

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Sachinformation

Virtuelle Welten

Das Thema Computerspiele ist ein sehr umfangreiches. An dieser Stelle sollen einige Aspekte angesprochen und kurz erläutert werden. Im Anschluss finden sie eine umfangreiche Literaturliste mit weiterführenden Informationen. Zudem ist anzumerken, dass innerhalb dieses Themengebietes einzelne Aspekte weiterhin auch unter Experten kontrovers diskutiert werden. Unter dem Überbegriff der Computerspiele sind hier alle Videospiele eingeschlossen. Neben den PC-Spielen, ebenso Konsolen (z. B. X-Box, Playstation, Wii, Gamecube etc.) oder portable Geräte (z. B. Nintendo DS, Gameboy, Playstation Portable (PSP)) etc.

Massenphänomen

40 % der Teenager spielen intensiv, weitere 30 % zumindest gelegentlich, wie es der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest in der KIM-Studie 2006 belegt.

TIPP: Führen sie in ihren Schulklassen eine kleine Befragung zu diesem Thema durch und vergleichen sie die Ergebnisse mit denjenigen der oben genannten Studie.


Verbreitung

Laut der Zeit (2007: „Im Bann der Pixelwesen“) besitzen 60 % der Teenager einen eigenen Computer, rund 40 % verfügen über eine Spielkonsole von Sony, Microsoft oder Nintendo und 30 % über ein tragbares Gerät.

Markt

Der Markt für Computerspiele ist ein Milliardengeschäft. Weltweit werden rund 20 Milliarden Dollar umgesetzt, Deutschland ist mit über 1,3 Milliarden Euro Umsatz der zweitgrößte Markt in Europa (nach Großbritannien). Mit Computerspielen wird rund ein Drittel des gesamten Umsatzes bei Spielwaren in Deutschland erzielt. Es wird mehr Geld mit Computerspielen verdient als mit Kinofilmen.

Historie

Die Geschichte der Computerspiele beginnt in den 70er Jahren mit dem ersten weitverbreiteten Spiel Pong, und setzt sich über PacMan, Donkey-Kong und viele andere – mittlerweile als Klassiker bezeichnete – Spiele fort. Unter  www.computerspielemuseum.de können sie mehr darüber erfahren.

Genres

Computerspiel ist nicht gleich Computerspiel, auch wenn es sich in der öffentlichen Diskussion manchmal so anhört. Computerspiele sind in vielfältige „Genres“ unterteilbar, hierbei sind die Grenzen manchmal fließend.

Die wichtigsten Genres:

1. Action-Adventure: Steuerung einer Spielfigur in einer Abenteuergeschichte mit z. B. Zeitdruck, Kämpfen oder Geschicklichkeitsübungen
2. Adventure: ähnlich wie Action-Adventure, meist jedoch ohne Zeitdruck
3. Arcade: auch bekannt als „Spielhallen-Automaten“ mit meist einfachen Spielanforderungen, z. B. Prügelspiele, Autorennen etc.
4. Denkspiele: Knobel-, Rätsel-Spiele (z. B. Tetris)
5. Gesellschaftsspiele: Umsetzungen von Spielen wie beispielsweise Poker oder Quiz-Sendungen am Computer
6. Jump-and-Run-Spiele: eine Spielfigur muss über Hindernisse hinweg durch eine virtuelle Welt von Level zu Level geführt werden.
7. Management-Spiele: Mit Inhalten wie beispielsweise der Errichtung einer Stadt, der Leitung eines Zoos, einer Fußballmannschaft o. ä.
8. Rollenspiele: oft innerhalb von Fantasy- oder Mittelalterszenarien steuert der/die SpielerIn eine/n „Helden/In“
9. Shooter: Vorkommen oft in Version eines „Ego-Shooters“, aus der Ich-Perspektive müssen Gegner eliminiert werden
10. Simulationen: beispielsweise Fahr- und Flugsimulatoren, in denen ein Auto oder Flugzeug gesteuert wird
11. Sportspiele: die Umsetzung von Fußball oder Leichtathletik innerhalb eines Computerspieles
12. Strategie-Spiele: sind eng mit Management-Spielen verwandt, hier besteht der Schwerpunkt innerhalb des Taktierens, um z. B. Herrscher einer Welt zu werden
13. Edutainment-Angebote: dienen zu Lern- und Schulzwecken und haben einen spielerischen Charakter.

