

Generation Games?

Digitale Spiele diskutieren und reflektieren

Materialien zur Umsetzung einer Unterrichtseinheit in der Klassenstufe 8 und 9 mit Ablaufplan, didaktischen Hinweisen, Aufgabenstellungen, Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zur Vorbereitung einer Doppelstunde.

Diese Unterrichtseinheit enthält Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler, die sich zum sukzessiven Aufbau eines individuellen Medienportfolios und zur Reflexion des Unterrichts in der Lerngruppe eignen.



Überblick

„Computerspiele oder andere Technologien wie Fernsehen oder Bücher sind nie einfach nur die Ursache für irgendetwas. Es kommt immer darauf an, wie wir sie nutzen.“

James Paul Gee, Professor of Literacy Studies, USA [1]

Generation Games? Digitale Spiele diskutieren und reflektieren	Titel
Klassenstufe 8 und 9	Jahrgangsstufe
Biologie, Deutsch, Ethik, Evangelische Religionslehre, Kunst, Natur und Technik, Sozialkunde, Sozialpraktische Grundbildung, Sozialwesen, Wirtschaft und Recht – die konkreten Lehrplanbezüge für die unterschiedlichen Schulformen entnehmen Sie bitte den folgenden Seiten.	Lehrplanbezug
Die Welt der digitalen Spiele entwickelt sich überaus dynamisch weiter. Die Entwicklung umfasst die Vielfalt an Geräten, Genres und Plattformen, Erlös- und Bezahlmodellen, aber auch die sozialen Gruppen, die digitale Spiele spielen. Digitale Spiele, ob an der Konsole, dem PC oder dem Smartphone, bieten Potenziale, aber auch Herausforderungen für Kinder und Jugendliche. Gegenstand dieser Unterrichtseinheit ist die Sensibilisierung für einen souveränen Umgang mit den Spielen und die Ermutigung zur Diskussion in der Peergroup über Games und Gaming.	Thema
Siehe Seite 8	Kompetenzen
Die Unterrichtseinheit umfasst einen Zeitbedarf von einer Doppelstunde. Bei Bedarf kann die Unterrichtseinheit jedoch zeitlich verlängert werden (siehe Seite 9).	Zeitbedarf
Lehrerinput, Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch	Sozialform
Blitzlicht, Lawinengespräch, Mindmap	Methoden
Kopie der Arbeitsblätter, PC/Laptop und Beamer, Internetzugang	Voraussetzungen
»Digitales Element: Thesen«, »D1 Arbeitsblatt: Deine Woche«, »Digitales Element: Statistik«, »D2 Arbeitsblatt: Gewalt«, »D3 Arbeitsblatt: Free-to-Play«, »Digitales Element: Jugendmedienschutz«, »Digitales Element: Kosten«, »D4 Portfolio: Gelernt ist gelernt«, »D5 Portfolio: Merkblatt«	Materialien

Lehrplanbezug

Mittelschule

8. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Natur und Technik 8 3.3 Genussmittel und Drogen, Abhängigkeit

9. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 9 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik 9 Lernbereich 1 Friedensethik
- » Evangelische Religionslehre 9 Lernbereich 4 Zwischen Abhängigkeit und Freiheit
- » Kunst 9 Lernbereich 3 Visuelle Medien

Realschule

8. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik 8 Lernbereich 3 Ethik in der Welt der digitalen Medien
- » Sozialwesen 8 Lernbereich 3 Verantwortung für sich und andere übernehmen
- » Wirtschaft und Recht 8 Lernbereich 2 Verbraucherschutz und verantwortungsbewusstes Verbraucherverhalten

9. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 9 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik 9 Lernbereich 3 Sich für den Frieden einsetzen
- » Evangelische Religionslehre 9 Lernbereich 1 Arbeit und Freizeit
- » Wirtschaft und Recht 9 Lernbereich 3 Verbraucherschutz und verantwortungsbewusstes Verbraucherverhalten

Gymnasium

8. Jahrgangsstufe

- » Biologie 8 Lernbereich 5 Suchtgefahren und Gesundheit
- » Deutsch 8 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Sozialkunde 8 Lernbereich 1 Jugendliche Lebenswelten
- » Wirtschaft und Recht 8 1.1 Entscheidungen beim Konsum

9. Jahrgangsstufe

- » Deutsch 9 2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ethik 9 Lernbereich 3 Friedensethik
- » Evangelische Religionslehre 9 Lernbereich 1 Frei im Netz!?
- » Sozialpraktische Grundbildung 9 Lernbereich 2 Freizeit und Medien
- » Wirtschaft und Recht 9 1.1 Entscheidungen beim Konsum

Mittelschule

Realschule

Gymnasium

Einleitung

„Die Erziehung zu einem sinnvollen, effizienten, verantwortungsvollen und kompetenten Umgang mit Medien – traditionellen und neuen, gedruckten und audiovisuellen, analogen und digitalen – ist ein grundlegendes pädagogisches Erfordernis in allen Schulen.“ **Bayerisches Staatsministerium für Unterricht**

und Kultus [2]

Digitale Spiele sind ein fester Bestandteil der heutigen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und nehmen einen selbstverständlichen Platz im Medienensemble ein. Gespielt wird auf einer Vielzahl unterschiedlicher Geräte und Plattformen – z. B. auf Smartphones, tragbaren und stationären Spielkonsolen, Tablet-PCs. Dabei werden viele unterschiedliche Spielgenres genutzt – z. B. Puzzles, Aufbaustrategiespiele, Simulatoren, Jump'n'Runs, Shooter. Diese Materialien beschäftigen sich mit den Herausforderungen, die mit digitalen Spielwelten verbunden sind. Anregungen zur Förderung eines kreativen Umgangs mit digitalen Spielen finden Sie unter Projektideen und Links.

Ein wichtiges Merkmal fast aller Geräte und Spiele ist heute die Onlinefähigkeit. Auch die meisten klassischen Konsolenspiele sind heute mit einer Onlinefunktion ausgestattet. Der Zugang zum Internet bietet weitere (Spiel-)Möglichkeiten: z. B. online vernetzt gegen viele andere Gegner zu spielen oder sich mit anderen Spielern im Spiel auszutauschen. Durch die Onlinefunktion können auch neue Elemente in das Spiel eingefügt werden, z. B. die Schaltung von Werbung im Spiel (In-Game-Werbung) oder Kaufoptionen von virtuellen Gegenständen im Spiel (In-Game-Sale). Den Herstellern der Spiele bieten sich damit neue Erlösmodelle – dem Spieler stellen sich neben dem Lösen der Spielaufgaben neue Herausforderungen, z. B. zum Umgang mit Werbung. Diese Entwicklungen tragen dazu bei, dass digitale Spiele immer komplexer werden.

Wenn man die öffentliche Diskussion über digitale Spiele verfolgt, ist diese geprägt von starken Gegensätzen: Auf der einen Seite steht eine eher bewahrpädagogische Perspektive, die Risiken betont, und das Spielen von digitalen Spielen eher als sinnlose, wenn nicht gar risikobehaftete Freizeitbetätigung begreift. Auf der anderen Seite werden große Hoffnungen und Erwartungen an das Spielen von digitalen Spielen, seine Faszination auf Jugendliche und die hohe Motivation, mit der sie bei der Sache sind, gestellt. Häufig wird behauptet, dass junge Menschen durch digitale Spiele auch etwas lernen können. Wenn man nun mithilfe von Serious Games oder Game Based Learning z. B. gezielt mathematische Kompetenzen, soziales Engagement



JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Das JFF setzt sich dafür ein, Kinder und Jugendliche für einen aktiven, kreativen und kritischen Umgang mit Medien zu befähigen. Um sie so für ein souveränes Leben mit Medien stark zu machen, untersucht das JFF empirisch die Medienaneignung Heranwachsender und entwickelt medienpädagogische Modelle und Materialien. www.jff.de

Chancen und Risiko

und Teamplay fördern oder verschiedene Lehrplaninhalte vermitteln könnte, wäre das wunderbar.

Vielfach sind diese Diskussionen eher von Meinung als von substanziellem Wissen und eigener Erfahrung geprägt. Gerade zwischen den Generationen bestehen hier deutliche Unterschiede in der Einschätzung (Generation Gap), aber auch zwischen (viel und engagiert) Spielenden und Wenig- oder Nicht-Spielenden (Ludic Gap).

