



## Faszination Computerspiele

Basisinformationen und praktische Tipps  
zum pädagogischen Umgang  
mit Computerspielen



*Ausgabe 2014*



## Vorwort von Thomas Krüger

Liebe Leserin, lieber Leser,

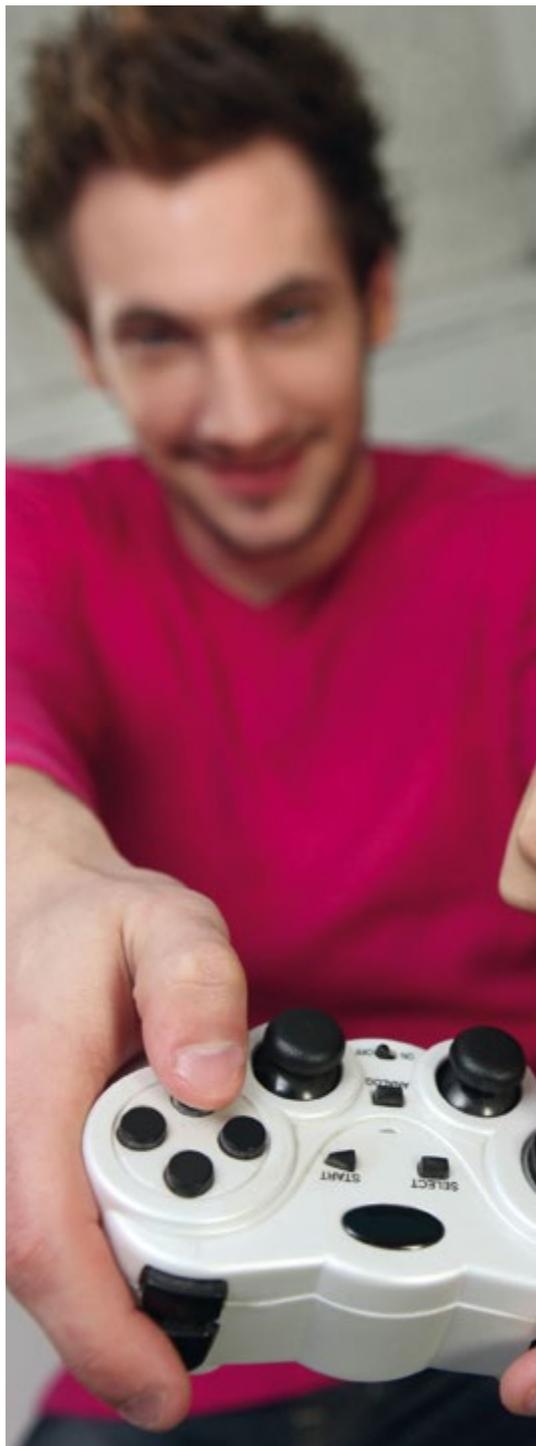
Computerspiele sind Teil unserer Alltagskultur und für viele Menschen ein wichtiger Bestandteil ihrer Freizeitbeschäftigung. Im Jahr 2012 gaben vier Fünftel der Jugendlichen in Deutschland an, zumindest gelegentlich am Computer zu spielen. Was vor Jahrzehnten noch eine Randerscheinung war, ist mittlerweile in viele Bereiche der Gesellschaft vorgedrungen. Auch die Branchenumsätze der vergangenen Jahre sprechen eine deutliche Sprache: Computerspiele haben sich neben Kino und Fernsehen als Unterhaltungsangebot etabliert.

Die besonders große Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen stellt Eltern und Pädagogen vor die Herausforderung, aktuelle Games einschätzen und bewerten zu können, auch in Hinblick auf gewalthaltige Inhalte und Suchtpotentiale. Hier setzt die Bundeszentrale für politische Bildung mit ihrer medienpädagogischen Arbeit an. Unser Ziel ist es vorurteilsfrei Orientierungswissen zu vermitteln.

Nehmen Sie diese Broschüre zum Anlass, sich eingehender mit Computerspielen auseinander zu setzen. Auf unserem Online-Angebot [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de) finden Sie weitere Informationen, auch zu aktuellen Entwicklungen. Die Redaktion veröffentlicht regelmäßig sowohl medienpädagogische als auch aus Gamersicht verfasste Spielbesprechungen und Hintergrundartikel.

