

BILDUNG NEU GESTALTEN MIT GAMES







BILDUNG
NEU GESTALTEN
MIT GAMES

Liebe Leserinnen und Leser,

jeder Mensch ist von Natur aus ein „homo ludens“, das Spielen gehört zum Menschen wie seine Neugier. Mit Spielen kann Neugier auf Dinge geweckt werden und im Idealfall kann der Mensch sich sein Wissen spielerisch aneignen. Das war schon immer so und wird auch hoffentlich so bleiben. Die Digitalisierung bietet dem Menschen jetzt ganz neue Möglichkeiten, seinen Spieltrieb auszuleben und so auch sein Wissen zu erweitern und sich die Welt zu erobern. Dabei kann die Digitalisierung nicht nur der Weg sein, die verschiedensten Ausprägungen der Digitalisierung sollten auch Ziel der Eroberung sein.

In dieser Broschüre erhalten Sie schöne Anregungen, wie Sie mit Hilfe von Computerspielen Kinder und Jugendliche in ihrer Erfahrungswelt abholen können. Dabei ist die Bandbreite sehr groß. So können digitale Spiele die (Computerspiel-)Medienkompetenz von Jugendlichen steigern. Ebenso können Experimente, die im Klassenraum üblicherweise nicht möglich sind, das Physikwissen verfestigen. Dies sind nur zwei Beispiele, wie die Kreativität der Schüler angeregt werden kann.

Allen Vorschlägen ist gemeinsam, dass sie sich im Unterricht auch mit wenig oder teilweise völlig ohne Computer-Technik durchführen lassen. Weitere Anregungen und Ideen finden Sie auf der von uns geförderten Online-Plattform Digitale-Spielewelten.de. Probieren Sie aus, was bei Ihren Schülern ankommt, und nutzen Sie die Potenziale von Computerspielen zur Bereicherung Ihres Unterrichts. Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Spaß und Erfolg bei der Umsetzung



Ihr Steffen Bilger

*Parlamentarischer Staatssekretär beim
Bundesminister für Verkehr und digitale
Infrastruktur*

Liebe Leserinnen und Leser,

wir freuen uns sehr, dass Sie heute unsere Broschüre „Bildung neu gestalten mit Games“ in den Händen halten. Bildungseinrichtungen stehen vor großen Herausforderungen, müssen sie doch neben dem klassischen Lehrstoff ihre Schüler*innen auch auf den digitalen gesellschaftlichen Wandel vorbereiten. Mit der vorliegenden Broschüre möchten wir unseren Beitrag hierzu leisten.

Für uns sind Bildung und digitale Medien nicht voneinander zu trennen. Games sind Teil der medialen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Die Bildungsarbeit kann daher von ihrem Einsatz nur profitieren, da dieser bedeutet, die Lebenswirklichkeit von jungen Menschen zu bejahen und die vorhandene Begeisterung aufzunehmen und nutzbar zu machen.

Um Pädagog*innen bei dieser wichtigen Aufgabe zu unterstützen, haben wir in den vergangenen drei Jahren gemeinsam mit der TH Köln unsere Online-Kompetenzplattform Digitale-Spielewelten.de mit Leben gefüllt, um ihnen kreative und auch kritische Herangehensweisen an Games zu vermitteln. Auf ihr präsentieren Medienpädagog*innen, Lehrer*innen und Expert*innen der Spiele-Branche exemplarisch Projekte, Methoden und Unterrichtsmaterialien rund um Spiele. Eine Auswahl davon halten Sie nun in den Händen.

Besonderer Dank gilt an dieser Stelle dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur sowie dem game – Verband der deutschen Games-Branche, ohne deren großzügige Unterstützung das Projekt nicht möglich gewesen wäre.



Auch bedanken möchten wir uns bei unseren Partnern von der TH Köln, die dieses Projekt gemeinsam mit uns für drei Jahre begleitet haben und diese Broschüre um das Kapitel „Ethische Dimensionen des digitalen Spiels“ bereichern.

Wir freuen uns sehr, dass unsere Broschüre mit Gastbeiträgen von medien+bildung und der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) abgerundet wird.

Wir wünschen Ihnen eine angenehme Lektüre und hoffen, dass die vorliegende Broschüre Sie bei Ihrer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen inspiriert!

Herzliche Grüße

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Çiğdem Uzunoğlu'.

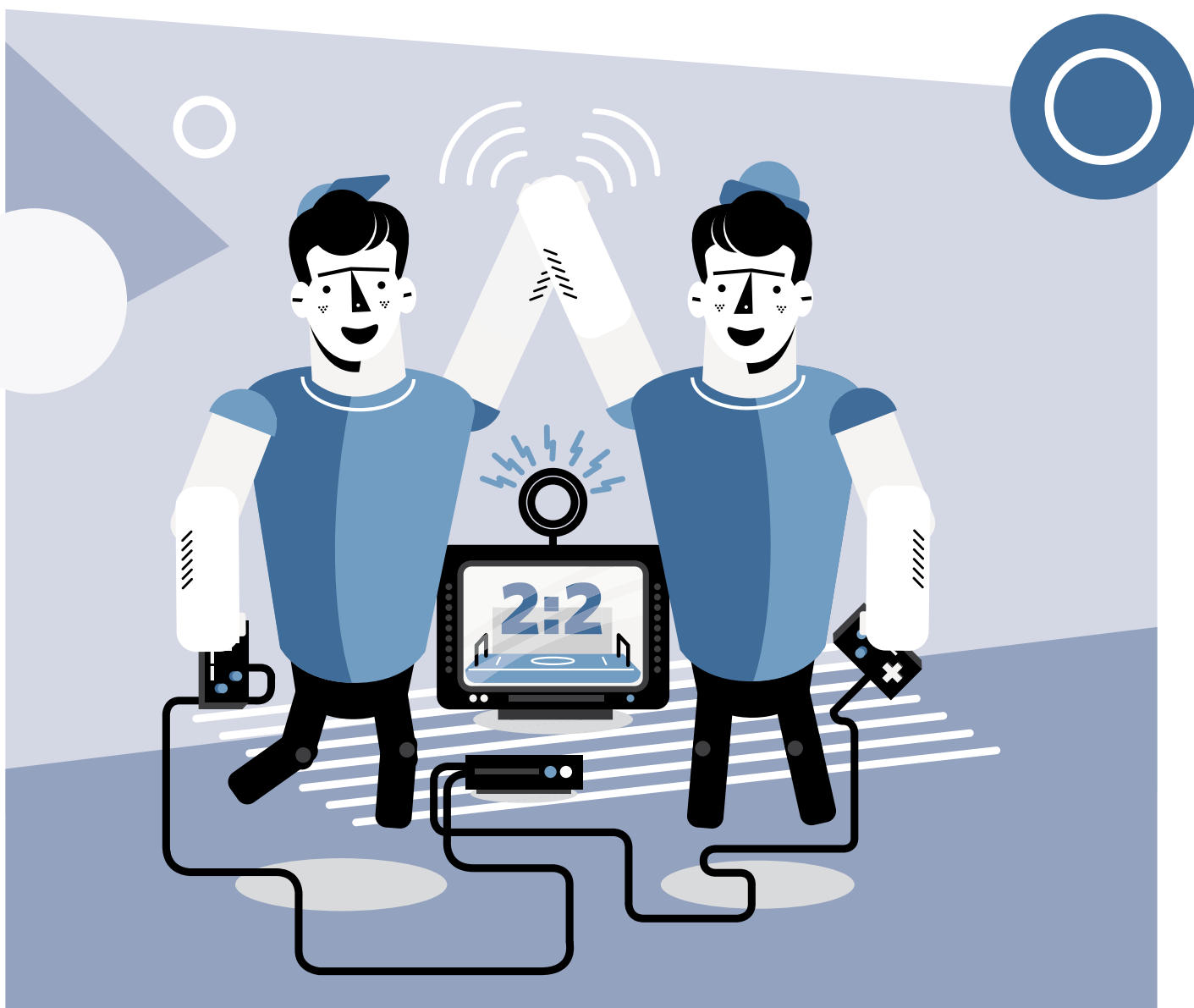
Çiğdem Uzunoğlu

*Geschäftsführerin der Stiftung
Digitale Spielekultur*

Grußwort	4
Vorwort	5
Handhabung	7
1. Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind	8
1.1 Einleitung	8
1.2 Wer spielt was?	9
2. Medien- und Sozialkompetenz	12
2.1 Einleitung	12
2.2 7 besorgte Elternfragen	13
2.3 Simulierte USK-Prüfsitzung	14
2.4 Free-to-play, but Pay-to-win	15
2.5 Soziales Miteinander	17
2.5.1 Das soziale FIFA-Turnier	17
2.5.2 Herausforderung Multiplayer	18
2.6 Analoger Shooter	19
3. Ethische Dimensionen des digitalen Spiels	21
3.1 Einleitung	21
3.2 Moral im Krieg	22
3.3 Pazifismus	24
3.4 Smartphones	25
3.5 Vielfalt erleben und wertschätzen	27
3.6 Von Ritterinnen und Prinzen	28
4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung	30
4.1 Einleitung	30
4.2 Games als Zugang zu Kunst & Design	30
4.3 Interaktives Storytelling	32
4.4 Brothers: A Tale of Two Sons: Kreative Schreibpraxis	34
4.5 Geschichte erlebbar machen	37
4.6 Journalismus & Social Media	38
5. Digitale Spiele, Naturwissenschaften & Technik	40
5.1 Einleitung	40
5.2 Calliope – vom Einstieg bis zur ersten eigenen Alarmanlage	40
5.3 Physik-Experimente mit Portal 2	42
5.4 Physikalische Kräfte mit Kerbal Space Program	45
5.5 Ökologie mit Cities: Skylines	47
5.6 Algorithmen entdecken mit Cubetto	49
6. Tipps für den Alltag	51
6.1 Einleitung	51
6.2 Niedrigschwelliger Einsatz von Games in der Bildung	51
6.3 Einstellungen für den Jugendschutz	52
6.4 Screenshotting – How to	54
Kopiervorlagen & Materialien	56
Glossar	81
Schlusswort	82
Impressum	83

Die Plattform Digitale-Spielewelten.de hat das Ziel, die konkreten Bildungspotenziale von Games aufzuzeigen. Zu diesem Zweck werden dort kostenlos Projekte, Methoden und Materialien vorgestellt, die in verschiedenen Kontexten und für diverse Altersgruppen eingesetzt werden können. Dabei lebt die Plattform insbesondere von den Beiträgen von Medienpädagog*innen und Lehrkräften, die diese für alle Interessierten zur Verfügung stellen. Eine Auswahl dieser Inhalte möchten wir Ihnen im Folgenden vorstellen.

Zu Beginn finden Sie eine Einordnung der Bedeutung von Games in der Bildung sowie eine Beispielmethode für einen niedrighschwelligigen Einstieg. Um einen möglichst breiten Überblick über die Chancen zu bieten, beleuchtet unsere Broschüre daraufhin die Gebiete „Medien- und Sozialkompetenz“, „Ethische Dimensionen des digitalen Spiels“, „Von Kreativität bis Sprachvermittlung“ sowie „Digitale Spiele, Naturwissenschaften & Technik“. Im Anschluss finden Sie im Kapitel „Tipps für den Alltag“ noch hilfreiche Hinweise, beispielsweise zu den konkreten Jugendschutzeinstellungen auf gängigen Spiele-Plattformen. Den Abschluss bildet das Kapitel „Kopiervorlagen & Materialien“. Arbeitsblätter und Hintergrundinformationen ergänzen die zuvor vorgestellten Methoden und sollen Ihnen einen möglichst unkomplizierten Einsatz in Ihrer Arbeit ermöglichen.



1. Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind

Autorin:

Carolin Wendt, Stiftung
Digitale Spielekultur

Spinner, Kaspar H. (2006):
Literarisches Lernen. In: Praxis
Deutsch 200, 33.Jg 2006, 6-16.

Eine gute Quelle für die
pädagogische Einschätzung von
Spielen ist z.B. die Website vom
Spieleratgeber NRW.



1.1 Einleitung

Spielen als Kulturtechnik ist eine elementare Form des Denkens und Lernens. Spieler*innen können über das Probedenken im Spiel ihre Realität reflektieren und Gelerntes ohne Risiko anwenden. Gleichzeitig bieten Spiele als interaktives Medium die Möglichkeit, dass ihre Spieler*innen Dinge erleben, mit denen sie in ihrem eigenen Leben nicht in Berührung kommen. So kann ihr Erfahrungshorizont erweitert werden. Studien (wie Spinner 2006) zeigen, dass Kompetenzen, die in Spielen erworben werden, nicht auf dieses Medium beschränkt bleiben, sondern universell in anderen Bereichen anwendbar sind.

Dabei ist Lernen beim Spielen meist ein Nebeneffekt. Es passiert unterbewusst, freiwillig und intrinsisch motiviert. Spiele bieten spannende Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Auf das Handeln von Spieler*innen geben sie sofortiges Feedback. Gutes Game Design motiviert diese selbst bei schwierigsten Aufgaben, ihre Fähigkeiten zu verbessern und verschiedene Lösungsansätze auszuprobieren. Für den Einsatz in der Bildung bietet dies mehrere Vorteile. Zum einen erhöht es die Problemlösungskompetenz von Schüler*innen. Sie können ausprobieren, kreativ sein und scheitern, ohne dass es für sie dauerhafte Nachteile bringt – im Gegensatz zu traditionellen Schulaufgaben, wo ein Scheitern möglichst zu vermeiden ist. Zum anderen können Spieler*innen das Spiel in ihrem eigenen Tempo rezipieren, schwierige Passagen wiederholen, bis sie diese gemeistert haben, oder sich eigene, anspruchsvollere Herausforderungen ausdenken. Spiele können dadurch eine sinnvolle Ergänzung von projektbasiertem und kooperativem Lernen sein.

Die konkreten Nutzungsmöglichkeiten von Spielen im Unterricht sind vielfältig und quasi nur durch die Fantasie der Lehrkräfte begrenzt. Das aktive und direkte Spielen hat seinen Platz neben der Thematisierung digitaler Inhalte in analogen Kontexten – etwa beim Schreiben einer Erörterung auf Basis eines Spiels – oder bei der spielerischen Verarbeitung von Inhalten – etwa indem Szenen aus einem besprochenen Buch in Spielen nachgestellt und über Screenshots festgehalten werden.

Dabei können nahezu alle Spiele Kompetenzen vermitteln. Wichtig ist, dass Pädagog*innen ihre Lerngruppe im Blick behalten und das Spiel angemessen rahmen. Auch bei der Auswahl und dem Einsatz von Spielen erfordern verschiedene Lernziele unterschiedliche methodische Herangehensweisen. Zudem müssen Lehrkräfte die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle beachten und sollten entweder das Spiel zuvor gespielt oder sich über Quellen mit dessen Inhalt beschäftigt haben.

Als Expert*innen obliegt es letztlich den Pädagog*innen einzuschätzen, mit welchen Genres und Inhalten ihre Schüler*innen umgehen können und was sie interessiert. Dabei sollten regelmäßig die Erlebnisse gemeinsam

1. Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind

reflektiert und realweltliche Bezüge hergestellt werden. Das Spiel darf kein Fremdkörper im restlichen Unterricht sein, sondern muss zur Entfaltung seines Potenzials in diesen sinnvoll eingebettet werden.

Letztlich sind auch die Spiele selbst als ein zentrales, digitales Medium des 21. Jahrhunderts ein wichtiger Unterrichtsgegenstand. Gerade Jugendliche beschäftigen sich in ihrer Freizeit wie selbstverständlich mit digitalen Spielen. Ihre Mechanismen, Besonderheiten und den Umgang mit ihnen in der Schule zu besprechen, ist wichtig, weil es Jugendlichen erlaubt, Erlebtes zu reflektieren und einzuordnen sowie mündige Konsum- und Entscheidungsstrategien zu entwickeln. Die folgenden Methoden in dieser Broschüre sollen einen Einblick in die Möglichkeiten geben, die Games für die Bildung haben. Zahlreiche weitere Inhalte finden sich auf der Online-Plattform Digitale-Spielwelten.de.

1.2 Wer spielt was?

Mit dieser Methode kann ein sehr niedrigschwelliger Einstieg in das Themenfeld „Digitale Spielkultur“ gelingen. Zudem liefert diese Methode interessante Einblicke, welche Spiele die teilnehmende Zielgruppe kennt und am liebsten spielt.

Diese Methode eignet sich für diverse Praxisfelder und kann in der Arbeit mit sehr unterschiedlichen Zielgruppen verwendet werden. Die Variationen reichen von einem kurzen Einstieg mittels Wortmeldungen hin zu einer zeitlich aufwendigeren und inhaltlich vertiefenden Umfrage in einer Jahrgangsstufe samt entsprechender Auswertung.

- An diesen Einstieg kann eine reflektierte Auseinandersetzung zu Spielinhalten, Spielweisen oder allgemein zum Mediennutzungsverhalten anknüpfen.
- Schüler*innen gestalten gemeinsam einen eigenen Fragebogen zur Mediennutzung Jugendlicher, welchen sie an der eigenen Schule einsetzen.
- Über einen kurzen, einseitigen Fragebogen (mit nur vier Fragen) werden Angaben von Schüler*innen zu ihren aktuellen digitalen Lieblingsspielen, Klassikern und „Flops“ gesammelt und gemeinsam geclustert, erörtert und besprochen.
- Die Befragung kann auf weitere Klassen ausgedehnt und von den Schüler*innen selbst durchgeführt und ausgewertet werden.
- Die Methode liefert interessante Einblicke, welche Spiele die Schüler*innen kennen und bevorzugt spielen.

Urheber: Jürgen Slegers,
Projekt „Ethik und Games“
(gefördert von BMFSFJ,
bpb und MKFFI NRW),
TH Köln/Institut Spielraum.

Anwendungsbereiche:

Einstieg/Auflockerung,
Wissensvermittlung, Reflexion

Dauer: ab 15 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit,
Plenum

Besonderheit: Peer-to-Peer



1. Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind

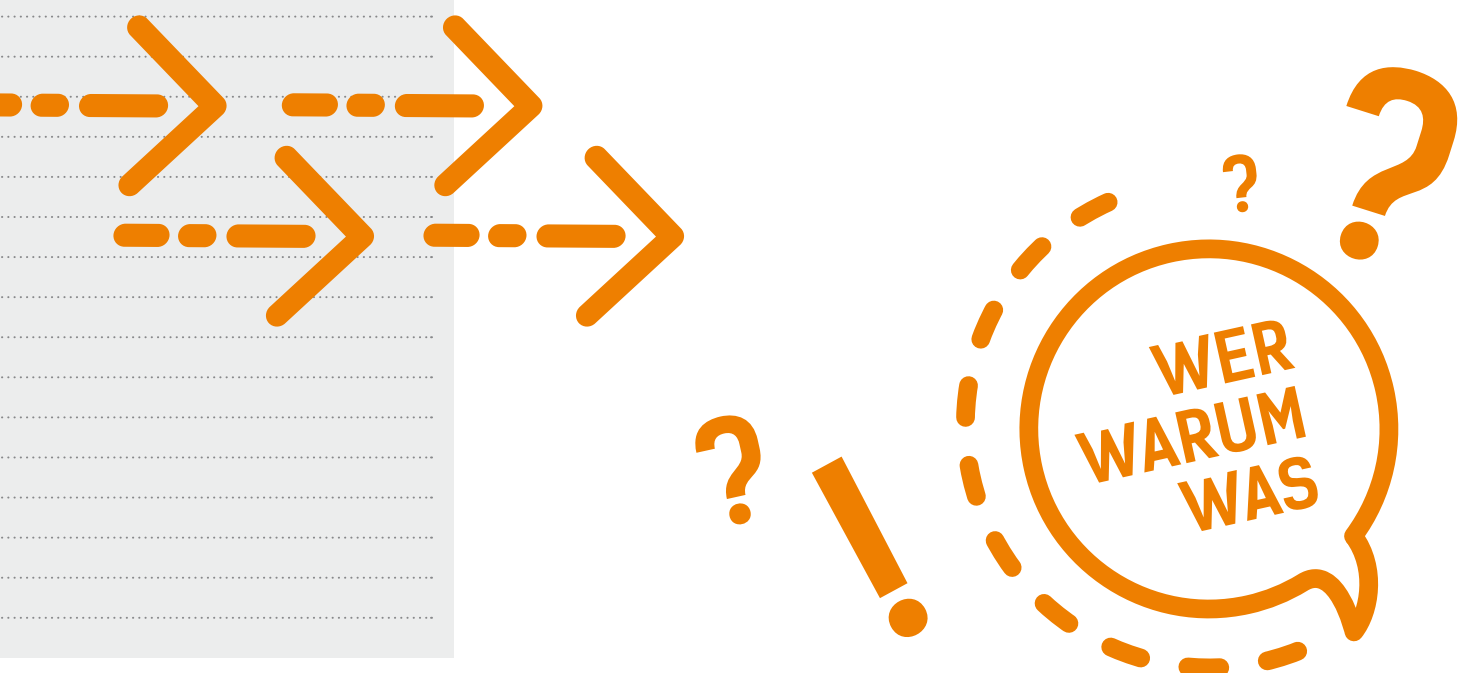
Variante 1: (Beispiel Jahrgangsstufe 9, Dauer 45 Minuten)

Ablauf:

- Nach einer kurzen Einführung dazu, was in der kommenden Schulstunde ansteht, wird das Arbeitsblatt ausgeteilt und von den Schüler*innen ausgefüllt. Hierfür können 15 Minuten eingeplant werden.
- Die fertig ausgefüllten Arbeitsblätter werden einmal gefaltet und so eingesammelt, dass eine Zuordnung zu den Ausfüllenden nicht möglich ist.
- Alle genannten Antworten werden an einer Pinnwand oder der Tafel geclustert oder am Computer aufgeschrieben und anschließend entsprechend ihrer Häufigkeit sortiert. So lassen sich recht einfach und schnell Top-3-Listen der beliebtesten oder unbeliebtesten Spiele der Schüler*innen dieser Klasse ermitteln.
- Die genannten Spiele sollten von einzelnen Schüler*innen kurz vorgestellt werden.
- Im Plenum können allgemein Gründe für die Faszination der genannten Spiele und allgemein von digitalen Spielen genannt und diskutiert werden.
- Mit gezielten Fragen können die weitere (abschließende) Diskussion angestoßen und neue Aspekte thematisiert werden.

Beispiele:

- Welche Spiele sind für Kinder bis 12 Jahren ungeeignet?
- Warum fällt es oft schwer, ein Spiel zu beenden?
- Was macht ein gutes und was macht ein kommerziell erfolgreiches Spiel aus?
- Welche Spiele könnten im Unterricht gewinnbringend eingesetzt werden?



1. Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind

Variante 2: (Beispiel Jahrgangsstufe 9, Dauer 5x 45 Minuten)

Einstieg in das Thema „Digitale Spiele“ und Vertiefung mittels ausgeweiteter Umfrage in der gesamten Jahrgangsstufe oder Schule.

Ziele:

- Die Schüler*innen erheben in ihrem direkten Umfeld und in ihrer Peer-Group Angaben zur Mediennutzung (hier beispielhaft fokussiert auf den Bereich der digitalen Spiele), indem sie ein eigenes Untersuchungsdesign entwerfen, Daten sammeln, auswerten, diskutieren, aufbereiten und präsentieren.
- An vielen Stellen dieser Methode oder eines Gesamtprojektes, in dem diese Methode genutzt wird, können Lehrer*innen und Schüler*innen nach Absprache und Ressourcen neue Aspekte und Themen einbringen und mit Lehr- und Lerninhalten verknüpfen.
- Im Vordergrund sollten weder „Statistik“ noch „Fragebogendesign“ stehen, sondern vielmehr die Idee, ein Stück Lebenswirklichkeit der Schüler*innen motivierend in einen schulischen Kontext zu rücken.
- Die Auswertung der Ergebnisse bietet vielfältige Anknüpfungspunkte für weitere thematische Verknüpfungen und Vertiefungen.



Eine jahrgangsstufen- oder schulweite Fragebogenaktion sollte im Vorfeld mit der Schulleitung abgeklärt und das betroffene Kollegium entsprechend informiert werden.

Ein vorgefertigtes Arbeitsblatt (Kopiervorlage Fragebogen) zum direkten Einsatz der Methode ist im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** zu finden.

2.1 Einleitung

Autor*innen:

Maike Groen, André Weßel
(Spielraum, TH Köln)“

Digitale Spiele bieten auf unterschiedlichen Ebenen Möglichkeiten zur Förderung von selbstbestimmtem, kritisch-reflektiertem und sozial verantwortlichem (Medien-)Handeln. So agieren und kommunizieren Menschen im Kontext digitaler Spielwelten auf vielfältige Art und Weise – und das nicht nur beim gemeinsamen Spielen auf dem Sofa oder vernetzt mit Headset über das Internet. Eigene Genres haben sich herausgebildet, die ausschließlich online mit einer Handvoll oder Dutzenden von Mitspielenden funktionieren. Browserspiele sind oft fester Bestandteil von sozialen Netzwerken und lassen neue Verbindungen zwischen ihren Nutzer*innen entstehen. Die stetig wachsende eSports-Kultur mit internationalen Ligen und Turnieren füllt selbst große Veranstaltungshallen und erreicht über Livestreaming-Plattformen ein Millionenpublikum. Somit haben sich auf dem Nährboden digitaler Spielwelten zahlreiche neue Sozialräume und damit neue Formen sozialer Zugehörigkeit entwickelt. In Gaming-Communities engagieren sich Menschen und partizipieren in verschiedener Form an sozialen Prozessen, z. B. indem sie in Online-Fan-Communities mit-arbeiten, sich in Forendiskussionen zu Sachthemen positionieren, Offline-Ereignisse wie LAN-Parties und Cosplay-Conventions organisieren oder Verantwortung in spielbezogenen Gemeinschaften wie Teams, Clans und Gilden übernehmen und deren (vereinsähnliche) Strukturen mitverwalten.

Digitale Spielkultur und die darin eingelagerten Gemeinschaften bieten Menschen demnach zahlreiche Räume, in denen sie unterschiedliche Rollen erproben, an Partizipationsprozessen mitwirken oder sie bottom-up selbst initiieren und dabei wichtige Autonomie-, Identitäts- und Vergemeinschaftungserfahrungen machen können. Daneben eröffnen zahlreiche Spiele Möglichkeiten zur Förderung von Medien- und Sozialkompetenz bei der Auseinandersetzung mit dem Spielverhalten der Nutzer*innen. So sind Phänomene wie Hate Speech und Toxic Behaviour gerade auch in aktuell viel genutzten Onlinespielen wie Fortnite (Epic Games, 2017) und League of Legends (Riot Games, 2009) und den zugehörigen Communities an der Tagesordnung, sodass es angemessene Strategien im Umgang damit bzw. zur Vermeidung einer eigenen Beteiligung zu erarbeiten gilt. Und auch im Hinblick auf die eigene Rolle als Kund*in der digitalen Spieleindustrie kann über für junge Menschen lebensweltrelevante Sachverhalte diskutiert werden, z. B. angesichts fragwürdiger Geschäftsmodelle wie „Free-to-play, but Pay-to-win“, bei dem Spielvorteile gegen Echtgeld erworben werden können. Auf diese Weise gewonnene Erkenntnisse lassen sich in vielen Fällen von den Spielkontexten lösen und auf andere Lebenssituationen übertragen.

Literaturtipps:

The Video Game Debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games, edited by Rachel Kowert and Thorsten Quandt, New York/London: Routledge, 2016

Fritz, Jürgen (2008):
Computerspiele(r) verstehen:
Zugänge zu virtuellen Welten
für Eltern und Pädagogen.
Bonn: bpb

YEAH!

2.2 Sieben besorgte Elternfragen

Diese Methode thematisiert Fragen von Erziehungsberechtigten, die im Kontext „Mediennutzung“ und „Digitale Spielewelten“ häufig gestellt werden. Sie stellt eine Vorlage für Gruppen auf Elternabenden dar, in denen sich die Teilnehmenden die Fragen eigenständig beantworten und sich austauschen.