Übersicht Genres mit Beispielen

Action Adventure	■ Grand Theft Auto / Tomb Raider
Adventure	■ Myst / Ankh
Arcade	■ Pacman / Pong / Space Invaders
Denkspiele	■ Tetris / Minesweeper / Gehirnjogging
Gesellschaftsspiele	■ Solitär / Buzz / Singstar
Jump-and-Run	■ Donkey Kong / Super Mario / Prince of Persia
Management	■ Fußball-Manager / SimCity / Rollercoaster Tycoon
Rollenspiele	■ Diablo / Ultima / World of Warcraft
Shooter	■ Counter-Strike / Doom
Simulationen	■ Die Sims / Flugsimulator
Sportspiele	■ Fifa / Pro Evolution Soccer
Strategie	■ Age of Empires / Civilisation
Edutainment	■ Der Zahlenteufel u.v.a.

Stichwort „Killerspiele“

Der Begriff „Killerspiel“ ist eigentlich alt und wurde früher für Nicht-Computerspiele wie z. B. Paintball und Laserdrom benutzt. In Verbindung mit Computerspielen fand er medienwirksamen Eingang in den deutschen Sprachschatz. Der Begriff steht für das oben erwähnte Genre der „Shooter“-Computerspiele. Tatsächlich bekamen im Jahre 2006 nur 4 % aller Computerspiele eine Altersfreigabe ab 18 (s. u.) und sie haben insgesamt einen Marktanteil von rund 10 %. Das bekannte Spiel Counter-Strike, hat in Deutschland eine Freigabe ab 16 Jahren.

Altersfreigaben und Verbote

Das deutsche Jugendschutzgesetz wurde mit Wirkung ab dem 1.4.2003 geändert. Im Bereich der Computerspiele kam es im Zuge dessen zu einer verschärften Gesetzeslage. Während bis dahin lediglich eine Empfehlung zur Altersfreigabe von Computerspielen für den deutschen Markt durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ausgesprochen wurde, gilt diese Altersfreigabe nun als verbindlich.

Folgende Altersfreigaben werden unterschieden:

- ohne Altersbeschränkung
- ab 6 Jahren
- ab 12 Jahren
- ab 16 Jahren
- keine Jugendfreigabe

Kinder und Jugendliche dürfen keine Spiele kaufen oder in der Öffentlichkeit spielen, die nicht für ihre Altersstufe freigegeben sind. Daher hat z. B. die Kassiererin in einem Elektronikmarkt „im Zweifelsfall“ die Pflicht, von jugendlich erscheinenden Kunden das Vorzeigen eines Ausweises zu verlangen. Darüber hinaus gibt es in Deutschland die Möglichkeit, Spiele vom Markt weitgehend zu verdrängen, in dem sie wegen „Jugendgefährdung“ auf einen Index gesetzt werden. Die Indizierung nimmt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien vor. Sie hat weit reichende Rechtsfolgen und führt in der Regel dazu, dass entsprechend indizierte Spiele nur „unter der Ladentheke“ Erwachsenen ausgegeben werden oder im Internet allenfalls in „geschlossenen Benutzergruppen“ für Erwachsene angeboten werden können.

Schließlich können Spiele auch ganz verboten werden, vor allem wenn sie gegen Strafgesetze verstoßen. Insoweit spielt das oben erwähnte Strafverbot bestimmter grausamer oder unmenschlicher Gewaltdarstellungen eine praktische Rolle (siehe § 131 StGB). Immerhin wurden in der Vergangenheit bereits zwei brutale Computerspiele wegen des Verstoßes gegen das Strafverbot in bestimmten Versionen beschlagnahmt („Manhunt“ und „Dead Rising“).

Thema Gewalt

Es ist vor allen Dingen das Thema Gewalt, welches die kontrovers geführte gesellschaftliche Diskussion um Computerspiele beherrscht. Dahinter steht die Befürchtung, dass Handlungsbereitschaften, die in der virtuellen Welt aktiviert werden, nicht dort bleiben, sondern in die reale Welt transferiert werden.

