

Computerspiele

Basisinformationen und praktische Tipps
zum pädagogischen Umgang

4. Auflage 2019

Inhalt

3 Teil 1: Computerspiele

- 3 Geschichte – damals und heute
- 6 Genres und Spielweisen
- 8 Spielkultur
- 9 Faszination und Erlebnis

10 Teil 2: Jugendschutz

- 10 Gesetzliche Grundlagen
- 10 Alterskennzeichen
- 12 Online-, Browser- und Mobile Games
- 13 Gewaltdarstellungen

14 Teil 3: Pädagogik

- 14 Spieldauer
- 15 Problematisches Spielverhalten
- 16 Free-to-play
- 17 Datenschutz
- 18 Potentiale
- 19 Beispielprojekte

20 Teil 4: Information

- 20 Empfehlenswerte Internetangebote
- 21 Glossar

Impressum

Herausgeberin

Bundeszentrale für politische Bildung

Verantwortlich: Matthias Thanos

Adenauerallee 86

53113 Bonn

Tel: +49(0)228-99515-0

spielbar@bpb.de

www.bpb.de

4. Auflage 2019

Druck

MKL Druck GmbH & Co. KG

Graf-Zeppelin-Ring 52

48436 Ostbevern

Bestellnummer 8.717

Bestellbar unter www.bpb.de/shop

Redaktion i.A. der bpb

Tobias Miller, Anne Sauer

OUTERMEDIA GmbH

Ostseestrasse 107

10409 Berlin

Tel: +49(0)30-443509-40

angenehm@outermedia.de

www.outermedia.de

Gestaltung

Mariano Procopio

OUTERMEDIA GmbH

Computerspiele

Geschichte – damals und heute

1970

Die technischen Anfänge der Computerspiele lassen sich bis in die 50er Jahre zurückverfolgen. Aber erst in den 70ern sind die ersten Spiele auch kommerziell erfolgreich. Verbreitung finden sie zunächst auf Arcade-Automaten in Spielhallen. Zu den berühmtesten Titeln zählen hier Space Invaders (1978) und Pac-Man (1980). Auf dem heimischen Fernseher wird das Tischtennis-ähnliche Pong (1972) zum großen Erfolg.

Space Invaders (1978)

The Legend of Zelda (1986)

Super Mario Bros. (1985)

Civilization (1991)

1970

1980

1990

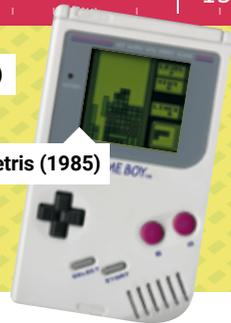
Pong (1972)



Pac-Man (1980)

Donkey Kong (1981)

Tetris (1985)



1980

Im Laufe der 80er Jahre erleben sowohl Spielkonsolen als auch Spielmöglichkeiten für Heimcomputer (z.B. Atari ST, Commodore Amiga oder PC) unabhängig voneinander einen Aufstieg. Angebote in Spielhallen verlieren in Deutschland zunehmend an Bedeutung. Ende der 80er Jahre folgt der Durchbruch der tragbaren Spielkonsolen. Weltbekannt wird der Game Boy (1989), an dessen Ruhm das beliebte Spiel Tetris großen Anteil hat.

1990

Netzwerkfähige Spiele lassen erstmals eine größere Anzahl von Mitspielenden zu. Spielerinnen und Spieler treffen sich zu LAN-Partys, wo sie ihre Computer vernetzen und miteinander spielen. Viele der heute geläufigen Spielgenres wie Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie-spiel und MMORPG entwickeln sich in dieser Phase.

2000

Die Popularität von Computerspielen als Unterhaltungsmedien weitet sich auf die ganze Gesellschaft aus. Computerspiele werden zu einem Massenphänomen, das unter Jugendschutzaspekten, aber auch unter kulturellen und ökonomischen Gesichtspunkten diskutiert wird. Immer mehr Spiele bieten einen Online-Mehrspieler-Modus, der nach und nach die LAN-Partys verdrängt. Onlinespiele, in denen Tausende gleichzeitig miteinander spielen, kommen nun in großer Zahl auf den Markt.



Doom (1993)



Counter Strike (1999)

Singstar (2004)

1990

2000

2005

Snake (1997)

Tomb Raider (1996)

Wii Fit (2007)

2005

Die Spielsteuerung gestaltet sich zunehmend vielfältig. Zu den klassischen Eingabegeräten Maus, Tastatur und Gamepads kommen Kameras, Mikrofone, Touchpads und kabellose Controller. Bewegungs- und Musikspiele wie Singstar (2004) oder Wii Fit (2007) werden populär. Kostenlos spielbare Browsergames werden beliebt. Im Social Game FarmVille (2009) bewirtschaften Millionen von Facebook-Usern gemeinsam ihre virtuellen Bauernhöfe.

2010

Gespielt werden kann überall. Das Smartphone wandelt sich zum Multifunktionsgerät und eignet sich als Spielkonsole für **Mobile Games**. Die Beliebtheit digitaler Spiele-Downloads erleichtert kleinen, unabhängigen Entwicklern die Vermarktung ihrer Spiele. Minecraft (2011) zeigt, dass auch Independent-Games ein großes Publikum erreichen können. In Form von **Let's Play**-Videos veröffentlichen immer mehr **Gamer** auf Videoplattformen wie YouTube Mitschnitte von Spielszenen, die von anderen kommentiert und millionenfach angesehen werden. Der überragende Erfolg von League of Legends (2009) und World of Tanks (2011) leitet nun auch außerhalb der **Casual Games** das **Free-to-play**-Zeitalter ein. Das Computerspielgenre **MOBA** wird immer populärer.

