

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

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)


Sachinformationen

Browser-Games

Spiele, die im „Browser“, wie dem Internet-Explorer oder dem Mozilla Firefox, gespielt werden, sind eine recht neue Entwicklung. Diese Spiele werden in der Regel über das Internet gespielt, erfordern meist keine Installation über CD/DVD und sind über spezielle Internetseiten sofort verfügbar. Im Falle von größeren Spielen muss sich der Spieler auf diesen Internetseiten registrieren. Problematisch ist hierbei, dass sich diese Spiele aufgrund der Art des Zugangs den üblichen Mechanismen der Alterskennzeichnung oder Kontrolle entziehen. Meist handelt es sich hierbei um Aufbau- oder Strategiespiele, wobei die Spieler mit anderen Spielern interagieren, um z. B. Handel zu treiben oder Krieg zu führen. Während einige Vertreter dieses Genres mit einer fortlaufenden Spielzeit konzipiert sind, gibt es andere, die in bestimmten Intervallen von Tagen, Wochen oder Monaten mit einer neuen Spielrunde beginnen. „Browser-Games“ orientieren sich in ihren Inhalten häufig am Genre der klassischen Strategiespiele: So muss sich der Spieler neben dem Besiedeln von Land oder Planeten auch der Forschung, dem Aufbau von Infrastruktur und der Produktion von militärischen und zivilen Einheiten widmen. Das wohl bekannteste deutschsprachige Browser-Game ist „OGame“  www.ogame.de. Die meisten Spiele werden in einer kostenlosen Variante mit Werbeeinblendungen und/oder Funktionseinschränkungen angeboten, sowie in einer kostenpflichtigen Version mit vollem Funktionsumfang. Der Zeitaufwand ist je nach Spiel und persönlicher Spielweise zwischen 10 Minuten und mehreren Stunden.

Online-Glücksspiele/Wettbüros/Kasinos

Inzwischen erfreut sich auch das Online-Glücksspiel steigender Beliebtheit, seit 2006 erleben wir bspw. einen Poker-Boom. Um an einem solchen Spiel teilnehmen zu können, muss der Spieler entweder online ein Benutzerkonto erstellen oder eine Software auf den PC herunterladen. Diese Software wird dann auf dem eigenen Computer installiert. Sie dient zum einen der Verwaltung des eigenen Benutzerkontos und zum anderen ermöglicht sie die Teilnahme an Pokerspielen.

Viele Online-Glücksspielseiten bieten einen Spielmodus mit virtuellem Geld an. Dieser Modus wird meist von Jugendlichen genutzt. Allerdings wird nicht immer ein Altersnachweis bei der Anmeldung für Spiele mit Geldeinsatz verlangt, obwohl dies durch das deutsche Jugendschutzrecht zwingend vorgeschrieben wird (siehe § 6 Abs. 2 JuSchG). Zudem ist die Veranstaltung von Glücksspielen mit Geldeinsatz (ohne behördliche Erlaubnis) bei Strafe untersagt (siehe § 284 StGB). Die Übungsräume beim Pokerspielen sind meist kostenlos, alle anderen, in denen mit echtem Geld gespielt wird, sind kostenpflichtig. Für das Spielen mit echtem Geld muss in jedem Fall ein eigenes Giro- oder Kreditkarten-Konto vorhanden sein, mit dem das Spielerkonto bestückt wird: Die Abwicklung der finanziellen Transaktionen kann auch über spezielle Anbieter, wie bspw. „Neteller“  www.neteller.com geschehen.

Online-Spiele und Alterskennzeichnung

Bei den meisten der Spiele, die nur über das Internet gespielt werden, handelt es sich um frei zugängliche Spiele. Diese Spiele sind durch keine staatliche Institution im Hinblick auf vorhandene Beeinträchtigungen oder Gefährdungen überprüft worden, sodass hier durchaus die Möglichkeit besteht, dass Kinder und/oder Jugendliche auf Inhalte stoßen, die für sie nicht geeignet sind. Grundsätzlich gilt hier: Der Anbieter muss selbst bewerten, ob seine Angebote entwicklungsbeeinträchtigend sind und gegebenenfalls Vorkehrungen treffen (§ 5 JMStV). Zudem gilt allgemein: Wer jugendgefährdende oder entwicklungsbeeinträchtigende Internetinhalte anbietet, muss grundsätzlich einen Jugendschutzbeauftragten (nach § 7 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV) bestellen, der den Anbieter zur Vermeidung von Verstößen gegen die §§ 4 bis 6 des JMStV prüft. Schließlich ist noch darauf hinzuweisen, dass seit dem 1.1.2008 aufgrund des Glücksspiel-Staatsvertrages Glücksspiel im Internet generell verboten ist. Alle genannten Vorgaben und Beschränkungen gelten aber (nur) für Deutschland.

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)

Probleme und Risiken

■ Abhängigkeit:

Besonders die Glücksspiele stehen immer wieder im Verdacht, Suchtstrukturen zu fördern und abhängig zu machen. Besonders problematisch ist, wie bei den anderen Online-Spielen auch, dass keine effiziente Alterskontrolle stattfindet. Der Fachverband Glücksspielsucht NRW hat einige Hilfen dazu:

📄 www.gluecksspielsucht.de

■ problematische Inhalte:

Aufgrund der fehlenden Alterskennzeichnung sind problematische Inhalte (gewalthaltig, pornografisch, rassistisch etc.) schlechter zu identifizieren. Daher ist es sinnvoll, jedes Spiel selbst anzuschauen, um einschätzen zu können, ob es für Kinder bzw. Jugendliche geeignet ist. Da keine Installation auf dem Computer notwendig ist, hilft auch eine Filter-Software nicht weiter, es sei denn, die bekannten Internet-Seiten werden gesperrt.

■ Viren, Würmer etc.:

„Aktive“ Spiele beinhalten immer aktive Software, die zwar nicht auf dem Computer installiert, aber ausgeführt wird. Und damit ist das Risiko, dass Viren, Würmer, Trojaner und Spyware ebenso ausgeführt werden, ebenso hoch. Dagegen hilft eine Antiviren-Schutz-Software.

■ teure Downloads:

Kostenpflichtige Dienste müssen darauf hinweisen und durch das Eintippen von OK in einem Formular bestätigt werden. Kinder und Jugendliche müssen daher darüber aufgeklärt werden, dass sie durch solch eine Bestätigung kostenpflichtige Dienste in Anspruch nehmen.

