



Jump and Run

Spielende müssen eine Figur durch einen Parcours steuern, in dem sich immer wieder Hindernisse befinden. Die Spielenden sehen zumeist nur den knappen Ausschnitt des Spielfeldes, der die Figur umgibt. Die Figur muss hüpfen, rennen, Gegenstände einsammeln, Feinden ausweichen, klettern etc. Zur Bewältigung sind Geschicklichkeit und Reaktionsfähigkeit bzw. -schnelligkeit notwendig. Die Schwierigkeit nimmt meistens von Level zu Level zu. Charaktere und Hintergrundgeschichte leiten sich häufig aus Animationsfilmen oder Comics ab.

Die Motivation, ein solches Spiel zu spielen, besteht zumeist in einer kurzen bis mittelfristigen Ablenkung, die wenig Einarbeitung bedarf. Gesucht werden Erfolgserlebnisse, die durch eine einfache Bedienung und ohne das Verständnis erzählerischer Momente zu erreichen sind.

Adventure

Im Adventure steht die Spielgeschichte im Mittelpunkt. Die Spielenden leiten eine Figur durch eine Spielhandlung (meist Abenteuer-, Detektiv-, Comic-, Fantasy-, Science-Fiction- und historische Themen). Häufig befindet sich die Spielfigur zunächst in einer verzwickten Lage, aus der sie durch ein großes Abenteuer bis zum Happy-End gesteuert wird. Figur und Handlung sind zumeist eng vorgegeben und steuern auf ein festes Ziel zu. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Aufgaben bewältigt werden, die von Geschicklichkeitsprüfungen über Rätsel bis zu komplexen Kombinationsaufgaben unter Einbeziehung diverser im Spiel auffindbarer Objekte reichen.

Für ein Adventure ist eine langfristige Motivation notwendig, denn der Zeitaufwand ist relativ hoch. Zeitdruck besteht nicht. Zugleich muss die Bereitschaft zur Entschlüsselung von Rätseln gegeben sein, um das Spielziel erreichen zu können.

Der Übergang zwischen Adventure und Rollenspiel (s.u.) ist fließend und nicht eindeutig definierbar.

(Online-) Rollenspiele

In Rollenspielen wählen oder erschaffen die Spielenden einen Charakter (häufig Fantasy-Figuren wie Zwerge, Krieger, Magier), den sie durch das Lösen von Aufgaben oder das Bestehen von Kämpfen in der Spielwelt (typischerweise

fantastische Welten) fortentwickeln. Das heißt, der Charakter sammelt sogenannte Charakter-, Kraft-, oder Gesundheits-

punkte und steigert seine besonderen Begabungen oder gewinnt neue Fähigkeiten sowie Ausrüstungsgegenstände hinzu.

Bei PC-Spielen dieses Genres gibt es zumeist eine feste Erzählabfolge und vorgegebene Ziele, die sich je nach Entwicklung des Charakters durch die Spielenden unterschiedlich gestalten.

Bei Online-Rollenspielen spielt die Spielergemeinschaft eine besondere Rolle: einige Aufgaben sind nur gemeinsam mit anderen lösbar. Spielende schließen sich in festen Gruppen zusammen, die sich z.B. Clans oder Gilden nennen. Soziale Verbindlichkeiten entstehen so schnell und können zum Problem werden, wenn die Mitgliedschaft in einer solchen Gruppen voraussetzt, zu festen, mehrere Stunden umfassenden Terminen, online anwesend zu sein.

Für Rollenspiele muss die Motivation langfristig sein, da sich nur so Charaktere entwickeln lassen. Zudem muss der Wille vorhanden sein, sich in die vorgegebene Welt einzuarbeiten. Ein Reiz besteht zudem in der Realitätsferne der Spielwelt.

Sport- und Rennspiele

Sport- und Rennspiele können als eine besondere Form der Simulation (s.u.) verstanden werden. In diesen Spielen werden so realitätsnah wie möglich verschiedene Sportarten nachgespielt. Häufig ist es möglich, dass zwei oder mehrere Spieler gegeneinander spielen. Auch bei diesem Genre ist derjenige erfolgreich, der besonders geschickt und reaktionsschnell agieren kann.

