

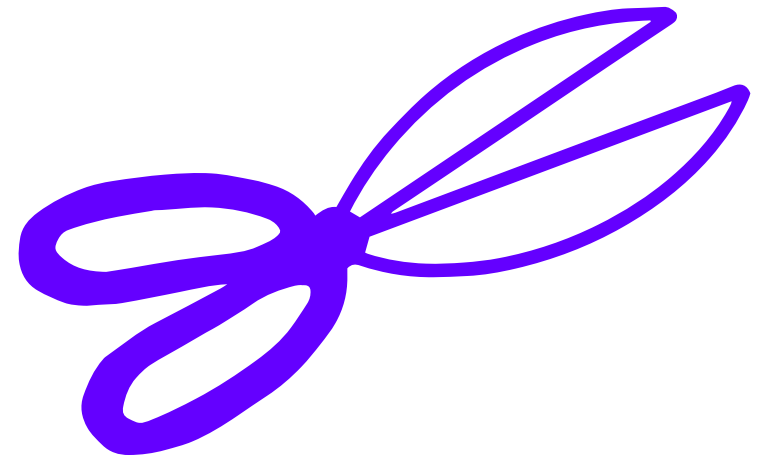
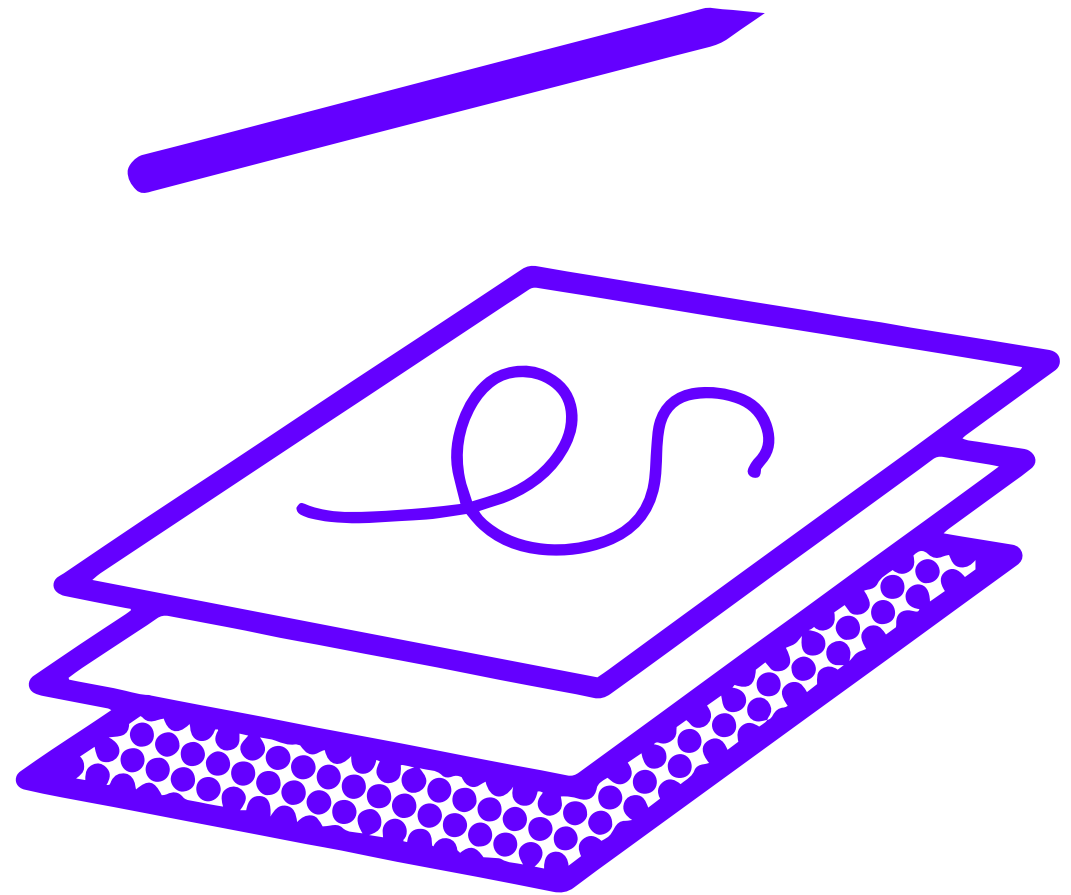
DIGITALE SPIELE

Anhang:

Arbeitsvorlagen für die Schüler:innen

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Arbeitsvorlagen (Seiten A1 – A8) für die Schüler:innen.