■ Datenschutz:

Oft ist eine Registrierung zum Spielen notwendig, persönliche Daten müssen innerhalb der Anmeldung preis gegeben werden. Dabei sollte bedacht werden, dass diese Angaben auch an Dritte weitergegeben werden können.

Fazit: Auch die harmlos wirkenden „Browser-Games oder Glücksspiele“ bergen Risiken. Kinder und Jugendliche müssen für diese besonders sensibilisiert werden.

Folgende Tipps können an sie weitergegeben werden:

■ Kontrolliere deine Spielzeit.

■ Klick sofort weg, wenn dich etwas stört. Sprich mit Erwachsenen darüber.

■ Ist das Spiel wirklich kostenlos? Gib nie dein OK bei einer Abfrage.

■ Gib keine persönlichen Daten weiter bei einer Anmeldung.

■ Schütze dich vor Viren.

📄 Links

www.klicksafe.de	das Thema Online-Spiele bei klicksafe.de
www1.fh-koeln.de/spielraum	das Online-Angebot des Instituts „Spielraum“ der FH Köln mit vielen Informationen rund um Computerspiele
www.spieleratgeber-nrw.de	der Spieleratgeber NRW mit einer pädagogischen Beurteilung von Spielen
www.usk.de	die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die die Altersfreigaben von Spielen erstellt
www.gluecksspielsucht.de	der Fachverband Glücksspielsucht NRW
www.official-linerider.com	das Browser-Game Line-Rider als Beispiel
www.speedgamez.com	Übersicht über Browser-Games
www.galaxy-news.de	Liste mit Online-Spielen
www.flashgames.de	Liste mit Online-Spielen, sog. „Flash-Games“
www.pegi.info/de/index	Pan European Game Information: ausführliche Informationen zu Alterseinstufungen von Spielen in 16 europäischen Ländern (Deutschland ist nicht Mitglied) sowie einer Spieledatenbank.

Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	2–3	2	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über Online-Spiele, indem sie selbst Browser-Games spielen.	Die Schülerinnen und Schüler werden sich mithilfe der klicksafe-Tipps und eines Perspektivenwechsels der problematischen Seiten von Online-Spielen bewusst.	Die Schülerinnen und Schüler können die recherchierten und gewonnenen Erkenntnisse zur Problematik von Online-Spielen anschaulich präsentieren.
Methode/n	Erwachsenenintegration, Experten	Perspektivenwechsel, Stufenleiter, Talking Chips	(Internet)-Recherche, Präsentation (PowerPoint), Plakat, Galeriegang/Expertenrunde
Organisationsform/en	Alleine oder in Gruppen am PC (je nach Ausstattung)	Einzel, Klassengespräch, Rollenspiel od. Diskussion	Gruppe, Präsentation vor der Klasse/Galeriegang/Expertenrunde
Zugang Internet	ja	nein	ja
Zugang PC	ja	nein	ja



Kommentare zu den Arbeitsblättern



Über Online-Spiele zu reden ohne sie zu spielen ist nicht wirklich sinnvoll. Diese Spiele kommen ohne Installation aus und sind über die normalen Browser spielbar, sodass sie auch in der Schule vorgeführt werden können. Mit dem Angebot des Westdeutschen Rundfunks (WDR) „Sendung mit der Maus“ sollen die Schülerinnen und Schüler spielen und darüber nachdenken, was ihnen an dieser Art der Spiele gefällt und was nicht. Im zweiten Schritt sollen sie sich untereinander darüber austauschen und! sich mit Erwachsenen austauschen. Diesen Schritt sollten sie vielleicht im

Vorfeld mit den Eltern kommunizieren (Bescheid geben, was auf die Eltern zukommt!). Kinder haben einen großen Spaß daran und genießen ihre Rolle als „Experten“, wenn sie Erwachsenen etwas am Computer vorführen können. Ich nehme an, dass viele der Reaktionen typisch sein werden. Diese Äußerungen können sie zum Anlass nehmen, darüber nachzudenken, welches Problem Erwachsene mit Computerspielen haben und warum. Kinder gehen sehr viel selbstverständlicher, unbefangener damit um, Eltern sehen oft vor allem die Risiken.

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)

Hier eine Formulierungshilfe für einen Elternbrief:

*Liebe Eltern der Klasse x,
das Spielen am Computer gehört sicherlich auch für ihr Kind inzwischen zum Alltag. Wir wollen in der Schule dieses Phänomen thematisieren und darüber nachdenken, wann ein solches Spiel gut und wann es weniger gut ist. Dazu nehmen wir kleine Online-Spiele (so genannte Browser-Games) auf der Internetseite des Westdeutschen Rundfunks, der „Sendung mit der Maus“ (www.die-maus.de) als Beispiel. Diese Spiele sind speziell für jüngere Kinder geschaffen und für die Altersgruppe geeignet. In einem zweiten Schritt sollen die Schülerinnen und Schüler diese Spiele (zu Hause) mit Erwachsenen spielen und darüber sprechen. Wenn sie keinen Computer und/oder Internetzugang Zuhause haben, dann schließen sie sich doch mit anderen Eltern zusammen. Bitte unterstützen sie Ihr Kind dabei. Danke.*



Mit dem kleinen Fallbeispiel zum Einstieg sollen die Schülerinnen und Schüler die Tipps der Initiative Klicksafe zu dem Thema kennen lernen. Dabei sollen sie in die Rolle des Vaters schlüpfen und so einen Rollentausch erleben, was nicht so einfach ist. Mithilfe der „Stufenleiter“ (s. Kapitel: Handy und Internet) können die Kinder eine Bewertung der Tipps vornehmen, die – so meine bisherigen Erfahrungen – als wichtigstes Kriterium die Teilhabe (also Reden und Mitspielen) haben werden. Vielleicht können sie ihre Schülerinnen und Schüler anregen, dies auch zu Hause weiterzugeben.

Die letzte Phase, die Diskussion des Problems, könnte in Form eines Rollenspiels geschehen oder auch in einem Klassengespräch oder einer Podiumsdiskussion. Vielleicht bietet sich die Methode der „Talking Chips“ an, wo jede Schülerin/jeder Schüler zwei „Talking Chips“ erhält und für eine Meldung einsetzen muss. Sind alle Chips verbraucht, gibt es eventuell neue. Auf diese Weise erreichen sie, dass sich alle Schülerinnen und Schüler genau zweimal beteiligen (müssen).



