

Arbeitsblätter zu den Stationen

1. Digitale Spiele & Gewalt - Wirkungstheorien
2. Digitale Spiele & Gewalt – Faszination Gewalt
3. Digitale Spiele & Sucht
4. Faszination digitale Spiele
5. Nutzungsdauer von digitalen Spielen
6. Alterskennzeichnung
7. Gefahren und Kosten bei Onlinespielen
8. Empfehlenswerte digitale Spiele
9. Genres
10. Digitale Spiele und Urheberrecht

GRUPPE 1

THEMA: Digitale Spiele & Gewalt – Machen digitale Spiele gewalttätig?

EURE AUFGABE**Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe 1 Rechner, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der/die Referent/in nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Julian Meyer (7. Klasse) spielt sehr gerne „Battlefield V“, ein Spiel, bei dem es darum geht, als Soldat im Zweiten Weltkrieg zu kämpfen. Seiner Mutter hat Julian nichts davon erzählt, denn das Spiel ist eigentlich erst ab 16 Jahren freigegeben und sie würde es daher mit Sicherheit nicht erlauben. Eines Tages erwischt Frau Meyer Julian jedoch beim Spielen und reagiert sehr verärgert:

„So etwas kommt mir nicht ins Haus, Julian!“, herrscht sie ihn an. „Das ist kein Spiel, wenn man Menschen tötet ... auch nicht am Computer.“ Sie nimmt die Disc wutentbrannt aus dem Laufwerk und verabschiedet sich mit den Worten: „Das Spiel ist beschlagnahmt. So etwas gehört eh auf den Index. Oder reicht es etwa nicht, was damals in Erfurt passiert ist?!“

Julian hat wenig Hoffnung, dass er sein Spiel zurückbekommen wird, aber vor allem ärgert ihn, dass seine Mutter wieder das alte „Amok-Argument“ gebracht hat. „Ein Spiel macht doch einen Menschen nicht zu einem Amokläufer“, denkt sich Julian. „Und mich ganz bestimmt nicht. Ist doch nur Spaß.“ Julian will allerdings nichts unversucht lassen. Er wird sich auf jeden Fall noch einmal richtig zu dem Thema informieren. Vielleicht lässt sich seine Mutter ja überzeugen und Julian bekommt sein Spiel doch noch zurück?!

1. Arbeitsauftrag (Zeitrahmen bitte beim Referenten erfragen):

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Welche Wirkungstheorien gibt es?
- ▶ Was sind die grundlegenden Aussagen dieser Theorien?
- ▶ Welche dieser Theorien gilt als widerlegt?
- ▶ Zu welchem Ergebnis kommen die meisten der Untersuchungen?
- ▶ Welche kurzzeitigen Folgen von gewalthaltigen digitalen Spielen gibt es?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Ist das Spielen von Gewaltspielen wirklich harmloser Spaß oder haben Kritikerinnen und Kritiker Recht, dass viele Gewalttaten tatsächlich auf den Konsum von Mediengewalt zurückzuführen sind?

Links:

klicksafe.de zur Wirkung von Gewaltspielen:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/gewalt/wie-wirkt-gewalt-in-digitalen-spielen/>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.

Weitere Quellen:

1. Zusammenfassung des aktuellen kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstands zur Fragestellung, ob Computerspiele gewalttätig machen:
http://www.spielbar.de/system/files/dokument_pdf/hartmann_machen_computerspiele_gewaltaetig.pdf
2. Bundeszentrale für politische Bildung zur Fragestellung, ob digitale Spiele gewalttätig machen:
http://www.bpb.de/themen/CUVT39,0,0,Einstieg%3A_Machen_Computerspiele_gewaltt%20tig.html
3. Studienbericht im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zum Thema „Medien und Gewalt“. Zusammenfassung der Forschungsbefunde von 2004-2009:
<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medien-und-Gewalt-Befunde-der-ForschungKurzfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,rwb=true.pdf>

GRUPPE 2

THEMA: Digitale Spiele & Gewalt – Warum ist Gewalt in digitalen Spielen so faszinierend?