So einfach wirken digitale Spiele nicht, weil junge Menschen durchaus eigenständige und aktiv handelnde Subjekte sind, die sich die Welt vor dem Hintergrund ihrer individuellen Ressourcen, Interessen und Milieus aneignen. Es kommt darauf an, wie und in welchen Kontexten sie diese nutzen sowie auch darauf, was sie wie lange und wie häufig spielen. Aufgabe der Pädagogik ist es, Kinder und Jugendliche für einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen stark zu machen, ihnen zu helfen, Potenziale zu verwirklichen, ebenso wie Risiken zu erkennen, adäquat einzuschätzen und zu vermeiden.

Digitale Spiele sind stark mit anderen Bereichen der Medienwelt verknüpft (Medienkonvergenz). Neben dem unmittelbaren Spielen finden Interessierte jede Menge Informationen, Angebote und Plattformen rund um die digitalen Spiele in anderen Medien, z. B. in Büchern, Filmen, Zeitschriften und gerade auch im Internet. Das können Foren zum Austausch von Spieletipps, Spielgeschichten oder die Diskussion von moralischen Fragen sein. Let's Play-Videos, also vorgespielte und kommentierte Sequenzen eines digitalen Spiels, finden ein großes Publikum auf Videoplattformen. Social-Media-Angebote bieten eine Plattform für Information, Selbstinszenierung als Gamer und Vernetzung mit Gleichgesinnten. Ein medienkompetenter Umgang mit diesen Onlinewelten umfasst entsprechend die Dimensionen Wissen, Reflektieren und Handeln [3].

Ziel dieser Unterrichtseinheit ist, einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen zu fördern, für Problemlagen und Risiken zu sensibilisieren und die Klasse zur Diskussion über digitale Spiele zu ermutigen. Die Unterrichtseinheit umfasst die Themenkomplexe Kosten- und Erlösmodelle, Gewalt sowie den zeitlichen Umfang der Nutzung digitaler Spiele.

Generationen

Souveräner Umgang



„Computerspiele sind ein wesentlicher Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Vor diesem Hintergrund nimmt das JFF Computerspiele sowohl in wissenschaftlichen Untersuchungen als auch in der medienpraktischen Arbeit in den Blick und entwickelt Modelle für eine differenzierte Auseinandersetzung, die auf den Interessen und Erfahrungen der Heranwachsenden basieren.“ Kathrin Demmler, Direktorin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Im Unterricht

Anleitung

Kompetenzen

Ablauf des Unterrichts

Anleitung Digitales Element: Thesen

Anleitung Digitales Element: Statistik

Anleitung Digitales Element: Jugendmedienschutz

Anleitung Digitales Element: Kosten

Anleitung Digitales Element: Gamestagsmaler

Unterrichtsverlauf



Alle weiteren Materialien, die Sie zur Durchführung der Unterrichtseinheit verwenden können, sowie Hinweise auf Materialien für Eltern finden Sie im Internet unter: www.medienfuehrerschein.bayern.

Kompetenzen

„Spiel ist nicht Spielerei, es hat hohen Ernst und tiefe Bedeutung.“ Friedrich Fröbel, Pädagoge (1782-1852) [4]

Zielsetzung dieser Unterrichtseinheit ist es, bei Schülerinnen und Schülern einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen zu fördern, für Problemlagen und Risiken zu sensibilisieren und zum Teilen des eigenen Wissens über digitale Spiele zu ermutigen.

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » kennen gängige Erlösmodelle und Bezahlformen.
- » setzen sich kritisch mit Gewalt als Inhalt von digitalen Spielen auseinander.
- » reflektieren die Risikobereiche und diskutieren diese kritisch.
- » sind sich der Rolle des Spielens in ihrem Alltag bewusst.

Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » bringen ihr Wissen im Hinblick auf einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Spielen in die Diskussion ein.
- » führen in der Peergroup thematische Diskurse in Kleingruppen (zu den Themen Vor- und Nachteile der Kosten- und Bezahlmodelle, Umgang mit Gewaltdarstellung in Spielen).
- » strukturieren und präsentieren die Arbeitsergebnisse ihrer Kleingruppen.
- » sind für die eigene Mitverantwortung innerhalb der Peergroup sensibilisiert.

Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » sind sich des zeitlichen Umfangs und der Verteilung ihres Spielens während eines typischen Wochenverlaufs bewusst, um digitale Spiele kompetent und verantwortungsvoll zu nutzen.
- » erkennen ihr auf digitale Spiele bezogenes Wissen und Können als Ressource, um diese in den Unterricht einzubringen.

Fach- und Methodenkompetenz

Sozial-kommunikative Kompetenz

Personale Kompetenz

Ablauf des Unterrichts

Der Ablaufplan enthält die nötigen Anweisungen zum Verfahren und Verweise auf die benötigten Hintergrundinformationen und Materialien. Sie finden neben den einzelnen Aufgaben Zeitangaben für die Durchführung, die Ihnen zur Orientierung dienen. Die tatsächliche Dauer der Aufgaben hängt von der individuellen Zusammensetzung der Klasse ab. Die Erfahrungen zeigen, dass manche Diskussionen auf große Resonanz stoßen. In diesem Fall bietet es sich an, die Unterrichtseinheit um eine weitere Unterrichts- oder Doppelstunde zu erweitern. Für starke Lerngruppen steht eine Zusatzaufgabe zur Verfügung. Sollte noch Zeit verfügbar sein, kann diese durchgeführt werden, um das Thema zu vertiefen.

In die Unterrichtseinheit sind digitale Elemente eingebettet. Hierzu zählen Inputs mit Präsentationsfolien sowie wahlweise das Spiel „Gamestagsmaler“. Die Präsentationsfolien finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern: www.medienfuehrerschein.bayern unter der Rubrik Weiterführende Schulen → 8. und 9. Jahrgangsstufe → Generation Games.

Für einen motivierenden Einstieg in das Thema „digitale Spiele“ können Sie zu Beginn der Unterrichtseinheit einen Film-Clip einspielen. Dieser stimmt die Schülerinnen und Schüler auf das Unterrichtsthema ein und macht Lust auf eine vertiefende Auseinandersetzung. Der Film-Clip des Bayerischen Staatsministeriums für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst steht auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern sowie auf der Plattform mebis kostenlos zur Verfügung.

Ein wichtiges Kriterium für die Durchführung der Unterrichtseinheit ist, dass Sie die Begeisterung Ihrer Schülerinnen und Schüler für digitale Spiele ernst nehmen und respektieren. Nutzen Sie die Erfahrungen Ihrer Schülerinnen und Schüler. Es wird Ihnen einen guten Eindruck davon vermitteln, was die Faszination für sie ausmacht und nach welchen Aspekten sie digitale Spiele beurteilen.

Phase 1: Sensibilisierung für das Thema digitale Spiele

Digitale Spiele werden in der gesellschaftlichen Debatte sehr kontrovers diskutiert. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit verschiedenen Perspektiven auf digitale Spiele auseinander und werden zu einer kritischen Reflexion des Themas angeregt.

Vorbereitung: »Information: Digitale Spiele«

- 1.1. Zeigen Sie zum Einstieg das »Digitale Element: Thesen«. Die Thesen zu digitalen Spielen decken verschiedene inhaltliche Aspekte, wie Gewalt und exzessives Spielen, ab. Die Schülerinnen und Schüler signalisieren durch Aufstehen oder Sitzenbleiben ihre prinzipielle Zustimmung oder Ablehnung der Thesen. Direkt im Anschluss an eine These können einzelne Schülerinnen und Schüler aufgefordert werden, ihre Meinung argumentativ zu begründen. Fragen Sie gezielt nach Gegenmeinungen zu den geäußerten Sichtweisen.

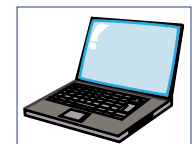
Vorbereitung: »Anleitung Digitales Element: Thesen«

Material: Digitales Element

Zeitplan

Digitale Elemente

Film-Clip



10`

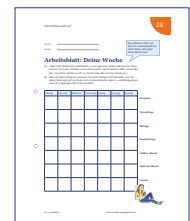
Phase 2: Nutzung von digitalen Spielen

Bei der Bedeutung von digitalen Spielen im Alltag steht die Frage nach dem Zeitmanagement im Vordergrund: Was wird wann wie lange gespielt und welche Aktivitäten rücken deshalb vielleicht in den Hintergrund. Die Arbeitsblätter regen die Reflexion über die eigene Spielenutzung und ihre Kontexte an. Die Schülerinnen und Schüler vergleichen ihre Nutzung von digitalen Spielen mit dem bundesdeutschen Durchschnitt. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten ist Grundvoraussetzung für einen selbstbestimmten Umgang mit digitalen Spielen.

