen. So kann es gelingen, Kinder und Jugendliche für einen verantwortungsbewussten Umgang zu sensibilisieren.“

Kathrin Demmler, Direktorin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis



JFF – Institut für  
Medienpädagogik

Digitale Spiele sind ein fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Die Welt der digitalen Spiele ist faszinierend: Ob ein kurzes Spiel auf dem Smartphone beim Warten an der Bushaltestelle oder eine längere Schlacht im Online-Spiel gemeinsam mit Freunden – digitale Spiele begleiten Heranwachsende in ihrem Alltag. Digitale Spiele bieten dabei Potenziale, aber auch Herausforderungen für Heranwachsende. Gegenstand dieser Unterrichtseinheit ist daher die Sensibilisierung für einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen und die Ermutigung zur Diskussion in der Peergroup über Games und Gaming.

Die Schülerinnen und Schüler

- » analysieren das Verhalten Jugendlicher bei digitalen Spielen.
- » vergegenwärtigen sich Kriterien eines altersangemessenen Umgangs mit Unterhaltungssoftware.

Die Schülerinnen und Schüler

- » wägen eigene Interessen und die Meinung anderer (z. B. Eltern, Mitschüler) ab.
- » kommunizieren angemessen.

Die Schülerinnen und Schüler

- » hinterfragen ihr persönliches Verhalten beim Umgang mit digitalen Spielen.
- » nutzen altersangemessene Unterhaltungssoftware verantwortungsvoll.

Lehrer-Schüler-Gespräch, Plenum

Evangelische Religionslehre, Ethik, Deutsch, Kunst, Natur und Technik, Sozialkunde, Sozialpraktische Grundbildung, Sozialwesen – die konkreten Lehrplanbezüge für die unterschiedlichen Schulformen entnehmen Sie bitte der folgenden Seite.

Kopien des Arbeitsblatts D1, OHP-Folien Grafiken, PowerPoint-Folie (PPT-Folie)  
Die Statistik und die Grafik können Sie digital oder als OHP-Folie präsentieren.

45 Minuten

**Thema**

**Fach- und Methodenkompetenz**

**Sozial-kommunikative Kompetenz**

**Personale Kompetenz**

**Sozialform**

**Lehrplanbezug**

**Material**

**Zeitbedarf**

# Lehrplanbezug

## Mittelschule

## Mittelschule

### 8. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Natur und Technik 3.3 Genussmittel und Drogen, Abhängigkeit

### 9. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik Lernbereich 1 Friedensethik
- » Evangelische Religionslehre Lernbereich 4 Zwischen Abhängigkeit und Freiheit
- » Kunst Lernbereich 3 Visuelle Medien

## Realschule

## Realschule

### 8. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik Lernbereich 3 Ethik in der Welt der digitalen Medien
- » Sozialwesen Lernbereich 3 Verantwortung für sich und andere übernehmen

### 9. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik Lernbereich 3 Sich für den Frieden einsetzen
- » Evangelische Religionslehre Lernbereich 1 Arbeit und Freizeit

## Gymnasium

## Gymnasium

### 8. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Sozialkunde (WSG-S) Lernbereich 1 Jugendliche Lebenswelten

### 9. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik Lernbereich 3 Friedensethik
- » Sozialpraktische Grundbildung Lernbereich 2 Freizeit und Medien

# Ablauf der Unterrichtsstunde

**Der Medienführerschein kompakt** ist so konzipiert, dass er ohne aufwendige Vorbereitung in 45 Minuten umgesetzt werden kann. Digitale Vorlagen finden Sie im Internet unter [www.medienfuehrerschein.bayern](http://www.medienfuehrerschein.bayern) oder als OHP-Folie im Ordner. Teilen Sie – wenn Kopien möglich sind – zum Ende der Unterrichtsstunde das Merkblatt aus.

