

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7



Unterrichtseinheit »Computerspiele«

Hintergrund

Computerspiele – Begriffsklärung

Als Computerspiele werden PC-Spiele, Konsolenspiele, Online-Spiele aber auch Spiele auf dem Handy bezeichnet, je nachdem, auf welcher Plattform sie angeboten werden. Umgangssprachlich nennt man Computerspiele auch Games, die Computerspieler Gamer (vom englischen game = Spiel).

Konsolenspiele

Konsolenspiele werden hauptsächlich auf Spielkonsolen gespielt, mittlerweile werden sie allerdings auch für andere Spielplattformen angeboten. Spielkonsolen sind Geräte, die speziell zum Spielen von Computerspielen entwickelt werden. Oft bieten sie aber auch Zusatzfunktionen wie das Abspielen von CDs oder DVDs. Dabei gibt es stationäre Konsolen, die an einen Fernseher angeschlossen werden, aber auch tragbare Varianten, die über einen integrierten Monitor verfügen. Konsolenspiele bieten die Möglichkeit, das Spielhandeln nah an die Realität anzupassen. So werden Lenkräder für Autorennen vertrieben, Mikrofone können angeschlossen werden, auch werden Sportgeräte wie Tennisschläger oder Musikinstrumente wie Gitarren simuliert. Bewegungssensoren übertragen die Körperbewegungen des Spielers direkt auf das Spielgeschehen und erzeugen so beim Spieler das Gefühl „mittendrin“ zu sein. Konsolen ermöglichen auch ein direktes Spiel gegeneinander. Beispielsweise können mehrere Spieler in einem Boxkampf oder Tennisturnier gegeneinander antreten.

PC-Spiele

Klassische PC-Spiele werden auf dem Rechner installiert und wurden früher in der Regel alleine vor dem heimischen PC gespielt. Mittlerweile sind PC-Spiele viel interaktiver. So gibt es die Möglichkeit, gemeinsam mit anderen online über das Internet zu spielen. Fast jedes Spielgenre aus der Computerspielwelt ist in irgendeiner Form auch als Online-Spiel verfügbar.

Online-Spiele

Bei den Online-Spielen unterscheidet man im Wesentlichen drei Gattungen: Browsergames, MMOGs (Massively Multiplayer Online Games) sowie LAN-Spiele (LAN = Local Area Network) [3].

Browsergames sind Online-Spiele, die im Internetbrowser gespielt werden. Hier kommt man ohne eine Installation des Spieles

auf dem PC aus. Allerdings ist eine ständige Internetverbindung notwendig. Es gibt Browsergames mit und ohne Anmeldung. Browsergames ohne Anmeldung haben oft eine schwach ausgefeilte Grafik. Meist sind dies Geschicklichkeitsspiele, bei denen in den Levels lediglich der Grad der notwendigen Geschicklichkeit steigt. Browsergames mit Anmeldung haben zumeist Funktionen, die erreichen wollen, dass die Spieler nach einer gewissen Zeit wieder im Spiel vorbeischaun, um Erreichtes weiter auszubauen. Beispielsweise können online Bauernhöfe gegründet werden, in denen Tiere und Pflanzen auch während der Zeit wachsen, in der nicht gespielt wird. Inzwischen gibt es eine Vielzahl von Web-Portalen, die unterschiedliche Browsergames anbieten. Einige dieser Spiele sind auch in andere Angebote wie z. B. in Soziale Netzwerke integriert. Sie finden sich dort unter der Bezeichnung „App“ und können vom persönlichen Profil des Nutzers aus verwaltet werden.

