



DIGITALE SPIELE

Lernreise aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz«

Liebe Lehrperson,

wir freuen uns über Ihr Interesse an der Lernreise »Digitale Spiele« aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz« der Heinrich-Böll-Stiftung. Die Reihe besteht aus drei in sich geschlossenen Lernreisen zu den Themen Digitale Spiele, Fake News und Datenspuren. Das vorliegende Unterrichtsmaterial soll die Schüler:innen dabei unterstützen, sich mündig und bewusst im Internet zu bewegen. Eingangs finden Sie Informationen dazu, für welche Lernkontexte das Material vorgesehen ist, und anschließend, wie Sie es konkret im Unterricht einsetzen können.

Wir wünschen zahlreiche neue Erkenntnisse und viel Spaß bei der Verwendung des Materials!

Digitale Spiele: Rahmeninformationen

Format und Dauer:

Lernreise mit Rollenspiel als Hauptformat
90 Minuten (+ optional 15 Minuten)

Zielgruppe:

Schüler:innen aller Schularten ab 16 Jahren
(mit mindestens C1-Deutschkenntnissen)

Bestandteile:

1 x Leitfaden für die Lehrperson
(Abschnitt: S. 1 – 16)

1 x Arbeitsvorlagen für Schüler:innen
(Anhang: S. A1 – A8)

Benötigte Materialien:

- Arbeitsvorlagen Seiten A1 – A8
(1 x pro 5 Schüler:innen ausgedruckt)
- Technische Ausstattung: keine notwendig.
Falls vorhanden und gewünscht, können
Handys für die eigenständige Recherche der
Schüler:innen während der Rollenspielphase
genutzt werden.

Durchführung:

Das Material ist so konzipiert, dass Sie es mit
nur wenig Vorbereitung und ohne technische
Ausstattung (mit Ausnahme eines Druckers für
die Arbeitsvorlagen) einsetzen können.

Schritt 1: Lesen Sie die Unterrichtsbeschrei-
bung der Unterrichtseinheit durch. Passt der
Ablauf für Ihre Lerngruppe, wollen Sie Anpas-
sungen vornehmen? (Dauer: ca. 30 Minuten)

Schritt 2: Entscheiden Sie über den für Sie
passenden Einsatz der Arbeitsvorlagen. Sie
können alle Materialien ausdrucken. Sollten die
Schüler:innen jedoch ein digitales Endgerät (PC
oder Tablet) zur Verfügung haben, könnten sie
auch direkt im PDF mit den aktiven Links arbei-
ten und ihre Notizen in die Textfelder eingeben.

Lernziele:

Die Schülerinnen und Schüler...

- ... reflektieren ihr eigenes Verhältnis
zu digitalen Spielen.
- ... analysieren die Rolle und Wirkung von
digitalen Spielen in ihrem Umfeld und in
der Gesellschaft.
- ... erarbeiten sich ein Verständnis für die unter-
schiedlichen Perspektiven auf das Thema
„Digitale Spiele“ aus Sicht von Spielenden,
Eltern und Personen aus Spielentwicklung,
Wissenschaft und Suchtberatung.

Curriculare Einbindung:

Die Unterrichtseinheit ermöglicht einen Kom-
petenzaufbau bei Schülerinnen und Schülern
gemäß den Vorgaben der „Strategie Bildung
in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonfe-
renz. Insbesondere zwei Kompetenzbereiche
werden durch die vorliegende Unterrichtsein-
heit gefördert:

1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Risiken und Gefahren in digitalen Um-
gebungen kennen, reflektieren und be-
rücksichtigen
- Strategien zum Schutz entwickeln und
anwenden

2. Medien analysieren und bewerten

- Gestaltungsmittel von digitalen Medien-
angeboten kennen und bewerten
- Interessengeleitete Setzung, Verbreitung
und Dominanz von Themen in digitalen
Umgebungen erkennen und beurteilen
- Wirkungen von Medien in der digitalen
Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars,
Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellun-
gen) analysieren und konstruktiv damit
umgehen

Eine Umsetzung der Unterrichtseinheit emp-
fiehlt sich somit insbesondere für die Fächer
Deutsch, Wirtschaft, Politik & Gesellschaft
sowie Ethik und Philosophie.