EURE AUFGABE**Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Patrick Engler (10. Klasse) spielt sehr gerne „Far Cry 5“, ein Spiel, bei dem man als Sheriff-Deputy in einem fiktiven US-amerikanischen Landstrich gegen eine Sekte kämpft.

Patrick's Mutter weiß davon nichts, denn das Spiel ist eigentlich erst ab 18 Jahren freigegeben und sie würde es daher mit Sicherheit nicht erlauben. Eines Tages erwischt Frau Engler Patrick jedoch beim Spielen und reagiert sehr wütend: „So etwas kommt mir nicht ins Haus, Patrick!“, schreit sie ihn an. „Das ist kein Spiel, wenn man Menschen tötet ... auch nicht am Computer.“ Sie nimmt die Disc wutentbrannt aus dem Laufwerk und verabschiedet sich mit den Worten: „So, damit ist jetzt Schluss. Ich verstehe sowieso nicht, was du daran findest. Macht das so viel Spaß, auf andere Leute zu schießen?! Patrick glaubt nicht, dass er sein Spiel zurückbekommen wird, versteht aber auch nicht, was seine Mutter eigentlich hat. „Ist doch nur ein Spiel“, denkt er sich. „Und ja: irgendwie macht das Spaß, im Spiel zu schießen ... aber eben nur im Spiel.“

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!
Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Womit können gewalthaltige Actionspiele verglichen werden?
- ▶ Welche Spielthemen üben einen Reiz aus?
- ▶ Was ist mit dem „geschützten Raum“ gemeint?
- ▶ Welche Gründe/Motivationen für Gewalt werden genannt?
- ▶ Welche Bedeutung hatte die Indizierungsliste in den 90er Jahren für viele Computerspieler?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Gewalthaltige Digitale Spiele sind bei vielen Erwachsenen und Jugendlichen sehr beliebt. Woran liegt das eigentlich? Gibt es Gründe für diese Faszination?

Links:

klicksafe.de zur Wirkung und Faszination von Gewaltspielen:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/gewalt/was-fasziniert-an-gewalthaltigen-digitalen-spielen/>

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu kurz- und langfristigen Folgen von Mediengewalt.

Wolfram Hilpert: Reiz und Risiken virtueller Spiel- und Lebenswelten. Kapitel 5.1: Zur Attraktivität von Gewalt im Computerspiel. Seite 13-14

<https://docplayer.org/1797123-Computerspiele-reiz-und-risiken-virtueller-spiel-und-lebenswelten-wolfram-hilpert-bpjm-1-computerspiele-zur-einfuehrung.html>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

3.3

 SEITE 8 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE

GRUPPE 3

THEMA: Digitale Spiele & Sucht - Machen digitale Spiele süchtig?

EURE AUFGABE

Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Ilona Berger macht sich Sorgen: Seit einiger Zeit schon verbringt ihr 15-jähriger Sohn Tobias jeden Tag mehrere Stunden am Computer, um das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ zu spielen. Im Durchschnitt kommt Tobias dabei auf 2,5 Stunden Spielzeit am Tag. Frau Berger findet, dass das eindeutig zu viel ist und will, dass Tobias seine Spielzeit einschränkt. Tobias sieht das ganz anders und argumentiert, dass es doch seine Sache sei, wie er seine Freizeit verbringt und andere Leute dafür den ganzen Tag fernsehen würden. Die Situation wird immer verfahrenener, bis Frau Berger schließlich droht, das nächste Mal einfach „den Stecker zu ziehen“, wenn Tobias länger als eine Stunde am Stück spielt. „So geht das nicht mehr weiter, Tobias!“, sagt sie. „Merkst du nicht, dass du schon fast süchtig nach dem Spielen bist?!“

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

3.3 SEITE 9 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Welche Gefühle wollen Spieler verdrängen?
- ▶ Wann kann Spielerfolg problematisch werden?
- ▶ Welches Verhaltensmuster kann zu Problemen führen?
- ▶ Welchen Druck üben die virtuellen Freunde aus? Führt dies zu weiteren Problemen?
- ▶ Welchen Mechanismus beschreibt die Aussage „Wurst an der Angel-Prinzip“?
- ▶ Welcher Wettstreit kann unter Spielern entbrennen?
- ▶ Wie wird die Nutzung von digitalen Spielen als Sucht eingeordnet?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Ist Tobias tatsächlich schon süchtig nach „World of Warcraft“, wenn er 2,5 Stunden am Tag spielt? Gibt es so etwas wie „Computerspielsucht“ überhaupt und woran erkennt man eine solche Sucht gegebenenfalls?