Die Materialien können entweder ausgedruckt und verteilt werden (1 x pro 5 Personen) oder (sofern digitale Endgeräte verfügbar sind) als PDF zur Verfügung gestellt werden. In diesem Fall können die Schüler:innen direkt im PDF mit den aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die Textfelder eingeben.



DIGITALE SPIELE



Format und Dauer:

Rollenspiel: Digitale Spiele und Schule (55 min)

Kontext und Spieleinleitung:

Digitale Spiele in der Schule? Das mag in Deutschland wie ein Widerspruch klingen, aber in vielen Schulen in Norwegen, Schweden, China und den USA¹ gehören digitale Spiele zum Schulalltag. Inspiriert von diesen Entwicklungen beschäftigt sich nun auch Eure Schule mit der Frage, ob und wie digitale Spiele in den Schulalltag eingebunden werden sollen.

Als ersten Schritt hat Eure Schulleitung eine Gruppe aus Expertinnen und Experten in die Schule eingeladen, damit diese ihre Meinungen zu digitalen Spielen teilen können. Sollen digitale Spiele an Eurer Schule eine Rolle spielen? Wenn ja, warum und in welchem Rahmen? Als Schulfach, als Wahlfach, als AG am Nachmittag? Wenn nein, warum nicht?

Als zweiten Schritt bittet Euch Eure Schulleitung um konkrete Vorschläge zur Frage, welche Rolle digitale Spiele an Eurer Schulen spielen könnten. Jetzt ist Eure persönliche Meinung gefragt. Einigt Euch als Gruppe auf einen Vorschlag und begründet Eure Meinung. Beachtet dabei auch die Argumente der Expertinnen und Experten aus Eurem Rollenspiel und füllt die beigefügte Vorlage aus.

¹ E-Sport im Klassenzimmer – eine Initiative von ZEIT für die Schule und ESL (2021): ZEIT für die Schule, <http://bitly.bz/OWIaR>.

Spielanleitung: Los gehts!

Phase 1:

15
min

Vorbereitung Rollenspiel

Jede:r von Euch bekommt eine Rollenspielkarte mit einer darauf vorbereiteten Perspektive sowie weiterführenden Links für die eigenständige Recherche. **Lest Euch Eure Rollenspielkarte durch, verinnerlicht die Perspektive Eurer Rolle und vertieft Euer Wissen zu den Argumenten anhand der Recherchetipps.** Schreibt Euch ggf. Gedanken und Argumente auf ein Blatt.

Phase 2:

15
min

Durchführung Rollenspiel

Geht jetzt in die Rollenspielphase. **Nehmt wie Schauspieler:innen Eure Rolle ein und nennt die Perspektive Eurer Person.** Sprecht dabei aus der Ich-Perspektive. Ein Beispiel: „Hallo, mein Name ist Alia, ich bin Spieleforscherin und freue mich an der heutigen Diskussion teilzunehmen. Meine Ansicht zum Thema ist ...“. Nehmt Euch Zeit, eine **abwechslungsreiche Diskussion zu führen und die Perspektive aller Rollenkarten zu hören.** Und nicht vergessen: Reagiert und argumentiert in dieser Phase aus der Perspektive Eurer Rolle und nicht aus Eurer persönlichen Wahrnehmung heraus – wie ein:e Schauspieler:in.



Phase 3:

15
min

Erarbeitung Vorschlag

Jetzt ist das Rollenspiel vorbei, und Ihr verlasst die Perspektive Eurer Rolle. **Formuliert nun basierend auf Euren eigenen Meinungen einen Vorschlag dazu, welche Bedeutung digitale Spiele an Eurer Schule haben sollten.** Dafür nutzt die Vorlage „Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag“. Gerne könnt ihr dazu Argumente aus der Rollenspielphase in Euren Vorschlag einfließen lassen.

