

Alles nur ein Spiel?

Chancen und Risiken digitaler Spiele erkennen
und einschätzen

Medienführerschein
Werkstatt
3./4. Jahrgangsstufe



Einführung

Willkommen in der Medienführerschein Werkstatt!

Die Medienführerschein Werkstatt für die 3. und 4. Jahrgangsstufe bietet Ihnen Unterrichtsmaterialien zum Thema Digitale Spiele. Digitale Spiele üben auf Kinder eine hohe Anziehungskraft aus. Ihre virtuellen Welten bestehen aus verrückten Landschaften, tollen Sounds und coolen Helden. Sie tauchen ein und werden häufig schnell Teil dieser Welt. Um die Chancen und Risiken, die in der Nutzung von digitalen Spielen liegen, zu erkennen, ist es notwendig, dass Kinder ihr eigenes Spielverhalten reflektieren. Mithilfe der Unterrichtseinheit werden die Schüler:innen zur Reflexion angeregt, lernen verschiedene Genres von digitalen Spielen kennen und werden sich über Gefährdungen bewusst, die mit digitalen Spielen und deren übermäßigen Nutzung zusammenhängen.

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 dem 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

Kompetenzbereich	Teilkompetenzen
1. Basiskompetenzen	1.1
2. Suchen und Verarbeiten	
3. Kommunizieren und Kooperieren	3.1, 3.2, 3.4
4. Produzieren und Präsentieren	
5. Analysieren und Reflektieren	5,1, 5.2, 5.4

Bezüge zum LehrplanPLUS

Jgst	Fach	Lernbereich
3./4.	Ethik	Eth 4.3 Mit Medien kritisch umgehen
		Eth 1.2 Mit eigenen Grenzen umgehen und sie überwinden
	Heimat- und Sachunterricht	HSU 2.2 Gefühle und Wohlbefinden
		HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft

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 Zugänge gibt. Weitere Hilfen stehen Ihnen unter www.mebis.bycs.de/kategorien/supportbereich zur Verfügung. Prüfen Sie auch den fertigen Kurs, da es optionale Angebote gibt, bei denen eine Vorauswahl getroffen werden muss.

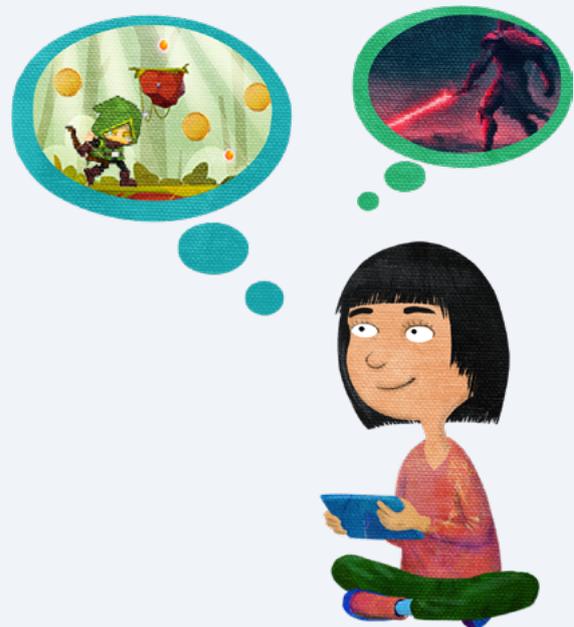
- Material**
- **Für Lehrkräfte (blau):**
Film-Clip: Greta und Jakob - Alles nur ein Computerspiel?
Tafelbild: Spielekompass
Auswertung: Digitales Element: Let's Play
Tafelbild: Digitale Spiele
Tafelbild: Was gefällt dir bzw. gefällt dir nicht an digitalen Spielen?
Tafelbild: Regeln
 - **Für Schüler:innen (violett):**
Film-Clip: Greta und Jakob – Alles nur ein Computerspiel?
Arbeitsblatt: Mein Spielekompass
Digitales Element: Let's Play
Merkblatt: Umgang mit digitalen Spielen

Empfohlene Hintergrundtexte

- Information: Digitale Spiele
- Information: Spielgeräte
- Information: Spieleauswahl
- Information: Genrekunde
- Information: Gewalt in digitalen Spielen
- Information: Jugendschutz und digitale Spiele
- Information: Kontaktrisiken 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 steht der »Film-Clip: Greta und Jakob – Alles nur ein Computerspiel?« (Dauer: 01:17 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:

Film-Clip

- » 1.1 Option Plenum
- » 1.1 Option Einzelarbeit

Für Option Plenum benötigen Sie einen PC und einen Beamer. Für Option Einzelarbeit benötigt jedes Kind ein Endgerät (PC/Laptop/Tablet) und Kopfhörer. Verbergen Sie die nicht gewählte Option.