Links:

klicksafe.de zum Thema „exzessives Spielen“:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/computerspielsucht/warum-kommt-es-eigentlich-zum-exzessiven-spielen/>

klicksafe.de zum Thema „Computerspielsucht“

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/computerspielsucht/>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.

WEITERE QUELLEN

1. Spieleratgeber NRW zum Thema Computerspielsucht:

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1369>

2. Faz.de zum Thema Computerspielsucht:

3.3**WORKSHOP**
SEITE 10 **DIGITALE SPIELE**

<https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/gesundheit/computerspielsucht-15838852.html>

3. Kurzbericht des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zum Phänomen „Computerspielsucht“:

<https://www.bmfsfj.de/blob/93466/024bc6c55c3c0bb288a5d98ad18933e4/computerspielsucht-befunde-der-forschung-kurzfassung-data.pdf>

3.3 SEITE 11 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE**GRUPPE 4**

THEMA: Faszination digitale Spiele – Warum machen digitale Spiele eigentlich Spaß?

EURE AUFGABE**Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Es ist Wochenende und Bernhard Peters überlegt, ob er mit seinem Sohn Lukas (14 Jahre) nicht einmal wieder etwas unternehmen soll. Als er nach oben geht, findet er Lukas, der gerade „Sims“ spielt. Als er Lukas vorschlägt, am Nachmittag etwas gemeinsam zu machen, winkt dieser ab: „Lass mal Papa, ist gerade so spannend ...“. Herr Peters blickt verwundert auf den Bildschirm, auf dem gerade ein virtuelles Wohnzimmer zu sehen ist ... „Was bitte“, setzt er an, „ist daran so spannend, ein virtuelles Wohnzimmer aufzuräumen?!“ Lukas zuckt nur mit den Schultern...

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

3.3

SEITE 12 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Wie heißen laut dem Klicksafe-Artikel die fünf Hauptgründe für die Faszination?
- ▶ Was sind deren Kernaussagen?
- ▶ Welchen biologischen Zweck hat spielen?
- ▶ Was bedeutet das Konzept des „Homo Ludens“?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Viele Kinder und Jugendliche (aber auch Erwachsene!) wenden viel Zeit für Computerspiele auf und allgemein gelten diese als sehr faszinierend. Was aber genau macht die Faszination von Computer- und Videospiele eigentlich aus? Kannst du als Medienscout Lukas und seinem Vater Bernhard helfen, dieses Phänomen besser zu verstehen?

Links:

klicksafe.de zur Frage, warum Computerspiele eigentlich so faszinierend sind:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/faszination/>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.

WEITERE QUELLEN

1. Artikel von Prof. Dr. Jürgen Fritz zur Faszination von Computerspielen (hier bitte vor allem den Abschnitt „Selbstbezug (dynamischer Funktionskreis)“ lesen)

<https://www.spielbar.de/neu/2008/05/was-computerspieler-fasziniert-und-motiviert-macht-herrschaft-und-kontrolle-im-computerspiel>

GRUPPE 5

THEMA: Nutzungsdauer von Computerspielen – Wie lange darf man eigentlich am Computer spielen?

EURE AUFGABE**Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Erik ist 13 Jahre alt, aber für dieses Alter schon ziemlich erwachsen (wie er findet). Als seine Mutter eines Abends sein Zimmer betritt und den Computer mit den Worten: „So, für heute ist jetzt mal Schluss damit“ ausschalten will, reagiert Erik empört: „Warum denn das, Mama? Ich hab doch gerade mal angefangen ...“ „In deinem Alter“, setzt Frau Schmidt fort, sollte man sowieso nicht länger als 45 Minuten pro Tag am Computer spielen ...“ „WAAAS“, kann Erik nur noch ansetzen, bevor seine Mutter auch schon wieder verschwunden ist