2.1 Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten individuell das Arbeitsblatt

»D1|Arbeitsblatt: Deine Woche«. Hier notieren sie die Aktivitäten einer typischen Woche unter der Schulzeit. Erläutern Sie den Schülerinnen und Schülern, dass ein gutes Zeitmanagement sie dabei unterstützt, ihre Alltagsansprüche und verschiedene Aktivitäten gut in ihrem Alltag unterzubringen. Dazu ist es hilfreich, sich über seinen Tagesablauf bewusst zu sein und zu reflektieren, wann die besten Zeiten für welche Aktivitäten sind. Lassen Sie kurz einige Ergebnisse auf freiwilliger Basis im Plenum vorstellen.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt



10`

Hinweis: Die Schülerinnen und Schüler sollen sich ehrlich mit ihrem eigenen Tagesablauf und ihren Freizeitaktivitäten auseinandersetzen. Die Aufgabe dient der inneren Reflexion. Die Präsentation der Ergebnisse erfolgt daher auf freiwilliger Basis. Dabei sollte niemand bloßgestellt werden.

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

Vorbereitung: »Anleitung Digitales Element: Statistik«

Material: Digitales Element



10`

2.3 **Zusatzaufgabe:** Regen Sie einen Austausch unter den Schülerinnen und Schülern an, indem Sie sie zu ihren individuellen Spielvorlieben und -gewohnheiten befragen (Was war ihr erstes Spiel? Welche Spielarten bevorzugen sie? Hierbei sollen auch nicht digitale Spiele wie z. B. Ballspiele, Gesellschaftsspiele oder Geschicklichkeitsspiele berücksichtigt werden). Fragen Sie dann, inwieweit sich die Gewohnheiten mit zunehmendem Alter verändert haben. Beenden Sie das Gespräch mit einem Blitzlicht, indem alle Schülerinnen und Schüler in einem Satz formulieren, wie ihrer Meinung nach ihr Spielverhalten als älterer Mensch aussehen könnte.



Phase 3: Reflexion digitaler Spiele

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich im Anschluss vertieft mit zwei relevanten Aspekten auseinander: Gewalt und Bezahlmodelle. Anhand von Fallbeispielen diskutieren sie mögliche Gefahren von versteckten Kosten und Gewalt in digitalen Spielen und sammeln Argumente für verschiedene Positionen. Die Reflexion in der Peergroup hilft dem Einzelnen dabei, sich individuell neue Handlungsoptionen zu erschließen.

Vorbereitung: »Information: Jugendschutz und Gewalt«, »Information: Kosten und Erlösmodelle«

- 3.1 Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen auf – achten Sie dabei auf eine gerade Anzahl von Gruppen. Jede Gruppe erhält eines der beiden Fallbeispiele, die auf den Arbeitsblättern beschrieben sind: »D2/Arbeitsblatt: Gewalt« oder »D3/Arbeitsblatt: Free-to-Play«. Verteilen Sie die beiden Themen gleichmäßig. Die Kleingruppen bearbeiten nun die Fragen zu ihrem Fallbeispiel und halten ihre Ergebnisse stichwortartig auf einem Papier fest.

Material: Arbeitsblätter

Ergebnissicherung: Papier

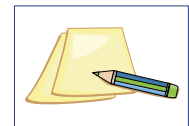


15`

- 3.2 Im Anschluss schließen sich je zwei Gruppen zusammen, die das gleiche Thema bearbeitet haben, und gleichen ihre Ergebnisse ab. Dieser Austausch zwischen Gruppen mit gleichem Fallbeispiel findet solange statt, bis es je eine gemeinsame Gruppe pro Fallbeispiel gibt. Diese zwei verbleibenden Gruppen erstellen aus den gemeinsamen Ergebnissen eine Mindmap auf einem A3-Papier und benennen Vertreter, die die Mindmap anschließend im Plenum präsentieren sollen.

Material: A3-Papier

Ergebnissicherung: Mindmap



25`

- 3.3 Die Vertreter beider Gruppen präsentieren die Ergebnisse anhand der erstellten Mindmap. Vertiefen Sie jeweils nach der Präsentation einer Gruppe das Thema des Fallbeispiels. Stellen Sie beim Fallbeispiel „Gewalt“ Fragen zum Jugendmedienschutz. Nutzen Sie hierfür die Anleitung und die Stichpunkte auf der Präsentationsfolie »Digitales Element: Jugendmedienschutz«. Erklären Sie in Anlehnung an das Fallbeispiel „Free-to-Play“, wie Hersteller Geld verdienen und welche Kosten den Nutzerinnen und Nutzern entstehen können. Besprechen Sie konkrete Bezahlmodelle sowie mögliche Risiken. Nutzen Sie dazu die Stichpunkte auf der Präsentationsfolie »Digitales Element: Kosten«.

Vorbereitung: »Anleitung Digitales Element: Jugendmedienschutz«, »Anleitung Digitales Element: Kosten«

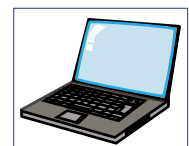
Material: Digitale Elemente



20`

- 3.4 **Zusatzaufgabe:** Zum Abschluss kann die Klasse spielerisch aktiv werden. Hierzu bietet sich das Spiel „Gamestagsmaler“ an – eine Variation des Spiels „Montagsmaler“ mit Begriffen aus dem Bereich der digitalen Spiele.

Vorbereitung: »Anleitung Digitales Element: Gamestagsmaler«



Zur Dokumentation des Gelernten erhalten die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsblätter »D4/Portfolio: Gelernt ist gelernt« und »D5/Portfolio: Merkblatt«.

Anleitung

Digitales Element: Thesen

	These	Beispiele für Pro	Beispiele für Contra	
	1. Digitale Spiele machen Spaß.	<ul style="list-style-type: none"> » Digitale Spiele sind abwechslungsreich, spannend und unterhaltsam. » Digitale Spiele eröffnen einem Möglichkeiten, die in der realen Welt meist nicht möglich sind. 	<ul style="list-style-type: none"> » Digitale Spiele erfordern keine wirkliche Aktivität, man sitzt nur rum. » Digitale Spiele stehlen einem Zeit, die man besser mit Freunden oder Hobbys verbringt. 	Spaß
	2. Digitale Spiele können aggressiv machen.	<ul style="list-style-type: none"> » Viele Spiele erfordern Kämpfe, um ins nächste Level zu kommen bzw. zu gewinnen. » Schnell geschnittene Spielsequenzen und laute Soundeffekte können auf Dauer überfordern. 	<ul style="list-style-type: none"> » Die digitale Spielwelt ist fiktiv – man kann sie deshalb mit Abstand betrachten. » Spiel bleibt Spiel, bei Game-Over geht es einfach wieder von vorne los. 	Aggression
	3. Digitale Spiele sind Zeitverschwendung.	<ul style="list-style-type: none"> » Manche digitalen Spiele sind endlos. Hier kann kein „Ziel“ erreicht werden, sondern man spielt nur vor sich hin. » Wenn man wirklich gebannt ist von einem Spiel, vergisst man leicht die Zeit und spielt möglicherweise länger als beabsichtigt. 	<ul style="list-style-type: none"> » Spiele auf dem Smartphone oder mobilen Konsolen können schnell und einfach zwischendurch in Wartezeiten, z. B. im Bus, gespielt und jederzeit unterbrochen werden. » Mit digitalen Spielen trainiert man Geschicklichkeit und Reaktionsschnelle. 	Zeitverschwendung
	4. Digitale Spiele können süchtig machen.	<ul style="list-style-type: none"> » Manche Spiele ziehen einen so in ihren Bann, dass es wirklich schwer fällt, aufzuhören. » Erfolgserlebnisse, wie der Gewinn eines Levels oder eines ganzen Spiels, belohnen den Spieler. 	<ul style="list-style-type: none"> » Man sollte mit dem Begriff „süchtig“ vorsichtig umgehen. » Spielen ist nur ein Hobby. Trotzdem verbringt man Zeit mit Familie, Freunden oder Sport. 	Sucht
	5. Mit digitalen Spielen wird Jugendlichen das Geld aus der Tasche gezogen.	<ul style="list-style-type: none"> » Der Spielspaß ist begrenzt – irgendwann ist das Spiel langweilig und man will ein neues. » Die Kosten sind oft unüberschaubar, z. B. für Zusatzfunktionen, Abos. 	<ul style="list-style-type: none"> » Andere Hobbys kosten auch Geld (Mitgliedschaften in Sport- oder Musikvereinen). » Es gibt viele Onlinespiele, die kostenlos gespielt werden können. 	Geld