## Unterricht

### Phase 1: Sensibilisierung

- » Lehrer-Schüler-Gespräch: Schreiben Sie zum Einstieg drei Thesen zur Faszination von digitalen Spielen, zur Nutzungsdauer und zu exzessivem Spielverhalten an die Tafel. Alternativ können Sie die Thesen auch nacheinander vorlesen. Die Schülerinnen und Schüler signalisieren durch Aufstehen oder Sitzenbleiben ihre prinzipielle Zustimmung oder Ablehnung der Thesen. Direkt im Anschluss an eine These können einzelne Schülerinnen und Schüler aufgefordert werden, ihre Meinung argumentativ zu begründen. Fragen Sie gezielt nach Gegenmeinungen zu den geäußerten Sichtweisen.

*Material: Anleitung: Thesen*

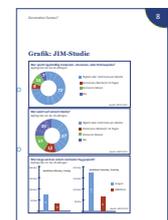


5`

### Phase 2: Nutzung digitaler Spiele von Jugendlichen

- » Plenum: Vergleichen Sie anhand der JIM-Studie die Nutzung digitaler Spiele von Jugendlichen aus Deutschland im Alter von zwölf bis 19 Jahren und den Schülerinnen und Schülern Ihrer Klasse. Stellen Sie hierfür die vorgegebenen Fragen zur Nutzung, die die Schülerinnen und Schüler mit Handzeichen beantworten. Notieren Sie die Umfrageergebnisse an der Tafel und zeigen Sie dann die Grafik mit dem bundesweiten Durchschnitt. Diskutieren Sie im Plenum, inwieweit die Lerngruppe „typisch“ im Sinne der JIM-Studie ist.

*Material: Anleitung: Statistik; OHP-/PPT-Folie: Grafik: Statistik*



15`

- » Lehrer-Schüler-Gespräch: Fragen Sie anschließend, wer schon Diskussionen mit seinen Eltern über den zeitlichen Umfang bei digitalen Spielen hatte. Greifen Sie dazu auch die ersten drei Aspekte des Merkblatts zur Nutzung digitaler Spiele auf.

### Phase 3: Bedeutung von Alterskennzeichen

- » Lehrer-Input: Gehen Sie nun auf die Bedeutung der Alterskennzeichen bei digitalen Spielen ein. Zeigen Sie dazu die Grafik mit den Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und erläutern Sie deren Bedeutung. Wichtige Hintergrundinformationen dazu finden Sie in der Anleitung.

*Material: Anleitung: Alterskennzeichen; OHP-/PPT-Folie: Grafik: Alterskennzeichen*



15`

- » Lehrer-Schüler-Gespräch: Fragen Sie anschließend, wer schon Diskussionen mit seinen Eltern über die Auswahl von digitalen Spielen hatte (z. B. nicht altersangemessene Spiele). War es eher häufig oder gelegentlich, eher selten oder nie?

## **Vertiefung (optional): Reflexion**

- » Lehrer-Schüler-Gespräch: Regen Sie einen Austausch unter den Schülerinnen und Schülern an, indem Sie sie zu ihren individuellen Spielvorlieben und -gewohnheiten befragen (Was war ihr erstes Spiel? Welche Spielarten bevorzugen sie? Hierbei sollen auch nicht digitale Spiele wie z. B. Ballspiele, Gesellschaftsspiele oder Geschicklichkeitsspiele berücksichtigt werden). Fragen Sie z. B. auch, inwieweit sich die Gewohnheiten mit zunehmendem Alter verändert haben.