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

3.3

SEITE 14 WORKSHOP
DIGITALE SPIELE

- ▶ Wieviel Zeit verbringen Kinder laut der KIM-Studie durchschnittlich mit Computerspielen?
- ▶ Gibt es Unterschiede bezüglich des Alters?
- ▶ Wie hoch ist die durchschnittliche Spieldauer bei Jugendlichen laut JIM-Studie?
- ▶ Welche Empfehlung gibt die Klicksafe-Broschüre „Digitale Spiele-Tipps für Eltern“ bezüglich der Spieldauer bei Kindern und Jugendlichen?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Erik findet, dass länger als 45 Minuten Computerspielen pro Tag für einen 13-jährigen vollkommen okay sind, aber seine Mutter sieht das ganz anders. Was denkst du? Wie viel Zeit dürfen Kinder und Jugendliche mit Computerspielen am Tag verbringen? Lässt sich das überhaupt so einfach sagen oder wovon könnte das abhängen?

Links:

Klicksafe.de – Broschüre“ Digitale Spiele-Tipps für Eltern“

<https://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/computerspiele-tipps-fuer-eltern/>

KIM-Studie 2016 (Angaben zur Nutzungsdauer finden sich auf den Seiten 53-58, 70ff.):

<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/>

JIM-Studie 2018 (Angaben zur Nutzungsdauer finden sich z. B. im Kapitel Digitale Spiele ab S. 55):

<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

3.3

 SEITE 15 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE

GRUPPE 6

THEMA: Alterskennzeichnung – Woran erkennt man, ob ein Computerspiel für eine bestimmte Altersklasse geeignet ist oder nicht?

EURE AUFGABE

Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Tim und Simon (beide 15 Jahre) möchten im Kaufhaus das Spiel „Shadow oft the Tomb Raider“ kaufen. Als sie an die Kasse kommen, fragt die Verkäuferin, ob sie denn schon 16 sind und einen Ausweis dabei haben, und zeigt auf das blaue Rechtecksymbol auf der Vorderseite der Packung. „Ach so“, druckst Tim ... „Ne, den hab ich leider Zuhause vergessen.“ „Tut mir leid, Jungs, aber dann kann ich euch das Spiel leider auch nicht verkaufen ...“

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Wie viele Alterskennzeichnungen gibt es bei der USK?
- ▶ Wie bekommt ein Spiel eine Alterskennzeichnung?
- ▶ Was sagt eine Alterskennzeichnung der USK über ein Spiel aus?
- ▶ Welche Spiele bekommen gar keine Alterskennzeichnung der USK?

3.3

SEITE 16 WORKSHOP
DIGITALE SPIELE

- ▶ Nach welchem System funktioniert die Alterskennzeichnung bei PEGI?
- ▶ Welche Kennzeichen sind in Deutschland gültig?
- ▶ Warum bekommen Spiele in Deutschland eine Alterskennzeichnung?
- ▶ Und wie sieht es bei Online-Spielen und Apps aus?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Computerspiele werden in Deutschland mit einer gesetzlich vorgeschriebenen Alterskennzeichnung versehen. Worin besteht eigentlich der Sinn einer solchen Kennzeichnung, was bedeuten die einzelnen Symbole auf den Packungen und wie kommt eine solche Alterskennzeichnung zustande?

Links:

Website der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK):

<http://usk.de/>

Website der „Pan European Game Information“ (PEGI):

<http://www.pegi.info/at/>

klicksafe.de zum Thema Alterskennzeichnungen:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/jugendmedienschutz/usk-welcher-alterskennzeichnungen-von-spielen-gibt-es/#s|usk>

klicksafe.de zum Thema Alterskennzeichnungen von Online-Spielen und Apps:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/jugendmedienschutz/iarc-alterskennzeichnung-von-online-spielen-und-apps/>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

GRUPPE 7

THEMA: Gefahren und Kosten bei Onlinespielen – Worauf muss man beim Spielen von Onlinespielen achten? Wo drohen (versteckte) Kosten?