1.1 Option Plenum

10' Film-Clip

Schauen Sie den Film-Clip im Plenum an. Besprechen Sie im Anschluss kurz den Inhalt des Film-Clips. Verschaffen Sie sich danach einen Überblick über die persönlichen Erfahrungen der Schüler:innen mit digitalen Spielen. Fragen Sie, ob und welche digitalen Spiele von ihnen gespielt werden. In der Kürze der Zeit können nicht alle Schüler:innen zu Wort kommen. Es geht hier lediglich um einen ersten Eindruck.

Option Einzelarbeit

10' 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. Besprechen Sie im Anschluss kurz den Inhalt des Film-Clips.

Verschaffen Sie sich danach einen Überblick über die persönlichen Erfahrungen der Schüler:innen mit digitalen Spielen. Fragen Sie, ob und welche digitalen Spiele von ihnen gespielt werden. In der Kürze der Zeit können nicht alle Schüler:innen zu Wort kommen. Es geht hier lediglich um einen ersten Eindruck.

1.2 Plenum: Reflexion

Fragen Sie die persönlichen Spielgewohnheiten der Schüler:innen per Handzeichen ab. Nutzen Sie das »Tafelbild: Spielekompass«, um die Antworten zu dokumentieren. Geben Sie ggf. eine kurze Erläuterung, was Let's Plays sind, falls diese nicht allen Schüler:innen bekannt sind. Geben Sie nach Beantwortung aller Fragen eine kurze Zusammenfassung der Spielgewohnheiten in der Klasse. Fordern Sie die Schüler:innen zum Reflektieren und Einordnen der eigenen Medienerfahrungen auf.

Optional: Sie können das »Arbeitsblatt: Mein Spielekompass« auch analog austeilen und die Schüler:innen in Einzelarbeit ausfüllen lassen. Im Anschluss kann dann das Tafelbild schneller erstellt werden, da die Schüler:innen bereits mit den Fragen vertraut sind. Anhand des Arbeitsblattes können die persönlichen Medienerfahrungen strukturiert festgehalten werden.

15' Tafelbild:
Spielekompass

Arbeitsblatt: Mein
Spielekompass

Phase 2: Let's Play

Da die Schüler:innen sehr unterschiedliche Erfahrungen mit digitalen Spielen haben, sollen fünf Genres von digitalen Spielen besprochen werden: Aufbau- und Strategiespiel, Jump'n'Run Games, Sportspiel, Denkspiel und Casual Games. Die Schüler:innen erhalten so einen Einblick in die Welt der digitalen Spiele und setzen sich mit den Risiken sowie Vorteilen auseinander.

2.1 Einzelarbeit: Digitales Element: Let's Play

Die Schüler:innen bearbeiten das »Digitale Element: Let's Play«. Hierfür benötigen sie ein Endgerät (PC/Laptop/Tablet) und Kopfhörer. Sie schauen sich bis zu fünf Let's Play Videos an, die je ein Genre vorstellen. Im Anschluss daran beantworten sie in einer interaktiven Übung ca. drei Fragen zu jedem Video.

25' Auswertung:
Digitales Element
Let's play

Digitales Element

2.2 Plenum: Reflexion

Besprechen Sie mit den Schüler:innen die Ergebnisse des digitalen Elements. Stellen Sie einige Impulsfragen, z. B. „Was hat euch besonders gut gefallen, was eher weniger?“, „Welches Genre war für euch neu?“, „Welches digitale Spiel würdet ihr gerne ausprobieren?“.