Ziel: Eltern erfahren auf Elternabenden in aller Regel neben den wichtigsten Informationen zum Thema des Abends auch, wie diese Themen in der Schule und in der Familie aufgegriffen und behandelt werden können. Eine sehr empfehlenswerte Anregung wird hier in dieser Methode aufgegriffen: sich mit anderen Eltern auszutauschen, wie bestimmte Aspekte – z. B. Nutzungszeiten, Auswahl der Medienangebote etc. – geregelt werden können.

Die hier formulierten Fragen sind typische Fragen, die auf Elternabenden zur Mediennutzung an Referent*innen gestellt werden. Die Fragen können durchaus kontrovers diskutiert werden. Diese Methode eignet sich daher gut dazu, direkt auf Elternabenden eingesetzt werden. Die Fragen können ebenso zum Einstieg und zur Vertiefung im Rahmen von Seminaren (z. B. zu Games und Pädagogik) von Teilnehmenden in kleinen Teams beantwortet werden. Die gefundenen Antworten werden im Plenum vorgestellt und können nach Vereinbarung dort kommentiert und durch andere Teilnehmer*innen und Referent*innen ergänzt werden.

Urheber: Jürgen Slegers,
Projekt „Ethik und Games“
(gefördert von BMFSFJ,
bpb und MKFFI NRW),
TH Köln/Institut Spielraum.

Anwendungsbereiche:

Reflexion, Wissensvermittlung

Dauer:

ab 15 Minuten

Sozialform:

Gruppenarbeit, Plenum

Besonderheit:

Peer-to-Peer

Wie lange darf mein
Kind am Computer
spielen oder fernsehen?



Fragen

- Wie lange darf mein Kind am Computer spielen oder fernsehen?
- Haben gewalthaltige Spiele und Filme negativen Einfluss auf mein Kind?
- Gibt es Computerspiele, in denen mein Kind etwas Sinnvolles lernt?
- Wie kann ich meine Kinder vor problematischen Inhalten in Games, in Filmen und im Internet am besten schützen?
- Bei unserem Kind dreht sich alles um den Computer. Sollen wir mal einfach den Stecker ziehen?
- Ab welchem Alter soll mein Kind ein eigenes Smartphone bekommen?
- Ab welchem Alter sind welche Medien und Inhalte zu empfehlen?



Zu 2.2. Sieben besorgte Elternfragen

Variante 1

Die sieben besorgten Elternfragen werden ausgedruckt und im Rahmen eines Seminars (z. B. zu Games und Pädagogik) von den Teilnehmenden in kleinen Teams beantwortet. Internetnutzung für mögliche Recherchen, entsprechende Zeitfenster und die Vorstellung im Plenum können eingeplant werden.

Variante 2

Blanko-Karten werden genutzt, um weitere Fragen zu notieren oder Fragen festzuhalten, die im Rahmen des Seminars gestellt wurden.

Die einzelnen Elternfragen in Druckversion finden sich im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien**.

Autor:
Benjamin Rostalski,
Stiftung Digitale Spielekultur

2.3 Simulierte USK-Prüfsitzung

Die Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sind für den Handel verbindlich und bieten Eltern eine wertvolle Orientierung beim Spielekauf. Wie aber kommen sie zustande? Welche Aspekte eines Spiels werden berücksichtigt, welche nicht? Und hilft grünes Blut wirklich, um die USK-Prüfer*innen milde zu stimmen?

Diese und viele weitere Fragen können im Rahmen einer simulierten USK-Prüfsitzung mit jugendlichen oder erwachsenen Teilnehmer*innen mit oder ohne Vorkenntnisse geklärt werden. Die *take home message* lautet: Auf die Wirkung kommt es an.

Betrachtungsgegenstand ist ein geeignetes Spiel bzw. eine Spiele-Demo, die der*die Übungsleiter*in vorab gesichtet und möglichst durchgespielt haben sollte. Bewährt hat sich die kostenlos herunterladbare Demo des 2D-Puzzle-Platformers „**Limbo**“ (Playdead 2010).

Die simulierte Prüfsitzung besteht aus drei Phasen:

Input-Phase (ca. 1 h)

In der Input-Phase klärt der*die Übungsleiter*in die Teilnehmer*innen grundsätzlich über die Grundzüge des Jugendschutzes auf. Es sollte hierbei vor allem vermittelt werden, dass der Jugendschutz Medien eine *entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung* auf Kinder und Heranwachsende unterstellt. Es geht darum, eine nicht altersgerechte Ängstigung, Übererregung sowie eine sozialetische Desorientierung Minderjähriger zu vermeiden.

Der*Die fachkundige Übungsleiter*in sollte dann mit den Teilnehmer*innen die USK-Broschüre durcharbeiten und die jeweiligen Definitionen und

Dauer: 120 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit,
Plenum

Besonderheit: Peer-to-Peer

Materialien:

PC oder Spielkonsole, Beamer,
Anwendungssoftware, kostenlose
USK-Broschüre „Kinder und
Jugendliche schützen“



Limbo (Playdead 2010)



2. Medien- und Sozialkompetenz

Beispiele für die Alterskennzeichen „freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „freigegeben ab 6 Jahren“ usw. bis einschließlich „keine Jugendfreigabe“ (alle gem. §14 JuSchG) besprechen. Hierbei sollte anhand der Beispieltitel erläutert werden, welche entwicklungspsychologischen Annahmen zugrunde liegen und welche Aspekte daher der Zielgruppe zugemutet und welche noch ausgeschlossen werden.

Präsentations- und Bewertungsphase (ca. 30 min)

In dieser Phase schlüpft der*die Übungsleiter*in in die Rolle des*der USK-Sichter*in und die Teilnehmer*innen in die Rolle der Jugendschutzexpert*innen. Der*Die Übungsleiter*in spielt das Spiel bzw. die Demo live vor und erläutert dabei alle jugendschutzrelevanten Aspekte. Dabei sind die Teilnehmer*innen angehalten, auf Aspekte der Wirkungsmacht zu achten, die in den Leitkriterien der USK niedergelegt sind.

Reflexionsphase (ca. 30 min)

Anschließend übernimmt der*die Übungsleiter*in die Rolle des*der Ständigen Vertreter*in der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK und lässt sich von den Teilnehmer*innen reihum eine Altersfreigabe für den Titel empfehlen, wobei Wert auf eine Begründung im Sinne der Wirkungsvermutung gelegt werden sollte. Reine Geschmacks- und Bauchentscheidungen haben in einem USK-Prüfgremium keinen Platz. Abschließend kann die vom Prüfgremium mehrheitlich getroffene Freigabe-Entscheidung mit der echten USK-Altersfreigabe des Titels abgeglichen werden.

Mittels der simulierten USK-Prüfsitzung können die Teilnehmer*innen für die Wirkung von Medien auf Jüngere und sich selbst sensibilisiert werden.

2.4 Free-to-play but Pay-to-win

Im Jahr 2016 wurden laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU, seit 2018 game) in Deutschland 659 Mio. Euro mit dem Verkauf von „virtuellen Gütern und Zusatzinhalten“ in digitalen Spielen umgesetzt. 96 Prozent des Umsatzes bei Spiele-Apps wurden mit In-Game-Käufen in Free-to-play-Spielen erreicht – im Schnitt bezahlten Kund*innen hier pro Monat 13,57 Euro für das schnellere Weiterkommen, für bessere Ausrüstung und Fähigkeiten der Spielfiguren, Extra-Leben oder andere spielerische Vorteile. In-Game-Käufen kommt demnach in der digitalen Spieleindustrie eine immer wichtigere Rolle zu.

In dieser Methode reflektieren Kinder und Jugendliche darüber, wie sich das digitale Spielen verändert, wenn sie sich Spielvorteile erkaufen. Weiterhin ausgetauscht wird sich über In-Game-Käufe, Ausgaben für digitale Spiele und weitere verwandte Themen.

Einen Auszug der Leitkriterien der USK finden Sie im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien.**

Urheber: Jürgen Slegers, Projekt „Ethik und Games“ (gefördert von BMFSFJ, bpb und MKFFI NRW), TH Köln/Institut Spielraum.

Anwendungsbereiche:

Sensibilisierung, Reflexion, Wissensvermittlung

Dauer: ab 45 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:

„Mensch-ärgere-Dich-nicht“-Spiel, Münzen

Die gemeinsame Gesprächsgrundlage für diese Methode bietet das analoge Spiel „Mensch ärgere Dich nicht“. Die meisten Kinder und Jugendlichen sind mit diesem Spiel vertraut und kennen das Gefühl, von Mitspieler*innen rausgeworfen zu werden oder selbst andere rauszuschmeißen. Im Spiel ist dies vom Würfelglück abhängig, in der hier eingesetzten, veränderten Version werden vor Spielbeginn allerdings unterschiedlich viele Münzen an die Mitspielenden verteilt. Die Münzen können im Spiel genutzt werden, um das Würfelergebnis zu bestimmen oder den Rauswurf einer Spielfigur zu verhindern.

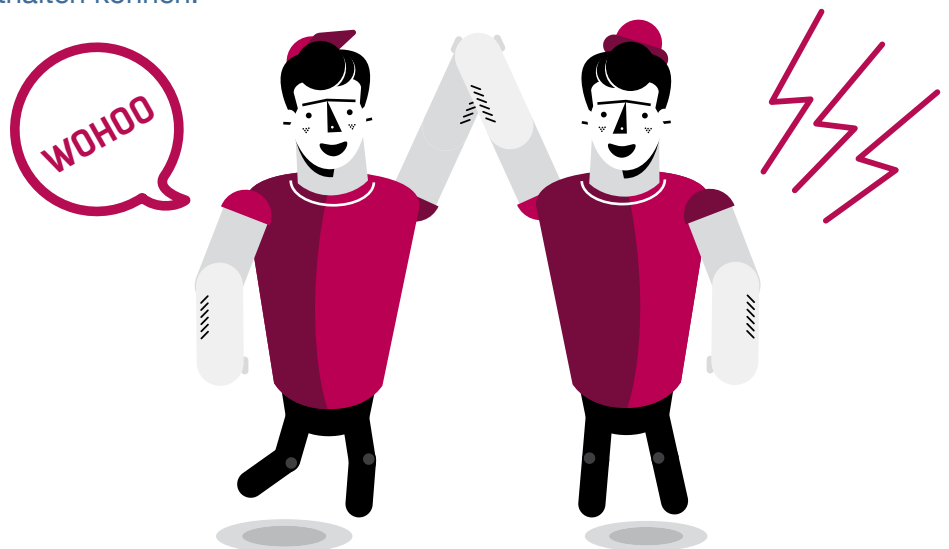
Nach der Spielphase findet eine Gruppendiskussion statt. Folgende Fragen können die Diskussion leiten:

- Wofür habt ihr im Spiel eure Münzen eingesetzt?
- Wie hat sich das Spielen durch den Einsatz der Münzen verändert?
- Wie war es für euch, mehr oder weniger Münzen als die übrigen Spieler*innen einsetzen zu können?

Es folgen weitere Fragen zu In-Game-Käufen und allgemeinen Ausgaben für digitale Spiele:

- Habt ihr schon einmal Geld ausgegeben, um euch in einem Spiel einen Vorteil zu verschaffen? Findet ihr das korrekt?
- Wie geht ihr damit um, wenn ein Spiel durch Zwangspausen oder Werbung unterbrochen wird?
- Wie empfindet ihr es, wenn andere Spieler*innen für das Spiel Geld ausgeben und sich so Vorteile gegenüber euch verschaffen?
- Wenn ihr die Spielregeln aufstellen könntet, welche Regeln würdet ihr empfehlen?

Weitere Themen, die hieran angeschlossen werden können, sind Ausgaben für Spielfiguren, die digitalen Spielen zusätzliche Spieleinhalte hinzufügen (z. B. Amiibos), oder Loot-Boxen, die entweder gekauft oder erspielt werden und zusätzliche Gegenstände wie Waffen, Ausrüstung oder Karten enthalten können.



2.5 Soziales Miteinander

2.5.1 Das soziale FIFA-Turnier

Oft geht es beim Spielen heftig zu, ohne dass die Jugendlichen darüber nachdenken, wie sie sich den anderen gegenüber verhalten. In dieser Methode wird den Jugendlichen ihr Verhalten gespiegelt und anschließend gemeinsam überlegt, wie für sie Regeln für ein soziales Miteinander beim Spielen (am Beispiel von **FIFA**) aussehen können. Alternativ kann das Spielverhalten auch in anderen Mehrspieler-Titeln – wie z. B. bei einem **Mario Kart-Rennen** (Nintendo) oder im Spiel **12 orbits** (Roman Uhlig) – beobachtet werden, um die Methode auf verschiedene Zielgruppen zuzuschneiden.



© Electronic Arts 2017

Ablauf

Im Vorfeld überlegen sich die Pädagog*innen unterschiedliche Kategorien, denen sie das Verhalten und die Bemerkungen der Jugendlichen beim Spielen zuordnen können. Dies können positive Äußerungen, Lob, Applaus oder auch beruhigende Worte sein. Auf der anderen Seite wären Schimpfwörter, Fluchen, aggressive, arrogante oder beleidigende Kommentare zu vermerken. Die vorbereiteten „Beobachtungsbögen“ werden den Jugendlichen noch nicht gezeigt. Ebenso wird noch verschwiegen, dass beim anstehenden Turnier andere Regeln für das erfolgreiche Weiterkommen gelten.

Die Jugendlichen finden sich in Zweierteams zusammen und die ersten Spielpaarungen werden ausgelost und auf einem Turnierplan festgehalten. Nach den ersten Partien wird von den Pädagog*innen eingetragen, wer als nächstes gegeneinander antritt. Anders als in einem regulären Turnier kommen die Teams weiter, die sich beim Spielen sozialer und freundlicher verhalten haben, und nicht jene mit den meisten Torschüssen. Die Irritation der Jugendlichen wird erfahrungsgemäß bald deutlich. Dies wird angesprochen

„Autor*innen:

Diese Methode wurde von Maximilian Czarnowski, Vera Wehner und Hans Arnold unter medienpädagogischer Anleitung des Instituts Spielraums, im Rahmen des Projekts „Ethik und Games“ (gefördert von BMFSFJ, bpb und MKFFI NRW), eigenständig entwickelt und durchgeführt. TH Köln/Institut Spielraum.

Anwendungsbereiche:

Sensibilisierung, Reflexion

Dauer: ab 60 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:

Beobachtungsbögen, entsprechende Technik

(Spielkonsole und ausgewählte Spielesoftware, Beamer)

FIFA (Electronic Arts, 2017)

Mario Kart 8 (Nintendo, 2017)

12 orbits (Roman Uhlig, 2017)



und die Gruppe überlegt, welche Kriterien vermutlich angelegt wurden. Sobald die Jugendlichen herausgefunden haben, dass es dieses Mal nicht auf das Spielergebnis, sondern auf die Spielweise ankommt, werden die nächsten Partien bewusst nach diesen Regeln gespielt.

Am Ende des Turniers wird diskutiert, welche Regeln zukünftig für das gemeinsame Spielen gelten sollen. Diese Regeln werden ausformuliert und für alle gut sichtbar aufgehängt. Themen wie Hate Speech oder Mobbing und andere verwandte Aspekte können angeschlossen werden.

2.5.2 Herausforderung Multiplayer

Gemeinsam zu spielen, kann sehr viel Spaß machen, aber auch eine Herausforderung darstellen: Erhitzen sich im Eifer des Gefechts die Gemüter, wird schnell mal geschrien. Auch vereinzelte Beschimpfungen bleiben oft nicht aus, wenn man verliert oder die Partner*innen im Ko-op-Modus nicht so geschickt sind wie erwartet.

Diese Methode hilft dabei, das Sozialverhalten beim Spielen zu reflektieren, und fördert ein verständnisvolles und verantwortliches Miteinander.

Zunächst wird ein für die jeweilige Gruppe passendes Spiel ausgewählt. Wichtige Kriterien sind dabei die vor Ort zur Verfügung stehenden Geräte, die maximale Anzahl von Spieler*innen und die Spielerfahrung der Teilnehmer*innen. „**12 orbits**“ eignet sich zum Beispiel für Anfänger*innen, von denen bis zu zwölf an einem einzigen Tablet oder einer Tastatur spielen können, während „**TowerFall Ascension**“ etwas mehr Erfahrung erfordert und vier Leute gleichzeitig beschäftigt.

Je nach Gruppengröße können die Teilnehmer*innen auf mehrere Anspielstationen verteilt werden, auf denen idealerweise das gleiche Spiel installiert ist. Die Anspielphase wird ohne vorherigen Hinweis auf das konkrete Thema der Einheit (z. B. Sozialverhalten, faires Spielen) eingeleitet und kann – abhängig von Spiel und Kontext – bis zu einer halben Stunde dauern. Nach der Anspielphase versammeln sich alle Teilnehmer*innen an einem Platz und werden dazu angeregt, über ihre Erfahrungen beim kooperativen Spielen zu sprechen.

Autor*innen: Nina Kiel und Jürgen Slegers, Projekt „Ethik und Games“ (gefördert von BMFSFJ, bpb und MKFFI NRW), TH Köln/Institut Spielraum.

Dauer: ab 30 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:

je nach ausgewählten Spielen
PCs / Spielekonsolen,
Spielesoftware, Internet, Beamer

12 orbits (Roman Uhlig, 2017)



TowerFall Ascension

(Matt Makes Games, 2013)



2. Medien- und Sozialkompetenz

Mögliche Leitfragen sind:

- Wie hat euch das Spiel gefallen?
- Hat es euch Spaß gemacht, zusammen zu spielen? (Warum? Warum nicht?)
- Wie seid ihr im Spiel vorangekommen? Gab es Schwierigkeiten?
- Fiel es euch schwer, ruhig zu bleiben? Falls ja: Warum? Welche Konsequenzen waren damit verbunden?
- Habt ihr jemandem etwas gesagt oder habt ihr etwas gemacht, was ihr nun bereut?
- Was könnte beim nächsten Versuch besser laufen? Was wünscht ihr euch von euren Mitspieler*innen?

Abschließend machen die Teilnehmer*innen Vorschläge für ein konstruktiveres Spielen in der Gruppe, die auf Moderationskarten festgehalten und an einer Pinnwand fixiert werden. Diese ersten Arbeitsergebnisse bilden eine ideale Grundlage für die gemeinsame Erarbeitung von Regeln, die künftig beim gemeinsamen Spielen gelten sollen.

2.6 Analoger Shooter

In der Methode wird ein digitaler Shooter in eine analoge Spielform übertragen.

Die Methode bietet Anlass, mit Kindern und Jugendlichen das Genre der (Ego-)Shooter zu thematisieren und über ethisch-moralische Aspekte sowie Gewaltinhalte ins Gespräch zu kommen. Die digitalen Spiele haben vorwiegend eine Alterskennzeichnung ab 16 oder 18 Jahren, werden aber häufig bereits von Jüngeren gespielt. Interessante Fragestellungen könnten sein, wie sich die digitale von der analogen Gewalt bzw. ihre Wahrnehmung unterscheidet und/oder ob in den Augen der Kinder und Jugendlichen die Alterskennzeichnungen und die zugrunde liegenden Kriterien gerechtfertigt sind.

Ablauf: Die Gruppe wird in Zweier-Teams aufgeteilt. Wie auch beim digitalen Vorbild wird eine (menschliche) Spielfigur von eine*r Spieler*in gesteuert. Ohne Steuerung von außen ist die Spielfigur blind (geschlossene Augen oder Augenbinden) sowie bewegungs- und handlungsunfähig. Auf dem Boden werden von der Spielleitung kleine Softbälle ausgelegt. Es sollten ungefähr dreimal so viele Bälle wie Teams vorhanden sein. Die Bälle fungieren als Munition, müssen zunächst aufgehoben und dann auf andere Spielfiguren geworfen werden. Die Spieler*innen haben die Aufgabe, ihre jeweiligen Spielfiguren zu dirigieren, ihnen Anweisungen zum Aufheben der Bälle, Zielen und Werfen zu geben. Wird eine Spielfigur dreimal getroffen, scheidet das Team aus dem Spiel aus, bis nur noch ein Team übrig bleibt.

*Damit Sie schnell und unkompliziert das passende Spiel für Ihren Anwendungsbereich finden, können Sie im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** Kurzbeschreibungen zu einigen empfehlenswerten Titeln für diese Methode abrufen.*



2. Medien- und Sozialkompetenz

Es können mehrere Varianten gespielt und anschließend verglichen werden:

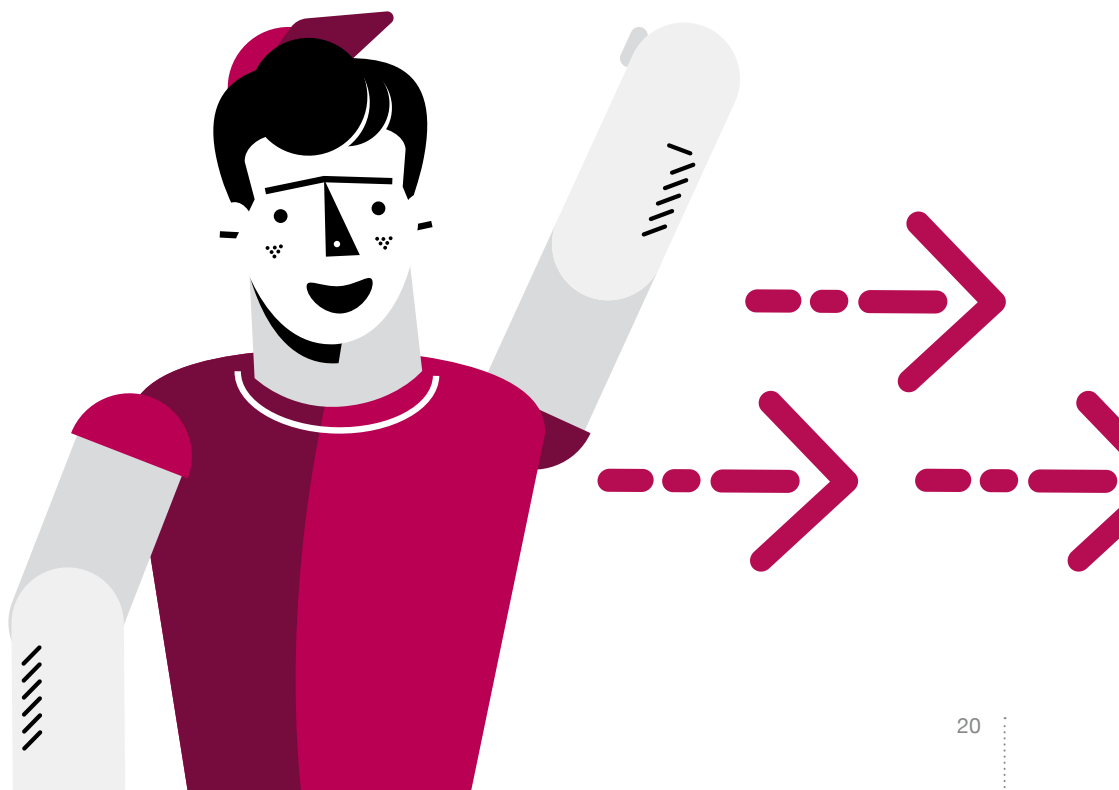
- Spieler*innen begleiten ihre Spielfigur über das Spielfeld und die Steuerung erfolgt über verbale Kommandos
- Spieler*innen begleiten ihre Spielfigur über das Spielfeld und die Steuerung erfolgt über (vorher abgesprochene) Berührungen (z.B. auf die Schulter tippen für Richtungsangabe oder auf den Rücken zum Werfen etc.); diese Variante müsste ohne jegliche Geräusentwicklung gelingen
- Spieler*innen stehen außen am Rand des Spielfelds und rufen die Steuerungsbefehle zu; diese Variante erfordert hohe Konzentration auf die Stimmen und erfahrungsgemäß wird sie sehr laut
- bei kleinen Gruppen mit nur wenigen Gegnern können Ringe (z.B. Hula-Hoop-Reifen) aufgehängt werden, in die die Teams ihre Bälle werfen müssen; hier wird der Gewaltaspekt ausgeblendet und die Geschicklichkeit steht im Vordergrund

Einige Regeln sind bewusst nicht formuliert: Wie viele Bälle dürfen gleichzeitig eingesammelt oder geworfen werden? Was geschieht, wenn ein Team schummelt oder ein anders Team absichtlich behindert? Und was ist, wenn die Spielleitung plötzlich unfaire Voraussetzungen schafft und einzelne Teams mit mehr oder größeren Bällen bevorteilt?

Die Verständigung über Spielregeln und unfaire Spielsituationen kann gut unter Gesichtspunkten wie Werte, Fairness und Moral diskutiert werden.

Weitere Spielvariationen – z. B. Fallen, Bomben, Spezialfunktionen, Items, Einfrieren, etc. – können auch mit den Spieler*innen zusammen überlegt und im Anschluss direkt ausprobiert werden.

Hinweis: Auch wenn beim Einsatz von Softbällen die Verletzungsgefahr recht gering ist, sollte bedacht werden, dass die „blinden“ Spielfiguren entgegenkommende Bälle nicht sehen können. Daher ist die Verwendung von Augenbinden sinnvoll.



3.1 Einleitung

Digitale Spiele sind ein ethisch hochgradig relevantes Thema. So führt ihre Nutzung häufig zu Konflikten zwischen Kindern und Jugendlichen auf der einen sowie Eltern und Pädagog*innen auf der anderen Seite. In der Regel geht es dabei um erlaubte Spielzeiten oder um bestimmte, z. B. vermeintlich gewaltverherrlichende Spielinhalte. Auch in den Medien werden diese beiden Aspekte im Zusammenhang mit den Risiken, die von Spielen ausgehen, immer wieder gerne aufgegriffen. In den öffentlichen wie privaten Diskussionen wird dann gerne mit gesellschaftlichen Werten und Normen argumentiert, wenn Warnungen vor vermeintlichen Gefahren wie Aggressionsförderung und Suchtgefährdung durch digitale Spiele erfolgen. Wissenschaftliche Studien kommen hier jedoch zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen und es wird immer deutlicher, dass die Ursachen der entstehenden Problematiken weniger bei den Spielen als in der Persönlichkeitsstruktur und dem privaten Umfeld der Betroffenen verortet werden können. Die genannten Jugendschutzaspekte sollten für die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zwar durchaus eine Rolle spielen, dabei jedoch weder unterschätzt noch dramatisiert, sondern offen und sachlich diskutiert werden.

Jenseits davon lassen sich mit digitalen Spielen ethisch-moralische Fragestellungen innerhalb der digitalen Spielkultur, aber auch darüber hinaus auf ganz unterschiedlichen Ebenen thematisieren. Spiele besitzen Potenziale für die ethische Bildung – Werte und Normen können mit ihrer Hilfe veranschaulicht und gemeinsam mit Jugendlichen entlang ihrer lebensweltlichen Erfahrungshorizonte reflektiert werden. So wurden auf inhaltlicher Ebene in den vergangenen zwei Jahrzehnten immer mehr Spiele entwickelt, die sich mit ethisch relevanten Themen beschäftigen und auch vermehrt mit moralischen Entscheidungsszenarien aufwarten, anhand derer sich das eigene Spielverhalten kritisch hinterfragen und über die dadurch zum Ausdruck gebrachten Wertvorstellungen nachdenken lässt. Für die (Medien-)Pädagogik bieten sich hier zahlreiche Anknüpfungspunkte, denn eine pädagogisch gerahmte Spielsession (oder wahlweise das gemeinsame Anschauen eines Let's Plays) kann gut in Schulunterricht und andere Bildungskontexte integriert werden. Dabei lassen sich auch vielfältige für Jugendliche sozialisatorisch relevante Themen mit Hilfe eines passenden Spiels bearbeiten, z. B. der Umgang mit unterschiedlichen Geschlechterrollen und -identitäten oder Datensensibilität und Privatsphäre im Internet. Neben den kommerziell erfolgreichen Triple-A-Titeln steht eine stetig wachsende Zahl von Independent-Spielen zur Verfügung, die zu gesellschaftlich brisanten Themen wie Flucht und Migration, Inklusion und Behinderung oder Umweltschutz und Klimawandel wertvolle Impulse bieten. So liegt der Schwerpunkt in diesem Kapitel auf Methoden, die über spielimmanente Geschichten und Entscheidungsszenarien den Einstieg zu einem Thema, die Sensibilisierung für eine bestimmte Problematik oder einen Anlass für Reflexionsgespräche ermöglichen. Pädagogische Fachkräfte können

Autor*innen:
André Weßel/Maike Groen
(TH Köln, Institut Spielraum)

Gastkapitel
der TH Köln,
Institut
Spielraum



3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

Games For Change



dabei z. B. auf gamesforchange.org nach entsprechenden, oft kostenlosen digitalen Spielen suchen oder auf pädagogische Beurteilungen wie z. B. beim Spieleratgeber-NRW.de zurückgreifen.