Hier werden die Problembereiche Abhängigkeit, problematische Inhalte, Viren und Würmer, Kostenfallen und Datenschutz aufgezeigt. Es versteht sich von selbst, dass – gerade im Bereich der problematischen Inhalte – nicht mit Beispielen gearbeitet werden kann, sondern wir auf einer Meta-Ebene bleiben müssen. Die Schülerinnen und Schüler sollen jeweils einem Problembereich zuordnen (vielleicht nehmen sie die Zuordnung vor?) und eigenständig recherchieren. Die Fragestellungen dienen der Orientierung.

Im Sinne eines Austausches soll danach eine Präsentation der Ergebnisse der Gruppen erfolgen. Dies können sie im klassischen Sinne als Referate durchführen oder vielleicht methodisch mit einem „Galeriegang“: Die ganze Klasse geht auf einen Spaziergang zu den einzelnen Stationen (=Gruppen), wo jeweils ein Experte der Gruppe die Ergebnisse präsentiert. Eine andere Möglichkeit ist, Expertenrunden zu bilden, in denen jeweils ein Mitglied jeder Gruppe zusammenkommt und sich der Reihe nach ihre Gruppenergebnisse präsentieren. Dies setzt eine gleichmäßige Schülerzahl in den Gruppen voraus.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Die Online-Spiele boomen und sind, auch wegen ihrer schlechten rechtlichen Fassbarkeit manchmal problematisch. Gerade die Bereiche „Datenschutz“ und „Kostenfallen“ bieten sich für eine Vertiefung an, evtl. auch das Problem „Spielsucht“ mit Blick auf die Online-Pokerrunden.



Arbeitsblatt vom

Name:

Was ist schön am Online-Spielen?

Annas Lieblingssendung ist die „Sendung mit der Maus“. Immer wenn es Anna zu Hause langweilig ist, dann macht sie den Computer an und ruft die Internetseite der „Sendung mit der Maus“ auf: www.die-maus.de. Dort finden sich tolle kleine Spiele. Diese Spiele nennt man „Online-Spiele“, weil sie keine CD haben und direkt über das Internet gespielt werden können. Nun darfst du selbst mal spielen:

1. Arbeitsauftrag:

Rufe folgende Seite auf:

🌐 www.wdrmaus.de/spielen/mausspiele

2. Arbeitsauftrag:

Suche dir eines der Spiele aus und spiele es zwei- oder dreimal!

3. Arbeitsauftrag:

Fülle danach diese Tabelle aus:

Dieses Spiel habe ich gespielt:

Das gefiel mir an dem Spiel gut:	Das gefiel mir an dem Spiel nicht so gut:
----------------------------------	---

Ich zeige dieses Spiel:

4. Arbeitsauftrag:

Nun darfst du dieses Spiel einem Erwachsenen zeigen! Lasse ihn unbedingt selbst spielen und frage ihn, was ihm an dem Spiel gefällt und was nicht!

5. Arbeitsauftrag:

Sprecht in der Klasse über eure Erfahrungen mit den Erwachsenen!

Annas Eltern finden es gar nicht so toll, wenn sie diese Spiele am Computer spielt. Kannst du verstehen warum? Findest du das auch? Redet in der Klasse darüber!



Arbeitsblatt vom

Name:

Online-Spiele – was hältst du von diesen Tipps?

Der Vater von Anna (14 Jahre) ist schier verzweifelt. Er weißt nicht mehr, was er tun soll, denn Anna sitzt jede freie Minute vor dem Computer und spielt. Der Vater hat ihr schon das Taschengeld gestrichen und alle Spiele-CDs weggenommen, aber Anna spielt jetzt Browser-Games. (Browser-Games sind eine spezielle Variante von Computerspielen, die zur Zeit (Stand 2008) boomen und meist ohne Installation über das Internet spielbar sind: Auf entsprechenden Seiten gibt es Tausende von Angeboten). Jetzt hat er überhaupt keinen Überblick mehr darüber, was Anna spielt und er steht kurz davor, ihr den Computer wegzunehmen.



Da stößt Annas Vater auf das Internetangebot von klicksafe.de und liest folgende Tipps:
(siehe nächste Seite)

1. Arbeitsauftrag:

Lies die Tipps sorgfältig und notiere kurz, was du von ihnen hältst!
(Denke daran, du bist in der Situation des Vaters!)

2. Arbeitsauftrag:

Welche der Tipps hältst du für wichtiger?
Sortiere die Tipps nach Wichtigkeit in einer „Stufenleiter“, den wichtigsten Tipp nach oben. Tausche dich mit deinen Klassenkameraden darüber aus und zeigt euch gegenseitig eure Einschätzungen.

3. Arbeitsauftrag:

Diskutiert mit der gesamten Klasse eine Lösung für Anna und ihren Vater!



Arbeitsblatt vom

Name:

Tipp	Erklärung	Das halte ich davon (in der Rolle des Vaters):
klicksafe.de-Tipp 1: Interessieren sie sich!	Informieren sie sich über die unterschiedlichen Spielarten (Genres) und die momentan angesagten Spiele. Sie können in Spielmagazinen (z. B. PC-Games) oder im Internet zu Inhalten und Altersfreigaben der gängigen Spiele recherchieren.	
klicksafe.de-Tipp 2: Sprechen sie mit ihrem Kind!	Interesse und Austausch sind sehr wichtig. Fragen sie nach den Inhalten und den Zielen der Spiele. Fragen sie, wie es sich für ihr Kind anfühlt zu spielen und zu ballern. Lassen sie es mit seinen Erlebnissen nicht alleine.	
klicksafe.de-Tipp 3: Spielen sie mit!	Überwinden sie sich und spielen sie mal ein Computerspiel mit. Sie werden feststellen, dass Computerspielen Spaß macht und sehr faszinierend sein kann. Und wenn es ihnen keinen Spaß gemacht hat, können sie zumindest mitreden.	
klicksafe.de-Tipp 4: Gemeinsam feste Regeln vereinbaren!	Erstellen sie mit Ihrem Kind gemeinsam verbindliche Regelungen zum Medienkonsum insgesamt. Zum Medienkonsum zählen neben der Nutzung des Computers selbstverständlich auch das Fernsehen und die Konsolenspiele.	
klicksafe.de-Tipp 5: Orientieren sie sich an Zeitvorgaben!	Zur groben Orientierung können folgende Zeitvorgaben hilfreich sein: 3–4-Jährige sollten nicht länger als zwanzig Minuten am Tag spielen. Bei 11–15-Jährigen kann sich die Spielzeit auf 1–2 Stunden erhöhen.	
klicksafe.de-Tipp 6: Achten sie unbedingt auf die Alterskenn- zeichnung!	Deutschland hat mit der Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) gestärkt. Computerspiele müssen seit April 2003 eine Alterskennzeichnung haben. Ob das Spiel für ihr Kind geeignet ist, sollten sie sowohl von der Altersfreigabe als auch vom individuellen Entwicklungsstand abhängig machen	
klicksafe.de-Tipp 7: Beziehen sie Stellung!	Erklären sie ihrem Kind, weshalb es das Gesetz zum Jugendschutz und zum Urheberrecht gibt. Es wirkt nicht sonderlich glaubwürdig, wenn sie vor ihren Kindern raubkopierte Software und illegale Spiele installieren sowie Musik-CDs und Filme von Tauschbörsen herunterladen.	
klicksafe.de-Tipp 8: Bieten sie Alternativen!	Viele Kinder sitzen aus reiner Langeweile vor Fernseher und Computer. Bieten sie ihrem Kind zum Ausgleich gemeinsame Unternehmungen an. Vermeiden sie es, den Computer als „Babysitter“ einzusetzen.	
klicksafe.de-Tipp 9: Tauschen sie sich aus!	Fragen sie andere Eltern, wie sie mit dem Medienkonsum ihrer Kinder umgehen. Informieren und unterstützen sie sich gegenseitig. Das gibt Sicherheit und fördert die eigene Kompetenz.	
klicksafe.de-Tipp 10: Spiele nicht als erzie- herische Maßnahme einsetzen!	Computerspiele sollten weder zur Belohnung noch als Bestrafung eingesetzt werden. Dadurch erhalten sie einen zu hohen Stellenwert im Alltag ihrer Kinder. Halten sie lieber an einer verbindlichen Regelung fest: Zuerst die Hausaufgaben, dann eine Pause, dann eine Stunde Computerspielen.	



Arbeitsblatt vom

Name:

Harmlose Online-Spiele?

Online-Spiele wie Browser-Games oder digitale Pokerrunden sind ganz klar der Renner im Internet (Stand 2008). Doch ganz so harmlos wie sie auf den ersten Blick erscheinen sind sie nicht.

Experten warnen vor allem vor folgenden Problembereichen:

Abhängigkeit	Problematische Inhalte	Viren und Würmer	Kostenfallen	Datenschutz
Besonders bei Glücksspielen offenbar ein Problem.	Es gibt keine oder nur eine schlechte Alterskontrolle. Insbesondere Gewalt, Pornografie und Rassismus fallen hier drunter.	Aktive Inhalte auf dem Computer auszuführen birgt immer die Gefahr, ihn mit „Malware“ zu infizieren.	Vor allem teure Downloads: Obwohl Nutzer in Deutschland vorher ihr „OK“ eintippen müssen, ist dies eine leichte Falle.	Oft ist eine Registrierung mit persönlichen Daten notwendig.
A	I	V	K	D
Gibt es eine Internetspielsucht? Woran erkennt man sie? Wie schützt man sich davor? Wo bekommt man Hilfe?	Wie wird das Alter von Spielern kontrolliert? Wie können Kinder an problematische Inhalte gelangen? Worin liegt der Unterschied zu „normalen“ Spielen auf CD?	Welche Arten von Schadsoftware gibt es? Gibt es im Augenblick eine aktuelle Gefahr? Wie kann man sich infizieren? Wie kann man sich davor schützen?	Wie funktionieren die Kostenfallen im Internet? Wie kann man „hineintappen“? Wie kann man sich davor schützen?	Welche Daten muss ich bei einer Registrierung eingeben? Warum ist das problematisch? Warum sammelt der Anbieter meine Daten? Wie kann man effektiv Datenschutz betreiben?

Arbeitsauftrag:

a) Bildet 5 Gruppen, jeweils eine zu A, I, V, K oder D.

b) Informiert euch über die Problembereiche (in dem ihr z. B. im Internet recherchiert) und versucht Antworten auf die Fragen zu finden.

c) Bereitet eine Präsentation (mit einem Präsentationsprogramm oder einem Vortragsblatt) für die anderen Gruppen vor, wählt zwei Mitschülerinnen/Mitschüler aus eurer Gruppe, die sie vortragen!

d) Sammelt alle Erkenntnisse auf einem gemeinsamen Plakat!



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



www.klicksafe.de

- 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)**

Sachinformationen

Virtuelle Welten

Online-Spiele sind eine Variante der Computerspiele, deren Beliebtheit wächst, seitdem in Deutschland das Breitband-Netz mit schnellen Internet-Verbindungen zur Verfügung steht. Anders als bei klassischen Computerspielen, die man von CD/DVD auf seinen Computer kopiert, werden Online-Spiele – wie der Name sagt – über das Internet gespielt, wobei entweder die Software über das Internet benutzt wird, oder das Internet nur als Verbindung zwischen den Computern genutzt wird. Man kann unterscheiden zwischen:

- Browser-Games, die von sehr einfachen Spielen, wie Backgammon bis hin zu komplexen Simulationen/Strategie-Spielen, wie z. B. oGame reichen können und ohne Installation auf dem Computer im Browser (z. B. Mozilla Firefox oder Internet Explorer) gespielt werden. Ein sehr beliebtes Beispiel für ein einfaches Spiel ist Line Rider  www.official-linerider.com. Eine Übersicht bietet u. a.  www.speedgamez.com.
- Online-Spiele, die im Prinzip das normale Computerspiel über das Internet spielbar machen. Das berühmteste Beispiel ist Counter-Strike, das über ein spezielles System („Steam“ genannt) mit- und gegeneinander über das Internet gespielt werden kann.
- Online-Rollenspiele sind die bei Weitem verführerischste Spielart im Internet. Das Spiel Second Life (streng genommen ist Second Life kein Online-Spiel und gehört einer speziellen Kategorie an, der Übersichtlichkeit halber führe ich es hier als Online-Rollenspiel) bspw. hatte nach eigenen Angaben 2007 über 8 Millionen Spieler und täglich bis zu 50.000 aktive User. Während Second Life vor allem von jungen Erwachsenen gespielt wird, zählte im Jahre 2007 das Online-Spiel World of Warcraft (Abkürzung: WOW, sprich Weh-Ooh-Weh) zu den beliebtesten Spielen unter Jugendlichen.