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

Abstimmung

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

Das digitale Element finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Digitales Element

Anleitung

Digitales Element: Statistik

1.	Wer spielt regelmäßig Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele?
	a. Wer spielt täglich oder mehrmals pro Woche?
	b. Wer spielt gelegentlich oder nie?
2.	Wer spielt auf seinem Handy?
	a. Wer spielt täglich oder mehrmals pro Woche?
	b. Wer spielt gelegentlich oder nie?
3.	Wie lange wird an einem normalen Tag gespielt?
	a. Wer spielt an einem normalen Wochentag mehr als eine Stunde?
	b. Wer spielt an einem normalen Wochentag weniger als eine Stunde?
	c. Wer spielt an einem normalen Wochenendtag mehr als eine Stunde?
	d. Wer spielt an einem normalen Wochenendtag weniger als eine Stunde?

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

Abstimmung

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

Vergleich

Das digitale Element finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Digitales Element

Anleitung Digitales Element: Jugendmedienschutz



Befragen Sie die Schülerinnen und Schüler mit Blick auf das Fallbeispiel „Gewalt“ nach dem Thema Jugendmedienschutz

Fragestellung

- » Haltet ihr Jugendmedienschutz für ein wichtiges Thema?
- » Gibt es Institutionen, die sich um das Thema digitale Spiele kümmern?
- » Wer ist eurer Meinung nach dafür zuständig?

Lösen Sie die Fragen mithilfe der Präsentationsfolie »*Digitales Element: Jugendmedienschutz*«. Informationen zu den Einrichtungen und den Alterskennzeichen finden Sie in den Notizen bzw. im Hintergrundmaterial.

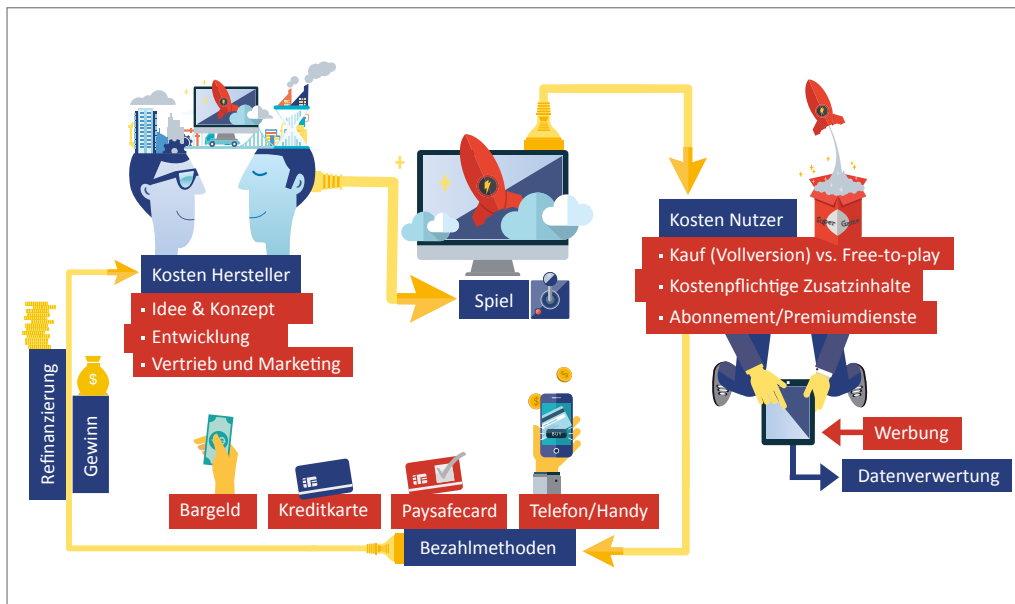
Lösung

Das digitale Element finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Digitales Element

Anleitung

Digitales Element: Kosten



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

Leiten Sie nun über zum Thema Kosten für den Nutzer. Erfragen Sie, was in der Regel digitale Spiele (auf Trägermedien) im Gegensatz zu mobilen Apps kosten. Es sollten auch „Free-to-play“-Spiele/Apps genannt werden, die sich durch In-Game-Verkäufe von z.B., Zusatzinhalten, Zeit, Leben oder Boni refinanzieren. Gehen Sie auch auf die Rolle von Werbung und Datenverwertung als Erlösstrategie ein. Besprechen Sie zudem konkrete Bezahlmodelle sowie mögliche Risiken.

Das digitale Element finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Spieleentwicklung

Kosten

Digitales Element

Anleitung Digitales Element: Gamestagsmaler

Beim Spiel „Gamestagsmaler“ handelt es sich um eine Variante des Spiels „Die Montagsmaler“, bei dem am PC Begriffe zu Themen der digitalen Spielkultur, Ökonomie, Geschichte und Genrekunde gezeichnet werden. Das Zeichnen erfolgt am PC (z. B. mithilfe der Software „Paint“) und wird per Beamer projiziert.

PC/Beamer

Die Klasse wird zu diesem Zweck in zwei Gruppen aufgeteilt, die gegeneinander um die Wette Begriffe erraten. Eine Gruppe beginnt. Ein Gruppenmitglied wird zum Zeichnen bestimmt. Die Gruppe hat nun drei Minuten Zeit, um möglichst viele Begriffe zu erraten. Die Spielleitung zählt die richtig erratenen Begriffe.

Teams

Ist die Zeit abgelaufen, ist die andere Gruppe an der Reihe. Die Gruppe, die am Ende die meisten Begriffe richtig geraten hat, gewinnt.

Beispiele für Begriffe: Onlinespiel, Konsole, Cheats, Zombie, Free-to-Play, Jugendschutz, LAN-Party, E-Sport, Game Over, Ego-Shooter, Multiplayer

Nennen Sie der Zeichnerin oder dem Zeichner das Wort leise und weisen Sie sie darauf hin, dass sie/er stumm bleiben muss und keine Worte aufschreiben darf. Findet er oder sie es zu schwer, den Begriff zu zeichnen, so kann man sich einen neuen Begriff nennen lassen – diese Möglichkeit besteht allerdings nur einmal pro Team. Bei der Zusammensetzung der Gruppen sollte drauf geachtet werden, dass Jungen und Mädchen in beiden Gruppen gleich verteilt sind.

Regeln

Regelalternative: Es können auch zwei Gruppen gleichzeitig und parallel gegeneinander antreten. In diesem Fall steht in Abhängigkeit zur verbleibenden Zeit nur eine feste Anzahl von Begriffen zur Verfügung. Dadurch treten die beiden Gruppen stärker in Wettbewerb, was die Motivation der Beteiligung erhöht. Man benötigt in diesem Fall zwei Personen, die die Spielleitung übernehmen und die richtig geratenen Begriffe jedes Teams zählen. Eine Person allein verliert hier schnell den Überblick.

Alternative

Hinweis: Bei den meisten PCs ist bereits ein Zeichenprogramm vorinstalliert, das Sie für die Umsetzung nutzen können: bei *Windows*-Rechnern „Paint“, bei *Linux* „My Paint“.