Darüber hinaus lassen sich mit digitalen Spielen jedoch auch ethisch relevante Themen bearbeiten, die abseits der reinen Spielinhalte liegen. So sind beim Verhalten von Spielenden untereinander Hate Speech und Toxic Behaviour gerade auch in aktuell viel genutzten Onlinespielen wie Fortnite (Epic Games, 2017) und League of Legends (Riot Games, 2009) und den zugehörigen Communities an der Tagesordnung, sodass es angemessene Strategien im Umgang damit bzw. zur Vermeidung einer eigenen Beteiligung zu erarbeiten gilt. Und auch über die digitale Spieleindustrie kann unter ethischen Gesichtspunkten über für junge Menschen lebensweltrelevante Sachverhalte diskutiert werden, z. B. über die eigene Rolle als Kund*innen angesichts fragwürdiger Geschäftsmodelle wie „Free-to-play, but Pay-to-win“, bei dem mittels In-Game-Käufen Spielvorteile gegen Echtgeld erworben werden können. Des Weiteren bieten der laxer Umgang mit beim Spielen erhobenen Daten, die schwierigen Arbeitsbedingungen in der Medien- und Kreativbranche oder der Einfluss wirtschaftlicher Interessen auf die Entwicklung der noch jungen eSports-Kultur Möglichkeiten zu Diskussion und Reflexion über gesellschaftliche und persönliche Wertvorstellungen.

3. 2 Moral im Krieg

Gelten im Krieg andere Gesetze? **This War of Mine** (11 Bit Studios, 2014) sensibilisiert für das Leiden der Zivilbevölkerung und konfrontiert Spieler*innen mit schwierigen moralischen Entscheidungen.

Krieg ist ein vielfach präsent Thema in digitalen Spielen, doch das Kämpfen muss dabei nicht immer im Vordergrund stehen. Im Anti-Kriegsspiel **This War of Mine** bilden einige Zivilpersonen mitten in einem Bürgerkrieg eine Schicksalsgemeinschaft. Damit sie überleben, müssen ihre Grundbedürfnisse erfüllt, d. h. ihr Hunger gestillt sowie ihre körperliche und geistige Gesundheit erhalten werden. Regelmäßig stehen die Spieler*innen vor der Entscheidung, im Interesse des Überlebens der Gruppe andere Menschen zu bestehlen, auszurauben oder gar zu töten. Den Spielenden steht dabei im Umgang mit Spielfiguren und Nicht-Spieler-Charakteren eine ganze Bandbreite an Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung – vom hilfsbereiten Altruisten bis zur skrupellos-gewaltbereiten Egoistin können sie unterschiedliche Strategien und Positionen auswählen. In der Regel gibt es zeitnah ein Feedback zu ihren Handlungen, wodurch die Spielenden zum Nachdenken und zur Reflexion der eigenen Entscheidungen veranlasst werden. Ganz wichtig: Einmal getroffene Entscheidungen können nicht revidiert werden und wenn eine Spielfigur stirbt, gibt es keine zweite Chance. Im Spiel stellen sich immer wieder die Fragen: Was ist legitim, was nicht? Gelten im Krieg andere moralische Maßstäbe als zu Friedenszeiten?

Autor:

André Weßel, Projekt „Ethik und Games“ (gefördert von BMFSFJ, bpb und MKFFI NRW), TH Köln/Institut Spielraum.

Anwendungsbereiche:

Wissensvermittlung, Sensibilisierung, Reflexion

Dauer: ab 30 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:

Computer/Tablet oder Spielkonsole, Beamer

This War of Mine

(11 Bit Studios, 2014)



3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

Je nachdem, welche zeitlichen Ressourcen zur Verfügung stehen, können unterschiedliche Spielmodi ausgewählt werden. Einsteiger*innen sei empfohlen, das Spiel einfach zu starten und zu spielen, bis alle Figuren gestorben sind – anfangs dauert das meist deutlich unter einer Stunde. Fortgeschrittene können über einen enthaltenen Editor noch kürzere Spielsequenzen mit einer Spieldauer ab ca. zehn Minuten konstruieren, in denen die Spieler*innen mit bestimmten dilemmatischen Entscheidungssituationen konfrontiert werden. Über deren Ausgang kann z. B. die gesamte Gruppe abstimmen, oder es werden im Vorhinein verschiedene Rollen wie Spielende, Beratende und Beobachtende verteilt.

Das Setting von This War of Mine ist an die Jugoslawienkriege der 1990er-Jahre angelehnt, lässt sich aber auch leicht auf andere Kriege übertragen. Es bietet einen Zugang zu vielfältigen Themen, u. a. zur Diskussion der gesellschaftlichen Folgen bewaffneter Konflikte und zur Frage nach den Auswirkungen des Zusammenbruchs ziviler Ordnungsstrukturen auf ethisches Empfinden und moralisches Handeln der Bevölkerung.

Ziel der Methode ist es, mit Jugendlichen gemeinsam das im Spiel Erlebte zu diskutieren und sie ihre spezifische Sicht auf die Ereignisse einbringen zu lassen. So können z. B. als problematisch zu beurteilende Spielsituationen, in denen Gewalt gegen Mitmenschen angewendet wurde, kritisch reflektiert und dabei das Thema der Gültigkeit von Recht und Gesetz in Kriegszeiten besprochen werden. Darüber hinaus bietet das Spiel die Möglichkeit einer vergleichsweisen empathischen Erfahrung der Lebensumstände während eines Bürgerkriegs und kann dabei helfen, Fluchtgründe nachzuvollziehen.



© 11bit studios 2015

3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

Autorin:

Nina Kiel, Projekt
„Ethik und Games“
(gefördert von BMFSFJ,
bpb und MKFFI NRW),
TH Köln/Institut Spielraum.

Anwendungsbereiche:

Einstieg / Auflockerung

Dauer: ab 30 Minuten

Sozialform: Plenum

Benötigte Materialien:

Laptop/PC, Internetanschluss,
ggf. Beamer

The Visit (Armor Games, 2012)



Das Spiel ist kostenlos verfügbar und kann direkt im Browser mit Flash-Plugin gespielt werden.

Benötigt werden hierfür ein PC oder Laptop mit Internetverbindung und eine Tastatur.

In größeren Gruppen bietet sich die Nutzung eines Beamers an.

3.3 Pazifismus

Mit Hilfe des kurzen Flash-Spiels **The Visit** (Armor Games, 2012) wird eine Diskussion über Gewaltanwendung und pazifistische Alternativen in digitalen Spielen (und anderen Medien) angeregt.

In digitalen Spielen tut man vieles ganz selbstverständlich, was im Alltag inakzeptabel erscheint. Spieler*innen können in die Rollen von moralisch ambivalenten oder bössartigen Personen schlüpfen und stehlen, zerstören und töten. Selbst in eigentlich harmlosen und kindgerechten Spielen sind solche Handlungen Standard: Super Mario plättet mit gezielten Sprüngen die kleinen Goombas, Kirby verschluckt seine Widersacher einfach und in Minecraft töten wir Monster und Tiere. Durch ihre abstrakte Darstellung in diesen Spielen wird die Gewalt jedoch nicht als solche wahrgenommen.

Genau deshalb kann das Flash-Game The Visit als idealer Anstoß für eine Diskussion über Gewalt und Pazifismus genutzt werden, denn es bricht mit den Erwartungen der Spielenden. Sie schlüpfen in die Rolle eines Mannes, der seine Freundin besuchen möchte und nicht mehr tun muss, als den Weg zu ihrem Haus zurückzulegen. Da das Spiel wie ein typisches Jump 'n' Run aufgebaut ist, lädt es dazu ein, nebenbei ganz selbstverständlich auf die gelegentlich vorbeilaufenden Krabben zu springen – es sanktioniert diese Handlung jedoch, indem es den Protagonisten prompt von der Polizei abführen lässt und ins Gefängnis steckt. Je nachdem, wie der „Held“ sich anschließend verhält, verzeiht ihm die Freundin sein Verhalten oder setzt ihn zornig vor die Tür. Wenn er sich völlig gegen akzeptierte Verhaltensmuster stellt, will selbst die geliebte Hauskatze nichts mehr mit ihm zu tun haben.



Ablauf

Ein Spieldurchgang dauert etwa 5 Minuten und sollte bevorzugt in der Gruppe erfolgen, damit das Überraschungsmoment im Spiel für alle Beteiligten gleichzeitig erfolgt. Im Anschluss an die Anspielphase bieten sich folgende Fragen an, um zu der Diskussion überzuleiten:

3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

- Warum ist die Spieler*in auf die Krabbe gesprungen?
- Mit welchen Konsequenzen habt ihr gerechnet?
- Wie findet ihr es, dass die Spieler*in bestraft wurde? Ist die Strafe angemessen?

Nach dieser kurzen Reflexionsphase kann ein intensiveres Gruppengespräch über die selbstverständliche Anwendung von Gewalt in digitalen Spielen (und anderen Medien) folgen. **Mögliche Leitfragen lauten hier:**

- Warum wird Gewalt in Spielen (und anderen Medien) so oft als Lösung präsentiert?
- Findet ihr das okay?
- Welche Alternativen könntet ihr euch vorstellen?
- Warum, meint ihr, werden sie vergleichsweise selten genutzt?
- Warum fühlen sich Spieler*innen nur selten schlecht, wenn sie Gegner*innen und unbeteiligte Dritte töten?
- Was müsste passieren, damit ihr euch schlecht fühlt?

Falls genug Zeit vorhanden ist, können die Teilnehmer*innen ggf. auch dazu angeregt werden, eigene Ideen für gewaltlose Konfliktlösungen in digitalen Spielen weiter auszuarbeiten und anschließend der Gruppe vorzustellen.

Die Methode kann für sich stehend oder als kurzweiliger Aufhänger z. B. im Ethikunterricht genutzt werden.

Erfahrungen mit der Methode:

Der mehrfache Einsatz der Methode u. a. im Schulunterricht hat gezeigt, dass sie als Denk- und Diskussionsanstoß hervorragend funktioniert und nicht nur zu Gesprächen über Gewaltdarstellungen in Spielen, sondern zur grundsätzlichen kritischen Reflexion gewalttätigen oder gewaltfreien Verhaltens anregen kann.

3.4 Smartphones

Tagtäglich nutzen wir unsere Smartphones, doch eigentlich wissen wir gar nicht viel über sie. Das kostenlose Browser Spiel **Phone Story** (Molleindustria, 2011) zeigt, was alles dahintersteckt, und öffnet dabei die Augen für die „dunkle Seite“ unserer ständigen Begleiter.

Kaum eine Stunde vergeht, ohne dass wir einen Blick auf unser Smartphone werfen. Doch die meisten von uns nutzen es, ohne sich weiter Gedanken darüber zu machen. Dabei wissen wir so viele Dinge nicht! Woraus besteht es? Wo wird es hergestellt? Warum hält es oft nur für eine begrenzte Zeit? Und was passiert mit dem alten Telefon, wenn wir uns ein neues kaufen? Zur Auseinandersetzung mit genau diesen Fragen bietet das Spiel

Hinweis: Bitte geben Sie vorab keine Tipps – zum Beispiel, dass man gar nicht über die Krabben hüpfen muss, sondern gefahrlos an ihnen vorbeilaufen kann.



Autor:
André Weßel, Projekt
„Ethik und Games“
(gefördert von BMFSFJ,
bpb und MKFFI NRW),
TH Köln/Institut Spielraum.

3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

Anwendungsbereiche:

Wissensvermittlung,
Sensibilisierung, Reflexion

Dauer: ab 45 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit,
Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:

Computer/Tablet/Smartphone,
Spielesoftware oder Internet-
zugang, Beamer, Lautsprecher

Phone Story

(Molleindustria, 2011)



*Dieses Spiel kann kostenlos
im Browser gespielt werden.*

Phone Story eine gute Gelegenheit. In Form von vier kommentierten Minispielen beschäftigt es sich kritisch u. a. mit Produktionsweise, Marketing und Wiederverwertung von Smartphones. Der*die Spieler*in wird dabei zum Komplizen der Smartphone-Industrie und macht sich deren fragwürdige Methoden zu eigen. Im Einzelnen geht es darum, in einer Mine schuftende Kinder zu beaufsichtigen, lebensmüde Fabrikarbeiter*innen vor dem Selbstmord zu retten, gierige Menschen mit einem neuen Smartphone zu versorgen sowie die einzelnen Bestandteile der Telefone richtig zu recyceln bzw. zu vernichten. Die satirisch überspitzten Spielziele sind bewusst irritierend gestaltet, sodass der*die Spieler*in zum Nachdenken angeregt wird. Die Grafik ist sehr einfach gehalten, Texte und Ton sind nur in englischer Sprache verfügbar. Die vier Minispiele dauern jeweils weniger als eine Minute.

Das Spiel bietet vielfältige pädagogische Einsatzmöglichkeiten.

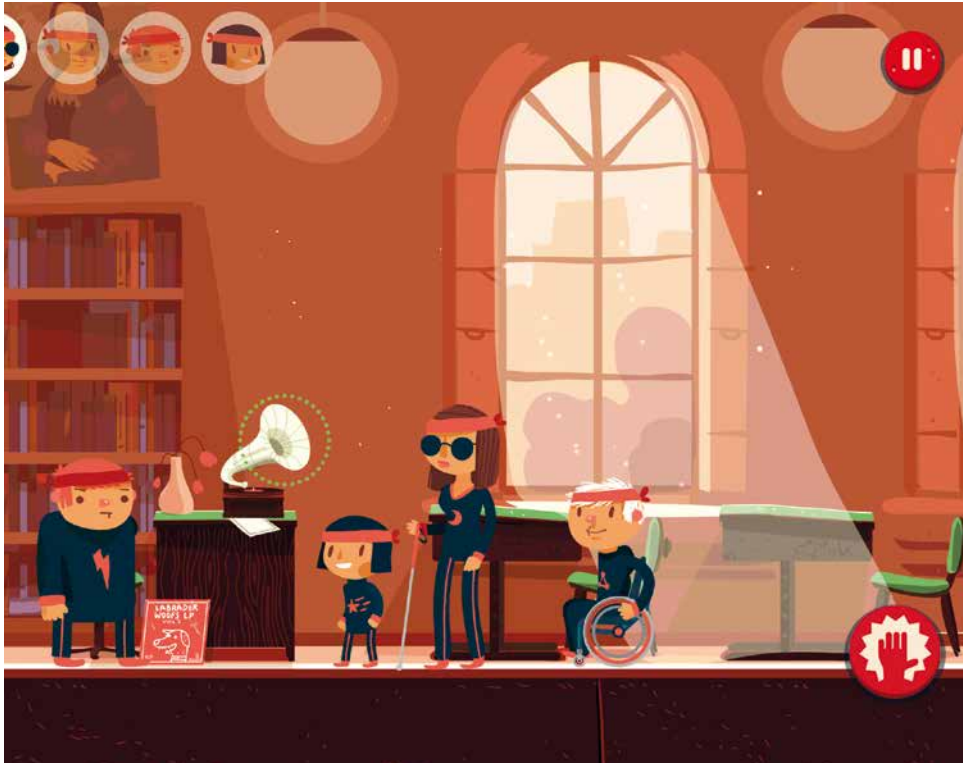
Hier sind einige Vorschläge:

1. Arbeit im Plenum: Die Teilnehmenden erhalten verschiedene Aufgaben. Es wird ein*e Spieler*in ausgewählt, der*die das Spiel den anderen vorspielt. Bild und Ton müssen für alle gut sichtbar bzw. verständlich sein. Die Zuschauer*innen werden in zwei Gruppen eingeteilt: Gruppe A konzentriert sich vorrangig auf das sichtbare Spielgeschehen, Gruppe B hört in erster Linie auf den englischsprachigen Kommentar und versucht zu erfassen, was genau der Sprecher sagt. Nach Spielende kommen alle miteinander ins Gespräch: Gruppe A gibt die Spielinhalte wieder, Gruppe B erläutert den Kommentar und der*die Spieler*in beschreibt, wie er*sie sich beim Spielen gefühlt hat. Anschließend versuchen die Teilnehmenden zu benennen, was sie aus dem Spiel lernen können.
2. Einzelarbeit: Alle Teilnehmenden spielen das Spiel für sich und füllen anschließend Arbeitsblatt 1 aus. Danach findet ein Erfahrungsaustausch statt: Was wussten die Teilnehmenden bereits? Was war besonders überraschend? Was fanden sie besonders interessant? Zusätzlich kann eine Internetrecherche zur Vertiefung der einzelnen Themen durchgeführt werden. Unter anderem die Webseite der Entwickler bietet dazu weiterführende Informationen.
3. 3. Neben der Auseinandersetzung mit den Spielinhalten kann „Phone Story“ auch zum Englischlernen eingesetzt werden. Die Arbeitsblätter 2 und 3 enthalten Übungen zum Hörverstehen und zum Übersetzen.

3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

3.5 Vielfalt erleben und wertschätzen

Mit Hilfe digitaler Spiele werden Frauen- und Männerbilder in der Gesellschaft kritisch reflektiert. Dabei geht es vor allem darum, das eindimensionale Narrativ passiver Frauen und aggressiver Männer aufzubrechen.



© Gentle Troll Entertainment 2015

In Artikel 8 der UN-Behindertenrechtskonvention wird gefordert, in der gesamten Gesellschaft das Bewusstsein für Menschen mit Behinderungen und ihre Fähigkeiten zu schärfen. **The Unstoppables** (Gentle Troll Entertainment, 2015) bietet die Möglichkeit, sich Themen wie Behinderung, Inklusion und Barrierefreiheit auf spielerische Art und Weise anzunähern und den mitleidigen Blick, dem betroffene Menschen häufig ausgesetzt sind, ein Stück weit abzumildern. Denn die vier Held*innen des Spiels haben zwar allesamt körperliche, sinnliche oder kognitive Einschränkungen, im Vordergrund stehen aber ihre besonderen Talente. So kann die minderwüchsige Mai enorm hoch springen, der schwerfällige Jan ist bärenstark, der querschnittsgelähmte Achim ist schnell und kann mit seinem Rollstuhl andere Personen transportieren, während die blinde Melissa ihren Stock als verlängerten Arm benutzt. Die verschiedenen Fähigkeiten müssen dabei geschickt miteinander kombiniert werden, um das Spielziel zu erreichen: einen Kriminalfall zu lösen und so Melissas entführten Hund Tofu wiederzufinden.

The Unstoppables kann in ca. 30 bis 45 Minuten durchgespielt werden. Es ist für Kinder ab 8 Jahren geeignet, die zum Teil recht fordernden Rätsel bereiten aber auch Älteren noch Spaß. Das Spiel ist kostenlos für Smartphones und Tablets erhältlich und, neben kostenpflichtigen

Autor:

André Weißel, Projekt „Ethik und Games“ (gefördert von BMFSFJ, bpb und MKFFI NRW), TH Köln/Institut Spielraum.

Anwendungsbereiche:

Wissensvermittlung, Sensibilisierung, Reflexion

Dauer: ab 30 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Besonderheit: inklusiv

Benötigte Materialien:

Smartphone/Tablet, Spielesoftware (kostenloser Download)

Als Hintergrundinformation

können Sie die UN-Behindertenrechtskonvention kostenlos herunterladen:



The Unstoppables (Gentle Troll Entertainment, 2015)



3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

Printerzeugnissen, ein Teil des unter anderem von der Schweizerischen Stiftung für das cerebral gelähmte Kind und der Pädagogischen Hochschule Bern entwickelten mehrstufigen Lehrmittels „Prinzip Vielfalt“.

Das Spiel allein bietet bereits einen guten Einstieg in die Thematik und lädt junge Menschen unterschiedlichen Alters zur Wertschätzung von Verschiedenheit als Basis für eine offene und sachliche Auseinandersetzung mit dem Thema Behinderung ein. Ratsam ist es, das Spiel zunächst komplett durchzuspielen, da es am Ende noch auf einen erweiterten Inklusionsbegriff verweist. Nach dem Spielen bietet sich die Möglichkeit, in einem Gruppengespräch eigene Erfahrungen mit Behinderungen im persönlichen Umfeld (z. B. Betroffene in Familie oder Nachbarschaft) oder auch am eigenen Leib (z. B. bei Krankheit oder Verletzung) einzubringen und verschiedene Behinderungsbilder zu besprechen. Denkbar ist ebenfalls, eine betroffene Person einzuladen und selbst aus ihrem Alltag erzählen zu lassen, um Barrieren zu thematisieren, unterschiedliche Fähigkeiten und Gemeinsamkeiten zu reflektieren und darüber auch Berührungspunkte abzubauen.

Autorin:
Maïke Groen
(TH Köln/Institut Spielraum)

Anwendungsbereiche:

Sensibilisierung, Reflexion

Dauer: 30–45 Minuten

(pro Arbeitsschritt und pro Variante!) max. 5 Stunden

Sozialform: Kombination aus Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Besonderheit:

Gender, Anti-Diskrimination

Benötigte Materialien:

Moderationskoffer, Stifte und Papier, Internetzugang und entsprechende Geräte (BYOD mit Smartphone und Tablet ist ausreichend)

3.6 Von Ritterinnen und Prinzen

Mit Hilfe digitaler Spiele werden Frauen- und Männerbilder in der Gesellschaft kritisch reflektiert. Dabei geht es vor allem darum, dass eindimensionale Narrativ passiver Frauen und aggressiver Männer aufzubrechen.

Formell betrachtet sind Mädchen und Jungen gleichberechtigt – im realen Leben sieht dies jedoch oft anders aus. Auch populäre digitale Spiele haben oft männliche Protagonisten, weibliche Avatare sind auf wenige Rollenangebote (Mutter, Entführungsoffer etc.) beschränkt. Diese Methode regt Reflexion darüber an, warum vor allem Männer in den Medien Helden sind (u. a. Produktionsbedingungen, Marketingmechanismen sowie Vorurteile), was derartige Stereotype für die Identitätsentwicklung bedeuten können und inwiefern die Welt auch anders aussehen könnte.

Ziele der Methode

Ziel ist es, die Reflexionsfähigkeit der Teilnehmenden in Bezug auf Geschlechterrollen zu fördern. Hierfür wird die Kommunikation über Stereotype angeregt, um Vorurteile aufzubrechen und anschließend abzubauen. Dabei wird eine kritische Auseinandersetzung mit (insbesondere vergeschlechtlichen) Werten und Normen gefördert.

Indem eigene Stärken, Ängste und Wünsche bewusst gemacht und bearbeitet werden, werden zudem die individuelle Handlungsfähigkeit und das Selbstbewusstsein gestärkt.

3. Ethische Dimensionen des digitalen Spielens

Ablauf der Methode

Anhand digitaler Vorbilder wird reflektiert, welche unterschiedlichen Eigenschaften Frauen und Männern zugesprochen werden.

Dabei werden folgende Fragen nacheinander eingebracht und zunächst alleine beantwortet:

1. Mache eine Top 5 Liste mit deinen liebsten Heldinnen und Helden aus digitalen Spielen.
2. Welche drei Qualitäten sind deiner Meinung nach am Wichtigsten, um ein Held/eine Heldin zu sein?
3. Wie viele deiner aufgezählten Helden/Heldinnen sind männlich, wie viele weiblich? Hast du mehr von einem der beiden Geschlechter aufgezählt? Wenn ja, warum?

Das anschließende Plenum ist dafür da, unterschiedliche Beurteilungen hervorzuheben: Findet Jürgen etwas anderes bei Super Mario toll als Nina? Warum hat Mareike niemanden aus Grand Theft Auto aufgeführt?

Hierbei geht es keineswegs um eine Beurteilung, sondern um die Anerkennung von Vielfalt, von unterschiedlichen Wahrnehmungen und Eigenschaften. Letztlich auch um die Erkenntnis, dass wesentlich mehr männliche Identifikationsangebote vorhanden sind.

Die Methode kann in *geschlechtshomogenen (nach Selbsteinteilung) oder -heterogenen* Gruppen durchgeführt werden. Auch eine partielle Trennung kann sinnvoll sein, wo alle sich erst später im Plenum austauschen. Bei einer Trennung der Teilnehmenden in Kleingruppen kann es die Phantasie anregen, wenn diese sich themenbezogene Namen geben (Beispiel: Mario, Bayonetta, Princess Peach, Commander Shepard). Trennungen können insbesondere sinnvoll sein, wenn das Wissen um digitale Spiele nicht bei allen gleich stark ist oder es altersbedingt unterschiedliche Bezüge zu Geschlecht, Sexualität und Identität gibt.

Die Methode und ihre Varianten sind vielseitig einsetzbar. Je nach Jahrgang oder Klassengröße kann sie variabel angepasst werden. Alle vorgestellten Varianten sind gut miteinander kombinierbar und bauen teilweise sogar aufeinander auf. Sie sind daher insbesondere für eine längere Arbeit an dem Thema „Geschlecht in digitalen Spielen“ sehr gut geeignet. Hierfür könnte beispielsweise jede Woche eine einzelne Unterrichtsstunde einer Variante gewidmet werden.

*Den genauen Ablauf inklusive Hintergrundinformationen und wichtigen Hinweisen finden Sie im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien**.*

Varianten:

Im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** finden sich verschiedene ausdifferenzierte Varianten, die eine längerfristige Einheit zu dem Thema „Geschlecht in digitalen Spielen“ ermöglichen. Sie können gerne kombiniert werden.

Autorin:

Carolin Wendt, Stiftung
Digitale Spielekultur

4.1 Einleitung

Digitale Spiele sind ein Spielplatz für die Vorstellungskraft. Spiele decken ein breites Spektrum kreativer Bereiche von Kunst und Animation, Storytelling, Musik und Audiodesign ab. Somit können Schüler*innen mit verschiedenen Stärken und Schwächen gemeinsam etwas erschaffen und voneinander lernen. In ihnen können Spieler*innen sich ausprobieren und – je nach Spiel – eigene Gebäude entwerfen, Kunstwerke nachbauen oder gleich ganze Projekte in Fächern wie Kunst oder Geschichte digital umsetzen. Die Ergebnisse können durch Screenshots festgehalten und in Klassenzimmern als Galerie ausgestellt und miteinander verglichen werden. Spiele können darüber hinaus als Anlass für weitere kreative Auseinandersetzung mit Sprache genutzt werden. Stark narrative Titel können eingesetzt werden, um Schüler*innen Dialoge, Charakterisierungen oder Kurzgeschichten entwerfen zu lassen. Sehr freie Spiele (Sandbox-Spiele) wie **Minecraft** (Microsoft / Mojang, 2009) erlauben hingegen eine vollkommen andere Art der kreativen Auseinandersetzung, weil sie es Spieler*innen erlauben, kollaborativ Dinge zu kreieren und Lösungen zu erarbeiten.