League of Legends (2009)

education.minecraft.net/press

Minecraft (2011)



Pokémon Go (2016)

2010

2015

World of Tanks (2011)

FarmVille (2009)



See-ming Lee (Flickr)

Paintimpact (Flickr)

2015

Augmented Reality (AR) blendet virtuelle Elemente in die reale Umgebung ein und macht die Realität zum Spielplatz. Beispiel dafür ist das 2016 sehr erfolgreiche Pokémon GO, das die Pokémon-Fantasiewesen mit Hilfe von GPS auf einer Landkarte in der realen Umgebung der Spielenden platziert. **Virtual Reality (VR)** erlaubt mittels dreidimensionaler 360°-Darstellung und Bewegungssensoren ein fast vollständiges Eintauchen in die Spielewelt. Mangels populärer Inhalte kann sich die notwendige Hardware jedoch bislang nicht auf dem Massenmarkt etablieren. Auch für Kaufspiele werden zunehmend kostenpflichtige Zusatzinhalte (**DLC**) angeboten.

Genres und Spielweisen

Unabhängig von den Systemen und Plattformen existieren zahlreiche Spieltypen und Varianten, die traditionell in Genres eingeteilt werden. Es gibt jedoch zahlreiche Subgenres und Genre-Kombinationen. Manche Spiele (z.B. Minecraft) können auf sehr verschiedene Weisen gespielt werden. Eine trennscharfe, allgemeingültige Kategorisierung aller Spiele gibt es nicht. Exemplarisch können folgende Genres zur Einteilung dienen:

Actionspiele



Gefragt ist in erster Linie Reaktions-schnelligkeit und Geschicklichkeit. Zum Genre zählen beispielsweise Jump 'n' Runs (z. B. Super Mario) und **Ego-Shooter** (z. B. Call of Duty).

Lernspiele



Neben dem vordergründigen Ziel der Unterhaltung werden bei Lernspielen (z. B. Ludwig, Genius) auch ernste, lehrreiche Inhalte vermittelt.

Puzzle- & Denkspiele

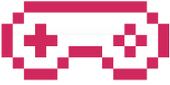


Zur Lösung sind vor allem Kombinationsgabe und Konzentrationsfähigkeit gefordert. Außerdem wird nicht selten Ausdauer und ein hohes Maß an Frustrationstoleranz verlangt (z. B. Portal, World of Goo).

Adventures



Bei Adventures (z. B. Monkey Island) wird die Handlung durch das Erkunden der Umgebung, Sprechen mit unterschiedlichen Charakteren und Lösen von Rätseln bestimmt.



Sport- & Rennspiele

Kaum eine Sportart ist nicht vertreten.

Der Wettbewerbscharakter ist typisch. Unterschiede zwischen den Spielen ergeben sich in puncto Realitätsanspruch (z. B. FIFA, Need for Speed).

Rollenspiele

Bei Rollenspielen (z. B. World of Warcraft) stehen **Quests** und die Weiterentwicklung des Spielcharakters im Vordergrund. Rollenspiele, die gemeinsam mit tausenden Anderen online gespielt werden, nennen sich **MMORPGs**.



Strategiespiele & Simulationen

Strategiespiele & Simulationen
Kennzeichnend für Strategiespiele (z. B. Civilization) sind langfristig angelegte und komplexe Herausforderungen. Charakteristisch für Simulationen (z. B. The Sims) ist ihr hoher Realitätsanspruch.

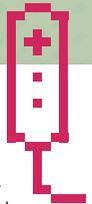


Action-Adventure

Das Action-Adventure steht stellvertretend für Genremixes, sprich Spiele, die Merkmale mehrerer Genres in sich vereinen (z. B. Grand Theft Auto).

Bewegungsspiele

Bei Bewegungsspielen (z. B. Wii Sports) werden körperliche Bewegungen zum Teil der Spielsteuerung. Ermöglicht wird dies durch spezielle Geräte, welche die Aktionen der Spielenden vor dem Bildschirm registrieren.





Cosplayerin: Fotografiert von Gage Skidmore. CC BY-SA 2.0
Minecraft „Selfie“. education.minecraft.net/press

Spielkultur

Die Gamer-Community ist vielfältig. **Let's Player** haben sich etwa mit ihren kommentierten Spielvideos eine millionenschwere Fangemeinde aufgebaut. Für die Zuschauer sind Let's Player in erster Linie Entertainer – aber auch Vorbilder, denen sie mit eigenen Videos nachzueifern versuchen.

Andere Gamer bringen ihre Leidenschaft für das Medium in Form von Verkleidungen zum Ausdruck. Die so genannten **Cosplayer** verkörpern ihre Lieblingsfiguren aus Animes, Comics, Filmen oder Computerspielen. Auf Cosplaytreffen oder -meisterschaften können sich die Kostümkünstlerinnen und -künstler austauschen. Denn hinter dem Hobby steckt auch viel Kreativität und Handarbeit.

— PRAXISTIPP —

Ob **Let's Play**, **Cosplay**, **Mod**, **Machinima**, oder **In-Game-Photographie**, Computerspiele inspirieren Menschen, kreativ tätig zu werden. Dies sind Möglichkeiten, Kindern alternative Beschäftigungen mit Spielen abseits des Bildschirms aufzuzeigen. Eine Übersicht über methodische Ansätze finden Sie unter www.digitale-spielewelten.de.

Tüftler bereichern mit „**Mods**“ die Spielwelt, indem sie Computerspiele nach eigenen Wünschen und Ideen individuell umgestalten und anderen zur Verfügung stellen. Zum Beispiel werden Bonuslevel und Mehrspielermodi hinzugefügt oder einer Actionspielheldin spontan ein auffälliges Hochzeitskleid verpasst.

Faszination und Erlebnis

Computerspiele faszinieren. Jung und Alt werden in den Bann gezogen. Aber worin besteht die besondere Anziehungskraft von Computerspielen? Hier einige Antworten.

Das interaktive Erlebnis

Computerspiele faszinieren durch direkte Einwirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten. Der Computerspielforscher Christoph Klimmt sprach in dem Kontext von einem „Selbstwirksamkeitserlebnis“. Im Unterschied zum Sehen von Kinofilmen beispielsweise wird beim Spielen das Geschehen aktiv beeinflusst.

Das Erfolgs-Erlebnis

Der Spielpädagoge Jürgen Fritz sieht die entscheidende Motivation der Gamer in dem Wunsch, Erfolg zu haben. Computerspiele können an Bedürfnisse und Interessen angepasst werden, denn Spielinhalte und Schwierigkeitsgrad werden selbst bestimmt.