10`

# Anleitung: Thesen

These	Beispiele für Pro	Beispiele für Contra	
Digitale Spiele machen Spaß.	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Digitale Spiele sind abwechslungsreich, spannend und unterhaltsam.</li> <li>» Digitale Spiele eröffnen einem Möglichkeiten, die in der realen Welt meist nicht möglich sind.</li> <li>» ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Digitale Spiele erfordern keine wirkliche Aktivität, man sitzt nur rum.</li> <li>» Digitale Spiele stehlen einem Zeit, die man besser mit Freunden oder Hobbys verbringt.</li> <li>» ...</li> </ul>	<b>Spaß</b>
Digitale Spiele sind Zeitverschwendung.	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Manche Spiele sind endlos. Hier kann kein „Ziel“ erreicht werden, sondern man spielt nur vor sich hin.</li> <li>» Wenn man wirklich gebannt ist von einem Spiel, vergisst man leicht die Zeit und spielt möglicherweise länger als beabsichtigt.</li> <li>» ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Spiele auf dem Smartphone oder mobilen Konsolen können schnell und einfach zwischendurch in Wartezeiten, z. B. im Bus, gespielt und jederzeit unterbrochen werden.</li> <li>» Mit digitalen Spielen trainiert man Geschicklichkeit und Reaktions-schnelle.</li> <li>» ...</li> </ul>	<b>Zeitfaktor</b>
Digitale Spiele können süchtig machen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Manche Spiele ziehen einen so in ihren Bann, dass es wirklich schwer fällt, aufzuhören.</li> <li>» Erfolgserlebnisse, wie der Gewinn eines Levels oder eines ganzen Spiels, belohnen den Spieler.</li> <li>» ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Man sollte mit dem Begriff „süchtig“ vorsichtig umgehen.</li> <li>» Spielen ist nur ein Hobby. Trotzdem verbringt man Zeit mit Familie, Freunden oder Sport.</li> <li>» ...</li> </ul>	<b>Exzessives Spielverhalten</b>

**Die Schülerinnen und Schüler** signalisieren durch Aufstehen oder Sitzenbleiben ihre prinzipielle Zustimmung oder Ablehnung der Thesen. Im Anschluss an eine These können ausgewählte Meinungen argumentativ begründet werden.

### Abstimmung

**Hinweis:** Die Pro-/Contra-Argumente sind Beispiele für mögliche Schülerantworten und entsprechen nicht den Kategorien „richtig“/„falsch“.

# Anleitung: Statistik

## 1. Wer spielt regelmäßig Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele?

- Wer spielt täglich oder mehrmals pro Woche?
- Wer spielt gelegentlich oder nie?

## 2. Wer spielt auf seinem Handy?

- Wer spielt täglich oder mehrmals pro Woche?
- Wer spielt gelegentlich oder nie?

## 3. Wie lange wird an einem normalen Tag gespielt?

- Wer spielt an einem normalen Wochentag mehr als eine Stunde?
- Wer spielt an einem normalen Wochentag weniger als eine Stunde?
- Wer spielt an einem normalen Wochenendtag mehr als eine Stunde?
- Wer spielt an einem normalen Wochenendtag weniger als eine Stunde?

**Stellen Sie der Klasse Fragen** zur Nutzung von digitalen Spielen. Die Schülerinnen und Schüler beantworten diese mit Handzeichen. Lassen Sie anschließend den Anteil der jeweiligen Antworten schätzen und notieren Sie diesen an der Tafel.

**Abstimmung**

**Vergleichen Sie das Ergebnis** der Klasse mit dem bundesdeutschen Durchschnitt. Zeigen Sie hierfür die zugehörige OHP-/oder PPT-Folie. Die hier dargestellten Statistiken entsprechen den Ergebnissen der JIM-Studie 2018. Die Daten werden jährlich seit 1998 vom Medienpädagogischen Forschungsverband Südwest erhoben.

**Vergleich**

**Hinweis:** Aus den Daten der JIM-Studie 2018 geht hervor, dass die Altersgruppe der 14- bis 15-Jährigen durchschnittlich 105 Minuten pro Tag spielt.