Agenda:

01 Einstieg ins Thema

(05 min)

S. 3

02 Positionierung zum Thema

(10 min)

S. 4

03 (optional) Fragerunde zu digitalen Spielen

(15 min)

S. 5

04 Rollenspiel: Digitale Spiele an der Schule

(60 min)

S. 7

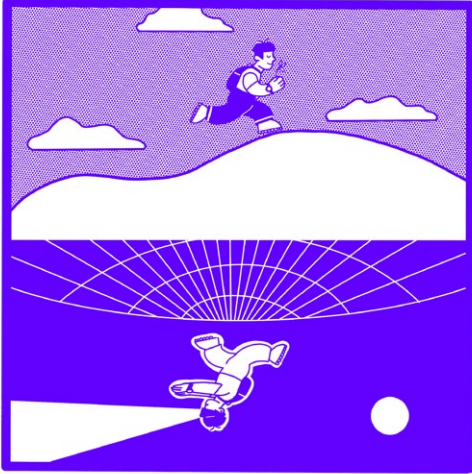
05 Reflexion und Abschluss

(15 min)

S. 16

Einstieg ins Thema

05 min



Ziel: Überblick über die Ziele und den Ablauf der Unterrichtseinheit

Format: Plenum

Material: –

Schritt 1: Relevanz des Themas verdeutlichen

Stichpunkte für Moderation der Lehrperson

- Heute beschäftigen wir uns mit etwas, dass – laut Statistiken – über die Hälfte von Euch täglich oder zumindest mehrmals die Woche machen.
- Etwas, für das Menschen in Deutschland viel Geld ausgeben und über das viel diskutiert wird. Wir beschäftigen uns mit digitalen Spielen.

Schritt 2: Diskussion in der Klasse

Die Lehrperson fragt die Schüler:innen, was sie am Thema „Digitale Spiele“ spannend finden, und ergänzt ggf. folgende Punkte:

- Digitale Spiele gehören für viele Menschen zum Alltag, aber werden in der Schule (bisher) kaum thematisiert.
- Digitale Spiele werden kontrovers diskutiert:
 - Argumente gegen digitale Spiele: Digitale Spiele sind Zeitverschwendung und machen süchtig, aggressiv und einsam.
 - Argumente für digitale Spiele: Digitale Spiele sind sinnvolle Beschäftigung und fördern wichtige Kompetenzen wie Reaktionsfähigkeit, Konzentration, Teamfähigkeit oder systemisches Denken.
- Thema heute: Unterschiedlichen Sichtweisen auf digitale Spiele und Eure persönliche Meinung dazu.

Tipp #1:

Erklären Sie kurz den Begriff „digitale Spiele“. Gaming, Computerspiele oder digitale Spiele sind Begriffe, die oftmals als Synonyme verwendet werden. Es gibt keine einheitliche Definition. Für diese Unterrichtseinheit nutzen wir überwiegend den Begriff „digitale Spiele“ und meinen damit das gesamte Spektrum von Computer-, Video- und Handyspielen von Fortnite über Candy Crush bis hin zu Call of Duty und Fifa.

Es gibt unterschiedliche Themenfelder und Kategorien digitaler Spiele, wie zum Beispiel Online-Rollenspiele, Sportspiele, Ego-Shooter oder Lernspiele. Für diese Unterrichtseinheit konzentrieren wir uns auf klassische, kommerzielle Unterhaltungsspiele, da diese den größten Teil der gespielten digitalen Spiele in Deutschland ausmachen.

Tipp #2:

Gehen Sie kurz darauf ein, ob es sich bei den Überlegungen, ob digitale Spiele an Ihrer eigenen Schule eine Rolle spielen sollten, um eine rein theoretische Übung handelt oder ob es tatsächlich die Möglichkeit gibt, die Erkenntnisse der Jugendlichen mit der Schulgemeinschaft zu teilen (Vorstellen der Ergebnisse bei Schülermitverantwortung oder bei Personen der Schulleitung, Blogbeitrag für die Schulwebsite etc.). Es kann für die Klasse sehr motivierend sein zu wissen, dass ihre erarbeiteten Erkenntnisse in den Schuldiskurs hineingetragen werden.