Das soziale Erlebnis

Ein besonderer Reiz geht vom Spielen mit anderen aus, sei es auf einer LAN-Party oder über das Internet. Verstärkend wirkt die Zugehörigkeit zu Gruppen, wie Clans oder Gilden, aber auch die Thematisierung der Spiele auf dem Schulhof.

Das Flow-Erlebnis

In Anlehnung an Mihály Csíkszentmihályi bezeichnet das Flow-Erlebnis eine Art Tätigkeits- und Schaffensrausch, dem man sich beim Spielen hingibt. Man wird dabei durch neue Aufgaben regelmäßig herausgefordert, aber nicht überfordert.

Befinden sich die Anforderungen des Spiels und die Fähigkeiten der spielenden Person im Gleichgewicht, sind die Voraussetzungen für einen Flow-Zustand optimal. Die Spielenden werden durch das Flow-Erlebnis vor dem Bildschirm gefesselt, sie gehen voll in ihrer Beschäftigung auf.

Jugendschutz

Gesetzliche Grundlagen

In Deutschland haben wir im Vergleich zu unseren europäischen Nachbarn traditionell sehr verbindliche gesetzliche Regelungen, wenn es um die Prüfung und Einstufung von Computerspielen geht. Bereits im Artikel 5 des Grundgesetzes sind „gesetzliche Regelungen zum Schutze der Jugend“ vorgesehen. Das aktuelle Jugendschutzgesetz spricht konkret von Spielprogrammen auf Datenträgern (z.B. DVD, Blu-ray), die von einer Landesbehörde oder einer freiwilligen Selbstkontrolle für ein bestimmtes Alter freigegeben werden.

Alle Spiele auf Datenträgern werden von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft. Sieht die USK Spiele als entwicklungsbeeinträchtigend für Kinder und Jugendliche eines bestimmten Alters an, legt ihr Gremium eine Altersbeschränkung auf. Das Jugendschutzgesetz kennt darüber hinaus auch die Jugendgefährdung, zum Beispiel aufgrund gewaltverherrlichender Spielinhalte. In dem Fall wird die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien aktiv, die Spiele auf den Index setzen kann. Indizierte Spiele sind nicht zwingend verboten, dürfen jedoch nur Erwachsenen zugänglich gemacht werden.

Ohne Datenträger kommen die so genannten Telemedien aus. Zu diesen zählen über das Internet verfügbare Browserspiele oder Downloads, also praktisch auch alle **Mobile Games** für Smartphones. Zuständig für Telemedien sind die Bundesländer, die im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag nur

bedingt Alterskennzeichnungen fordern. Gekennzeichnet werden müssen Spiele nur dann, wenn ein ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleicher Titel bereits altersgekennzeichnet wurde. Die Aufsicht dafür liegt bei der Kommission für Jugendmedienschutz. Sie prüft mögliche Verstöße und stellt Indizierungsanträge für Internetangebote bei der Bundesprüfstelle.



— PRAXISTIPP —

Computerspiele sind überwiegend durch Online-Kanäle erhältlich, zum Beispiel über App Stores für Smartphones oder Verkaufs- und Downloadportale für PC-Spiele.

Die in Deutschland geltenden gesetzlichen Regelungen greifen hier nicht zwingend. Wir raten dazu, sich in Erziehungsverantwortung eine eigene Meinung zu den Spielen zu bilden.

Alterskennzeichen

Die gesetzlichen Alterskennzeichen der USK begegnen uns regelmäßig im Alltag. Sie finden sich auf Verpackungen und Datenträgern der Spiele und sind für Verkäufe in Deutschland rechtlich verbindlich.

Eine Freigabe erfolgt entweder ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren, oder die Spiele erhalten keine Jugendfreigabe. Einige Programme tragen



— PRAXISTIPP —

Die Alterskennzeichnungen sind für den Handel zwar gesetzlich bindend, es liegt jedoch in der Verantwortung der Eltern, welche Inhalte sie ihren Kindern geben und zutrauen. Unser Tipp für Eltern: Die Alterskennzeichnung ernst nehmen, jedoch selbst entscheiden. Eltern kennen ihre Kinder am besten.

Wie geprüft wird

Bei der USK beschäftigen sich zunächst Spieletester mit den eingereichten Spielen und präsentieren sie dann einem Prüfungsgremium. Dessen Gutachterinnen und Gutachter sprechen eine Empfehlung für die Altersfreigabe aus. Letztendlich erteilt wird die Freigabe von der Vertreterin oder dem Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK. Wenn die USK eine schwere Jugendgefährdung erkennt oder Straftatbestände erfüllt sieht, verweigert sie die Kennzeichnung und übergibt das Spiel an die Bundesprüfstelle. Die Alterskennzeichnungen geben eine Mindestanforderung aus Sicht des Jugendschutzes wieder, etwa in Bezug auf Gewalt, Sexualität, Sprache und Handlungsdruck. Sie sagen darüber hinaus nichts über die Qualität des Inhalts und die pädagogische Eignung der Computerspiele aus. Für diese Punkte empfehlen wir daher unsere pädagogischen Spielebeurteilungen bei www.spielbar.de.

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß §14 JuSchG

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß §14 JuSchG

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß §14 JuSchG

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß §14 JuSchG

(Quelle: www.usk.de)

Freigegeben ab 18 Jahren gemäß §14 JuSchG

Online-, Browsergames & Mobile Games

Online- und Browsergames für PC wie auch **Mobile Games** für Smartphones und Tablets zählen zu den Telemedien und unterliegen daher keiner umfassenden Alterskennzeichnung im Sinne des Jugendmedienschutzes. Einzelne App-Stores nehmen jedoch am IARC-System (International Age Rating Coalition) teil.

Bei IARC füllen die Spieleentwickler selbständig einen Online-Fragebogen zu den Inhalten ihres Produkts aus. Aus dieser Selbsteinschätzung ermittelt IARC je nach länderspezifischen Vorgaben – in Deutschland die der USK – eine Alterskennzeichnung. Neben der reinen Alterskennzeichnung gibt IARC zusätzliche Informationen zu jugendschutzrelevanten Inhalten wie Gewalt, Erotik oder expliziter Sprache aus. Auch problematische Interaktionsmöglichkeiten in den Spielen, wie das Teilen von persönlichen Informationen, die Standortübermittlung oder Möglichkeiten des **Micro-payment** werden angegeben.