## Grafik: Statistik

### Wer spielt regelmäßig Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele?

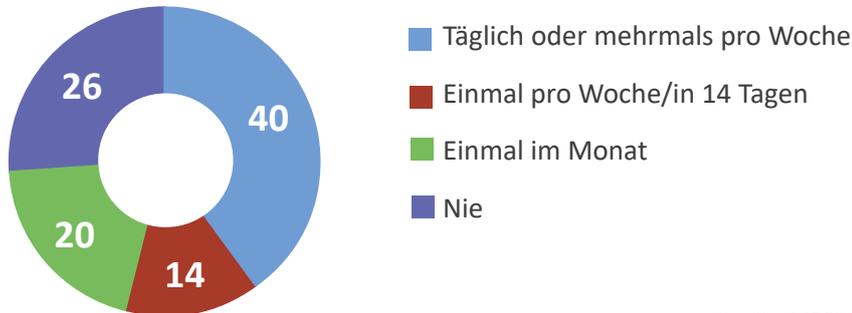
Gefragt bei 14- bis 15-Jährigen



Quelle: MPFS 2018

### Wer spielt auf seinem Handy?

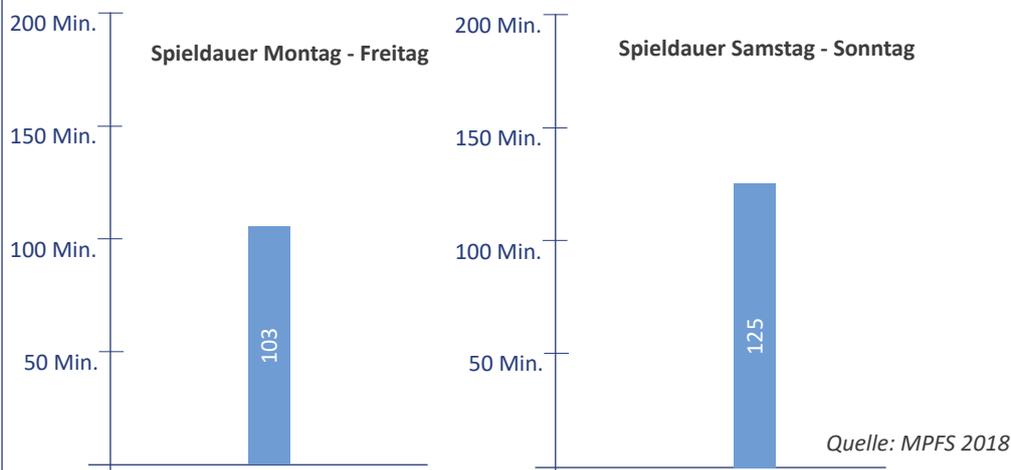
Gefragt bei 12- bis 19-Jährigen



Quelle: MPFS 2018

### Wie lange wird an einem normalen Tag gespielt?

Gefragt bei 12- bis 19-Jährigen



Quelle: MPFS 2018

## Anleitung: Alterskennzeichen



**Erläutern Sie** den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung von Alterskennzeichen bei digitalen Spielen. Gehen Sie dabei auf folgende Aspekte ein.

**Für Computerspiele**, die auf Datenträgern vertrieben werden, gibt es die Alterskennzeichen ab 0, ab 6, ab 12, ab 16, ab 18 Jahren. Alterskennzeichen schreiben vor, welches Mindestalter beim (Ver-)Kauf eines Spiels vorgeschrieben ist. Vorsicht bei Online-Spielen: Aufgrund anderer gesetzlicher Regelungen gibt es hier häufig keine Alterskennzeichen.

**Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)** vergibt die Alterskennzeichen in Deutschland. Die USK ist nach dem Jugendschutzgesetz für die Prüfung aller im deutschen Handel verfügbaren Computerspiele zuständig.

**Die Alterskennzeichen geben keine Auskunft** darüber, ob das Spiel für Kinder verständlich ist. Es handelt sich also nicht um pädagogische Empfehlungen. Stattdessen geben sie darüber Auskunft, dass aus Sicht des Jugendschutzes nicht von einer Beeinträchtigung der Entwicklung von Heranwachsenden einer bestimmten Altersstufe auszugehen ist.

**Vergibt die USK keine Kennzeichnung**, da das vorgelegte Computerspiel einen Straftatbestand erfüllt, Krieg oder Gewalt verherrlicht oder jugendgefährdende Inhalte zeigt, kann ein Indizierungsverfahren eingeleitet werden. Indizierte Medien dürfen in keiner Weise Minderjährigen zugänglich gemacht werden. Mit einer Indizierung verbunden ist – im Gegensatz zu einer USK 18-Einstufung – z. B. auch das Verbot der öffentlichen Werbung für ein Medium.

