Stiftung Medienpädagogik Bayern

Generation Games?

Digitale Spiele diskutieren und reflektieren

Medienführerschein
Werkstatt
8./9. Jahrgangsstufe

Einführung

Willkommen in der Medienführerschein Werkstatt!

Die Medienführerschein Werkstatt für die 8. und 9. Jahrgangsstufe bietet Ihnen Unterrichtsmaterialien zum Thema Digitale Spiele. Die Welt der digitalen Spiele entwickelt sich überaus dynamisch. Die Entwicklung umfasst die Vielfalt an Geräten, Genres und Plattformen, Geschäftsmodellen, aber auch die sozialen Gruppen, die digitale Spiele spielen. Digitale Spiele bieten Potenziale, aber auch Herausforderungen für Jugendliche. Ziel dieser Unterrichtseinheit ist, einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen zu fördern, für Problemlagen und Risiken zu sensibilisieren und die Klasse zur Diskussion in der Peergroup über Games und Gaming zu ermutigen. Die Unterrichtseinheit umfasst die Themenkomplexe Zeitfaktor, Kosten- und Erlösmodelle sowie Gewalt in Games.

In der Medienführerschein Werkstatt finden Sie einen fertigen Kurs. Er bietet einen Vorschlag für eine 90-minütige Unterrichtsstunde und ist konzipiert als Blended-Learning-Angebot, bei dem Online- und Offline-Lernphasen kombiniert werden. Alle Inhalte des fertigen Kurses sind an den bayerischen Lehrplan angepasst und vom Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB) geprüft.

Zur Dokumentation der Teilnahme können die Schüler:innen eine Urkunde erhalten. Die Urkunden können im Klassensatz unter www.medienfuehrerschein.bayern kostenlos bestellt werden.

Neben einem fertigen Kurs enthält die Medienführerschein Werkstatt auch Arbeitsmaterialien zur Erstellung eines eigenen mebis-Kurses für Ihren Unterricht und verschiedene Hintergrundtexte.

Die Medienführerschein Werkstatt ist ein Angebot der Stiftung Medienpädagogik Bayern. Mithilfe einer Förderung durch das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus wurde das Angebot in den Jahren 2021/2022 weiter ausgebaut. Weitere Informationen zum Medienführerschein Bayern finden Sie unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Wir freuen uns, dass Sie unser Angebot nutzen und wünschen Ihnen gutes Gelingen.

Ihre Stiftung Medienpädagogik Bayern

Lehrplanbezug & Kompetenzen

Bezüge zum Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen (Mittelschule, Realschule, Gymnasium)

Kompetenzbereich	Teilkompetenzen
1. Basiskompetenzen	1.1
2. Suchen und Verarbeiten	
3. Kommunizieren und Kooperieren	3.2, 3.4
4. Produzieren und Präsentieren	
5. Analysieren und Reflektieren	5.1, 5.2, 5.4

Bezüge zum LehrplanPLUS

Mittelschule

Jgst.	Fach	Lernbereich
8	Deutsch (M/R)	D8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
	Geschichte/ Politik/ Geographie (M/R)	GPG 8.1 Lebensraum Erde
	Ethik (M/R)	Eth 8.2 Das eigene Leben gestalten
9	Deutsch (M/R)	D9 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
	Wirtschaft und Kommunikation (M/R)	WiK 9.7 Internetanwendungen

Wirtschaftsschule

Jgst.	Fach	Lernbereich
8	Deutsch (3- und 4-stufig)	D 8 1.2 zu und vor anderen sprechen D 2.4 weitere Medien verstehen und nutzen
	BSK (3-stufig)	BSK 8 Lernbereich 1: Kaufverträge abschließen
	Ethik (3- und 4-stufig)	Eth 8 Lernbereich 3: Ethik in der virtuellen Welt Eth 8.1.1: Abenteuer Leben
9	Deutsch (3- und 4-stufig)	D9 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
	Ethik (3- und 4-stufig)	Eth Lernbereich 3: Sich für den Frieden einsetzen
	ER (3- und 4-stufig)	ER 9 Lernbereich 1: Arbeit und Freizeit

Realschule

Jgst.	Fach	Lernbereich
8	Ethik	Lernbereich 3 Ethik in der Welt der digitalen Medien
	Sozialwesen	Lernbereich 3 Verantwortung für sich und andere übernehmen
	Deutsch	2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
9	Deutsch	2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
	ER	Lernbereich 1 Arbeit und Freizeit

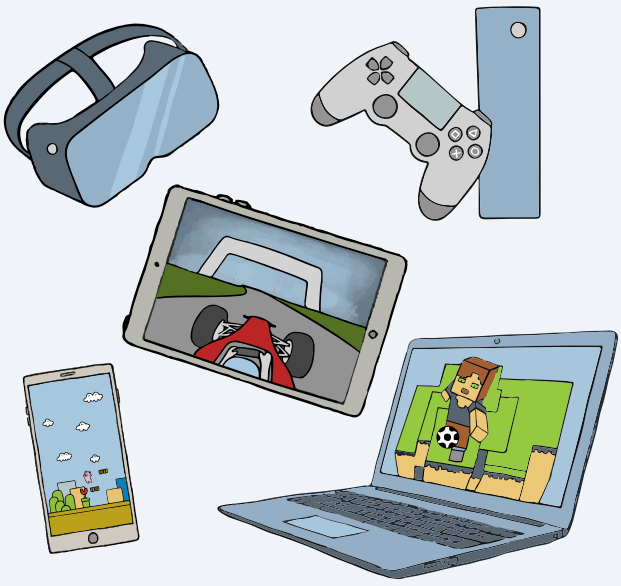
Gymnasium

Jgst.	Fach	Lernbereich
8	Deutsch	2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
	Sozialkunde	1.Jugendliche Lebenswelten
	Wirtschaft und Recht	1.1 Entscheidungen beim Konsum 4.3 Rechtlich verantwortliches Handeln
9	Deutsch	2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
	Evangelische Religionslehre	1. Frei im Netz!?
	Politik und Gesellschaft	1. Auswirkungen von Politik erfahren – Politik für Jugendliche, Politik von Jugendlichen
	Sozialpraktische Grundbildung	2. Freizeit und Medien
	Wirtschaft und Recht	1.1 Entscheidungen beim Konsum

Material & Vorbereitung

Werkstatt-Prinzip	In der Medienführerschein Werkstatt geht es zum einem darum, dass Lehrkräfte selbst aktiv werden und im besten Fall selbst etwas bauen. Und zwar medienpädagogische Online-Lern-Kurse für ihre Klassen. Dafür stehen im Werkstattbereich vorgefertigte Materialbausteine wie Film-Clips, interaktive Aufgaben oder Arbeitsblätter zur Verfügung. In der Medienführerschein Werkstatt findet sich zudem der fertige Kurs.
Fertiger Kurs	Der fertige Kurs bietet einen Vorschlag für eine 90-minütige Unterrichtseinheit. Er ist konzipiert als Blended-Learning-Angebot. Dabei werden Online- und Offline-Lernphasen kombiniert und z.B. die Ergebnisse der Online-Lernphasen gemeinsam in der Klasse reflektiert. **Hinweis:** Nutzen Sie für die Durchführung der Unterrichtseinheit auch die methodisch-didaktischen Informationen und Hintergrundinformationen. Diese finden Sie jeweils bei den zugehörigen Aufgabenstellungen.
Online-Lernplattform mebis	Informieren Sie sich im Vorfeld über mebis und ob es in Ihrer Schule einen Zugang gibt. Weitere Hilfen stehen Ihnen unter mebis.bycs.de/kategorien/support-bereich zur Verfügung. Prüfen Sie auch den fertigen Kurs, da es optionale Angebote gibt, bei denen eine Vorauswahl getroffen werden muss.
Material	● **Für Lehrkräfte (blau):** Film-Clip: Paula und Leon - Generation Games? Anleitung H5P-Tool Personality Quiz: Welcher Gamer-Typ bist du? Anleitung: Präsentation: Nutzungszeit Präsentation: Nutzungszeit Tafelbild: Zeitfaktor Digitale Spiele Tafelbild: Kosten Anleitung: H5P-Tool Dialog Cards Tafelbild: Gewalt und Jugendmedienschutz ● **Für Schüler:innen (violett):** Film-Clip: Paula und Leon – Generation Games? H5P-Tool Personality Quiz: Welcher Gamer-Typ bist du? Digitales Element: Funpark Tycoon H5P-Tool Dialog Cards Merkblatt: Digitale Spiele

Empfohlene Hintergrund-texte	Information: Digitale Spiele Information: Genrekunde Information: Spielgeräte Information: Spieleauswahl Information: Geschäftsmodelle Information: Jugendmedienschutz und digitale Spiele Information: Gewalt in digitalen Spielen
Vorbereitung	Stellen Sie den Schüler:innen für die Durchführung des fertigen Kurses PCs, Laptops oder Tablets zur Verfügung. Aus Sicherheits- und Kompatibilitätsgründen ist die Verwendung eines aktuellen Betriebssystems und einer aktuellen Browserversion empfehlenswert. Vorab empfehlen wir außerdem einen Funktionstest von Geräten und Internetverbindung.



Ablauf des Unterrichts

Phase 1: Sensibilisierung & Motivation

Für einen motivierenden Einstieg in das Thema digitale Spiele steht der »Film-Clip: Paula und Leon – Generation Games?« (Dauer: 02:15 Min.) zur Verfügung. Der Film-Clip ist auch als Download verfügbar in der mebis Mediathek oder auf der Medienführerschein Website. Wählen Sie zwischen Plenum und Einzelarbeit aus:

» 1.1 Option Plenum
» 1.1 Option Einzelarbeit

Für Option Plenum benötigen Sie einen PC und einen Beamer. Für Option Einzelarbeit benötigt jede:r in der Klasse ein Endgerät (PC/Laptop/Tablet) und Kopfhörer. Verbergen Sie die nicht gewählte Option.

Film-Clip

1.1 Option Plenum — **05’** — Film-Clip

Schauen Sie den Film-Clip im Plenum an. Besprechen Sie im Anschluss kurz den Inhalt des Film-Clips.

Option Einzelarbeit — **05‘** — Film-Clip

Die Schüler:innen schauen sich den Film-Clip einzeln über ihr Endgerät (PC/Laptop/Tablet) an. Anschließend bearbeiten sie in Einzelarbeit drei Multiple-Choice-Fragen zum Film-Clip. Gehen Sie im Anschluss kurz auf die Fragen ein.

1.2 Einzelarbeit: Eigene Spielenutzung — **05’** — Anleitung H5P-Tool: Personality Quiz

Die Schüler:innen bearbeiten das »H5P-Tool Personality Quiz: Welcher Gamer-Typ bist du?«. Sie beantworten fünf Fragen zu ihrem Spielverhalten. Am Ende erfolgt eine automatisierte Auswertung und Einteilung in eine der drei Gamer-Typen (Über-Gamer, Ab-und-zu-Gamer, No-Gamer). Die Schüler:innen hinterfragen so auf eine lockere bzw. humorvolle Art und Weise das eigene Spielverhalten.

H5P-Tool: Personality Quiz

1.3 Plenum: Zeitfaktor

10' Präsentation: Nutzungszeit

Laden Sie die Schüler:innen zunächst ein, das Quiz kurz zu bewerten: Wie hat es gefallen? Passt die Einschätzung? Erarbeiten Sie im Anschluss gemeinsam mit den Schüler:innen einen statistischen Überblick zum Thema „Zeit und digitale Spiele". Nutzen Sie die »Präsentation: Nutzungszeit«, um die Antworten der Schüler:innen auf die beiden Fragen zu dokumentieren: Wie oft wird gespielt? Wie lange wird gespielt? Nach jeder Frage vergleichen Sie die Statistik der Klasse mit der Statistik aus der JIM-Studie 2021 für Deutschland.

1.4 Plenum: Reflexion

10' Tafelbild: Zeitfaktor Digitale Spiele

Gehen Sie näher darauf ein, wie viel Zeit Jugendliche im Durchschnitt mit digitalen Spielen verbringen. Machen Sie gemeinsam mit der Klasse ein Gedankenspiel und erörtern Sie, was in dieser Zeit stattdessen getan werden könnte. In der Vorlage des Tafelbilds finden Sie hierfür Rechenbeispiele, die Sie gerne auch an die Interessen Ihrer Klasse anpassen können. Nutzen Sie die z.T. sehr plastischen Zeitangaben, um zu verdeutlichen, dass digitale Spiele manchmal schnell „Zeitfresserchen" sein können. Deshalb ist es wichtig, dass neben dem Spielen genügend Zeit für Anderes bleibt. Auch sind z. B. Bewegung, bildschirmfreie Aktivitäten und soziale Kontakte essenziell für das körperliche und seelische Wohlbefinden. Fordern Sie die Schüler:innen anschließend in einer Phase der Selbstreflexion auf, ihre eigene Spieldauer zu hinterfragen.