Außerdem können Schüler*innen auch mit einfachsten Mitteln selbst Spielideen verwirklichen. Je nach Vorwissen der Klasse können sie mit verschiedenen Software-Lösungen leicht eigene Ideen umsetzen, die mit anderen Unterrichtsfächern kombiniert werden. So können auch Schüler*innen motiviert werden, die von klassischen Unterrichtseinheiten wenig angesprochen werden.

Die folgenden Methoden bieten einen Ausschnitt der kreativen Einsatzmöglichkeiten von Spielen – weitere finden Sie unter anderem auf unserer Plattform [Digitale-Spielewelten.de](https://digitale-spielewelten.de).

4.2 Games als Zugang zu Kunst & Design

Digitale Spiele schöpfen künstlerisch aus gleich mehreren Disziplinen, sind sichtbar inspiriert von Genres wie dem Film Noir oder Steampunk und haben mit der Pixelästhetik einen eigenen Stil erschaffen, der von anderen Medien und Kreativen adaptiert wird. Diese künstlerische Vielfalt kann Jugendlichen mithilfe dieser Methode vermittelt werden. Über den spielerischen Zugang zu verschiedenen Gattungen können Schüler*innen etwa für die theoretischen Lehrplaninhalte des Kunstunterrichts motiviert werden. Gleichzeitig zielt die Methode darauf ab, dass die Jugendlichen zur eigenen Kreativität angeregt und selbst künstlerisch tätig werden.

4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

Je nach gewünschtem zeitlichem Rahmen kann diese Maßnahme sehr unterschiedlich ausgestaltet werden:

Die Jugendlichen können in Gruppen- oder Einzelarbeit verschiedene Design- und Grafikstile von Spielen selbst recherchieren und ausdrücken. Auf diese Weise können Sie sicherstellen, dass Kunststile vorhanden sind, die die Lerngruppe ansprechend findet. Alternativ bringen die Pädagog*innen diese vorbereitet mit. Auf diese Weise können Sie garantieren, dass ein breites Spektrum verschiedener Kunststile abgebildet ist, um für die existierende Vielfalt zu sensibilisieren. Welche Herangehensweise gewählt wird, hängt von der verfügbaren Zeit und der Zielsetzung ab.

Anschließend werden die gefundenen Beispiele an ein **Mood Board** gebracht. Die Eigenheiten der verschiedenen Grafikstile von Ultrarealismus bis zu Pixelgrafik werden in der Gruppe besprochen. Dabei sollen die Jugendlichen selbst aktiv werden und die Unterschiede und Gemeinsamkeiten benennen. Parallelen zu Filmen, Gemälden, Comics usw. sollen von den Jugendlichen möglichst selbst eingebracht werden.



© Brainseed Factory 2016

Anschließend dürfen die Jugendlichen selbst eigene Designs (Bilder, Figuren o. ä.) umsetzen. Die Mittel dazu dürfen sie selbst wählen, sie sind lediglich dazu angehalten, sich an den Inspirationen des Mood Boards zu orientieren. Denkbar sind das eigene Zeichnen von Figuren, das Malen von Hintergrundgrafiken (wie beispielsweise in Adventure-Spielen üblich), das Heranführen an Grafiksoftware wie Adobe Photoshop über Zeichentablets und vieles mehr. Die Ergebnisse können abschließend als eine Art Galerie der Jugendlichen ausgestellt werden.

Dauer: ab 45 Minuten (abhängig von der Dauer der Kreativphase)

Sozialform: Einzel- und Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien: Tafel, Flipchart oder ähnliches zum Erstellen des Mood Boards, Zeichenutensilien, ggf. Grafiktablets/Software

*Eine Übersicht mit Inspirationen für das Mood Board finden Sie im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien**.*



Autor*innen:

Stephan Schölzel, Infocafé
Neu-Isenburg, und Carolin
Wendt, Stiftung Digitale
Spielekultur

Dauer: ab 2 Doppelstunden

Sozialform: Einzel- und
Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:

gewählte Entwicklungssoftware

(Twine, RPG Maker o.ä.),

jeweils notwendige Hardware

(PC oder Tablets)

4.3 Interaktives Storytelling

Digitale Spiele sind in der Lage, spannende Geschichten zu erzählen. Diese werden oft auch von Schüler*innen rezipiert, die sich sonst nur schwer für das Lesen von Geschichten begeistern können. Mithilfe dieser Methode sollen Zielgruppen für das Geschichten-Schreiben motiviert werden, die traditionellere Methoden im Unterricht eventuell nicht erreichen.

Das Erschaffen von digitalen Spielen wird immer einsteigerfreundlicher. Anwendungen wie der RPG Maker, der GameMaker oder Twine erlauben es auch Personen ohne Programmierkenntnisse, eigene Spiele zu kreieren und deren Welten mit Geschichten zu füllen. Game Design und Storytelling können auf diese Weise im Unterricht kombiniert werden.

Umsetzung im Unterricht

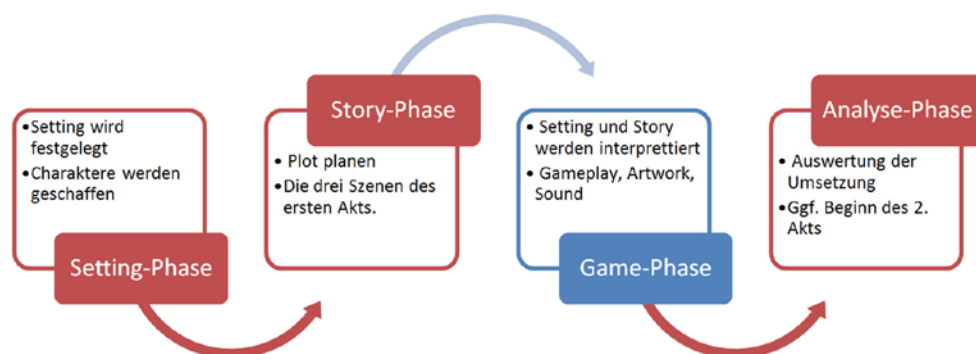
Ziel der Methode ist es, Jugendliche für das Schreiben von (kreativen) Texten zu motivieren und ihnen gleichzeitig Lehrstoffinhalte wie das Aristotelische Dramenschema oder das Storytelling näherzubringen. Parallel erarbeiten sich Schüler*innen Grundlagen im Game Design.

Die grundlegende Variante dieser Methode besteht aus zwei Teilen und erfolgt in Einzelarbeit:

- 1) Nach einer vorherigen Einführung in den Umgang mit der Design-Anwendung (RPG Maker, GameMaker o. ä.) kreieren die Schüler*innen den Grundstein ihrer Geschichte und die wichtigsten Figuren. Der Kreativität sind dabei quasi keine Grenzen gesetzt und alle möglichen Settings, Zeitperioden etc. sind denkbar. Der Umfang des Spielabschnitts und eine inhaltliche Rahmenhandlung können selbstverständlich je nach Zeit, Altersstufe und Lehrplaninhalt vorgegeben bzw. angepasst werden. Dieser Arbeitsabschnitt kann (u. a. wegen eventueller Hardware-Anforderungen) als Arbeitsauftrag für zu Hause erteilt werden.
- 2) Sobald die Schüler*innen den ersten Teil ihrer Spielwelt gestaltet haben, können darauf aufbauend Schreibenanlässe geschaffen werden. Möglich sind etwa folgende Aufgaben:
 - Die Schüler*innen schreiben basierend auf ihrer Spielwelt eine (Kurz-) Geschichte
 - Die Schüler*innen beschreiben ihre Spielwelt (Zeitalter, Ort, Besonderheiten etc.)
 - Die Schüler*innen verfassen Charakterisierungen zu ihren Spielfiguren

4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

Die Methode bietet sich im Sinne der ästhetischen Bildung auch für interdisziplinären Unterricht an. Figuren können beispielsweise im Kunstunterricht illustriert werden, die mögliche Gestaltung und der Realismus von Flora und Fauna könnten im Biologie- und/oder Geographie-Unterricht thematisiert werden. Eine Integration in den Geschichts- und Politikunterricht bietet sich an, wenn historische Settings mit Spannungsfeldern erschaffen werden sollen.



Variationen

Es sind mehrere Abänderungen dieser Methode denkbar.

1. Die Schüler*innen können im Team abwechselnd an ihren Spielen/ Geschichten arbeiten. Nachdem sie den Einstieg als Spiel erstellt und einen ersten Entwurf ihrer Geschichte geschrieben haben, geben sie dies an eine*n Mitschüler*in bzw. eine andere Gruppe weiter. Diese arbeiten Verbesserungsvorschläge in das Spiel ein und arbeiten an der Geschichte weiter. Daraufhin werden die Geschichten wieder zurückgetauscht. Auf diese Weise kann auch die Kritikfähigkeit verbessert werden.
2. Eine stärker literaturbezogene Variante beginnt mit dem Verfassen einer Geschichte (beispielsweise auf Basis des Aristotelischen Dramenschemas). Diese wird dann mit einer*m Mitschüler*in getauscht, die basierend auf der Geschichte ein Spiel kreiert. Dabei können Atmosphäre und optische Ausgestaltung selbst ausgewählt werden (außer, sie sind explizit in der Geschichte festgeschrieben). Das Spiel wird dann den ursprünglichen Autor*innen präsentiert. Im Plenum erfolgt dann eine Auswertung von Story und Spiel – wo lagen die Probleme bei der Umsetzung der Geschichte in ein Spiel? Wo ist die Geschichte von bekannten Schemata abgewichen? Wurde etwas Wichtiges bei der Spielumsetzung vergessen? Im Anschluss an diese Feedbackrunde können die Schüler*innen ihre Geschichte dann nochmal überarbeiten und eventuelle Anregungen und Verbesserungen aus dem Spiel implementieren.

4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

Im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** finden Sie den beispielhaften Durchlauf der Methode sowie diverse Zusatzinformationen als Hilfestellung.

Autorin:
Maïke Groen
(TH Köln/Institut Spielraum)

Dauer: 2 Einheiten à 45 Minuten

Sozialform: Einzel- oder Gruppenarbeit

Benötigte Materialien:

Materialien: PC oder Spielkonsole, Spielsoftware, ggf. Beamer

3. Beim Einsatz von Twine liegt der Fokus bereits durch die Wahl des Tools mehr auf Seiten des Storytellings und der Verknüpfung von Szenen. Twine bietet quasi keine grafischen Elemente und ist sehr textlastig. Dafür bietet es Schüler*innen, die bereits Interesse an Storytelling haben, die Möglichkeit, hier sehr experimentell zu werden.

Mögliche Anschlussaufgaben

Die erstellten Spiele können wiederum selbst als Unterrichtsgegenstand genutzt werden. Falls gewünscht, könnten die Schüler*innen etwa Rezensionen oder „Spiele-Bewertungen“ zu den Geschichten der jeweils anderen verfassen. Möglich wäre im Rahmen eines Medienkompetenz-Fokus die Diskussion von Jugendschutz und Altersfreigaben, indem die Spiele beispielsweise nach den Kriterien der USK bewertet werden müssen (siehe Methode: *Simulierte Prüfsitzung*).

4.4 Brothers: A Tale of Two Sons: Kreative Schreibpraxis

Brothers: A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios/505 Games, 2013) ist die märchenhafte Geschichte von zwei jugendlichen Brüdern, die ausziehen, um ein Heilmittel für ihren kranken Vater zu finden. Dabei sind zwei Dinge bemerkenswert:

- Das Spiel kommt völlig ohne Sprache und Schrift aus – jede Form von Kommunikation überträgt sich durch die bildgewaltige Landschaft, die Gestik der Charaktere und unverständliche Laute.
- Das Gameplay funktioniert derart, dass beide Brüder an einem Gamepad/-controller parallel gesteuert werden: Jede Seite steuert einen Bruder. Es ist also möglich – wenn auch verwirrend – das Spiel entweder alleine zu spielen oder aber sich zu zweit ein Gamepad zu teilen, was auch spannende soziale Interaktionsprozesse befördern kann.

Nach- und Neu-Erzählen als kreative Schreibübung zur Wortschatzerweiterung

Nacherzählen im Deutsch- oder Fremdsprachenunterricht hat verschiedene didaktische Ziele, so zum Beispiel die Verbesserung der Kompetenz von sinnerfassendem Lesen (in diesem Falle „Sehen“), das Entwickeln einer individuell geprägten Aneignung eines Medientextes sowie das Erlernen einer klaren Adressatenorientierung. Die schriftliche Nacherzählung hat zusätzlich noch den Anspruch einer besonderen sprachlich-stilistischen Gestaltung, wodurch die Grammatikkenntnisse der Schüler*innen verbessert und der Wortschatz erhöht werden.

4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

Bei der klassischen Form des Nacherzählens im Deutschunterricht ist nur selten die Fantasie der Schüler*innen gefordert, weil die eigentliche Geschichte schon vorhanden ist. Hier ist ein erster Unterschied zum Nacherzählen dieses digitalen Spiels: Weil die Geschichte der beiden Brüder nur visuell transportiert wird, müssen die Details und ihre Dialoge selbst kreativ entwickelt und aufgeschrieben werden.



© Starbreeze Studios 2013

Brothers: A Tale of Two Sons
(Starbreeze Studios/ 505 Games,
2013)



Hier sind ein paar Sonderpunkte des Nacherzählens von Brothers: A Tale of Two Sons:

- 1. Personen im Spiel:** Die Schüler*innen können sich nicht mehr nur auf die Namensnennung beschränken, sondern müssen die Personen so lebendig beschreiben, dass allen klar wird, welche Person gerade handelt. Die Lehrkraft muss darauf achten, dass alle wichtigen Handlungen wiedergegeben werden, die für das Geschehen ausschlaggebend sind oder die Person charakterisieren (Mögliche Ansätze: umschreiben, benennen, vergleichen etc.).
- 2. Spielhandlung:** Eine Nacherzählung ist keine Inhaltsangabe, sondern bildet im Idealfall eine eigene Geschichte ab, keine langweiligen, repetitiven „und dann“-Aufzählungen. Hier können Schüler*innen also lernen, variabel verschiedene Aspekte abzubilden und dafür notwendigerweise den Wortschatz zu erweitern. Dabei ist auf erzählerische Stilmittel wie direkte Rede bzw. Dialoge zu achten.



4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

Vorgeschlagener Ablauf

1. Die Schüler*innen spielen gemeinsam im Unterricht das Spiel *Brothers: A Tale of Two Sons*.

Je mehr PCs bzw. Konsolen mit dem Spiel zur Verfügung stehen, desto besser – es funktioniert aber auch, indem ein oder zwei Schüler*innen das Spiel spielen und es währenddessen für die Lerngruppe mit einem Beamer übertragen wird. So kriegen alle die Geschichte mit. Alternativ kann auch ein Let's Play ohne Kommentare gezeigt werden. Dann können sie zwar nicht selbst Teil der Geschichte sein, diese aber dennoch miterleben wie in einem Stummfilm. Allerdings verpassen sie dann auch die Chance, mit den Nicht-Spieler-Charakteren (NPCs) im Spiel zu interagieren. Diese reagieren unterschiedlich auf die Brüder und können so Akzente in der Geschichte setzen.

Die Lehrkraft sollte sich vorher ein Zeitlimit für die Spieldauer setzen: Wenn Dialoge mit entworfen werden sollen (Möglichkeit 3.1.), sollten eventuell nur die ersten 15 Minuten gespielt werden. Wenn es eher um die größere Nacherzählung des Märchens geht, kann auch mehr Geschichte erlebt werden.

2. Alle Schüler*innen machen sich währenddessen Notizen.

Diese Stichwörter können später die Grundlage für den Fließtext bilden. Im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** finden Sie als Anregung entsprechende Arbeitsblätter. Alternativ könnten das hier hilfreiche Fragen für die Stichwortzettel sein:

- Was geschieht in welcher Reihenfolge?
- Wer ist an den Handlungen beteiligt?
- Wann finden die Ereignisse statt?
- Wo finden die Ereignisse statt?
- Wie geschieht etwas?
- Warum ist etwas geschehen?



3. Nach- oder Neu-erzählung als kreative Aufgabe.

Insbesondere bei längeren Geschichten und Handlungen spielen Grammatik und erzählerische Stilmittel (wie direkte Rede) eine große Rolle. Diesen Schritt kann man auch gut in der Klasse oder in kleineren Gruppen zunächst üben, wo Redeeinleitungen etc. gemeinsam erstellt und gesammelt werden. Hierbei sollten die Schüler*innen ermutigt werden, eigenständig zu probieren und etwas Neues auszuprobieren.



4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

- **Möglichkeit 1:** Die Schüler*innen setzen sich in Kleingruppen zusammen und sehen sich z. B. auf YouTube einige Sequenzen noch mal genauer an, um explizite Dialoge zu entwerfen, sich Namen, Handlungsstränge oder Hintergrundgeschichten auszudenken. Dies ist besonders schön, weil viele Handlungsansätze im Spiel nur angedeutet sind, wie der Tod der Mutter oder die Krankheit des Vaters. Weil das Spiel mehrere Stunden dauert, kann auch eine „Weitererzählung“ gemacht werden, wo die Schüler*innen sich eine mögliche Fortsetzung der Geschichte überlegen.
- **Möglichkeit 2:** Die Schüler*innen nutzen ihre Notizen, um in Einzelarbeit eine Nacherzählung anzufertigen. Dies könnte gegebenenfalls auch als Hausaufgabe geschehen.

4.5 Geschichte erlebbar machen

Der erste Weltkrieg im Geschichtsunterricht

In den Lehrplänen der Sekundarstufe 1 findet sich bundesweit das Themenfeld „Imperialismus und Erster Weltkrieg“ für Schüler*innen aller Schulformen wieder. Die Ausgestaltung ist teilweise unterschiedlich formuliert, die grundsätzlichen Lernziele ähneln sich jedoch: Denn historisches Wissen fördert politische Kompetenz und Reflexion, Geschichtsbewusstsein ist notwendig für die Demokratie. Schüler*innen müssen deshalb u. a. lernen, sowohl bestimmte Fachbegriffe zu erläutern, als auch Ursachen, Wirkungen und Folgen des Krieges kennen und bewerten zu können.

Die Förderung dieser grundlegenden Sachkompetenzen kann mithilfe des Spiels „**Valiant Hearts: The Great War**“ (Ubisoft Montpellier, 2014) unterstützt werden.

Das Spiel Valiant Hearts

Das Spiel ist beschrieben als „animiertes Graphic Novel Abenteuer“ und komplett auf Deutsch erhältlich. Für den Einsatz im Unterricht ist es besonders gut geeignet, weil der Anfang komplett kostenlos auf Android und iOS spielbar ist. Bei Interesse können einzelne Episoden (insgesamt vier) günstig dazu gekauft werden. Es wird in jedem Fall der Lehrkraft empfohlen, zur Vorbereitung das Tutorial und die erste Episode durchzuspielen.

Die erzählten Geschichten basieren laut Entwicklerstudio auf Briefen, die Soldaten von der Front ihren Angehörigen nach Hause geschrieben haben. Die Entwicklungen hin zum Ersten Weltkrieg werden durch Video-Sequenzen eingeführt. Anschließend werden deren Auswirkung auf das Leben diverser Protagonist*innen gezeigt. Im Verlauf des Spiels gibt es fünf von ihnen, die einzeln gespielt werden, deren Wege sich jedoch immer wieder kreuzen: der deutsche junge Bauer Karl, der alternde französische Bauer Emile (Karls Schwiegervater), die belgische Medizinstudentin Anna,

Autorin:
Maïke Groen
(TH Köln/Institut Spielraum)

Dauer: 90 Minuten

Sozialform: Einzel- und Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:
Tablets oder Smartphones,
Spielesoftware

Valiant Hearts: The Great War
(Ubisoft Montpellier, 2014)



4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

der Afro-Amerikaner Freddy in der Fremdenlegion und der Sanitätshund Walt. Alle werden lebendig gezeichnet und in ihren Ambivalenzen beleuchtet. „Krieg nimmt den Menschen die Seele – doch Menschlichkeit kann selbst die dunkelste Stunde erhellen“, so beschreibt es der Trailer.

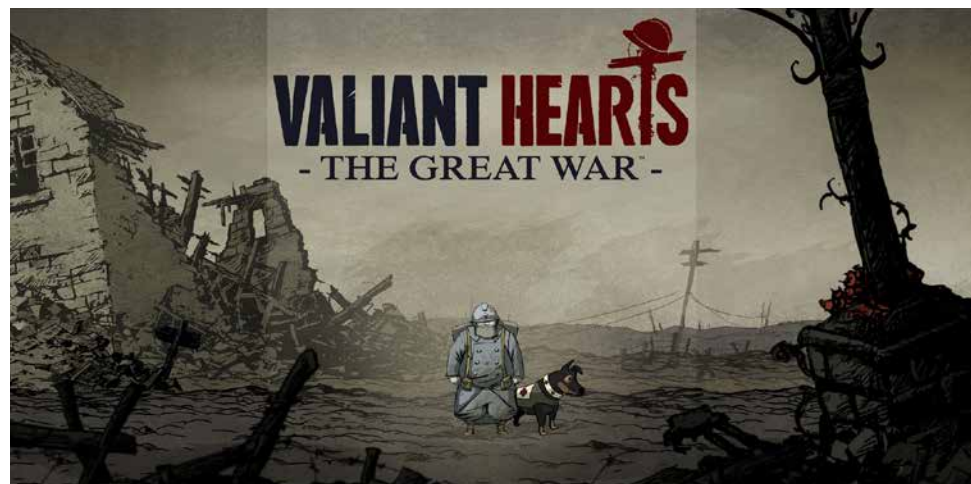
Abgesehen von der historischen Narration ist es Spielziel, historische Elemente zu entdecken. Diese sind sozusagen „Errungenschaften“ und enthalten geschichtlich korrekte Hintergrundinformationen. Es gibt „Fakten“ (z. B. die Rolle von Maschinengewehren, Schützengräben oder Heeresaufbau) und „Objekte“ (z. B. soldatische Identifikationsmarken, Stickereien, Heimatpost) zu finden.

Der Einsatz in der Sekundarstufe 1

Das Spiel kann genutzt werden, um die Schüler*innen zu einer eigenständigen Beschäftigung mit dem Themenkomplex des Ersten Weltkrieges anzuregen.

Alternativ findet sich im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** ein Quiz als Anregung, das den Wissenstand der Schüler*innen abfragt und eine tiefere Auseinandersetzung mit der Thematik fördert. Das Quiz kann und sollte gerne erweitert oder angepasst werden, zurzeit sind nur Fragen zu den ersten zwei Levels enthalten.

Das Quiz kann auch in Kahoot! eingepflegt und dann interaktiv in der Klassenstunde gespielt werden.



4.6 Journalismus & Social Media

In dieser Methode dienen Nachrichten als Vorlage und Arbeitsmaterial. Jugendliche sollen selbst eigene Artikel über digitale Spiele erstellen. Dabei geht es darum, sich kritisch mit Inhalten, Stil und Ausdruck aktueller News auseinander zu setzen und über diesen Weg den Entstehungsprozess von Nachrichten und Methoden der journalistischen Arbeit zu reflektieren.

Autorin:

Denise Gühneemann, Projekt „Ethik und Games“ (gefördert von BMFSFJ, bpb und MKFFI NRW), TH Köln/ Institut Spielraum

4. Von Kreativität bis Sprachvermittlung

Ziele und inhaltliche Aspekte

- Erarbeiten markanter Merkmale von Online-Angeboten im News-Bereich digitaler Spiele, Unterscheidung und Einordnung derselben
- kritische Auseinandersetzung und Reflexion der Nachrichten-Portale, um Medienkunde und Medienkritik zu fördern
- eigenständige Recherche und Produktion für verbesserte Kompetenzen im Bereich der Mediengestaltung

Beschreibung

Die Jugendlichen werden zu Games-Journalist*innen und Social Media-Redakteur*innen. Nach einer kurzen Einführung („Stellt euch vor, ihr seid Reporter*innen für XY“), werden verschiedene Textarten (Reviews, Nachrichten, Pressemitteilungen) in Kleingruppen auf Merkmale untersucht und anschließend im Plenum festgehalten (Tafel, Pinnwand, FlipChart etc.). Grundlegende Informationen zu Merkmalen von Nachrichten gibt es beispielsweise beim Bayerischen Rundfunk.

Unter Umständen kann es auch spannend sein, den Pressekodex zusätzlich zu erarbeiten.

Anschließend wählen die Jugendlichen eine oder mehrere der Textarten aus und erstellen eigene Beiträge, die Stil und Ausdruck vorhandener Angebote wiedergeben. So können Angebote kritischer hinterfragt und besser in ihrer Qualität beurteilt werden.

Mögliche einsteigende Leitfragen für eine Diskussion im Plenum

- Welche Textarten habt ihr gefunden?
- Wie präsentieren die Anbieter ihre News?
- Welche Zielgruppe sollen die Beiträge erreichen?
- Was soll erreicht werden?
- Wie hoch ist der Informationsgehalt? Was wissen wir tatsächlich? Was ergibt sich daraus für die Leser*innen?

Auswahl möglicher Nachrichten-Seiten für Games

- <http://kotaku.com/> (engl.)
- <http://www.polygon.com/> (engl.)
- <http://www.gamepro.de/>
- <http://www.gamestar.de/>
- <http://www.giga.de/games/>
- <http://de.ign.com/>
- <http://www.polygamia.de>

Dauer: 60–120 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit, Plenum

Benötigte Materialien:

Geräte für Online-Recherche, ggf. Zusatzmaterialien wie Pressekodex oder Pressemitteilungen

*Im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** finden Sie als Anregung den Pressekodex vom Presserat, dessen Inhalte mit Jugendlichen thematisiert werden können.*

Autor:
Daniel Zils
(medien+bildung.com)

medien  bildung.com

5.1 Einleitung

Die heutige Welt wird von den Naturwissenschaften und mehr noch von Technik geprägt, die zunehmend komplizierter zu verstehen sind und deren Grundlagen auf verständliche Art und Weise erlernt werden sollten.

Dabei spielt in Bildungseinrichtungen wie Kindertagesstätten und Schulen vor allem die spielerische Vermittlung eine große Rolle. Eine möglichst frühe Beschäftigung mit Naturwissenschaft und Technik und damit verbundene positive Lernerfahrungen können dazu führen, dass auch im weiteren Leben das Interesse und die Begeisterung für diese Themen anhalten. Diese spielerische Vermittlung muss auch nicht ausschließlich am Bildschirm stattfinden, sondern kann mit quasi analogen Hilfsmitteln wie dem Cubetto erfolgen. Für die ersten digitalen Schritte gibt es dann auch programmierte Microcontroller wie den Calliope Mini, die sehr einfach und ganz ohne Lernen einer Programmiersprache gesteuert werden können.

Gerade Kinder sind oft noch nicht ausgeprägt in irgendwelchen Rollenvorstellungen und können daher geschlechtsübergreifend für Naturwissenschaften und Technik begeistert werden. Diese Begeisterung hält auch dann noch an, wenn Einflüsse von außen Mädchen und junge Frauen eher aus diesem Bereich herausdrängen möchten.

Die folgenden Methoden zeigen u. a., wie man mit spielerischen Ansätzen erste Schritte in den Bereichen Coding und Programmieren macht und sich der Welt der Algorithmen schon in sehr jungen Jahren nähert.

5.2 Calliope – vom Einstieg bis zur ersten eigenen Alarmanlage

Egal ob Grundschule oder Sekundarstufe – der Einstieg in das Thema Coding erscheint unmöglich, wenn man als Lehrkraft nicht Informatik studiert hat. Damit dies dennoch leicht gelingt, existieren schon viele Methoden und ausgewählte Praxisbeispiele rund um den **Calliope Mini**.