Optional: Im Anschluss können Sie gemeinsam mit den Schüler:innen das »Tafelbild: Digitale Spiele« erarbeiten. Es enthält Kernaussagen zu jedem gerade gesehenen Genre. Bitten Sie die Schüler:innen aber auch an Spiele zu denken, die sie in ihrer Freizeit spielen. Die Schüler:innen erkennen, welche Besonderheiten jedes Genre hat, zu welchem Genre die von ihnen gespielten Spiele gehören und was daran problematisch sein könnte.

10'

Tafelbild:
Digitale Spiele

Phase 3: Regeln für digitale Spiele

Die Schüler:innen haben nun alle einen Einblick in die verschiedenen Genres von digitalen Spielen erhalten. Nun geht es darum, zu besprechen, was ihnen an digitalen Spielen prinzipiell gefällt und was nicht. Danach erarbeiten sie Regeln für einen gesunden Umgang mit digitalen Spielen.

3.1 Plenum: Pro und Kontra

Erarbeiten Sie mit den Schüler:innen gemeinsam das »Tafelbild: Was gefällt dir bzw. gefällt dir nicht an digitalen Spielen?«. Fordern Sie die Schüler:innen auf, an ein konkretes digitales Spiel zu denken, welches sie in ihrer Freizeit spielen. Sie können für die Erarbeitung des Tafelbildes die vorgefertigten Textbausteine nutzen, die sich an Pro- und Kontra-Argumenten beim Thema digitale Spiele orientieren.

10' Tafelbild:
Was gefällt dir bzw. gefällt dir nicht an digitalen Spielen?

3.2 Plenum: Reflexion

Erläutern Sie kurz, dass für einen gesunden und konfliktfreien Umgang mit digitalen Spielen Regeln notwendig sind. Es gibt Regeln, die sich auf Dinge außerhalb des Elternhauses beziehen (z. B. die Altersfreigabe für Spiele). Aber es gibt auch Regeln, die Schüler:innen gemeinsam mit ihren Eltern aufstellen sollten. Entscheiden Sie im Vorfeld, wie viele Regeln Sie erarbeiten möchten und zeigen Sie die entsprechenden Bildkarten. Entscheiden Sie auch, ob Sie die vorgefertigten Textbausteine für die Regeln nutzen möchten oder ob Sie die Schüler:innen die Regeln selbst formulieren lassen.

20' Tafelbild:
Regeln

Regen Sie zum Abschluss der Unterrichtseinheit die Schüler:innen zu einem gesunden Umgang mit digitalen Spielen an. Besprechen Sie den gesunden zeitlichen Rahmen eines digitalen Spielens oder die Abwechslung zwischen Online- und Offline-Freizeitaktivitäten. Initiieren Sie ein Blitzlicht, in dem jedes Kind dazu den folgenden Satz vervollständigt: „Beim digitalen Spielen achte ich darauf, dass...“. So verfestigen sich noch einmal die wichtigsten Regeln.

Optional erhalten die Schüler:innen am Ende der Unterrichtsstunde zur Dokumentation des Gelernten ein Merkblatt.

Merkblatt:
Umgang mit
digitalen Spielen

Tafelbild: Spielekompass



Womit spiele ich?

Laptop/Computer		Tablet		Smartphone		Spielekonsole		VR-Brille	
									

Nutzen Sie für die Abfrage der persönlichen Spielgewohnheiten der Schüler:innen die PowerPoint-Vorlage oder die vorbereitete mebis-Tafel. Insgesamt gibt es sieben Fragen. Bitten Sie die Kinder je nach Fragestellung um Handzeichen bzw. Wortmeldungen und übertragen Sie die Anzahl bzw. die Antworten auf die Tafel. Sie können nach Mädchen und Jungen getrennt fragen und die Figuren entsprechend in die Spalten ziehen. So können sie sich am Ende ein Bild davon machen, ob digitale Spiele von beiden Geschlechtern gleich gespielt werden oder worin sich Mädchen und Jungen unterscheiden.