Bonn, im Dezember 2013

Präsident der Bundeszentrale für  
politische Bildung





# Inhalt

<b>Teil 1: Computerspiele</b> .....	4
Damals & heute .....	4
Genres & Spielweisen .....	6
Faszination & Erlebnis .....	8
<b>Teil 2: Jugendschutz</b> .....	10
Einrichtungen & Regelungen .....	10
Alterskennzeichen der USK .....	11
Online- & Browsergames .....	12
Mobile Games .....	13
<b>Teil 3: Pädagogik</b> .....	14
Perspektivwechsel .....	14
Grundlagen-Workshops .....	15
Projektbeispiele .....	16
<b>Teil 4: Mehr Informationen</b> .....	20
Internetangebote .....	20
Lexikon .....	21

## Impressum

### Herausgeberin

Bundeszentrale für politische Bildung

Verantwortlich: Arne Busse

[arne.busse@bpb.de](mailto:arne.busse@bpb.de)

Adenauerallee 86, 53113 Bonn

Tel: 0228 99515-0 / Fax: 0228 99515-498

[info@bpb.de](mailto:info@bpb.de)

[www.bpb.de](http://www.bpb.de)

### Redaktion i.A. der bpb

Tobias Müller, Anne Sauer

outermedia GmbH

Saarbrücker Straße 36, 10405 Berlin

Tel: 030 443509-20 / Fax: 030 443509-49

[spielbar@outermedia.de](mailto:spielbar@outermedia.de)

[www.outermedia.de](http://www.outermedia.de)

### Gestaltung

Eva Duvenkamp, Mariano Procopio

outermedia GmbH

### Druck

medienhaus Plump GmbH, Rheinbreitbach

### Bestellnr. 8717

Bestellbar unter [www.bpb.de/shop](http://www.bpb.de/shop)

# Teil 1: Computerspiele

## Damals & heute

Im Laufe der 80er Jahre erleben sowohl Spielkonsolen als auch Heimcomputer (z.B. Atari ST, Commodore Amiga oder PC) unabhängig voneinander einen Aufstieg. Spiele für den Heimgebrauch gewinnen gegenüber den Angeboten in Spielhallen 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.

*Tetris (1984) | Super Mario Bros. (1985) | The Legend of Zelda (1986)*

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.

*Pong (1972) | Space Invaders (1978) | Pac-Man (1980)*

1970

1980

Netzwerkfähige Spiele lassen erstmals eine größere Anzahl von Mitspielenden zu. Spieler treffen sich zu LAN-Partys, wo sie ihre Computer vernetzen und mit- oder gegeneinander spielen.

Viele der heute geläufigen Spielgenres wie **Ego-Shooter**, Echtzeit-Strategiespiel und **MMORPG** entwickeln sich in dieser Phase.

*Civilization (1991) | Doom (1993) | Command & Conquer (1995) | Tomb Raider (1996) | Ultima Online (1997) | Counter-Strike (1999)*

Die Spielsteuerung gestaltet sich zunehmend vielfältig. Zu den klassischen Eingabegeräten Maus, Tastatur und Gamepads kommen Kameras, Mikrofone, Touchpads und kabellose Controller. Bewegungs- und Musikspiele werden populär.

Kostenlos spielbare Browsergames werden beliebt. Im **Social Game** „Farmville“ (2009) bewirtschaften Millionen von Facebook-Usern gemeinsam ihre virtuellen Bauernhöfe.

*SingStar (2004) | Wii Fit (2007) | Farmville (2009)*

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.

*Die Sims (2000) | OGame (2002) | Grand Theft Auto: Vice City (2002) | EyeToy: Play (2003) | Call of Duty (2003) | World of Warcraft (2004)*

1990

2000

2005



# Teil 1: Computerspiele

Gespielt werden kann mittlerweile überall. Das Smartphone als Multifunktionsgerät wandelt sich zunehmend zur mobilen Spielkonsole.

Die Beliebtheit digitaler Spiele-Downloads erleichtert kleinen, unabhängigen Entwicklern die Vermarktung ihrer Spiele.

„Minecraft“ (2011) zeigt, dass auch Independent Games die Masse begeistern können. In Form von **Let's Play-Videos** teilen immer mehr Gamer auf Videoplattformen wie YouTube selbstproduzierte Spielszenen mit anderen.

Der überragende Erfolg von „League of Legends“ (2009) und „World of Tanks“ (2011) leitet nun auch außerhalb der **Casual Games** das **Free2Play**-Zeitalter ein.