Phase 2: Funpark Tycoon

Die Kosten in „Free-to-Play"-Spielen sind oftmals sehr undurchsichtig. Umso wichtiger ist es, dass sich die Schüler:innen mit dem Thema Kosten in vermeintlich kostenlosen digitalen Spielen auseinandersetzen. Durch das Erleben von sogenannten Kostenfallen in einem simulierten digitalen Spiel sollen die Schüler:innen das Thema Kosten reflektieren und für einen verantwortungsvollen Umgang sensibilisiert werden.

2.1 Einzelarbeit: Digitales Element: Funpark Tycoon — **15‘**

Die Schüler:innen bearbeiten das »Digitale Element: Funpark Tycoon«. Hierfür benötigen sie ein Endgerät (PC/Laptop/Tablet) und Kopfhörer. Sie spielen ein fiktives digitales Spiel. Das Spiel „Funpark Tycoon“ wurde extra so entwickelt, dass möglichst viele Erlösmodelle (z. B. Erhebung von Spieler- und Nutzerdaten, Werbung, In-Game-Käufe) von scheinbar kostenlosen Spielen berücksichtigt sind. D.h. im Spielverlauf begegnen den Schüler:innen verschiedene Erlösmodelle und Kostenfallen, auf die sie eingehen können oder nicht. Im Anschluss erhalten die Schüler:innen ein PDF, in dem die persönlichen Einschätzungen und alle vorkommenden Erlösmodelle bzw. Kostenfallen aufgelistet sind. Bitten Sie die Schüler:innen, die Ergebnisse des digitalen Elements in mebis hochzuladen.

Digitales Element: Funpark Tycoon

2.2 Plenum: Reflexion — **10‘**

Besprechen Sie mit den Schüler:innen die Ergebnisse des digitalen Elements. Stellen Sie Impulsfragen, die auf das Erleben und die Gefühle der Schüler:innen während des Spielens eingehen, z. B.:

- Was hat euch besonders gut gefallen, was eher weniger?
- Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr gut vorangekommen seid bzw. als eure Mitspieler:innen schneller voran kamen?
- Wie war es, als das Spiel plötzlich zu Ende war, hättet ihr gerne weitergespielt?

Fragen Sie zudem, ob die Schüler:innen schon einmal versehentlich etwas beim Spielen gekauft bzw. abonniert haben.

2.3 Plenum: Kostenkreislauf — **10‘** Tafelbild: Kosten

Erarbeiten Sie mit den Schüler:innen gemeinsam das »Tafelbild: Kosten«. Dabei wird ein „Kostenkreislauf“ digitaler Spiele erläutert. Ziel ist es, die Schüler:innen dafür zu sensibilisieren, dass bei digitalen Spielen in den meisten Fällen nichts umsonst ist. Gerade scheinbar kostenlose Spiele nutzen oftmals Geschäftsmodelle, bei denen die Kosten nicht immer auf den ersten Blick erkennbar sind (z. B. Erhebung von Spieler- und Nutzungsdaten, Werbung, In-Game-Käufe).

Phase 3: Gewalt in digitalen Spielen und Jugendmedienschutz

Die Schüler:innen setzen sich anhand von (polarisierenden) Aussagen mit den Problemfeldern „nicht altersgerechte Inhalte“ und „Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen“ auseinander. Dabei werden mögliche Gefühle, Folgen und Handlungsoptionen im Umgang damit thematisiert.

3.1	Einzelarbeit: Gewalt in digitalen Spielen Die Schüler:innen absolvieren die interaktive Übung »H5P-Tool Dialog Cards«. Sie sehen bzw. hören auf fünf Dialogkarten verschiedene Aussagen zum Thema Gewalt in digitalen Spielen. Beim Anklicken der Karten erscheint auf der Rückseite eine Impulsfrage, die zum Nachdenken anregt. **Hinweis:** Wählen Sie im Vorfeld passend zu Ihrer Klasse fünf Aussagen aus den insgesamt 15 Aussagen aus und löschen Sie die nicht gewählten Dialogkarten aus der Übung.	**05‘**	Anleitung: H5P-Tool Dialog Cards H5P-Tool Dialog Cards
3.2	Plenum: Reflexion Laden Sie die Schüler:innen nach Beenden der Einzelarbeit ein, die Übung kurz zu bewerten. Stellen Sie Impulsfragen, die auf das Erleben und die Gefühle der Schüler:innen während der Übung eingehen, z. B.: » Welche Aussagen haben bei dir Emotionen ausgelöst? » Welche Gefühle waren das? » Hast du dich an Situationen erinnert, die du selbst erlebt hast? Die Schüler:innen sollen ihre Meinung zu den Aussagen der ausgewählten Dialogkarten gemeinsam diskutieren. Durch die unterschiedlichen Argumente ihrer Mitschüler:innen eröffnen sich ggf. neue Sichtweisen auf das Thema „Gewalt in digitalen Spielen“.	**10‘**	
3.3	Plenum: Jugendmedienschutz (optional) Vertiefen Sie anhand eines dreiteiligen Tafelbildes mit der Klasse das Thema Gewalt in digitalen Spielen und Jugendmedienschutz. Besprechen Sie zunächst, was gewalthaltige Spiele ausmacht und welche Emotionen Gewalt in digitalen Spielen auslösen kann. Ausgehend vom Thema Emotionen besprechen Sie nun kurz das Thema Jugendmedienschutz.	**10‘**	Tafelbild: Gewalt und Jugendmedienschutz
Optional erhalten die Schüler:innen am Ende der Unterrichtsstunde zur Dokumentation des Gelernten ein Merkblatt.			Merkblatt: Digitale Spiele

Anleitung: H5P-Tool Personality Quiz: Welcher Gamer-Typ bist du?

Anleitung

Im „Persönlichkeits-Quiz“ haben die Schüler:innen die Aufgabe, ihr eigenes Spielverhalten einzuschätzen, um herauszufinden, welcher Gamer-Typ ihnen am ehesten entspricht (Über-Gamer, Ab-und-zu-Gamer, No-Gamer).

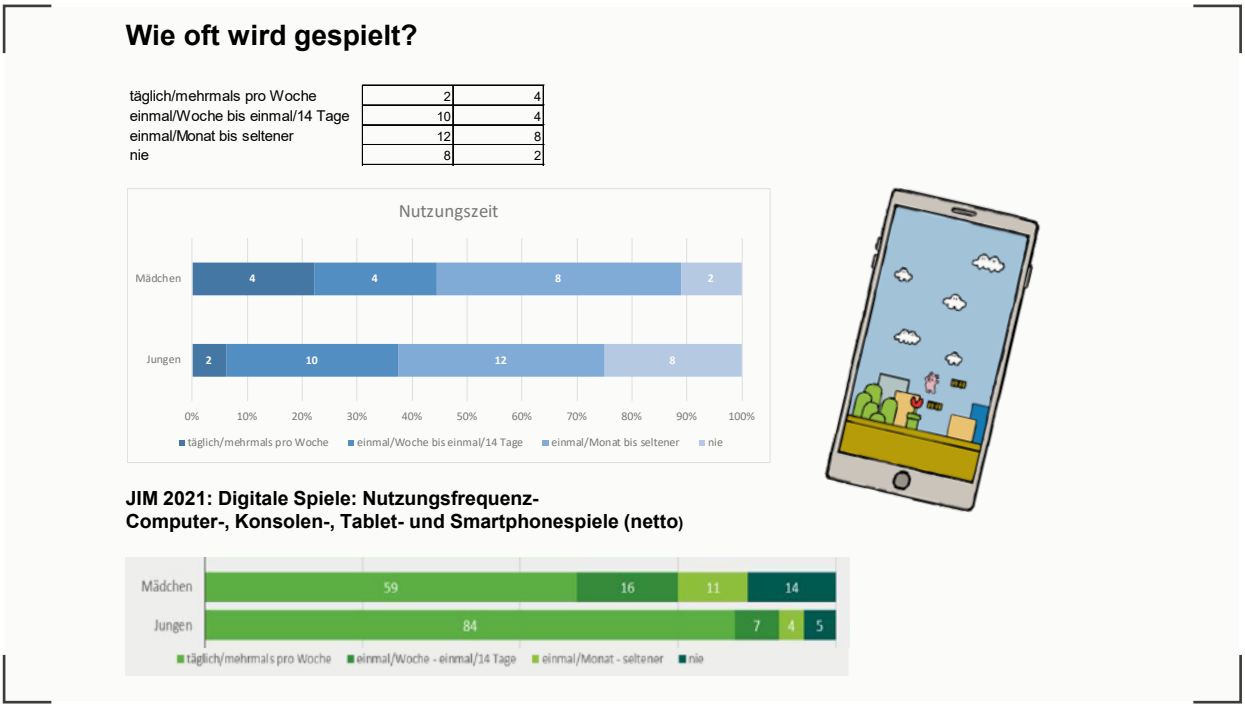
Einschätzungsfragen

Das Quiz hat fünf Fragen mit je drei Auswahloptionen. Es kann jeweils nur eine Option ausgewählt werden. Es gibt kein richtig oder falsch.

1. Frage	**Spielst du regelmäßig Games?** Antworten: » Ja, ein Tag ohne Gaming ist ein verlorener Tag – ich brauch das zum Entspannen. (Über-Gamer) » Ich kann auch ohne auskommen, aber gerade bei Wartezeiten vertreib ich mir gern die Zeit damit. (Ab-und-zu-Gamer) » No way! Dafür ist mir meine Zeit zu schade. Man kann immer was Sinnvolleres machen, z. B. Podcast hören oder die Welt retten. (No-Gamer)
2. Frage	**Auf welchen Geräten spielst du?** Antworten: » Auf allen Geräten, die ich kriegen kann. (Über-Gamer) » Nur auf dem Smartphone oder Tablet. Spielekonsole ist mir echt zu teuer… (Ab-und-zu-Gamer) » Hast du mir nicht zugehört? Ich spiele nicht. (No-Gamer)
3. Frage	**Wie viel spielst du an einem Wochentag, wenn du Schule hast?** Antworten: » Eigentlich jede freie Minute. (Über-Gamer) » Unterschiedlich, kommt drauf an, was ich sonst so vorhabe. Meistens so ein bis zwei Stunden. Manchmal aber auch tageweise gar nicht. (Ab-und-zu-Gamer) » Eigentlich spiele ich ja gar nicht. Aber manchmal mach ich bei den anderen mit. Dann aber höchstens mal eine halbe Stunde. (No-Gamer)
4. Frage	**Stell dir vor du hast Sommerferien (MEGA!), die Sonne scheint (MEGA, MEGA!!!) und deine beste Freundin fragt, ob du mit ins Schwimmbad kommst. Was sagst du?** Antworten: » Nee, lass mal. Ich will heute weiter zocken, es läuft grad mega gut. (Über-Gamer) » Super Idee, aber ich will schnell noch das Spiel hier zu Ende spielen, ok? (Ab-und-zu-Gamer) » Bin ich froh, dass du fragst! Wir können sofort losziehen. (No-Gamer)

5. Frage	**Wenn dir in einem Online-Game neue Zusatzinhalte (z. B. Ausrüstungsgegenstände, Waffen, Kleidung etc.) angeboten werden, wie reagierst du?** Antworten: » Nehme ich natürlich an. Wenn ich dafür nicht mehr genügend Kohle im Spiel habe, kaufe ich es zur Not mit echtem Geld. (Über-Gamer) » Würde ich von Fall zu Fall entscheiden. Ist das Zeug so cool, dass ich dafür extra Geld bezahlen möchte? (Ab-und-zu-Gamer) » Dafür wäre mir mein Geld zu schade. Wenn, würde ich ohne den Zusatzkram weiterspielen, falls überhaupt… (No-Gamer)
Auswertung	Es erfolgt eine automatisierte Auswertung aufgrund der gegebenen Antworten. Jede:r Schüler:in wird einem der drei Gamer-Typen zugeordnet: » **„Über-Gamer“: spielen überdurchschnittlich viel** Keine Spielkonsole und kein Game sind vor dir sicher. Du kennst dich wirklich aus mit Gaming. Deine Baustelle ist eher die Game-Life-Balance. Schau also, dass du es mit dem Spielen nicht übertreibst, sonst heißt es bald „game-over“. » **„Ab-und-zu-Gamer“: spielen durchschnittlich viel** Hin und wieder zocken oder auch zum Zeitvertreib ein bisschen auf dem Smartphone daddeln – das ist genau dein Ding. Digitale Spiele magst du gern, aber deine Interessen sind breitgefächert. Damit liegst du bei der Nutzung von Games genau im Durchschnitt. » **„No-Gamer“: spielen weniger als der Durchschnitt** Boah, bloß keine Zeit mit Games verplempern. Ist doch nur Zeitverschwendung, sagst du? Wer weiß? Es gibt so viele unterschiedliche Spiele, dass du bestimmt auch eins findest, das dir Spaß machen könnte. Oder auch nicht. Dann ist das auch okay.
Durchschnittliche Spieldauer	Laut JIM-Studie 2021 liegt die durchschnittliche Spieldauer bei Jugendlichen bei ca. zwei Stunden an Wochentagen.

