



Didaktische Vorbemerkungen

Im Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen nehmen digitale Spiele auf Smartphones, Konsolen, Tablets oder PCs einen nicht unerheblichen Platz ein. Die Spielgenres sind unter anderem Puzzles, Aufbaustrategiespiele, Simulatoren, Jump'n'Runs oder Shooter, die fast alle online durchgeführt werden können und über die sich die Spieler*innen in Internet-Foren informieren und in den Foren mit anderen Spieler*innen diskutieren können. Spieler*innen, die online vernetzt sind, können gegen viele andere Gegner*innen spielen oder sich mit anderen Spieler*innen im Spiel austauschen.

Die öffentliche Meinung zu dieser Art von Spielen ist von einer starken, meist von der älteren beziehungsweise jüngeren Generation abhängigen Kontroverse geprägt: Einerseits werden die Spiele vor allem von älteren Menschen als sinnlose Freizeitbeschäftigung kritisiert oder es wird vor ihren Gefahren gewarnt. Andererseits wird aber auch behauptet, dass die Faszination und hohe Motivation, die von digitalen Spielen ausgeht, bei den jugendlichen Spieler*innen zu Lerneffekten wie der Förderung logischen Denkens oder kreativer Lösungsstrategien oder der Förderung des sozialen Engagements führen können. Entscheidend ist aber, mit welcher Art von Spielen, wie lange und wie häufig sich die Jugendlichen damit beschäftigen. Im Unterricht sollten Kinder und Jugendliche einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen lernen und die Risiken eines exzessiven Spielens erkennen.

Die Schüler*innen

- vergleichen ihr eigenes digitales Spielverhalten mit den Ergebnissen einer bundesweiten Studie,
- setzen sich mit Vor- und Nachteilen von digitalen Spielen auseinander,
- stellen die erarbeiteten Vor- und Nachteile in einem Rollenspiel dar.

Unterrichtsverlauf

Einstieg:

Variante 1:

Mit der Methode des Blitzlichts äußert sich der Reihe nach jede*r Schüler*in in einem knappen Satz dazu, ob er*sie seine*ihre Zeit auch mit Spielen verbringt und welche Spiele er*sie gegebenenfalls aus welchen Gründen bevorzugt.

Variante 2:

Die Schüler*innen kommentieren die Abbildung „Bruto schlägt zurück“ oder „Altertümliche Spiele“.

Mögliche Kommentare zu Abbildung „Bruto schlägt zurück“:

- entsetzte Entwickler von Computerspielen
- Grund: Vernichtung eines Kollegen durch eine Figur des Spiels namens Bruto
- Aussage: Brutalität von Computerspielen/Auswirkungen virtueller Welten auf die Realität/Warnung vor Gewaltdarstellung in Computerspielen

Mögliche Kommentare zu Abbildung „Altertümliche Spiele“:

- spielende Kinder von früher (Ergänzung durch die Lehrkraft: Mitte des 19. Jahrhunderts)
- Reifen (Vordergrund links), Drachen (Hintergrund rechts), Armbrust (Vordergrund Mitte)
- Unterschied zu heute: Spiele im Freien
- Gemeinsamkeit zu heute: Freude am Schießen (Gewalt)



Variante 3:

Bereits vor Beginn der Doppelstunde hat die Lehrkraft drei Behauptungen an der Tafel notiert, zu denen sich die Schüler*innen spontan äußern werden.

- Behauptung 1: Digitale Spiele machen riesig Spaß und lenken vom Alltag ab.
- Behauptung 2: Digitale Spiele sind Zeitverschwendung.
- Behauptung 3: Digitale Spiele können süchtig oder aggressiv machen.

Jede der drei Einstiegsvarianten weckt das Interesse der Klasse an der Thematik der Doppelstunde.