**Augmented Reality** verknüpft virtuelle und reale Elemente miteinander und macht die Realität zum Spielplatz.

*League of Legends (2009) |  
World of Tanks (2011) |  
Minecraft (2011)*

◀ 2010

## Genres & Spielweisen

Wie Filme lassen sich auch Computerspiele verschiedenen Genres zuordnen. Das sind die wichtigsten:



### Actionspiele

Gefragt ist in erster Linie Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit. Zum Genre zählen beispielsweise Jump 'n' Runs (Bsp: Super Mario) oder **Ego-Shooter** (Bsp: Call of Duty).



### Adventures & Rollenspiele

Bei Adventures (Bsp: Monkey Island) wird die Handlung durch das Lösen von Rätseln bestimmt. Bei Rollenspielen (Bsp: World of Warcraft) stehen **Quests** und die Weiterentwicklung des Spielcharakters im Vordergrund.



## Puzzle- & Denkspiele

Zur Lösung sind vor allem Kombinationsgabe und Konzentrationsfähigkeit gefordert. Außerdem wird nicht selten Ausdauer und Frustrationstoleranz verlangt. (Bsp: Portal, World of Goo)

## Bewegungsspiele

Bei Bewegungsspielen (Bsp: Just Dance) werden körperliche Bewegungen zum Teil der Spielsteuerung. Ermöglicht wird dies durch spezielle Geräte, welche die Aktionen der Spielenden vor dem Bildschirm registrieren.



## Strategiespiele & Simulationen

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



## Serious Games

Neben dem vordergründigen Ziel der Unterhaltung werden bei **Serious Games** (Bsp: Luftikids, Ludwig, Genius) auch ernste, lehrreiche Inhalte vermittelt.

## Sport- & Rennspiele

Kaum eine Sportart ist nicht vertreten. Der Wettbewerbscharakter ist typisch. Unterschiede zwischen den Spielen ergeben sich in puncto Realitätsanspruch. (Bsp: FIFA, Need for Speed).



## Faszination & 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 .....

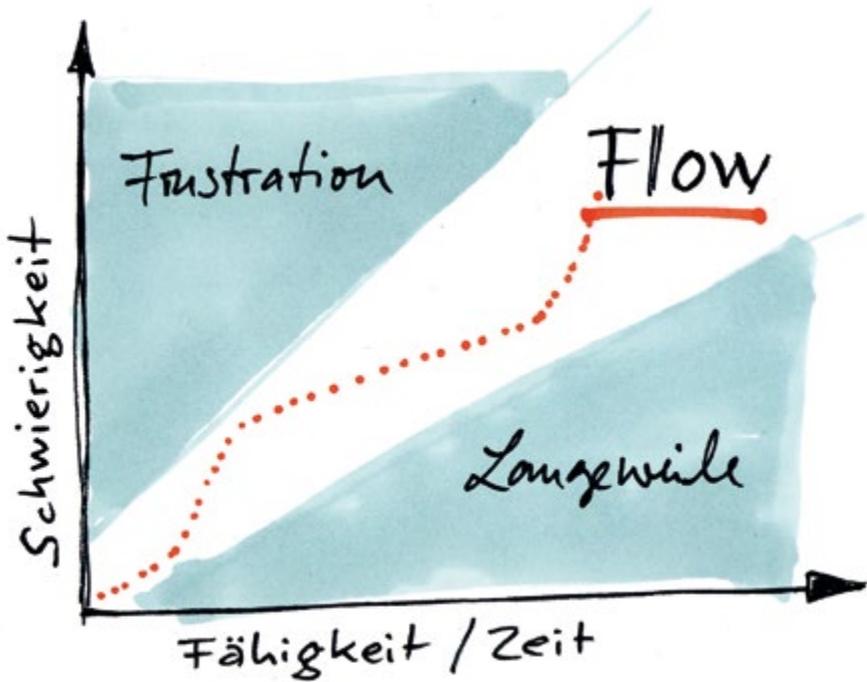
Der Spielpädagoge Jürgen Fritz sieht die entscheidende Motivation der Gamer in dem Wunsch, Erfolg zu haben. Computerspiele kommen Bedürfnissen und Interessen entgegen, denn Spielinhalte und Schwierigkeitsgrad werden selbst bestimmt.

### ..... Das soziale Erlebnis .....

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

### .... Das Flow-Erlebnis .....

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



Befinden sich die Anforderungen des Spiels und die Fähigkeiten des Gamers 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.