Anleitung: Präsentation: Nutzungszeit



Nutzen Sie für die statistische Abfrage der Schüler:innen die PowerPoint-Vorlage.

Erarbeitung

Bitten Sie die Schüler:innen jeweils um Handzeichen und übertragen Sie die Anzahl bzw. die Antworten in die passende Tabelle im Tafelbild.

Vorgehen

Die Tabelle ist eine Excel-Tabelle, in der eine Berechnungsformel für die Erstellung eines Diagramms hinterlegt ist. Die Tabelle erstellt automatisch das jeweilige Balkendiagramm. Sobald Sie in eine neue Zelle der Tabelle klicken, wird die Angabe gespeichert und das Diagramm angepasst. Wenn Sie alle Eintragungen gemacht haben, klicken Sie neben die Tabelle, um den Excel-Modus zu verlassen.

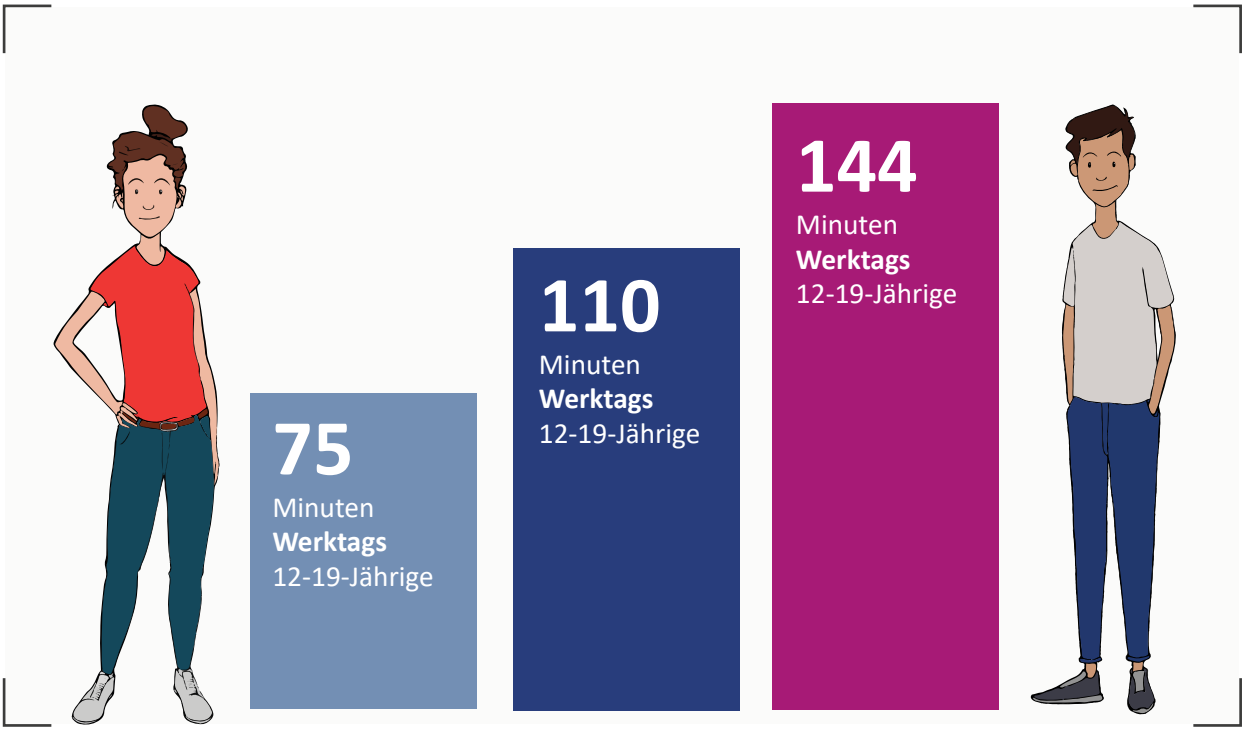
Funktionsweise

Vergleichen Sie das passende Diagramm aus der JIM-Studie mit der Klasse:

Vergleich

1. **Wie oft wird gespielt?** Im bundesdeutschen Durchschnitt spielen 72 Prozent der Jugendlichen im Alter von 12 – 19 Jahren regelmäßig (also mindestens mehrmals pro Woche) digitale Spiele. Jungen spielen deutlich häufiger als Mädchen. [2]
2. **Wie lange wird gespielt?** Laut JIM-Studie 2021 spielen Jungen (144 Minuten) werktags durchschnittlich fast doppelt so lange wie Mädchen (75 Minuten). Die Altersgruppe der 14- bis 15-Jährigen spielt im Schnitt mit 129 Minuten täglich am längsten, die 16- bis 17-Jährigen folgen mit 114 Minuten [3].

Tafelbild: Zeitfaktor Digitale Spiele



Spieldauer

Gehen Sie nun nochmals gesondert auf die Spieldauer ein, die Jugendliche im Durchschnitt mit digitalen Spielen verbringen. Ziehen Sie nacheinander die einzelnen Angaben (s. nachfolgende Grafik) in die linke und rechte Spalte.

Gamer-Typen

Kommen Sie jetzt auf die drei Gamer-Typen aus dem Personality Quiz zurück. Verknüpfen Sie die Angaben aus der JIM-Studie (im Durchschnitt spielen Jugendliche 2 h täglich) mit den drei Gamer-Typen. Bitten Sie die Schüler:innen sich zu erinnern, welche Einschätzung am Ende des Quiz bei ihnen gegeben wurde.

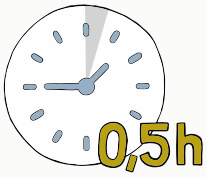
Gedankenspiel

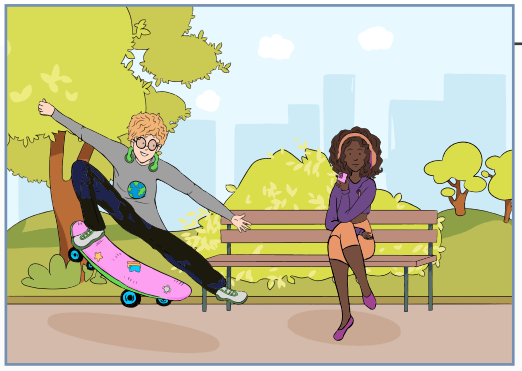
Lassen Sie die Schüler:innen jeweils ein kurzes Gedankenspiel machen, was sie in der Zeit unternehmen können, wenn sie sich nicht mit digitalen Spielen beschäftigen. Gehen Sie dabei auf jeden der drei Gamer-Typen ein. Finden Sie gemeinsam mit den Schüler:innen Beispiele. Im Tafelbild finden Sie pro Typ bereits Aktivitäten, die Sie bei Bedarf passend zur Klasse auswählen können.

No-Gamer
spielt täglich höchstens 0,5 Stunden

0,5 x 7 = 3,5h / Woche
3,5 x 4 = 14h / Monat
14 x 12 = 168h / Jahr

= 7 Tage im Jahr





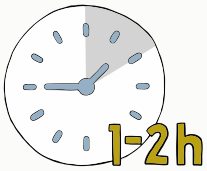
Mit 0,5h täglich könnte man

- Von Garmisch nach Meran mit Tourenski die Alpen überqueren.
- Jede Woche 1x ins Kino gehen.
- Glückshormone bei einem täglichen Spaziergang abgreifen.
- Jede Woche einen Nachmittag mit Oma und Opa verbringen.
- Jede Woche 3x eine Stunde Sport machen.
- Eine ganze Woche Urlaub machen.

Ab-und-zu-Gamer
spielt täglich 0,5 bis 2 Stunden

2 x 7 = 14h / Woche
14x 4 = 56h / Monat
56 x 12 = 672h / Jahr

= 28 Tage im Jahr



Mit 2h täglich könnte man

- Mehr Fitness und Hundeliebe beim ausgedehnten täglichen Gassigehen bekommen.
- An allen Winterwochenenden im Jahr Skifahren.
- Viel Zeit für das tägliche Üben eines Musikinstruments haben.
- Zweimal im Monat ein Wochenende auf einer Berghütte verbringen.
- Mit einem Schülerjob 112 € pro Woche verdienen (Lohn 8€/h).
- Viel mehr Zeit zum täglichen Chillen haben.

Über-Gamer
spielt täglich mindestens 4 Stunden

4 x 7 = 28h / Woche
28 x 4 = 112h / Monat
112 x 12 = 1.344h / Jahr

= 56 Tage im Jahr

Mit 4h täglich könnte man

- 2 mal den gesamten Donauradweg (2.850 km) von Donaueschingen bis zum Schwarzen Meer radeln.
- 56 Ausflüge ins Freibad machen.
- Super kochen lernen und sogar Zeit fürs Einkaufen haben.
- Jede Woche 1 ganzen Tag lang eine neue Sprache lernen.
- 2 Monate lang die Welt entdecken.
- 2 Monate im Jahr nicht stillsitzen.

Zusammenfassung

Nutzen Sie die z. T. sehr plastischen Zeitangaben, um zu verdeutlichen, dass digitale Spiele manchmal schnell „Zeitfresserchen“ sein können. Das Ziel der Übung ist, die Schüler:innen zur Reflexion über ihr persönliches Zeitbudget für digitale Spiele anzuregen. In ihrer Freizeit haben Jugendliche das Recht, selbst gewählten Interessen nachzugehen. Dazu zählen nicht nur die klassischen Hobbys wie aktiv Sport treiben oder musizieren, sondern gerade in dieser Altersstufe auch die mediale Betätigung oder das Nichtstun. Das Gedankenspiel soll nicht belehren, sondern die Augen für den zeitlichen Umfang öffnen, den digitale Spiele im Freizeitbudget einnehmen können.

Selbstreflexion

Bitten Sie die Schüler:innen um eine kurze Reflexion und einen stillen Vergleich mit ihrem eigenen Zeitmanagement. Kommt ihnen ihre Spielzeit viel oder wenig vor? Haben sie genügend Zeit für andere Dinge, die an einem Schultag erledigt werden müssen? Ziel ist es, dass die Schüler:innen im Zusammenspiel mit den durchschnittlichen statistischen Angaben, aber auch im Vergleich mit den Angaben ihrer Mitschüler:innen erkennen, ob sie überdurchschnittlich viel oder wenig Zeit mit digitalen Spielen verbringen oder ob sich ihre Spielzeit in einem angemessenen Rahmen bewegt. Es findet kein Austausch im Plenum über diese Selbstreflexion statt.

Tafelbild: Kosten

Nutzen Sie für die Erstellung des Tafelbilds die PowerPoint-Vorlage oder die vorbereitete mebis-Tafel. Tragen Sie die einzelnen Bestandteile nach und nach in die vorgesehenen Kästen ein.

Digitale Vorlage

Sehen Sie sich gemeinsam die Kosten für den Hersteller von digitalen Spielen an. Machen Sie deutlich, dass es ein z. T. sehr aufwändiger Weg von der Idee bis zum Verkauf ist.

Kosten Hersteller

Bei den Herstellern von digitalen Spielen unterscheidet man zwischen Entwicklern (Idee & Konzept sowie der Entwicklungsprozess) und Publishern (Marketing & Vertrieb, hier z. B. auch Produktion von Datenträgern).

Unterschied Entwickler und Publisher

Offizielle Äußerungen zu den entstandenen Kosten sind äußerst selten. Zum Teil haben Computer-/Konsolenspiele aber höhere Entwicklungskosten als die Produktionskosten eines Hollywood-Blockbusters. So werden die Entwicklungskosten für „Call of Duty: Modern Warfare 2“ auf 40-50 Millionen US-Doller geschätzt.

Hohe Entwicklungs-kosten

Leiten Sie nun über zum Thema Kosten für die Nutzer:innen. Erfragen Sie, was in der Regel digitale Spiele für PC oder Spielekonsolen im Gegensatz zu Spiele-Apps kosten.

Kosten Nutzer:innen

Gehen Sie nun vertieft auf das Thema „Free-to-play"-Spiele ein. Vor allem Spiele-Apps und Online-Spiele basieren auf dem Free-to-Play-Modell. Sie refinanzieren sich oftmals durch kostenpflichtige Zusatzinhalte, Abonnements/Premiuminhalte, In-Game-Werbung sowie die Verwertung von Nutzer:innendaten. Gerade diese Geschäftsmodelle sind für Kinder und Jugendliche häufig nicht so leicht zu durchschauen. Besprechen Sie diese Geschäftsmodell am Beispiel des digitalen Elements „Funpark Tycoon".

Free-to-Play Geschäftsmodelle

Besprechen Sie zudem konkrete Bezahlmethoden.