Schritt 3: Überblick über Ablauf

Stichpunkte für Moderation der Lehrperson

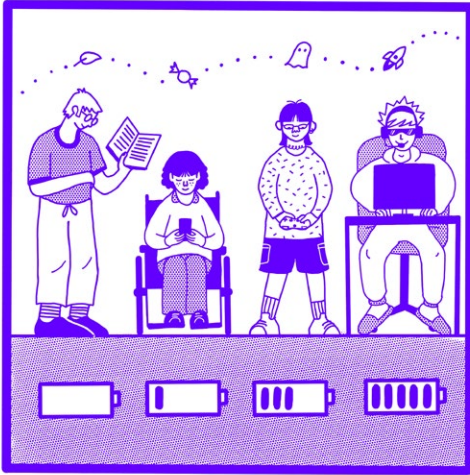
- Einstellung zum Thema digitale Spiele abfragen
- Fakten zu digitalen Spielen diskutieren (z.B. wie viel Prozent der Menschen in Deutschland digitale Spiele spielen; erfolgreichstes Spiel aller Zeiten etc.)
- Rollenspiel durchführen (aus unterschiedlichen Perspektiven soll zur Frage debattiert werden, welche Rolle digitale Spiele in der Schule haben sollten)
- Entwicklung von Vorschlägen, wie und ob digitale Spiele an unserer Schule eine Rolle spielen sollten
- Am Ende: Erkenntnisse reflektieren, die im Laufe der Unterrichtseinheit entwickelt wurden

Eigene Anmerkungen

[illegible]

Positionierung zum Thema

10 min



Ziel: Reflexion zum Thema und persönliche Standortbestimmung der Jugendlichen

Format: Plenum

Material: –

Schritt 1: Aufstellung im Raum

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen, sich im Raum zwischen zwei Extrempositionen zu verorten:

1 Digitale Spiele sind für mich wichtig. Ich spiele jeden Tag.

2 Digitale Spiele sind mir völlig egal. Ich spiele nie.

Eigene Anmerkungen

[illegible]

Tipp #1:

Am einfachsten geht die Übung, wenn Sie eine imaginäre Linie durch das Klassenzimmer mit den zwei Extrempositionen jeweils am Ende der Linie ziehen. Die Jugendlichen können sich dann entlang der imaginären Linie aufstellen.

»Digitale Spiele sind für mich wichtig. Ich spiele jeden Tag.«

»Digitale
Spiele sind mir
völlig egal.
Ich spiele nie.«

Schritt 2: Diskussion in der Klasse

Anschließend folgt ein Gespräch in der Klasse.

- Wo stehen die meisten Personen?
- Welche Position gibt es häufig in der Klasse, welche seltener?

Die Lehrperson führt durch das Gespräch, indem sie die Jugendlichen bittet, sich zu ihrer Position zu äußern:

- Warum sind Dir digitale Spiele wichtig? Was macht Dir Spaß daran, und was spielst Du am liebsten?
- Warum sind Dir digitale Spiele egal? Warum spielst Du selten?

Schritt 3: Reflexion in der Klasse

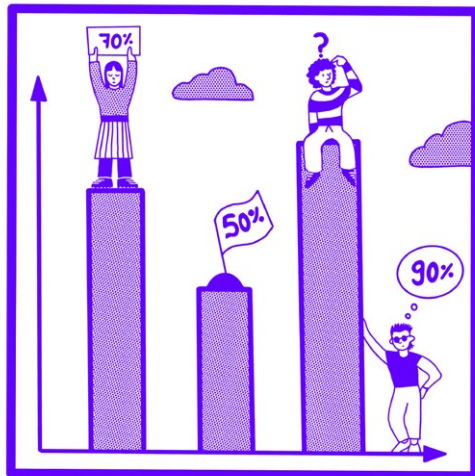
Die Lehrperson greift dazu die Situation auf und fragt den Informationsstand der Schüler:innen ab. Für die Diskussion können folgende Fragen genutzt werden:

- Was genau mögt Ihr an digitalen Spielen bzw. was nicht?
- Was sind Eurer Meinung nach die Vorteile bzw. Nachteile digitaler Spiele?

Eigene Anmerkungen

(optional)

Fragerunde zu digitalen Spielen



Ziel: Kennenlernen relevanter Fakten zu digitalen Spielen und interaktiver Einstieg ins Thema

Format: Plenum

Material: –

Frage- und Raterunde zu digitalen Spielen

Die Lehrperson stellt ihrer Klasse Fragen zu unterschiedlichen Aspekten digitaler Spiele. Die Schüler:innen geben einen Tipp ab und diskutieren über die jeweilige Frage. Nach dem Besprechen der unterschiedlichen Vermutungen der Jugendlichen gibt die Lehrperson die richtige Antwort.