### Einrichtungen & Regelungen in Deutschland



Der Jugendmedienschutz im Bereich der Computer- und Konsolenspiele folgt dem Prinzip der **regulierten Selbstregulierung**. Das heißt, der Staat schafft zur Erreichung seiner Regulierungsziele lediglich die rechtlichen Rahmenbedingungen. Es liegt an den Spieleanbietern, diese selbstständig umzusetzen.

Dieses Prinzip ist im Jugendschutzgesetz (JuSchG) verankert und wird für alle Spiele angewendet, die auf einem Trägermedium (z.B. einer CD-ROM oder DVD) veröffentlicht werden. Zuständig für das Prüfen der Spiele ist die **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle** (USK).

Eine Altersbeschränkung wird dann auferlegt, wenn Programme als entwicklungsbeeinträchtigend für Kinder und Jugendliche eingestuft werden. Inhalte, die als jugendgefährdend einzustufen sind, werden von der **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien** (BPjM) indiziert und unterliegen dann weitreichenden Vertriebsbeschränkungen. Schwer jugendgefährdende Trägermedien, die z.B. gegen strafrechtliche Bestimmungen verstoßen, unterliegen diesen Vertriebsbeschränkungen auch ohne vorherige Indizierung.

Andere Regelungen gelten für so genannte Telemedien. Zu diesen zählen im Bereich der Games beispielsweise über das Internet verfügbare Browser-spiele oder Downloads. Für Angebote dieser Art erfolgt keine gesetzliche Alterskennzeichnung, zu beachten sind aber Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) hinsichtlich der Verbreitung oder des Zugänglichmachens von entwicklungsbeeinträchtigenden Angeboten. Auch eine Indizierung von Internetangeboten durch die BpJM ist möglich. Zentrale Aufsichts-stelle für Telemedien in Deutschland ist die **Kommission für Jugendmedienschutz** (KJM).



## Alterskennzeichen

Die USK nimmt in Deutschland die gesetzliche Alterskennzeichnung von Computer- und Konsolenspielen vor. Die Kennzeichen finden sich auf den Verpackungen und Datenträgern und sind 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 die Kennzeichnung INFO oder LEHR, wodurch sie automatisch ohne Altersbeschränkung freigegeben sind. Die Alterskennzeichen geben eine Mindestanforderung aus Sicht des Jugendschutzes wieder. Sie sagen darüber hinaus aber nichts über die Qualität des Inhalts und die pädagogische Eignung der Computerspiele aus.

Im Prüfverfahren der USK beschäftigen sich zunächst Spieltester mit den eingereichten Spielen, bevor die Titel einem Prüfungsgremium vorgelegt werden. Dessen Gutachterinnen und Gutachter sprechen eine Empfehlung für eine Altersfreigabe aus. Letztendlich erteilt wird eine Altersfreigabe vom ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK. Wenn die USK eine schwere Jugendgefährdung erkennt oder Straftatbestände erfüllt sieht, verweigert sie hingegen die Kennzeichnung und übergibt das Produkt an die BPjM.



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG



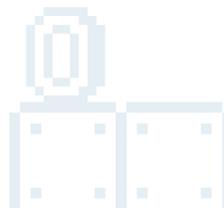
Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG



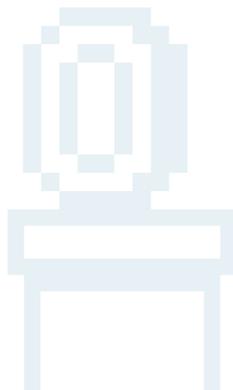
## Online- & Browsergames

Während es bei Computer- und Konsolenspielen auf Trägermedien eine gesetzliche Verpflichtung zur Alterskennzeichnung durch die USK gibt, existiert eine vergleichbare Pflicht bei Onlinespielen im engeren Sinne nur bedingt. Browserspiele und Downloads gelten als Telemedien, deren jugendschutzrechtliche Bestimmungen im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) geregelt werden. Gekennzeichnet werden müssen sie nur dann, wenn ein ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleicher Titel bereits altersgekennzeichnet wurde.

Grundsätzlich tragen die Anbieter von Onlineinhalten Sorge dafür, dass jugendschutzrechtlich bedenkliche Inhalte von Kindern und Jugendlichen nicht wahrgenommen werden können und sind verpflichtet, den jugendmedienschutzrechtlichen Regelungen des JMStV nachzukommen.