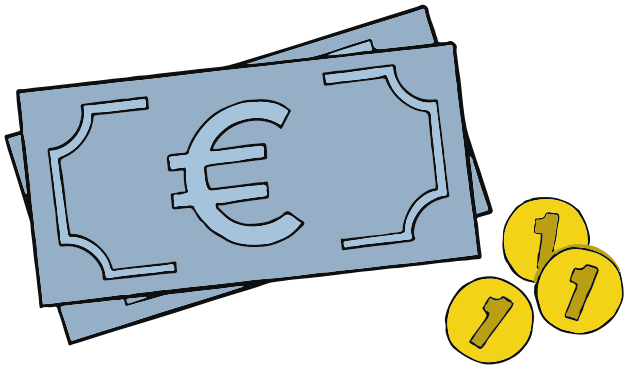
Bezahlmethoden

Nutzen Sie bei Bedarf die Information: Geschäftsmodelle.

Hintergrund

Sie können das Tafelbild im Gespräch mit den Schüler:innen an der Tafel entwickeln oder die mebis-Tafel bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen.

Weitere Vorlagen



Anleitung: H5P-Tool Dialog Cards

Vorbereitung und Auswahl

Bereiten Sie diese interaktive Übung für Ihre Klasse vor, indem sie aus den vorhandenen 15 Dialogkarten insgesamt fünf passende für Ihre Klasse auswählen. Deaktivieren Sie die nicht gewünschten Dialogkarten im Bearbeitungsmodus der H5P-Übung, indem Sie das Schließen-Kreuz der jeweiligen Karten anklicken. Bitte bedenken Sie, dass diese Dialogkarte dann für diesen Kurs gelöscht ist und erst bei einem erneuten Kopieren in teachSHARE verfügbar ist.

Durchführung

Die Schüler:innen absolvieren die Übung in Einzelarbeit. Sie sehen und hören auf fünf digitalen Karten verschiedene Aussagen zum Thema Gewalt in digitalen Spielen. Beim Anklicken der Karten erscheint die Rückseite mit einer Impulsfrage, die sowohl zum Nachdenken und Überdenken der eigenen Haltung anregt als auch Betroffenheit darüber auslösen soll, wie Gewalt auf andere Mitschüler:innen oder jüngere Geschwister wirken kann. Bitten Sie die Schüler:innen, die Impulsfragen auf einem Notizzettel für sich zu beantworten. Die Aussagen regen die Schüler:innen dazu an, innerlich Stellung zu beziehen und sich in andere Sichtweisen hineinzuversetzen.

1. Dialogkarte	**Aussage Paula**: „Nur weil ich in meiner Rolle im Spiel Gewalt anwende, werde ich im echten Leben noch lange nicht gewalttätig gegenüber anderen!“ **Impulsfrage**: Stumpft man gegenüber Gewalt auch in der Realität ab, wenn einem Gewalt ständig in digitalen Spielen begegnet und man z. B. Leute umbringen muss, um zu gewinnen?
2. Dialogkarte	**Aussage Hamza**: „Mich nervt, wie heftig man bei einem Multi-Player-Spiel beschimpft wird, wenn das Team verliert. Das setzt mich total unter Druck, keinen Fehler zu machen.“ **Impulsfrage**: Ist es dir auch schon mal so gegangen, dass du im Eifer des Gefechts (bzw. danach) ausfällig gegenüber anderen Mitspieler:innen geworden bist, wenn es im Team mal nicht so gut läuft? Woran lag das?
3. Dialogkarte	**Aussage Polly**: „Ich finde die Fähigkeiten einfach toll, die ich als Spieler:in habe: Im Spiel kann ich die Beste, Stärkste und Schnellste sein und kann alle fertigmachen, wenn ich will!“ **Impulsfrage**: Was hältst du davon, dass man in digitalen Spielen Fähigkeiten hat, die man im echten Leben nicht hat oder sich nicht traut? Kann das positiv sein oder ist das eher negativ?

4. Dialogkarte	**Aussage Basti**: „Wenn ich meinen großen Bruder zum Abendbrot holen soll und er spielt eines seiner Kampfspiele, trau ich mich gar nicht, ihn dabei zu stören. Er hat mich dabei nämlich schon mal angeschrien." **Impulsfrage**: Ist dir bewusst, dass impulsives Verhalten jüngere Kinder verängstigen kann?
5. Dialogkarte	**Aussage Kai**: „Ich liebe den Adrenalinrausch, wenn es beim Zocken richtige Battles gibt! Am Ende bin ich so richtig müde, aber habe auch einen richtigen Energierausch." **Impulsfrage**: Schaffst du es immer, direkt aus der Rolle zurück zu deinem normalen Selbst zu finden oder brauchst du eine Weile, um herunterzukommen?
6. Dialogkarte	**Aussage Sophia**: „Ich verstehe überhaupt nicht, was man an diesen immer gleichen Gewaltspielen finden kann. Mir wird richtig schlecht, wenn ich sehe, wie da das Blut spritzt. Und ja, ich weiß, dass das kein echtes Blut ist. Ich find's trotzdem total daneben, sowas zum Zeitvertreib zu spielen." **Impulsfrage**: Was finden die Leute gut an digitalen Spielen, in denen Gewalt vorkommt?
7. Dialogkarte	**Aussage Tara**: „Ich habe es schon erlebt, dass mein Freund echt miese Laune nach einem verlorenen Game hatte. Einmal war er sogar richtig aggressiv und hat mich zurückgestoßen, als ich ihn trösten wollte. Ich weiß nicht, ob ich mir das nochmal gefallen lasse oder ob dann Schluss ist." **Impulsfrage**: Was kann man machen, wenn digitale Spiele in der Realität zu aggressivem Verhalten führen?
8. Dialogkarte	**Aussage Cem**: „Ich find's cool, dass man in manchen Spielen moralische Entscheidungen treffen muss: Wen rette ich? Wen muss ich töten, damit andere leben können? In digitalen Spielen kann ich das ohne Konsequenzen ausprobieren." **Impulsfrage**: Es ist für viele Spieler:innen reizvoll, „gutes" bzw. „böses" Verhalten im Spiel auszutesten und das Spiel in beide Ausprägungen zu steuern. Kann das auch im echten Leben nützlich sein?

9. Dialogkarte	A**ussage Elif**: „Ich verstehe die ganze Aufregung um Gewalt in digitalen Spielen nicht. Gewalt gibt es schon seit Menschengedenken: in der griechischen Mythologie, in der Bibel, bei Shakespeare. Gewalt gehört einfach zum Menschsein dazu." **Impulsfrage**: Warum haben viele Erwachsene Angst vor den Auswirkungen von „Killerspielen" auf die jugendliche Psyche? Liegt es daran, dass man Gewalt quasi aktiv ausübt, wohingegen man Gewalt aus Geschichten oder Kunst nur passiv wahrnimmt?
10. Dialogkarte	**Aussage Fabio**: „Ich steh überhaupt nicht auf Ballerspiele. Blöd, dass ich in meiner Klasse da der einzige bin. Die Jungs kennen überhaupt kein anderes Thema. Ich hab keinen Bock, nur deswegen mitzumachen, will aber auch nicht der Außenseiter sein." **Impulsfrage**: Wie geht man damit um, wenn man selbst kein Interesse an digitalen Spielen mit Gewalt hat, aber alle anderen ständig solche Spiele zocken und darüber reden?
11. Dialogkarte	**Aussage Nikita**: „Was ich immer witzig finde ist, dass die meisten Eltern und Lehrkräfte, die gewalthaltige Games kritisieren, nie selbst mal eins dieser Spiele gespielt haben. Die Unterstellung, dass wir alle dadurch verrohen, nervt mich voll!" **Impulsfrage**: Stimmt das so? Haben „die Alten" keine Ahnung? Und haben „die Jungen" kein kritisches Bewusstsein?
12. Dialogkarte	**Aussage Lena**: „Ich finde es bedenklich, wie in meiner Klasse die Gewalt in digitalen Spielen als unbedeutend abgetan wird. Neue Spiele sind nur cool, wenn sie noch gewalttätiger sind. Es wird immer krasser, was da in den Spielen abgeht." **Impulsfrage**: Tritt ein „Gewöhnungs-Effekt" bei Gewalt in digitalen Spielen ein? Wie findest du das?
13. Dialogkarte	**Aussage Ludwig**: „Es stimmt doch gar nicht, dass Ballerspiele immer demselben Schema folgen. Mir gefällt gerade die Vielfalt an Formen von Gewalt: Es gibt ganz unterschiedliche Arten körperlicher Gewalt, oft auch selbstironisch dargestellt. Im Setting von Militär- und Kriegsspielen findet sich auch oft strukturelle Gewalt. Das ist nichts für Doofe!" **Impulsfrage**: Ist Gewalt gleich Gewalt, egal in welcher Form und Darstellungsweise sie in digitalen Spielen daherkommt? Kann man dabei tatsächlich etwas lernen?

14. Dialogkarte	**Aussage Onkel**: „Ich bin konsequent gegen jegliche Art von Computerspielen mit Gewalt, sowohl für Teenager als auch für Erwachsene. Ich habe die Balkankriege miterlebt und das hat mir genug echte Gewalt für den Rest meines Lebens beschert. Daran möchte ich nicht erinnert werden. Wenn ich meine Kinder mit solchen Gewaltspielen erwischen würde, wäre ich sehr enttäuscht von ihnen.“ **Impulsfrage**: Sind die Beweggründe nachvollziehbar?
15. Dialogkarte	**Aussage Mutter**: „Ich mache mir Sorgen um Tim. Jedes Mal, wenn ich auf seinen Bildschirm gucke, sehe ich irgendwelche Waffen. Er hat überhaupt keine anderen Interessen mehr außer Zocken. Das finde ich so schade für einen Fünfzehnjährigen. Als ich in dem Alter war, habe ich viel Zeit mit Freundinnen verbracht. Auch meinen ersten festen Freund habe ich in dem Alter kennengelernt. Ich habe Sorgen, dass Tim ganz wichtige Sachen verpasst.“ **Impulsfrage**: Ist diese Haltung gerechtfertigt? Müssen Eltern ihren Kindern zugestehen, eigene Erfahrungen machen zu dürfen?

Tafelbild: Gewalt und Jugendmedienschutz

Nutzen Sie für die Erstellung des Tafelbilds die PowerPoint-Vorlage, die vorgebaute mebis-Tafel oder erstellen Sie es an der Tafel. Tragen Sie die einzelnen Bestandteile nach und nach in die vorgesehenen Kästen ein.

Erarbeitung

Beginnen Sie mit der Frage: „Was ist Gewalt?“ Geben Sie eine kurze Definition, was der Begriff in Bezug auf psychische und physische Gewalt bedeutet.

Was ist Gewalt?

Fügen Sie „Gewalt in digitalen Spielen“ und den ersten Unterpunkt hinzu. Erläutern Sie, dass die Besonderheit bei virtueller Gewalt die aktive Beteiligung an der Gewaltausübung ist.

Gewalt in digitalen Spielen

Fügen Sie den zweiten Unterpunkt hinzu. „First-Person-Perspektive“ (auch Ego-Perspektive oder Ich-Perspektive genannt) bezeichnet die Kameraperspektive, bei der die Darstellung der Spielewelt durch die Augen der Spielfigur erfolgt. Bei der „Third-Person-Perspektive“ befindet sich die Kameraperspektive außerhalb der Spielfigur, meistens kommt hier die Verfolgerperspektive oder die Vogelperspektive zum Einsatz. Ego-Shooter-Spiele verwenden ausschließlich die First-Person-Perspektive. Gehen Sie kurz darauf ein, dass in gewalthaltigen Spielen, in denen die Spieler:innen gegen andere kämpfen, die „First-Person-Perspektive“ kritischer zu sehen ist, da sie für einen höheren Grad des Eintauchens in das Spiel sorgt. Die Spieler:innen

First-Person-Perspektive

nehmen selbst die Position der Spielfigur ein und üben die Gewalt somit selbst aus, anstatt eine Spielfigur von außen zu steuern. Zeichnen Sie einen Pfeil nach rechts oben.

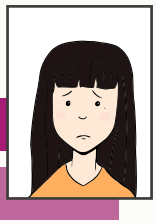
Kriterien

Fragen Sie die Klasse, wann ein Spiel als gewalthaltig gilt. Erarbeiten Sie zusammen die fünf Kriterien. Sie sollen den Schüler:innen auch im eigenen Alltag Hilfe zur Einordnung von Spielen geben. [9]

Emotionen

Erarbeiten Sie mit der Klasse Emotionen, die Gewalt in digitalen Spielen auslösen kann. Ordnen Sie die Nennungen dabei in „Emotionen, die eher nur mich betreffen“ und „Emotionen, die auch mein Umfeld betreffen“.