Tipp #1:

Es gibt zwei Publikationen, die jährlich aktuelle Zahlen und Fakten zu digitalen Spielen und Medienkonsum von Jugendlichen in Deutschland veröffentlichen: Der Jahresreport der deutschen Games-Branche und die JIM-Studie. Nutzen Sie gerne diese Publikationen, um jedes Jahr die aktuellen Antworten auf die folgenden Fragen in Erfahrung zu bringen.

Eigene Anmerkungen

Frage 1:

Wie viel Prozent der deutschen Bevölkerung spielen digitale Spiele in ihrer Freizeit?

Antwort: In Deutschland spielen insgesamt mehr als 34 Millionen Menschen in ihrer Freizeit digitale Spiele, das entspricht 42 Prozent der Bevölkerung. Digitale Spiele gehören also für fast jede zweite Person in Deutschland zu ihrem Alltag. Im Vergleich: Fußballspielen zählt für 11 Millionen Menschen in Deutschland zu ihrer regelmäßigen Freizeitbeschäftigung.¹

¹ Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020, S. 9, <https://bit.ly/35IY4Ka>.

Eigene Anmerkungen

Frage 2:

Wie viel Prozent der Menschen, die digitale Spiele spielen, sind Frauen?

Antwort: Laut Jahresbericht 2020 des Verbands der deutschen Games-Branche sind rund die Hälfte der Menschen, die digitale Spiele spielen, Frauen: nämlich rund 48 Prozent. Interessant: Mit rund 82 Prozent findet die große Mehrheit der Spielerinnen das Frauenbild in digitalen Spielen weder angemessen noch zeitgemäß. Mit 52 Prozent sind etwa die Hälfte der Männer, die spielen, auch dieser Meinung.²

² Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020, S. 9, <https://bit.ly/35IY4Ka>.

Männer und Frauen finden Frauenbild in Videospielen diskriminierend (2019): ZEIT ONLINE, <https://bit.ly/3xqUkmC>.

Eigene Anmerkungen

Frage 3:

Welches Durchschnittsalter haben Menschen, die digitale Spiele spielen?

Antwort: Im Jahr 2020 waren Spieler:innen in Deutschland im Durchschnitt 37,5 Jahre alt. Interessant: Die Zahl der Spieler:innen über 50 Jahren wächst stetig, und damit steigt auch das Durchschnittsalter jedes Jahr. Im Jahr 2014 lag das Durchschnittsalter noch bei 31 Jahren. In der Gruppe der 16- bis 29-Jährigen ist der Anteil an Spieler:innen digitaler Spiele am höchsten. Rund 75 Prozent der Menschen dieser Altersgruppe spielen gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele.³

³ Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020, S. 8-9, <https://bit.ly/35lY4Ka>.
Statista (2021): Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland bis 2021, Statista, <https://bit.ly/3n9N5h3>.

Eigene Anmerkungen

Frage 4:

Wie viel Umsatz wird in Deutschland mit digitalen Spielen gemacht?

Antwort: Im Jahr 2019 wurden in Deutschland 6,2 Milliarden Euro mit digitalen Spielen erwirtschaftet. Der Umsatz der Games-Branche wächst seit Jahren kontinuierlich. Im Jahr 2018 waren es 5,9 Milliarden Euro. Digitale Spiele sind ein schnell wachsender Markt. Veränderung durch Corona: Im Jahr 2020 sind die Ausgaben für digitale Spiele seit Beginn der Pandemie von 15 Euro auf 24 Euro monatlich deutlich gestiegen. Das sind die Ergebnisse einer repräsentativen Umfrage des Digitalverbands Bitkom.⁴

⁴ Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020, S.15, <https://bit.ly/35lY4Ka>.
Bitkom e.V. (2020): Ein Leben ohne Videospiele ist für jeden dritten Nutzer undenkbar, Bitkom e.V., <https://bit.ly/3gyHcFw>.

Eigene Anmerkungen

Frage 5:

Wie häufig spielen Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren in Deutschland digitale Spiele?

Antwort:

- 68 Prozent der Jugendlichen spielen täglich oder mehrmals in der Woche
- 13 Prozent spielen mindestens einmal im Monat
- 17 Prozent spielen einmal im Monat, seltener oder nie

Die durchschnittliche Spieldauer von Jugendlichen in Deutschland lag im Jahr 2020 laut eigener Angaben an Werktagen bei 121 Minuten und am Wochenende bei 145 Minuten täglich.⁵

⁵ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020): JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien, S. 54, <https://bit.ly/3xttVF7>.

Eigene Anmerkungen

Frage 6:

Was war in Deutschland das beliebteste kostenpflichtige Spiel des Jahres 2019/2020? Was ist das erfolgreichste digitale Spiel aller Zeiten laut Umsatzzahlen?