Phase 4:

10
min

Vorstellung Eurer Vorschläge

Jetzt ist es an der Zeit, Eurer Klasse Euren Vorschlag zu präsentieren. **Stellt Eure Überlegungen vor.** Geht dabei auch auf folgende Fragen ein: Was waren für Euch neue Erkenntnisse aus den Argumenten der Rollenspielphase? Bei welchen Aspekten Eures Vorschlags habt Ihr besonders viel diskutiert?

Rolle 1:

Therapeut für Online-Spielsucht

Hallo, mein Name ist Malik.

Ich berate Menschen, die unter Spielsucht leiden, insbesondere unter Online-Spielsucht. Eine Person ist online-spielsüchtig, wenn sie keine Kontrolle über das eigene Spielverhalten hat. Sie vernachlässigt andere Tätigkeiten (wie Schlafen oder Freunde sehen) zugunsten des digitalen Spielens und hört auch dann nicht auf zu spielen, wenn negative Konsequenzen auftreten wie schlechte Noten oder der Verlust der Ausbildungsstelle. Schätzungen zufolge sind in Deutschland etwa 15 Prozent¹ der minderjährigen Spieler:innen sogenannte Risiko-Gamer, das heißt, sie sind in Gefahr, online-spielsüchtig zu werden, und haben schon jetzt Einschränkungen in ihrer Lebensqualität durch digitales Spielen. Oft sind sie sich dessen gar nicht bewusst.

Zu mir ist noch nie jemand gekommen, weil die Person süchtig nach Mensch-ärgere-dich-nicht oder dem Spiel Uno war. Und das ist natürlich kein Zufall. Hinter Online-Spielen steckt eine riesige Industrie, die mit psychologischem und technischem Fachwissen versucht, Spieler:innen so lange wie möglich im Spiel zu halten. Ein Beispiel ist der Trick der Spielschleife:

¹ DAK-Gesundheit (2019): Computerspielsucht, DAK-Gesundheit, <https://bit.ly/2TCnxwE>.

forsa (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird, <https://bit.ly/2YDWOIT>.



Notizen _____

Dabei werden den Spielenden Ziele gesetzt, die immer ein bisschen außerhalb dessen liegen, was sie bereits erreicht haben. Spielende sollen in ein Gedankenmuster kommen, das sie immer weiter treibt: „Ich brauche nur noch diese eine Waffe oder dieses eine Gadget, und dann stehe ich besser da und schaffe die nächste Runde, das nächste Ziel“ – und dann spielen sie mit dieser Motivation immer, immer weiter. Das Grundprinzip der Spielentwicklung ist stets das gleiche, und darin liegt die Suchtgefahr: Digitale Spiele wollen die Bildschirmzeit ihrer Nutzerinnen und Nutzer immer weiter steigern, denn damit verdienen die herstellenden Firmen ihr Geld. Sehr viel Geld. Aus diesem Grund werden digitale Spiele so konzipiert, dass es nur einen Klick braucht, damit ein Spiel weitergeht – weshalb es viel Willens- und Entscheidungskraft braucht, mit dem Spielen aufzuhören.

Diese Mechanismen der digitalen Spieleindustrie sollten Jugendliche kennen. Daher finde ich es sehr wichtig, dass dieser Aspekt von digitalen Spielen eine Rolle in der Schule spielt. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie sie selbstbestimmt mit ihrer Bildschirmzeit umgehen und trotzdem Spaß am Spielen haben können.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tricks der Games Branche + Tagespiegel
- Continuity + Computerspiele
- Suchtgefahr + Computerspiele

Rolle 2:

Spiele-entwicklerin

Hallo, ich heiße Alia.

Ich habe Informatik studiert und arbeite an der Weiterentwicklung von digitalen Spielen. Ich finde, dass digitale Spiele absolut in die Schule gehören, genauso wie Filme oder Bücher. Schließlich sind sie ein wichtiger Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen und ein Kulturgut.