Die Motivation für diese Spiele besteht sicherlich einerseits in der Begeisterung für die jeweilige Sportart, zum anderen auch darin, dass gemeinsames Spielen und damit der Wettbewerb möglich sind. Der Zeitumfang ist je nach Spiel unterschiedlich und reicht von der kurzen Autorennrunde bis zur Ausgestaltung einer kompletten Bundesliga-Saison.



Strategie- und Simulationsspiele

Im weitesten Sinne handelt es sich bei Simulationen um eine spielbare Abbildung der Realität. Die Aufgaben in Simulationen reichen von dem Bewegen besonderer Fahrzeuge (Flugzeuge, Traktoren) über Wirtschaftssimulationen bis hin zu sozialen Spielgeschehen¹.

Die Spielhandlung ist auf unterschiedliche Dauer angelegt: Während bei Fahrzeugen zumeist nacheinander längere Parcours bewältigt werden müssen, gilt es bei Wirtschaftssimulationen eine beherrschende Stellung im Spielgeschehen zu gewinnen. Bei Spielen wie „Die Sims“ ist zumeist kein geschlossenes Ende vorgesehen.

Was die Spielmotivation betrifft, so ist bei Simulationen – im Gegensatz zu Jump and Run Spielen – die Bereitschaft notwendig, komplexe Bedienungszusammenhänge zu erlernen. Beispielsweise sind bei Flugzeugsimulationen zum Teil vollständige Cockpits zu bedienen, bei Wirtschaftssimulationen müssen Spielhandlungen strategisch geplant und deren Effekte analysiert werden, um die kommenden Spielzüge für eine erfolgreiche Strategie gezielter planen zu können.

Bei den Strategiespielen stehen komplexe Denkprozesse, strategisches Denken und Logik im Vordergrund: Mehrere Spielzüge müssen jeweils mit allen Konsequenzen vorausgedacht werden. Der Zufalls- bzw. Glücksanteil im Spielgeschehen ist fast nicht vorhanden. Das Ziel ist, sich mit einer überlegenen Strategie durchzusetzen. Die Gegner können dabei reale Mitspieler oder der Computer sein.

Diese Spiele werden von Personen gespielt, die die nötige Zeit investieren wollen und Spaß am strategischen und taktischen Überlegen haben. Die Spiele sind nicht besonders actionreich und für die Mehrheit der Spieler nicht besonders spannend.

Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Bei diesen Spielen geht es um große Geschicklichkeit, räumliches Vorstellungsvermögen, Kreativität und Kombinationsgabe. Bei den reinen Denkspielen herrscht meistens kein Zeitdruck, verschiedene Probleme, die oft einfach und zweidimensional präsentiert werden, müssen gelöst werden.

Geschicklichkeitsspiele gewinnt man durch Reaktionsfähigkeit und/oder eine gut ausgeprägte Feinmotorik. Typische Ge-

schicklichkeitsspiele sind z.B. Stapelaufgaben (Figuren unterschiedlicher Gestalt passend aufeinander stapeln). Viele Spiele sind Mischformen zwischen diesen beiden Genres.

Shooter

Shooter sind in den meisten Fällen erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben. Die Spielfigur befindet sich in einem Bedrohungsszenario wie z.B. ein Gelände, ein dunkles Labyrinth oder Kriegsschauplätze etc., in dem sich Gegner aufhalten. Ziel ist, die Gegner (meist mit Waffengewalt) zu eliminieren und dabei selbst zu überleben. Für das Überleben nötig ist vor allem ein gutes Reaktionsvermögen. Hat das Spiel auch einen Taktik- bzw. Strategieanteil, wird es Taktik-Shooter genannt.

Die Spiele können auch in Teams gespielt werden und werden in dieser Form zumeist auf sogenannten LAN-Partys (s. Glossar) gespielt.

Die Spielenden sehen die eigene Spielfigur entweder von außen (Third-Person-Shooter) oder das Spielgeschehen direkt aus deren Perspektive/durch deren Augen (Ego-Shooter).