Bei MMOGs (Massively Multiplayer Online Games) besteht die Aufgabe darin, eine Spielfigur (Avatar) durch eine Spielwelt zu bewegen und dabei gemeinsam mit anderen Mitspielern verschiedene Aufgaben zu bewältigen. Hier ist eine Anmeldung, oft auch eine Spielinstallation notwendig. Für den Spielbetrieb muss in manchen Fällen ein Zugang abonniert werden, sodass das Spielen nur bei laufendem Abonnement möglich ist. Ein besonderes Merkmal der MMOGs ist die Persistenz der Spielwelten, d. h. dass die Handlung auch dann weiterläuft, wenn ein Spieler gerade nicht spielt [3]. Bekannte Vertreter dieser Spielgattung sind Online-Rollenspiele (MMORPGs = Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) in denen ein Charakter (die „Rolle“) entwickelt werden muss. Der Spieler muss Aufgaben erfüllen (Töten von Gegnern, Finden von Gegenständen), wodurch der Charakter Erfahrungspunkte erhält und mächtiger wird. Bei diesen Spielen findet sich zumeist kein abgeschlossenes Ende, auf das das Spielgeschehen zusteuert. Zudem gibt es soziale Elemente im Spielablauf, wodurch der Spieler zu Verpflichtungen gegenüber den Mitspielern angehalten wird, was die Nutzungsfrequenz des Spiels beeinflussen kann. So können z. B. Aufgaben nur gemeinsam erfüllt werden, was die Anwesenheit vor dem Rechner verlangt.

Bei den LAN-Spielen werden mittels LAN (Local Area Network) mehrere PCs miteinander verbunden, sodass das Spielen mit- und gegeneinander möglich wird. Dies setzt nicht notwendigerweise eine Internet-Verbindung voraus. LAN-Spiele werden meist auf

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

sog. LAN-Parties gespielt, bei der sich einzelne Spieler privat oder bis zu hunderte Spieler öffentlich treffen, um gegeneinander anzutreten. Teilweise werden LAN-Veranstaltungen auch live im Internet oder Fernsehen übertragen. Typische Spielgenres (s.u.) dieser Gattung sind Ego-Shooter (z. B. Counter-Strike) sowie Strategie- und Sportspiele.

Außer den Online-Rollenspielen, finden sich die meisten Spielformen plattformübergreifend. Ego-Shooter können auf dem PC, online oder auf Konsolen gespielt werden. Wirtschaftssimulationen finden sich primär im PC-Markt oder online. Für Sportspiele eignen sich besonders Konsolen aufgrund ihrer Bedienmöglichkeiten, diese werden aber auch am PC bzw. online gespielt.

Spielgenres

Computerspiele mit typischen gemeinsamen Merkmalen können wie Bücher oder Filme verschiedenen Spielformen (Genres) zugeordnet werden. Diese Genres geben Auskunft darüber, um welche Art von Spiel es sich handelt, wie dieses gespielt wird, welche Anforderungen das Spiel ganz allgemein stellt etc. Allerdings existiert keine allgemein verbindliche Genreinteilung, weshalb die folgende Systematik lediglich einen Anhaltspunkt bietet. Teilweise entwickeln sich immer wieder neue Namen für Spielgenres, sodass im Gespräch mit Schülern ein gemeinsames Verständnis hergestellt werden sollte.

Typische Spielgenres sind zum Beispiel:

- Jump and Run
- Adventure
- (Online-)Rollenspiele
- Sport- und Rennspiele
- Strategie- und Simulationsspiele
- Denk- und Geschicklichkeitsspiele
- Shooter
- Andere Kampfspiele
- Glücksspiele ohne Geldeinsatz

(Detaillierte Informationen zu den Spielgenres befinden sich auf Arbeitsblatt C1.)

Die Nutzung von Spielen ist so unterschiedlich, wie die Spiele und deren Spielstrukturen selbst. Computerspielende befriedigen diverse persönliche Dispositionen. Auch werden sie entsprechend der Bedürfnisse der Spielenden ausgewählt. Kurzfristige Jump and Run-Spiele bieten kurzfristige Ablenkung. Langfristige (Online-)Rollenspiele bieten die Möglichkeit des komplexen, mitgestaltbaren Aufbaus des Spielgeschehens und verlangen intensive Einarbeitung in das Spiel.