Es gibt so viele Vorteile von digitalen Spielen: Sie steigern die Leistungsfähigkeit des Gehirns, die Teamfähigkeit, das räumliche Vorstellungsvermögen, die Kreativität, die Reaktions-schnelligkeit, die Fähigkeit zu fokussieren und taktisch zu handeln. Das sind alles super wichtige Fähigkeiten, die junge Menschen brauchen. Daher sollte Gaming auf jeden Fall Teil der Schule sein. Daneben gibt es noch einen wirtschaftlichen Grund: Die Gamesbranche ist eine der zukunftsträchtigsten Branchen überhaupt. Viele der heutigen Schülerinnen und Schüler könnten mal in der Gamesbranche arbeiten, sei es als Designer, Illustratorin, Informatikerin, Psychologe oder auch im Marketing oder Vertrieb.

Es gibt natürlich auch eine andere Seite von digitalen Spielen, die Schülerinnen und Schüler verstehen sollten: Das eigentliche Spiel in der Branche heißt Geld verdienen. Ich nehme mal meine Tätigkeit als Beispiel. Ich analysiere den ganzen Tag lang Datensätze, um bis ins kleinste Detail zu verstehen, an welchen schwierigen



Notizen _____

Stellen Spielende aufhören zu spielen. Mein Ziel ist es, schwierige Stellen so zu gestalten, dass Spielende bei Herausforderungen nicht aufhören, sondern In-Game-Käufe tätigen, um weiterzukommen. Es gibt natürlich viele andere Tricks, die angewendet werden, damit Leute so lange wie möglich unsere Spiele zocken. Aber ich finde das ist auch okay. Diese Art Manipulation gibt es doch in jeder Branche. Chips werden auch so hergestellt, dass sie beim Essen das Belohnungszentrum im Gehirn aktivieren, damit Leute nicht aufhören können, sie zu essen.

Es wäre sicher sinnvoll, darüber auch in der Schule zu sprechen, damit Schülerinnen und Schüler verstehen, wie die Branche so tickt. So als eine Art kritisches Grundwissen, um danach verantwortungsvoll Spaß beim Spielen haben zu können.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tagesspiegel + Spiel heißt Geld
- In-Game-Käufe + Gefahren
- Suchtpotenzial + Gaming

Notizen _____

Gamer

Hallo, mein Name ist Felix.

Digitale Spiele sind für mich ein Hobby wie Klavierspielen oder Fußball. Ich finde es faszinierend am Gaming, dass ich immer besser werden kann, je mehr ich ausprobiere und übe. Gaming ist für mich viel spannender als Lesen oder Fußball, wahrscheinlich weil mehr Adrenalin ausgeschüttet wird. Ich spiele vor allem Spiele mit anderen. Dabei gefällt mir, dass ich Freunde finden oder treffen kann. Wir verabreden uns auch zu Wettkämpfen. Ich spiele vor allem Shooter-Spiele, hier geht es um Teamkoordination, Treffgenauigkeit, schnelle Reaktionen und „Game Knowledge“. Ich bin überzeugt, dass ich durch die Spiele richtig viel lerne, weil es im Grunde ja immer darum geht, Probleme zu lösen, einen Überblick zu bekommen, das System des Spiels zu verstehen, viele Dinge gleichzeitig im Blick zu haben und Entscheidungen zu treffen. Das sind alles richtig wichtige Dinge, die ich durch die Games gelernt habe.

Mich nervt ehrlich gesagt, dass Computerspiele so einen schlechten Ruf haben. Wenn ich vier Stunden am Tag Fußball spielen würde, fänden das wahrscheinlich alle ganz toll. Aber wenn ich vier Stunden am Tag zocke, ist das ein Problem und gibt Stress zuhause. Ich glaube, viele Leute haben eigentlich überhaupt keine Ahnung, was digitale Spiele sind und was Leute wie ich beim Spielen machen und lernen. Und wenn Leuten dann diskutieren, ob Menschen durch die Gewalt in Computerspielen abstumpfen und Spiel und



Notizen _____

Realität nicht unterscheiden können, finde ich das einfach lächerlich.