Die Motivation zum Spielen kann in dem Spannungsreiz von Shootern liegen. Diese sind darüber hinaus sehr aufmerksamkeitsfordernd, die Außenwelt wird komplett ausgeblendet. Dieses Abschalten als eine Art Flucht aus der Realität kann für einzelne Spieler die Spielmotivation sein.

Viele Shooter wurden als jugendgefährdend bewertet und von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert.

Andere Kampfspiele

In dieser Art von Spiel werden verschiedenste Kampfszenarien angeboten. Die Spielfiguren kämpfen gegeneinander, häufig in Form direkter körperlicher Gewalt ohne Waffen. Thematisiert werden auch verschiedene asiatische Kampfkunst-Arten. Die Spielfiguren verfügen neben verschiedenen Schlag- und Tritttechniken über nicht-reale Fähigkeiten (Feuerbälle generieren können, kurzzeitig unsichtbar sein etc.).

Das Spielgeschehen ist meistens nicht realistisch. Das Ziel ist, andere Figuren im Wettkampf oder in einem Turnier zu schlagen. Gespielt werden kurze Sequenzen, verloren hat, wer weniger Energiepunkte über den Kampf retten kann oder als erstes K.o. geht.



Computerspielgenres (Information für die Lehrkraft)

Diese Art von Kampfspiel ist einfach zu verstehen und anzuwenden. Die Motivation, zu diesen Spielen zu greifen, liegt sicherlich u.a. in der kurzen Ablenkung und dem Spaß an nicht-realen Kampf-Wettbewerben.

Glücksspiele ohne Geldeinsatz

Diese Art von Spielen findet man vor allem im Internet in Form sogenannter Online-Casinos. Glücksspiele wie Roulette, Poker, Black Jack oder Spielautomaten können ohne Geldeinsatz gespielt werden. Meistens wird die Option, um reales Geld zu spielen (z.B. über eine Kreditkarte), ebenfalls angeboten. Dahinter steckt die Hoffnung, neugierige Spieler für die Glücksspiele zu begeistern und so potenzielle Kunden für die Bezahl-Angebote zu gewinnen.

Browsergames

Browsergames, d.h. Spiele, die man online spielen kann, ohne ein Programm installieren zu müssen, werden unter Jugendlichen immer beliebter. Sie können, ebenso wie Konsolenspiele und PC-Spiele, den Genres zugeordnet werden. Allerdings sind nicht alle Spiele immer eindeutig einem Genre zuzuordnen. In diesen Fällen kann mit den Schülern diskutiert werden, ob ein Spiel z.B. mehr den Strategie- oder den Geschicklichkeitsaspekt betont.

Erläuterung: Spiele sind, wie an der Grenze zwischen Adventure und Rollenspiel erkennbar, nicht immer eindeutig einem Genre zuzuordnen. Zudem finden sich viele Spiele, die Elemente verschiedener Genres integrieren.

So können z.B. Aufgaben innerhalb eines Adventures Strukturen eines Jump and Run haben. In der Diskussion mit den Jugendlichen ist es deshalb notwendig, die Genres nicht als feste Größen aufzufassen, sondern als Anhaltspunkt zu sehen².

- ¹ In „Die Sims“ (Name Ableitung von Simulation) müssen die Spielenden mehrere Figuren durch den Alltag begleiten, bzw. Handlungsentscheidungen für sie treffen: Aufstehen, zur Arbeit gehen, Hobbys ausüben o.ä. Das Spiel gilt immer noch als das meistverkaufte Computerspiel der Welt.
- ² Weitere Einteilungen: Wikipedia: [http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_\(Computerspiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_(Computerspiel))
Genres bei der USK: <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>



Vorlage für ein Klassenplakat bzw. Tafelbild

Nutzungsprofil „PC-/Konsolen-/Online-Spiele“ – Klasse _____

Wir spielen am liebsten:

Jump and Run Spiele	Adventures und Rollenspiele	Sport- und Rennspiele	Strategie- und Simulationsspiele	Denk- und Geschicklichkeitsspiele	Shooter, Ego-Shooter, Third-Person-Shooter	Andere Kampfspiele	Glücksspiele ohne Geldeinsatz

An den Wochentagen spielen wir im Durchschnitt:

Gar nicht bis zu 1 Std. bis zu 2 Std. bis zu 4 Std. bis zu 6 Std. mehr als 6 Std.