Second Life und World of Warcraft

In Second Life erstellt der Nutzer/die Nutzerin eine (menschliche) Figur und kann – ähnlich wie im wahren Leben – in einer animierten Welt agieren und diese mitgestalten. Die Figur, auch Avatar genannt, ist jedoch mit erweiterten Funktionen ausgestattet. So kann der Avatar beispielsweise fliegen, sein Äußeres ändern, aber

eben auch mit anderen kommunizieren, einkaufen usw. World of Warcraft ist die Online-Fortführung des Spiels Warcraft III. Die Spielerin/der Spieler führt in einer mittelalterlichen Fantasiewelt den Helden durch eine Reihe von Abenteuern und muss – gemeinsam mit anderen Spielern (der Spielerverbund wird hier „Clan“ genannt) Aufträge erfüllen, wie beispielsweise andere Mitspieler zu besiegen und Schätze einzusammeln.

Tradition alter Mythen

Das Erleben von Abenteuern in Computerspielen ist keine moderne Erfindung. Der Homer-Forscher Joachim Latacz machte in einem Interview angesichts des aktuellen Hypes um Harry Potter folgende Aussage: „Auch in ihren Geschichten [Tolkien und Rowling, Anm. d. Verf.] bricht sich eine uralte Sehnsucht des Menschen Bahn. Es ist die Sehnsucht nach einem großen Ziel, das uns aus dem banalen Alltag, dem sterblichen Geschick heraustreten lässt. Weil wir uns selbst nicht so hervortun können, projizieren wir unsere Wünsche auf einen Helden, der die Reise zum Ruhm für uns übernimmt.“ (Focus 29/2007, S. 51). Diese Feststellung ist sicherlich auf den Bereich der Online-Rollenspiele auszuweiten.

Geschäftsmodell Online-Spiel

Das Geschäftsmodell der Online-Rollenspiele ist so einfach wie erfolgreich: Der Spieler zahlt eine Monatsgebühr, beispielsweise für die Nutzung des Onlineangebotes World of Warcraft (2007 beliefen sich die Kosten auf rund 14 Euro pro Monat). Oder am Beispiel des Spieles Second Life, innerhalb dessen Basisfunktionen zwar kostenlos sind, Zusatzfunktionen, wie körperliche Ausgestaltungen des Avatars oder die Nutzung von Land müssen jedoch mit einer Monatsgebühr beglichen werden. Second Life integriert ein vollständiges Wirtschaftssystem: Reales Geld kann in die Second Life-Währung Linden-Dollar umgetauscht werden. Es besteht die Möglichkeit, innerhalb des „Spieles“ durch Angebote bzw. Dienstleistungen reales Geld zu verdienen.

Unterschiede der MMORPGs

Diese Spiele werden auch Massive(ly)-Multiplayer-Online-Role-Games genannt, kurz MMORPGs und unterscheiden sich von klassischen Computerspielen dadurch, dass:

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)

- sie eine lange Spieldauer (nicht levelbasiert) haben
- die Spielewelten nach Abschalten weiterexistieren
- es ein Vorankommen durch Organisation innerhalb von Spiele-Gemeinschaften gibt und
- sie eine (zunächst) risikolose Wahl von Persönlichkeits- und Verhaltenseigenschaften ermöglichen: Jugendliche können sich ausprobieren, in Rollen schlüpfen. Erst wenn die Verknüpfung zwischen realer und digitaler Welt zu stark wird, keine Trennung mehr stattfindet, kann es gefährlich werden.

Risiken und Gefahren

Klassische Computerspiele funktionieren so, dass die virtuelle Welt bzw. der virtuelle Held sich nur während des Spielens weiterentwickelt. Das Online-Rollenspiel hingegen existiert und entwickelt sich weiter – auch wenn man nicht spielt, also nicht daran teilnimmt. Um als Spieler auf dem aktuellen Stand zu sein, ist man im Grunde dazu „gezwungen“ immer online zu sein. Das Risiko, hier in eine Abhängigkeitsstruktur zu geraten, ist daher groß. Es ist leicht vorstellbar, wie verführerisch das Leben in einer alternativen Welt sein kann: In Second Life kann man als Nutzer entscheiden, wie man aussehen möchte: sieht man sich die Avatare innerhalb des Spieles an, so fällt auf, dass besonders viele überbetont männlich oder weiblich aussehen. Man kann des Weiteren in Luxus schwelgen, ist niemals krank und kann sich innerhalb des Spieles so geben, wie man gerne sein möchte: gesellschaftliche Konventionen, Geldmangel, Schüchternheit, Übergewicht beispielsweise spielen keine Rolle. Klassische Computerspiele sind so angelegt, dass der Spieler sich von einer Spielstufe zur nächsten spielt: in dem jeweiligen Szenario müssen Aufgaben erfüllt werden. Die Spielzeiten von Online-Rollenspielen sind im Prinzip endlos. Die Online-Rollenspiele haben i. d. R. kein solch definiertes Ende bzw. stellen eine nicht endende Folge von Herausforderungen an den Spieler. Der Faktor Zeit spielt bei der Nutzung von Online-Rollenspielen daher eine sehr wichtige Rolle.

Es stellt keine Seltenheit dar, dass jugendliche Spieler des Online-Rollenspiels World of Warcraft beispielsweise (Freizeit-) Termine oder auch den 2-wöchigen Urlaub mit den Eltern ausfallen lassen, aus Angst, die im Spiel gewonnenen „Freunde“ zu verlieren, da sich diese bzw. ihre Avatare währenddessen weiterentwickeln könnten.