Vorbereitung

Der Calliope Mini, wie auch schon sein Vorläufer Microbit aus Großbritannien, richtet sich bereits an Grundschüler*innen. Anhand des kleinen, sternförmigen Mikrocontrollers ist es möglich, sich auf spielerische Weise die Welt der Roboter und Computer zu erschließen. Weder die Lehrperson noch die Schüler*innen müssen hierfür eine Programmiersprache erlernen. Stattdessen klickt man sich den „Code“ anhand von farbigen Klötzchen in eigens dafür entwickelten Editoren zusammen. In der Vorbereitungsphase können Lehrkräfte auf umfangreiches didaktisches Material zurück-

Urheber:
medien+bildung.com gGmbH

Anwendungsbereiche:
Einführung/naturwissenschaftlicher Unterricht

Dauer: 1 Doppelstunde,
Projekttag(e), AG bis hin zum
Wahlpflichtfach

Sozialform: Plenum und
Kleingruppen

Benötigte Materialien:
1 Calliope Mini pro Kleingruppe
(2-4 Kinder), ggf. Arbeitsblätter
mit Code-Beispielen

medien  bildung.com

5. Digitale Spiele, Naturwissenschaften & Technik

greifen. So können sie kleinere Coding-Projekte anleiten, ohne selbst eine Informatik-Ausbildung zu besitzen.

Da auf dem Calliope Mini eine Auswahl an Sensoren verbaut ist, die sich für eine Alarmanlage nutzen lassen, werden keine weiteren Dinge benötigt. Allenfalls eine ausreichende Anzahl an Batterien ist vorzuhalten, denn eine Alarmanlage wird in der Regel ohne eine USB-Verbindung zum Rechner eingesetzt und braucht daher ein Batterie-Pack.



© Freepik

Durchführung

Bilden Sie Kleingruppen zu 2–4 Schüler*innen. Die ersten Schritte im Umgang mit dem Mikrocontroller werden auf der Calliope-Website anschaulich erläutert. Nach ca. 10 Minuten sind dann alle Teams soweit, dass sie ihre ersten Coding-Versuche starten können.

Im Beispiel der Alarmanlage wird der Kreiselsensor genutzt, um eine Lageveränderung des Calliope Mini zu registrieren. In einer Schleife (Wiederhole unendlich oft) misst der Calliope die Daten des Kreiselsensors. Ist der Wert der X-Achse größer als 8, spielt der Calliope im Wechsel die Viertelnoten c und g und die LED zeigt im Wechsel die Farben Gelb und Rot. Ist der Wert kleiner als 8, wird die LED wieder ausgeschaltet.

Die Kinder werden feststellen, dass die Alarmanlage nicht ganz zuverlässig reagiert, wenn allein Lageveränderungen in der X-Achse gemessen werden. Also macht es Sinn, auch die Veränderungen der Y-Achse hinzuzunehmen.



Calliope-Website



Generell finden sich viele verschiedene Methoden auf der Website von Calliope selbst unter:



Aber auch die Coding-Karten des LPM Saarland bieten einen guten Fundus an Aufgaben für Einsteiger:



Autorin:
Carolin Wendt, Stiftung
Digitale Spielekultur

Dauer: ab 45 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit,
Plenum

Benötigte Materialien:
Computer, Spielesoftware

Portal 2 (Valve, 2011)



Variation/Alternativen

Ist das Prinzip des angewendeten Codes einmal verstanden, beginnen die Schüler*innen meist, die Werte zu variieren. In diesem Fall kann das Ansprechverhalten der Alarmanlage verändert werden, indem man die Referenzwerte für den Kreiselsensor ändert. Natürlich können auch die Alarmmelodie oder die Farben der LED angepasst werden.



5.3 Physik-Experimente mit Portal 2

Über das Spiel **Portal 2** (Valve, 2011) lassen sich diverse physikalische Phänomene im Unterricht visualisieren und werden so für Schüler*innen greifbarer. Zwar handelt es sich bei dem Titel in erster Linie um ein Unterhaltungsspiel, doch durch seinen starken experimentellen Fokus kann es gerade für den naturwissenschaftlichen Unterricht eine gute Ergänzung sein. In Portal 2 sind ein Level-Editor und der Puzzle Maker enthalten, die sowohl Lehrer*innen als auch Schüler*innen erlauben, mit den Spielelementen zu experimentieren und eigene Level und Rätsel zu erschaffen.

Portal 2 ist ein populäres 3D-Puzzlespiel, dessen Level mithilfe von Logik und einem Verständnis physikalischer Gesetze absolviert werden müssen. Eingebettet ist dies in eine intelligent geschriebene Geschichte, die sich primär über Dialoge und die Umgebung entfaltet.

Spieler*innen steuern die junge Frau Chell, die in einem verlassenen Laborgebäude der Firma Aperture Science aufwacht. Die künstliche Intelligenz GlADOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System) führt sie durch eine Reihe von Experimenten.

Das Spiel ist dabei niedrigschwellig und hat eine gute Lernkurve, sodass es auch in Klassen eingesetzt werden kann, die noch keine ausgiebige Erfahrung mit digitalen Spielen haben.

5. Digitale Spiele, Naturwissenschaften & Technik

Die Spielwelt konfrontiert Schüler*innen mit Objekten (Würfeln, Katapulten, Lasern etc.), mit denen sie frei und experimentell agieren können. Außerdem besitzen sie eine Portal Gun, mit der sie Teleportationsportale zwischen zwei Flächen erschaffen können. Durch diese können sowohl die Spielfigur als auch die Objekte bewegt werden. Die Rätsel erlauben eine intuitive Annäherung an Konzepte wie Masse, Beschleunigung, Schwerkraft oder Energie. **Denkbar wären unter anderem folgende Themen:**

Schwerkraft & Beschleunigung

Dauer: etwa 60 Minuten

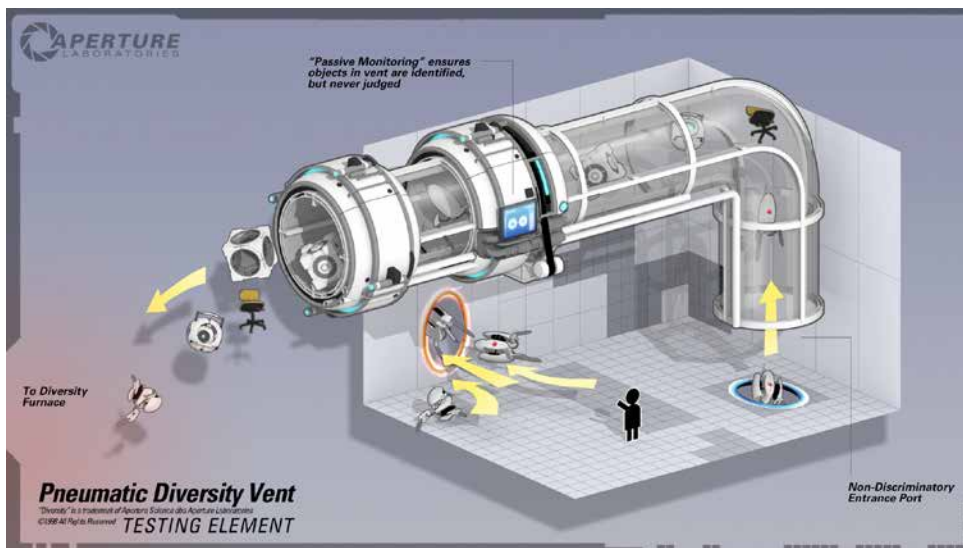
Die Formel $s = 1/2 * g * t^2$ für die zurückgelegte Strecke beim freien Fall (ohne Reibung) sowie deren mögliche Umstellungen sollten den Schüler*innen bereits bekannt sein. Zur Messung der Zeit reicht eine normale Stopp-Uhr (bspw. eines Smartphones).

Die Schüler*innen können eigene Experimente bauen, um die Auswirkungen von Schwerkraft und Beschleunigung zu erleben. Der Aufbau des Versuchs ist dabei den Schüler*innen überlassen – das Ziel sollte jedoch ein Versuch sein, mithilfe dessen sie die Fallzeit und Beschleunigung eines Objekts aus verschiedenen Höhen innerhalb des Spiels bzw. die im Spiel geltende Schwerkraft berechnen können. Dabei sollten sie mindestens drei verschiedene Höhenniveaus in ihr Experiment integrieren.

Die Ergebnisse werden im Plenum geteilt und anschließend werden offene Fragen besprochen. **Mögliche Fragen könnten dabei etwa sein:**

- Was war die größte Schwierigkeit beim Testen der Schwerkraft?
- Ergeben die errechneten Werte Sinn? Warum, warum nicht?
- Berechnet die durchschnittliche Schwerkraft aus den Ergebnissen der Klasse. Vergleicht die Schwerkraft im Spiel mit der Schwerkraft der Erde bei einer Fallhöhe von 2 Metern.

Die Schwerkraft in der Welt von Portal 2 beträgt $g = \sim 4,7 \text{ u/s}^2$



- Gibt es ab einer gewissen Höhe im Spiel unerwartete Abweichungen bei den Berechnungen? (Hinweis: Ab etwa 5 Höheneinheiten im Spiel gibt es einen merkbaren Luftwiderstand.)

Im Anschluss können die Schüler*innen ihre Experimente zu kompletten Puzzle-Levels ausbauen und weitere Rätsel implementieren. Diese können erneut im Klassenverband gelöst und besprochen werden. Im Kapitel **Kopiervorlagen & Materialien** finden Sie eine Vorlage für ein Arbeitsblatt zu dieser Methode.

Schwingungen und Schwingungserzeuger

Dauer: etwa 45 Minuten

Die namensgebenden Portale eignen sich ebenfalls für Experimente. Alle Objekte sowie die Spielfigur Chell kommen um 180° gedreht aus dem orangefarbenen Portal heraus, sobald sie das blaue betreten haben (und andersrum).

Platzieren Spieler*innen beide Portale nebeneinander auf dem Boden, lassen sich im Spiel Schwingungen beobachten – das Objekt fällt hinein, steigt bis zu einer Maximalhöhe auf, fällt in das Portal und steigt auf der anderen Seite abermals bis zur Maximalhöhe auf. Wird dies nicht durch externe Faktoren unterbrochen, endet dieser Prozess nicht.

Einige Fragen und Aufgaben für den Unterricht könnten etwa sein:

- Erklärt die Ähnlichkeiten von einem Kind auf einer Schaukel und einem Würfel, der durch ein Portal fällt.
- Untersucht, wie sich die Bewegungen des Würfels ändern, wenn ihr die Höhe verändert, aus der ihr ihn in das Portal fallen lasst.
- Finde mithilfe einer Uhr heraus, was die Schwingungszeit des Würfels bei zwei nebeneinanderliegenden Portalen ist. Vergleiche deine Zeiten mit denen deiner Mitschüler*innen.

Als zusätzliche Aufgabe können Schüler*innen ihre Erkenntnisse der Schwingungszeiten auch in Graphen festhalten. Wenn sie ein Experiment mit eindeutigen Höheneinheiten bauen, können sie danach die Schwingungsbewegungen in einem Graph festhalten (Höhe y-Achse; Zeit x-Achse). Die Schwingungsbewegung aus einem der beiden Portale kann als negative Bewegung betrachtet werden und somit die Grundlage für die Besprechung von Harmonischen Schwingungen bieten.



5.4 Physikalische Kräfte kennenlernen mit Kerbal Space Program

Die Simulation **Kerbal Space Program** (Squad / Private Division, 2015) gibt Spieler*innen die Kontrolle über ein eigenes Raumfahrtprogramm, mit dem sie ein Raumschiff für die Alien-Rasse namens *Kerbals* bauen sollen. Gelingt dies, können sie die Außerirdischen auf Erkundungstouren durch das Universum schicken, Raumstationen bauen und Planeten erforschen.

Dabei simuliert das Spiel realistisch physikalische Gesetze, etwa der Aerodynamik oder der Quantenphysik. Entsprechende Regeln müssen im Spiel beachtet werden, um beispielsweise ein Raumschiff erfolgreich in die Umlaufbahn eines Planeten zu bringen. Da die Grundversion des Spiels von zahlreichen Pädagog*innen eingesetzt wurde, haben die Entwickler*innen mit *KerbalEdu* eine stark vergünstigte Bildungsversion veröffentlicht. Diese haben sie um zahlreiche Elemente angereichert, die einen Einsatz im Klassenzimmer erleichtern.

Darin enthalten ist die *Earth History Campaign*, in der Schüler*innen Stück für Stück die historischen Entwicklungsprozesse der Raumfahrt nachvollziehen können. In verschiedenen Missionen übernehmen sie beispielsweise die Steuerung des raketentriebenen Experimentalflugzeugs X-15 oder testen ein Fahrzeug auf einer Rennstrecke, um dabei Beschleunigung, Kräfte, Verdrängungseffekte und ähnliches zu untersuchen.

Die vierte Mission der Kampagne beschäftigt sich mit potenzieller und kinetischer Energie und kann auch ohne das Absolvieren der vorherigen Missionen sinnvoll eingesetzt werden. Im Folgenden finden Sie einen exemplarischen Ablauf, wie das Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann.



© Squad / Private Division, 2015

Autorin:
Carolin Wendt, Stiftung
Digitale Spielekultur

Dauer: ab 45 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit

Benötigte Materialien:

Computer, Spielesoftware

Kerbal Space Program
(Squad / Private Division, 2015)

Ablauf

- 1. Die Schüler*innen bauen nach ihren eigenen Vorstellungen Raketen und dürfen dabei aus allen verfügbaren Bauteilen des Spiels wählen. Dabei müssen sie berücksichtigen, welche Elemente eine Rakete für ihre Funktionstüchtigkeit braucht und wie diese zueinander in Beziehung stehen (Motoren, benötigter Triebstoff, elektrische Ladung usw.).

Die Aufgabenstellung sollte möglichst einfach sein und den Schüler*innen nicht zu viele Vorgaben machen. In diesem Stadium ist wichtig, dass sie sich experimentell mit der Konstruktion von Raketen auseinandersetzen. „**Baut eure eigene Rakete.**“ ist als Anweisung vollkommen ausreichend.

Über die Option „*Engineer's report*“ können die Schüler*innen sich die grundlegenden Informationen über ihre Rakete anschauen und bei Problemen nach den Ursachen suchen.

- 2. Wenn alle Schüler*innen ihre Raketen fertiggestellt haben, benutzen sie diese, um potentielle Energie zu untersuchen. Die Schüler*innen bekommen die Aufgabenstellung, den Zusammenhang zwischen potentieller Energie und der Flughöhe zu untersuchen. Dazu müssen sie ihre Raketen starten und die Anzeigen des sogenannten *Flight Recorders* für potentielle Energie im Blick behalten. Vorher sollten mindestens drei verschiedene Flughöhen festgelegt werden, bei denen die Energie gemessen und notiert wird. Da die Raketen in ihrer Bauart voneinander abweichen, werden sich auch die gemessenen Werte unterscheiden. Die Schüler*innen bekommen daher die Aufgabe, ihre Raketen zu bearbeiten – die Masse erhöhen oder verringern – und erneut die Messung durchzuführen und eventuelle Veränderungen zu notieren.
- 3. Nach diesem Experiment kriegen die Schüler*innen die Information, dass Objekte kinetische Energie haben, wenn sie sich bewegen. Sie sollen nun herausfinden, ob Masse, Höhe, Schwerkraft und Beschleunigung einen Effekt auf die kinetische Energie der Rakete haben.

Diese Aufgabe können die Schüler*innen in Einzel- oder in Gruppenarbeit bearbeiten, um gemeinsam Hypothesen aufzustellen.

Neben der Vermittlung von grundlegenden Aspekten der Physik lässt sich über den Einsatz des Spiels auch beobachten, wie Schüler*innen Hypothesen generieren und Experimente zu deren Überprüfung durchführen.

*Hinweis: Während des Flugs wird Treibstoff verbraucht, sodass die Gesamtmasse der Rakete sich daher im Laufe des Experiments verringert. Die Schüler*innen können darauf vorab hingewiesen werden. Alternativ kann die Lehrkraft sie dies auch selbst entdecken lassen.*

5.5 Ökologie erfahren mit Cities: Skylines

Die Aufbausimulation **Cities: Skylines** (Colossal Order/Paradox Interactive, 2015) bietet durch ihre realitätsnahe Darstellung von Großstädten einen virtuellen Spielplatz für Schüler*innen, um komplexe Kreisläufe von Wirtschaft, Verkehr, Umwelt usw. nachvollziehen zu können. Dabei können Stadtviertel, Wohn- und Industriezonen beliebig geplant, aufgebaut und verändert werden, um die Auswirkungen davon direkt beobachten zu können. Schüler*innen müssen dabei auch Gesetze erlassen, Budgets verwalten und Strom-, Verkehrs- und Wirtschaftskreisläufe im Blick behalten.

Die Möglichkeiten für den Einsatz sind vielfältig. Das Entwicklerstudio veröffentlicht kontinuierlich neue Erweiterungen für das Spiel, welche die Simulation noch umfassender machen und neue Szenarien hinzufügen. Im Oktober 2017 wurde die Erweiterung Green Cities veröffentlicht. Diese bietet einen guten Startpunkt, um sich mit Fragen der Ökologie und Umweltverschmutzung auseinanderzusetzen. Diese sind als Unterrichtsinhalte in diversen Lehrplänen verankert, so z. B. im Rahmenlehrplan Berlins für die gymnasiale Oberstufe im Fach Biologie.

Im Hauptmenü des Spiels kann ein neues Spiel gestartet werden. **Zwei Varianten sind möglich:**

- 1) Alle Schüler*innen beginnen ein normales Spiel mit denselben Startbedingungen (Karte, Ressourcen etc.). Das Spiel endet zu einem vorab festgelegten Zeitpunkt (nach 90 Minuten, wenn die erste Person ein Ziel erreicht hat o.ä.)
- 2) Wer einen kontrollierteren Rahmen bevorzugt, wählt statt einer Karte ein passendes Szenario aus, in diesem Fall z. B. Ökostrom oder Putzkommando. Das Szenario wird von allen Schüler*innen durchgespielt, ggf. kann die Spieldauer jedoch stark abweichen. Schnelleren Schüler*innen können dann schwierigere Herausforderungen gestellt werden.

Variante 1 erlaubt freieres und kreativeres Ausprobieren durch die Schüler*innen, benötigt jedoch mehr Zeit als Variante 2. Beiden Varianten sollte – je nach Kenntnisstand der Lerngruppe – die Erklärung von Menüführung und grundlegendem Spielprinzip voranstellen.

In Cities: Skylines ist die Umweltverschmutzung auf drei Kriterien heruntergebrochen: Boden-, Lärm- und Wasserverschmutzung. Diese werden durch verschiedene Gebäude, Regionen und Handlungen beeinflusst. So verringert etwa das Pflanzen von Bäumen die Bodenverschmutzung, während industrielle Zentren für Lärmverschmutzung in anliegenden Wohnvierteln sorgen.

Autorin:
Carolin Wendt, Stiftung
Digitale Spielekultur

Dauer: ab 45 Minuten
(zuzüglich gewählte Spieldauer)

Sozialform: Einzelarbeit

Benötigte Materialien:
Computer, Anwendungssoftware

Cities: Skylines (Colossal Order/
Paradox Interactive, 2015)



Die Lehrkraft erklärt die diversen Einflussfaktoren den Schüler*innen nicht vorab. Stattdessen sollten diese selbst die verschiedenen Optionen erkunden und überlegen, was welchen Einfluss ausüben könnte.

Während des Spiels sollten die Schüler*innen stichpunktartig einige Fragen beantworten, die anschließend im Plenum besprochen werden.



© Colossal Order/Paradox Interactive, 2015

Mögliche Fragen sind:

- Welches Problem in Deiner Stadt war am schwierigsten zu lösen?
- Welcher Zusammenhang hat Dich am meisten überrascht?
- Welche Arten der Umweltverschmutzung gibt es?
Wie zeigen sich diese im Spiel?
- Fallen Dir weitere Arten der Umweltverschmutzung ein?
- Nenne einige Wege, wie Du die Umweltverschmutzung in Deiner Stadt verringert hast.
- Können die Lösungswege aus dem Spiel auf das echte Leben übertragen werden? Warum, warum nicht?
- Welche Mittel zur Energieerzeugung konntest Du im Spiel verwenden?
- Fallen Dir Parallelen zwischen Deiner Spiel-Stadt und Deiner Heimatstadt auf? Wo unterscheiden sich diese am stärksten?

Nach den Diskussionen im Plenum können weitere Aufgaben gestellt werden, um Erkenntnisse aus dem Spiel auf die reale Situation der Schüler*innen zu übertragen.

In Kleingruppen können die Schüler*innen beispielsweise ihre Stadt oder ihren eigenen Bezirk nach Berücksichtigung von Ökologie, Nachhaltigkeit und Lebensqualität neu planen. Das Vorgehen ist ihnen dabei freigestellt. Als Startpunkt können besonders gelungene Abschnitte gewählt werden. Alternativ können sie auch mit den größten „Umweltsündern“ beginnen und diese umstrukturieren.

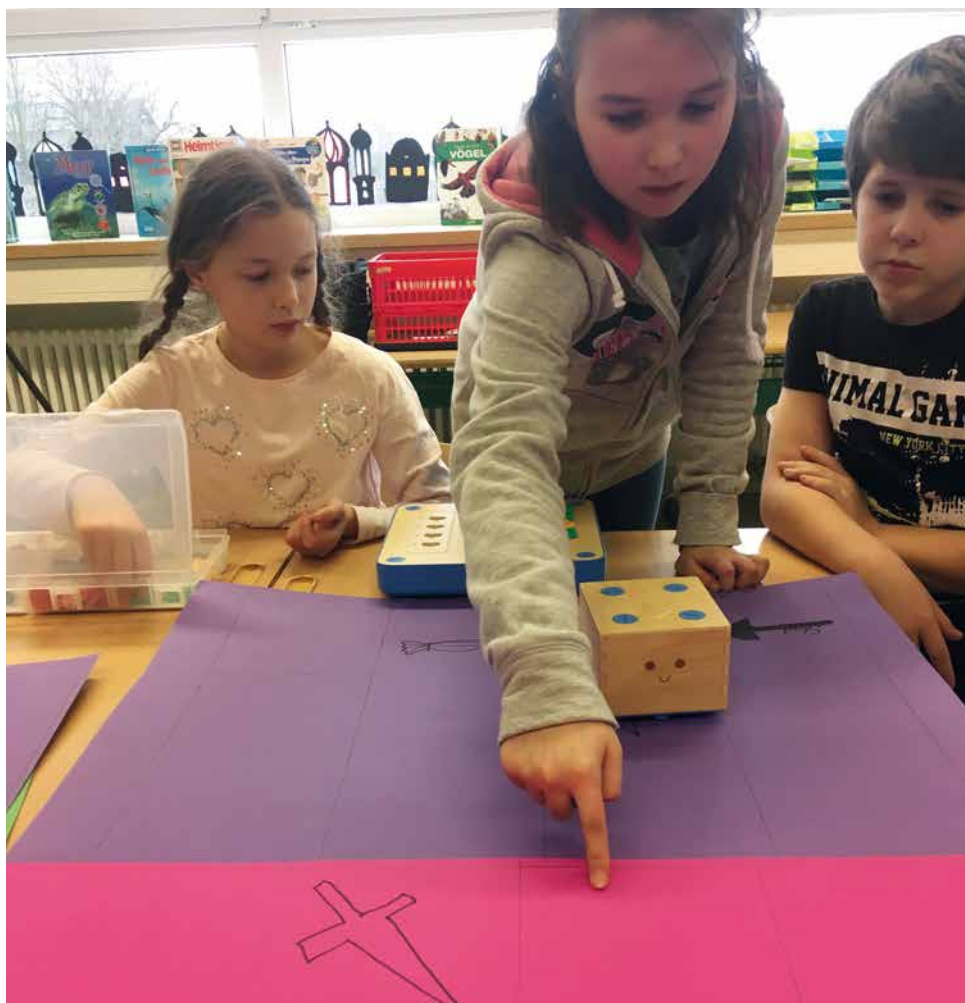
5.6 Algorithmen entdecken mit Cubetto

Programmieren mit dem Mini-Roboter **Cubetto** ist einfach und spannend und das ganz ohne Computer oder Bildschirm. Der mobile Holzwürfel mit Gesicht wird mit Hilfe eines Steuerungsbretts programmiert, indem dort verschiedene Befehlsknöpfe eingesteckt werden.

Vorbereitung

Den Schüler*innen wird erklärt, dass sie die Programmierung eines Roboters lernen. Als Einstieg werden die einzelnen Bestandteile von Cubetto gezeigt und nach ihrer Funktion gefragt. Ein kurzes Unterrichtsgespräch über Roboter und ihre Einsatzgebiete kann entstehen. Die Kinder nehmen sich jetzt die Bauteile in die Hand und experimentieren. Wo schaltet er sich ein, was leuchtet wann, wo sind die Räder, was ist das Steuerungsteil?

Die bunten Steuerungsknöpfe liegen offen dabei und werden gemeinsam entdeckt. Jedes Kind darf einen Knopf ins Steuerungsbrett setzen und das nächste drückt den Startknopf. Was tut Cubetto? Als visuelle Hilfe werden Folien mit den Funktionserklärungen gut sichtbar ausgelegt oder als Präsentationen projiziert.



© Katja Batzler/medien+bildung.com

Urheber:

medien+bildung.com gGmbH

Anwendungsbereiche:

Einführung/naturwissenschaftlicher Unterricht

Dauer: 1–2 Doppelstunden

Sozialform: Plenum und Kleingruppen

Benötigte Materialien:

Cubetto-Set mit Spielteppich, verkleinerte Spielpläne

medien+bildung.com

Durchführung

Die Lehrkraft erzählt als Einführung den Anfang einer Geschichte, die offen damit endet, dass der Roboter verschiedene Dinge einsammeln soll. Die Schüler*innen erhalten pro Kleingruppe einen verkleinerten, ausgedruckten Plan des Spielteppichs, auf dem ein Startpunkt und verschiedene Gegenstände aus der Geschichte eingezeichnet sind. Diese gilt es nacheinander einzusammeln. Wie kann Cubetto seine Aufgabe lösen? Die Schüler*innen überlegen sich dazu die Wege und malen die benötigten Steuerungssteine in der Reihenfolge, wie sie sie ins Steuerungsbrett legen würden, auf das Blatt. Anschließend probiert jede Gruppe ihren Weg praktisch aus; sie positionieren ihre Steuersteine im Brett, damit programmieren sie Cubetto, drücken auf den Start-Knopf, Cubetto läuft los und die Kinder können überprüfen, ob ihre Anleitung korrekt war und Cubetto beim Einsammeln des Gegenstands passend zur Geschichte ankommt.

Nun werden Hindernisse eingefügt, wie eine Hecke, die nicht überschritten werden kann, oder ein Bach, zu dessen Überquerung erst Holz für ein Floß gesammelt werden muss. Eine weitere Steigerung der Schwierigkeit erfolgt, wenn mit den blauen Steuerungssteinen die Wiederholungsschleifenfunktion eingeführt wird. Die Schüler*innen können dazu in den von ihnen gelegten Wegen Wiederholungen und Muster erkennen, die sie durch den Schleifenstein ersetzen und damit den Programmcode kürzer machen.

In der nächsten Stufe programmieren die Schüler*innen in Kleingruppen selbst Spiele, indem sie eine Folge von Aufgaben überlegen, die andere mit Hilfe von Cubetto lösen müssen.

Variation/Alternativen

In einer weiteren Stunde können ein Rechenspiel oder eine Heldengeschichte programmiert werden. Auch können die Kinder Cubetto zeichnen lassen. Hierzu wird mit Gummiband ein Filzstift an Cubetto befestigt und sein Weg programmiert. Cubetto fährt nun über ein Blatt Papier, auf dem das Raster mit Bleistift aufgemalt ist – die Zeichnung entsteht. Die Kinder malen anschließend ihre Erfahrungen mit Cubetto. In einer gemeinsamen Einheit versuchen sie zu erklären, was ein Algorithmus ist – eine Sequenz, in der bestimmte Anweisungen in einer bestimmten Reihenfolge ‚abgearbeitet‘ werden. Sie lernen, dass in ihrem Alltag viele Algorithmen vorkommen, z. B. an einer Fußgängerampel oder selbst beim Zähneputzen. Auch ist ein Rezept, z. B. für Kekse, ein Algorithmus, also eine genaue Anleitung, die Schritt für Schritt durchgeführt wird mit dem Ziel, zum Schluss leckere Kekse essen zu können – genauso wie Cubetto seinen Weg Schritt für Schritt gefahren ist, um ans Ziel zu kommen. Dann ist seine Aufgabe gelöst.