Erarbeitung

Fragen Sie folgende sieben Fragen in der Klasse ab:

Fragen

1. Wer spielt mit welchem Gerät? Bitten Sie um Handzeichen.
2. Welche Geräte gehören dem Kind alleine? Bitten Sie um „Ja“-Handzeichen
3. Wann spielen die Kinder digitale Spiele?
4. Mit wem spielen die Kinder digitale Spiele?
5. Wo spielen die Kinder digitale Spiele?
Hinweis: Fragen Sie unter „an anderen Orten“ nach, welche Orte dies sind und übertragen Sie die Antworten in das Tafelbild.
6. Welche digitalen Spiele spielen die Kinder gerne? Übertragen Sie die Antworten in das Tafelbild. Lassen Sie an dieser Stelle unkommentiert, wenn Spiele genannt werden, die nicht altersgerecht sind.

7. Wer schaut sich Let's-Play-Videos an?

Hinweis: Fragen Sie zunächst ohne eine weitere Erläuterung, um auch diejenigen Kinder zu einer ehrlichen Antwort zu bewegen, die Let's-Play-Videos nicht kennen.

Erläutern Sie kurz, was Let's Plays sind und bilden Sie so die Überleitung zur nächsten Unterrichtsphase und zum Digitalen Element.

Vertiefung

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

Weitere Vorlagen

Name:

Klasse:



Arbeitsblatt: Spielekompass

Hast du schon einmal gespielt? Wenn ja, womit?

Medien	gehört mir	gehört mir nicht allein
PC/Laptop		
Spielekonsole		
Handy/Smartphone		
Tablet		



Wann spielst du?

	vor dem Frühstück	in der Schule/ vormittags	nach der Schule/ nachmittags	am Abend
wochentags				
am Wochenende				



Mit wem spielst du?

allein
 mit Geschwistern
 mit Freunden
 mit Eltern

Wo spielst du?

zu Hause
 unterwegs
 bei Freunden
 andere Orte

Nenne ein Spiel, das du magst!



Tafelbilder: Digitale Spiele



Jump'n'Run

Daran erkennt man das Genre	Das ist das Ziel	Darauf kommt es an	Das könnte den Spaß trüben
<ul style="list-style-type: none"> » Eine Spielfigur wird gesteuert » Eine Spielfigur rennt oder springt über Hindernisse » Eine Spielfigur erklimmt Plattformen 	<ul style="list-style-type: none"> » Möglichst viele Punkte sammeln » Aufsteigen ins nächste Level 	<ul style="list-style-type: none"> » Die Spielfigur geschickt steuern können » Schnell reagieren können » Sich konzentrieren können 	<ul style="list-style-type: none"> » Sich gestresst fühlen, weil die Zeit läuft » Schwierigkeiten haben, aufzuhören » Augenschmerzen und Kopfweg bekommen » Überforderung, weil es zu schwierig ist

Casual Games

Daran erkennt man das Genre	Das ist das Ziel	Darauf kommt es an	Das könnte den Spaß trüben
<ul style="list-style-type: none"> » Kurze Einzelspiele » Leicht verständlich » Schnelle Erfolgserlebnisse 	<ul style="list-style-type: none"> » Punkte erzielen » Den Highscore (höchste Punktzahl) schaffen 	<ul style="list-style-type: none"> » Kombinieren können » Taktisches Geschick haben 	<ul style="list-style-type: none"> » Frust durch verlieren bekommen » Schwierigkeiten haben, aufzuhören » Es dauert immer länger, ein Spiellevel zu schaffen

Aufbau- und Strategiespiele

Daran erkennt man das Genre	Das ist das Ziel	Darauf kommt es an	Das könnte den Spaß trüben
<ul style="list-style-type: none"> » Es wird eine Phantasiewelt geplant » Es werden z. B. Städte und Dörfer gebaut » Es gibt eine große Auswahl an Elementen 	<ul style="list-style-type: none"> » Eine eigene Spielwelt erschaffen » Manchmal muss man sie auch verteidigen » Gewinne erzielen und Welten weiterentwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> » Ausdauer und Geduld » Strategisches Denken » Konzentrationsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> » Nur langsame Fortschritte im Spiel machen » Unpassende Inhalte für Kinder sehen » Werbung anschauen oder Geld bezahlen, um weiterzukommen