Vergleich des Verhaltens der Klasse mit den Ergebnissen einer Studie:

Die Lehrkraft notiert für eine Umfrage innerhalb der Klasse drei Fragen an der Tafel (siehe Tafelbild „Digitale Spiele“). Sie fragt die Schüler*innen zunächst, auf welchen von ihr genannten Geräten sie digital spielen, wobei die Schüler*innen durch Heben der Hand antworten:

- Smartphone
- Laptop
- Konsole
- PC
- Tablet

Dann will sie wissen, ob die Schüler*innen innerhalb eines Tages

- gar nicht
- weniger als 30 Minuten
- bis zu 2 Stunden
- bis zu 4 Stunden
- länger als 4 Stunden

digital spielen.

Abschließend melden sich die Schüler*innen, die sich jeweils mit folgenden digitalen Spielen beschäftigen:

- Minecraft
- Fortnite
- FIFA
- Call of Duty
- GTA – Grand Theft Auto

Ein*e Schüler*in notiert die Ergebnisse (als Ziffern) zu den drei Fragen an der Tafel. Anschließend werden die Ergebnisse der Klasse mit den Ergebnissen einer bundesweiten Studie (siehe Abbildungen „Tägliche Nutzungsdauer von digitalen Spielen“, „Geräte, auf denen gespielt wird“, „Beliebteste Spiele“) verglichen und im Unterrichtsgespräch kurz diskutiert.

Vor- und Nachteile der digitalen Spiele:

Die Klasse wird in zwei gleich große Teile geteilt. Die Banknachbar*innen des einen Teils beschäftigen sich mit der Frage, welchen Nutzen man aus digitalen Spielen ziehen kann. Der andere Teil der Klasse geht ebenfalls mit seinen Banknachbar*innen der Frage nach, welche Risiken digitale Spiele bieten. Dies erfolgt mit der Methode Think-Pair-Share, für die die Paare zehn Minuten Zeit bekommen: Zunächst denkt jede*r Schüler*in zwei Minuten über den Nutzen digitaler Spiele nach, um zu einer individuellen Antwort oder Lösung zu kommen. Danach diskutiert er*sie weitere zwei Minuten mit seinem*ihrem Partner*in über seine*ihre eigenen und dessen*deren Gedanken. Dadurch erarbeiten sie einen gemeinsamen Standpunkt.

Anschließend tragen je zwei Paare beider Teile ihre Ergebnisse im Klassenverband vor. Die Ergebnisse werden auf einem Blatt notiert und gegebenenfalls von weiteren Paaren noch ergänzt.



Digitale Spiele – sinnvoller oder gefährlicher Zeitvertreib?

Folgende Vorteile digitaler Spiele können genannt und notiert werden:

- Förderung der Konzentrationsfähigkeit, des logischen Denkens, der Reaktionsfähigkeit und des räumlichen Vorstellungsvermögens
- Entspannung vom Alltag
- Abreagieren von Aggressionen
- Unterhaltung durch eine spannende Geschichte
- Möglichkeit des aktiven Eingreifens in eine Handlung
- Schlüpfen in eine fremde Rolle
- Wettbewerb mit anderen Spieler*innen
- Erfolgserlebnisse durch geschicktes Spielen
- Austausch mit anderen Spieler*innen (durch Chat-Optionen)
- Gemeinschaftserlebnis (durch „prosoziale Spiele“)

Folgende Nachteile digitaler Spiele können genannt und notiert werden:

- Realitätsverlust durch Abtauchen in virtuelle Welten
- Mangel an Bewegung und sportlichem Ausgleich
- Übermüdung durch ständiges Spielen oder Schlafstörungen
- Verharmlosung von Gewalt
- Förderung aggressiven Verhaltens
- Vereinsamung durch mangelnden Kontakt mit Freunden, Eltern etc.
- hohe Kosten durch Kauf („In-Game-Käufe“) von zusätzlichen Waffen, Figuren etc. (von „free-to-play“-Spielen)
- Gefahr der Abhängigkeit

Jede*r Schüler*in schreibt das für ihn überzeugendste Argument heraus.