Antwort: In Deutschland war 2019 das meistverkaufte digitale Spiel Fifa 20 gefolgt von Call of Duty: Modern Warfare und Mario Kart 8 Deluxe. Das bisher meistverkaufte Videospiel der Welt (Stand Februar 2020) ist mit 180 Millionen Verkäufen das Spiel Minecraft. Diese Zahlen beziehen sich nur auf kostenpflichtige Spiele; kostenlose Spiele können gegebenenfalls höhere Nutzungszahlen haben, sind aber nicht Teil dieser Statistiken.⁶

⁶ Statista (2021): Weltweit meistverkaufte Videospiele bis Juli 2021, Statista, <https://bit.ly/3xqSB0C>.

Eigene Anmerkungen

Rollenspiel: Digitale Spiele an der Schule



Ziel: Kennenlernen verschiedener Perspektiven auf das Thema „Digitale Spiele“ + Diskutieren in Kleingruppen und Begründen der eigenen Meinung, welche Rolle digitale Spiele an Schulen haben sollten

Format: Gruppenarbeit mit Spielanleitung

Material: Arbeitsvorlagen S. A1 – A8
(einseitig ausgedruckt
1 x pro 5 Schüler:innen)

Schritt 1: Einteilung der Gruppen und Erklärung Spielablauf (05 min)

Die Schüler:innen bilden Gruppen von fünf Personen. Sie bekommen den Auftrag, mittels Diskussion folgende Frage zu beantworten:

? Wie sollen digitale Spiele in Schulen eingesetzt werden?

Die Diskussion führen die Jugendlichen anhand eines Rollenspiels. Damit lernen sie verschiedene Argumente und Perspektiven auf das Thema „Digitale Spiele an der Schule“ kennen.

Anschließend erarbeitet jede Gruppe einen konkreten Vorschlag für die Einbindung digitaler Spiele an der eigenen Schule. Den Vorschlag erarbeiten die Jugendlichen basierend auf ihrer eigenen Meinung und unter Einbeziehung der Argumente aus dem Rollenspiel.

Eigene Anmerkungen

Schritt 2: Durchführung des Spiels (55 min)

Das Spiel besteht aus vier Phasen (individuelle Vorbereitung, Rollenspiel, Erarbeitung eines Vorschlags und Vorstellung der Vorschläge in der Klasse – siehe Spielanleitung S. 9).

Eigene Anmerkungen

Tipp #1:

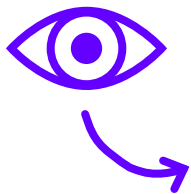
Falls es die Möglichkeit gibt, dass die Vorschläge der Schüler:innen an andere Personen der Schule (Medienvertreter:innen, Schülersprecher:innen etc.) weitergeleitet oder die Erkenntnisse einer anderen Klasse vorgestellt werden können, dann betonen Sie dies gerne in Schritt 1. Im Optimalfall wissen alle Schüler:innen vor Beginn der Spielphase, ob und wie sie ihre Vorschläge weitertragen können.

Tipp #2:

In der Durchführungsphase des Spiels ist es erfahrungsgemäß wichtig, auf die Zeit zu achten und dafür zu sorgen, dass die Schülerinnen und Schüler rechtzeitig in die nächste Spielphase wechseln. Nutzen Sie daher ein akustisches Signal oder eine andere für alle hörbare Form, um den Wechsel in die nächste Spielphase zu signalisieren.

Tipp #3:

In der ersten Spielphase ist es optional möglich, dass die Schüler:innen ihre eigenen Handys oder andere internetfähige Endgeräte für die weiterführende Recherche nutzen. Entscheiden Sie einfach passend zu Ihrer individuellen Situation, ob die Einbindung einer Internetrecherche sinnvoll ist oder nicht. Das Spiel funktioniert auch ohne vertiefende Recherche.



**Titelblatt:
Einführung
in den
Kontext**

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A1.

DIGITALE SPIELE



Format und Dauer:

Rollenspiel: Digitale Spiele und Schule (55 min)

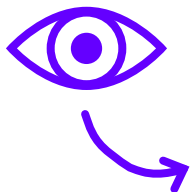
Kontext und Spieleinleitung:

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 beigegefügte Vorlage aus.

¹ E-Sport im Klassenzimmer – eine Initiative von ZEIT für die Schule und ESL (2021): ZEIT für die Schule, <http://bitly.bz/0WlaR>.