Emotionen, die Gewalt in digitalen Spielen auslösen können



Emotionen, die nur mich betreffen	Emotionen, die auch mein Umfeld betreffen
Angst: verstärkt vor realer Gewalt	**Abstumpfung:** höhere Toleranz und Verharmlosung realer Gewalt
Angst: vor eigenen aggressiven Verhaltensweisen	**Erregung:** Förderung aggressiven Verhaltens
Albträume: das Gesehene nicht vergessen können	**Einbildung:** Überschätzung der Gefährlichkeit der Gesellschaft
Ekel: Abscheu vor dargestellten Grausamkeiten	**Gereiztheit:** Mix aus Adrenalin und Frust bei Misserfolg
Angstlust: wie viel hält man aus	**Wahn:** erhöhtes Gefühl der Bedrohung in der realen Welt
Depression: geringes Selbstwertgefühl	
Rausch: durch Stärke, Macht und Erfolg	

Vorgefertigte Textbausteine

Nutzen Sie bei Bedarf die vorgefertigten Textbausteine, um das Gesagte zu ergänzen.

Erfahrungen der Schüler:innen

Hinweis: Greifen Sie bei dieser Aufgabe auf die Erfahrungen der Schüler:innen zurück. Diese wurden bestimmt schon selbst mit Gewalt in digitalen Spielen konfrontiert und können aus ihren eigenen Erfahrungen schöpfen.

Warum Jugendmedienschutz wichtig ist

Wozu gibt es Jugendmedienschutz?

» Negative Emotionen, die durch Gewalt in digitalen Spielen ausgelöst werden, können zu kurz- und langfristigen Problemen führen
» Niemand sollte aus Versehen mit Gewaltdarstellungen in Kontakt kommen
» Damit Kinder und Jugendliche angstfrei aufwachsen können, sind sie vor negativen Einflüssen (z. B. nicht altersgerechte Darstellung von Gewalt) zu schützen

Gewalt wird unterschiedlich bewertet, aber Jugendmedienschutz gilt für alle

» Die Altersfreigaben der FSK und USK zeigen zwar auf, ab welchem Alter die Nutzung unbedenklich im Sinne des Jugendschutzes ist, sind aber keine pädagogischen Empfehlungen
» Die Erziehenden müssen beurteilen, ob bestimmte Inhalte für ihr Kind geeignet sind oder nicht - wie viel sie ihm zutrauen oder zumuten können.

Wer ist für Jugendmedienschutz bei digitalen Spielen in Deutschland zuständig?

» www.usk.de
» www.bzkj.de
» www.fsm.de
» www.kjm-online.de

Jugendmedienschutz und Emotionen

Schlagen Sie den Bogen von der Thematik Emotionen zum Thema Jugendmedienschutz. Zeigen Sie dazu die obenstehende Info-Grafik. Lesen Sie den Text im dunkelblauen Kasten vor und ergänzen Sie ihn ggf. mit eigenen Worten. Problematische Inhalte können je nach Alter z. B. sein: nicht altersgerechte Darstellungen von Gewalt und Sexualität, Darstellung von Diskriminierungen oder Entgegenwirken von Erziehungszielen wie Toleranz und Respekt.

Violetter Informationskasten

Erläutern Sie kurz, wofür die vier im violetten Kasten aufgeführten Institutionen zuständig sind.

» Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): prüft Computerspiele und vergibt Alterskennzeichen.
» Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ): prüft Medien auf Jugendgefährdung und indiziert jugendgefährdende Medien (z. B. Bücher, Computerspiele, Filme) auf einer Liste; Folge: Indizierte Medien dürfen nicht beworben und Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden.

» Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM): ist anerkannte Selbstkontrolle für Onlinemedien und kümmert sich bei ihren Mitgliedsunternehmen um einen stärkeren Jugendschutz im Internet.
» Kommission für Jugendmedienschutz (KJM): ist zuständig für Aufsicht über Online-Spiele, Online-Downloadmöglichkeiten und Trailer von Spielen; prüft Inhalte und regelt die öffentliche Zugänglichkeit.

Hellblauer Informationskasten

Besprechen Sie nun den hellblauen Infokasten. Die Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und der Unterhaltungssoftware (USK) schreiben vor, welches Mindestalter beim (Ver-)Kauf eines Spiels vorgegeben ist. Die FSK und die USK vergeben die Einstufungen „ab 0 freigegeben", „ab 6 freigegeben", „ab 12 freigegeben", „ab 16 freigegeben" und „ab 18/keine Jugendfreigabe". Beschreibung der Alterskennzeichen unter www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen.

Ausnahme Online-Spiele

Vorsicht bei Online-Spielen: Aufgrund anderer gesetzlicher Regelungen gibt es hier häufig keine Alterskennzeichen.

Bei Alterskennzeichen handelt es sich nicht um pädagogische Empfehlungen. Stattdessen geben die Kennzeichen darüber Auskunft, dass aus Sicht des Jugendschutzes nicht von einer Beeinträchtigung der Entwicklung von Heranwachsenden in einer bestimmten Altersstufe auszugehen ist.

Realistische Darstellungen von Gewalt und Folgen von Gewalt (z. B. wird Verletzung/Leid der Opfer gezeigt) werden besonders problematisch eingeschätzt. Wichtige Aspekte bei der Bewertung sind z. B.: wie wird Gewalt dargestellt (drastisch/deutlich), wird Gewalt verharmlost, wird Gewalt belohnt.

Weitere Vorlagen

Sie können das Tafelbild im Gespräch mit den Schüler:innen an der Tafel entwickeln oder die mebis-Tafel bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen.

Name: Klasse:

Merkblatt: Umgang mit digitalen Spielen

Warum? Wieso? Weshalb?

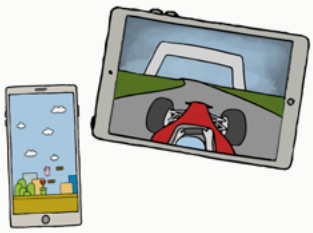
Es gibt viele Gründe, warum jemand digitale Spiele spielt. Welche sind deine? Überlege dir, was dich fasziniert und tausche dich mit anderen aus, warum sie gerne spielen.

Achte auf die Zeit!

Mit digitalen Spielen vergisst man schnell die Zeit. Achte darauf, wie lange du spielst. Überlege dir, was dir im Leben wichtig ist. Verliere nicht deine Freund:innen, 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.

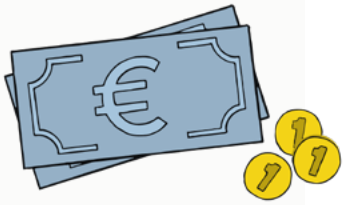


Wähle Spiele sorgsam aus!

Spiele nur, was dir selbst gut gefällt und für dein Alter geeignet ist. Nur weil deine Freund:innen 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.

Pass auf dein Geld auf!

Wenn du Games kostenpflichtig online spielst, überprüfe was du für dein Geld bekommst, wie lange du auf das Spiel zugreifen kannst oder ob du ein Abo abschließen musst. Sei vorsichtig, damit du nicht ungewollt Geld verlierst. Sei dir bewusst, dass auch bei Gratis-Spielen Kosten anfallen können.



Information: Digitale Spiele

Spielemarkt

Digitale Spiele zählen zu den Medienbereichen, die sich in den letzten Jahren am dynamischsten entwickelt haben. Dadurch sind sie mittlerweile ein Milliardenmarkt. In Deutschland wurden im Jahr 2021 insgesamt rund 9,8 Milliarden Euro für digitale Spiele ausgeben. Die Umsätze stiegen dabei im Vergleich zum Vorjahr deutlich in allen Bereichen, sowohl bei der Hardware wie bei den In-Game-Käufen [1].

Spielende

Häufig haftet digitalen Spielen auch heute noch der Ruf an, nur etwas für junge, männliche Nerds zu sein. Doch die Spieler:innen selbst sind längst nicht mehr nur junge Männer – die Geschlechterverteilung liegt bei 48 % Frauen und 52 % Männern. Das Durchschnittsalter deutscher Spieler:innen liegt bei 37,6 Jahren. [1] Dabei spielen unterschiedliche Alters- und Geschlechtergruppen auch sehr unterschiedliche Arten von Spielen.

Faszination

Digitale Spiele üben oftmals auf Spieler:innen eine besondere Faszination aus. Folgende Aspekte sind dabei von Bedeutung:

- Interaktion und Reaktion: Spieler:innen müssen aktiv und häufig auch schnell auf das Spielerleben reagieren und erfahren sofort eine positive oder negative Rückmeldung auf ihr Handeln.
- Reizdichte und Konzentration: Spieler:innen werden meist mit vielen spielerischen Herausforderungen konfrontiert und müssen sich stark auf das Spielgeschehen konzentrieren.
- Wettbewerb und Kontrolle: Spiele bieten einen Wettbewerb mit Aussicht auf Erfolg und erzeugen das Gefühl, die Spielwelt kontrollieren zu können.
- Rollenwechsel und Anerkennung: Spieler:innen schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur und werden für ihre Handlungen belohnt.
- Storyline und Dramaturgie: Digitale Spiele erzählen durch Text oder Videosequenzen für die Spielenden spannende Geschichten (z. B. Fantasy, Action, …).
- Soziale Aspekte: Spielende können gemeinsam mit anderen spielen, z. B. mit Freund:innen, aber auch Fremden.

Spielverhalten

An welchen Stellen und wie sich das Spielen in den Alltag von Kindern und Jugendlichen integriert, hängt stark von den Strukturen eines Spiels ab. Manche lassen sich schnell zwischendurch, etwa an der Bushaltestelle oder in einer kurzen Pause, spielen. Andere verlangen mehr Engagement und Teamwork. Diese sozialen Aspekte in Multiplayerspielen (Spiele, die mit mehreren Spieler:innen gleichzeitig gespielt werden können) können unter Umständen starke Anreize darstellen, (zu) viel Zeit mit dem Spielen zu verbringen. Gleiches gilt für persistente Spielwelten, die online rund um die Uhr zugänglich sind und jederzeit Spielmöglichkeiten mit Spielenden

aus der ganzen Welt eröffnen. Bei diesen Spielen läuft das Spielgeschehen auch weiter, wenn der bzw. die Spieler:in gerade nicht anwesend ist. Auch dies verleitet zu übermäßigem Konsum und gerade Kinder und Jugendliche können so leicht in Spielen die Zeit vergessen.

Spieldauer

Digitale Spiele sind bei einem Großteil der Jugendlichen fester Bestandteil des Medienalltags. Nur neun Prozent der 12- bis 19-Jährigen spielen nie digitale Spiele [2]. Vor allem bei Jungen sind digitale Spiele sehr beliebt: 84% der 12- bis 19-Jährigen spielen täglich bzw. mehrmals die Woche – bei den Mädchen sind es nur 59% in dieser Altersgruppe. Die durchschnittliche Spieldauer der 12- bis 19-Jährigen, bezogen auf alle Spielmöglichkeiten (Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Smartphone-Spiele), beträgt nach eigener Schätzung unter der Woche 110 Minuten pro Tag. [2] Gerade bei der Spieldauer kann es zu Konflikten zwischen Kindern und ihren Eltern kommen.

Exzessives Spielen

Um von exzessivem Spielen zu sprechen, reicht eine Betrachtung der bloßen Spielzeit nicht aus. Wird z. B. ein neues Spiel ein paar Wochen intensiv genutzt, kann noch nicht von exzessivem Spielverhalten gesprochen werden. Wenn aber ein länger anhaltendes hohes zeitliches Ausmaß des digitalen Spielens und andere Probleme zusammen auftreten, z. B. Schulleistungen nachlassen, andere Freizeitaktivitäten komplett durch das digitale Spielen verdrängt werden, Freundschaften vernachlässigt werden, oder seelische und körperliche Veränderungen auftreten, liegt ein problematischer Konsum vor und ein Eingreifen der Eltern ist angezeigt [3].

Konvergente Medienwelt

Digitale Spiele stehen in der Regel nicht isoliert neben anderen Medienbereichen, sondern sind sehr stark mit diesen verknüpft. Auch Social-Media-Angebote bieten zum Thema digitale Spiele viele Informationen, Orientierungen, und Ausdrucksmöglichkeiten. Man spricht bezüglich der Verknüpfung und Verschränkung von verschiedenen Medienbereichen von Konvergenz. Solche Konvergenzphänomene drücken sich z. B. in der Verfilmung von digitalen Spielen aus oder der Verknüpfung von Spielen mit Community-Angeboten bzw. Social-Media-Profilen, um das Vorankommen im Spiel und Spielerlebnisse dem Freundesnetzwerk zu kommunizieren. Teilweise kann auch der Social-Media-Account zur Anmeldung bei anmeldepflichtigen Online-Spielen genutzt werden.

Let's Plays

Ein beliebtes Phänomen der letzten Jahre sind Let`s Play-Videos (engl. für „Lass uns spielen"). Dabei handelt es sich um kommentierte Spielausschnitte mit Unterhaltungs- und/oder journalistischem Wert, die auf Online-Videoportalen veröffentlicht werden. Spieler:innen filmen ihren Bildschirm bzw. ihre Reaktionen, während sie ihre Handlungen im Spiel kommentieren und lassen so ein breites Publikum daran teilhaben.