Spezielle Filterprogramme können vorhandene Alterskennzeichnungen technisch auslesen und den Zugriff auf bestimmte Inhalte verwehren. Auf dem PC müssen sie in der Regel zusätzlich installiert werden. Bei Smartphones und Tablets lohnt dagegen ein Blick in die bestehenden Sicherheitseinstellungen. Auf Android- oder iOS-Geräten beispielsweise können bestimmte Apps und Funktionen eingeschränkt oder gesperrt werden. Solche Filterprogramme oder Jugendschutzzeinstellungen sind für jüngere Kinder durchaus geeignet, computerverstärkte Jugendliche dagegen können diese meist problemlos umgehen.

Unterstützen Sie ihr Kind beim verantwortungsvollen Umgang mit Medien

Im Gegensatz zu Browser- und Online-Spielen entzieht sich jugendschutzrelevantes Medienhandeln bei Smartphones und Tablets oftmals der Kontrolle der Erwachsenen. Spiele und Apps können jederzeit und überall über das Internet heruntergeladen werden. Hier sind Erziehungsverantwortliche gefordert, Kinder und Jugendliche präventiv dabei zu unterstützen, verantwortungsvoll mit **Spiele-Apps** umzugehen.

Das gilt auch schon für Kinder im Vorschulalter, für die das Angebot in App-Stores zunehmend steigt. Ob Bilderbuch, Musik, Kreativ- oder Lernspiele, viele Spiele-Apps adaptieren im Prinzip bekannte Spielsachen aus Stoff, Papier, Holz oder Plastik, versprechen jedoch als digitale Anwendung mehr Interaktivität und direktes Feedback auf die Aktionen der Kinder.



— PRAXISTIPP —

Wenn es um kontrollierte Medien-nutzung geht, sind die Erwachsenen Vorbild, insbesondere was die Dauer und die Intensität der Nutzung von Spielen angeht. Wenn man möchte, dass das eigene Kind verantwortungsvoll mit Medien umgeht, muss man es ihm vorleben.

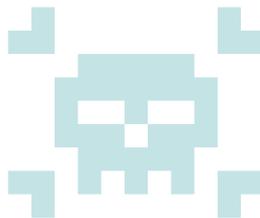
Gewaltdarstellungen

Man kennt es aus den Nachrichten: Nach einem Amoklauf werden auf dem Computer der verantwortlichen Person **Ego-Shooter** gefunden. Und sofort wird ein Zusammenhang zwischen Spielverhalten und einem schrecklichen Gewaltverbrechen hergestellt. Rufe nach einem Verbot gewalthaltiger Spiele werden laut.

Solche Momente entfachen die Debatte um Gewalt in Computerspielen neu. Die Positionen sind meist jedoch altbekannt. Schon in der griechischen Antike diskutierten Platon und Aristoteles über das Theater und dessen Wirkung. Und mit vielen neuen Medien trat die Debatte erneut auf – und flachte auch wieder ab. Dennoch ist die Diskussion um Computerspiele berechtigt, denn durch Interaktivität unterscheiden sie sich maßgeblich von vorherigen Medien.

Wie weit darf ein Spiel gehen?

Die Inhalte von Computerspielen fordern uns heraus. Sei es eine Szene aus *Call of Duty Modern Warfare 2*, in der Spielende auf eine Gruppe Zivilisten schießen, oder die Folterszene in *Grand Theft Auto V*, in der ein mutmaßlicher Terrorist unter Anwendung von Gewalt zum Sprechen gebracht wird – Spiele können auf drastische Weise an die eigene Moral appellieren oder Gesellschaftskritik üben. Die Grenzen zur selbstzweckhaften Darstellung von Gewalt sind fließend. Die gesellschaftliche Diskussion darüber ist in Gange.



Was sagt eigentlich die Forschung?

Die Forschung ist sich in vielen Punkten uneinig. Die Thesen reichen von Computerspiele „steigern die Aggression“ bis „vermindern Gewalt“. Folgende Fragen können Ihnen helfen, Gefährdungspotential abzuschätzen:

- Wo bekommt eine Person Anerkennung, wo nicht? Wo erlebt sie Frustration, wo Erfolg?
- Wie ist die Person gestrickt? Tendiert sie zu aggressivem Verhalten? Wie wird in ihrem sozialen Umfeld mit Gewalt umgegangen?
- Was ist Ursache, was ist Wirkung? Genauer: Sind Computerspiele das Problem oder das Symptom eines Problems?

Wenn Sie von einer Studie zum Thema lesen (die erscheinen häufig!):

- Ist das beschriebene Laborexperiment auf den Alltag übertragbar?
- Sind die erhobenen Fallzahlen repräsentativ?

Spieldauer

Spielt mein Kind zu viel? Ist es vielleicht sogar „süchtig“? Das sind Fragen und Befürchtungen, die uns Eltern in pädagogischen Workshops immer wieder stellen. Viele kennen einzelne Fälle von extremem Spielverhalten aus der Medienberichterstattung und sind entsprechend verunsichert. Eine pauschale Antwort gibt es auf ihre Fragen nicht, denn Risikofaktoren hängen stark von der Person und dem sozialen Umfeld ab. Zahlreiche Studien beziffern die Häufigkeit von exzessiver bzw. pathologischer oder problematischer Nutzung von Computerspielen. Die Werte schwanken jedoch stark. Ebenso gibt es unterschiedliche Auffassungen über das Gefährdungspotential und darüber, wann Spielen zum Problem wird.

Eltern stehen daher selbst in der Verantwortung, das Spielverhalten der Kinder und Jugendlichen einzuschätzen. Die folgenden Fragen werden häufig gestellt. Unsere Antworten sind als Denkanstöße zu verstehen.

Wonach sollte sich die Spielzeit richten?