Über die möglichen Wirkungen medial rezipierter Gewalt herrscht in der Fachwelt allerdings noch Uneinigkeit. Die Medienwirkungsforschung ist ein sehr komplexes Forschungsfeld: bisherige Publikationen zur Medien- und Gewaltforschung untersuchen sehr unterschiedliche Teilaspekte und kommen zum Teil zu widersprüchlichen Ergebnissen.



Altersfreigabekennzeichen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

In der Übersichtsstudie „Medien und Gewalt“ (2005) des Familienministeriums werden die aktuellen Erkenntnisse der Wirkungsforschung zusammengefasst. Anzumerken ist, dass viele der früheren Forschungsergebnisse auf Grundlage von Videokonsum, nicht vom Konsum von Videospiele erhoben wurden. Trotzdem lassen sich – ganz vorsichtig – einige Tendenzen interpretieren: Tatsächliche Gewalt bei Kindern ist nicht monokausal, d. h., sie hat vielfältige Ursachen. Daraus folgt, dass nicht alleinig der Konsum von Computerspielen als Verursacher verantwortlich gemacht werden kann. Ein Geflecht von Ursachen und Wirkungsfolgen spielt eine Rolle. Erfahrungen, wie beispielsweise reale Gewalt im familiären Umfeld oder zwischen Peers beeinflussen das eigene spätere gewalttätige Verhalten. Entscheidend ist die Frage nach Ursache und Wirkung: wer spielt welche Spiele, was nicht zuletzt von den Bedürfnissen abhängt, die damit befriedigt werden sollen. Werden Spieler durch Shooter-Computerspiele aggressiv oder spielen potenziell aggressivere Kinder dieses Computerspiel-Genre lieber als andere Spiele? Dies wird in der Psychologie mit dem Begriff der „Aktivierung von Gewaltpotenzial“ bezeichnet.

Faszination

Computerspiele üben zweifelsohne eine große Faszination auf Kinder und Jugendliche aus, dies geschieht aus vielfältigen Gründen. Stichworte der Faszination sind:

- Interaktivität (aktive Teilhabe, Aktion und Reaktion, „Selbstaktualisierung“ und Effectance-Erfahrungen)
- Macht, Herrschaft, Kontrolle (die Steuerungsmacht, das Regelverständnis, grundlegende Handlungsmuster in realen und digitalen Welten)
- persönlicher Bezug (Anknüpfungen an Aufgaben oder Rollen, Interessen, Persönlichkeit, Lebenssituation oder auch die „kompensatorische“ Kopplung in Wünschen und Bedürfnissen)
- soziale Dimension (Mit- und gegeneinander spielen, sozialer Zusammenhalt, sozialer Druck in der Peer-group, bei Älteren, Jüngeren)

oder anders ausgedrückt:

Als Spielerin / Als Spieler:

- bin ich mittendrin statt nur dabei
- bin ich ein allmächtiger Spieler
- finde ich mich selbst im Spiel wieder
- bin ich nicht allein

Genannt seien hier nur vier Wissenschaftler, die zu diesem Thema forschen und zur Vertiefung empfohlen seien: Dr. Klimmt (Hannover), Prof. Dörner (Bamberg), Prof. Fritz und Prof. Kaminski (beide Köln).

Risiken und Gefahren

Kritiker innerhalb der Diskussion um Computerspiele und hohem Medienkonsum sind die beiden Forscher Prof. Pfeiffer (Hannover) und Prof. Spitzer (Ulm). Beide sprechen sich gegen den Medienkonsum von Kindern aus und versuchen innerhalb ihrer Publikationen Wirkungen auf schulische Leistungen und das Lernen nachzuweisen. Prof. Pfeiffer spricht zudem von „Medienverwahrlosung“. Unbestreitbar ist, dass Computerspielen Einfluss auf die schulischen Leistungen haben kann. Computerspiele erfordern viel Zeit, die nicht mehr für andere Aktivitäten zur Verfügung stehen, einschließlich der Vor- und Nachbereitung des Unterrichts.