Ergänzend oder alternativ kann auch die Lektüre von Text „Digitale Spiele – Für und Wider“ zur Erkenntnis von Vor- und Nachteilen der digitalen Spiele führen.

Rollenspiel:

In einem Rollenspiel übernehmen zwei Schüler*innen die Position von Mutter und Vater und ein*e Schüler*in die Position eines Kindes, das übermäßig viel Zeit mit digitalen Spielen verbringt.

Rollenkarte Mutter:

Deine Tochter/Dein Sohn verbringt mehr als vier Stunden am Tag vor dem Computer beim Spielen von Fortnite. Du stellst sie/ihn zur Rede und möchtest die Zeit auf eine Stunde pro Tag begrenzen.

Rollenkarte Vater:

Deine Tochter/Dein Sohn verbringt mehr als vier Stunden am Tag vor dem Computer beim Spielen von Fortnite. Du weist sie/ihn darauf hin, dass sie/er zu wenig Zeit für ihre/seine Hausaufgaben aufbringt, und forderst sie/ihn auf, öfter draußen mit Freundinnen/Freunden Fußball zu spielen oder mit dem Rad zu fahren.

Rollenkarte Kind:

Du verbringst mehr als vier Stunden am Tag vor dem Computer beim Spielen von Fortnite. Deine Eltern sind darüber sehr besorgt und stellen dich zur Rede. Versuche ihnen klarzumachen, warum du so lange spielst.

Im Anschluss an das Rollenspiel sprechen die daran nicht beteiligten Schüler*innen über das Verhalten der Personen und beurteilen ihre Argumente.



Schreibformen und Lernzielkontrollen

Vorschlag 1:

Die Schüler*innen verfassen eine Fantasieerzählung zu ihrem Lieblingscomputerspiel. Sie schlüpfen in die Rolle des*der Helden*Heldin und erzählen aus dessen*deren Sicht von seinen*ihren Abenteuern, den Gefahren, denen er*sie ausgesetzt ist, und der Art und Weise, wie er*sie diese übersteht. Dabei sind aber gewaltsame Lösungen (Töten und Verletzen von anderen Menschen oder Wesen) ausgeschlossen.

Vorschlag 2:

Die Schüler*innen verfassen (in Anlehnung an das Rollenspiel der letzten Phase des Unterrichts) einen Dialog zwischen einem Elternteil und einem Kind, in dem unterschiedliche Meinungen zu digitalen Spielen ausgetauscht werden. Am Ende soll es zu einer Lösung in Form eines Kompromisses kommen.

Projekte

Vorschlag 1 (digitales Element):

Eine interessierte Gruppe von Schüler*innen entwickelt zu Hause ein eigenes Spiel, das in der Klasse vorgestellt wird. Die kostenlose Software „Kodu“ ermöglicht auf einfache Weise die Entwicklung eines eigenen digitalen Spiels. Ergebnisse solcher selbst entwickelten Spiele können unter folgender Internetadresse eingesehen werden:

www.jff.de/games/gameslab-werkstatt-gamedesignkodu-ergebnisse

Vorschlag 2:

Eine interessierte Gruppe von Schüler*innen setzt ein digitales Spiel mitsamt seinen Regeln in ein spannendes Brettspiel um, das danach mit anderen Schüler*innen ausprobiert wird. Diese vergleichen die digitale und analoge Version des Spiels miteinander.

Info

Ein Brettspiel sollte auf jeden Fall einen Spielplan und Spielfiguren sowie eventuell einen oder mehrere Würfel, Karten (zum Beispiel Ereigniskarten) und Chips enthalten. Die Spielregel muss über die Zahl und das Alter der Spieler*innen sowie die ungefähre Dauer des Spiels informieren, klar und verständlich formuliert sein und bestimmte Spielsituationen durch Beispiele veranschaulichen. Meist ist die Regel in folgende Abschnitte gegliedert: Bestandteile, Ziel, Beginn, weiterer Verlauf des Spiels, Ende und Gewinner.