Eine flächendeckende Kontrolle aller Angebote wird jedoch erschwert durch die Masse sowie die Vielfalt der Zugänge zu Onlinespielen via Internet. Außerdem entziehen sich viele einschlägige Internetangebote dem direkten Einfluss der deutschen Rechtsprechung, da sie ihren Sitz im Ausland haben.

Im Zuge dieser Entwicklung sind zur Unterstützung der Erziehungsberechtigten verschiedene Jugendschutzprogramme auf dem Markt erschienen. Ist ein solches Programm auf dem heimischen PC installiert wirkt es wie ein Filter und blockiert entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte beim Surfen, sofern diese vom Anbieter entsprechend kategorisiert wurden. Jugendschutzprogramme müssen von der zuständigen Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) anerkannt werden. Sie sind jedoch für technisch Versierte leicht zu umgehen und können daher die Vermittlung von Medienkompetenz nicht ersetzen.



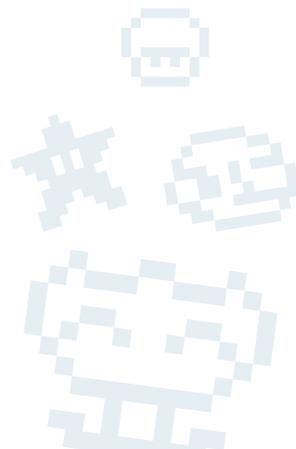
## Mobile Games

Auch Mobile Games für Handy, Smartphone und Tablet werden nicht auf Trägermedien vertrieben und fallen somit nicht in den Zuständigkeitsbereich der USK. Es gibt demnach gegenwärtig keine gesetzliche Alterskennzeichnung für solche Spiele in Deutschland.

Spiele, oder auch Apps, werden einfach über das Internet heruntergeladen. Da mobile Endgeräte grundsätzlich immer und überall genutzt werden können, entzieht sich jugendschutzrelevantes Medienhandeln in erhöhtem Maße der Kontrolle des erwachsenen Umfeldes.

In Hinblick auf den Jugendschutz sind Erziehungsverantwortliche gefordert, Kinder und Jugendliche präventiv dabei zu unterstützen, verantwortungsvoll mit Mobile Games umzugehen.

Die steigende grafische Leistungsfähigkeit moderner Smartphones und Tablet-PCs gibt Jugendschutzfragen dabei zusätzliche Relevanz. Im Gegensatz zur Pixel-Grafik älterer Modelle ist realitätsnahe Grafik kritischer zu betrachten.



### Perspektivwechsel durch eigene Spielerfahrung

Spätestens seit Computerspiele ihren festen Platz im Alltag von Kindern und Jugendlichen haben, sind sie zwangsläufig auch Thema und Gegenstand der pädagogischen Praxis. Computerspiele bieten der Pädagogik die Chance, direkt an der Lebenswelt junger Menschen anzuknüpfen.

Auch in der Schule wird das Lernfeld **Medien** immer wichtiger. Im Fokus stehen Medienerziehung und die Förderung der Medienkompetenz. Damit wächst der Bedarf an konkreten Lernmodulen und Unterrichtseinheiten zum Thema Computerspiele.

Voraussetzung jeder pädagogischen Nutzung von Computerspielen ist die aktive Auseinandersetzung der Fachkräfte mit der Thematik. Auf **spielbar.de** wird das notwendige Hintergrundwissen vermittelt. Praktische Spielerfahrungen beispielsweise bei Eltern-LANs helfen Erwachsenen die Perspektive ihrer spielenden Kinder und Jugendlichen einzunehmen und sich selbstständig eine Meinung zu Computerspielen zu bilden.

Während der Eltern-LAN besteht in der Regel auch die Möglichkeit, sich mit jungen Gamern auszutauschen. Eine Einbeziehung der Kinder und Jugendlichen ist sinnvoll, denn oftmals sind sie die wahren Spiele-Experten. Wichtig ist, dass Pädagoginnen und Pädagogen nachfragen, Interesse zeigen und nicht uninformatiert urteilen.



## Grundlagen-Workshop: Computerspiele selbst erleben



Um Potenziale oder Risiken abschätzen zu können, müssen sich pädagogische Fachkräfte informieren und relevante Spiele selbst und unvoreingenommen testen. Für solche Zwecke bietet **spielbar.de** medienpädagogische Grundlagen-Workshops an.