Abhängigkeit

Die Definition für „Abhängigkeit“ umfasst verschiedene Aspekte:

(vereinfacht und gekürzt nach H. Dilling, W. Mombour & M. H. Schmidt. (2004). Internationale Klassifikation von Krankheiten. Kapitel 5, ICD 10, V)

- Zwang zum Konsum
- Kontrollverlust über den Konsum
- Entzugssyndrom bei fehlendem Konsum
- Toleranzentwicklung: eine stärkere „Dosis“ wird notwendig
- Einengung auf den Konsum, Vernachlässigung anderer Dinge
- Anhaltender Konsum, trotz offensichtlich schädlicher Folgen

Wie reagieren?

Es gelten dieselben „Sofortmaßnahmen“ wie bei den klassischen Computerspielen (s. unter Computerspiele). Zusätzlich sollte man jedwede Persönlichkeitsveränderung (im Verhalten, z. B. Sprache oder Kleidung) sorgfältig beobachten. Abhängigkeit kann anhand konkreter Kriterien bestimmt werden. „Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) definierte den Begriff der „Sucht“ folgendermaßen (1957):

„Sucht“ ist „ein Zustand periodischer oder chronischer Vergiftung, hervorgerufen durch den wiederholten Gebrauch einer natürlichen oder synthetischen Droge und gekennzeichnet durch vier Kriterien:

- *ein unbezwingbares Verlangen zur Einnahme und Beschaffung des Mittels*
- *eine Tendenz zur Dosissteigerung (Toleranzerhöhung)*
- *die psychische und meist auch physische Abhängigkeit von der Wirkung der Droge,*
- *die Schädlichkeit für den einzelnen und/oder die Gesellschaft.“*

(zitiert nach: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, s. u.) Besteht der Verdacht, dass bei einem/er Schüler/In eine Abhängigkeit vorliegt, ist es sinnvoll, das Gespräch mit den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten zu suchen und den Rat eines (Schul-) Psychologen zu erfragen. Während es in den Niederlanden bereits eine auf Computerspielsucht spezialisierte (private) Klinik gibt, bietet in Deutschland vor allem die Evangelische Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern ein Beratungs-Telefon zu dieser Problematik.

🌐 Links

www.secondlife.com	das Onlineangebot Second Life
www.klicksafe.de	klicksafe-TV-Spot zu dem Thema Computerspielsucht („Wo lebst du?“)
http://wowsource.4players.de	Fan-Seite zum Online-Rollenspiel World of Warcraft
www.dhs.de	die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen: hier finden Sie die Definition für „Abhängigkeit“
www.suchthilfe-mv.de	Evangelische Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern
www.smithandjones.nl	Klinik für Computerspielsüchtige in Amsterdam: Smith & Jones Addiction Consultants



Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	2	3–4	3
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über In-eine-Rolle-Schlüpfen.	Die Schülerinnen und Schüler werden sich durch die Übernahme von typischen Rollen der Probleme rund um die Online-Rollenspiele bewusst.	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über die Suchtpotenziale, die Online-Rollenspiele beinhalten und denken über ihren eigenen Bezug dazu nach.
Methode/n	Fishbone, Erwachsenenintegration (bei Hausaufgabe)	Experte(n), Elternintegration (Spielplan-kalender)	Experten/Fachleute (Schulpsychologe, Beratungsstelle), Diskussion, Umfrage
Organisationsform/en	Einzel, Partner, Tafelanschrieb, U-Gespräch	Expertenvortrag, Diskussion, Partner	Experten/Fachleute, Einzel, Partner
Zugang Internet	nein	ja	nein
Zugang PC	nein	ja	nein

Kommentare zu den Arbeitsblättern



Viele Erwachsene haben einen träumerischen Blick, wenn Kinder Winnetou oder Pippi Langstrumpf oder andere Protagonistinnen oder Protagonisten ihrer eigenen Jugend spielen.

Mithilfe des Arbeitsblattes sollen die Schülerinnen und Schüler die Frage beantworten, mit wem sie einen Tag tauschen würden. Denn nichts anderes passiert in Online-Rollenspielen: man darf in eine Rolle schlüpfen.

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)

Der zweite Schritt ist zugegebenermaßen schwierig, aber ich habe damit schon gute Ergebnisse erzielt. Kinder wissen sehr wohl, warum dieses In-eine-Rolle-schlüpfen so spannend sein kann. Die Methode „Fishbone“ oder „Fischgräte“ soll eine Hilfe in Form einer Visualisierung darstellen. Die Wirkung steht dabei im Kopf, die Ursachen können auf die Fischgräten geschrieben werden. Ganz schwierig und sicherlich nicht ohne Unterstützung ist der letzte Punkt zu bewältigen. Vielleicht kann dies auch eine Hausaufgabe sein, die Eltern dazu zu befragen. Kindern ist die Problematik oft nicht bewusst. Spannend wäre hier die Frage, ob die Eltern diese Gefahren nur bei Computerspielen sehen oder auch bei Nicht-Computerspielen (was wäre mit dem Jungen, der jeden Tag mehrere Stunden Winnetou spielt?).



Dieses Arbeitsblatt setzt voraus, dass das Spiel „World of Warcraft“ bekannt ist. Ist es nicht allen bekannt, sollten sie vielleicht eine Information durch Experten voranschicken (Arbeitsauftrag 1). Bitte begrenzen sie unbedingt die Zeit für eine solche Informationsveranstaltung, richtige WoW-Spieler können mehrere Stunden darüber referieren und dies leider oft unreflektiert und mit messianischem Eifer ;-). Alternativ können sie auch ein anderes aktuelles Online-Rollenspiel als Beispiel nehmen. Die beiden Fragen im 2. Arbeitsauftrag dienen der Problemfindung, die – wie oben erwähnt – bei Kindern und Jugendlichen nicht sehr ausgeprägt ist. Dabei sind hier im Sinne einer Vereinfachung nur zwei Problem-bereiche angesprochen: Zeit und Geld.

Das System der elterlichen Freigabe (3. Arbeitsauftrag) werden die Kinder sicherlich nicht freiwillig weitergeben. Sie sollten den Eltern diese Einflussmöglichkeit der Spieldauer aufzeigen. Eltern können einen „Spielplan-kalender“ in Stundenblöcken einrichten, d. h., die Kinder dürfen nur noch zu bestimmten Zeiten spielen! Das System ist hier erläutert:  www.wow-europe.com/de/info/faq/parentalcontrols.html. Den Kindern soll klar werden, dass Eltern sehr wohl Einflussmöglichkeiten haben, sehr massive sogar.