Am Wochenende spielen wir im Durchschnitt:

Gar nicht bis zu 1 Std. bis zu 2 Std. bis zu 4 Std. bis zu 6 Std. mehr als 6 Std.



USK-Kennzeichnung von Computerspielen

USK – Was ist das?

Wenn man sich einmal die Verpackung eines Computerspiels genau anschaut, so findet man darauf die sogenannte USK-Kennzeichnung aufgedruckt. Diese Kennzeichnung gibt an, ab welchem Alter das jeweilige Spiel gespielt werden darf. Nur Spiele mit USK-Kennzeichnung dürfen offen in Verkaufsregalen stehen und Jugendlichen im entsprechenden Alter verkauft werden.

USK steht für Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle. Die USK prüft, ob Computerspiele dem Jugendschutzgesetz entsprechen und ab welchem Alter ein Spiel zugelassen wird. Die USK hat also die wichtige Aufgabe, Kinder und Jugendliche vor Spielen zu schützen, die für sie schädlich sind.

Die USK berät auch die Spielehersteller zum Thema Jugendschutz und dazu, wie die Bevölkerung über bestimmte Spielinhalte denkt. Das hilft den Herstellern, ihre Spiele so zu gestalten, dass sie einerseits nicht gegen das Jugendschutzgesetz verstoßen und andererseits bei den Käufern möglichst gut ankommen.

Wie entsteht eine USK-Kennzeichnung?

Ein Spiel, welches gekennzeichnet werden soll, wird von einem Mitarbeiter der USK durchgespielt. Anschließend wird es einer Gutachtergruppe vorgestellt, die sich zusammensetzt aus Menschen verschiedenster Berufe, die mit Kindern und Jugendlichen zu tun haben. Die Gutachter entscheiden dann über die Altersgrenze. Natürlich können sie vorher auch selbst einige Spielpassagen anspielen, um sich ein eigenes Bild zu machen.



USK-Kennzeichnung von Computerspielen

Die Alterseinstufungen der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle):

	<p>Freigegeben ohne Altersbeschränkung Spiele mit diesem Siegel sind für Kinder jeden Alters unbedenklich. Das bedeutet aber nicht, dass alle jüngeren Spieler das Spiel auch verstehen.</p>
	<p>Freigegeben ab 6 Jahren Spiele, die comicartig oder in irgendeiner Weise unwirklich sind. Daher könnten sie zu gruselig oder beängstigend für Kinder unter sechs Jahren sein.</p>
	<p>Freigegeben ab 12 Jahren Spiele, in denen man kämpfen und Aufgaben lösen muss. Zum Beispiel, wenn man sich als Held durch eine Fantasiewelt bewegt, um einen bestimmten Auftrag zu erfüllen. Gewalt darf bei Spielen mit dieser Kennzeichnung keine wichtige Rolle spielen.</p>
	<p>Freigegeben ab 16 Jahren Rasante bewaffnete Actionspiele, bei denen man z. B. gegen menschenähnliche Spielfiguren Krieg führt. Dafür ist es wichtig, dass der Spieler zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden kann. Für diese Spiele sollte der Spieler also ein entsprechendes Verständnis, Wissen und Urteilsvermögen mitbringen.</p>
	<p>Keine Jugendfreigabe (ab 18) Wenn Spiele sehr viele gewalthaltige Inhalte haben oder eine düstere und bedrohliche Stimmung erzeugen, können sie die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen stören. Deshalb sind sie nur für Erwachsene bestimmt und dürfen nur an diese verkauft werden – anderenfalls droht eine Geldstrafe von 50.000 Euro.</p>



Bello durchgeschüttelt (ohne Text)

Bestimme die zeitliche Abfolge der Bilder, indem du diese von 1 bis 9 nummerierst.





Bello durchgeschüttelt (mit Text)

Bestimme die zeitliche Abfolge der Bilder, indem du diese von 1 bis 9 nummerierst.