Folgende bedenkliche Konsequenzen können des Weiteren angeführt werden:

- gerade bei Jüngeren kann es zu einer emotionalen Überforderung kommen: in der Realität der Kinderzimmer sind die Alterseinstufungen der Spiele oft unberücksichtigt
- Schlafmangel bei exzessiver Nutzung, wenn die Kontrolle der Nutzung durch die Eltern vernachlässigt wird
- ethische Desorientierung, womit auch die (Rollen-) Vorbilder gemeint sind, die in Computerspielen vermittelt werden: Stichwort Konfliktlösung, Wertevermittlung etc.
- hohes Abhängigkeitspotenzial, vor allem bei Online-Spielen (s. u.)

Die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele ist jedoch nicht sicher geklärt, insbesondere die erwähnte Verstärkung vorhandener Gewaltbereitschaft. Entscheidend ist, was Kinder in der Nutzung von Computerspielen suchen und welchen Stellenwert diese innerhalb des Gesamtgefüges ihres Gefühlsmanagements einnehmen. Es ist notwendig, im konkreten Einzelfall genau hinzusehen und mit den Kindern und Jugendlichen im Gespräch zu bleiben. So können Spielmotive, Nutzungsgewohnheiten und auftretende Verhaltensänderungen erkannt werden und Konsequenzen eingeleitet werden.

Pädagogische Konsequenzen

Tipps für den Umgang mit Schülern, die Computerspiele nutzen:

- sprechen sie mit den Schülern über Computerspiele
- machen Sie Gewalt in Spielen zum Thema
- „Reale“ Orientierung geben
- keine Vorurteile gegenüber Computerspielen haben
- selber „schlaumachen“
- auf die Altersfreigabe achten
- „Spielzeiten“ vereinbaren



TIPP: Veranstalten sie (an Wochenenden) „Mediennächte“ (LAN-Partys) an ihrer Schule, in diesem Rahmen können die Schülerinnen und Schüler mit- und gegeneinander Computerspiele spielen. Dies geschieht selbstverständlich unter Berücksichtigung der Altersfreigaben und mit pädagogischem Anspruch, sowie einer im Vorhinein durchgeführten Eltern-Information zu dem Thema Computerspiele.

3

📄 Links/Literatur

www.klicksafe.de	der klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht
www.mpfs.de	KIM-Studie
www.l.fh-koeln.de/spielraum	Onlineauftritt des Instituts „Spielraum“ der FH-Köln
www.spieleratgeber-nrw.de	Spieleratgeber NRW des Computerspielprojekts Köln e.V.
www.bmfsfj.de (unter „Forschungsnetz“, „Forschungsberichte“)	Studie „Gewalt und Medien“ (2005) des BMFSJ
www.usk.de	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
www.ajs.nrw.de	Homepage der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz
www.bpb.de	Bundeszentrale für politische Bildung
www.bpjm.bund.de	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
www.kfn.de (Pdf-Datei zum Download)	Studie: T. Mößle, M. Kleimann, F. Rehbein & C. Pfeiffer. (2006). „Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen“
„Killerspiele im Kinderzimmer – was wir über Computer und Gewalt wissen müssen“	Buch: T. Feibel. (2004) ISBN-13: 978-3530401660
„Clash of realities – Computerspiele und soziale Wirklichkeit“	Buch: W. Kaminski & M. Lorber (Hrsg.). (2006). ISBN-13: 978-3938028445
www.computerspielemuseum.de	Digitales Computerspiel-Museum
www.lehrer-online.de/killerspiel-verbot.php	„Killerspiele“: Ist die Rechtslage wirklich unzureichend?“ bei lo-recht
www.spielbar.de	die Plattform für Computerspiele der Bundeszentrale für politische Bildung

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.