Übergeordnetes Ziel der Workshops ist die Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich Computerspiele. Die Teilnehmenden lernen nicht nur Spiele, Genres und Hintergründe kennen, sondern werden auch befähigt, Computerspiele eigenständig zu beurteilen und in ihrer pädagogischen Tätigkeit einzusetzen bzw. zu thematisieren.

Konkret werden folgende Seminarbausteine angeboten:

- Genres & Spielweisen
- Gesetzlicher Jugendmedienschutz
- Förderung von Medienkompetenz
- Faszination und Wirkung von Computerspielen
- Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computerspielen
- Pädagogische Praxisprojekte & Unterrichtseinheiten

Zentraler Bestandteil des Angebots sind verschiedene Spielstationen, an denen die Teilnehmenden aktuelle Spieletitel aus eigener Erfahrung kennen lernen.



## Projektbeispiele

Es ist sinnvoll, dass sich Kinder und Jugendliche unter pädagogischer Anleitung mit Computerspielen beschäftigen. Hier einige Beispiele aus der pädagogischen Praxis.

### Unterrichtseinheit zum Erstellen einer Spielbesprechung **PC-Spiel im Unterricht: Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod**

Die Schulkasse setzt sich in der vom Medienpädagogen Tobias Hübner entwickelten Unterrichtseinheit mit dem Lernspiel „Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod“ auseinander. Sie erarbeitet zunächst Bewertungskriterien für Computerspiele und anschließend einen Spieltest. Die vierstündige Unterrichtseinheit ist für die 8. Klasse am Gymnasium konzipiert und nicht auf das genannte Spiel festgelegt. Sie knüpft im Bereich „Medien nutzen und reflektieren“ an den Lehrplan im Fach Deutsch an.

Die ausführliche Projektbeschreibung inklusive Arbeitsblätter erhalten Sie auf [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de).

### Spielbesprechungen als Beteiligungsform **Video-Spielbesprechungen „Let’s Play“**

Spielbesprechungen müssen keineswegs nur in schriftlicher Form verfasst werden. So genannte [Let’s Play-Videos](#) erfreuen sich insbesondere bei Jugendlichen zunehmender Beliebtheit. Kinder und Jugendliche schärfen durch eigene Let’s Play-Videos ihren kritischen Blick auf Computerspiele und lernen ganz nebenbei, sich aktiv im Netz zu beteiligen.

Die Projektergebnisse finden Sie in unserem YouTube-Kanal: [www.youtube.com/user/spielbarde](http://www.youtube.com/user/spielbarde)



## Computerspiele selbst entwickeln **MyVideoGame**



MyVideoGame ist ein medienpädagogisches Praxisprojekt, das in Kooperation mit der Integrierten Gesamtschule Willy Brandt in Magdeburg durchgeführt wurde. Hier produzierte eine Gruppe von Jugendlichen medienpädagogisch betreut ihr eigenes Computerspiel. Ziel war es, handlungsorientierte Medienpädagogik in einem pädagogischen Setting (der Schule) zu erproben.

Eine ausführlichere Projektbeschreibung finden Sie auf [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de).

## Lernmodul Computerspiele für die Schule **JAM! – Jugendliche als Medienforscher**

Das Projekt JAM! der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen verbindet Medienbildung mit der Idee des forschenden Lernens. In der Durchführung von schulischen Medienforschungsprojekten entwickeln Schülerinnen und Schüler hierbei methodische, fachliche und soziale Kompetenzen. Zielgruppen für die didaktische Umsetzung sind 9. Klassen an Hauptschulen.

Weitere Informationen erhalten Sie unter: [www.projekt-jam.de](http://www.projekt-jam.de).



## Real-virtuelles Rollenspielerlebnis **Dungeon2go**

Computerspiel-Helden faszinieren Kinder, Jugendliche wie Erwachsene. Das ist ein Grund für die große Anziehungskraft gerade von Rollenspielen. Das Modellprojekt Dungeon2go greift diese Begeisterung auf und lässt die Teilnehmenden ihre virtuellen Erfahrungen in der Realität nachspielen. Themen, die sie in der virtuellen Welt begeistern, können sie so real ausprobieren.

Eine ausführlichere Projektbeschreibung finden Sie auf [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de).