Text „Digitale Spiele – Für und Wider“

Digitale Spiele – Für und Wider

Der 12-jährige Kevin war überglücklich, als er an seinem Geburtstag endlich sein neues Tablet in den Händen halten durfte. Der Code, mit dem man das Gerät entsperren konnte, wurde ihm allerdings nicht verraten, denn er sollte immer um Erlaubnis fragen, bevor er das Tablet benutzt. Schließlich wollten seine Eltern die Zeit begrenzen, die er im Internet verbringt. Doch Kevin war nicht dumm.

5 Schnell fand er heraus, wie man auch ohne Sperrcode heimlich spielen konnte. Er legte sich einen Gast-Account an, um unbemerkt nachts oder bei Freunden „Fortnite“ spielen zu können. Nach und nach wurde er süchtig und schwänzte sogar manchmal den Unterricht, um im Media Markt zu zocken. Damit er ein gebrauchtes Handy und Guthabekarten kaufen konnte, klappte er Geld bei seinen Eltern und Mitschülern. „Wie ein Drogensüchtiger hat er vor nichts Hemmungen, um an seinen Stoff
10 zu kommen!“, sagte sein Vater.

Computerspiele sind ein üblicher und alltäglicher Zeitvertreib vieler Kinder und Jugendlicher, mehr als drei Viertel spielen laut einer Forsa-Umfrage regelmäßig „Fortnite“, „FIFA“ oder „Minecraft“. „Die meisten haben damit keinerlei Probleme“, berichtet ein Therapeut, „nur wenige werden süchtig und rasten regelrecht aus, wenn man ihnen die Playstation oder das neue Computerspiel wegnehmen
15 will.“ Doch der Drogenbeauftragte der Bundesregierung warnte kürzlich, dass es in Deutschland 300 000 Kinder und Jugendliche mit „internetbezogenen Störungen“ gebe, eine Zahl, die sich in den letzten acht Jahren verdoppelt habe. In Prozenten: 7 % der Mädchen, die vor allem in den sozialen Medien unterwegs sind, und 5 % der Jungen, die zumeist mit Spielen abhängen, sind davon betroffen!

Die Geschäftstaktiken der Spielekonzerne tragen das Ihrige zu dem Problem bei, indem sie manche
20 Spiele im Internet kostenlos zur Verfügung stellen und diese Spiele zudem so gestalten, dass sie endlos gespielt werden können und die Spieler emotional und langfristig an die virtuellen Spielwelten gebunden werden. Die meisten Spiele sind ferner so beschaffen, dass der Spieler zu Beginn schnelle Erfolge erzielt und dafür virtuell belohnt wird. Kaum hat der Nutzer eine Aufgabe erfüllt, wartet schon die nächste Herausforderung auf ihn, und so fühlt er sich fast gezwungen, auch diese und dann wieder
25 die nächste zu bewältigen. Mit zunehmender Spieldauer steigt der zeitliche Aufwand, der betrieben werden muss, um weitere Erfolge zu erzielen. Bei vielen Spielen können zudem online vernetzte Teams gebildet werden. Wer dann aufhören will, wird schnell zum Spielverderber. Damit nicht genug: Die Firmen nehmen durch sogenannte „In-Game-Käufe“ viel Geld ein, denn die Spieler können durch Erwerb von zusätzlichen Waffen, Ausrüstungen oder virtuellen Figuren ihren Erfolg bei den meisten
30 Spielen deutlich verbessern.