3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	1–2	3–4	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über ihren eigenen Spielekonsum.	Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen kritisch ihren Computerspielkonsum, indem sie ihn wöchentlich tabellarisch dokumentieren und statistisch auswerten.	Die Schülerinnen und Schüler sollen anhand der „Killerspiel“-Debatte über das Thema Gewalt in Computerspielen nachdenken und verschiedene Positionen in einem Rollenspiel verdeutlichen.
Methode/n	+/- Liste, Opportunitätswahl	Tabelle, Auswertung (Diagramm), +/-Liste	Argumentation, Klassengespräch, Pro/Contra-Debatte
Organisationsform/en	Tafelanschrieb, Klassengespräch, Einzel, Partner	Einzel, Gruppe, Klassengespräch, (Podiums)diskussion (Talkrunde)	Pro/Contra-Debatte, Rollenspiel
Zugang Internet	nein	nein	nicht zwingend
Zugang PC	nein	ja	nicht zwingend

Kommentare zu den Arbeitsblättern

Wie beim Thema Handy sind die „Computerspiele“ ein Riesenthema und hier kann nur eine erste Annäherung erfolgen. Die Schülerinnen und Schüler sollen darüber nachdenken, warum sie Computerspiele gut finden und wenn nicht, warum nicht. Hierzu empfiehlt sich eine Plus/Minus-Liste an der Tafel. Vielleicht lassen sich in der Klasse Kategorien finden, die für alle gelten (z. B. Spaß, Langeweile, Action, Strategie, Stressabbau, Abschalten). Erfahrungsgemäß tauchen die wissenschaftlichen Motive der Nutzung (Macht, Herrschaft

und Kontrolle/soziale Interaktion/Eskapismus/klare Regeln/definierte Herausforderung/Zugehörigkeitsgefühle/Schaffung von „Selbstwirksamkeitserlebnissen“/konsequenzloses Ausprobieren von Rollen/Spaß/Flow-Erlebnisse u.v.m.) nicht auf. Vielleicht können sie im Gespräch noch den einen oder anderen Aspekt einbauen, wobei es in dieser Altersgruppe nicht um eine theoretische Erarbeitung des Massenphänomens Computerspiele geht.

Durch die Nennung der bisher gespielten Games und der Begründung, warum sie zu den Lieblingsspielen gehören, bekommen die Schüler einen noch persönlicheren Bezug zu dem Thema. In einem nächsten Schritt sollen die Alternativen aufgezeigt werden. Hier werden die Schülerinnen und Schüler vor die Wahl der „Opportunitätskosten“ gestellt. Was würdest du tun, wenn du nur eines zur Auswahl hättest. Symbolisiert werden soll es durch die Vorder- und Rückseite des Zettels. Im Gespräch mit einer Partnerin/einem Partner sollen sie erkennen, was sie/er tun würde. Hier bietet sich vielleicht eine sorgfältige Partnerzuteilung an, u. U. nach Geschlecht, also immer ein Junge und ein Mädchen?



Diese Erarbeitung erfordert etwas mehr Zeit, denn die Schülerinnen und Schüler sollen in Form eines Tagebuches ihren Medienkonsum bei Computerspielen über eine ganze Woche dokumentieren. Für Nicht-Computerspieler kann der Fernsehkonsum dokumentiert werden, muss aber getrennt ausgewertet werden.

Achten sie bitte darauf, die Datenerhebung wirklich anonym zu machen! Die Auswertung in Form einer Statistik kann auch über Software wie Excel oder Open-Office calc geschehen, besonders empfohlen sei hier das für Schulen kostenlose Statistik-Programm „Grafstat“ des Kollegen Uwe Diener  www.grafstat.de, was allerdings eine Einarbeitungszeit erfordert. Anleitungen mit Arbeitsblättern dazu finden sich im Internet. Eine Auswertung kann nach verschiedenen Gesichtspunkten erfolgen, so nach dem Gesamtkonsum, Konsum pro Schüler, pro Wochentag, Schwerpunkte der Uhrzeiten etc.



Die eigentlich spannende Frage folgt mit Arbeitsauftrag Nr. 4, wo darüber reflektiert werden soll, was dies denn nun bedeutet. Im Sinne kooperativen Lernens sollten die Schülerinnen und Schüler zunächst alleine Zeit haben, sich Gedanken zu machen, die sie in einer Plus-Minus-Tabelle (siehe auch Thema Chatten) festhalten könnten. In einem Stuhlkreis oder in Form einer Podiumsdiskussion können die Ergebnisse nun bewertet und diskutiert werden.