- Nach dem Alter und der Selbstständigkeit des Kindes
- Nach dem Spiel und seinen Zeitanforderungen



— PRAXISTIPP —

Jedes Spiel hat seine eigenen Zeitstrukturen. So kann es sein, dass gemeinschaftliche Aufgaben im Rollenspiel über mehrere Stunden gehen. In dieser Zeit überwiegt das Verantwortungsgefühl gegenüber der Gruppe, die Trennung vom Bildschirm fällt entsprechend schwer. Berücksichtigen Sie dies, um Konflikte zu vermeiden.

Im Vorschulalter empfehlen wir als Faustregel: 30 Minuten Spieldauer. Danach kann die Spielzeit schrittweise erhöht werden. Ältere Kinder und Jugendliche sollten in die Entscheidung mit einbezogen werden.

Welche Faktoren können für lange Spielzeiten sorgen?

- Persistente Onlinewelten, die jederzeit verfügbar sind
- Spiele ohne definiertes Ende, die attraktive Inhalte nachliefern
- Erfolgserlebnisse, sofern sie in Spielen eher erreicht werden als in der Realität
- Selbst erstellte Spielfiguren, mit denen man sich identifiziert
- Gruppen, Gilden und Clans, zu denen man sich zugehörig fühlt
- Zeit und Geld, die man investiert hat, und der dadurch erreichte Status

Woran erkennt man problematisches Spielverhalten?

An Systematisierungen arbeiten die American Psychiatric Association (APA) und die World Health Organisation (WHO). Sie nennen unter anderem Kriterien für „Gaming Disorder“ wie:

- Gedankliche Vereinnahmung
- Entzugserscheinungen
- Toleranzentwicklung (Gewöhnungseffekt)
- Kontrollverlust bezüglich der Spieldauer
- Interessenverlust an anderen Aktivitäten
- Fortsetzen des Spielens trotz negativer Folgen
- Täuschung von Angehörigen bezüglich des Umfangs
- Überdecken negativer Gefühle durch das Spielen
- Verlust von Beziehungen, Bildungs- oder beruflichen Chancen

Mehrere dieser Punkte sollten über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten erfüllt sein, um eine Diagnose stellen zu können. Davon abzugrenzen ist exzessives Spielverhalten, das zeitlich begrenzt ist und gerade im Jugendalter nicht problematisch enden muss. Gegenstimmen warnen daher vor einer Pathologisierung alltäglicher Verhaltensweisen.

Wann ist Handeln angesagt?

Wir raten generell dazu, frühzeitig zu handeln und das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen von klein auf zu begleiten.

Das beinhaltet:

- Spielzeiten festlegen, aushandeln und schließlich in die Eigenverantwortung übergeben
- Sich aktiv mit den Inhalten der Spiele auseinandersetzen und das Gespräch zu Spielen suchen
- Mit den Kindern über Bindungsfaktoren und die eigenen Befürchtungen offen sprechen
- Alternativen für die Freizeitgestaltung anbieten, die soziale Kontakte und Erfolgserlebnisse beinhalten

Alle diese Maßnahmen wirken präventiv. Treten dennoch dauerhaft problematische Symptome auf, ist es an der Zeit, professionelle Hilfe zu suchen. Erste Anlaufstelle sind Suchtberatungsstellen, die es in allen größeren Städten gibt und die mittlerweile fast flächendeckend mit Medienthemen vertraut sind.



— PRAXISTIPP —

Es lohnt, die Bedürfnisse im Blick zu haben, die von den Spielen bedient werden. Existieren Alternativen in der Freizeitgestaltung? Hat das Kind Erfolgserlebnisse, etwa im Sport oder beim Spiel mit Freunden? Bieten die Freizeitangebote genügend Abwechslung? Kann sich das Kind an neuen Herausforderungen beweisen?

Free-to-play

Seit Aufkommen der Internetflutrates und Breitbandverbindungen wächst das Angebot an Online-, Browser- und **Mobile Games**. Deren Geschäftsmodelle gehen weg vom einmaligen Kaufpreis hin zu Abo-Modellen und dem mittlerweile gängigen **Free-to-play**-Modell.

Der Name Free-to-play (auch: Free2Play, F2P) suggeriert dabei kostenlosen Spiel Spaß, was jedoch nur bedingt zutrifft. Spiele, die Free-to-play angeboten werden, sind zwar zunächst kostenlos, finanzieren sich jedoch durch den Verkauf kostenpflichtiger Zusatzangebote und virtueller Güter. Das können beispielsweise zusätzliche Spiel-Level sein oder Individualisierungsmöglichkeiten des eigenen Spielcharakters, wie eine glänzende Rüstung oder eine ausgefallene Kopfbedeckung. Manchmal kann man sich mit realem Geld aber auch Vorteile gegenüber anderen verschaffen oder lästige Wartezeiten überbrücken. 2017 wurde laut dem Verband der deutschen Games-Branche (GAME) allein mit **Free-to-play**-Spielen für Mobilgeräte ein Umsatz von über 481 Millionen Euro erwirtschaftet.

Charakteristisch für Free-to-play-Spiele ist dabei das sogenannte **Micropayment**, sprich das Zahlen von Kleinstbeträgen. Diese liegen in der Regel unter fünf Euro und damit im Taschengelbbereich. Die Zahlungsmöglichkeiten reichen von SMS oder Handyrechnung bis hin zu Prepaid- und Kreditkarten.

Eltern stehen daher selbst in der Verantwortung, das Spielverhalten der Kinder und Jugendlichen einzuschätzen.

„Taschengeldparagraph“ §110 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB)

Demnach können Minderjährige mit ihrem Taschengeld auch ohne Zustimmung des gesetzlichen Vertreters wirksam eine Leistung beziehen – hier in dem Fall Zusatzangebote für ihr Spiel. Die Kleinstbeträge wirken für sich zwar gering, können sich aber schnell summieren.