Spiel- anleitung

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A2.

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 eine Schauspieler:in.



Phase 3:

15
min

Erarbeitung Vorschlag

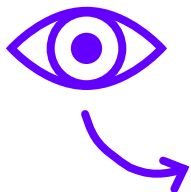
Jetzt ist das Rollenspiel vorbei, und Ihr verlasst die Perspektive Eurer Rolle. **Formuliert nun basierend auf Euren eigenen Meinungen einen Vorschlag dazu, welche Bedeutung digitale Spiele an Eurer Schule haben sollten.** Dafür nutzt die Vorlage „Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag“. 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?



Rollenspiel- karte 1: Therapeut

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A3.

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 _____

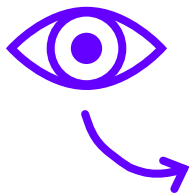
Dabei werden den Spielenden Ziele gesetzt, die immer ein bisschen außerhalb dessen liegen, was sie bereits erreicht haben. Spielende sollen in ein Gedankenmuster kommen, das sie immer weiter treibt: „Ich brauche nur noch diese eine Waffe oder dieses eine Gadget, und dann stehe ich besser da und schaffe 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 + Tages-spiegel
- Continuity + Computerspiele
- Suchtgefahr + Computerspiele



Rollenspiel- karte 2: Spieleent- wicklerin

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A4.

Rolle 2:

Spiele- entwicklerin

Hallo, ich heie Alia.

Ich habe Informatik studiert und arbeite an der Weiterentwicklung von digitalen Spielen. Ich finde, dass digitale Spiele absolut in die Schule gehren, genauso wie Filme oder Bcher. 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 Leistungsfhigkeit des Gehirns, die Teamfhigkeit, das rumliche Vorstellungsvermgen, die Kreativitt, die Reaktions-schnelligkeit, die Fhigkeit zu fokussieren und taktisch zu handeln. Das sind alles super wichtige Fhigkeiten, die junge Menschen brauchen. Daher sollte Gaming auf jeden Fall Teil der Schule sein. Daneben gibt es noch einen wirtschaftlichen Grund: Die Gamesbran-che ist eine der zukunftstrchtigsten Branchen berhaupt. Viele der heutigen Schlerinnen und Schler knnten mal in der Gamesbranche arbeiten, sei es als Designer, Illustratorin, Infor-matikerin, Psychologe oder auch im Marketing oder Vertrieb.

Es gibt natrlich auch eine andere Seite von digitalen Spielen, die Schlerinnen und Schler verstehen sollten: Das eigentliche Spiel in der Branche heit Geld verdienen. Ich nehme mal meine Ttigkeit als Beispiel. Ich analysiere den ganzen Tag lang Datenstze, um bis ins kleins-te Detail zu verstehen, an welchen schwierigen



Notizen _____

Stellen Spielende aufhren zu spielen. Mein Ziel ist es, schwierige Stellen so zu gestalten, dass Spielende bei Herausforderungen nicht aufhren, sondern In-Game-Kufe ttigen, um weiterzukommen. Es gibt natrlich viele andere Tricks, die angewendet werden, damit Leute so lange wie mglich 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 aufhren knnen, sie zu essen.

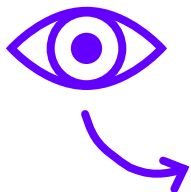
Es wre sicher sinnvoll, darber auch in der Schule zu sprechen, damit Schlerinnen und Schler verstehen, wie die Branche so tickt. So als eine Art kritisches Grundwissen, um danach verantwortungsvoll Spaß beim Spielen haben zu knnen.

Tipp:

Fr weiterfhrende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tagesspiegel + Spiel heit Geld
- In-Game-Kufe + Gefahren
- Suchtpotenzial + Gaming

Notizen _____



Rollenspiel- karte 3: Gamer

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A5.

Rolle 3:

Gamer

Hallo, mein Name ist Felix.

Digitale Spiele sind für mich ein Hobby wie Klavierspielen oder Fußball. Ich finde es fas-
zinierend 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 Über-
blick 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 Computer-
spiele so einen schlechten Ruf haben. Wenn
ich vier Stunden am Tag Fußball spielen wür-
de, fänden das wahrscheinlich alle ganz toll.
Aber wenn ich vier Stunden am Tag zocke,
ist das ein Problem und gibt Stress zuhau-
se. 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 eingebet-
tet 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 häu-
figer 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>.