EURE AUFGABE**Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeiträumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Als Noé am Monatsende auf seine Handyrechnung schaut, staunt er nicht schlecht: 87,26 Euro steht da (leider auch beim zweiten Hinsehen). „Wie kann das sein“, fragt Noé sich selbst, bis er sieht, dass die Summe sich aus vielen kleinen Beträgen eines Anbieters für Online-Spiele zusammensetzt. Bei diesem hatte Noé in diesem Monat verschiedene Spiele gespielt und dabei auch kleinere „Ingame-Käufe“ getätigt und über seine Mobilfunkrechnung bezahlt. „Verdammt, so viel Geld“, entfährt es ihm ... „Da werde ich wohl mit meinen Eltern reden müssen, ob sie mir aushelfen können ...“

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

3.3 SEITE 18 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Wie schaffen es Spiele-Apps und Browser-Games, dass man ständig bzw. immer wieder in den Spielen „vorbeischaut“?
- ▶ Was sind virtuelle Güter?
- ▶ Warum kaufen sich Spieler diese Güter?
- ▶ Welche Tricks benutzen die Spiele, damit Menschen eher virtuelle Güter kaufen?
- ▶ Welcher Nachteil verbindet sich für Spieler bei nur Online zu spielenden Spielen, die zusätzlich noch an ein Online-Benutzerkonto gebunden sind?
- ▶ Wie kann ich mich vor In-Game-Käufen schützen?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Immer mehr Computer- und Videospiele kauft man heute nicht mehr im Laden, sondern lädt sie sich über das Internet herunter bzw. spielt sie – z. T. auch ohne Download – direkt im Internetbrowser. Damit einhergehen auch Geschäftsmodelle, bei denen viele Spiele gegen eine monatliche „Benutzungsgebühr“ bzw. sogar komplett kostenlos gespielt werden dürfen. Damit verbunden sind aber auch Probleme und Gefahren für die Nutzer solcher Spiele.

Links:

klicksafe.de zu (versteckten) Kosten von Computer- und Videospiele:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/verbraucherschutz/>

Handysektor Artikel zu In-App-Kostenfallen

<https://www.handysektor.de/artikel/in-app-kaeufer-fiese-kostenfalle-in-apps/>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.

3.3

 SEITE 19 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE

GRUPPE 8

THEMA: Empfehlenswerte Computer- und Videospiele – Gibt es „gute“ Computer- und Videospiele? Wie finde ich solche Spiele?

EURE AUFGABE

Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block
Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Weihnachten steht wieder einmal vor der Tür und Herr Schneider ist auf der Suche nach einem passenden Geschenk für seinen zwölfjährigen Sohn Alexander. Alexander spielt sehr gerne Videospiele, aber Herr Schneider ist sich unsicher, ob das das richtige Geschenk für seinen Sohn ist. Zuviel Negatives hat er schon darüber gehört, dass digitale Spiele süchtig, gewalttätig oder dumm machen sollen. Nach längerem Zögern geht Herr Schneider schließlich doch in einem größeren Kaufhaus in die Medienabteilung. Als er schließlich vor dem Regal mit den Spielen angekommen ist, staunt er nicht schlecht: Hunderte von bunten Hüllen stehen da in den Regalen und sehen irgendwie alle gleich aus. Angesichts der Fülle von Spielen wird Herr Schneider wieder unsicher: „Wie finde ich denn jetzt ein gutes Spiel für Alexander?“

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!
Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

3.3

SEITE 20 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE

- ▶ Welche Bewertungskriterien verwenden die Beratungs-/Bewertungsportale?
- ▶ Was könnte die Bezeichnung „pädagogische Empfehlung“ bedeuten?
- ▶ Wo kann man sich über empfehlenswerte Spiele informieren?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Die Auswahl eines „guten“ digitalen Spiels fällt vielen Eltern (und auch Jugendlichen) nicht immer leicht. Woran erkennt man eigentlich, ob ein bestimmtes Spiel „pädagogisch wertvoll“ ist oder nicht? Kann man solche Informationen einfach auf der Packung ablesen?