— PRAXISTIPP —

Lassen Sie Kleinkinder nicht unbeaufsichtigt mit Smartphones und Tablets. Nutzen Sie die Möglichkeit ihres Gerätes, In-App-Käufe nur mit Eingabe eines Passworts zuzulassen. Für ältere Kinder und Jugendliche gilt: Sprechen Sie offen mögliche Kostenfallen an, um für das Thema zu sensibilisieren. Geben Sie bei App-Stores nicht Ihre Kreditkarte an, sondern nutzen Sie Guthaben-Karten. Diese gibt es in Elektronikgeschäften, Drogerie- und Supermärkten zu kaufen.

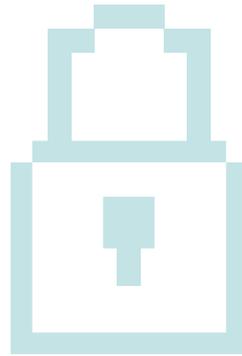
Datenschutz

Neben unangenehmen Kosten bei vermeintlich kostenlosen Spielen kann es auch zu unfreiwilliger Datentransparenz kommen.

Online-, Browser- und **Mobile Games** erfordern in der Regel eine Registrierung der Spielenden. Und auch sonst knüpfen Spielehersteller ihre Titel immer mehr an Vertriebsplattformen, die einen Account voraussetzen. Auf die Art sammeln Hersteller persönlichen Daten wie Namen, Emailadresse, Geburtsdatum etc. und geben sie zum Teil an Dritte weiter oder nutzen diese, um personalisierte Werbung zu schalten.

Auch die gestische und sprachliche Steuerung einiger Spielkonsolen wurden in Hinblick auf unfreiwillige Datentransparenz stark diskutiert. So kann die Kinect beispielsweise mit ihrer Kamera Reaktionen in Form von Gesichtsausdrücken erfassen, mit dem Infrarot-Sensor sogar den Puls messen.

Gerade Kindern ist oft nicht bewusst, dass sensible Daten im Internet nichts zu suchen haben. Wichtig ist daher, schon vor dem Kauf auf den Schutz der persönlichen Daten zu achten und gegebenenfalls mit dem Kind über das Thema zu sprechen.



Wie erkennt man Spiele, die Datenschutz ernst nehmen?

- Das Spiel erfordert weder eine Registrierung noch eine Preisgabe persönlicher Daten.
- Persönliche Daten werden nicht gespeichert.
- Eine Verknüpfung mit Sozial Media Profilen innerhalb des Spiels ist nicht notwendig.

Wann ist Vorsicht angebracht?

- Das Spiel bietet weder AGBs noch Informationen zum Datenschutz.
- Die Anwendung greift auf persönliche Informationen (auf dem mobilen Endgerät) zu, die für das Spiel nicht erforderlich sind.
- Persönliche Daten werden an Dritte weitergegeben oder für Werbezwecke genutzt.

Potentiale

Spielen ist immer mit Lernen verbunden. Tatsächlich bieten Computerspiele Potentiale zur Förderung unterschiedlicher Kompetenzen – manche Spiele mehr, manche weniger. Ob sich diese Potentiale entfalten, hängt immer auch von dem Kontext ab, in dem gespielt wird. Außerdem muss danach die Übertragung der Kompetenzen in die Offline-Welt gelingen.

Kognitive Kompetenzen

Je nach Genre und Komplexität stellen Computerspiele Handlungsanforderungen an die Spielenden. Dabei sind Gedächtnisleistung, Reaktionsschnelligkeit, Konzentration, Problemlösungsstrategien oder Kombinatorik gefragt. Nur wer die entsprechenden Anforderungen erfüllt, ist im Spiel erfolgreich.

Persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

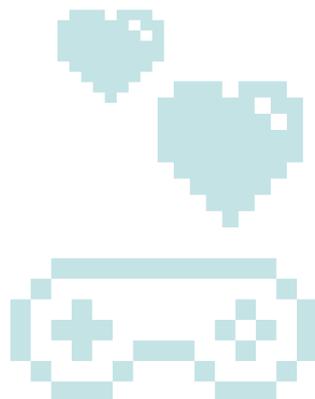
Spielende werden in Computerspielen mit Erfolg, aber gleichermaßen auch mit Niederlagen und Stress konfrontiert. Das erfordert Durchhaltevermögen und eine gewisse Frustrationstoleranz einerseits und andererseits die Fähigkeit, auch in stressigen Situationen die Ruhe zu bewahren und sich von Rückschlägen nicht entmutigen zu lassen.

„Handwerkliche“ Medienkompetenzen

Der Umgang mit moderner Hard- und Software ist für Gamer nahezu selbstverständlich. Nicht selten stellen sie die für ihre Spiele notwendige Technik selber zusammen. Es fällt ihnen in der Regel leicht, mit komplexen Menü- und Navigationsstrukturen umzugehen oder sich in virtuellen 3D-Welten zu orientieren.

Soziale Kompetenzen

Beim gemeinsamen Spielen mit- und gegeneinander kommt es auf Toleranz und Empathie an. Fähigkeiten, die auch in der Realität von Bedeutung sind. In Gilden und Clans bestimmen zusätzlich Normen, Regeln und Rangordnungen zwischenmenschliches Miteinander. Missachtung dieser führt in der Regel zum Ausschluss.



Beispielprojekte mit Kindern und Jugendlichen

Die Basis für einen kritischen und selbstbestimmten Umgang mit Computerspielen wird bereits in jungen Jahren gelegt. Medienpädagogische Angebote nutzen die Faszination, die von dem digitalen Medium ausgeht, um frühzeitig die Kompetenz von Kindern und Jugendlichen im Umgang damit zu fördern und dem reinen Computerspielekonsum entgegenzuwirken.