Das Thema Gewalt in Computerspielen wird erfahrungsgemäß von Jugendlichen ganz anders gesehen als von vielen Erwachsenen. Hier sollen sie anhand des provozierenden Ansatzes der „Killerspiel“-Debatte über das Thema Gewalt nachdenken. (Das Ergebnis ist wahrscheinlich eine Verharmlosung). In einem zweiten Schritt lernen sie Wissenschaftler-Meinungen kennen, die eine Essenz aus verschiedenen theoretischen Ansätzen sind und exemplarisch für die Debatte stehen sollen, die sehr kontrovers geführt wird. Sie kann und soll an dieser Stelle nicht geführt werden, einige Protagonisten finden sie unter den Literaturhinweisen. Diese empfehle ich auch für eine tiefer gehende Beschäftigung mit dem Thema „Mediengewalt“.

Nach einem kurzen Abgleich mit ihrer eigenen Meinung sollen ein Transfer und eine Übernahme verschiedener Positionen in Form eines Rollenspiels erfolgen. Die Rollen sollen eine „typische“ Situation zeigen (so auch durch die männlichen Spieler). Sie können sie selbstverständlich an ihre Bedürfnisse oder spezifische Situation in der Klasse anpassen.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Computerspiele bieten eine Fülle an Möglichkeiten zur Einbindung in den Unterricht, wobei meiner Meinung nach darauf geachtet werden muss, sie nicht zu dämonisieren oder als Negativbeispiele zu behandeln. Zur Information in diesem Sinne seien zwei Internet-Adressen empfohlen: das Institut Spielraum der FH Köln  www1.fh-koeln.de/spielraum und den Spieleratgeber NRW  www.spieleratgeber-nrw.de.



Arbeitsblatt vom

Name:

Computerspiele sind cool, oder?

Magst du Spiele am Computer? Als Computer gelten auch Gameboy, Nintendo DS, Playstation, PSP und andere Konsolen!
Falls ja, was findest du gut daran?
Falls nein, was findest du nicht gut daran?



Tipp: Schau dir doch auch mal den klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

www.klicksafe.de

1. Arbeitsauftrag:

Schreibe deine Begründung an die Tafel in eine +/- Liste! Redet in der Klasse über das Tafelbild!

2. Arbeitsauftrag:

Schreibe nun bitte auf fünf Zettel, welche fünf Spiele du gerne am Computer spielst!

3. Arbeitsauftrag:

Schreibe hinter jedes Spiel, warum du es schön findest!

Nun kannst du ein kleines Spiel spielen:

4. Arbeitsauftrag:

Bitte schreibe auf die Rückseite der fünf Zettel Dinge, die du gerne tust, aber nicht am Computer (sondern z. B. Eis essen, Spazieren gehen mit den Eltern, Fußball spielen, mit der Freundin/dem Freund quatschen und so weiter).

5. Arbeitsauftrag:

Setze dich nun mit einem Partner/einer Partnerin zusammen und dreht immer abwechselnd einen eurer Zettel um. Erkläre dabei, was du lieber tun würdest und warum. Stelle dir vor, du hast nur Zeit für eine Sache, also entweder am Computer spielen oder nicht. Wofür würdest du dich entscheiden?



Arbeitsblatt vom

Name:

Wie viel spielst du am Computer?

Spielst du Computerspiele? Falls ja, dann bist du nicht alleine, denn in einer Studie (JIM-Studie) fand man heraus, dass über 70 % der Kinder und Jugendlichen heutzutage am Computer spielen, zu lesen unter www.mpfs.de.

Kein Wunder, dass es so viele tolle Angebote von Computerspielen gibt, oder?

Action Adventure	▪ Grand Theft Auto / Tomb Raider
Adventure	▪ Myst / Ankh
Arcade	▪ Pacman / Pong / Space Invaders
Denkspiele	▪ Tetris / Minesweeper / Gehirnjogging
Gesellschaftsspiele	▪ Solitär / Buzz / Singstar
Jump-and-Run	▪ Donkey Kong / Super Mario / Prince of Persia
Management	▪ Fußball-Manager / SimCity / Rollercoaster Tycoon
Rollenspiele	▪ Diablo / Ultima / World of Warcraft
Shooter	▪ Counter-Strike / Doom
Simulationen	▪ Die Sims / Flugsimulator
Sportspiele	▪ Fifa / Pro Evolution Soccer
Strategie	▪ Age of Empires / Civilisation
Edutainment	▪ Der Zahlenteufel u.v.a.