Das Rollenspiel ist der eigentliche Kern des Arbeitsblattes. Durch die Übernahme von typischen Rollen sollen die Schülerinnen und Schüler sich der Probleme rund um die Online-Rollenspiele bewusst werden. Eine kleine Vor-lage zur Durchführung von Rollenspielen finden sie hier:  www.goodschool.de (SoWi).




Die Frage nach der Möglichkeit von Abhängigkeit kann in der Schule – leider – nur oberflächlich behandelt werden. Aber vielleicht haben sie ja einen Schulpsycho-logen oder den Kontakt zu einer Beratungsstelle, die als Fachleute für ein Gespräch zur Verfügung stehen. Leider ist die Beratung zum Problem der (Computer-) Spielsucht in Deutschland noch nicht sehr ausgeprägt, aber das ändert sich sicherlich in den nächsten Jahren. Die hier aufgezeigten Informationen stellen einen populärwissenschaftlichen Ansatz dar, der auf den Er-kenntnissen der Berliner Humboldt-Universität beruht. Der dritte Arbeitsauftrag bringt oft erstaunliche Ergeb-nisse: Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9 oder 10 können sehr wohl die Risiken benennen und sind sich bewusst darüber, wann ihr Medienkonsum problematisch ist. Sie wissen, dass es nicht gut sein kann, bis 2 Uhr morgen zu zocken und morgens müde zur Schule zu kommen. Von diesem Bewusstsein zu einem ver-änderten Verhalten ist aber ein weiter Weg, an dem die Eltern beteiligt werden müssen.

TIPP: Uns ist bewusst, dass insbesondere die letzte Abfrage nicht mehr sein kann als ein Nachdenken über das Problem. Echte und wahre Hilfe finden sie z. B. hier bei der Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern:

 www.suchthilfe-mv.de

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Die Online-Rollenspiele arbeiten oft mit sehr typischen Rollen (z. B. Held, Mentor, Torwächter, Bote), die man auch in erfolgreichen Romanen, Sagen, Mythen und Märchen wieder findet. Vielleicht ist hier ein Vergleich eines Spiels mit „Harry Potter“ oder „Herr der Ringe“ interessant. Eine wunderbare Unterrichts-einheit dazu bietet die Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) kostenlos an unter:  <http://snp.bpb.de/download/u1.pdf>.



Arbeitsblatt vom

Name:

(Helden-) Rollen?

In vielen Computerspielen kannst du in eine Rolle hineinschlüpfen und Abenteuer bestehen, so wie in spannenden Büchern, bei denen du mit dem Helden oder der Heldin mitfieherst.

Bestimmt kennst du viele Heldenfiguren aus Büchern, aus dem Fernsehen oder aus Computerspielen.

Mit wem würdest du gerne für einen Tag tauschen?



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

www.klicksafe.de

1. Arbeitsauftrag:

Suche dir eine männliche oder eine weibliche Heldenfigur aus.

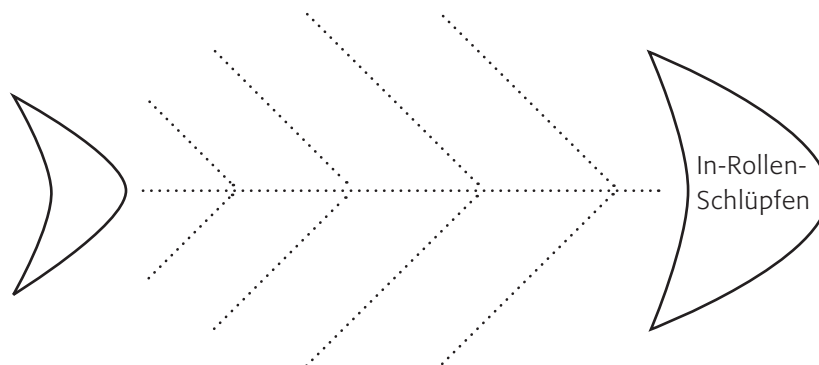
Schreibe auf, warum du mit ihr/ihm einen Tag lang gerne tauschen würdest!

Es gibt viele Computerspiele, die deshalb so beliebt sind, weil sie wie ein „Rollenspiel“ funktionieren. Und anders als beim Buch oder beim Fernsehen kannst du selbst bestimmen, was deine Heldin/dein Held tun soll.

2. Arbeitsauftrag:

Was glaubst du, warum Kinder (aber eigentlich alle Menschen) so gerne in andere Rollen schlüpfen? Überlege zunächst alleine und bespreche dich dann mit deiner Nachbarin/deinem Nachbarn.

Du darfst die Gründe auf die Gräten des Fisches schreiben:



Einige Erwachsene glauben, dass es auch Probleme geben kann, wenn jemand zu viel und zu lange in fremde Rollen schlüpft.

Kannst du dir denken, warum?

3. Arbeitsauftrag:

Schreibe drei Gründe auf. Sammelt alle Gründe an der Tafel und besprecht sie!



Arbeitsblatt vom

Name:

WOW – was sagen die Eltern?

Gibt es unter euch Spieler/Spielerinnen von WoW oder einem anderen Onlinerollenspiel?



World of Warcraft (englisch für: „Welt der Kriegskunst“), unter Spielern nur mit „Weh-Ooh-Weh“ bezeichnet, ist ein so genanntes „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“, kurz MMORPG. In MMORPGs können viele Spieler (oft Tausende) gleichzeitig zusammen über das Internet spielen. Die Firma Blizzard hat das Spiel WoW 2004 auf den Markt gebracht, als Fortsetzung des „normalen“ Computerspiels „Warcraft III – The Frozen Throne“. Nach eigenen Angaben hatte das Spiel im Juli 2007 über neun Millionen Abonnenten (Quelle: © www.blizzard.de/press/070724.shtml), denn für dieses Spiel muss man monatlich bezahlen!

1. Arbeitsauftrag:

Sprecht euch ab, wer in der Klasse WoW oder ein anderes Onlinerollenspiel der Klasse vorstellt. (Mindestens 1, höchstens 10 Mitschülerinnen/ Mitschüler). Gibt es unter euch keine Spielerin/keinen Spieler, dann informiert euch bitte im Internet über WoW.