Links:

Spielbar (Portal mit Spielebeurteilungen und pädagogischen Empfehlungen):

<http://www.spielbar.de/>

Spieleratgeber NRW (Portal mit Spielebeurteilungen und pädagogischen Empfehlungen):

<http://spieleratgeber-nrw.de/>

Internet ABC – Empfehlenswerte Spiele:

<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-tipps.php>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

3.3

 SEITE 21 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE

GRUPPE 9

THEMA: Genres digitaler Spiele – „Jump 'n' Run“, „Adventure“, „Ego-Shooter“: Was wird da eigentlich gespielt?

EURE AUFGABE

Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Felix kommt ganz aufgeregt zu seiner Mutter, um ihr über das neueste Spiel für seine Spielekonsole zu berichten: „Das ist total cool, Mama“, führt Felix aus: „Das ist ein ganz neues Jump 'n' Run, bei dem ...“ „Jump 'n' was?“, entgegnet Felix Mutter. „Ach so, ja ... Also, so ein Spiel wo man rumläuft und hüpfen muss ist das ...“

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Wie viele Genres gibt es laut Klicksafe.de?
- ▶ Was sind die wichtigsten Kennzeichen der Genres?
- ▶ Fallen Euch Beispiele für die verschiedenen Genres ein?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

3.3

 SEITE 22 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE

Die Welt der digitalen Spiele ist für viele Menschen oft nicht einfach zu durchschauen. Daher versuchen wir diese Welt gerne zu ordnen. So wie z .B. bei Filmen, bei denen es ja auch „Western“, „Komödien“ oder „Krimis“ gibt, existieren auch bei Computerspielen die so genannten „Genres“, die die Computer- und Videospiele einteilen und ein wenig ordnen. Aber was verbirgt sich eigentlich genau hinter Begriffen wie „Jump 'n' Run“ oder „Shooter“?

Links:

klicksafe.de über Computerspielgenres:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/genres/>

Spieleratgeber-Nrw.de

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Beurteilungen.3.de.html>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

3.3 SEITE 23 **WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE**GRUPPE 10**

THEMA: Digitale Spiele und Urheberrecht – Was ist erlaubt, was ist verboten?

EURE AUFGABE**Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block
Links: siehe unten

Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

HINTERGRUND

Die zwölfjährige Laura Müller hat sich das digitale Spiel „Die Sims“ gekauft, und dafür über 30 Euro von ihrem gesparten Taschengeld ausgegeben. Als sie Zuhause ist, überlegt sie, dass es wohl das klügste wäre, eine Sicherheitskopie vom Spiel zu machen, falls die Disc einmal kaputt gehen sollte. Als sie gerade mit dem Kopieren anfangen will, kommt ihr Vater herein, sieht die Disc im Laufwerk und fragt Laura, was sie da gerade macht. „Ich mach eine Sicherheitskopie von meinem Spiel, Papa.“ „Oh“, sagt Herr Müller, „ist das nicht verboten?“

1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!
Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Darf eine Privatkopie von einem digitalen Spiel angefertigt werden?
- ▶ Darf ich ein digitales Spiel mit meinem besten Freund tauschen?
- ▶ Wie heißt die Lizenz unter der Spiele ohne Einschränkung weitergegeben werden dürfen?
- ▶ Darf ich von meinen Spielen immer Sicherungskopien machen?

3.3 SEITE 24 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Darf ich Spiele weiterverkaufen, die ich Online erworben habe?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Auch bei digitalen Spielen gilt – wie auch bei Musik oder Literatur – das so genannte Urheberrecht, das regelt, in welchem Umfang und auf welche Weise ein bestimmtes Produkt genutzt werden darf. Im Falle von Laura ist nicht ganz klar, ob die Sicherheitskopie, die sie anfertigen möchte, tatsächlich schon einen Verstoß gegen das Urheberrecht darstellt oder noch erlaubt ist. Warum gibt es so etwas überhaupt? Was ist allgemein bei digitalen Spielen erlaubt und darf Laura in ihrem speziellen Fall ihr Spiel kopieren oder nicht?

Links:

1) Informationen von klicksafe.de zum Urheberrecht bei Computerspielen:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/urheberrecht/>

2) Initiative iRights zum Urheberrecht bei Computerspielen:

<https://irights.info/artikel/lets-play-videos-gebrauchte-spiele-virtuelle-gegenstaende-was-darf-ich-mit-gekauften-games-machen/21268>

Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.