Das beliebteste Spiel unter Jugendlichen ist derzeit „Fortnite“ des US-Unternehmens Epic Games, das weltweit fast 300 Millionen Menschen kostenlos heruntergeladen haben und in dem 100 virtuelle Figuren auf einer ebenfalls virtuellen Insel gegeneinander antreten und ums Überleben kämpfen, ohne dass dabei aber Blut vergossen wird. Das Spiel ist auch deshalb so beliebt, weil es immer wieder
35 überraschende und humorvolle Unterbrechungen enthält. Durch den Zukauf von Ausrüstungsgegenständen, Kostümen oder Pässen erzielt das Unternehmen einen monatlichen Umsatz von mehr als 300 Millionen Dollar. Und Figuren, die keine zusätzliche Ausrüstung bekommen, beginnen sogar zu weinen, sodass vor allem jüngere Spieler unter psychischen Druck geraten. Wem das Spielen von den Eltern zeitweise verboten wird, leidet mitunter regelrecht unter Entzugserscheinungen wie Nervosität
40 und Schlafstörungen.

Neben der Gefahr, süchtig nach einem Spiel zu werden, leiden auch die schulischen Leistungen von Schülern, die übermäßig lang an der Konsole, auf dem Laptop oder am Smartphone spielen und sich auch vor und nach dem Spielen gedanklich mit den zu bewältigenden virtuellen Aufgaben beschäftigen. Eine weitere mögliche Folge ist die soziale Isolation, weil die Kinder und Jugendlichen sowohl
45 ihre Kontakte mit Freundinnen und Freunden als auch andere Beschäftigungen wie Sport vernach-



lässigen. Die virtuelle Welt, in die sie beim Spielen eintauchen, verschafft ihnen mehr Anerkennung als die Realität, die oft mit unlösbaren Problemen belastet ist.

Umstritten ist in der Wissenschaft, ob die suchthafte Nutzung digitaler Spiele die Hemmschwelle
50 zur Gewaltbereitschaft in der Realität herabsetzt oder sogar im Gegenteil dabei hilft, angestau-
ten Frust abzubauen und damit eher gewaltverhindernd wirkt. Die Befürworter von digitalen Spielen
weisen ferner immer wieder darauf hin, dass diese die Konzentrationsfähigkeit, die Kreativität, die
Reaktionsfähigkeit und das logische Denken fördern sowie dazu führen, dass man im Leben schneller
Entscheidungen trifft. Da man bei vielen Spielen wie zum Beispiel „Warcraft“ mit anderen Teilneh-
55 mern schneller zum Ziel gelangt, steigert dies auch die Teamfähigkeit der Jugendlichen, was ihnen
im späteren Berufsleben zugutekommt.



Abbildung „Bruto schlägt zurück“



Abbildung „Altertümliche Spiele“

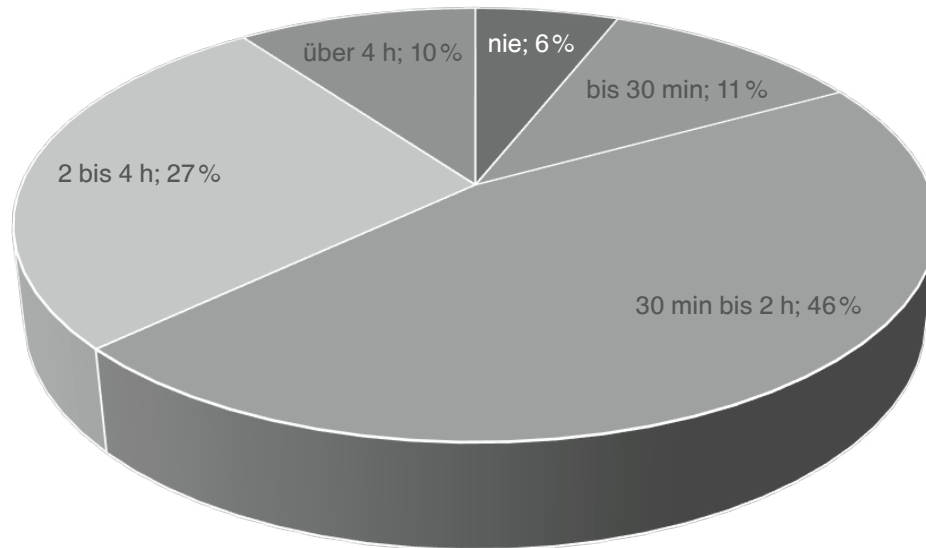


Aus dem Werk 08820 –Digitale Medien im Deutschunterricht reflektieren – Auer Verlag