2. Arbeitsauftrag:

Diskutiert über zwei Probleme, die beim Onlinerollenspiel wie WoW auftauchen können. Notiere dir in folgender Tabelle zunächst je zwei Fragen zu diesen Problemen:

Zeit/Dauer des Spiels	Geld/Kosten des Spiels
.....
.....
.....

Viele Eltern finden das zeitintensive Spielen von WoW nicht gut. Auch die Firma Blizzard hat das erkannt und so müssen zum Beispiel Spieler in China nach drei Stunden in Kauf nehmen, dass ihre Erfahrungspunkte, Geld und Gegenstände sinken: Nach fünf Stunden schrumpfen diese sogar auf ein Minimum. Erst nach fünf Stunden Spielpause steigen sie wieder. Außerdem bietet die Firma Blizzard eine „Elternfreigabe“.

3. Arbeitsauftrag:

a) Schaut euch das System der elterlichen Freigabe genau an:

© www.wow-europe.com/de/inf/faq/parentcontrols.html

b) Erklärt eurer Nachbarin/eurem Nachbarn, wie es funktioniert!

4. Arbeitsauftrag:

Führt nun bitte ein (reales!) Rollenspiel durch mit folgenden Rollen:

- Moritz: Du möchtest gerne WoW spielen, so wie deine Freundin Hannah, aber dazu brauchst du 1. das Einverständnis und 2. das Geld deiner Eltern.
- Vater: Du weißt gar nicht so recht, worum es genau geht. Du hast WOW schon einmal gehört, aber du musst dich unbedingt informieren!
- Hannah: Du bist die Freundin von Moritz und eine erfahrene WoW-Spielerin (Moritz ist ein bisschen neidisch). Aber du bist auch eine gute Schülerin und spielst nie mehr als 2 Stunden am Tag.
- Mutter: Du hast dich mit vielen anderen Eltern von Spielern unterhalten. Und wie alle anderen findest du es ganz furchtbar, dass die Kinder so lange vor dem Computer sitzen, statt andere Dinge zu tun. Außerdem sind die Noten von Moritz auch nicht besonders gut.



Arbeitsblatt vom

Name:

WOW = Spielsucht?

Internet(spiel)sucht – gibt es so etwas?

Ab wann von einer Sucht gesprochen werden kann, darüber ist man sich in der Wissenschaft nicht einig. Allein der Begriff „Internetsucht“ wird von einigen Forschern bestritten: Nicht die Störung muss ihrer Meinung nach gesehen werden, sondern die dahinter liegenden persönlichen Probleme des Süchtigen. Unter anderem haben sich Forscher der Berliner Humboldt-Universität mit vielen Studien zur Internetsucht beschäftigt. Daraus lassen sich folgende Suchtmerkmale bestimmen:

- Einengung des Verhaltensraums, z. B. spielt größten Teil des Tages oder bastelt am Computer
- Kontrollverlust, z. B. Versuche, die Spielzeit zu reduzieren, bleiben erfolglos, trotz daraus entstehender Probleme wie Ärger mit Freunden
- Toleranzentwicklung, z. B. die Nutzung wird gesteigert, damit ein konstantes positives Gefühl erhalten bleibt
- Entzugserscheinungen, z. B. Nervosität, Unruhe, Gereiztheit oder Aggressivität

Die Berliner Untersuchung schätzt, dass ca. 3 % der deutschen Internetnutzer und -nutzerinnen süchtig sind. Vor allem männliche Jugendliche sind gefährdet, zu viel Zeit z. B. mit Spielen am Computer zu verbringen. Computerspielen wird dann gefährlich, wenn Kinder und Jugendliche versuchen, über das Spiel ihren Frust, ihre Unsicherheiten und Ängste zu bewältigen, anstatt andere Möglichkeiten der Bewältigung zu entwickeln. Dabei sind die Internetbereiche mit Suchtpotenzial vor allem bei den Onlinespielen oder bei Kommunikationssystemen wie Chats, Foren oder Newsgroups zu finden.



72 % der Jungen und 68 % der Mädchen nutzen mehrmals die Woche das Internet, um zu surfen und zu kommunizieren. Dabei nehmen Computerspiele und Onlinespiele über alle Altersgruppen hinweg stetig an Bedeutung zu. Vor allem männliche Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren, die viel im Netz unterwegs sind, spielen auch die so genannten Online-Games (Quelle: JIM-Studie 2005).

Internetsucht – was muss beachtet werden?

Unbestritten ist auf jeden Fall, dass gerade Online-spieler sich oft sehr lange im Netz aufhalten, auch weil sich kurze Zeitspannen zum Spielen nicht lohnen. Das macht die Einschätzung, ob jemand gefährdet oder gar internetsüchtig ist, sehr schwierig. Laut den Forschern der Berliner Charité zeigen allerdings 90 % der Kinder kein außergewöhnliches Computerspielverhalten. Inwieweit die zeitintensive Nutzung des Internets von Heranwachsenden als bedenklich einzustufen ist, muss deshalb bei jedem Kind oder Jugendlichen einzeln geprüft werden. Dabei sollte nach dem Wie, dem Warum, dem Wann, dem Wie oft und dem Wie lange des Internetnutzens gefragt werden. Neben diesen äußeren Umständen spielt immer auch der individuelle Entwicklungsstand eine Rolle.

Arbeitsauftrag:

- a) Lies den Text zur Spielsucht (Experten reden lieber über „Abhängigkeit“) genau!
- b) Würdest du ihm zustimmen? Notiere bitte fünf Punkte des Textes denen du zustimmst oder denen du nicht zustimmst – mit kurzer Begründung!
- c) Diskutiert in der Klasse folgende Frage: „Wann ist Computerspielen schlecht für mich?“
- d) Beantworte bitte folgende Fragen, anonym, aber ehrlich und nur für dich alleine:

Frage	Ja	Nein
Ich denke auch in der Schule an das Onlinespiel		
Meine Spielzeit hat sich im letzten halben Jahr verlängert		
Manchmal spiele ich, auch wenn ich gar nicht spielen wollte		
Oft spiele ich länger, als ich eigentlich wollte		
Der Gedanke, eine Woche nicht spielen zu können, beunruhigt mich		
Wenn ich spiele, fühle ich mich besser und ich vergesse z. B. Schulprobleme		
Ich habe meine Eltern schon einmal angelogen auf die Frage, was ich am Computer mache		