Tipps:

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

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

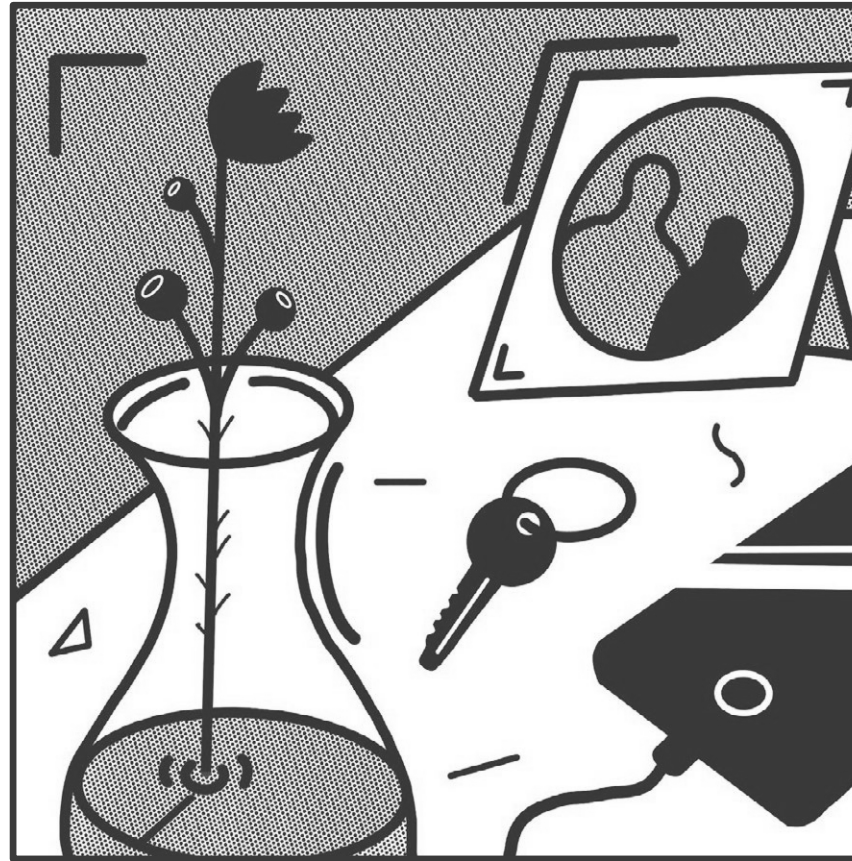
Notizen _____

Die entsprechenden Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. A6.

Elternteil eines Gamers

Mich besorgt, dass die digitalen Spiele das Leben meines Sohnes dominieren. Meine Sorge ist, dass er komplett von der Spielwelt bestimmt wird. Ich vermisse, dass er zuhause noch etwas anderes hat, das genauso attraktiv ist wie das Spielen. Ein Buch lesen ist schon nicht mehr drin. Mir kommt seine Freizeitgestaltung durch das Gammn einfach sehr, sehr einseitig vor – das kann nicht gut sein.

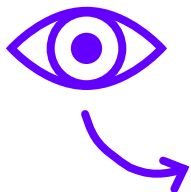
Ich würde mir wünschen, dass es nicht so einen Bruch gibt zwischen Schule und Zuhause, deswegen finde ich schon, dass digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen sollten. Aber nicht in dem Sinne, dass die Jugendlichen in der Schule digitale Spiele einfach nur spielen, sondern eher, dass sie darüber auch kritisch reden und verstehen, was das mit ihrem Leben macht. Gleichzeitig finde ich



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

- Gaming + Eltern
- Suchtgefahr + Computerspiele
- Gaming + Eltern + Probleme

[illegible]



Rollenspiel- karte 5: Spiele- forscherin

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A7.

Rolle 5:

Spieleforscherin

Hallo, mein Name ist Marie.

Ich arbeite als Spieleforscherin an einem Insti-
tut für Spielforschung und untersuche wissen-
schaftlich, was Spielen mit Menschen macht.

Erstmal ganz allgemein: Menschen haben einen
angeborenen Spieltrieb. Durch Spielen erlernen
wir wichtige Fähigkeiten und erhalten Informati-
onen 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 ge-
sprochen haben wir zwar viele Erkenntnisse über
analoge Spiele, aber nur wenig Wissen über die
Wirkung digitaler Spiele. Die Erforschung digita-
ler 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 Auswir-
kungen 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 probabi-
listic 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 Situatio-
nen einzuschätzen. Aber es gibt auch Studien,
die auf negative Folgen digitaler Spiele hin-
deuten. Ein Beispiel hierfür ist eine Studie der
Universität Ulm². Hier wurden Erkenntnisse ge-
sammelt, die belegen, dass Menschen, die täg-
lich eine Stunde mit digitalen Spielen verbrin-
gen, 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 bewuss-
ten 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.