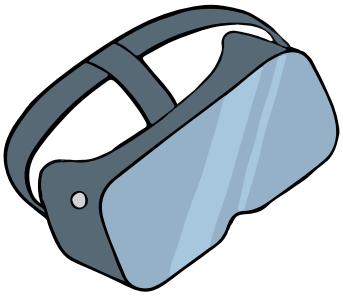
Zuschauer:innen können durch Kommentare mitdiskutieren oder werden direkt angesprochen, dadurch wirken die Videos oft sehr persönlich. Die meisten Let's Play-Videos gibt es auf den Videoplattformen YouTube und Twitch. Die beliebtesten Let's Player haben hier bis zu mehrere Millionen Abonnenten und werden auf Großveranstaltungen der Games-Branche wie Stars gefeiert. In Deutschland sind vor allem die Kanäle von Gronkh, PietSmiet, Paluten und GermanLetsPlay beliebt.[4]

Information: Genrekunde

Digitale Spiele können in verschiedene Genres unterteilt werden und geben eine Orientierung in der Welt der digitalen Spiele. Aus wissenschaftlicher Perspektive [5] differenziert man Spiele durch:

Genre-Klassifizierung in der Wissenschaft

- **den narrativen Kontext**: Welche Inhalte hat das Spiel? Wird eine Geschichte erzählt, gibt es Spielfiguren, wie sind diese gestaltet?
- **die Aufgabenstellungen an Spielende**: Welche spezifischen Anforderungen werden an die Spielenden gestellt, z. B. ist eher schnelle Reaktion gefragt wie bei Shooter-Spielen oder die Analyse komplexer Systeme wie bei Wirtschaftssimulationen, verlangt das Spiel Kooperation mit anderen oder spielt man es alleine?
- **die Form der medialen Präsentation**: Darstellung der Spielwelt in Raum und Zeit (findet das Spiel in Echtzeit statt oder ist es rundenbasiert), räumliche Perspektive (z. B. Ego-Perspektive oder Vogelperspektive) etc.



Spieler:innen von digitalen Spielen benutzen in der Regel die Genrebezeichnungen, die auch im Spielejournalismus üblich sind. Hierzu zählen z. B. Simulation, Strategiespiel, Shooter, Rennspiele, Jump'n'Run, Adventure, Rollenspiel u.v.m. Diese Klassifizierung wird nach Themen, Inhalten, Spielelementen und Spieleraufgaben vorgenommen.

Genre-Klassifizierung bei Spielenden

Überblick über die populärsten Spielgenres:

Jump'n'Run

Jump'n'Run

Hier steuern die Spieler:innen oft in einer bunten Welt verschiedene Spielfiguren von Level zu Level. Dabei muss die Spielfigur meist hüpfen, springen, laufen, rennen, viele Hindernisse überwinden, verschiedene Gegenstände einsammeln und Gegnern ausweichen. Geschicklichkeit und Tempo sind gefragt. Das Ziel ist oft das Beenden eines Levels oder das Besiegen eines Endgegners bzw. einer Endgegner:in..

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

- Schnelles Reaktionsvermögen
- Auge-Hand-Koordination
- Figur-Grund-Wahrnehmung
- Raumlage (links, rechts)
- Feinmotorik

Simulation

Simulation

Simulationsspiele geben die Möglichkeit, die Realität virtuell nachzuvollziehen. Simulationen aus Geschichte und Lebenswelt der Menschen oder die Abbildung komplexer technischer Abläufe von Geräten oder Fahrzeugen sind typische Spielinhalte dieses Genres. Simuliert werden beispielsweise ökonomische, ökologische oder soziale Systeme. Oft gilt es dabei Probleme oder Aufgaben zu lösen.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Kognition: Problemlösungsstrategien, Vorausschauendes Denken, Grundverständnis für prozesshafte Abläufe
» Figur-Grund-Wahrnehmung
» Feinmotorik

Sportspiel

Sportspiel

Echte Sportarten werden realitätsnah nachgestellt. Ob Fußball, Basketball oder olympische Disziplinen: Spiele dieses Genres werden TV-ähnlich präsentiert und die Hauptfiguren sind meist Stars der echten Sportwelt. Das gemeinsame Spiel mehrerer Spieler:innen ist in diesem Genre oft sehr attraktiv und kann den Spielspaß steigern.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Auge-Hand-Koordination
» Feinmotorik
» Reaktionsvermögen
» taktisches Verständnis der jeweiligen Sportart

Bewegungsspiel

Bewegungsspiel

Ob Boxen, Tennis oder Tanzen: Als eine Unterart der Sportspiele fordern Bewegungsspiele vor allem die eigene körperliche Aktivität der Spieler:innen. Durch entsprechendes Zubehör, z. B. spezielle Controller, Konsolen oder das Smartphone, können die eigenen Bewegungen in das virtuelle Spiel übertragen werden. Das gemeinsame Spiel mehrerer Spieler:innen ist in diesem Genre oft sehr attraktiv und kann den Spielspaß steigern.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Auge-Hand-Koordination
» Aufmerksamkeit
» Konzentration
» taktisches Verständnis der jeweiligen Sportart
» Schnelles Reaktionsvermögen
» Raumlage (links, rechts)

Klassisches Adventure

Klassisches Adventure

Klassische Adventurespiele sind mit ruhigen Umgebungen gestaltet und beinhalten viel Spielspaß. Ohne Druck und mit individueller Zeiteinteilung werden Rätsel und Logikpuzzles gelöst, Gegenstände aus dem Inventar kombiniert, Verborgenes entdeckt und Informationen gesammelt. Die Abenteuer werden gemeinsam mit vielen verschiedenen virtuellen Figuren bestanden.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

- Auge-Hand-Koordination
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- z.T. Lesekompetenz
- Kombinationsfähigkeit

Action Adventure

Action Adventure

In Action-Adventures steuern die Spieler:innen meist Fahrzeuge oder einzelne Figuren durch dreidimensionale Spielewelten und treiben die Geschichte aktiv voran. Abwechslungsreiche Handlungsmöglichkeiten fordern vor allem Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit. Typische Ziele von Action-Adventures sind das Ausschalten von Gegnern (beispielsweise durch Waffen oder Kampfsport) oder das Erreichen eines bestimmten Ziels pro Level. Insgesamt sind die Spiele häufig eher gewalthaltig.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

- Auge-Hand-Koordination
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- z.T. Lesekompetenz
- Kombinationsfähigkeit
- Schnelles Reaktionsvermögen

Shooter

Shooter

In Spielen des Genres Shooter bekämpfen die Spieler:innen virtuelle Gegner oder andere Spieler:innen mit Schusswaffen. Wird die Ich-Perspektive einer menschlichen oder menschenähnlichen Figur eingenommen, spricht man von Ego-Shootern. Viele Shooter sind im Team oder Mehrspielermodus spielbar und haben eine starke soziale Komponente. Dabei erfordern sie ein hohes Maß an taktischem Geschick und Reaktionsschnelligkeit.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Auge-Hand-Koordination
» Aufmerksamkeit
» Konzentration
» Schnelles Reaktionsvermögen
» Raumlage (links, rechts)

Rollenspiele

Rollenspiele

In Rollenspielen steuern die Spieler:innen eine Heldenfigur und begleiten sie in ihrer Entwicklung. Im Laufe des Spiels können sie die Fähigkeiten und Ausrüstung ihrer Spielfigur verbessern. Durch zentrale Aufgaben, auch häufig als Quests bezeichnet, oder das Besiegen von Gegnern gewinnt die Figur an Macht und Fähigkeiten. Insbesondere durch das gemeinsame Spielen, z. B. in Gilden, haben Rollenspiele häufig auch eine starke soziale Komponente. Rollenspiele sind meist in einer fiktionalen Welt angesiedelt und haben eine eigene Weltordnung.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Auge-Hand-Koordination
» Figur-Grund-Wahrnehmung
» Aufmerksamkeit
» taktisches Denken
» z.T. Lesekompetenz
» Kombinationsfähigkeit
» Schnelles Reaktionsvermögen

Strategiespiele

Strategiespiele

Bei Strategiespielen stehen keine einzelnen Spielfiguren im Vordergrund, sondern die Spieler:innen sind für ein ganzes Volk oder eine Zivilisation verantwortlich. Dabei haben sie entweder rundenbasiert oder in Echtzeit die Kontrolle über verschiedene Bereiche wie Wirtschaft, Architektur und Verteidigung, z. B. die Koordination einer virtuellen Armee.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Kognition: Problemlösungsstrategien, Vorausschauendes Denken
» Auge-Hand-Koordination
» Kombinationsfähigkeit

Denkspiele/Geschicklichkeitsspiele

Denkspiele/ Geschicklichkeits-spiele

Probleme lösen, Kombinationsaufgaben bewältigen, Rätsel knacken, vielleicht etwas Geschicklichkeit einbringen – es sind oft kleinere Spiele mit einfachen Spielmechanismen, die dieses Genre ausmachen.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Auge-Hand-Koordination
» Aufmerksamkeit
» Konzentration
» Kombinationsfähigkeit

Rennspiele

Rennspiele

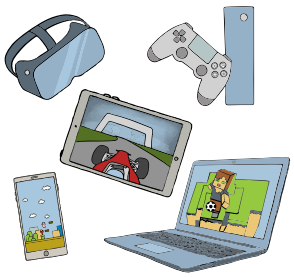
Das übergeordnete Ziel von Rennspielen ist es, sich gegen andere Spieler:innen oder virtuelle Gegner:innen durchzusetzen. Die Welten und Charaktere sind oft fiktiv und können zum Teil selbst konfiguriert werden. Die Spieler:innen bestreiten in einem Fahrzeug Rennen auf einer vordefinierten Strecke – in der Regel gewinnt, wer das Ziel in möglichst kurzer Zeit erreicht.

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

» Auge-Hand-Koordination
» Feinmotorik
» Reaktionsvermögen
» taktisches Verständnis
» Raumlage (links, rechts)

Die Spielformen und Genres sind durchaus vielfältig, was vor allem auch auf neuere Entwicklungen im Bereich der Casual Games (Spiele, die eher Geschicklichkeit erfordern und auch sehr kurze Zeit gespielt werden können), Indie Games (Spiele, die unabhängig von großen Verlagen entwickelt werden, meist von Einzelpersonen oder kleinen Teams) oder Location Based Games (Spiele mit Ortsbezug, die oft auf dem Smartphone oder Tablet gespielt werden) zurückzuführen ist. Zunehmend entstehen auch Genre-Mischformen, die sich Elemente und Mechanismen verschiedener Genres bedienen, daher ist es oftmals schwer, Spiele einem einzigen Genre zuzuordnen.

Information: Spielgeräte



Es gibt viele Möglichkeiten, digitale Spiele zu spielen. Dabei unterscheiden sich die Spiele bezüglich der benötigten Hardwarekomponenten und sind zum Teil für bestimmte Spielgeräte optimiert.

Überblick gängiger Spielgeräte:

Computer

Computer (PC/Laptop) sind in erster Linie als vielfältig nutzbare Arbeitsgeräte entwickelt worden. Ihre multimediale Stärke sowie ihre weite Verbreitung in den Privathaushalten machten sie dann zunehmend interessant für die Computerspielbranche. Spielen am Computer wurde schnell zu einem der vielen Anwendungsgebiete des PCs. Mit dem Computer stehen den Spieler:innen alle benötigten Komponenten zur Verfügung: Eingabegeräte, Monitor, Ton, Grafik. Dabei wird vor allem für Grafik-intensivere Spiele zusätzliches Zubehör benötigt, z. B. leistungsstarke Grafikkarten oder Monitore mit kurzer Reaktionszeit.

Spielkonsolen

Spielkonsolen wurden dagegen als spezielle Hardware nur für Spielzwecke entwickelt. Die erste Konsole kam 1964 auf den Markt. Spielkonsolen verfügen mittlerweile über hoch entwickelte Grafik- und Soundsysteme sowie über besondere Interaktionsmöglichkeiten. Die meisten Spielekonsolen sind internetfähig. Bei stationären Spielekonsolen wird ein Ausgabegerät – der Monitor eines Computers oder der Fernseher benötigt. Die Spielinhalte für Spielkonsolen unterscheiden sich kaum von Spielen für Computer.

Handheld-Konsolem

Handheld-Konsolen haben sich nach einem ersten Hoch in den 1990er Jahren und anschließendem Verschwinden von Gameboy und Co. in den letzten Jahren erneut auf dem Markt etabliert. Handheld-Konsolen sind aufgrund ihrer Größe flexibel zu transportieren und passen häufig sogar in die Hosentasche. Bildschirm, Controller sowie Lautsprecher und Kopfhöreranschluss sind dabei meist kompakt in einem Gerät verbaut. Aufgrund ihrer geringeren Größe verfügen Handheld-Konsolen in der Regel auch über eine geringere technische Leistung als stationäre Konsolen. Es existieren zudem Mischformen. Dabei kann ein Gerät sowohl als Handheld als auch mit dem TV-Gerät verbunden als stationäre Konsole dienen.