Abbildung „Tägliche Nutzungsdauer von digitalen Spielen“

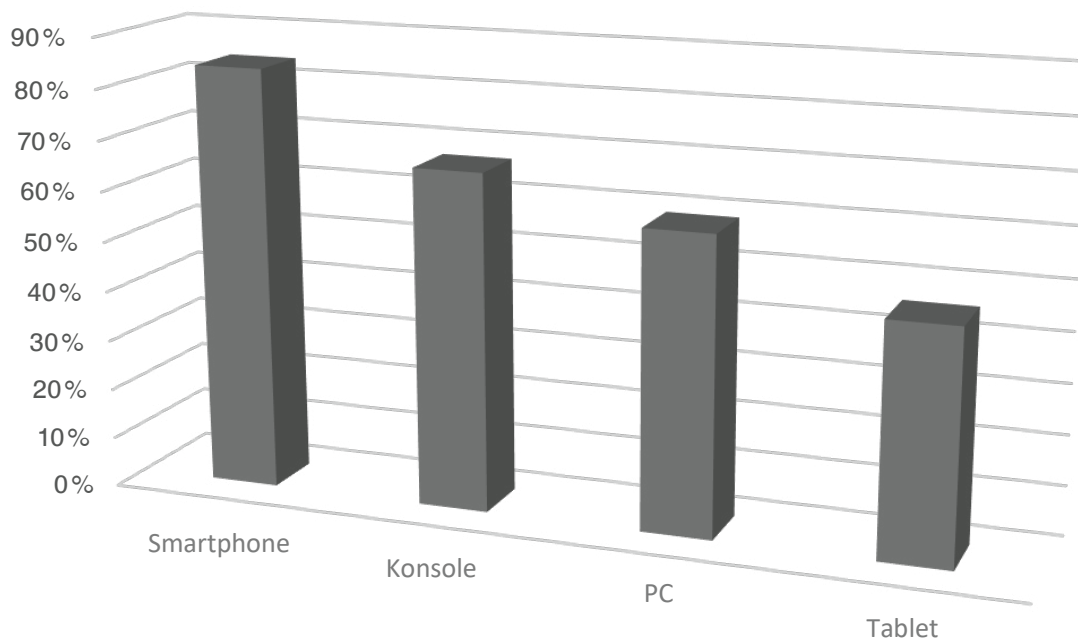
Tägliche Nutzungsdauer von digitalen Spielen (12–15 J.)