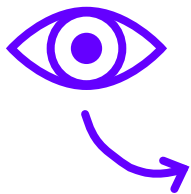
² Stang, Daniela (2017): Online-Computerspiele verändern
das Gehirn. Auswirkungen von Gaming auf den orbitofron-
talen Kortex nachgewiesen, Universität Ulm,
<https://bit.ly/3nhxHzk>.

Tipp:

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

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

Blick ins Material
der Schüler:innen.



Vorlage:
Unser
Vorschlag

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A8.



Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag



**An unserer Schule
sollten Digitale
Spiele...**

...

Kurze Ausführung der Idee:



**Welche Argumente
sprechen für
Eure Idee?**



**Was sollte die Schule
bei der Umsetzung
bedenken?**



**Wie sehen die nächsten
Schritte zur Umsetzung
Eurer Idee aus?**

Über die Akteur:innen

Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung

Der Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung ist ein Akteur der politischen Bildungsarbeit.

Er besteht aus der Bundesstiftung und ihren regional verankerten Landesstiftungen.

Der Stiftungsverbund hat als Ziel, die politische Urteilskraft der Bürger:innen zu schärfen, zu bürgerschaftlichem Engagement anzuregen und die Teilhabe am politischen Leben zu erleichtern. Zu diesem Zweck entwickelt der Stiftungsverbund gemeinsame Projekte der überregionalen politischen Bildungsarbeit. Mit seinen Bildungsmaterialien will der Stiftungsverbund Menschen bei gesellschaftlichen Transformationsprozessen begleiten und unterstützen. Im Themenfeld Medienmündigkeit und Selbstbestimmtheit im Netz konzentriert er seine Bildungsarbeit dabei auf Jugendliche und junge Erwachsene.

 **HEINRICH BÖLL STIFTUNG**
STIFTUNGSVERBUND

Education Innovation Lab

Das Education Innovation Lab ist ein Think & Do Tank, der sich für eine grundlegende Neugestaltung unserer Bildungssysteme einsetzt.

Unser Ziel ist es, Bildung als Ausgangspunkt für einen globalen, sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Wandel voranzubringen.

Hierfür kreieren wir Formate und Materialien, die Lernende befähigen, komplexe Zusammenhänge zu verstehen, und ihnen ermöglichen, sich zu kritischen Denker:innen und aktiven Gestalter:innen einer humanen und nachhaltigen Zukunft zu entwickeln.

Wir sind davon überzeugt, dass die Neugestaltung der Bildungssysteme Räume braucht, in denen Expert:innen, Lehrpersonen und Schüler:innen sich auf Augenhöhe begegnen können und gemeinsam mögliche Zukünfte des Lernens erkunden und gestalten können.

**EDUCATION
INNOVATION
LAB**

Impressum

Unterrichtsreihe Selbstbestimmt im Netz: Lernreise Digitale Spiele

Herausgegeben von:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

Kontakt:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.
Schumannstr. 8
10117 Berlin

030 285 34-255

bildung@boell.de

www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz

Projektleitung:

Philipp Antony (Heinrich-Böll-Stiftung)
Silke Inselmann (Stiftung Leben & Umwelt,
Heinrich-Böll-Stiftung Niedersachsen)

Konzeption und inhaltliche Entwicklung:

Sarah Fasbender, Susanne Stövhase,
Nushin Yazdani (Education Innovation Lab)
Philipp Antony, Kezia Babah, Solveig Bartusch,
Julia Hartleb (Heinrich-Böll-Stiftung)

Gestaltung:

Ari Stöppler, Nushin Yazdani
(Education Innovation Lab)

Illustration:

José Rojas

Quellenhinweis:

Alle Links wurden, soweit nicht anders angegeben, zuletzt abgerufen am: 01.09.2021.

Veröffentlichung:

Online unter:

www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz

Erscheinungsdatum:

Oktober 2021

Lizenzhinweis:

Diese Lernreise soll so einfach wie möglich geteilt, genutzt und verbreitet werden können. Sie unterliegt deshalb der offenen Creative Commons Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)“. Die Lizenz wird erklärt unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>.