*Noch ein Tipp: Cubetto lässt sich auf jedem beliebigen Spielfeld mit Kästchen von 15*15cm bewegen. Das Gestalten einer eigenen Welt kann als Anknüpfung an das jeweils passende Unterrichtsthema erfolgen. Auch selbstgebastelte oder gesammelte Gegenstände können in die Szenarien eingebaut werden.*



6.1 Einleitung

Selbst wenn Sie von den Potenzialen von Spielen überzeugt sind und diese am liebsten direkt in Ihrer Arbeit einsetzen würden, stehen Sie eventuell vor organisatorischen und bürokratischen Hürden. Gibt es vielleicht Konflikte mit dem Jugendschutz, wenn Sie Spiele in Ihrer Einrichtung zeigen? Fehlt Ihnen die technische Ausstattung, um gemeinsam mit Ihren Schüler*innen Spielerlebnisse zu teilen?

Im folgenden Kapitel werden einige Unsicherheiten aufgegriffen und thematisiert. Darüber hinaus bekommen Sie Ratschläge, wie gängige Spiele-Hardware jugendschutzkonform eingestellt werden kann und wie Sie Videos aus Spielen mitschneiden können, falls Sie nicht auf die nötige Anzahl von Geräten zugreifen können. Sollten Sie weitere Fragen zum praktischen Einsatz von Spielen haben, können Sie sich jederzeit an uns wenden.

6.2 Niedrigschwelliger Einsatz von Games in der Bildung

Die vermeintlich hohen Anforderungen für den Einsatz von digitalen Spielen in der Bildungsarbeit können anfangs abschreckend wirken. Zwar können Unterrichtsstunden auch so konzipiert werden, dass alle Schüler*innen an einem eigenen Computer spielen, allerdings ist dies nicht zwingend notwendig.

Je nach Alter der Kinder und Jugendlichen sowie möglichen Einschränkungen Ihrer Einrichtung kann auch mit dem Konzept „Bring your own device“ gearbeitet werden, sodass alle Schüler*innen verfügbare Hardware von zu Hause mitbringen. Möglicherweise können Sie auch in Ihrer lokalen Bibliothek oder Videothek Konsolen ausleihen oder Geräte von Ihren Schüler*innen leihweise mitbringen lassen. Viele der Methoden können auch gemeinsam im Plenum mit nur einem Exemplar der Spiele-Hardware durchgeführt werden. Dafür eignen sich vor allem narrative bzw. entscheidungsbasierte Spiele, bei denen ein*e Schüler*in die Sequenzen vor der Lerngruppe spielen kann und alle Entscheidungen per Abstimmung gemeinsam getroffen werden.

Sie können auch auf sogenannte Let's Plays oder Spiele-Trailer zurückgreifen, die Sie auf gängigen Videoportalen finden können. Dies erlaubt Ihnen im Vorfeld bei der Vorbereitung, spezifische Szenen herauszugreifen. Alternativ können die Schüler*innen sich diese auch zu Hause als Vorbereitung anschauen, damit direkt im Unterricht mit der konkreten Arbeit am Spiel bzw. Thema begonnen werden kann. In zahlreichen Methoden finden Sie außerdem Anregungen oder alternative Möglichkeiten, digitale Spiele im Unterricht einzusetzen und zu thematisieren.

Autorin:
Carolin Wendt, Stiftung
Digitale Spielekultur

6. Tipps für den Alltag

Das gemeinsame Besprechen von Entstehungskontexten, Jugendschutz oder etwa transmedialen Vergleichen mit Buch und Film sind auch ohne aktives Spielen im Unterricht möglich. Dafür eignen sich zum Beispiel die Methoden *simulierte USK-Prüfsitzung*, *Free-to-play, but Pay-to-win* oder auch *Wer spielt was*.

Welche digitalen Spiele kann ich wie andere Medien (z.B. Filme) in der Bildungsarbeit einsetzen?

Grundsätzlich können je nach Unterrichtsthema und Lehrziel fast alle digitalen Spiele in der Bildungsarbeit eingesetzt werden. Es bedarf nicht zwingend spezifischer Lernspiele. Gerade kommerziell erfolgreiche und bei Jugendlichen meist sehr beliebte Spiele können mit dem richtigen didaktischen Konzept besonderes Potenzial entfalten, weil sie auf inhärentes Interesse bei Ihrer Lerngruppe stoßen.

Beachten Sie dabei aber die Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, die es mittlerweile über das System IARC (International Age Rating Coalition) auch für die meisten Apps gibt. Darüber hinaus obliegt es Ihnen als Pädagog*in, Ihre Schüler*innen dahingehend einzuschätzen, welche Darstellungen und Inhalte sie eventuell überfordern könnten. In einigen Methoden werden Sie dazu spezielle Anregungen und Hilfestellungen finden.

Ein Gastbeitrag von
der Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle



Jugendschutzeinstellungen
Google:



6.3 Einstellungen für den Jugendschutz

Kinder sollten sich beim Umgang mit Smartphone, Spielekonsolen oder PC in einem sicheren Raum bewegen können, sprich ohne Angst vor der Begegnung mit ungeeigneten Inhalten. Hersteller bieten mittlerweile zahlreiche Möglichkeiten, Geräte kindgerecht einzustellen. Die USK arbeitet im Rahmen der *International Age Rating Coalition* (IARC) mit immer mehr Anbietern direkt zusammen, um die von Verpackungen bekannten Alterskennzeichen auch im digitalen Bereich sichtbar zu machen. Je nach System gibt es neben der Festlegung von Altersstufen sogar noch weitere Jugendschutz-Funktionen wie etwa zur Begrenzung von Online-Käufen oder Online-Kommunikation:

Google Play Store

Im Google Play Store kann unter „**Einstellungen > Jugendschutzeinstellungen**“ der gesamte Store nach Altersstufen gefiltert werden. Google ist IARC-Mitglied, entsprechend kümmert sich die USK selbst um die Qualitätskontrolle der Alterskennzeichen im Play Store. Weiterhin besteht die Möglichkeit, über „**Einstellungen > Authentifizierung für Käufe erforderlich**“ festzulegen, dass Online-Käufe stets die Eingabe eines Passworts verlangen.

6. Tipps für den Alltag

Nintendo Switch

Das System für Jugendschutz auf der Nintendo Switch ist besonders sicher und hat dafür sogar ein Gütesiegel der USK erhalten, außerdem ist Nintendo ebenfalls Mitglied von IARC. Unter „**Systemeinstellungen > Altersbeschränkungen**“ lässt sich direkt auf der Konsole auswählen, welche Altersstufe gelten soll und ob etwa Bilder in sozialen Netzen geteilt werden dürfen. Dies kann auf Wunsch auch per App (erhältlich für Android und iOS) ferngesteuert werden. Dort gibt es zusätzlich die Möglichkeit, die Spielzeit des Kindes zu überblicken sowie die tägliche Spielzeit zu begrenzen.

Sony PlayStation 4

Auf der PlayStation 4 können spezielle Kinderkonten angelegt und für jedes Kind einzeln verwaltet werden. Unter „**Einstellungen > Kindersicherung/Familienverwaltung**“ kann man über die Auswahl der passenden Altersstufen hinaus noch mehr Einstellungen vornehmen, etwa ob oder wie viel Geld Kinder für Online-Käufe ausgeben dürfen. Darüber hinaus bietet Sony eine recht genaue Beschränkung der Möglichkeiten zur Online-Kommunikation an.

Microsoft Xbox One

Unter „**Xbox-Taste > Einstellungen > Alle Einstellungen > Konto > Familie**“ bietet auch Microsoft die Möglichkeit zur Anlegung von Kinderkonten. Neben der Einstellung für Altersstufen können auch Ausnahmeregelungen für einzelne Apps festgelegt werden. Durch Microsofts Mitgliedschaft bei IARC übernimmt auch hier die USK die Qualitätskontrolle für die Alterskennzeichen.

Steam (PC)

Steam bietet über „**Einstellungen > Familie > Familienansicht verwalten**“ die Möglichkeit, Einstellungen zur Online-Kommunikation vorzunehmen. Steam erlaubt zwar nicht, nach Alterskennzeichen zu filtern – allerdings lässt sich über „Familienansicht“ individuell festlegen, welche Spiele in der Bibliothek angezeigt und somit gespielt werden können.

Jugendschutzeinstellungen

Nintendo Switch:



Jugendschutzeinstellungen

PlayStation 4:



Jugendschutzeinstellungen

Xbox One:



Jugendschutzeinstellungen

Steam:



Autor:

Stephan Schölzel,
Infocafé Neu-Isenburg

infocafe

wir geben Orientierung in virtuellen Welten
STADT NEU-ISENBURG

6.4 Screencapturing – How to

Wer mit anderen teilen möchte, was er an seinem Computer gemacht hat, steht oft vor einer großen Hürde. Screenshots machen ist einfach, aber ein Video? Was im ersten Moment sehr kompliziert wirkt, ist in Wahrheit fast so einfach wie einen Screenshot zu erstellen. Direkt am Anfang muss man sich für einen von zwei grundlegend verschiedenen Wegen entscheiden: Hardware- oder Software-Lösung. Die Hardware-Lösung benutzt Videoschnittkarten oder „Video Capture Cards“. Diese haben den Vorteil, dass sie im Normalfall lediglich an den Computer angeschlossen werden müssen und sich dann um alles kümmern. Diese können sogar zwischen Konsole und Bildschirm geschlossen werden und sind somit die bevorzugte Lösung, um Mitschnitte von Konsolenspielen zu erstellen. Solche Capture Cards kommen entweder mit eigenem internem Speicher oder werden an eine Festplatte bzw. an ein anderes Speichermedium angeschlossen. Allerdings nehmen solche Karten i. d. R. mit einer festen Einstellung auf; 720p/1080p mit 30-60fps. Ob das ein Problem darstellt, hängt immer davon ab, was man erreichen möchte. Capture Cards gibt es von Herstellern wie AGPtek, AVerMedia, Elgato, Blackmagic oder sogar Razer. Die Kosten liegen je nach Ausstattung zwischen 60 und 200€.

Bei der Softwarelösung gibt es noch mal eine kleine Unterscheidung, wie aufgenommen werden soll: Soll das Spiel direkt aufgenommen werden (wie z. B. bei der Software Fraps) oder soll das Bild, das dem Benutzer auf dem Monitor angezeigt wird, aufgenommen werden (wie z. B. bei der Software OBS Studio)?

Im professionellen Kontext wird eher auf Software wie Fraps gesetzt, das etwa 30€ kostet. Solch Software funktioniert i. d. R. sehr zuverlässig mit gleichbleibend hoher Qualität.

Die wohl verbreitetste Alternative dazu ist OBS Studio (Open Broadcaster Software). Diese zeichnet direkt auf, was der Nutzende auf seinem Computer dargestellt bekommt. OBS Studio bringt diverse Vorteile für die ersten Schritte bis hin zum semi-professionellen Einsatz bei der Verwendung in Projekten. Die Software ist kostenlos und für Windows, Mac OS und Linux verfügbar. Es gibt natürlich eine Vielzahl von anderen, kostenlosen sowie kostenpflichtigen Softwarelösungen. Die beiden genannten sind lediglich die verbreitetsten Vertreter ihrer jeweiligen Art.

Verwendung von Software am Beispiel von OBS

Die grundlegende Verwendung von Screencapturing-Software unterscheidet sich zwischen den verschiedenen Anbietern kaum, daher gehen wir diese anhand des Beispiels von OBS durch. Hierfür ist es sinnvoll, wenn man OBS parallel dazu geöffnet hat. Die Software beinhaltet in der aktuellen

Die Software ist hier erhältlich:



6. Tipps für den Alltag

Version zudem einen sehr hilfreichen Assistenten, der es fast unmöglich macht, falsche Einstellungen zu setzen.

Die Voreinstellungen

OBS ist keine Aufnahmesoftware im eigentlichen Sinn, sondern eine Broadcasting Software, sprich: die Hauptfunktion ist es, auf Plattformen wie Twitch.tv oder YouTube live zu streamen. In den „Broadcast Einstellungen“ der Software kann jedoch der Modus auf „Nur Dateiausgabe“ geändert werden. Dann funktioniert OBS wie eine normale Screenshot-Software.

In nahezu allen Fällen sollte man in der Auflösung aufnehmen, die man auf dem Computer bzw. der Konsole tatsächlich darstellt (720p bis 1080p). Die Framerate sollte mindestens bei 30 liegen (29,5) und 60 nicht überschreiten. Das hat zwei Gründe: Erstens werden die Aufnahme Dateien mit höheren Auflösungen und Framerates exponentiell größer und eine 4k-Aufnahme mit 120 fps füllt sehr schnell eine Festplatte. Zweitens ist es rein technisch so, dass die meisten Nutzer nicht mehr als 60 fps und 1080*1920 Pixel auf Ihrem Monitor angezeigt bekommen können – und das sieht schon ziemlich gut aus.

Letzte Vorbereitung

Wer die Möglichkeit hat, mit zwei Monitoren zu arbeiten, dem wird dies nahegelegt. Es ist sehr nützlich auf einem zweiten Monitor zu kontrollieren, was man tatsächlich aufnimmt. Zwingend notwendig ist dies jedoch nicht. Anders sieht es mit „Hotkeys“ aus, also Tastenkürzel zum Starten und Stoppen der Aufnahme. Diese findet man in der Regel unter einem Menüpunkt, der „Hotkeys“ heißt.

In OBS muss eine Szene mit Quellen angelegt werden, damit die Software weiß, was sie aufnehmen soll. Zum Beispiel kann man sagen „Nehme das Programm XYZ“, „Inhalt des Fensters XYZ“ oder einfach „Nehme alles auf dem Monitor auf“. Man kann in OBS jederzeit in der Aufnahme zwischen den Szenen wechseln (via Hotkey). Man kann also vom Spiel zum Browser wechseln, um etwas nachzuschauen oder das Overlay zu ändern. Eine Szene kann sich aus vielen verschiedenen Quellen zusammensetzen, zum Beispiel der Bildschirmaufnahme des Spiels, überlagert von der Videoaufnahme der Webcam als „Facecam“ und einem Bild, das um die Webcam-Aufnahmen einen Rahmen setzt.

Im Prinzip kann man dann direkt starten, den Hotkey für die Aufnahme drücken und sein erstes Video aufnehmen.

Zudem ist das Hinzufügen von Kameras, Webcams, Standbildern, Overlays etc. möglich. OBS Studio macht durch diese ganzen Funktionen sogar relativ viele Schritte der Postproduktion überflüssig.



Ein Overlay ist alles, was „über dem Video“ eingeblendet wird. Dies sieht man oft bei Streamern auf Twitch.tv, welche ihre Follower/Subscriber Informationen sowie ihre Sponsoren als „Overlay“ im Stream haben.

Wer spielt was?

Arbeitsblatt 1: Lieblingsspiele, Klassiker und Flops

Aufgabe: Fülle bitte folgendes Blatt in Ruhe aus und gebe es anschließend ab.

Neben Alter und Geschlecht werden keine weiteren persönlichen Angaben erfragt. Du bleibst anonym und kannst entsprechend auch Spiele angeben, die laut § JuSchG nicht für Dein Alter geeignet sind.

Alter _____ Geschlecht _____

Ich spiele mehr: (Bitte nur eins ankreuzen) alleine mit Freunden

Ich spiele mehr: (Bitte nur eins ankreuzen) an einer Konsole dem PC mobil*

*Mit „mobil“ sind alle Arten von mobilen Spielkonsolen wie Nintendo DS etc., Tablets oder Smartphones gemeint.

Aufgabe 1.

Nenne maximal drei Deiner aktuellen **Liebings-Games**.

Nenne hier nur digitale Spiele. Es ist egal, ob Du die Spiele auf einer Spielkonsole, dem PC, einem Tablet oder einem Smartphone spielst.

1. _____

2. _____

3. _____

Aufgabe 2.

Was ist für Dich das **beste Game aller Zeiten**?

Oder anders gefragt, welches Spiel (mitsamt passender Hardware, endlosem Strom **aber ohne** benötigte Onlineverbindung) würdest Du mit auf eine einsame Insel nehmen?

1. _____

Aufgabe 3.

Gesucht wird hier Dein persönlicher Greatest-Game-Flop (aller Zeiten).

Nenne das Game, welches Du eindeutig am **nervigsten und überflüssigsten** findest.

1. _____

Aufgabe 4.

Nenne maximal drei **analoge** Spiele, die Du selber immer wieder gerne spielst oder bei passender Gelegenheit wieder einmal spielen würdest.

1. _____

2. _____

3. _____





Vielen Dank!

Sieben besorgte Elternfragen

Wie lange darf mein Kind am Computer spielen oder fernsehen?



  **Gewalthaltige Spiele und Filme machen aggressiv, oder?**

Das beweisen  doch alle Studien...

Gibt es Computerspiele, in denen meine Kinder etwas Sinnvolles lernen?

Wie kann ich meine Kinder vor problematischen Inhalten in Games, in Filmen und im Internet am besten schützen?



Bei unserem Sohn dreht sich alles um den Computer - der ist richtig abhängig! Sollen wir mal einfach den Stecker ziehen?



Ab welchem Alter soll mein Kind ein eigenes Handy / Smartphone bekommen?



Ab welchem Alter sind welche Medien + Inhalte zu empfehlen?



Physikexperimente mit Portal 2

Überprüfe mithilfe eines selbstgebauten Experiments in *Portal 2 Puzzle Maker*, wie lange ein Würfel braucht, um auf den Boden zu fallen. Teste dies aus verschiedenen Höhen.

Höhe (Spiel-Einheiten)	Zeit (s)	Schwerkraft (u/s^2)

Die durchschnittliche Schwerkraft im Spiel beträgt:

Die simulierte USK-Prüfsitzung (1/3)

Im Folgenden finden Sie einen Auszug aus den Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, die für die simulierte Prüfsitzung herangezogen werden können:

„4. Aspekte der Wirkungsmacht

4.1. Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee

Sowohl die visuelle als auch die akustische Umsetzung einer Spielidee sind wesentliche Aspekte in Bezug auf eine Bewertung von Spielangeboten unter Jugendschutzaspekten.

Hierbei spielt vor allem die Realitätsnähe der Darstellung eine entscheidende Rolle. Realistisch kann das gesamte Setting sein, wenn sich die Spielegrafik an die Realität anlehnt oder versucht, diese nachzubilden. Das ist von gänzlich abstrakten oder fantastischen Settings eher nicht zu erwarten. Ein realistisch anmutendes Setting kann gleichzeitig eine gewisse Jugendaffinität aufweisen, welche bei der Bewertung berücksichtigt werden muss: vor allem Darstellungen von Gewalthandlungen, -einwirkungen und -folgen sind ebenfalls dann kritischer zu beurteilen, wenn sie aufgrund ihrer konkreten Ausgestaltung als glaubwürdig, detailliert und/oder realitätsnah vermittelt werden.

4.2. Gameplay

Das Verständnis des Gameplay ist eine Grundvoraussetzung, um die Zusammenhänge von Wirkungsfaktoren des gesamten Spielangebots abwägen zu können. Welchem Genre entspricht das konkrete Gameplay? Welche Aufgaben werden dem Spieler gestellt? Unter welchen spielinternen Voraussetzungen gilt es, Problemlösungen zu finden, Hindernisse zu beseitigen, Figuren zu attackieren und zu besiegen? Was muss getan werden, um erfolgreich zu sein? Wie sieht das Belohnungssystem aus? Hier bekommen alle Aspekte der Handlungsanforderung Relevanz. Das Gameplay betrifft auch den zu bewältigenden Aufbau des Spiels (linear, open world) und den sich dabei vermittelnden Handlungsdruck. Weitere relevante Faktoren sind Aufgabenstellungen und Missionen innerhalb der Spielgeschichte: Auf welche Weise können Spielziele gelöst werden? Gibt es gewaltfreie Möglichkeiten? Wenn Spielziele wahlweise auch gewaltfrei erreicht werden können (z.B. Schleichen, Kommunikation, unentdecktes Infiltrieren), so kann dies in Bezug auf die Wirkungsmacht eines Spiels relativierend sein. Weiterhin gilt es festzustellen, wie das eigentliche Spielziel und die einzelnen Spieldaufgaben gesetzt sind, z.B. ist es von Bedeutung, welche Rolle der Spieler mit der Steuerung seiner Spielfigur übernimmt: Ist es die Seite des Guten oder des Bösen, vermischen sich diese Seiten, werden virtuelle Handlungen verlangt, die im realen Leben als kriminell gelten oder kann/muss der Spieler die eigene Spielfigur so steuern, dass dadurch am Spielgeschehen Unbeteiligte ohne Sanktionen angegriffen werden? Die Auflistungen von Leistungen wie sogenannte Achievements oder Trophies, Kommentare der eigenen oder der computergesteuerten Figuren in der Spielwelt oder die Gewichtung und Ausrichtung der einzelnen Spielelemente sind in die Bewertung mit einzubeziehen. Ebenso kann es Relevanz haben, ob das Steuern der Spielfigur einen besonderen körperlichen Einsatz beispielsweise über bestimmte Eingabegeräte/Controller erfordert, der zur erhöhten Identifikation mit einer konkreten Spielhandlung beitragen kann.

„Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele. Berlin, 2016.“

Die simulierte USK-Prüfsitzung (2/3)

4.3. Atmosphäre

Der Aspekt Atmosphäre umschreibt die Stimmung, die sich während des Spiels einstellt. Sie charakterisiert im Kern die Vermittlung des Erlebnisangebots insgesamt. Festzustellen ist, mit welchen gestalterischen Mitteln das Programm eine spezifische Stimmung erreicht. Unterschiedliche Aspekte können gleichzeitig für die vorherrschende Atmosphäre in einem Spiel verantwortlich sein: das allgemeine Spielthema, die präsent gehaltene Storyline, die Glaubwürdigkeit des Settings, der Immersionsgrad, die Soundeffekte und Musikkulisse, die sprachliche Umsetzung, eine mögliche Jugendaffinität, der Spannungsbogen, das Angstpotenzial (beispielsweise durch gezielt gesetzte Schockmomente) oder auch die Rasanz des Spielverlaufs und die Perspektive, aus der die Spielfigur gesteuert wird. Je dichter sich eine kämpferische oder auch aggressive Atmosphäre innerhalb eines Spielangebotes vermittelt, desto eher wird eine mögliche Überforderung oder Ängstigung oder auch Störung befürchtet und eine höhere Alterseinstufung ist wahrscheinlich. Der eigentliche Spielreiz und das Identifikationspotenzial müssen dabei festgestellt und bewertet werden.

Hier sind an die Realität angelehnte glaubwürdige Umgebungen eher dazu geeignet, eine mögliche Beeinträchtigung zu konstatieren als abstrakte oder fantastische Szenarien.

4.4. Realismus

Je mehr sich die Spielwelt an reale Orte und Ereignisse annähert, desto höher ist der Realitätsgrad. Auch wenn diese Orte nicht oder nur mit Fantasienamen benannt sind, so ist die Parallele und Nähe zu den nachempfundenen Orten ausschlaggebend. An tatsächlichen Konflikten orientierte Begebenheiten oder Schlachten können ebenfalls Realitätsnähe aufweisen. Sie bilden jedoch im Regelfall nicht die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen ab. Dies ist dagegen bei Settings gegeben, die dem alltäglichen Leben von Kindern oder Jugendlichen entsprechen. Beispiele hierfür wären Szenarien, die Schulen, Wohngebiete, Einkaufszentren, Wohnheime, Clubs u.Ä. nachbilden. Eine solche Nähe zur Realität oder Lebenswirklichkeit von Kindern oder Jugendlichen muss bei der Bewertung berücksichtigt werden, insbesondere wenn Gewalthandlungen in den Vordergrund des Gameplays rücken.

4.5. Glaubwürdigkeit

Die Glaubwürdigkeit einer Spielfigur, einer Umgebung oder einer Spielhandlung vermittelt sich durch die Gesamtstimmung, die erzählerische Dichte des Spielangebots sowie die gestalterischen und funktionalen Ausdrucksmittel des Gameplays. Dazu zählen beispielsweise glaubhafte Bewegungsabläufe der Figuren oder eindeutige Feedback-Elemente für den Spieler. Das Zusammenspiel der verschiedenen Faktoren für die Glaubwürdigkeit eines Spiels kann eine Distanzierung schwermachen, da das Spielerlebnis in sich stimmig und schlüssig wirken kann und somit ein höherer Immersionsgrad beim Spieler anzunehmen ist. Daraus folgt nicht zwingend eine Entwicklungsbeeinträchtigung. Im Zusammenhang mit jugendschutzrelevanten Szenarien muss die Immersion in der Bewertung jedoch in jedem Fall Beachtung finden. Die Aspekte Realitätsnähe und Menschenähnlichkeit müssen dabei nicht notwendig die entscheidende Rolle spielen, stehen aber oft in direktem Zusammenhang mit diesen Überlegungen.

4.6. Menschenähnlichkeit

Sind die im gewalthaltigen Spiel auftretenden Opponenten oder handelnden Charaktere überwiegend menschlich gestaltet, so hat dies Konsequenzen für die Bewertung. Denn es ist davon auszugehen, dass menschenähnliche Charaktere ein höheres Identifikationspotenzial mit den Spielhandlungen bieten und somit Parallelen zu der eigenen Lebenswirklichkeit eher nahegelegt werden, als das beim Spiel mit nichtmenschlich gestalteten Figuren der Fall ist. Die Menschenähnlichkeit bestimmt sich hierbei nicht nur dadurch, wie realitätsnah die Figuren in ihrer äußeren Gestaltung einem echten Menschen nachempfunden wurden, sondern sie ist auch durch andere Faktoren wie das animierte Verhalten von Figuren und ihre Individualität bestimmt. Somit können auch fantastische Figuren wie beispielsweise Aliens oder Monster menschenähnlich wirken, wenn sie sich durch audiovisuelle Ausdrucksmittel als menschenähnlich vermitteln. Dies kann auch dann gelten, wenn gegnerische Spielfiguren in der Story ausdrücklich als nichtmenschliche Wesen eingeführt wurden und im Spielverlauf dennoch die Assoziation „menschlich“ nahelegen. Ein wichtiges Indiz dafür ist die Gestaltung einer Leidensfähigkeit der Spielfiguren. Da es sich auch bei Tieren um leidensfähige Wesen handelt, ist das virtuelle Verletzen und Töten von Figuren in Tiergestalt bei der Bewertung mit zu berücksichtigen. Die vorliegende Begriffsbestimmung reicht damit weiter als der strafrechtliche Begriff der Menschenähnlichkeit. Denn bei verbotenen Gewaltdarstellungen (§131 StGB) bestimmt sich die Ähnlichkeit mit dem Menschen allein nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Figur.

4.7. Jugendaffinität und Identifikationspotenzial

Eine Jugendaffinität liegt vor, wenn Inhalte oder Figuren thematisiert werden, die gerade in der Jugendkultur oder in der Lebenswirklichkeit Jugendlicher eine zentrale Rolle spielen. Auch die Auswahl der Musik, Kleidung, Accessoires oder das Verhalten und die Sprache der handelnden Figuren können eine Jugendaffinität aufweisen. Form und Gestaltung orientieren sich an angenommenen Interessen Minderjähriger. Damit fällt es jüngeren Spielern leichter, eine Identifikation mit dem Spiel bzw. den Figuren herzustellen. Eine festgestellte Jugendaffinität kann ausschlaggebend für eine höhere Einstufung sein, wenn in dieser Weise nicht nur Identifikationsangebote, sondern Vorbildervermittelt werden, die für die Entwicklung und Erziehung von Minderjährigen zu Gemeinschaftsfähigkeit und Eigenverantwortung als abträglich bewertet werden. Dazu gehört beispielsweise die Befürchtung eines Nachahmens von Verhalten zur Lösung von Konflikten.