Sportspiele

Daran erkennt man das Genre	Das ist das Ziel	Darauf kommt es an	Das könnte den Spaß trüben
<ul style="list-style-type: none"> » Eine Sportart oder Sportstars ganz nah erleben » Nervenkitzel spüren » Viel Action sehen 	<ul style="list-style-type: none"> » Immer besser werden » Die beste Leistung abliefern und gewinnen 	<ul style="list-style-type: none"> » Hand und Auge gut koordinieren können » Schnell reagieren können » Sich konzentrieren können 	<ul style="list-style-type: none"> » Sich gestresst fühlen » Zu aufgeregt sein » Nicht aufhören können » Immer zu verlieren

Denkspiele			
Daran erkennt man das Genre	Das ist das Ziel	Darauf kommt es an	Das könnte den Spaß trüben
<ul style="list-style-type: none"> » Köpfchen ist wichtiger als Fingerfertigkeit » Aufgaben müssen gelöst werden » Es gibt keinen Zeitdruck 	<ul style="list-style-type: none"> » Lösung der Aufgabe 	<ul style="list-style-type: none"> » Logisch denken können » Kreativ bei der Problemlösung sein » Sich konzentrieren und kombinieren können 	<ul style="list-style-type: none"> » Frust, wenn man keine Lösung findet » Nicht aufhören können

Nutzen Sie für die Erläuterung der unterschiedlichen Genres die PowerPoint-Vorlage oder die vorbereitete mebis-Tafel. Insgesamt werden fünf Genres vorgestellt, ein Genre auf jeweils einer Folie. Bitten Sie die Kinder pro Genre um Wortmeldungen und übertragen Sie die Antworten entweder wörtlich in das Tafelbild oder nutzen Sie die vorgefertigten Textbausteine.

Erarbeitung

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

Weitere Vorlagen

Tafelbild: Was gefällt dir bzw. gefällt dir nicht an digitalen Spielen?

Was gefällt mir? Was nicht?



Was gefällt mir?

- Ich fühle mich glücklich, wenn ich spiele.
- Es macht Spaß!
- Ich werde im Spiel sofort für meine Leistungen belohnt.
- Ich kann selbständig Entscheidungen treffen.
- Ich kann etwas lernen.
- Ich kann mich in eine andere Welt träumen.
- Ich kann mit anderen zusammen spielen.
- Ich mag die Geschichten.

Was gefällt mir nicht?

- Wenn ich das Spiel nicht verstehe.
- Wenn die anderen besser sind.
- Wenn nicht so schnell vorankomme.
- Es gibt deswegen Streit mit meinen Eltern.
- Wenn ich gruselige oder brutale Sachen sehe.
- Sie machen mich müde.
- Ich gehe dadurch nicht mehr oft raus.
- Meine Augen/Kopf/Nacken tun mir hinterher weh.

Erarbeiten Sie gemeinsam in der Klasse, was den Schüler:innen an digitalen Spielen gefällt bzw. nicht gefällt. Sammeln Sie die Antworten der Kinder und fassen Sie die wesentlichen Punkte im Tafelbild zusammen.

Erarbeitung

Bitten Sie die Kinder ggf. pro Genre um Wortmeldungen und übertragen Sie die Antworten entweder wörtlich in das Tafelbild oder nutzen Sie die vorgefertigten Textbausteine.

Hilfestellung

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

Weitere Vorlagen

Tafelbild: Regeln

<p>Spiele nur Spiele, die für dein Alter geeignet sind.</p>	<p>Sprich mit deinen Eltern über Spielwünsche und Vorlieben.</p>	<p>Informiere dich über gute Spiele.</p>	<p>Wenn dich an einem Spiel etwas verunsichert, sprich mit einer Vertrauensperson</p>	<p>Frag deine Eltern, wenn du Geld für Spiel-Gegenstände bezahlen sollst.</p>
<p>Vereinbare Spielzeiten mit deinen Eltern.</p>	<p>Frag deine Eltern, wenn du im Spiel persönliche Daten angeben sollst.</p>			
				
				

Erarbeiten Sie mit der Klasse Regeln für den Alltag der Schüler:innen, indem sie die formulierte Regel (obere Spalte) mit einem Bild (untere Spalte) kombinieren.

Gerne können die Schüler:innen auch eigene Regeln formulieren.