Digitales Element

Unterrichtsverlauf (ohne Zusatzaufgaben)

Zeit	Inhalt	Kommentar	Sozialform	Medien/Material
10'	1.1 Sensibilisierung Positionierung zu Thesen zu Gewalt, exzessivem Spielen, Kosten		Unterrichtsgespräch	PC, Beamer, Digitales Element: Thesen, Anleitung
10'	2.1 Reflexion Nachvollziehen der eigenen Spielernutzung	Innere Reflexion	Einzelarbeit	D1
10'	2.2 Auswertung Vergleich der Nutzung von digitalen Spielen in der Klasse mit der JIM-Studie		Unterrichtsgespräch	PC, Beamer, Digitales Element: Statistik, Anleitung
15'	3.1 Erarbeitung Diskussion in Kleingruppen über ein Fallbeispiel (Gewalt/Free-to-Play)	Einteilung der Klasse in eine gerade Anzahl an Gruppen	Gruppenarbeit	D3, D4
25'	3.2 Ergebnissicherung Erstellung einer Mindmap pro Thema (Gewalt/Free-to-Play)	Lawinengespräch	Gruppenarbeit	DIN A3-Papier
20'	3.3 Präsentation und Erklärung Präsentation der Gruppenergebnisse mit Hilfe der Mindmap im Plenum, Ergänzung der Themen durch Input	Einsatz Digitale Elemente	Präsentation, Lehrerinput	Digitales Element: Jugendschutz, Digitales Element: Kosten

Hintergrund

Information: Digitale Spiele

Information: Jugendschutz und Gewalt

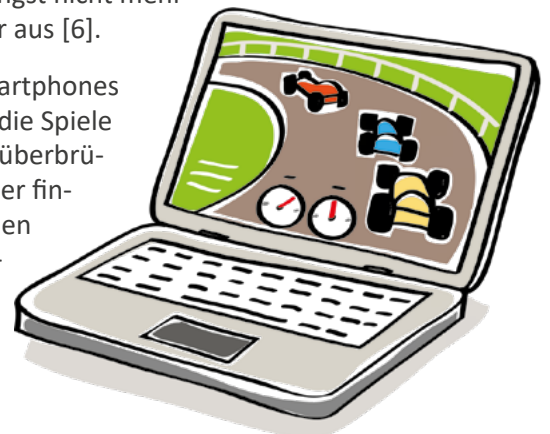
Information: Kosten und Erlösmodelle



Digitale Spiele

Digitale Spiele zählen zu den Medienbereichen, die sich in den letzten Jahren am dynamischsten entwickelt haben. Die jüngeren Lehrkräfte, die heute an Schulen unterrichten, dürften ungefähr aus dem gleichen Jahrgang wie Tetris (1984), Super Mario (1981 in Donkey Kong, ab 1983 erstmals als Protagonist in Mario Bros.) oder Link aus The Legend of Zelda (1987) stammen. Für die älteren Kolleginnen und Kollegen waren Games sicher kein alltägliches Mittel der Freizeitgestaltung. Häufig haftet digitalen Spielen heute noch der Ruf an, nur etwas für junge, männliche Nerds zu sein. Doch digitale Spiele sind mittlerweile ein Milliardenmarkt. In Deutschland wurden im Jahr 2018 3,3 Milliarden Euro [5]. Videospieler sind z. B. längst nicht mehr nur junge Männer – die über 50-Jährigen machen 28 % der Spieler aus [6].

Neben Spielekonsolen und dem PC werden verstärkt auch Smartphones und Tablets zum Spielen genutzt. Die Geräte sind tragbar, so dass die Spiele auch unterwegs genutzt werden können, z. B. um Wartezeiten zu überbrücken. Eine wichtige Plattform für digitale Spiele ist das Internet. Hier finden sich sämtliche Spieleangebote von Webseiten mit vielen kleinen Spielen bis hin zu komplexen Onlinerollenspielen. Über Onlinevertrieb bzw. Downloadangebote ist das Internet auch ein wichtiger Vertriebsweg. Vor allem Spielevertriebsplattformen wie Origin oder Steam sind sehr beliebt. Viele Spiele sind mittlerweile (ausschließlich) online spielbar. Die Onlinefunktionen unterstützen die Vergemeinschaftung der Spieler.



Spielermarkt

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.

Genres

Spieler von digitalen Spielen benutzen zur Klassifizierung von digitalen Spielen 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. Oftmals ist es sehr schwer, Spiele einem einzigen Genre zuzuordnen, da unterschiedliche Aspekte von Genres in einem Spiel vorkommen können. Aus wissenschaftlicher Perspektive [7] differenziert man Spiele eher durch:

Genre-klassifizierung

- (a) den narrativen Kontext: Welche Inhalte hat das Spiel? Wird eine Geschichte erzählt, gibt es Spielfiguren, wie sind diese gestaltet?
- (b) die Aufgabenstellung am 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?

- (c) 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.

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

Faszination

- » Interaktion und Reaktion: Spieler 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 werden 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 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 Freundinnen oder Freunden, aber auch Fremden.

An welchen Stellen und wie sich das Spielen in den Alltag von jungen Menschen 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 Zeit oder auch Absprachen mit Mitspielenden, Zuverlässigkeit und Teamwork. Diese sozialen Aspekte in Multiplayerspielen (Spiele, die mit mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden können) können u. U. 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 Spieler gerade nicht anwesend ist.

Spiele im Alltag

Digitale Spiele sind vor allem bei männlichen Jugendlichen sehr beliebt: 73 % der zwölf- bis 19-Jährigen spielen täglich bzw. mehrmals die Woche – bei den weiblichen Jugendlichen sind es nur 43 % in dieser Altersgruppe. Wobei die Bedeutung von digitalen Spielen im Alltag mit zunehmendem Alter sinkt. Die durchschnittliche Spieldauer der Zwölf- bis 19-Jährigen, bezogen auf alle Spielmöglichkeiten (Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele, beträgt nach eigener Schätzung unter der Woche 103 Minuten pro Tag und 125 Minuten am Wochenende. Jungen spielen mit 146 Minuten 2,5-mal so lange wie Mädchen (57 Minuten) [8]. Gerade bei der Spieldauer kann es zu Konflikten zwischen jugendlichen Spielern 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.

Spieldauer

Wenn aber ein 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 [9].

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, in Onlineplattformen von Magazinen, Let's Play-Videos (kommentierte Spielausschnitte mit Unterhaltungs- und/oder journalistischem Wert) 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 anderen anmeldepflichtigen Onlinespielen genutzt werden.

**Konvergente
Medienwelt**

Jugendschutz und Gewalt

Man geht davon aus, dass nicht altersgerechte digitale Spiele die Entwicklung von jungen Menschen beeinträchtigen bzw. gefährden können. 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. Für digitale Spiele sind unterschiedliche Institutionen zuständig.

Jugendmedienschutz

Deutschland hat weltweit wahrscheinlich die verbindlichsten gesetzlichen Regeln für die Prüfung und beim Verkauf von Computerspielen. Die Alterskennzeichnung von Computerspielen nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) ist eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist nach dem Jugendschutzgesetz für die Prüfung aller im deutschen Handel verfügbaren Spiele zuständig, die auf Datenträgern vertrieben werden. Sie vergibt Alterskennzeichen (ab 0, ab 6, ab 12, ab 16, ab 18 Jahren), die die Abgabe für den Handel, aber auch die Zugänglichkeit über Download im Online-Bereich regeln.

USK

Die Alterskennzeichen geben keine Auskunft darüber, ob das Spiel für Kinder verständlich ist. Es handelt sich dabei also um keine pädagogischen Empfehlungen. Stattdessen geben sie darüber Auskunft, dass aus Sicht des Jugendschutzes nicht von einer Beeinträchtigung der Entwicklung von Kinder und Jugendlichen einer bestimmten Altersstufe auszugehen ist. Vergibt die USK keine Kennzeichnung, da das vorgelegte Spiel einen Straftatbestand erfüllt, Krieg oder Gewalt verherrlicht oder jugendgefährdende Inhalte zeigt, kann von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ein Indizierungsverfahren eingeleitet werden.



Für den Bereich der Onlinemedien ist die USK nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) seit 2011 auch anerkannt. Sie kann für Onlinespiele, die nicht auf Datenträgern vertrieben werden, Altersvorgaben machen, die die Zugänglichkeit im Online-Bereich regeln sollen. Die USK berät im Onlinebereich 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.

Onlinebereich

Durch die globale Struktur des Internets wird der nationale Jugendmedienschutz bei digitalen Spielen zunehmend komplizierter und schwerer durchsetzbar, da viele Anbieter im Ausland ansässig sind. Auch hat das Internet die Welt digitaler Spiele und die Spielkultur seit einiger Zeit grundlegend verändert. Ein großer Bereich digitaler Spiele wird online gespielt, wie zum Beispiel Browsergames, oder wird hauptsächlich online vertrieben, wie Spiele-Apps, die online in den App-Shops heruntergeladen werden können.