## Gamedesign, Machinima, Artworks & Co **Creative Gaming**

Der Grundgedanke hinter Creative Gaming ist, Computerspiele oder Elemente daraus für einen kreativen Prozess zu nutzen. Sie gewinnen damit als Ausdrucksmittel und bildungsrelevantes Medium an Bedeutung. Berührungspunkte gibt es zur Filmpädagogik, Kunstpädagogik und zum Gamedesign.

Eine ausführlichere Projektbeschreibung inklusive weiterführender Links finden Sie auf [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de).



© Initiative Creative Gaming





## Barcamp für kreative Gamer **Gamescamp – Let there be games!**

Über Computerspiele wird viel diskutiert. Doch nicht immer kommen auch die Gamer zu Wort. Im Gamescamp können sich Jugendliche und junge Erwachsene nach der Barcamp-Methode zum Thema Computerspiele austauschen, eigene Projekte vorstellen oder von anderen lernen. Wie das Programm genau aussieht entscheidet sich erst vor Ort.



Eine ausführlichere Projektbeschreibung finden Sie auf [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de).

## Unterrichtseinheit zur Alterseinstufung von Computerspielen **Computerspiele und Gewalt – Unterrichtsideen zum Jugendschutz**

Die vom Medienpädagogen Jens Wiemken entwickelte Unterrichtseinheit richtet sich an die Klassenstufen 8–10 (3 Schulstunden) sowie 12 (2 Schulstunden). Die Schüler sollen sich zum einen spielerisch und recherchierend mit dem Thema **Wirkung von Gewalt in Computerspielen** auseinandersetzen und die Arbeit der Prüfungsausschüsse USK und BPjM kennen lernen und problematisieren.

Eine ausführlichere Projektbeschreibung sowie Unterrichtsmaterialien finden Sie unter [www.verbraucherbildung.de/2267.html](http://www.verbraucherbildung.de/2267.html).



# Teil 4: Weiterführende Informationen

## Empfehlenswerte Internetangebote

[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

Die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele bietet Spielebeurteilungen, Basisinformationen und Hintergründe.

[www.bpb.de/computerspiele](http://www.bpb.de/computerspiele)

Das Dossier führt in die Formen und Geschichte der Computerspiele ein. Es fragt nach ihrer Faszination und Wirkung und beleuchtet mögliche Folgen für Gesellschaft und Bildung.

[www.bpb.de/verbotenespiele](http://www.bpb.de/verbotenespiele)

Gewalthaltige Computerspiele werden kontrovers diskutiert. Das Online-Dossier versammelt unterschiedliche Standpunkte und Meinungen.

[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

Der Spieleratgeber des Computerprojekts Köln e. V. stellt pädagogische Beurteilungen, News und Dossiers bereit.

[www.bupp.at](http://www.bupp.at)

Die österreichische Bundesstelle führt eine Liste mit empfehlenswerten Computerspielen.

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

Die Stiftung fördert kulturell und pädagogisch wertvolle digitale Spiele sowie die Medienkompetenz der Nutzerinnen und Nutzer.

[www.fh-koeln.de/spielraum](http://www.fh-koeln.de/spielraum)

Spielraum, das Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der FH Köln, unterstützt Lehrkräfte und Pädagogen beim Umgang mit Computerspielen.

[www.paedi.de](http://www.paedi.de)

Den pädagogischen Interaktiv-Preis erhalten empfehlenswerte Spiel- und Lernprogramme.

[www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

Der medienpädagogische Forschungsverbund Südwest veröffentlicht jährlich Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen.

[www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bietet Hintergrundinformationen für den Bereich Medienerziehung.

[www.usk.de](http://www.usk.de)

In der Prüfdatenbank der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle kann die Altersfreigabe von Computerspielen abgerufen werden.

[www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu)

Die Initiative fördert die kreative Auseinandersetzung mit Computerspielen.

## Lexikon



### Augmented Reality

Hinter Augmented Reality, wörtlich übersetzt „erweiterte Realität“, verbirgt sich eine Technologie, die die reale Alltagswelt einbezieht und ihr digitale Elemente auf dem Bildschirm hinzufügt.

### 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.

### Bug

Ein Programm- oder Softwarefehler.

### Casual Games

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 (Clanwar).

### Cloud Gaming

Beim Cloud Gaming läuft das Spiel auf einem oder mehreren externen Servern, auch „Cloud“ genannt, die sich prinzipiell überall auf der Welt befinden können. Das bedeutet, dass weder der Download noch die Installation einer Software auf dem heimischen Rechner notwendig sind. Die Spielinhalte sind auf Abruf über eine dauerhafte Breitband-Internetverbindung verfügbar („Games on Demand“).