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

Erarbeitung

Optional

Weitere Vorlagen

Name:

Klasse:

Merkblatt: Umgang mit digitalen Spielen



Nicht nur für Kinder, sondern auch für Jugendliche und Erwachsene gibt es digitale Spiele. Diese gefallen Kindern oft nicht und sind auch nicht für sie geeignet. Deshalb solltest du beim Spielen auf einige Dinge achten:



Beim Spielen vergisst man schnell die Zeit. Achte darauf, wie lange du spielst. Noch besser ist es, wenn du mit deinen Eltern Spielzeiten vereinbarst.

Du magst Tiere, treibst Sport oder interessierst dich für Abenteuer? Dann achte bei der Wahl deines Spiels auf den Inhalt.



Spiele nur Spiele, die dir selbst gefallen. Nur weil deine Freund:innen bestimmte Spiele gut finden, heißt das noch lange nicht, dass auch du sie magst.



Spiele mit deinen Eltern, dann verstehen sie deinen Spaß am Spielen besser.



Sprich mit deinen Eltern, wenn dir ein Spiel Angst macht.

Erzähle deinen Eltern, wenn du Geld für ein Spiel im Internet bezahlen oder deine persönlichen Daten angeben sollst.



Du willst mehr wissen?

- » www.internet-abc.de: Hier findest du Spieletipps mit einer kurzen Beschreibung. Außerdem gibt es hier schöne Online-Spiele.
 - » www.blinde-kuh.de: In der Spielkiste findest du viele lustige Online-Spiele.
 - » www.fragfinn.de: Auch auf dieser Seite warten einige Online-Spiele auf dich.
 - » www.seitenstark.de: Rund 60 Webseiten für Kinder und spannende Themen werden hier vorgestellt. Es gibt viele verschiedene Online-Spiele und auch ein Kinder-Forum, in denen du dich über eigene (Spiele-)Erfahrungen austauschen kannst.
- 

Information: Digitale Spiele

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 ausgegeben. Die Umsätze stiegen dabei im Vergleich zum Vorjahr deutlich in allen Bereichen, sowohl bei der Hardware wie bei den In-Game-Käufen [1].

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.

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.

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

Spielermarkt

Spielende

Faszination



Spielverhalten

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.

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.

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].

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.

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

Spieldauer

Exzessives Spielen

Konvergente Medienwelt

Let`s Plays

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:

- » **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.

Überblick über die populärsten Spielgenres:

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

Genre-Klassifizierung in der Wissenschaft

Genre-Klassifizierung bei Spielenden

Jump'n'Run



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

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

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)

Simulation

Sportspiel

Bewegungsspiel

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

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

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.

Klassisches Adventure

Action Adventure

Shooter

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

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

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.

Rollenspiele

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

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

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.

Strategiespiele

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

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

Denkspiele/Geschicklichkeitsspiele

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

Denkspiele/ Geschicklichkeits- spiele

Welche Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielenden angesprochen?

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

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.

Rennspiele

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 (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 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-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.

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.

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-



Computer

Spielkonsolen

Handheld-Konsolen

Tablet und Smartphone

Online

Angebote ist das Internet auch ein wichtiger Vertriebsweg. Vor allem Spielvertriebsplattformen wie Origin oder Steam sind sehr beliebt. Viele Spiele sind mittlerweile (ausschließlich) online spielbar. Auch viele Konsolenspiele 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

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.

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

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

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 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

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

Passende Spieleauswahl



Orientierung

Gaming ohne Grenzen

Computerspiel- preis

Spielbar.de

Spieleratgeber NRW

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/

**Informations-
angebot für Eltern**

Information: Jugendmedienschutz und digitale Spiele

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.

Jugendmedienschutz

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.

Entwicklungs- spezifische 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

App-Shops

den PC), stufen ihre Angebote in eigene Alterskategorien ein. Die Inhalte werden in diesem Fall 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.

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.

BzKJ

Die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM e. V.) ist eine anerkannte Selbstkontrollereinrichtung 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.

FSM e. V.

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.

KJM

Information: Gewalt in digitalen Spielen

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].

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].

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.

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.