Tablet und Smartphone

Mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets werden neben stationären oder portablen Spielkonsolen und dem PC verstärkt zum Spielen genutzt. Die Geräte sind tragbar, sodass die Spiele auch unterwegs genutzt werden können, z. B. um Wartezeiten zu überbrücken. Für Tablets und Smartphones stehen in den App-Stores viele verschiedene Spiele-Apps zur Auswahl.

Online

Gaming ohne Internet ist mittlerweile kaum mehr möglich. Hier finden sich sämtliche Spieleangebote von Websites mit vielen kleinen Spielen bis hin zu komplexen Online-Rollenspielen. Über Online-Versandhandel bzw. Download-

Angebote ist das Internet auch ein wichtiger Vertriebsweg. Vor allem Spielevertriebsplattformen wie Origin oder Steam sind sehr beliebt. Viele Spiele sind mittlerweile (ausschließlich) online spielbar. Auch viele Konsolen-Spiele sind online spielbar bzw. benötigen eine Online-Anbindung, über die Updates verbreitet werden. Auch das Spielen gegen andere Spieler:innen wird dadurch möglich. Die Online-Funktionen unterstützen zudem die Vergemeinschaftung der Spieler:innen. Dabei finden sich z. B. mehrere Spieler:innen innerhalb der Spielewelt zu Spielergruppen, sogenannten Gilden bzw. Clans, zusammen. Gemeinsam gehen sie Aufgaben an und meistern Herausforderungen.

Information: Spieleauswahl

Passende Spieleauswahl

Es ist nicht immer ganz einfach, das passende Spiel zu finden. Wichtig ist zunächst, auf die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zu achten. Zudem bieten viele Initiativen und Institutionen, die eine pädagogische Einschätzung und Bewertung von Medienangeboten vornehmen, Orientierung. Die Interessen und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen sind oftmals sehr unterschiedlich. Die Wahrnehmung und Verarbeitung medialer Angebote ist dabei nicht direkt an das Alter gekoppelt. Je nach Entwicklungsstand, aktuellen Erfahrungen und Stimmungen sowie in Abhängigkeit von Vorwissen und der Anwesenheit von Bezugspersonen werden Medieninhalte auch von Kindern und Jugendlichen gleichen Alters häufig sehr unterschiedlich wahrgenommen. Auch altersgerechte Spiele können daher manche Kinder und Jugendliche überfordern, andere hingegen nicht.

Orientierung

Täglich erscheinen zahlreiche neue digitale Spiele, so dass eine umfassende Orientierung auf dem Spielemarkt für den Einzelnen kaum möglich scheint. Folgende Angebote helfen, sich vor dem Kauf oder Download von digitalen Spielen zu informieren:

Gaming ohne Grenzen

Gaming ohne Grenzen, das Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW bietet eine Übersicht über digitale Spiele und Barrierefreiheit und richtet sich an Jugendliche mit und ohne Behinderung.
www.gaming-ohne-grenzen.de

Computerspielpreis

Der Deutsche Computerspielpreis wird seit 2008 vom Branchenverband game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. gemeinsam mit dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur und der Staatsministerin für Digitalisierung ausgerichtet. Auch hier bietet die Nominierung und Wahl einen guten Überblick über aktuelle Computerspiele.
www.deutscher-computerspielpreis.de

Spielbar.de

Spielbar.de ist ein Informationsportal der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), auf dem Besprechungen von digitalen Spielen und viele weitere (Fach-)Artikel zum Thema angeboten werden.
www.spielbar.de

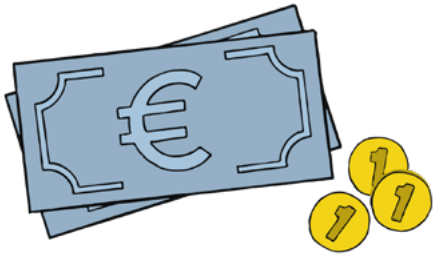
Spieleratgeber NRW

Der Spieleratgeber NRW ist ein pädagogischer Ratgeber zu digitalen Spielen. Er vergibt Beurteilungen inklusive pädagogischer Altersempfehlungen. Zusammen mit der Stadt Köln und durch Förderung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gibt der Spieleratgeber NRW die Broschüre „Digitale Spiele – pädagogisch beurteilt“ heraus. Darin finden sich Beurteilungen und Rezensionen von Spielen verschiedener Altersstufen.
www.spieleratgeber-nrw.de
www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-176816

Informations-angebot für Eltern

Die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS NRW) und der Spieleratgeber NRW bieten zudem eine Broschüre in Leichter Sprache zum Thema „Computer-Spiele in der Familie“ mit Tipps für Eltern an. www.ajs.nrw/materialbestellung/computer-spiele-in-der-familie-leichte-sprache/

Information: Geschäftsmodelle



Lange Zeit wurden digitale Spiele als Vollversionen im Handel vertrieben. In den vergangenen Jahren wurden eine Vielzahl weiterer Kosten- und Erlösmodelle entwickelt, die teilweise zu Intransparenz bezüglich der Kosten und Eigentumsrechte führten. Oftmals werden unterschiedliche Modelle miteinander kombiniert.

Vollversionen

Vollversionen gibt es natürlich nach wie vor. Das Spiel wird gegen einen mehr oder weniger festen Verkaufspreis im Laden, per Onlineversand oder Download über Spielevertriebsplattformen im Internet wie Origin oder Steam vertrieben. Bei Letzteren ist allerdings nicht eindeutig gesichert, dass die Spiele auch bei einer Einstellung des Dienstes noch spielbar sind.

Free-to-Play

Das Free-to-Play-Modell bezeichnet Spiele, die prinzipiell kostenlos zu spielen sind. Die Spielenden können dann oftmals online Zusatzinhalte erwerben oder die Betreiber nutzen andere Erlösmodelle, vor allem Werbefinanzierung. Inwiefern ein kostenloses Spielen möglich ist, auch Spaß bringt und man im Spiel erfolgreich sein kann, ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Häufig müssen Zusatzinhalte gekauft werden, wenn man im Spiel schneller weiterkommen möchte und sich dadurch Vorteile sichert. In manchen Fällen sind kostenpflichtige Zusatzinhalte sogar notwendig, um ein Level zu gewinnen. Vor allem Spiele-Apps und Online-Spiele basieren auf dem Free-to-Play-Modell und es müssen häufig zusätzliche kostenpflichtige virtuelle Güter, Spielinhalte und Zusatzmodule gekauft werden.

Zusatzkosten

Zu möglichen flexiblen Kosten, die für die Spielenden nicht obligatorisch sind, zählen Premiumdienste, Abonnements oder der schon angesprochene Kauf von Zusatzinhalten. Sogenannte „In-Game-Käufe“ bezeichnen Käufe von zusätzlichen virtuellen Gütern, Spielinhalten und -funktionen während des Spiels. Für den Kauf muss der Spieler teilweise reales Geld in die virtuelle Währung des Spiels eintauschen, wodurch die eigentlichen Kosten der Gegenstände schwerer durchschaubar werden.

Lootboxen

Ein weiteres Geschäftsmodell ist der Verkauf von sogenannten Lootboxen in Spielen. Lootboxen (Loot = Beute) sind virtuelle „Kisten“, die verschiedene Gegenstände (Ausrüstung, Kleidung etc.), teilweise auch spielwerte Vorteile wie z. B. Zusatzleben enthalten. Spieler:innen können sie in In-Game-Shops kaufen. Es besteht vor allem auch Möglichkeit, sie im Spiel zu gewinnen. Der Inhalt einer Box ist erst nach Erhalt einsehbar, d.h. Spielende wissen vorab nicht, was sich in der Box befindet. Teilweise wird der Anschein erweckt, dass die enthaltenen Gegenstände zufällig zusammengestellt sind (glücksspielähnliches Element). Die Auswahl und die Verteilung der Gegenstände wird vermutlich durch Algorithmen gesteuert. Dabei können auch Nutzerdaten einfließen. Durch den Einsatz von Lootboxen im Spiel können Spieleanbieter zusätzliche Einnahmen generieren und die Spieldauer

verlängern. Das Geschäftsmodell der Lootboxen wird von Anfang an von Medienpädagog:innen, Verbraucherschützer:innen und auch in der Games-Community stark kritisiert.

Werbung

Eine weitere Möglichkeit, Gewinne zu erzielen, besteht durch die Werbefinanzierung. Entweder wird auf Spieleseiten oder im Netz Werbung geschaltet oder auch im Spiel für bestimmte Produkte oder Marken geworben, z. B. in Form von Werbetafeln bei Rennspielen oder durch die gezielte Platzierung von Marken (In-Game-Werbung). In Free-to-Play-Spielen ist besonders häufig Werbung zu finden: als kleine Werbebanner, eingeblendete Bilder oder auch eingespielte Video- oder Audioclips. Häufig wird man mit spielwerten Vorteilen belohnt, wenn man die Werbung ansieht. Die eingespielten Werbebotschaften können ungeeignete Themen aufgreifen und darstellen. Kauft man dagegen die kostenpflichtigen Vollversionen, so sind diese meist werbefrei.

Unbeabsichtigte Käufe

Versteckte Kostenfallen in digitalen Spielen bergen die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche unbedacht andere digitale Inhalte erwerben und bezahlen. Beispielsweise ist oftmals Werbung für virtuelle Spielwährung oder Zusatzgegenstände nicht so leicht als Werbung erkennbar. So kann es vorkommen, dass bereits durch das Anklicken des Werbebanners ein In-App-Kauf getätigt wird. Die Kosten dafür werden als „Drittanbieterposten“ über die Monatsrechnung des Mobilfunkanbieters abgerechnet. Zwar sind diese Methoden ohne deutlichen Hinweis auf die entstehenden Kosten und einen Einwilligungs-Button rechtlich unwirksam, Ärger und Aufwand zur Klärung entstehen trotzdem. [6] Seit 2018 wird ihm Rahmen der JIM-Studie nach unbeabsichtigten Käufen oder Abschlüssen von Abonnements gefragt. Dabei geben immer mehr Jugendliche an, dass sie aus Versehen etwas im Spiel gekauft oder abonniert haben. Waren es 2018 und 2019 noch acht Prozent der Jugendlichen, sind es 2020 bereits 13 Prozent. Jungen sind mit 16 Prozent insgesamt häufiger betroffen als Mädchen mit 10 Prozent. [7] Bei Smartphones und Tablets können die Einstellungen am Gerät (je nach Hersteller) oder im App-Shop so gewählt werden, dass vor einem In-App-Kauf ein Passwort eingegeben werden muss. So können unbeabsichtigte In-App-Käufe unterbunden werden.

Datenschutz

Nicht zuletzt stellen auch die Daten der Spielenden einen Wert dar. Bei Onlinespielen können etwa Spieldauer und -aktionen, Profilinformationen wie Alter, Geschlecht oder Mitspielende erfasst und ausgewertet werden. Dies unterstützt die Hersteller bei der Weiterentwicklung der Spielmechanik – was zugunsten der Spielenden auch den Spielspaß steigern kann. Allerdings können diese Daten unter Umständen auch weiterverwertet werden, um dadurch Profit zu erzielen. Kinder und Jugendliche sollten daher lernen, sensibel mit ihren Daten umzugehen und diese nicht, z. B. für kostenlose

Spielwährung, leichtfertig herauszugeben. Sind die Daten erst einmal weitergegeben, können sie nicht mehr oder nur schwer zurückgeholt werden. Insbesondere Spiele- Apps greifen z. T. auf Daten wie das Adressbuch oder die Ortungsdaten zu.

Bezahlmodelle

Abgesehen vom Ladengeschäft, in dem mit Bargeld bezahlt werden kann, verlangen viele Kostenmodelle wie z. B. In-Game-Käufe oder Downloads nach anderen Zahlungsmodalitäten. Diese können sein:

- Kreditkarte oder Onlinedienste wie Paypal, Clickandbuy: Hier erfolgt die Abrechnung über ein Bankkonto. Die Käuferinnen und Käufer benötigen lediglich bestimmte Daten wie Kreditkartennummer oder Benutzername und Passwort.
- Guthabenkarten, wie die Paysafecard oder iTunes-Karte: Diese können im Einzelhandel gegen Bargeld erworben werden – auch von Kindern und Jugendlichen.
- Telefon- oder Handyrechnung: Hier wird über den Telefonanbieter direkt abgerechnet. Die Kosten werden dabei auf der Rechnung aufgelistet.