Globalisierung

Gesetzlich vorgeschriebene Alterskennzeichen wie bei Trägermedien gibt es in App-Shops nicht. Im Rahmen der „International Age Rating Coalition“ (IARC) können Spieleentwickler ihr Spiel mit Hilfe eines Fragebogens selbst einschätzen. Die Beurteilung wird dann in landesspezifische Altershinweise übersetzt. Die USK kümmert sich in Deutschland um dieses Verfahren. Die Beteiligung an der Initiative ist freiwillig. Viele der großen App-Shops haben sich angeschlossen und bilden die Hinweise, die den USK-Kennzeichen sehr ähnlich sehen, bei den Informationen zur jeweiligen App ab. Die großen App-Shops, die sich der Initiative nicht angeschlossen haben, stufen die angebotenen Apps in eigene Alterskategorien ein. Die Inhalte werden in diesem Fall vom Betreiber des App-Shops oder vom Anbieter eingeschätzt. Die Alterskategorien weichen ggf. voneinander ab. Auch die zugrundeliegenden Beurteilungskriterien sind nicht identisch. Außerdem sind die Altershinweise keine Empfehlungen unabhängiger (pädagogischer) Institutionen.

App-Shops

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) 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.

BPjM

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 Jugendschutz gewährleisten sollen. Der Verein betreibt auch eine Beschwerdestelle, an die sich jeder Nutzer kostenlos wenden kann, um jugendschutzrelevante Inhalte zu melden.

FSM

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) ist in Deutschland für die Aufsicht über den privaten Rundfunk und die Telemedien (Internet) zuständig, wozu auch Onlinespiele, 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

Bei Diskussionen um (altersgerechte) digitale Spiele geht es oft auch um Gewalt. Denn in digitalen Spielen werden häufig Gewalttaten oder aggressive Handlungen gezeigt oder müssen vom Spieler zum Erreichen des Spielziels ausgeübt werden [10]. 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.

Gewalt

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 Freundinnen und Freunde, über erwachsene Bekannte oder Verwandte wie volljährige Geschwister oder über illegale Tauschbörsen im Internet.

Zugang

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 auch die Folgen der Gewalthandlungen (realistisch) dargestellt werden, muss – je nach Altersstufe – eine Beeinträchtigung oder Gefährdung auf die 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 [11].

**Gewalt aus
Jugendschutz-
Perspektive**

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. Menschliche Verhaltensweisen können nicht monokausal erklärt werden, da verschiedene Faktoren (z. B. biografische, neurobiologische, soziologische) ineinandergreifen. Als aktueller Forschungsstand gilt derzeit, dass Gewalt in Medien wirkt, aber immer nur ein Faktor für die Entstehung von gewalthaltigem Verhalten sein kann [12]. In Abgrenzung zu anderen Medienangeboten wird bei digitalen Spielen problematisiert, dass Gewalt nicht nur audiovisuell dargestellt, sondern auch interaktiv erlebt wird, da der Spieler in die Rolle der Spielfigur schlüpft und deren Handlungen steuert [13].

**Wirkungs-
forschung**

Kosten und Erlösmodelle

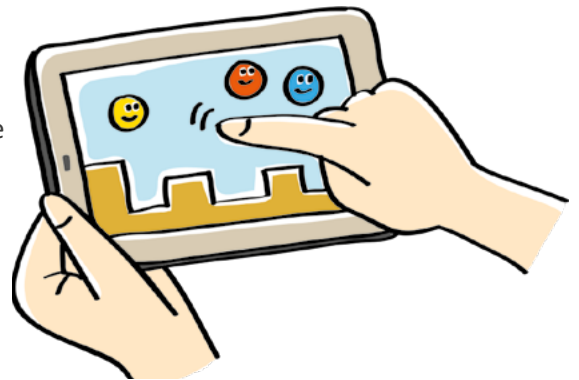
Lange Zeit wurden digitale Spiele als Vollversionen im Handel vertrieben. Man erwarb damit das Eigentum an ihnen – in der Regel gegen Bezahlung. In den vergangenen Jahren wurden eine Vielzahl weiterer Kosten- und Erlösmodelle entwickelt, die teilweise zu Intransparenz bezüglich der Kosten und Eigentumsrechte führten. Oftmals werden unterschiedliche Modelle miteinander kombiniert. Die meisten Hersteller handeln profitorientiert, suchen also nach Möglichkeiten, neue Zielgruppen anzusprechen und ihren Gewinn zu maximieren.

Kosten

Vollversionen gibt es natürlich nach wie vor. Das Spiel wird gegen einen mehr oder weniger festen Verkaufspreis im Laden, per Onlineversand oder Download über Spielvertriebsplattformen 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.

Vollversionen

Das Free-to-Play-Modell bezeichnet Spiele, die prinzipiell kostenlos zu spielen sind. Die Spielenden können dann oftmals online Zusatzinhalte erwerben oder die Betreiber finden andere Erlösmodelle, z. B. Werbefinanzierung. Inwiefern ein kostenloses Spielen tatsächlich möglich ist und auch Spaß bringt, oder aus Free-to-Play eher Pay-to-Win wird, hängt stark von den Anbietern ab. Um im Spiel weiterzukommen, müssen meist zusätzliche virtuelle Güter, Spielinhalte und Zusatzmodule gekauft werden. Vor allem Spiele-Apps basieren auf dem Free-to-Play-Modell.



Zu möglichen flexiblen Kosten, die für die Spielenden nicht obligatorisch sind, zählen Premiumdienste oder Abonnements, kostenpflichtige Zusatzinhalte (Downloadable Content, kurz: DLC) oder der schon angesprochene Kauf von Zusatzinhalten, z. B. einem digitalen Einrichtungsgegenstand für ein virtuelles Spielhaus. 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. In der Regel sind diese Zusatzinhalte und die darin investierten Mittel bei einer Einstellung des Spiels durch den Betreiber verloren.

Zusatzkosten

Ein weiteres Geschäftsmodell sind sogenannte Lootboxen. Lootboxen (Loot = Beute) sind virtuelle „Kisten“, die verschiedene Gegenstände (Ausrüstung, Kleidung etc.), teilweise auch spielwerte Vorteile wie z.B. Zusatzleben enthalten. Spieler können sie in In-Game-Shops kaufen. Es besteht auch die Möglichkeit, sie im Spiel zu gewinnen. Der Inhalt einer Box ist erst nach Erhalt einsehbar, d.h. der Spieler weiß 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 sorgt bei Medienpädagogen, Verbraucherschützern und auch in der Games-Community für Kritik.

Lootboxen

Eine weitere Möglichkeit, Gewinne zu erzielen, besteht durch die Werbefinanzierung. Entweder wird auf Spieleseiten 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).

Werbung

Nicht zuletzt stellen auch die Daten der Spielenden einen Wert dar. Bei Online-spielen können etwa Spieldauer und -aktionen, Profilinformationen wie Alter, Geschlecht, 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 u. U. auch weiterverwertet werden, um dadurch Profit zu erzielen.

Datenschutz

Abgesehen vom Ladengeschäft, in dem mit Bargeld bezahlt werden kann, verlangen die oben geschilderten Kostenmodelle nach anderen Zahlungsmodalitäten. Diese können sein:

Bezahlmodelle

- (a) Kreditkarte oder Onlinedienste wie *Paypal*, *Clickandbuy*: Hier erfolgt die Abrechnung über ein Bankkonto. Die Käufer benötigen lediglich bestimmte Daten wie Kreditkartennummer oder Benutzername und Passwort.
- (b) Gutscheinkarten, wie die *Paysafecard* oder *iTunes*-Karte: Diese können im Einzelhandel gegen Bargeld erworben werden.
- (c) Telefon- oder Handyrechnung: Hier wird über den Telefonanbieter direkt abgerechnet. Die Kosten werden dabei auf der Rechnung aufgelistet.

Für Kinder und Jugendliche und auch für ihre Eltern kann diese Vielfalt eine Herausforderung darstellen. Andererseits müssen Jugendliche den Umgang mit Geld auch lernen. Wichtig ist dabei, zu einer informierten, reflektierten und autonomen Entscheidung zu kommen. Die Bewertung von „virtuellen“ Werten und das Durchblicken von bargeldlosen Transaktionsmodellen sind hier ein wichtiger Schritt.

Herausforderung

Arbeitsmaterialien

D1|Arbeitsblatt: Deine Woche

D2|Arbeitsblatt : Gewalt

D3|Arbeitsblatt: Free-to-Play

D4|Portfolio: Gelernt ist gelernt

D5|Portfolio: Merkblatt



Name: _____

Klasse: _____

Eine Woche bietet viel Zeit für unterschiedliche Aktivitäten. Wie sieht deine Woche aus?