Die simulierte USK-Prüfsitzung (3/3)

4.8. Handlungsdruck

Wenn der Spieler durch die zeitliche Eingrenzung einer Spielaufgabe, ein permanent hohes Gegneraufkommen oder eine durchweg rasante Spielgeschwindigkeit zum schnellen Handeln gezwungen wird, so kann dieser Stressfaktor als sich vermittelnder Handlungsdruck in die Bewertung einfließen. Je höher die Anforderungen an Schnelligkeit und Koordinationsfähigkeit sind, desto eher wird eine zu geringe Distanzmöglichkeit zum Spielgeschehen angenommen. Insbesondere bei Spielen im Kinderbereich kann das Kriterium des Handlungsdrucks für die konkrete Höhe der Alterseinstufung in den Vordergrund der Bewertung treten.

4.9. Gewalt

Für die Bewertung ist der inhaltliche Kontext (Verortung in Zeit und Raum) und die Art von Gewalt gemäß der Genretypik zu berücksichtigen sowie die Feststellung ob – und, wenn ja, wodurch – Gewaltanwendung als einziges Mittel der Konfliktlösung erscheint. Auch ob sie legitimiert scheint und belohnt wird, ist dabei von Bedeutung. Ebenfalls zu berücksichtigen ist eine eventuelle mediale Sinnggebung gewalthaltiger Inhalte beispielsweise durch festgestellte Problematisierung, Bagatellisierung oder Idealisierung. Bei der Bewertung der Wirkungsmacht von Gewaltdarstellungen spielt die Visualisierung und dabei vor allem die Treffvisualisierung eine zentrale Rolle. Diese kann in verschiedenen Grafikstilen umgesetzt sein, die von comichaft abstrakt bis zu realitätsnah reichen. Sind die Folgen der Gewalthandlungen detailliert umgesetzt und beinhalten dabei die Darstellung von Blut, Verletzungsfolgen (z.B. Wunden, Verbrennungen, akustische Umsetzung von Knochenbrüchen usw.) oder gar die Möglichkeit, Gliedmaßen von Gegnerfiguren abzutrennen bzw. vergleichbar drastische Visualisierungen, so ist dies im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung oder sogar Gefährdung von besonderer Bedeutung.

4.10. Krieg

Krieg wird als Thematik für Spielideen und -handlungen auf unterschiedlichste Weise auch in Computerspielen umgesetzt. Dies reicht von der Umsetzung von Brettspielen über Strategiespiele bis hin zu Shootern. Für die Bewertung ist wichtig, ob sich bereits durch das Spielthema oder erst durch die konkrete grafische Umsetzung der Spielidee eine beeinträchtigende Wirkung auf den Spieler vermittelt. In militärischen Strategiespielen sind logistische, strategische und taktische Überlegungen zum Einsatz des vorhandenen Pools an Kampfseinheiten, Waffen, Ausrüstungen, Zeiten und Orten die Mittel zur Konfliktlösung. In militärischen Simulationen steht die technische Ausführung der geplanten Aktion im Mittelpunkt, indem technisches Kriegsgerät angemessen bedient werden muss. Die grafische Ebene bleibt meistens abstrakt oder symbolisch. Spielmotiv bei militärischen Strategiespielen ist vor allem die Vorwegnahme des eigentlichen kriegerischen Geschehens im Kopf bzw. das Nachvollziehen strategischer und taktischer Schlachtenabläufe. Je symbolhafter, abstrakter das Konfliktmuster ist oder nur auf die technische Seite der Lösung des gesetzten Konflikts bezogen, desto mehr muss abgewogen werden, ob Hintergrundstory und Spielidee „Krieg“ Wirkungsmacht entfalten können. Je realer das politische Konfliktmuster, die zum Einsatz kommenden Waffen, akustische Umsetzungen von Schlachten oder auch personifizierbare Akteure sind, desto eher sind Beeinträchtigungen oder sogar Gefährdungen anzunehmen. Auch ein direkter Bezug auf ein aktuelles oder historisches reales Kriegsszenario in einem glaubwürdig umgesetzten audiovisuellen Rahmen (z.B. die Umsetzung in einem First-Person-Shooter mit besonderer Nähe zum Geschehen) ist bei der Bewertung zu berücksichtigen. Dies gilt insbesondere bei einer dichten Kampfatmosphäre und hohem Immersionsgrad.

4.11. Angst und Bedrohung

Gerade bei Angeboten, die auf Kinder abzielen, darf eine anhaltende Spannung und beunruhigende Atmosphäre nicht zu Überregung oder nachhaltiger Ängstigung führen. Es ist zu prüfen, ob die möglicherweise ängstigenden Momente oder die Passagen, in der sich eine Bedrohungssituation auf den Spieler übertragen kann, von entspannenden Passagen ausgeglichen werden oder das Spielgeschehen durchweg düster und beklemmend gestaltet ist. Distanzierende Elemente müssen ausreichend Abstand zum Geschehen schaffen, um das Angebot durch die jeweilige Altersgruppe eindeutig kognitiv und emotional rahmen zu können.

4.12. Sexualität

Die Darstellung von Nacktheit muss im Kontext des konkreten Spiels bewertet werden. Sexuell geprägte Darstellungen mit sexuellen Referenzen sind generell mit einer Altersbeschränkung zu versehen. Sexualisierte Sprache sowie entsprechende Gesten und Anspielungen sind ebenfalls jugendschutzrelevant und damit in die Bewertung einzubeziehen. Bei sexuellen Darstellungen unterhalb der strafrechtlichen Grenze zur Pornografie sind sowohl die grafische Darstellung als auch der Kontext zu berücksichtigen.

4.13. Diskriminierung

Bildlich oder textlich sowie im Kontext zu findende Hinweise auf eine Diskriminierung sind generell bei der Frage nach einer Kennzeichnung zu berücksichtigen und können im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung auch für ältere Jugendliche besondere Bedeutung erlangen. Werden Hinweise auf eine Herabwürdigung von Bevölkerungsteilen oder Einzelpersonen wegen ihrer Zugehörigkeit zu einer solchen Gruppe vor sexistischem, rassistischem, religiösem oder anderweitig schwer diskriminierendem Hintergrund in einem Spielangebot festgestellt, so kann zudem der Straftatbestand der Volksverhetzung (§ 130 StGB) erfüllt sein.

[...]

Herausforderung Multiplayer (1/2)

Im Folgenden finden Sie Kurzbeschreibungen einer Auswahl von Spielen, die sich gut für den Einsatz in dieser Methode eignen. Sie lässt sich auch mit zahlreichen anderen Mehrspieler-Titeln anwenden, weshalb die Aufzählung nur als Anregung zu verstehen ist.

1. 12 orbits

Spieler*innen:	2–12 (an einem Gerät)
USK:	ab 0 Jahren
Plattform:	Android/iOS, PC (Windows/Mac/Linux)
Dauer:	ab 5 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Russisch, Spanisch und weitere
Website:	12orbits.de
Besonderheit:	Unterstützt One Switch Controller (und auch Tanzmatten) und besitzt zusätzlich einen speziellen Modus für Farbenblinde

Im Local-Multiplayer-Spiel 12 orbits (Roman Uhlig, 2017) versuchen bis zu zwölf Spieler*innen gleichzeitig an einem Gerät (Tablet, Smartphone oder Computer) herumfliegende Kugeln per Kollision einzufärben und in verschiedenen Spielmodi, in Einzelarbeit oder in Teams, zum Sieg zu schubsen. Die Steuerung ist simpel, denn sie erfolgt über nur einen Button. Ein spezieller Modus für Farbenblinde berücksichtigt zudem weitere besondere Bedürfnisse von Spielenden. Die Kugeln fliegen solange autonom im Spielfeld umher, bis sie mit dem Schwung aus der Umrundung eines Orbits zur gezielten Richtungsänderung veranlasst werden.

12 orbits eignet sich für zwischendurch oder als Turnierspiel beispielsweise am ersten Abend eines Gamescamps. Es eine gute Wahl für Jung und Alt, für Gamer*innen mit viel oder wenig Spielerfahrung und für viele inklusive Angebote. Das Spiel wird vom Entwickler Roman Uhlig für öffentliche Institutionen (z.B. Jugendzentren, Schulen, Bibliotheken) kostenlos zur Verfügung gestellt.

2. Lovers in a Dangerous Spacetime

Spieler*innen:	max. 4
USK:	ab 12 Jahren
Plattform:	PC (Windows/Mac), PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch
Dauer:	ab 15 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Französisch und 13 weitere
Website:	loversinadangerousspacetime.com

Lovers in a Dangerous Spacetime ist ein Weltraumshooter, in dem bis zu vier Spieler*innen gemeinsam ein Raumschiff steuern müssen, um es erfolgreich durch den riesigen Weltraum zu navigieren, Gefahren zu umfliegen oder zu beseitigen und entführte Weltraumhäschen vor den bösen Mächten der Anti-Liebe zu retten. Die Mitspielenden können frei entscheiden, welchen Posten sie im Raumschiff besetzen: Steuer, Schild, Kartennavigation oder eine der Kanonen. Da das Schiff über mehr zu besetzende Plätze als Crew-Mitglieder verfügt, müssen diese nach Bedarf hin- und herwechseln und sich untereinander verständigen – und das in zum Teil hektischen Situationen, die schnelles Handeln erfordern.

Das Spiel eignet sich daher sehr gut, um die Kommunikation in einer Gruppe zu üben und ggf. gemeinsam Regeln für den Umgang miteinander festzulegen. Durch die niedliche Grafik und die abstrakte Darstellung von Gewalt ist Lovers in a Dangerous Spacetime prinzipiell auch für Kinder geeignet; da der Schwierigkeitsgrad aber recht schnell steigt, könnten jüngere oder ungeübte Spieler*innen überfordert sein

Herausforderung Multiplayer (2/2)

3. Octodad: Dadliest Catch

Spieler*innen:	max. 4
USK:	Ab 6 Jahren
Plattform:	Android/iOS, PC (Windows/Mac), Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch
Dauer:	ab 20 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Französisch und 14 weitere
Website:	octodadgame.com
Besonderheit:	Mehrere Spieler*innen steuern gleichzeitig eine Spielfigur.

Das Leben eines Oktopus‘ ist ziemlich kompliziert – zumindest, wenn er versucht, sich als Mensch auszugeben. In Octodad: Dadliest Catch schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle eines Familienvaters, der mit seiner Gattin und zwei Kindern in einem idyllischen Einfamilienhaus wohnt, aber eben anstatt über Arme und Beine über Tentakel verfügt. Diese müssen kooperativ von bis zu vier Spieler*innen gesteuert werden, wobei jede*r nur einen „Arm“ oder ein „Bein“ übernimmt. Entsprechend wichtig ist es, koordiniert vorzugehen und sich abzusprechen, denn wenn ein Bein nach links und das andere nach rechts steuert, ist Chaos vorprogrammiert – und die Gefahr, von der Familie oder Geheimagenten enttarnt und in ein Aquarium gesteckt zu werden, steigt.

Octodad: Dadliest Catch ist ein unterhaltsames und zugleich forderndes Spiel, denn die ungewöhnliche 4-Spieler*innen-Steuerung erfordert Eingewöhnung und kommunikatives Geschick. Wegen seines netten Humors und der niedlichen Inszenierung ist das Spiel trotzdem durchaus schon für jüngere Jugendliche geeignet. Dank der relativ einfachen Bedienung über Maus und Tastatur oder ein Gamepad können auch Jugendliche mit wenig Spielerfahrung mitmachen.

4. TowerFall: Ascension

Spieler*innen:	max. 4
USK:	Ab 6 Jahren (Deskriptor: Abstrakte Gewalt)
Plattform:	Android, PC (Windows/Mac/Linux), PlayStation Vita, Xbox One, Wii U, Ouya
Dauer:	ab 10 Minuten
Sprachen:	Englisch
Website:	towerfall-game.com

In TowerFall Ascension bekämpfen sich bis zu vier Spieler*innen gleichzeitig in einer Arena mit Pfeil und Bogen und wer zuletzt noch steht, gewinnt. Was zunächst simpel klingt, ist in Wirklichkeit recht chaotisch und fordernd, da es schwierig ist, bei drei gleichzeitig kämpfenden Gegner*innen den Überblick zu bewahren. Wer sich dennoch nach zusätzlichen Herausforderungen sehnt, kann vor jedem Match zusätzliche Handicaps wie Arenen mit Fallen, computergesteuerte Gegner*innen oder zufallsgenerierte Spezialpfeile einstellen, die zum Beispiel beim Aufprall explodieren oder giftige Ranken hinterlassen.

Dank der Pixel-Grafik und des insgesamt hohen Abstraktionsgrades steht nicht die Gewalt, sondern das Geschick der Spieler*innen im Vordergrund: Sie müssen ihre Widersacher*innen im Auge behalten, auf ihre wertvollen Pfeile achtgeben (denn diese sind in ihrer Anzahl begrenzt und können nur mit hohem Risiko wieder eingesammelt werden), Schätze bergen und gegebenenfalls weiteren Gefahren ausweichen. Trotz seines Grundprinzips „leicht zu erlernen, schwer zu meistern“ eignet sich TowerFall: Ascension daher eher für erfahrenere Spieler*innen.

5. Snipperclips

Spieler*innen:	max. 4
USK:	ab 0 Jahren
Plattform:	Nintendo Switch
Dauer:	ab 5 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Französisch und 4 weitere
Website:	nintendo.de

Snipperclips ist ein Spiel für die Nintendo Switch, in dem kooperativ Rätsel gelöst werden – allerdings auf sehr ungewöhnliche Weise: Die Spieler*innen steuern die beiden Papierfiguren Snip und Clip und müssen sich gegenseitig zuschneiden, um ihre Form zu verändern und so zum Beispiel Gegenstände transportieren zu können. Dies geschieht ganz einfach, in dem eine Figur auf die andere zuläuft und, sobald die beiden sich überlappen, per Knopfdruck ein Stück abschneidet. Da sich die Körper von Snip und Clip frei rotieren lassen, ist es so möglich, ganz unterschiedliche Formen zu erschaffen.

Aufgrund der einfachen Steuerung und der kunterbunten, niedlichen Grafik kann Snipperclips auch schon von kleineren Kindern gespielt werden, zugleich werden die Rätsel aber von Level zu Level fordernder, sodass auch Erwachsene sich nicht langweilen. Da maximal zwei Personen gleichzeitig spielen können, eignet sich dieser Titel eher für kleinere Gruppen.

Moral im Krieg

Krieg ist ein vielfach präsent Thema in digitalen Spielen. Zumeist greifen Spieler*innen mit bis an die Zähne bewaffneten Figuren aktiv in das Kampfgeschehen ein und streiten für die Ziele einer beteiligten Kriegspartei. This War of Mine – in der Presse vielfach auch als „Anti-Kriegsspiel“ bezeichnet – geht hier einen anderen Weg.

Spielverlauf und ethische Relevanz: Im Spielverlauf gibt es je nach Tageszeit unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Bei Nacht wird die Umgebung erkundet und nach brauchbaren Objekten abgesucht, tagsüber hält sich die Gruppe im eigenen Unterschlupf auf und nutzt die Ressourcen, die zuvor gefunden oder erbeutet wurden, u.a. Nahrungsmittel, Medikamente, Baumaterialien und Bücher. Dabei müssen an verschiedenen Stellen im Spiel moralische Entscheidungen getroffen werden. Beispielsweise klopfen in unregelmäßigen Zeitabständen andere Menschen an die Tür und bitten um Hilfe. Konzentrieren wir uns nun auf unser eigenes Überleben, oder tasten wir unsere äußerst knappen materiellen und personellen Ressourcen an bzw. setzen unsere Spielfiguren den draußen drohenden Gefahren aus? Immer wieder entstehen solche dilemmatischen Entscheidungssituationen, deren Folgen in der Regel nicht eindeutig absehbar sind und aus denen es keinen eindeutig richtigen Ausweg gibt. Auch auf den nächtlichen Streifzügen haben Spielende die Wahl: Möglichst geräuschlos Gegend und Gebäude erkunden und dabei allen Menschen ausweichen? Oder mit gezogener Waffe die offene Konfrontation suchen? Nur solche Gegenstände mitnehmen, die für andere mutmaßlich ohne Bedeutung sind? Oder auch als „Privatbesitz“ gekennzeichnete, für das Erreichen der Spielziele ungemein wertvolle Objekte stehlen? Prioritäten müssen auch innerhalb der Gruppe bei der Bedürfniserfüllung der einzelnen Spielfiguren gesetzt werden, so dass sich die Spielenden verantwortlich dafür zeichnen, einige Spielfiguren erkennbar unter Hunger, Krankheit, Verletzung, Müdigkeit oder Traurigkeit leiden zu lassen, weil ganz einfach die Ressourcen fehlen, um alle zufriedenzustellen. Das Spiel zwingt die Spielenden förmlich, das eigene Vorgehen genauestens zu überdenken und die getroffenen Entscheidungen im Vor- wie im Nachhinein zu reflektieren. Und ständig tauchen dabei die gleichen Fragen auf: Was darf man tun, was nicht? Gelten im Krieg andere moralische Maßstäbe als zu Friedenszeiten? Kann man in einer solchen Extremsituation überhaupt von richtigem bzw. falschem Handeln sprechen?

Pädagogische Einsatzmöglichkeiten: This War of Mine eignet sich hervorragend für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen in verschiedenen Settings. Je nachdem, welche zeitlichen Ressourcen zur Verfügung stehen – die Gesamtspieldauer beträgt in den meisten Fällen etwa vier bis sechs Stunden –, können die Spielenden eine Partie mit dem ersten Tag beginnen, im freien Spiel das Geschehen erkunden und die zufällig generierten Entscheidungssituationen durchleben. Im Spielumfang enthalten ist aber auch ein Editor, der die Vorbereitung eigener Spielsequenzen ermöglicht. Dabei können im Vorhinein z.B. bestimmte Konstellationen aus Spielfiguren und Locations festgelegt werden, die im Spiel vorkommen sollen. Somit lässt sich präzise vorherbestimmen, mit welchen konkreten dilemmatischen Entscheidungssituationen die Spielenden später konfrontiert werden. Ebenfalls variiert und an die Gruppengröße angepasst werden kann der Modus der Entscheidungsfindung. Denkbar sind hier sowohl Abstimmungen aller Beteiligten als auch eine Aufteilung der Gruppe. Dabei fungiert eine Person als Spieler*in, während die anderen eine beratende Rolle einnehmen, so dass möglichst alle Entscheidungen, seien sie nun eher pragmatischer oder eher moralischer Natur, miteinander besprochen und gemeinsam getroffen werden. Je nach Gruppengröße kann auch noch eine dritte Gruppe gebildet werden, die das Spielgeschehen beobachtet und sich dazu Notizen macht, wie die anderen vorgehen. Ein Rollenwechsel nach einer bestimmten Zeit ist hier problemlos durchführbar. Im Anschluss an den Spielprozess reflektieren alle Gruppen aus ihrer Perspektive in einem gemeinsamen Gruppengespräch das Erlebte, insbesondere die im Spielverlauf getroffenen moralischen Entscheidungen und deren Auswirkungen auf den Fortgang des Spielgeschehens, wobei den Jugendlichen genügend Raum für Meinungs- und Gefühlsäußerungen gegeben werden sollte.

Einsatz in der Schule: Kompatibel mit schulischem Unterricht ist This War of Mine zum einen aufgrund der anpassbaren Zeitstruktur, zum anderen weil die Spielinhalte an das Curriculum verschiedener Fächer anschlussfähig sind. So verweisen u.a. die Eigennamen der Orte und Figuren – wenngleich das Setting des Spiels fiktiv ist – auf eine sehr reale Situation: die Jugoslawienkriege der 1990er-Jahre, womit sich z.B. eine Brücke zum Geschichtsunterricht schlagen ließe. In Sozialwissenschaft/Sozialkunde kann sich an das gemeinsame Spielen eine Diskussion von durch das Spiel aufgeworfenen Themen wie den gesellschaftlichen Folgen bewaffneter Konflikte anschließen, beispielsweise im Hinblick auf die Auswirkungen des Zusammenbruchs ziviler Ordnungsstrukturen auf das Leben und das moralisch-ethische Empfinden der Bevölkerung. Da es in This War of Mine an manchen Stellen zur Erreichung der Spielziele erforderlich sein kann, Gewalt gegen Zivilist*innen anzuwenden, kann eine solche durchaus auch als problematisch zu beurteilende Spielsituation kritisch reflektiert und dabei z.B. das Thema der Gültigkeit von Recht und Gesetz in Kriegszeiten besprochen werden. Für die Fächer Philosophie, Ethik und Religion kann es zum einen spannend sein, sich allgemein mit den ethischen Grundlagen zur Entscheidungsfindung auseinanderzusetzen.

Einsatz in der Jugendarbeit: Auch in der Jugendarbeit kann This War of Mine sinnvoll eingesetzt werden, da es, wie oben beschrieben, einen Zugang zu einer Reihe unterschiedlicher Themen eröffnet. Zusätzlich bietet das Spiel die Möglichkeit einer vergleichsweise als realitätsnahen empathischen Erfahrung der Lebensumstände von Zivilpersonen während eines bewaffneten Konflikts, mit denen Jugendliche vielfach in den Nachrichten konfrontiert werden. Auf diese Weise können z.B. die Ursachen von Flucht und Migration besser nachvollzogen werden.

Pazifismus

Arbeitsblatt 1: Lieblingsspiele, Klassiker und Flops	
Wähle eine der Fragen aus und beantworte sie:	<ol style="list-style-type: none">1. Warum bist du auf die Krabbe gesprungen? (Wenn du selber gespielt hast) Warum wurde auf die Krabbe gesprungen? (Wenn du nicht selber gespielt hast)2. Mit welchen Konsequenzen hast du gerechnet?3. Wie findest du es, dass dieses Verhalten bestraft wurde? Ist die Strafe angemessen?
Antwort:	Antwort auf Frage Nr.
Beantworte folgende Fragen:	<ul style="list-style-type: none">• Warum wird Gewalt in digitalen Spielen (und anderen Medien) so oft als Lösung präsentiert?• Findest du das okay?
Antworten:	
Beantworte folgende Fragen:	<ul style="list-style-type: none">• Welche Alternativen (zur Gewalt) kannst du dir vorstellen?• Warum, meinst du, werden sie vergleichsweise selten genutzt?
Antworten:	
Beantworte folgende Fragen:	<ul style="list-style-type: none">• Warum fühlen sich Spieler*innen nur selten schlecht, wenn sie Gegner*innen/NPCs töten?• Was müsste passieren, damit du dich schlecht fühlst?
Antworten:	

Smartphones

Arbeitsblatt – Interpretieren	
Aufgabe	Gib in eigenen Worten wieder, worum es in den einzelnen Minispielen geht! Was kann man tun, wenn man nicht damit einverstanden ist?
Minispiel 1
Minispiel 2
Minispiel 3
Minispiel 4

Smartphones

Arbeitsblatt – Hörverstehen	
Aufgabe	Schreibe auf, was während der Minispiele gesagt wird!
Minispiel 1
Minispiel 2
Minispiel 3
Minispiel 4

Smartphones

Arbeitsblatt – Übersetzen	
Aufgabe	<p>Übersetze die folgenden Texte in Deutsche! Finde geeignete Überschriften für die verschiedenen Minispiele!</p>
Minispiel 1	<p>Hello consumer! Thank you for joining us. Let me tell you the story of this phone while I provide you with quality entertainment.</p> <p>Once upon a time, there were minerals resting in the bowels of the earth. One of these minerals, called coltan, is found in most electronic devices. The majority of coltan's world supply is located in the Democratic Republic of the Congo, a country torn by a brutal civil war. The increasing demand of coltan produced a wave of violence and massacres in the Congo. Military groups enslaved prisoners of war, often children, to mine the precious material. Directly or not, we are all involved in this complex illegal traffic.</p> <p>(You didn't meet the goal! Don't pretend you're not complicit!)</p>
Minispiel 2	<p>Like most electronic gadgets, this phone was assembled in China, inside a factory as big as a city. The people working there are constantly subjected to abuse and discrimination. They work in inhumane conditions and are forced into illegal overtime. Over the span of a few months, more than twenty workers committed suicide out of extreme desperation. We addressed this issue by installing suicide prevention nets.</p> <p>(You didn't meet the goal! Don't pretend you're not complicit!)</p>
Minispiel 3	<p>When you purchased this phone, it was new and sexy. You've been waiting for it for months. No evidence of its troubling past was visible. Did you really need it? Of course you did! We invested a lot of money to instill this desire in you. You were looking for something that could signal your status, your dynamic lifestyle, your unique personality. Just like everyone else.</p> <p>(You didn't meet the goal! Don't pretend you're not complicit!)</p>
Minispiel 4	<p>Soon, we'll introduce a new model that will make this one look antiquated — and you will discard it. It will join tons of highly toxic electronic waste. They say they will recycle it, but it will probably be shipped abroad. To places like Ghana, Pakistan, or back to China. There, its materials will be salvaged using methods that are harmful to both human health and the environment. Parts of this phone will contaminate air and water, others will reincarnate into new products.</p> <p>(You didn't meet the goal! Don't pretend you're not complicit!)</p>

Smartphones

Arbeitsblatt – Hörverstehen Lösungen	
Minispiel 1	<p>Hallo Konsument*in, danke, dass du uns besuchst. Lass mich dir die Geschichte dieses Telefons erzählen, während ich dir hochwertige Unterhaltung biete.</p> <p>Es waren einmal Mineralien, die im Erdinneren ruhten. Eines dieser Mineralien, Coltan genannt, ist in den meisten elektronischen Geräten zu finden. Der Großteil des weltweiten Bestands an Coltan befindet sich in der Demokratischen Republik Kongo, einem von einem brutalen Bürgerkrieg zerrissenen Land. Die steigende Nachfrage nach Coltan führte im Kongo zu einer Welle von Gewalt und Massakern.</p> <p>Militärische Gruppierungen versklavten Kriegsgefangene, oft Kinder, um den kostbaren Rohstoff abzubauen. Ob nun direkt oder nicht – wir alle sind in diesen komplexen illegalen Handelsverkehr involviert.</p> <p>(Du hast das Ziel nicht erreicht. Tu nicht so, als seist du nicht mitschuldig!)</p>
Minispiel 2	<p>Wie die meisten elektronischen Geräte wurde dieses Telefon in China montiert, in einer Fabrik so groß wie eine Stadt. Die dort arbeitenden Menschen sind ständigen Misshandlungen und Diskriminierungen ausgesetzt. Sie arbeiten unter menschenunwürdigen Bedingungen und sind zu illegalen Überstunden gezwungen. Im Laufe von ein paar Monaten begingen mehr als zwanzig Arbeiter*innen aus äußerster Verzweiflung Selbstmord. Wir sind dieses Problem angegangen, indem wir Suizidpräventionsnetze installiert haben.</p> <p>(Du hast das Ziel nicht erreicht. Tu nicht so, als seist du nicht mitschuldig!)</p>
Minispiel 3	<p>Als du dieses Telefon gekauft hast, war es neu und sexy. Du hast monatelang darauf gewartet. Keinerlei Hinweise auf seine beunruhigende Vergangenheit waren erkennbar. Hast du es wirklich gebraucht? Natürlich hast du das! Wir haben viel Geld investiert, um dir dieses Verlangen anzuerziehen. Du warst auf der Suche nach etwas, das von deinem Status, deinem dynamischen Lebensstil, deiner einzigartigen Persönlichkeit zeugt. Genau wie jeder andere.</p> <p>(Du hast das Ziel nicht erreicht. Tu nicht so, als seist du nicht mitschuldig!)</p>
Minispiel 4	<p>Bald werden wir ein neues Modell vorstellen, das dieses antiquierten aussehen lassen wird – und du wirst es wegwerfen. Es wird sich zu tonnenweise hochgiftigem Elektronikschrott gesellen. Sie reden davon, dass sie es recyceln werden, aber wahrscheinlich wird es ins Ausland gebracht. An Orte wie Ghana, Pakistan oder zurück nach China. Dort werden seine Bestandteile unter Verwendung von Methoden aufbereitet, die sowohl für die menschliche Gesundheit als auch für die Umwelt schädlich sind. Teile dieses Telefons werden Luft und Wasser kontaminieren, andere werden in neuen Produkten aufgehen.</p> <p>(Du hast das Ziel nicht erreicht. Tu nicht so, als seist du nicht mitschuldig!)</p> <p>Und der Kreislauf geht weiter.</p>

Von Ritterinnen und Prinzen

Ablauf Standard / Anfangs-Reflexion:	
<p>1. Schritt</p>	<p>Die Teilnehmenden bekommen (zunächst) in Einzelarbeit (geht auch in Kleingruppen oder Tuschelgruppen) folgende Aufgabe (am besten nacheinander rein reichen):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Denke an digitale Spiele. Mache eine Top 5 Liste mit deinen liebsten Heldinnen und Helden aus ihnen. 2. Welche drei Qualitäten sind deiner Meinung nach am Wichtigsten, um ein Held / eine Heldin zu sein? 3. Wie viele deiner aufgezählten Helden/Heldinnen sind männlich, wie viele weiblich? Hast du mehr von einem der beiden Geschlechter aufgezählt? Wenn ja, warum? Warum glaubst du, ist das so? Und warum könnte das wichtig sein?
<p>2. Schritt</p>	<p>Die Fragen werden anschließend auch im Plenum erörtert. Hierbei können einzelne Aspekte genauer aufgegriffen werden:</p> <p>Bei der 2. Frage können verschiedene Werte und Normen vor dem (biografischen) Hintergrund der Teilnehmenden (falls möglich und angemessen) angesprochen werden. Dies kann zum Beispiel sein, was eventuell Jungen, was Mädchen wichtiger ist an Held*innen – und wonach sie dementsprechend Vorbilder suchen. Lernen geschieht immer auch anhand sozialer Rollen: Welche werden uns in digitalen Spielen angeboten? Warum identifizieren wir uns mit bestimmten Spielfiguren?</p> <p>Bei der 3. Frage sollte abgesehen von kritisch-konstruktiven Nachfragen auf jeden Fall darauf geachtet werden, ein Nachdenken über Vorbildfunktion (insbesondere von Medienfiguren) anzuregen. Wieso ist es wichtig, dass es auch weibliche Vorbilder gibt? Oder auch andere männliche, die vielleicht mal Schwäche zeigen können? Welche Rollen spielen Medienfiguren, in diesem Fall Avatare für uns? Warum wollen wir sie gerne designen können?</p>
<p>Hintergrundinformationen</p>	<p>Für Lehrende bietet sich als Hintergrundinformation die Studie von Claudia Wegener an, in der es u.a. um ambivalente Lesarten von Medienfiguren im Rahmen von Identitätsentwicklung Jugendlicher geht:</p> <p>Wegener, C. (2007). <i>Funktionen von Medienfiguren im Sozialisationsprozess</i>. In J. Lauffer & R. Röllecke (Eds.), „Dieter Baacke Preis - Handbuch 2 - Mediale Sozialisation und Bildung. Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte“. Seite 44-51. Bielefeld: GMK - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.</p>

Von Ritterinnen und Prinzen

Arbeitsblatt	
1	Denke an digitale Spiele. Mache eine Top 5 Liste mit deinen liebsten Heldinnen und Helden aus ihnen.
2	Welche drei Qualitäten sind deiner Meinung nach am Wichtigsten, um ein Held/eine Heldin zu sein?
3	Wie viele deiner aufgezählten Helden/Heldinnen sind männlich, wie viele weiblich? Hast du mehr von einem der beiden Geschlechter aufgezählt? Wenn ja, warum? Warum glaubst du, ist das so? Und warum könnte das wichtig sein?