Herausforderung

Für Kinder und Jugendliche und auch für ihre Eltern kann diese Vielfalt eine Herausforderung darstellen. Einerseits stehen Kindern und Jugendlichen vor allem durch Guthabenkarten ein Zahlungsmittel für Onlineshops zur Verfügung, das für Eltern schwer kontrollierbar ist. Andererseits müssen Jugendliche den Umgang mit Geld auch lernen. Wichtig ist es dabei, zu einer informierten, reflektieren und autonomen Entscheidung zu kommen. Auch wenn das durch viele Spielmechanismen erschwert wird, sind die Bewertung von „virtuellen“ Werten und das Durchblicken von bargeldlosen Transaktionsmodellen ein wichtiger Schritt.

Information: Jugendmedienschutz und digitale Spiele

Jugendmedienschutz

Der Gesetzgeber versucht, Kinder und Jugendliche durch den gesetzlichen Jugendmedienschutz zu schützen. Als entwicklungsbeeinträchtigend gelten Medien, wenn sie geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit negativ zu beeinflussen. In Deutschland gilt beim Jugendmedienschutz das Prinzip der regulierten Selbstregulierung. Dadurch wird die Eigenverantwortlichkeit der Hersteller und Anbieter von digitalen Spielen gestärkt. Zuständig sind unterschiedliche Institutionen.

Die Alterskennzeichnung von Computerspielen nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) ist eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) wurde von den Jugendministerien mit der Kennzeichnung aller Computer- und Konsolenspiele auf Trägermedien beauftragt und ist für die Prüfung aller im deutschen Handel verfügbaren Spiele zuständig. Die USK vergibt farbige Alterskennzeichen (ab 0, ab 6, ab 12, ab 16, ab 18 Jahren).

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG:
Spiele mit diesem Kennzeichen enthalten aus der Sicht des Jugendmedienschutzes keine gewalthaltigen Darstellungen und konfrontieren Kinder nicht mit nachhaltig beängstigenden Situationen. Sie sind aber nicht zwangsläufig für jüngere Kinder geeignet, verständlich oder beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG:
Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Sie können den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume versetzen und sind aufgrund der Inhalte oder der Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter 6 Jahren.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG:
Solche Spiele enthalten kampfbetonte Grundmuster zur Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Die Gewalt ist aber nicht in alltagsnahe Szenarien eingebunden und nicht detailliert ausgespielt.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG:
Rasante bewaffnete Action – mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren – beherrscht Spiele mit diesem Siegel. Auch Spielumgebungen, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, fallen unter diese Altersfreigabe. Der Grund: Solche Inhalte erfordern eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG:
In allen Spielelementen sind diese Spiele reine Erwachsenenprodukte und dürfen nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Die Inhalte enthalten z. B. massive Gewaltdarstellungen und können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass keine Jugendgefährdung vorliegt.

Die Alterskennzeichen geben keine Auskunft darüber, ob das Spiel für Kinder verständlich ist. Die Komplexität von Spielen, die feinmotorischen Anforderungen oder die Wahrnehmung der verschiedenen Spielelemente können überfordernd sein, auch wenn das Spiel „ohne Altersbeschränkung" eingestuft wurde. Ob ein Spiel für ein Kind geeignet ist, sollte daher von der Altersfreigabe und dem individuellen Entwicklungsstand abhängig gemacht werden. Es handelt sich dabei also um keine pädagogischen Empfehlungen. Stattdessen geben die Alterskennzeichen Auskunft, dass aus Sicht des Jugendmedienschutzes nicht von einer Beeinträchtigung der Entwicklung von Kinder und Jugendlichen einer bestimmten Altersstufe auszugehen ist.

Entwicklungsspezifische Unterschiede

Für den Bereich der Online-Medien ist die USK nach dem Jugendmedienschutz- Staatsvertrag (JMStV) seit 2011 auch anerkannt. Sie kann für Online-Spiele, die nicht auf Datenträgern vertrieben werden, Altersvorgaben machen, die die Zugänglichkeit im Online-Bereich regeln sollen. Die USK berät im Online-Bereich Spieleanbieter auch bei der Gestaltung ihrer Webseite oder bei der Verwendung von technischen Zugangskontrollen und anderen technischen Jugendschutzmaßnahmen, um dadurch das Konfrontationsrisiko mit ungeeigneten Inhalten für Kinder und Jugendliche zu verringern.

Online-Bereich

Gesetzlich vorgeschriebene Alterskennzeichen wie bei Trägermedien gibt es in App-Shops nicht. Die „International Age Rating Coalition" (IARC) ist ein Zusammenschluss von Jugendschutz-Institutionen verschiedener Länder zur weltweiten Altersbewertung von Online-Spielen und Apps. Auf Basis der IARC-Empfehlungen vergibt die USK die Altershinweise für Online-Spiele und Apps. Die IARC-Altersangaben basieren auf Selbstauskünften der Spiele- und Apps-Anbieter und sind gesetzlich nicht bindend. Die Beteiligung an der Initiative ist freiwillig. Viele der großen App-Shops (Google Play Store, Nintendo eShop, Microsoft Store, Xbox Store, Oculus Store) haben sich angeschlossen und bilden die Hinweise, die den USK-Kennzeichen sehr ähnlich sehen, bei den Informationen zur jeweiligen App ab. Mithilfe der Jugendschutzeinstellungen des jeweiligen (Betriebs-)Systems können sie ausgelesen und gefiltert werden. Die großen App-Shops, die sich der Initiative nicht angeschlossen haben (Sony, Apple, die Vertriebsplattform Steam für den PC), stufen ihre Angebote in eigene Alterskategorien ein. Die Inhalte werden in diesem Fall

App-Shops

vom Betreiber des App-Shops oder vom Anbieter eingeschätzt. Die Alterskategorien weichen somit stark voneinander ab. Auch die zugrundeliegenden Beurteilungskriterien sind nicht identisch. Außerdem sind die Altershinweise keine Empfehlungen unabhängiger pädagogischer Institutionen.

BzKJ

Vergibt die USK keine Kennzeichnung, da das vorgelegte Spiel einen Straftatbestand erfüllt, Krieg oder Gewalt verherrlicht oder jugendgefährdende Inhalte zeigt, kann von der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKj) ein Indizierungsverfahren eingeleitet werden. Die BzKj hat die Aufgabe, jugendgefährdende Medien zu indizieren. 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. Ein indiziertes Spiel kann keine USK-Freigabe bekommen und umgekehrt kann ein durch die USK eingestuftes Spiel nicht indiziert werden.

FSM e. V.

Die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM e. V.) ist eine anerkannte Selbstkontrolleinrichtung für den Bereich Jugendmedienschutz in Online-Medien. Die FSM überprüft im Rahmen ihres satzungsgemäßen Aufgabenbereichs die Einhaltung der Bestimmungen des JMStV bei den ihr angeschlossenen Anbietern. Gemeinsam mit ihren Mitgliedern hat sie z. B. Verhaltenskodizes in den Bereichen Suchmaschinen, Chat, Mobilfunk, Social Communities und Teletext entwickelt, die einheitliche hohe Standards im Jugendmedienschutz gewährleisten sollen. Der Verein betreibt auch eine Beschwerdestelle, an die sich jeder Nutzer kostenlos wenden kann, um jugendschutzrelevante Inhalte zu melden.

KJM

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) ist in Deutschland für die Aufsicht über den privaten Rundfunk und die Telemedien (Internet) zuständig, wozu auch Online-Spiele, Online-Downloadmöglichkeiten und Trailer von Spielen gehören. Aufgabe der KJM ist es u. a., die Jugendschutzproblematik dieser Medieninhalte aufgrund ihres Beeinträchtigungs- und Gefährdungspotenzials zu beurteilen und deren öffentliche Zugänglichkeit zu regeln.

Information: Gewalt in digitalen Spielen

Zugang

Trotz der Anstrengungen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes kommen Kinder und Jugendliche mit Spielen in Kontakt, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Dies geschieht z. B. durch Freund:innen, über erwachsene Bekannte oder Verwandte wie volljährige Geschwister oder über das Internet. Ein Problemfeld bilden dabei vor allem gewalthaltige Spiele. In Abgrenzung zu anderen Medienangeboten wird bei digitalen Spielen problematisiert, dass Gewalt nicht nur audiovisuell dargestellt, sondern auch interaktiv erlebt wird, da Spieler:innen in die Rolle der Spielfigur schlüpfen und deren Handlungen steuern [6].

Gewalt aus Jugendmedien-schutzperspektive

Gewalthaltige Spiele können negative Auswirkungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben. Aus Sicht des Jugendmedienschutzes weisen gerade realistische Darstellungen von Gewalt ein hohes Problempotenzial auf: Insbesondere wenn Gewalthandlungen und deren Folgen drastisch und detailliert dargestellt werden, muss – je nach Altersstufe – eine Beeinträchtigung oder Gefährdung der Entwicklung von Kindern bzw. Jugendlichen angenommen werden. 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 [3].

Gewaltdarstellung

Gewalt in digitalen Spielen wird häufig in Form von Gewalttaten oder aggressive Handlungen gezeigt oder muss vom Spieler zum Erreichen des Spielziels ausgeübt werden [7]. Dabei gibt es eine breite Palette von Formen und Darstellungsweisen von Gewalt: Sie reicht von physischer Gewalt durch z. B. comicartige Figuren, die dem Gegner auf den Kopf springen müssen, über realistische Kriegsszenarien und das Abschießen von menschenähnlichen Gegnern bis hin zu struktureller Gewalt z. B. in politischen bzw. militärischen Simulationsspielen.

Forschung

In der Debatte um die Wirkung von Gewalt in digitalen Spielen geht es oft um die Frage, ob das Spielen gewalthaltiger digitaler Spiele zu Gewalthandeln führt. Die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung lassen keine zugespitzten Äußerungen zu, denn menschliche Verhaltensweisen können nicht monokausal erklärt werden. Das Wirkungspotenzial gewalthaltiger Spiele hängt immer vom Zusammentreffen einer ganzen Reihe von Gegebenheiten und Faktoren ab. Dazu gehören z. B. das soziale Umfeld, vorangegangene Gewalterfahrungen und die Persönlichkeit eines Kindes oder eines Jugendlichen. Schließlich kann auch exzessiver Medienkonsum von problematischen Inhalten eine Mitursache von Gewalthandeln sein – und dabei vor allem als Verstärker schon vorhandener Erfahrungen und Einstellungen wirken.

Quellenangaben

[1] game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Deutscher Games-Markt 2021, Internet: www.game.de/marktdaten [Stand: 30.09.2022]

[2] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2021 Kinder + Medien Computer + Internet. Internet: www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf [Stand: 30.09.2022]

[3] Fileccia, Marco/Fromme, Johannes/Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. LfM Dokumentation, Band 39. Internet: www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf [Stand: 30.09.2022]

[4] Mein MMO – Magazin für Online-Games (2021): Die 10 größten Gaming YouTuber in Deutschland 2021. Internet: www.mein-mmo.de/10-groessten-gaming-youtuber-in-deutschland/ [Stand: 30.09.2022]

[5] Klimmt, Christoph (2001): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Medien und Kommunikationswissenschaft, Jg. 49, H. 4, S. 480-497.

[6] Internet-ABC (2021): Wie schütze ich mein Kind vor Abzocke und Kostenfallen im Internet? Internet: www.internet-abc.de/eltern/kind-schuetzen-vor-abzocke-und-kostenfallen/ [Stand: 30.09.2022]

[7] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2020 Jugend, Information, Medien. Internet: www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf [Stand: 30.09.2022]

[8] Kunczik, Michael (2012): Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche. In: tv diskurs 62, 4/2012, S. 72-77.

[9] Hartmann, Tilo (2006): Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfred/Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: kopaed, S. 81-99.

Impressum

Konzeption: Stiftung Medienpädagogik Bayern und KIDS interactive GmbH
Redaktion: Jutta Baumann, Lina Renken, Amelie Hofmann und Simone Hirschbolz
Lehrplanbezug: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Die Medienführerschein Werkstatt basiert auf der Unterrichtseinheit „Generation Games: Digitale Spiele diskutieren und reflektieren“ des Medienführerscheins Bayern für die 8. und 9. Jahrgangsstufe (3. überarbeitete Auflage).
Autor:innen des Moduls „Generation Games: Digitale Spiele diskutieren und reflektieren“: Sebastian Ring, Jutta Schirmacher

Hintergrundinformationen übernommen aus Unterrichtseinheit “Gamen, daddeln, zocken – Digitale Spiele hinterfragen und verantwortungsbewusst nutzen” des Medienführerscheins Bayern für die sonderpädagogische Förderung (1. Auflage).

Satz/Layout: Helliwood media & education
Illustrationen: elfgen pick gmbh & co. kg
Digitales Element “Funpark Tycoon”: KIDS interactive GmbH

Stiftung Medienpädagogik Bayern

Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern 2022

Alle Rechte vorbehalten.

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus

Entwicklung der Materialien gefördert durch das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus.

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Herausgeberin und der Autor:innen ausgeschlossen ist.

München, Dezember 2022