Arbeitsblatt: Deine Woche

- (1) Trage in die Tabelle deine Aktivitäten in einer typischen Woche während der Schulzeit ein (z. B. Essen, Schlafen, in die Schule gehen, mit Freunden treffen, Hausaufgaben, Fernsehen, Spielen am PC, an der Konsole oder auf dem Smartphone etc.).
- (2) Wenn du damit fertig bist, markiere mit einem farbigen Stift die Zeiten, die sich deiner Meinung nach am besten zum spielen digitaler Spiele eignen – unabhängig davon, wann du eingetragen hast, dass du spielst.

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag	
							Morgens
							Vormittags
							Mittags
							Nachmittags
							Früher Abend
							Spät am Abend
							Nachts



Name: _____

Klasse: _____

Digitale Spiele sind immer mal wieder in den Schlagzeilen der Medien. Was meinst du dazu?

Arbeitsblatt: Gewalt

Fallbeispiel: Über digitale Spiele wird in den Medien stark diskutiert. U. a. wird befürchtet, dass digitale Spiele Gewalt und Aggressivität fördern können. Die Fans solcher Spiele haben meist wenig Verständnis für diese Sichtweise. Sie sehen die Spiele als ihr Hobby und verweisen z. B. auf sog. E-Sports-Ligen, also professionell organisierte, sportliche Wettkämpfe, bei denen verschiedene Teams gegeneinander spielen. Sie argumentieren, dass es sich „nur um ein Spiel“ oder um einen Wettkampf handelt und nicht um einen Kampf im „echten Leben“. Die Spieler betonen, dass sie Spielen und wirkliches Leben unterscheiden könnten, d.h. nur weil sie Gewalt im Spiel anwenden, werden sie nicht in ihrem Alltag gewalttätig gegenüber anderen.

Diskutiert in der Gruppe:

1. Was ist eure Meinung: Können digitale Spiele eine Gefahr sein? Beschreibt bitte genau, worin eurer Meinung nach die Gefahren liegen können.
2. Sollten gewalthaltige Spiele eurer Meinung nach generell verboten werden? Bitte begründet eure Meinung und schreibt die Argumente auf.
3. Mit welchen Aktionen könnte man andere für dieses Thema sensibilisieren? Sammelt Ideen und beschreibt diese kurz.

Schreibt die Ergebnisse eurer Diskussion in Stichpunkten auf und tauscht euch mit anderen Gruppen, die das Thema behandelt haben, aus.

Erstellt abschließend in der großen Gruppe eine Mindmap, um sie nachher der Klasse präsentieren zu können. Schreibt in die Mitte eines DIN A3-Papiers das Hauptthema. Jedes Unterthema der Diskussion schreibt ihr in den Umkreis des Hauptthemas und verbindet es mit diesem. Argumente, Ideen, offene Fragen etc. zu einem Unterthema werden in dessen Nähe geschrieben und ebenfalls mit diesem verbunden. So bekommt ihr einen gut strukturierten Überblick über das Thema und über die ganze Diskussion.

Wählt eine Schülerin und einen Schüler aus der großen Gruppe, die die Ergebnisse eurer Diskussion im Anschluss der Klasse präsentieren.

Diskussion

Austausch

Mindmap

Präsentation



Name: _____

Klasse: _____

Digitale Spiele sind immer mal wieder in den Schlagzeilen der Medien. Was meinst du dazu?

Arbeitsblatt: Free-to-Play

Fallbeispiel: „Erbaue dein Reich! Erobere das Universum! Free-to-Play“ – viele Onlinespiele locken damit, kostenlos spielen zu können. Eine Vielzahl der Spielehersteller setzt auf dieses Geschäftsmodell. Nur eine gültige E-Mail-Adresse ist notwendig und schon kann das Spiel beginnen: Städte können gebaut oder mit Raumschiffen Missionen im Weltall erfüllt werden. Um besonders schöne Häuser bauen oder nach Schäden am virtuellen Raumschiff ohne Wartezeit weiterspielen zu können, muss häufig mit vielen digitalen Dollars bezahlt werden. Sich diese zu erspielen, dauert eine Weile. Schneller geht es, wenn man die Spielwährung mit echtem Geld bezahlt. Schon für ein paar Euro können eine gewisse Anzahl digitaler Dollars gekauft werden – abgerechnet wird z. B. direkt über das Smartphone – und schon kann das Spiel weitergehen. Doch schnell werden die nächsten digitalen Dollars fällig und der Spieler steht erneut vor der Wahl: Bezahlen oder Warten?

Diskutiert in der Gruppe:

1. Was sind Vor- und Nachteile von Free-to-Play Spielen? Beschreibt bitte genau, worin eurer Meinung nach diese liegen können.
2. Was ist eure Meinung: Würdet ihr euer Taschengeld für Zusatzinhalte oder Premiumpakete in Spielen ausgeben? Bitte begründet eure Meinung und schreibt die Argumente auf.
3. Mit welchen Aktionen könnte man andere für dieses Thema sensibilisieren? Sammelt Ideen und beschreibt diese kurz.

Schreibt die Ergebnisse eurer Diskussion in Stichpunkten auf und tauscht euch mit anderen Gruppen, die das Thema behandelt haben, aus.

Erstellt abschließend in der großen Gruppe eine Mindmap, um sie nachher der Klasse präsentieren zu können. Schreibt in die Mitte eines DIN A3-Papiers das Hauptthema. Jedes Unterthema der Diskussion schreibt ihr in den Umkreis des Hauptthemas und verbindet es mit diesem. Argumente, Ideen, offene Fragen etc. zu einem Unterthema werden in dessen Nähe geschrieben und ebenfalls mit diesem verbunden. So bekommt ihr einen gut strukturierten Überblick über das Thema und über die ganze Diskussion.

Wählt eine Schülerin und einen Schüler aus der großen Gruppe, die die Ergebnisse eurer Diskussion im Anschluss der Klasse präsentieren.

Diskussion

Austausch

Mindmap

Präsentation



Name: _____

Klasse: _____

Portfolio: Gelernt ist gelernt

Jetzt ist deine Meinung gefragt. Was hat dir gefallen? Was hast du gelernt?

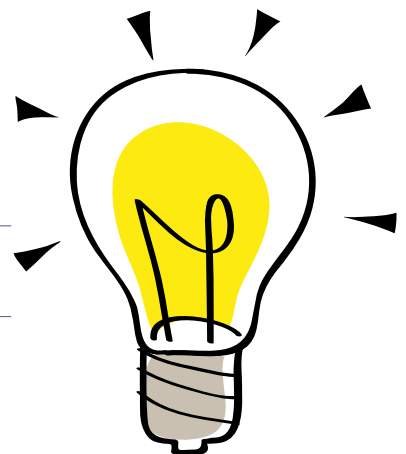
Beurteile dich selbst!	😊	😐	😞
Das Thema hat mir Spaß gemacht.			
Ich habe mich aktiv am Unterricht beteiligt.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich habe sorgfältig gearbeitet.			

Ich habe gelernt: _____

Ich werde das nächste Mal mehr darauf achten, dass:

Besonders gefallen hat mir: _____

Weniger gefallen hat mir: _____



Name: _____

Klasse: _____

Portfolio: Merkblatt

»» 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 Freundinnen und Freunde, deine Familie oder andere Aufgaben aus den Augen.

»» Achte auf andere!

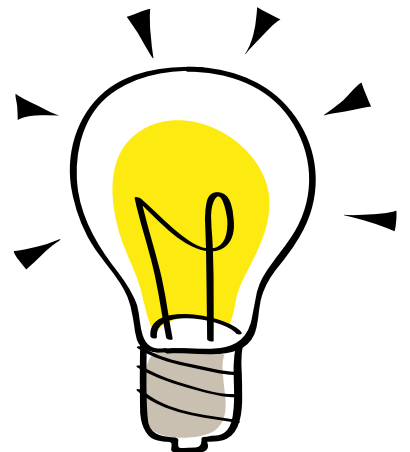
Ein Freund von dir hat keine Zeit mehr für dich, weil er ein neues Spiel entdeckt hat. Wenn du dich vernachlässigt fühlst, mach ihn darauf aufmerksam – vielleicht hat er noch gar nicht bemerkt, wie sehr das Spiel ihn fesselt.

»» Wähle Spiele sorgsam aus!