Von Ritterinnen und Prinzen

Ablauf VARIANTE 1: Das „Frauen als Opfer“-Narrativ brechen	
<p>Allgemeine Anmerkung zur Methode</p>	<p>Hier geht es um beispielhafte Arbeit an und Recherche von „realweltlichen“ Vorbildern, um die Varianz im vergeschlechtlichten Verhalten aufzuzeigen und vor allem existierende Vorurteile aufzubrechen.</p> <p>Im Rahmen digitaler Spiele eignen sich dafür besonders gut kämpfende Frauen, um das Narrativ „Frauen als Opfer, Männer als Kämpfer“ aufzubrechen.</p>
<p>Hintergrundinformationen</p>	<p>1.) Reichhaltige historische Beispiele sind leicht auf Wikipedia zu finden (von den Amazonen hin zu den Frauen im spanischen Bürgerkrieg in den 1930er Jahren).</p> <p>2.) Tagesaktuelle Beispiele von Frauen auch außerhalb des Militärischen finden sich auf der guten amerikanischen Website „Sheroes“ und interaktiv gestaltet auf dem YouTube-Kanal über „Smart Girls“.</p> <p>3.) Ebenso empfehlenswert das preisgekrönte Essay von Kameron Hurley „We have always fought: Challenging the »Women, Cattle and Slaves« Narrative“. (ab Englisch der Oberstufe verständlich und unterhaltsam geschrieben).</p>
<p>1. Schritt</p>	<p>Als Einstieg bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:</p> <p>A) Plenumsdiskussion darüber, welche Rollen Frauen und Männer haben – welche Heldinnen in der Gesellschaft bekannt sind.</p> <p>B) Einstieg als Recherche: In Kleingruppen oder Einzelarbeit sollen die Jugendlichen online Heldinnen recherchieren: Insbesondere kämpfende Frauen.</p> <p>C) Die Teilnehmenden erhalten den Artikel und erarbeiten alleine die zentralen Aspekte. Sie sollen notieren, was sie überrascht hat und was sie nun für Fragen haben.</p>
<p>2. Schritt</p>	<p>Alle Erkenntnisse werden anschließend im Plenum erörtert. Dabei sollten beispielsweise folgende Aspekte reflektiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum ist wohl so wenig bekannt über kämpfende Frauen? • Warum könnte es wichtig sein, dieses (insbesondere historische) Narrativ, diese Perspektive zu ändern? • Was könnten Ursachen davon sein, dass kämpfende Frauen nicht (oder kaum) in Geschichtsbüchern erwähnt werden? <p>→ Und wie spiegelt sich das in digitalen Spielen wieder?</p> <p>→ Was lernen und erleben wir da? Über die Rolle von Frauen insbesondere – denn die meisten haben ja einen kriegerischen oder kämpferischen Inhalt (direkt oder indirekt).</p>

Von Ritterinnen und Prinzen

Ablauf VARIANTE 2: Brainstorming zu Rollenbildern	
1. Schritt	<p>Die Teilnehmenden sammeln Begriffe, Gedanken, Gefühle und Äußerungen, die ihrer Meinung nach „typisch weibliche“ oder „typisch männliche“ Eigenschaften beschreiben.</p> <p>→ Veranschaulichung und Visualisierung wichtig, um die Stärke (und auch Widersprüchlichkeit!) von Geschlechterrollen und Stereotypen in der Gesellschaft aufzuzeigen.</p>
2. Schritt	<p>Anschließend besprechen:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Welche Vorurteile und Rollenbilder finden sich in digitalen Spielen wieder? → Warum sollte das klar benannt und kritisch hinterfragt werden? → Was würdet ihr euch wünschen, dass es anders wäre? Was könnten digitale Spiele ermöglichen? <p>Als Nebeneffekt kann auch verdeutlicht werden, wie stark Vorurteile gegenüber Geschlechtern in der Gesellschaft verankert sind und das dies nicht nur ein Phänomen der digitalen Spielwelt ist</p>

Ablauf VARIANTE 3+4: Visuelle Körperarbeit + Collage	
Variante 3 „Visuelle Körperarbeit“	<p>Von zwei Personen aus der Gruppe wird ein Körperumriss gezeichnet, indem großes Papier oder etwas ähnliches auf den Boden gelegt wird. Diese Körperumrisse repräsentieren jeweils eine „Frau“ und einen „Mann“.</p> <p>Die Teilnehmenden formulieren zunächst in Kleingruppen und dann im offenen Austausch an den Körpern Ansprüche, Begriffe oder ähnliches, die ihrer Meinung nach mit männlichen/weiblichen Körpern verbunden sind. Dies sollte zugespitzt (aber nicht nur) auf digitale Spiele erfolgen</p> <p>→ Beispiel: „Frau“ muss lange Haare haben und entweder verheiratet sein oder Sexarbeiterin. „Mann“ muss muskulös sein.</p> <p>Das „Ergebnis“ dient als Gesprächsgrundlage, inwiefern sich Gesellschaft in digitalen Spielen widerspiegelt – und umgekehrt.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Was wäre wünschenswert? → Was nervt am meisten?
Variante 4 „Der Körper als Collage“	<p>Wie in Variante 3 werden zunächst stilisierte Körperumrisse erstellt.</p> <p>Anhand von Print-Medien zu digitalen Spielen (Beispiele: ausgedruckte Screenshots, Blog-Einträge, Zeitschriften-Beiträgen etc.), wird eine Collage auf den Umrissen erstellt.</p> <p>Dabei werden Auffälligkeiten geclustert, um dies später thematisieren zu können (Beispiel: immer wieder große Brüste).</p> <p>Diese Variante kann auch einen guten Einstieg dafür bieten, über Geschlechterstereotype von Körpermodellen in digitalen Spielen zu reden.</p>

Games als Zugang zu Kunst & Design

Es gibt zahllose Spiele, die sich visuell für ein Mood Board eignen. Sie können die hier aufgeführten Beispiele nach Belieben ergänzen.



© The Curious Expedition: Maschinen-Mensch 2016.



© Journey: Thatgamecompany, 2012.



© Ōkami: Capcom 2006.



© Ori and the Blind Forest: Moon Studios 2015.



© Superhot: SUPERHOT Team 2016.



© The Inner World: Studio Fizbin/Headup Games 2013.

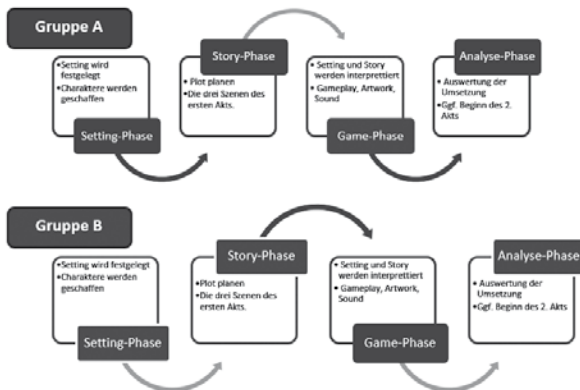


© Typoman: Brainseed Factory 2016.



© The Wolf Among us: Telltale Games 2013.

Interaktives Storytelling



Archetypische Settings und Themen

Es gibt unzählige Zusammensetzungen aus Settings und Themen, die spannend sein können. Manche Szenarien sind jedoch so selbstverständlich, dass sie ihre eigenen Regeln haben und quasi immer funktionieren.

Märchen

- Zeit und Ort sind unwichtig („Es war einmal irgendwo irgendwann...“)
- Klassisch Gut gegen Böse
- Es müssen (drei) Aufgaben bestanden werden.
- Magische Gegenstände oder Zauberei

Detektivgeschichten

- Die Rätsel sind für den Protagonisten und den Leser
- Der Leser wird verwirrt, aber der Erzähler lügt nicht
- Die Regeln der Welt müssen klar sein
- Geheimnisse, Lügen, Intrigen und Doppeldeutiges

Charaktere

Wer gute und glaubhafte Charaktere möchte, dem empfiehlt es sich, eine Person mit Stärken und Schwächen zu planen. Eine spannende Geschichte für Superman zu schreiben, ist schwerer, als eine spannende Geschichte über Max Mustermann zu schreiben.

Bei einer Geschichte über Personen wie Captain Picard (Star Trek) oder „Der Doctor“ (Dr. Who) taucht ein ähnliches Problem auf. Es muss überlegt werden, warum die TARDIS oder der Replikator den Konflikt nicht lösen können.

Ein guter Einstieg ist, dem Charakter einen Namen zu geben, einen Geburtstag, Hobbies, Wünsche, Stärken und Schwächen, Fehler und sogar Lieblings-Essen und -Musik. Selbst wenn es für die Geschichte keine Relevanz haben wird, hilft es beim Schreiben der Geschichte, den Charakter zu kennen.

Plot

Es gibt verschiedene Methoden, den Plot aufzuarbeiten, z.B. das Auftrennen in drei oder fünf Akte oder die Planung einer Spannungskurve spricht.

Oft wird ein Plot in drei Akte geteilt:

Akt 1 (Einführung) – Die Exposition, Einführung in die Welt und Charaktere. Der erste Akt endet mit dem Auftauchen des „Problems“. Dabei sollte das Sprichwort „Show, don't tell“ („Zeige, statt zu sagen“) beachtet werden.

Akt 2 (Konfrontation) – Die Spannung steigt, das Problem entwickelt sich weiter und das Risiko steigt an. Der 2. Akt endet mit dem unausweichlichen Höhepunkt der Geschichte.

Akt 3 (Höhepunkt und Ende) – der 3. Akt beginnt mit dem Höhepunkt der Geschichte, also dem Höhepunkt der Spannungskurve. Anschließend werden alle losen Enden der Geschichte aufgelöst und das Ende gefunden.

Die verschiedenen Akte setzen sich im Normalfall aus Szenen zusammen. Eine Szene ist vom Aufbau her ein „Mini-Akt“ und folgt weitgehend demselben Schema: Exposition (Wer, wie, wo und was), Konflikt und Konfrontation, Auflösung und Überleitung in die nächste Szene. Es gibt viele weitere spannende Ansätze, sich mit dem Aufbau des Plots zu beschäftigen, wie zum Beispiel die Heldenreise nach Joseph Campbell.

Brothers: A Tale of Two Sons: Kreative Schreibpraxis

Arbeitsblatt 1: Notizen

Erlebe die Geschichte der beiden Brüder gemeinsam mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern.

Mache dir dabei (möglichst detailreich) Notizen über Schlüsselszenen des Spiels, wo wesentliche Ereignisse oder Handlungen stattfinden.

Wenn du möchtest, kann das Spiel auch angehalten werden, damit du in Ruhe mitschreiben kannst.

Es ist auch möglich, eine Szene mehrmals zu spielen oder anzusehen.

Handlungsort	
Handlungszeit/ Dauer des Geschehens	
Beteiligte Personen (z.B. Aussehen, Kleidung, ...)	
Wichtiges Geschehen	

Brothers: A Tale of Two Sons: Kreative Schreibpraxis

Arbeitsblatt 2: Handlungsskizze

Entwirf eine Handlungsskizze.

Möglichkeit A: Was ist passiert? („Erzählplan“)

Möglichkeit B: Wie könnte die Geschichte weiter gehen?

Brothers: A Tale of Two Sons: Kreative Schreibpraxis

Arbeitsblatt 3: Endfassung

Schreibe aus dem Entwurf eine Endfassung, wie du die Geschichte erzählst.

Dabei überprüfe vor dem Schreiben, ob du ...:

- ... die Perspektive einhältst, die du dir vorgenommen hast (Ich- oder Er-Erzählung, Figurenperspektive)
- ... genügend Stilmittel hast (z.B. indirekte Rede, anschauliche Adjektive und Verben, um Gedanken und Gefühle darzustellen)
- ... die Zeit einhältst (Vergangenheit, Gegenwart, ...)

Brothers: A Tale of Two Sons: Kreative Schreibpraxis

Arbeitsblatt 4: Wortschatz-Sammel-Blatt

Sammele mit deinen Tischnachbarinnen und Tischnachbarn Wörter und Redewendungen.

Wie kann man direkte Rede einleiten?

Wie kann man gut jemanden beschreiben?

Was zeigt den Charakter einer Person auf?

Was sind verschiedene Ausdrücke für Wörter, die oft vorkommen (z.B. sagen, gehen, machen)?

Wie kann man Gedanken ausdrücken? Vor allem wenn es kein allwissender Erzähler ist?

Geschichte erlebbar machen

Quiz

Auf wen wurde das tödliche Attentat von Sarajewo am 28. Juni 1914 verübt?

1. Erzherzog Franz Ferdinand, Thronfolger Österreich-Ungarns
2. Marijan Varešanin, Statthalter Österreich-Ungarns in Bosnien und Herzegowina
3. Kaiser Franz Joseph I. von Österreich-Ungarn

Von wann bis wann dauerte der Erste Weltkrieg?

1. von 1910 bis 1914
2. von 1914 bis 1918
3. von 1939 bis 1945

Wie hat die Bevölkerung in Deutschland den Krieg aufgenommen?

1. Viele waren begeistert und rechneten mit einem schnellen Sieg
2. Viele haben es gar nicht mitbekommen
3. Die Meisten waren dagegen

Wie hieß der Helm, den deutsche Soldaten bis etwa 1916 trugen?

1. Sturmhaube
2. Spitzhelm
3. Pickelhaube

Wie viele Granaten wurden am 10. März 1915 bei der Schlacht von Neuve-Chappelle verwendet?

1. 530
2. 76.000
3. 216.000

Welche Waffe wurde zum ersten Mal im Ersten Weltkrieg benutzt und auch stark weiterentwickelt?

1. Atombombe
2. Granate
3. Maschinengewehr

Welche Funktionen hatten Hunde vor allem im Ersten Weltkrieg?

1. Sanitäts- und Kurierdienste
2. Drogen- und Bombenspürdienste
3. Kampf- und Verteidigung



Games Press und Social Media

Presserat: Publizistische Grundsätze (Auszüge)

Präambel

Die im Grundgesetz der Bundesrepublik verbürgte Pressefreiheit schließt die Unabhängigkeit und Freiheit der Information, der Meinungsäußerung und der Kritik ein. Verleger, Herausgeber und Journalisten müssen sich bei ihrer Arbeit der Verantwortung gegenüber der Öffentlichkeit und ihrer Verpflichtung für das Ansehen der Presse bewusst sein. Sie nehmen ihre publizistische Aufgabe fair, nach bestem Wissen und Gewissen, unbeeinflusst von persönlichen Interessen und sachfremden Beweggründen wahr. [...]

Ziffer 1 - Wahrhaftigkeit und Achtung der Menschenwürde

Die Achtung vor der Wahrheit, die Wahrung der Menschenwürde und die wahrhaftige Unterrichtung der Öffentlichkeit sind oberste Gebote der Presse.

Jede in der Presse tätige Person wahrt auf dieser Grundlage das Ansehen und die Glaubwürdigkeit der Medien. [...]

Richtlinie 1.3 – Pressemitteilungen

Pressemittelungen müssen als solche gekennzeichnet werden, wenn sie ohne Bearbeitung durch die Redaktion veröffentlicht werden.

Ziffer 2 – Sorgfalt

Recherche ist unverzichtbares Instrument journalistischer Sorgfalt. Zur Veröffentlichung bestimmte Informationen in Wort, Bild und Grafik sind mit der nach den Umständen gebotenen Sorgfalt auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen und wahrheitsgetreu wiederzugeben. Ihr Sinn darf durch Bearbeitung, Überschrift oder Bildbeschriftung weder entstellt noch verfälscht werden. Unbestätigte Meldungen, Gerüchte und Vermutungen sind als solche erkennbar zu machen. [...]

Richtlinie 2.3 – Vorausberichte

Die Presse trägt für von ihr herausgegebene Vorausberichte, die in gedrängter Fassung den Inhalt einer angekündigten Veröffentlichung wiedergeben, die publizistische Verantwortung. Wer Vorausberichte von Presseorganen unter Angabe der Quelle weiterverbreitet, darf sich grundsätzlich auf ihren Wahrheitsgehalt verlassen. Kürzungen oder Zusätze dürfen nicht dazu führen, dass wesentliche Teile der Veröffentlichung eine andere Tendenz erhalten oder unrichtige Rückschlüsse zulassen, durch die berechnete Interessen Dritter verletzt werden. [...]

Ziffer 6 – Trennung von Tätigkeiten

Journalisten und Verleger üben keine Tätigkeiten aus, die die Glaubwürdigkeit der Presse in Frage stellen könnten. [...]

Ziffer 7 – Trennung von Werbung und Redaktion

Die Verantwortung der Presse gegenüber der Öffentlichkeit gebietet, dass redaktionelle Veröffentlichungen nicht durch private oder geschäftliche Interessen Dritter oder durch persönliche wirtschaftliche Interessen der Journalistinnen und Journalisten beeinflusst werden. Verleger und Redakteure wehren derartige Versuche ab und achten auf eine klare Trennung zwischen redaktionellem Text und Veröffentlichungen zu werblichen Zwecken. Bei Veröffentlichungen, die ein Eigeninteresse des Verlages betreffen, muss dieses erkennbar sein. [...] Die Presse verzichtet auf eine unangemessen sensationelle Darstellung von Gewalt, Brutalität und Leid. Die Presse beachtet den Jugendschutz. [...]

Ziffer 15 – Vergünstigungen

Die Annahme von Vorteilen jeder Art, die geeignet sein könnten, die Entscheidungsfreiheit von Verlag und Redaktion zu beeinträchtigen, sind mit dem Ansehen, der Unabhängigkeit und der Aufgabe der Presse unvereinbar. Wer sich für die Verbreitung oder Unterdrückung von Nachrichten bestechen lässt, handelt unehrenhaft und berufswidrig.

Richtlinie 15.1 – Einladungen und Geschenke

Schon der Anschein, die Entscheidungsfreiheit von Verlag und Redaktion könne beeinträchtigt werden, ist zu vermeiden. Journalisten nehmen daher keine Einladungen oder Geschenke an, deren Wert das im gesellschaftlichen Verkehr übliche und im Rahmen der beruflichen Tätigkeit notwendige Maß übersteigt. Die Annahme von Werbeartikeln oder sonstiger geringwertiger Gegenstände ist unbedenklich.

Recherche und Berichterstattung dürfen durch die Annahme von Geschenken, Einladungen oder Rabatten nicht beeinflusst, behindert oder gar verhindert werden. Verlage und Journalisten bestehen darauf, dass Informationen unabhängig von der Annahme eines Geschenks oder einer Einladung gegeben werden.

Wenn Journalisten über Pressereisen berichten, zu denen sie eingeladen wurden, machen sie diese Finanzierung kenntlich.

12 orbits (Roman Uhlig, 2017)
S. 17, Kopiervorlagen



Brothers: A Tale of Two Sons
(Starbreeze Studios/505 Games, 2013)
S. 34, Kopiervorlagen



Cities: Skylines
(Colossal Order/Paradox Interactive, 2015)
S. 47



FIFA 18 (Electronic Arts, 2017) | S. 17



Kerbal Space Program
(Squad/Private Division, 2015) | S. 45



Limbo (Playdead 2010) | S. 14



Lovers in a Dangerous Spacetime
(Asteroid Base, 2015) | Kopiervorlagen



Mario Kart 8 (Nintendo, 2017) | S. 17



Octodad: Dadliest Catch
(Young Horses, 2014) | Kopiervorlagen



Snipperclips (SFB Games, 2017) | Kopiervorlagen



Phone Story (Molleindustria, 2011) | S. 25



Portal 2 (Valve, 2011) | S. 42



The Unstoppables
(Gentle Troll Entertainment, 2015) | S. 27



The Visit (Armor Games, 2012) | S. 24



This War of Mine (11 Bit Studios, 2014)
S. 22, Kopiervorlagen



TowerFall Ascension (Matt Makes Games, 2013)
S. 18, Kopiervorlagen



Valiant Hearts: The Great War
(Ubisoft Montpellier, 2014) | S. 37



Wir hoffen, dass die vorgestellten Ideen und Methoden in dieser Broschüre Ihnen das Potenzial von Games für die Bildung zeigen konnten und Sie angeregt haben, dies in Ihrer eigenen Arbeit aufzugreifen.

In den vergangenen drei Jahren haben wir in Kooperation mit Spielraum an der TH Köln das Projekt Digitale-Spielewelten.de geleitet. Dank der Unterstützung vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur und des game – Verbands der deutschen Games-Branche konnten alle Interessierten auf der Online-Plattform Projekte, Methoden und Materialien für den Einsatz von Spielen in verschiedenen Bildungskontexten finden und ihre eigenen Materialien mit anderen Benutzer*innen teilen. Uns erreichte sowohl online als auch persönlich auf Veranstaltungen stets die positive Rückmeldung, dass das Projekt eine Leerstelle in der Bildung für die digitalisierte Welt füllt. Digitale-Spielewelten.de lebt von diesen Rückmeldungen und der Partizipation der Benutzer*innen.

Die zahlreichen Erfahrungen und Ergebnisse aus diesem Projekt motivieren uns deshalb, die Potenziale von Spielen weiter aus immer neuen Perspektiven zu beleuchten. So unterstützen wir beispielsweise mit unserer Initiative *Stärker mit Games* im Rahmen des Projekts *Bündnisse für Bildung – Kultur macht stark* die kulturelle Bildung sozial benachteiligter Kinder und Jugendlicher. In unserem Pilotprojekt *Projekttag Games – Berlin/Brandenburg* verknüpfen wir medienpädagogische Fortbildungen von Lehrkräften mit berufsvorbereitenden Maßnahmen für Jugendliche. Wir freuen uns darüber hinaus sehr, gemeinsam mit der Stiftung Bildung & Begabung ab 2019 das Förderprogramm GamesTalente umsetzen zu können. Damit wollen wir den Beweis antreten, dass Spiele auch im Bereich der Begabtenförderung eine Rolle spielen können und sollten.

Wir sind davon überzeugt, dass in unserer digitalen Gesellschaft des 21. Jahrhunderts alle gesellschaftlichen Lebensbereiche von den Kompetenzen profitieren können, die in Games oder in ihrer Entwicklung stecken. Für die Zukunft haben wir deshalb bereits zahlreiche Ideen, wie sich Games und Bildung noch zusammenbringen lassen. Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie uns auf diesem Weg weiterhin begleiten würden.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Stiftung Digitale Spielekultur



Çiğdem Uzunoğlu
Geschäftsführerin



Carolin Wendt
Projektleiterin Digitale-Spielewelten.de

Über Digitale-Spielewelten.de

Digitale Spielewelten.de ist ein gemeinsames Projekt von Spielraum an der TH Köln und der Stiftung Digitale Spielekultur. Unsere Plattform lebt von der Beteiligung erfahrener Pädagog*innen aus schulischer und außerschulischer Theorie und Praxis. Durch Ihre Beteiligung können Sie dabei helfen, das spannende Feld der Pädagogik rund um digitale Spiele zu erschließen, und als Ansprechpartner*in für alle anderen Interessierten auftreten.

Bei Fragen zu den Inhalten dieser Publikation, der Plattform oder dem Einsatz von Spielen in der Bildung wenden Sie sich bitte an kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de.



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR



SPIELRAUM
Medienpädagogik in der
digitalen Spielekultur

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**

Herausgeber

Stiftung Digitale Spielekultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Konzeption und Redaktion

Stiftung Digitale Spielekultur
Carolin Wendt
Benjamin Hillmann

Medienpädagogische Begleitung

Spielraum
Maike Groen und André Weßel
Institut für Medienforschung und
Medienpädagogik
Fakultät für Angewandte
Sozialwissenschaften
TH Köln
Ubierring 48
50678 Köln

Design & Satz

Franziska Platz
frplatz@googlemail.com

Illustration

KRID - Kollektives Gestalten
Christoph Zedler
www.kridders.de

Gefördert wird die Plattform durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur sowie den game – Verband der deutschen Games-Branche.

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Verkehr und
digitale Infrastruktur

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Verband der deutschen
Games-Branche