Bello

Original:





Kurzfragebogen Computerspielsucht

Warnzeichen	Trifft auf Bello zu	Trifft auf eine Person zu, die ich kenne
Die Gedanken drehen sich ständig um das Computerspielen, auch wenn gerade nicht gespielt wird	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fast die gesamte Freizeit wird mit Computerspielen verbracht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Freunde und Familie werden vernachlässigt, um Computerspiele zu spielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele werden immer wichtiger im Leben einer Person	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspielen ist das einzige Hobby	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es wird immer mehr und mehr gespielt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es treten Schlafmangel und Müdigkeit (verquollene Augen) auf, weil bis in die Nacht gespielt wird	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wichtige Menschen beschweren sich über das ständige Computerspielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ärger mit Freunden und Eltern aufgrund des Computerspielens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Freundschaften gehen in die Brüche wegen des Computerspielens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Versuche, die Computerspielzeit zu verringern oder gar nicht zu spielen, sind erfolglos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es wird oft viel länger gespielt als geplant, aufzuhören fällt schwer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bei längerem Nicht-Spielen treten Unruhe, Aggressivität oder Reizbarkeit auf	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schlechtere Noten in der Schule häufen sich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In bestimmten Situationen oder zu bestimmten Zeiten spielt jemand immer Computerspiele und lässt sich durch nichts davon abbringen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Verabredungen oder andere Termine werden aufgrund des Computerspielens verpasst	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Punkte Bello	Punkte Person X
Jedes Kreuz entspricht einem Punkt:	_____	_____

Hinweis: Erhält eine Person mehr als 8 Punkte, so besteht die Gefahr, dass sie bereits an Computerspielsucht erkrankt ist.



E-Mail für mich

Heute darfst du dir selbst eine E-Mail schreiben. Du sollst in dieser E-Mail zusammenfassen, was du meinst, in den Unterrichtseinheiten zum Computerspielen, Internet und zur Kommunikation gelernt zu haben, was neu für dich war, was dich überrascht hat und welche Gedanken du gerne im Kopf behalten möchtest.

Anschließend faltest du die E-Mail zusammen, klebst sie zu und schreibst deinen Namen darauf. Deine Lehrkraft wird alle E-Mails einen Monat aufbewahren (selbstverständlich ohne sie zu lesen) und sie dann wieder an euch austeilen.

Neue E-Mail schreiben



A large rectangular area with horizontal dashed lines, intended for writing the email content.



Warum spielen wir eigentlich? - Nur so aus Spaß?

Im Folgenden werden Situationen aufgeführt, in denen Jugendliche aus unterschiedlichen Gründen Computerspiele spielen. Gehen Sie die einzelnen Beispiele gemeinsam mit den Schülern entsprechend der Arbeitsanweisung im Manual durch.

Tom weiß nicht, was er am Wochenende machen soll. Sein bester Freund ist krank. Also spielt er am Computer.

Lene ist tierisch genervt, ihre Eltern sind in der Küche schon wieder am Streiten. Sie knallt ihre Zimmertür zu und startet den Computer.

Mathias wurde heute wieder in der Schule von den blöden Typen aus der Nachbarklasse blöd angemacht, Zuhause startet er als erstes den Rechner und zockt.

Holger ist ein leidenschaftlicher Computerspieler, je schwerer und abenteuerlicher das Spiel, desto besser. Dann kann er ganze Tage mit dem Spielen zubringen.

Mia hat den Bus verpasst und muss nun ewig warten bis der nächste kommt. Kein Problem, sie zückt ihr Handy und spielt.

Lisa ist in eine neue Stadt umgezogen und kennt noch niemanden. Sie verbringt ihre Wochenenden mit Onlinegames. Dabei kann sie mit ihren alten Freunden wenigstens chatten.

Torge ist ein Fußballfreak. Später möchte er einmal Teammanager werden. Bis dahin muss er noch viel lernen.

Alle Jungs in der Klasse reden nur noch von einem Spiel. Auch Jens hat es nun endlich zum Geburtstag bekommen. Er muss es sofort ausprobieren.

Nadja liebt Spiele bei denen man richtig grübeln muss. Dabei gibt sie nie auf, bis sie die Lösung gefunden hat.

Die Brüder Hans und Julian haben eine Wette laufen: Wer zuerst das neue Computerspiel durchgespielt hat, muss des anderen Tischdienst für einen Monat übernehmen.