Zugang



Gewalt aus Jugendmedienschutzperspektive

Gewaltdarstellung

Forschung

Information:

Kontaktrisiken in digitalen Spielen

Längst wird nicht mehr nur allein vor dem Bildschirm gespielt. Durch die Vernetzung über das Internet hat sich die Spielkultur seit einiger Zeit verändert: Immer mehr Spiele werden online mit echten Mitspieler:innen gespielt. Oft sind Chats oder chatähnliche Funktionen in Online-Spiele integriert und Teil des Spiels. Sie bieten den Spielenden die Möglichkeit, in Kontakt zu treten und sich auszutauschen. Auch kann es vorkommen, dass das Spiel die Spieler:innen regelrecht auffordert, mit anderen Spielenden Kontakt aufzunehmen. Erst dann erhalten sie z. B. wichtige Punkte oder Boni. Dieser Mechanismus findet sich vor allem bei Free-to-Play-Spielen. Dies erhöht den Reiz, bei einem Spiel dabei zu bleiben. Die Kontaktaufnahme mit anderen birgt jedoch auch Risiken.

Wie bei vielen Online-Kommunikationsdiensten nutzen User in Online-Spielen Nicknames, also Pseudonyme. Man erfährt vom Gegenüber nur das, was er oder sie preisgeben möchte. Sich in digitalen Spielen anonym zu bewegen, kann einerseits dabei helfen, eine passende Identität zur eigenen Rolle im Spiel zu entwickeln und damit den Spielspaß deutlich zu steigern. Gleichzeitig dient es auch dem Schutz der eigenen Privatsphäre. [8]

Umgekehrt besteht aber auch die Möglichkeit, die Anonymität zum Schaden anderer, insbesondere von Kindern und Jugendlichen, auszunutzen. Denn es ist für die jeweiligen Mitspieler:innen nicht leicht überprüfbar, ob die Angaben bzw. Aussagen von anderen z. B. zu deren wirklichen Alter oder Geschlecht tatsächlich stimmen oder nur frei erfunden sind. [8] So können Kinder und Jugendliche mit Personen in Kontakt kommen, die ihre Unerfahrenheit ausnutzen. Damit steigt die Gefahr von ungewollten Kontaktaufnahmen oder sexueller Anmache und das Risiko, Betrügern zu begegnen.

Das Internet und damit auch Online-Spiele bilden einen eigenen Raum für Jugendkultur mit eigenen Regeln, Umgangsformen und einer eigenen Sprache. So können z. B. Aussagen oder Handlungen im Spielekontext eine andere Bedeutung haben als im Alltag und im Spiel als weniger schlimm eingestuft werden. Noch dazu kommt es durch fehlende Mimik und Gestik oft zu Missverständnissen.

Konflikte, Beschimpfungen und Ausgrenzung sind in Kommunikationsräumen digitaler Spiele keine Seltenheit. Im Spiel geht es oft hoch her, daher kann es durchaus auch mal emotionaler werden. Durch die (vermeintliche) Anonymität ist die Hemmschwelle zu verbalen Angriffen zudem viel niedriger. Dadurch kann auch in digitalen Spielen Cybermobbing stattfinden. [8]

Sozialität und Kommunikation



Anonymität

Kontaktrisiken

Umgangsformen

Konflikte

Quellenangaben

[1] game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Deutscher Games-Markt; 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.lfm-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] Kunczik, Michael (2012): Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche. In: tv diskurs 62, 4/2012, S. 72-77.

[7] 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.

[8] JFF – Institut für Medienpädagogik, Medienzentrum Parabol (2019): Du Opfer! Computerspiele und Kontaktrisiken. Informationen für Eltern von 12-16-Jährigen zu Computerspielen. München.

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 „Alles nur ein Spiel? Chancen und Risiken digitaler Spiele erkennen und einschätzen“ des Medienführerscheins Bayern für die 3. und 4. Jahrgangsstufe (3. überarbeitete Auflage).

Autor:innen des Moduls „Alles nur ein Spiel? Chancen und Risiken digitaler Spiele erkennen und einschätzen“: Marc Doerfert, Anja Monz, Stefanie Reger
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: KIDS interactive GmbH
Digitales Element „Let’s Play“: KIDS interactive GmbH



Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern 2022

Alle Rechte vorbehalten.



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