Computerspielnutzung durch Jugendliche

In deutschen Haushalten besteht bezüglich der Ausstattung mit Computern und Internetzugang eine Vollversorgung. Zudem besitzt mehr als ein Drittel der Haushalte eine feste und mehr als zwei Drittel eine tragbare Spielkonsole. PC-/Konsolen- und Onlinespiele werden von 46 Prozent der Jugendlichen in Deutschland mindestens mehrmals wöchentlich

alleine oder online gemeinsam mit anderen gespielt. Dabei ist das Verhältnis zwischen alleinigem und gemeinsamem Spielen etwa ausgeglichen.

Die Begeisterung für das Spielen ist bei männlichen Jugendlichen deutlich stärker ausgeprägt als bei weiblichen [1]. Die durchschnittliche Verweildauer schätzen 12- bis 19-jährige Computerspieler in der Woche (Mo bis Fr) auf ca. 73 Minuten am Tag. Auffallend ist allerdings, dass Jungen mit 88 Minuten deutlich länger spielen als Mädchen mit 53 Minuten (Wochenende: Jungen: 126 Min., Mädchen: 65 Min.). Im Altersverlauf finden sich kaum Unterschiede in der Verweildauer, allerdings steigt mit dem Alter der Anteil der Niespieler. Hauptschüler weisen eine deutlich intensivere Nutzung als Realschüler oder Gymnasiasten auf.

Folgende Aspekte machen die Faszination von Computerspielen aus [2]:

- Leicht verfügbar gegen Langeweile
- Vielfalt des Marktes
- Möglichkeit zum zielgerichteten Anwenden und Erweitern verschiedener Fähigkeiten
- Kombination der Eigenschaften anderer Medien (Filme, Comics, TV, Brettspiele etc.)
- Möglichkeit, Hobbies oder Wunschträume virtuell zu erleben
- Ausprobieren verschiedener Rollen und Verhaltensweisen über elektronische Stellvertreter
- Erleben von Macht und Wettbewerb

Das Spielen von Computerspielen ist grundsätzlich nichts Negatives oder Gefährliches. So bieten Computerspiele die Möglichkeit, viele spannende Erlebnisse und Erfolgserlebnisse zu haben oder manuelle und kognitive Fähigkeiten zu trainieren. Auch können Spiele die Denkfähigkeit, das Begreifen von Zusammenhängen, das räumliche Vorstellungsvermögen, die Reaktionsfähigkeit und die Kreativität fördern. Kinder und Jugendliche lernen im Zuge des Computerspielens einiges über Computer- und Netzwerktechnik (Netzwerkkonfiguration, Hardware-Installation, Updates von Treibern, Internetrecherche, Entpacken von Dateien etc.).

Allerdings existiert auch eine Reihe von Risiken. Mögliche negative Folgen exzessiven Computerspielens können sein:

- Bewegungsmangel, Übergewicht, Augenschäden
- Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen durch extrem gewalthaltige oder andere altersunangemessene Inhalte
- kurzfristiger Anstieg des Aggressionsniveaus direkt nach dem Spielen (aggressive Wahrnehmung, aggressives Verhalten, aggressiver Gemütszustand)
- kurzfristige Abnahme des Einfühlungsvermögens und sozialen Verhaltens
- Missbrauch als Kompensation von Überforderungen im Alltag, Missbrauch als Stressbewältigungsstrategie
- Vereinsamung

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

- emotionale Abstumpfung
- Computerspielsucht

Grundsätzlich gilt allerdings, dass Computerspiele ein Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen sind und es weder sinnvoll noch hilfreich ist, diese uneingeschränkt abzulehnen oder zu verbieten.

Wie Spiele auf den Einzelnen wirken, hängt von einem Zusammenspiel verschiedener Faktoren ab, wie z. B. dem familiären und sozialen Umfeld, vorhandenen Ressourcen (z. B. Fähigkeit zur Selbstreflexion, Medienkompetenz) und der Persönlichkeit des Spielers. So kann man z. B. nicht davon ausgehen, dass gewalthaltige Spiele immer zu aggressiven Gemütszuständen führen.