Weißt du auch, wie viel du am Computer spielst? Also wie lange und wann und was? Hier hast du die Möglichkeit dir einmal eine Woche lang zu notieren, wann du am Computer spielst. Bist du kein Computerspieler/keine Computerspielerin, dann darfst du dies mit Fernsehen ausfüllen.

1. Arbeitsauftrag/als Hausaufgabe:

a) Führe die Wochenstudie (nächstes Blatt) sorgfältig durch!

b) Werte sie aus:

Computerspielzeiten an den einzelnen Wochentagen und insgesamt.

Setze diese Werte in einer Grafik/einem Diagramm um! (Du darfst auch ein Tabellenkalkulationsprogramm z. B. MS Excel/OpenOffice Calc benutzen.)

2. Arbeitsauftrag:

Erstellt eine gemeinsame Auswertung für die ganze Klasse! Was sind die Ergebnisse? Fasst sie gemeinsam in wenigen Sätzen auf einem gemeinsamen Plakat und in einer Grafik/einem Diagramm zusammen!

Erstellt eine eigene Grafik/ein eigenes Diagramm auf einem Extrablatt!

3. Arbeitsauftrag:

Diskutiert über die Ergebnisse und auch über die Frage, ob es gut oder schlecht ist, viel oder wenig zu spielen! Welche Vor- und Nachteile kann es haben? Erstellt hierfür eine Plus-Minus-Tabelle.

Das ist toll am Spielen:

+

Das ist nicht so toll am Spielen:

-

4. Arbeitsauftrag:

Bereitet in 2 Gruppen (eine Pro/eine Contra) eine Diskussion wie in einer Talkrunde im Fernsehen für die nächste Stunde vor. Bestimmt 3 Mitschülerinnen/Mitschüler, die eure Meinung in der Runde vertreten. Schreibt auf einem Din A5 Zettel die wichtigsten Stichpunkte zusammen, sodass euer Vertreter in der Runde einen kleinen Spickzettel zur Hand hat. Bestimmt einen Talkmaster.



Arbeitsblatt vom

Name:

Computerspiele = Killerspiele?

Am 5.12.2006 stand in der Onlineausgabe der Zeitschrift „Der Spiegel“:

📄 www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,452419,00.html,
Link vom 21.9.2007

Beckstein prescht mit Killerspiel-Gesetzesplan vor

Von Sebastian Fischer, München

Der Amoklauf von Emsdetten hat die Debatte über Killerspiele neu entfacht – jetzt wird es konkret: Bayerns Innenminister Beckstein will Herstellung, Vertrieb und Kauf solcher Spiele mit bis zu einem Jahr Haft bestrafen.

Aber was genau sind „Killerspiele“? Versuche doch mal eine eigene Definition für „Killerspiele“ zu finden oder suche eine Definition aus einer (seriösen!) Quelle! Auf jeden Fall haben sie etwas mit Gewalt und Gewaltkonsum zu tun. Dahinter steckt die entscheidende Frage:

1. Arbeitsauftrag:

Glaubst du, dass gewalthaltige Spiele tatsächliches aggressives Verhalten fördern? Mache dir darüber Gedanken und notiere deine Meinung mit Argumenten schriftlich!

Hier findest du einige Thesen mit unterschiedlichen Meinungen, wie sie von Wissenschaftlern vertreten werden:

Fördern gewalthaltige Spiele tatsächliches aggressives Verhalten?