Quelle: JIM-Studie 2021

Abbildung „Geräte, auf denen gespielt wird“

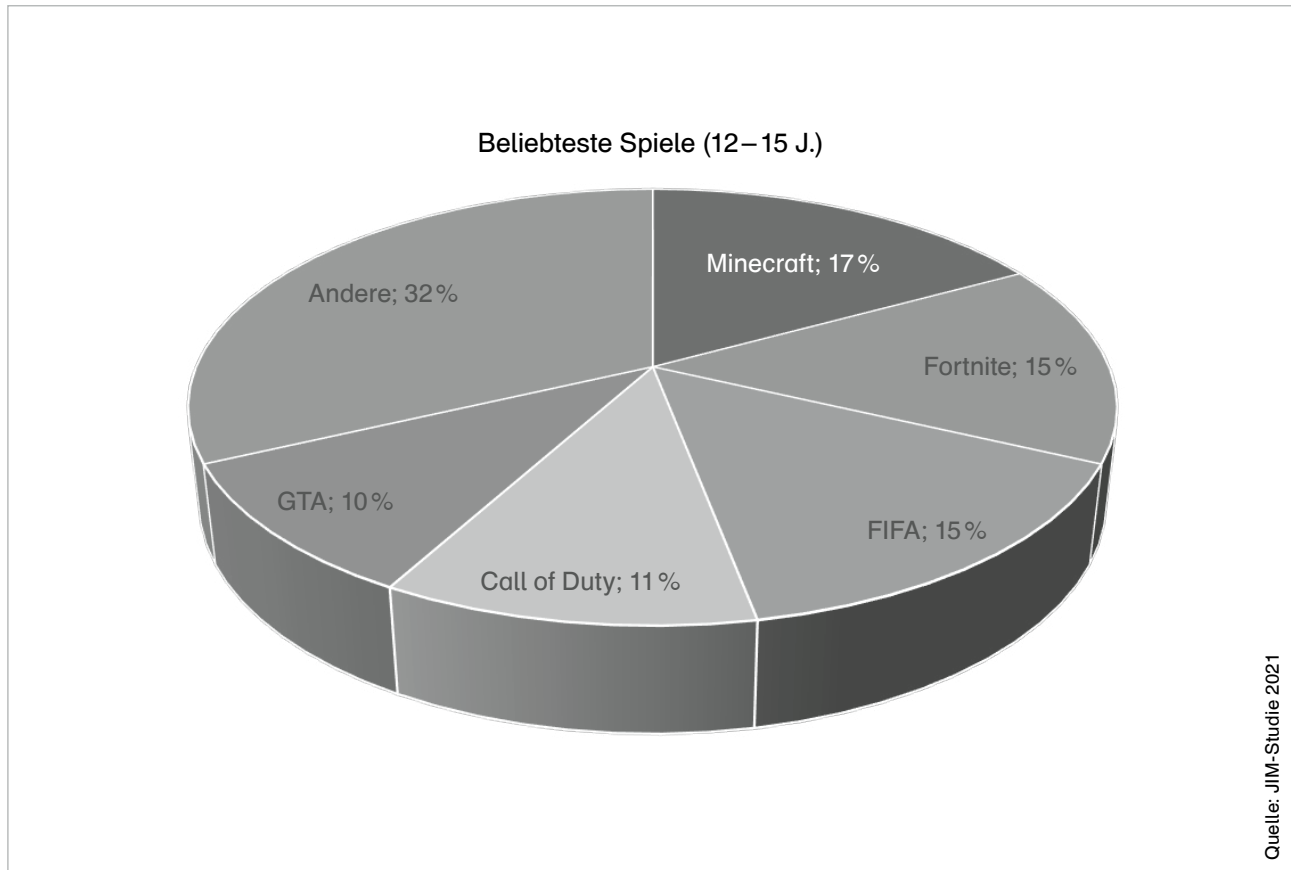
Geräte, auf denen gespielt wird (12–15 J.)



Quelle: JIM-Studie 2021



Abbildung „Beliebteste Spiele“



Tafelbild „Digitale Spiele“

Auf welchen Geräten spielt ihr digital?	Smartphone + Zahl der Schüler	Laptop + Zahl der Schüler	Konsole + Zahl der Schüler	PC + Zahl der Schüler	Tablet + Zahl der Schüler
Wie oft spielt ihr täglich?	gar nicht + Zahl der Schüler	weniger als 30 Minuten + Zahl der Schüler	bis zu 2 Stunden + Zahl der Schüler	bis zu 4 Stunden + Zahl der Schüler	länger als 4 Stunden + Zahl der Schüler
Welche digitalen Spiele spielt ihr?	Minecraft + Zahl der Schüler	Fortnite + Zahl der Schüler	FIFA + Zahl der Schüler	Call of Duty + Zahl der Schüler	GTA (Grand Theft Auto) + Zahl der Schüler

Aus dem Werk 08820 –Digitale Medien im Deutschunterricht reflektieren – Auer Verlag