Für den Umgang mit computerspielenden Kindern und Jugendlichen ist deshalb die genaue Beobachtung der konkreten Nutzung ausschlaggebend. Das Gespräch mit dem Spielenden sowie die Auseinandersetzung mit einem häufig genutzten Genres können dabei helfen, Motive für das Spielen bzw. die Funktionen, die das Spielen erfüllt, zu erkennen.

Altersfreigaben

Sämtliche Spiele, die über Datenträger vertrieben werden, unterliegen in der Bundesrepublik Deutschland der Kennzeichnungspflicht durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Spiele dürfen kommerziell nur vertrieben werden, wenn sie ein entsprechendes Kennzeichen tragen.

Die USK vergibt Kennzeichen mit den Altersstufen 0, 6, 12, 16 und 18 Jahren. Spiele, deren Kennzeichen über dem Alter eines Kindes/Jugendlichen liegen, dürfen diesem nur durch die eigenen Eltern bzw. Personensorgeberechtigten zugänglich gemacht werden. Dennoch hat jede dritte Spielerin schon einmal Spiele gespielt, für die sie eigentlich zu jung ist. Bei den Jungen ist dieser Anteil mit 81 Prozent deutlich höher.

Folgen der Konfrontation mit nicht altersangemessen Spielinhalten können sein:

- Verängstigung
- Grübeln, „Gesehenes nicht aus dem Kopf bekommen“
- Schlafstörungen und andere körperliche Beschwerden
- Reizbarkeit oder In-sich-Zurückziehen
- Stress und Leistungsdruck (weil Anforderungen des Spiels zu hoch sind)

Spiele werden von der USK lediglich hinsichtlich ihres Schädigungspotenzials für Heranwachsende bewertet. Daher können Freigaben nicht als Altersempfehlungen angesehen werden. Komplexe Denkspiele ohne jugendschutzrelevante Inhalte (wie Gewalt, Drogenverherrlichung o.Ä.) werden z. B. ab 0 Jahren freigegeben, auch wenn das Spiel erst im Erwachsenenalter zu verstehen ist. Als beeinträchtigend werden für jüngere Kinder beängstigende Spielsituationen angesehen. Für ältere Kinder unverständliche Inhalte, wie z. B. der Umgang mit Sexualität oder Gewalt in einem komplexen Zusammenhang. Darstellung

von Gewalt wird graduell abgestuft bewertet. Hinzu kommen bei Gewalt deren Legitimation und ihre Konsequenz. Wenn Gewalt z. B. in einer Notwehrsituation von „den Guten“ angewandt werden muss, wird sie anders beurteilt, als wenn sie zum Selbstzweck oder legitimiert von „den Bösen“ eingesetzt wird.

Da solche Interpretationen nur aus der einzelnen Spielerezählung heraus abgeleitet werden können, lassen sich Schemata zur Alterseinstufung nur in oben beschriebener grober Form bilden. Aus diesem Grund müssen alle Spiele einzeln beurteilt werden.

Aufgrund des bisher Dargestellten ist das Ziel dieser Einheit, die Schüler anzuregen, ihr eigenes Nutzungsverhalten kritisch zu reflektieren und Wissen zu spielrelevanten Themen zu erwerben, das diese Reflexion erst möglich macht.

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

Quellen

- [1] JIM 2011 – Jugend, Information, (Multi-)Media – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart, November 2011. (verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>)
- [2] Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. 2006. Reiz und Risiko von Computerspielen – Ein Überblick. (verfügbar unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/reiz-und-risiken-von-computerspielen>)
- [3] Schmidt, J.; Dreyer, S.; Lampert, C. (2008): Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“. Hamburg (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 19)

Weitere Anregungen

JIM 2011 – Jugend, Information, (Multi-)Media – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart, November 2011. (verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>)

Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter : Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. KFN-Forschungsberichte. H. KFN. Hannover, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. (verfügbar unter: <http://www.eduhi.at/dl/fb108.pdf>)

www.klicksafe.de
www.usk.de