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

»» 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.



Weiterführende Informationen

Projektideen

Links

Quellenangaben



Projektideen

„Computerspiele sind mehr, als nur die Sparte der gewalthaltigen Videospiele, es gibt ein attraktives Angebot, dass eine Bereicherung unseres kulturellen Lebens darstellt.“

Bernd Neumann, ehemaliger Staatsminister für Kultur und Medien [14]

Quiz zu digitalen Spielen

Zum Thema digitale Spiele bietet es sich an, gemeinsam ein Quiz zu entwickeln und zu spielen. Bei einer Spielshow für Gruppen, die an das bekannte Prinzip der Fernsehquizshow „Wer wird Millionär?“ angelehnt ist, wird weiteres Hintergrundwissen zu digitalen Spielen vermittelt.

Quiz

Message-Postkarten

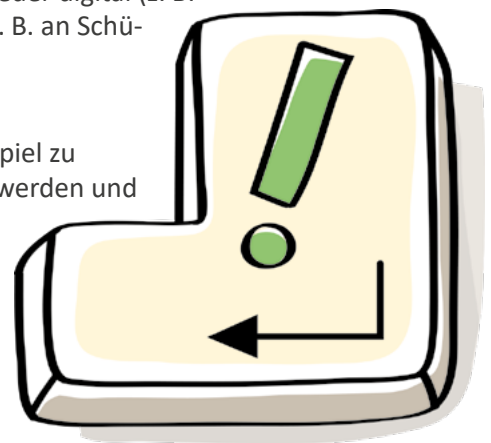
Zur Vertiefung der thematischen Kleingruppendiskussion anhand der Fallbeispiele bietet sich auch ein aktiv-kreativer Ansatz an. Sehr einfach umzusetzen ist z. B. die Gestaltung von Message-Postkarten. Hierbei entwickeln die Schülerinnen und Schüler mithilfe einfacher und bekannter Tools (z. B. Microsoft Powerpoint oder Comic Life) Postkarten, die eine Botschaft enthalten und andere für einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen sensibilisieren. Diese Postkarten können entweder digital (z. B. im Rahmen von Social-Media-Kommunikation) oder ausgedruckt (z. B. an Schülerinnen und Schüler jüngerer Jahrgangsstufen) verteilt werden.

Postkarten

Eigenes Computerspiel

Als Projekt für Kleingruppen bietet es sich an, selbst ein Computerspiel zu entwickeln. So können die Schülerinnen und Schüler selbst kreativ werden und praxisnah in ihrer Rolle als Spieleentwickler ausprobieren, was ein gutes und interessantes Spiel ausmacht. Am Anfang steht zunächst die Spieleidee. Anschließend kann diese z. B. mit der kostenlosen und einfach zu bedienenden Software Kodu in ein tatsächliches Computerspiel umgesetzt werden. Ergebnisse solcher Kodu-Spiele sind online abrufbar unter:

» www.jff.de/games/gameslab-werkstatt-gamedesignkodu-ergebnisse



Links

Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Neben den Informationen über jugendschutzrelevante Medienangebote ist es der Aktion Jugendschutz ein wichtiges Anliegen, medienpädagogische Informationen und Angebote zu entwickeln und so zu einem positiven und konstruktiven Medienumgang bei Kindern und Jugendlichen beizutragen. Der Leitfaden „Surfguide – damit Spielen Spaß bleibt“ liefert Fachkräften Hintergrundinformationen zum Thema der exzessiven Mediennutzung, insbesondere zum exzessiven Spielen und gibt ihnen Methoden an die Hand, um für ihre jeweiligen Zielgruppen Angebote gestalten zu können.

» www.materialdienst.aj-bayern.de

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis befasst sich in Forschung und pädagogischer Praxis mit dem Medienumgang der heranwachsenden Generation. Im Auftrag des Bayerischen Ministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration führt das JFF Werkstätten und Jugendtagungen zum Thema Computerspiele durch. Die durch die wissenschaftliche Begleitung gesicherten Projektergebnisse umfassen Handlungsempfehlungen, Methoden und multimediale Materialien für die Peer-Arbeit.

» www.jff.de/kompetenzbereiche/games/

klicksafe

Seit 2004 setzt klicksafe in Deutschland den Auftrag der Europäischen Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und neuen Medien zu vermitteln und ein Bewusstsein für problematische Bereiche dieser Angebote zu schaffen. Mit der Broschüre zu Elternabenden zum Thema Computerspiele bietet klicksafe umfangreiche Hintergrundinformationen zu digitalen Spielen und eine Vielzahl von praktischen Hinweisen.

» www.klicksafe.de

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Das für die Lehrpläne der bayerischen Schulen zuständige Institut informiert Lehrkräfte mit dem Onlineangebot „mebis Landesmedienzentrum Bayern“ rund um das Thema „Medien und Bildung“.

» www.isb.bayern.de, www.mebis.bayern.de

Spieleratgeber NRW des Computerprojekts Köln e.V.

Die Plattform bietet Spielbeschreibungen, Basisinformationen über Computerspiele und informiert über pädagogische Projekte zum Thema Games und Gaming.

» www.spieleratgeber-nrw.de

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Die USK beschäftigt sich mit den wichtigsten Fragen zu Spiel und Gesellschaft und führt zusammen mit den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) das Verfahren zur Alterskennzeichnung von Computerspielen durch.

» www.usk.de

Quellenangaben

- [1] Hauck, Mirjam (2010): Computerspiele sind angewandte Wissenschaft. In: Süddeutsche Zeitung 17.05.2010 Internet: www.sueddeutsche.de/digital/pc-games-computerspiele-sind-angewandte-wissenschaft-1.288222 [Stand: 02.06.2017]
- [2] Bayern.Recht: Medienbildung. Medienerziehung und informationstechnische Bildung in der Schule. Bayerische Staatskanzlei (Hrsg.) Internet: <http://gesetze-bayern.de/Content/Document/BayVwV270223/true?AspxAutoDetectCookieSupport=1> [Stand: 02.06.2017]
- [3] Theunert, Helga (2009): Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik Praxis. München: kopaed, S. 199-204.
- [4] Fröbel, Friedrich Wilhelm August (1826/2013): Die Menschenerziehung. Internet: www.froebelweb.de/images/stories/pdf/ME_www.pdf [Stand: 02.06.2017]
- [5] game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Deutscher Games-Markt 2018, Internet: https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/180905_game_Platat_Infografik_Deutscher-Markt_A1-hoch_Web.pdf [Stand: 15.12.2018]
- [6] game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Altersverteilung der Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2018. Internet: <https://www.game.de/marktdaten/altersverteilung-der-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2018/> [Stand: 15.12.2018].
- [7] Klimmt, Christoph (2001): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Medien und Kommunikationswissenschaft, Jg. 49, H. 4, S. 480-497.
- [8] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2018 – Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Eigenverlag. Internet: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf [Stand: 15.12.2018]
- [9] Fileccia, Marco/Fromme, Johannes/Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. LfM Dokumentation, Band 39. Internet: http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf [Stand: 02.06.2017]
- [10] Hartmann, Tilo (2006): Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: kopaed, S. 81-99.
- [11] Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (2017): Grundsätze der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Internet: www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/USK_Grundsaeetze_2017.pdf [Stand: 02.06.2017]

[12] Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzbericht. Berlin.

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

[14] Die Bundesregierung (Hrsg.): Kulturstaatsminister Bernd Neumann verleiht Deutschen Computerspielpreis 2013. Internet: <http://presseservice.pressrelations.de/pressemitteilung/kulturstaatsminister-bernd-neumann-verleiht-deutschen-computer-spielpreis-2013-530695.html> [Stand: 02.06.2017]

Impressum

Konzeption: Stiftung Medienpädagogik Bayern und Sebastian Ring

Autoren: Sebastian Ring, Jutta Schirmacher

Redaktion: Jutta Baumann, Jutta Schirmacher, Lina Renken

Aktualisierung: Helliwood media & education, Berlin

Fachliche Unterstützung: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Satz/Layout: Helliwood media & education, Berlin

Illustrationen: Mascha Greune


Bildnachweis: Titelbild: shutterstock.com/Ollyy; www.helliwood.de

3. überarbeitete Auflage, München 2018

Stiftung 
Medienpädagogik
Bayern

Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten

Gefördert durch

Bayerische Staatskanzlei

Entwicklung der Materialien gefördert durch die
Bayerische Staatskanzlei

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