Digitale Spiele in der Schule kann ich mir schon vorstellen, aber es muss gut eingebettet sein. Sonst gibt es ein totales Chaos. Für kreative Sachen könnte es perfekt sein. Ich würde zum Beispiel sehr gerne mit Minecraft Häuser bauen. Wenn ich das, was ich gern in meiner Freizeit mache, auch in der Schule machen könnte, wäre das natürlich cool und würde mich sicher auch motivieren. Ich weiß auch, dass in anderen Ländern schon viel häufiger in der Schule gespielt wird, in Norwegen zum Beispiel gibt es Schulen¹, die Gaming als Schulfach anbieten. Wäre doch cool, wenn das in Deutschland auch passiert.

¹ Woytewicz, Daniela (2016): E-Sport wird in Norwegen Schulfach: Dota 2 im Klassenzimmer, Bayerischer Rundfunk, <https://bit.ly/3d1Nv3x>.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Gaming + Vorteile
- Norwegen + ESport + Schule
- ESport + Schule + Vorteile

Notizen _____

Spieleforscherin

Hallo, mein Name ist Marie.

Ich arbeite als Spieleforscherin an einem Institut für Spielforschung und untersuche wissenschaftlich, was Spielen mit Menschen macht.

Erstmal ganz allgemein: Menschen haben einen angeborenen Spieltrieb. Durch Spielen erlernen wir wichtige Fähigkeiten und erhalten Informationen über unsere Umwelt. Daher ist Spielen für Kinder lebenswichtig. Viele Menschen spielen im Laufe ihres Lebens immer weniger. Das ist schade, denn Spielen tut uns in jedem Alter gut. Viele Spiele fördern die Kreativität und erlauben eine Auszeit vom Alltag. Gemeinschaftsspiele stärken außerdem den sozialen Zusammenhalt.

Aus einer wissenschaftlichen Perspektive gesprochen haben wir zwar viele Erkenntnisse über analoge Spiele, aber nur wenig Wissen über die Wirkung digitaler Spiele. Die Erforschung digitaler Spiele ist ein eher junges Forschungsgebiet, und die Forschung ist den neuesten technischen Entwicklungen immer etwas hinterher.

Sollen digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen? Aus Sicht der Wissenschaft wird seit Jahren darüber gestritten, welche Auswirkungen digitale Spiele auf Menschen haben. Es gibt hier bislang noch keine einheitliche wissenschaftliche Meinung. Eine Studie der Ruhr-Universität Bochum¹ kam beispielsweise zu dem Ergebnis, dass regelmäßiges digitales

¹ Schenk, Sabrina; Lech, Robert K. ; Suchan, Boris (2017): Games people play: How video games improve probabilistic learning, in: Behavioural Brain Research, Bd. 335, S. 208–214, doi:10.1016/j.bbr.2017.08.027.



Notizen _____

Spiele Menschen befähigt, schneller neues Wissen aufzubauen und besser neue Situationen einzuschätzen. Aber es gibt auch Studien, die auf negative Folgen digitaler Spiele hindeuten. Ein Beispiel hierfür ist eine Studie der Universität Ulm². Hier wurden Erkenntnisse gesammelt, die belegen, dass Menschen, die täglich eine Stunde mit digitalen Spielen verbringen, an Hirnvolumen verlieren und schlechter mit ihren Emotionen umgehen können – und das bereits nach sechs Wochen.

Aus wissenschaftlicher Sicht kann ich also nicht sagen, ob digitale Spiele generell gut oder schlecht sind. Daher finde ich es so wichtig, dass Schule ein Ort ist, an dem etwas über die Chancen und Gefahren von digitalen Spielen gelernt wird, damit Jugendliche einen bewussten Umgang entwickeln können. Außerdem wäre es auch wichtig, über Rollenbilder und Vielfalt in digitalen Spielen zu sprechen. Die Rollen von Frauen und Männern sind oft sehr klischeehaft dargestellt. Das ist ein wichtiges Thema für die Schule.

² Stang, Daniela (2017): Online-Computerspiele verändern das Gehirn. Auswirkungen von Gaming auf den orbitofrontalen Kortex nachgewiesen, Universität Ulm, <https://bit.ly/3nhxHzk>.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Digitale Spiele + Vorteile
- Digitale Spiele + Nachteile
- Erkenntnisse + Forschung + Gaming