Pro

- sie erhöhen – kurzfristig – die feindseligen Gedanken!
- sie verursachen Ärger-Gefühle (auch beim Siegen)
- Vielspieler neigen dadurch in Konfliktsituationen zu Gewalt (sie unterstellen den anderen häufiger feindselige Absichten)
- und zu Aggressivität: Es besteht ein Zusammenhang zwischen ihnen und der Persönlichkeitseigenschaft (es ist aber unklar, was Ursache und wo Wirkung ist, wahrscheinlich ist beides möglich)
- Je länger im Leben diese Computerspiele gespielt werden, desto stabiler und stärker ist die Wirkung
- sie mindern das Empfinden von Mitleid
- sie verfügen über eine aggressionsfördernde Wirkung: es scheint ein (schwacher, aber wichtiger) Zusammenhang bewiesen
- sie sind nur ein Faktor von vielen, die aggressives Verhalten bedingen

Contra

- tatsächliches aggressives Verhalten hat nie nur einen Grund
- wichtig in diesem Zusammenhang ist z. B. die Persönlichkeit des Spielers
- die Persönlichkeit hat nicht nur kurzfristige Merkmale, sondern auch langfristige Merkmale (z. B. emotionale Stabilität)
- die Persönlichkeit eines Menschen entwickelt sich im Laufe der Zeit und unter vielen Einflüssen. Dazu gehören die gegenwärtige Lebenssituation in Elternhaus, Schule, Beruf und Freundeskreis, die ökonomischen und sozialen Verhältnisse und schließlich auch die Lebenserfahrungen und medialen Kompetenzen
- Spielerinnen und Spieler suchen sich Spiele aus, die zu ihrer Persönlichkeit passen
- Gewaltspiele machen gewalttätig – dies greift eindeutig zu kurz, es geht um ein komplexes Gefüge real erlebter und virtueller Gewalt – das gesamte Lebensumfeld muss deshalb im Blick bleiben
- negativ in Bezug auf Aggressivität wirken sich aus: Frust, Langeweile, wenig Erfolge, negative Lebensperspektiven und problematische Sozialkontakte
- die Spieler wählen lebensstypisch, ihre Kompetenzen, Neigungen, Erfahrungen und konkreten Lebensbedingungen bestimmen weitgehend, welche Spiele sie spielen



Arbeitsblatt vom

Name:

2. Arbeitsauftrag:

Lies die beiden (zugegebenermaßen vereinfachten) Thesen zu Pro und Contra.
Wie passen sie zu deiner eigenen Meinung?

3. Arbeitsauftrag:

Bereitet in der Klasse ein Rollenspiel dazu vor. Benutzt folgende Situation und Rollen:

Max saß wieder einmal den ganzen Tag vor dem Computer und hat gespielt. Seine Mutter ist besorgt und hat ihn gebeten, den Computer auszuschalten. Max hat „Nein“ geantwortet und die Mutter wartet nun auf ihren Mann, der – telefonisch informiert – seinen Arbeitskollegen mitbringt, der ein Experte für Computerspiele ist. Max holt per ICQ noch schnell seinen Freund zur Hilfe:

Rollen:

- **Mutter:** Du hast Sorgen um deinen Sohn und Angst, dass er durch das viele Computerspielen auf die schiefe Bahn gerät. Außerdem hat er sich letztes auf dem Schulhof geprügelt und ist morgens immer sehr müde.
- **Vater:** Eigentlich bist du der Meinung, dass Jungen sich auch mal raufen dürfen, aber das viele Computerspielen ist dir auch nicht recht. Wenn der Junge doch wenigstens am Computer lernen würde, seine Noten hätten es nötig!
- **Arbeitskollege:** Du kennst dich aus mit Computerspielen und weißt, dass sie in vielen Fällen harmloser sind als die Eltern glauben. Aber du weißt auch, dass zu viele und nicht altersgerechte Spiele nicht gut für Jugendliche sind.
- **Max:** Die ganze Aufregung um ein bisschen spielen ... Du hast das alles im Griff, obwohl du dich in letzter Zeit häufig müde fühlst.
- **Freund:** Du siehst das ganze wie Max, obwohl deine Eltern viel strenger sind und dir nur für zwei Stunden am Tag den Computer erlauben.



Tipp: Schau dir doch auch mal den Klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

www.klicksafe.de



TIPP: Für deine Pro-und-Contra-Debatte kannst du noch folgende Quellen benutzen:
Institut für Psychologie, Abteilung Sozialpsychologie der Universität Potsdam
www.psych.uni-potsdam.de/social/projects/files/ForschungThema-Mediengewalt.pdf

und
Institut Spielraum, Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften an der Fachhochschule Köln
www.1.fh-koeln.de/spielraum/level2/wirkungsfragen