### Cross-Platforming

Bezeichnet das gleichzeitige Zusammenspielen auf unterschiedlichen Spielplattformen wie PC und Konsole.

### DLC

(=Downloadable Content) Eine digital vertriebene Erweiterung für ein bereits bestehendes Computerspiel, die neue Spielinhalte wie Aufgaben, Gegenstände oder Karten bietet.

### 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.

# Teil 4: Weiterführende Informationen



ten. 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.

## Free2Play

(kurz: F2P) Vertriebskonzept und Geschäftsmodell für Onlinespiele (insb. [MMORPGs](#) und Browserspiele). Free2Play-Spiele können zunächst kostenlos gespielt werden, bieten den Spielenden allerdings oft lediglich Grundinhalte oder sind von Werbung durchsetzt. Zusätzliche digitale Güter, die einen Vorteil verschaffen, können (meist per [Micropayment](#)) kostenpflichtig hinzugekauft werden.

## 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, da eine anstehende Aufgabe nur gemeinsam bewältigt werden kann. Häufig pflegen die Mitglieder einer Gilde auch außerhalb der virtuellen Spielwelt den sozialen Kontakt untereinander.

## Headshot

(englisch für Kopfschuss) Gängige Bezeichnung in [Ego-Shootern](#) für das direkte Töten eines Gegners mittels Kopfschuss. Der Headshot gilt als schwierig und äußerst effektiv zugleich.

## 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. Die künstliche Welt wird als realistisch empfunden.

## LAN

(= Local Area Network) Ein lokales Computernetzwerk. Im Netzwerk können mehrere Personen im Mehrspieler-Modus mit- und gegeneinander spielen.

## Let's Play-Videos

Bezeichnung für durchgängig moderierte Spielevideos, von und für Gamer. Gamer filmen das Spielgeschehen ab und kommentieren dieses gleichzeitig reportageartig. Vor allem bei Jugendlichen ist diese Art der Spielvorstellung sehr beliebt. Populäre Let's Player genießen mittlerweile Kultstatus in der Szene.

## Machinima

Zusammengesetztes Kunstwort aus „machine“, „cinema“ und „animation“. Bezeichnet produzierte Kurzfilme, deren „Drehort“ das Computerspiel ist. Einige Computerspiele bieten ins Spiel integrierte

Möglichkeiten an, um die Spielhandlung als Filmsequenz aufzunehmen. Alternativ werden externe Programme zum Videomitschnitt genutzt.

### Micropayment

Bezeichnung für den Erwerb von virtuellen Gegenständen (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 der Gamer in **Gilden**, innerhalb derer die Spieldaufgaben gemeinsam gelöst werden.

### Mod

(kurz für: Modifikationen) Bezeichnung für Erweiterungen eines bestehenden Computerspiels, die von Hobbyprogrammierern kostenlos im Internet zur Verfügung gestellt werden.

### Newbie / Noob

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

### Quest

Eine Aufgabe innerhalb eines Computerspiels, die gelöst werden muss, um die Spielgeschichte voranzutreiben. Manche Quests können nur mit Hilfe anderer Spieler gelöst werden.

### Serious Game

Ein Spielprogramm, das neben dem vordergründigen Ziel der spielerischen Unterhaltung auch bildende, ernste Inhalte vermittelt. Häufig bilden wichtige soziale und politische Anliegen den Hintergrund.

### Skill

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

### Social Games

Browserspiele, die an soziale Online-Netzwerke wie Facebook angekoppelt sind und die Spieler dazu animieren, ihre Freunde zum Mitspielen einzuladen. Meist handelt es sich dabei um kostenlose **Casual Games**, die sich durch den Verkauf von digitalen Gütern finanzieren (**Micropayment**).

Eine umfangreichere Begriffssammlung finden Sie auf [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de).



*Folgen Sie uns:*



Ausgefallenes zu Computerspielen  
[www.facebook.com/spielbar.de](http://www.facebook.com/spielbar.de)



Wissenswertes zu Computerspielen  
[www.twitter.com/spielbar](http://www.twitter.com/spielbar)



Abonnieren Sie den Newsletter von spielbar.de unter  
[www.bpb.de/newsletter](http://www.bpb.de/newsletter)