Norbert Berger: Digitale Medien im Deutschunterricht reflektieren
© Auer Verlag



Didaktische Vorbemerkungen

Jugendliche nutzen die Angebote von Messenger-Diensten wie WhatsApp und Social-Media-Plattformen wie Facebook oder Instagram nicht immer nur für eine harmlose Kommunikation. Aufgrund der geringen Hemmschwelle, die diese Medien bieten, werden auch Mitteltungen versandt, die man im persönlichen Gespräch so nie aussprechen würde. Wurde früher ausschließlich öffentlich, zum Beispiel auf Schulhöfen und Sportplätzen oder in Schwimmbädern, gemobbt, so setzt sich heutzutage Mobbing fast immer in den sozialen Medien oder Messenger-Diensten fort oder verlagert sich sogar gänzlich auf diese digitalen Bereiche, was durch die weltweite Verbreitung der Kommentare und Bilder die Folgen für die Betroffenen noch gravierender macht. Vor allem Pubertierende tragen ihre Streitigkeiten oft online aus. Das Netz wird von Kindern und Jugendlichen missbraucht, um andere zum Beispiel aus einer Chat-Gruppe auszugrenzen, zu beleidigen, zu bedrohen, intime Informationen zu verbreiten oder peinliche Bilder zu posten. Mobbing, das im virtuellen Raum und darin rund um die Uhr stattfindet, hat zur Konsequenz, dass die Opfer weder einen lokalen noch einen zeitlichen Schutzraum haben, in den sie sich vor den Tätern zurückziehen können. Jede*r dritte Jugendliche kennt Cybermobbing aus seinem*ihrem eigenen Bekanntenkreis und jede*r zehnte Jugendliche war schon einmal selbst Opfer von Cybermobbing. Dies kann schwerwiegende Folgen für Betroffene und auch für das Klassenklima haben. Deshalb sollten Schüler*innen im Unterricht gerade in Bezug auf Ausgrenzung und Mobbing für einen verantwortungsvollen Umgang mit Social-Media-Angeboten sensibilisiert werden. Mithilfe der vorliegenden Doppelstunde werden sie auf Ursachen und Folgen des Cybermobbings hingewiesen und erhalten Ratschläge für den Umgang mit Tätern und Opfern.

Die Schüler*innen

- erarbeiten Gründe und Folgen des Cybermobbings sowie geeignete Gegenmaßnahmen,
- recherchieren weitere Maßnahmen im Internet,
- übertragen die erarbeiteten Gründe, Folgen und Maßnahmen in ein Rollenspiel,
- überprüfen ihre Kenntnisse zum Cybermobbing in einem Quiz.

Unterrichtsverlauf

Einstieg:

Variante 1:

Die Schüler*innen werden nach ihren Gründen für die Nutzung von sozialen Medien gefragt. Die genannten Gründe (maximal fünf) werden nebeneinander an der Tafel (zum Beispiel: drei in größeren Abständen (!) in der Mitte sowie je einer an der linken und rechten Klapptafel) notiert (siehe Tafelbild „Soziale Medien“), vor allem

- Vorstellung der eigenen Persönlichkeit/Selbstdarstellung
- Kontaktaufnahme mit neuen „Freunden“
- Finden von Gleichgesinnten, Gleichaltrigen mit gleichen Hobbys oder Interessen
- Pflege bestehender Beziehungen auch über weite Entfernung hinweg
- Teilnahme an Diskussionen über aktuelle und jugendnahe Themen

Jede*r Schüler*in sucht den für ihn*sie wichtigsten Grund aus der Tafelanschrift heraus und notiert hierzu auf von der Lehrkraft verteilten Papierstreifen im Format DIN A4 (Länge: ca. 30 cm, Breite: ca. 20 cm) ein Beispiel aus seinem*ihrem Erfahrungsbereich. Anschließend befestigt jede*r Schüler*in mithilfe von kleinen Magneten oder Klebestreifen seinen*ihren Papierstreifen an der Tafel unter dem dort stehenden jeweiligen Grund. Im Unterrichtsgespräch werden die Ergebnisse diskutiert. Die sich dabei ergebende Frage, ob es neben den genannten Vorteilen sozialer Netzwerke auch Gefahren, Probleme und Nachteile gibt, leitet auf das Thema Cybermobbing über.