PLAY – Festival für kreatives Computerspielen

Neue Spiele ausdenken und programmieren, **Machinimas** in Computerspielen drehen, mit **Streetgames** die Prinzipien digitaler Spiele auf die Straße bringen oder gemeinsam mit spielbar.de eigene **Let's-Play**-Videos drehen. Bei **PLAY**, dem Festival für kreatives Computerspielen, lernen Kinder und Jugendliche ihr Lieblingsmedium in Workshops rund um die Themen Medienkunst und digitale Spiele aus einer neuen Perspektive kennen. Durch **Creative Gaming**, wie diese Form mit Spielen umzugehen auch genannt wird, gewinnen Spiele sowohl als Ausdrucksmittel als auch als bildungsrelevantes Medium an Bedeutung.

www.playfestival.de

Computerspielschulen

Vermittlung von Medienkompetenz durch aktive Medienarbeit ist auch das Ziel der Computerspielschulen, die es in einigen Städten gibt. Hier werden regelmäßig aktuelle Computer- und Konsolenspiele von Kindern und Jugendlichen getestet, anschließend in der Gruppe diskutiert und in Form von Spielbesprechungen veröffentlicht. Kinder und Jugendliche bilden sich hier nicht nur eine Meinung, sondern tun diese als Expertinnen und Experten für „ihr“ Medium durch ihre Texte auch kund. Damit werden ihnen durch dieses medienpädagogische Projekt auch Beteiligungsmöglichkeiten im Netz aufgezeigt.



— PRAXISTIPP —

Die Handreichung „Computerspiele-AG. Konzepte und Arbeitsblätter für die Arbeit mit Grundschulkindern“ hält praktische Tipps bereit, für die Gründung einer eigenen Testergruppe an Ihrer Schule oder im offenen Jugend- und Freizeitbereich: www.spielbar.de/149062

Information

Empfehlenswerte Internetangebote

Das Thema Computerspiele ist komplex. Unterstützung beim Einstieg mit allgemeinen Hintergrundinformationen, pädagogischen Spielbeurteilungen und Neuigkeiten zu aktuellen Entwicklungen bieten folgende Angebote:

- www.bpb.de/elternlan
Bei der Eltern-LAN erhalten Eltern die Möglichkeit, eigene Computerspielerfahrungen zu sammeln und sich über Inhalte und Wirkungen zu informieren.
- www.usk.de
In der Prüfdatenbank der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle kann die Altersfreigabe aller geprüften Computerspiele abgerufen werden.

Studien

Wer tiefer in die Materie einsteigen möchte, erhält aktuelle Zahlen und kontroverse Diskussionen unter:

- www.mpfs.de
Der medienpädagogische Forschungsverbund Südwest veröffentlicht jährlich Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen.

Pädagogische Nutzung von Computerspielen

- <https://digitale-spielewelten.de/>
Die Plattform stellt medienpädagogische Ideen und Praxismaterialien bereit für einen kritischen und kreativen Umgang mit Computerspielen.

Pädagogische Spielbewertungen

- www.spielbar.de
Die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) zum Thema Computerspiele bietet pädagogische Spielbeurteilungen, Basisinformationen und Hintergründe.
- www.spieleratgeber-nrw.de
Der Spieleratgeber des Computerprojekts Köln e.V. stellt pädagogische Beurteilungen, News und Dossiers bereit.
- www.dji.de/kinderapps
Die Datenbank „Apps für Kinder“ beinhaltet Rezensionen aus pädagogischer Sicht, die im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts verfasst wurden.
- <http://bupp.at>
Die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen stellt Information über aktuelle Titel sowie Spiele-Empfehlungen bereit.
- www.internet-abc.de/spieletipps
Das Internet-ABC testet und bewertet laufend neue Spiele für Computer, Tablet und Konsolen.

Glossar

Augmented Reality

(erweiterte Realität, AR) Erweiterung der Realitätswahrnehmung mittels computergestützter Darstellung. Insbesondere Smartphones können mittels Kamera, Bewegungssensoren und GPS die Umgebung auf ihrem Bildschirm darstellen und mit Spielinhalten erweitern.

Avatar

Eine grafische Spielfigur, die als Stellvertreter einer echten Person in einem Computerspiel oder einer anderen virtuellen Welt auftritt. Häufig können Avatare individuell gestaltet werden und somit bestimmte charakteristische Züge zum Ausdruck bringen.

Bot

(kurz für Robot) Künstliche Akteure bzw. Gegner in einem Computerspiel, die vom Computer gesteuert werden.

Casual Game

Gelegenheitsspiele unterschiedlichster Art. Sie sind hinsichtlich Technik und Steuerung einfach gehalten und ermöglichen einen schnellen, unkomplizierten Spieleinstieg.

Cheat

Eine kleine, versteckte Zusatzfunktion für ein Computerspiel, die vorgegebene Spielregeln verändert oder außer Kraft setzt. Meist wird den Spielenden dadurch ein Vorteil verschafft.

Clan

Ein Clan ist eine Gemeinschaft von Gamern, in der sie gemeinsam spielen und sich austauschen. Clans treten in **E-Sport**-Wettkämpfen gegeneinander an.

Cosplay

(Kofferwort aus „costume“ und „play“) Fan-Subkultur, bei der Lieblingsfiguren aus der Popkultur durch selbstgemachte Kostüme und Verhalten möglichst originalgetreu nachgeahmt werden.

DLC

(kurz für „Downloadable Content“, dt. „Herunterladbarer Inhalt“) Zusatzinhalt für Spiele, der aus dem Internet auf Konsole oder PC herunter geladen werden kann. Ein DLC kann neue Maps oder Items beinhalten oder die Spielwelt anderweitig inhaltlich erweitern. DLCs sind meist kostenpflichtig.

E-Sport

E-Sport (kurz für elektronischer Sport) bezeichnet Computerspiel-Wettkämpfe auf Grundlage von Computernetzwerken. Beim E-Sport treten einzelne Gamer oder Teams (**Clans**) gegeneinander an. Neben unzähligen kleineren Turnieren gibt es nationale und internationale Ligen und Meisterschaften.

Ego-Shooter

Bezeichnung für Actionspiele, bei denen die Spielenden als bewaffnete Schützen auftreten. Die Darstellung des Spielgeschehens erfolgt in der Ich-Perspektive durch die Augen der Spielfigur. Bekannte Ego-Shooter-Reihen sind *Counter-Strike*, *Battlefield* und *Call of Duty*.