**Bei Diskussionen um (altersgerechte) Computerspiele** geht es oft auch um Gewalt. Gewalthaltige Spiele können negative Auswirkungen auf die Entwicklung von Heranwachsenden haben. Aus Sicht des Jugendmedienschutzes weisen gerade realistische Darstellungen von Gewalt ein hohes Problempotenzial auf. In den Leitkriterien der USK für die Beurteilung von Spielen sind hinsichtlich Gewalt folgende Aspekte zu berücksichtigen: z. B. der inhaltliche Kontext, die Art der Gewalt, Gewalt als (einziges) Mittel zur Konfliktlösung, Belohnung und Legitimierung von Gewalt, Bagatellisierung oder Idealisierung.

**Lehrerinput**

**Alterskennzeichen**

**USK**

**Bedeutung**

**Keine Kennzeichnung**

**Gewalt**

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

## Portfolio: Merkblatt

### »» **Warum? Wieso? Weshalb?**

Es gibt viele Gründe, warum jemand digitale Spiele mag. Welche sind deine? Überlege dir, was dich fasziniert und tausche dich mit anderen aus, warum sie gerne spielen.

### »» **Achte auf die Zeit!**

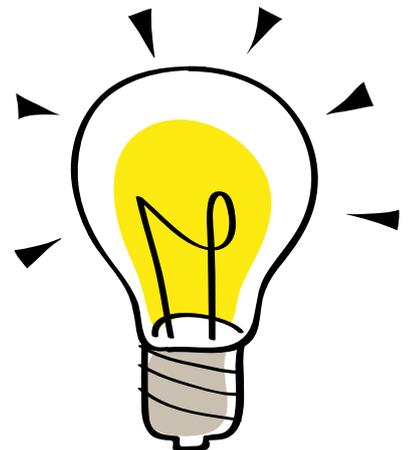
Beim Spielen am Computer vergisst man schnell die Zeit. Achte darauf, wie lange du spielst. Überlege dir, was dir im Leben wichtig ist. Verliere nicht deine Freundinnen und Freunde, deine Familie oder andere Aufgaben aus den Augen.

### »» **Achte auf andere!**

Ein Freund von dir hat keine Zeit mehr für dich, weil er ein neues Spiel entdeckt hat. Wenn du dich vernachlässigt fühlst, mach ihn darauf aufmerksam – vielleicht hat er noch gar nicht bemerkt, wie sehr das Spiel ihn fesselt.

### »» **Wähle Spiele sorgsam aus!**

Spiele nur, was dir selbst gut gefällt und für dein Alter geeignet ist. Nur weil deine Freunde bestimmte Spiele und Genres gut finden, heißt das noch lange nicht, dass du sie auch unbedingt spielen musst. Such dir Spiele gut aus, bevor du Zeit und Geld hineinsteckst.



# Impressum

**Konzeption:** Stiftung Medienpädagogik Bayern und Jutta Schirmacher

**Redaktion:** Jutta Baumann, Lina Renken

**Autorin:** Jutta Schirmacher

**Aktualisierung:** Helliwood media & education, Berlin

**Fachliche Unterstützung:** Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

**Satz/Layout:** Helliwood media & education, Berlin

**Illustrationen:** Mascha Greune

**Bildnachweis:** Titelbild: shutterstock.com/Ollyy

3. überarbeitete Auflage, München 2018



**Copyright:** Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten



Entwicklung der Materialien gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers und der Autoren ausgeschlossen ist.

## OHP-Folie

Grafik: Statistik

Grafik: Alterskennzeichen



Weitere Unterrichtseinheiten, vertiefendes Unterrichtsmaterial zu den Themen sowie digitale Vorlagen, die Sie zur Durchführung verwenden können, finden Sie im Internet unter: [www.medienfuehrerschein.bayern](http://www.medienfuehrerschein.bayern).