Free-to-play

(kurz: F2P, alternative Schreibweise Free2Play) Vertriebskonzept und Geschäftsmodell für Spiele mit Online-Anbindung. Free-to-play-Spiele können zunächst kostenlos gespielt werden, bieten jedoch oft nur Grundinhalte oder sind von Werbung durchsetzt. Zusätzliche digitale Güter, die spielerische oder kosmetische Vorteile verschaffen, können (meist per **Micropayment**) kostenpflichtig hinzugekauft werden. Das Geschäftsmodell steht in der Kritik, unter anderem weil es zahlende Spieler gegenüber nichtzahlenden besserstellen oder über die Spielmechanik oder aggressive Werbung dazu veranlassen kann, möglichst viel Geld für ein Spiel auszugeben.

Gamer

Englischsprachige Bezeichnung für einen Computer- oder Konsolenspieler. Über seine wörtliche Bedeutung hinaus fokussiert der Begriff besonders diejenigen, die häufig und intensiv spielen. Überspitzt ist auch von Hardcore-Gamern die Rede.

Gilde

Eine Gilde ist eine Gruppe von Spielenden in Online-Rollenspielen, so genannten **MMORPGs**. Die Zugehörigkeit zu einer Gilde ist in manchen Spielsituationen unverzichtbar, wenn eine Aufgabe nur gemeinsam bewältigt werden kann. Häufig pflegen die Mitglieder einer Gilde auch außerhalb der virtuellen Spielwelt den sozialen Kontakt untereinander.

Immersion

Immersion bezeichnet das Eintauchen in eine künstliche, virtuelle Welt. Die Spielenden neigen in diesem Moment dazu, die reale, physische Welt um sich herum vorübergehend zu vergessen. Dagegen wird die künstliche Welt als realistisch empfunden.

Item

Virtueller Gegenstand in Computerspielen, beispielsweise ein Kleidungsstück oder eine Waffe. Wird dieses virtuelle Gut gegen reale Währung vertrieben, spricht man von **Micropayment**. In Spielen mit Online-Anbindung ist dies eine verbreitete Einnahmequelle für die Betreiber.

Let's Play-Video

Bezeichnung für moderierte Spielevideos. **Gamer** filmen sich und das Spielgeschehen und kommentieren dieses gleichzeitig. Populäre Let's Player gelten als einflussreiche Stars.

Lootbox

Virtuelle Beutekiste, die mit besonderen Leistungen erspielbar oder gegen virtuelles oder reales Geld erwerbbar ist. Da Lootboxen meist zufällige **Items** enthalten, kann der Übergang zum Glücksspiel fließend sein.

Machinima

Zusammengesetztes Kunstwort aus „machine“ und „cinema“. Bezeichnet produzierte Kurzfilme, deren „Drehort“ das Computerspiel ist. Einige Computerspiele bieten ins Spiel integrierte Möglichkeiten an, um die Spielhandlung als Filmsequenz aufzunehmen.

Micropayment

Bezeichnung für den Erwerb von **Items** oder Spielerweiterungen durch Klein- oder Kleinstzahlungen. Die Hürde, etwas zu erwerben, ist damit sehr gering.

MMORPG

(= Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) Ein Online-Rollenspiel, bei dem sich tausende Spielende in einer dauerhaften

Spielwelt befinden. Bekanntestes Beispiel ist *World of Warcraft*. Typisch ist die Organisation in **Gilden**, innerhalb derer die Spielaufgaben gemeinsam gelöst werden.

MOBA

(= Multiplayer Online Battle Arena) Ein Online-Spiel, in dem zwei Teams auf einer arenaartigen Karte gegeneinander antreten. Jede Person steuert einen Helden mit individuellen Fertigkeiten. Momentan bekanntester Vertreter des Genres ist *League of Legends*.

Mobile Game

(auch: Spiele-App) Digitales Spiel, das auf mobilen Endgeräten, meist Smartphones oder Tablets, gespielt wird.

Mods

(kurz für Modifikationen) Bezeichnung für Erweiterungen eines bestehenden Computerspiels, die von Hobbyprogrammierinnen und -programmierern kostenlos im Internet zur Verfügung gestellt werden. Dabei handelt es sich beispielsweise um Spielelemente wie Gegenstände, neue Funktionen oder um weitere Spielabschnitte (Levels).

Newbie / Noob

Ein Newbie oder Noob ist im Computerspiele-Jargon ein Anfänger, der über wenig **Skill** verfügt. Der Begriff ist zumeist abwertend gemeint.

Open World

Mit Open World bezeichnet man eine Spielwelt, die frei erkundet werden kann. Meist geht dies mit überdurchschnittlich vielen Freiheiten und Möglichkeiten einher. Die Handlungen sind an keine bestimmte Reihenfolge gebunden.

Quest

Eine Aufgabe innerhalb eines Computerspiels, die gelöst werden muss, um die Spielgeschichte voranzutreiben (z. B. das Lösen eines Rätsels). Quests werden entweder von einzelnen Spielenden oder einer Gruppe (**Gilde**) gelöst.

Skill

Bezeichnung für die speziellen Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Gamers, wie etwa das Beherrschen raffinierter Bewegungsabläufe. Spielende ohne Skills gelten als **Noob**.

Twitch

Ein Live-Streaming-Videoportal, das hauptsächlich zur Übertragung von Computer- und Videospielen genutzt wird. User können in einem Chat Live-Übertragungen kommentieren oder selbst Inhalte streamen. Siehe auch **Let's Play**-Videos.

Virtual Reality

(kurz: VR) Bezeichnung für eine computer-generierte, dreidimensionale Welt, die der Realität möglichst nah zu kommen versucht. Charakteristisch für VR in Computerspielen ist ein hoher Grad an **Immersion**.

WASD

Art der Spielsteuerung mit den Tasten W (vorwärts), A (links), S (rückwärts), D (rechts). W/A/S/D ist typisch für aktuelle **Ego-Shooter**, aber auch für einige Rollenspiele, und wird mit der linken Hand ausgeführt. Mit der rechten Hand wird zeitgleich die Maus bedient.

Eine umfangreichere
Begriffssammlung finden

Sie auf www.spielbar.de/wissen

Beurteilungen von Computerspielen
www.spielbar.de

Wissenswertes zu Computerspielen
www.twitter.com/spielbar

Politische Bildung auf Facebook
www.facebook.com/bpb.de

**spielbar.de ist die Plattform der
Bundeszentrale für politische Bildung
zum Thema Computerspiele.**