

# Faszination Computerspiele

## Präsentation und Materialien

Ann-Kristin Gaumann

Jan Henric Klau

[www.medien-schaffen.de](http://www.medien-schaffen.de)

info@medien-schaffen.de

## Nutzung Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2020

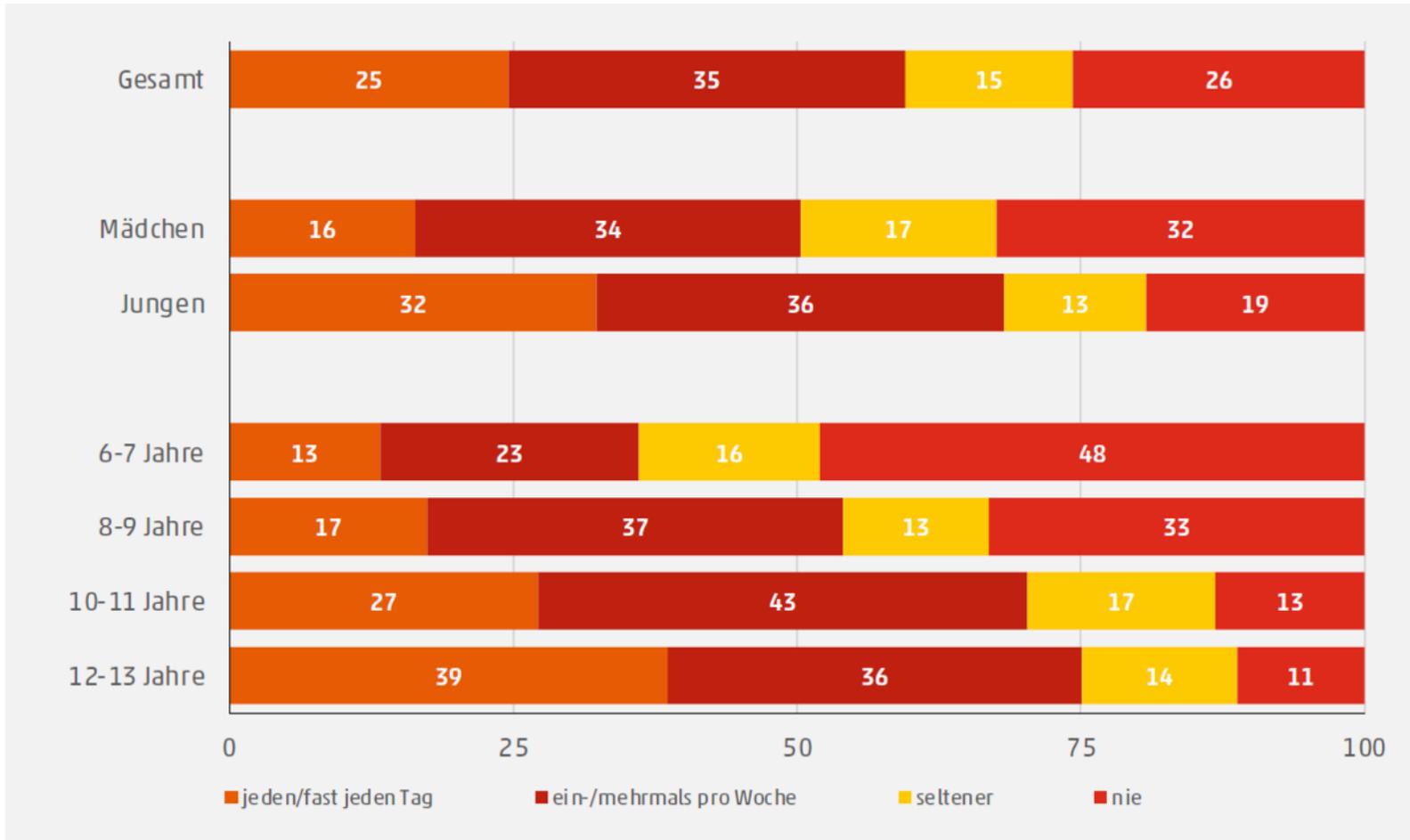


Abb. 1

Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, n=1.216

## Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2022

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele -

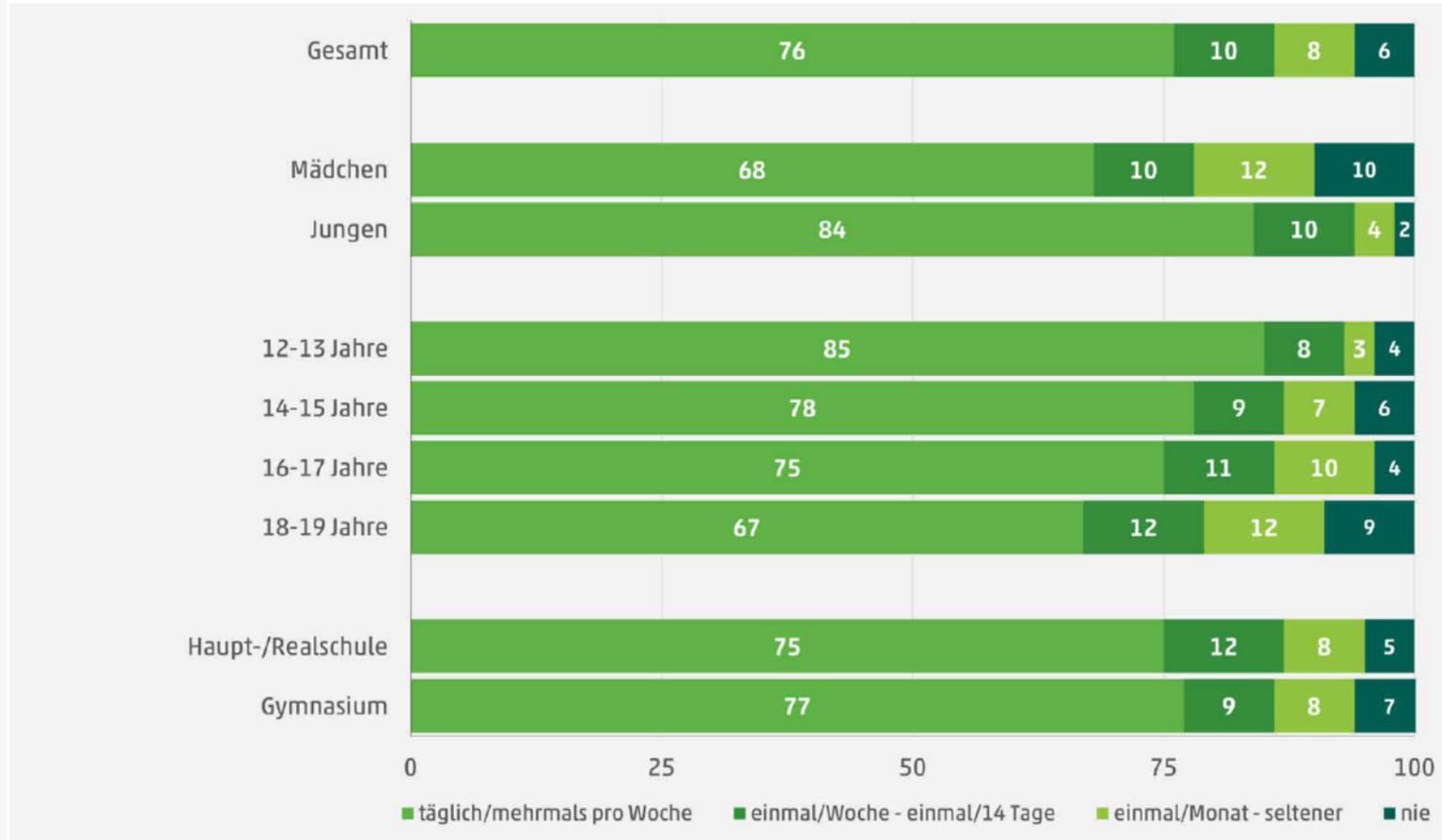


Abb. 2

Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

# Liebste Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2020

- bis zu drei Nennungen -

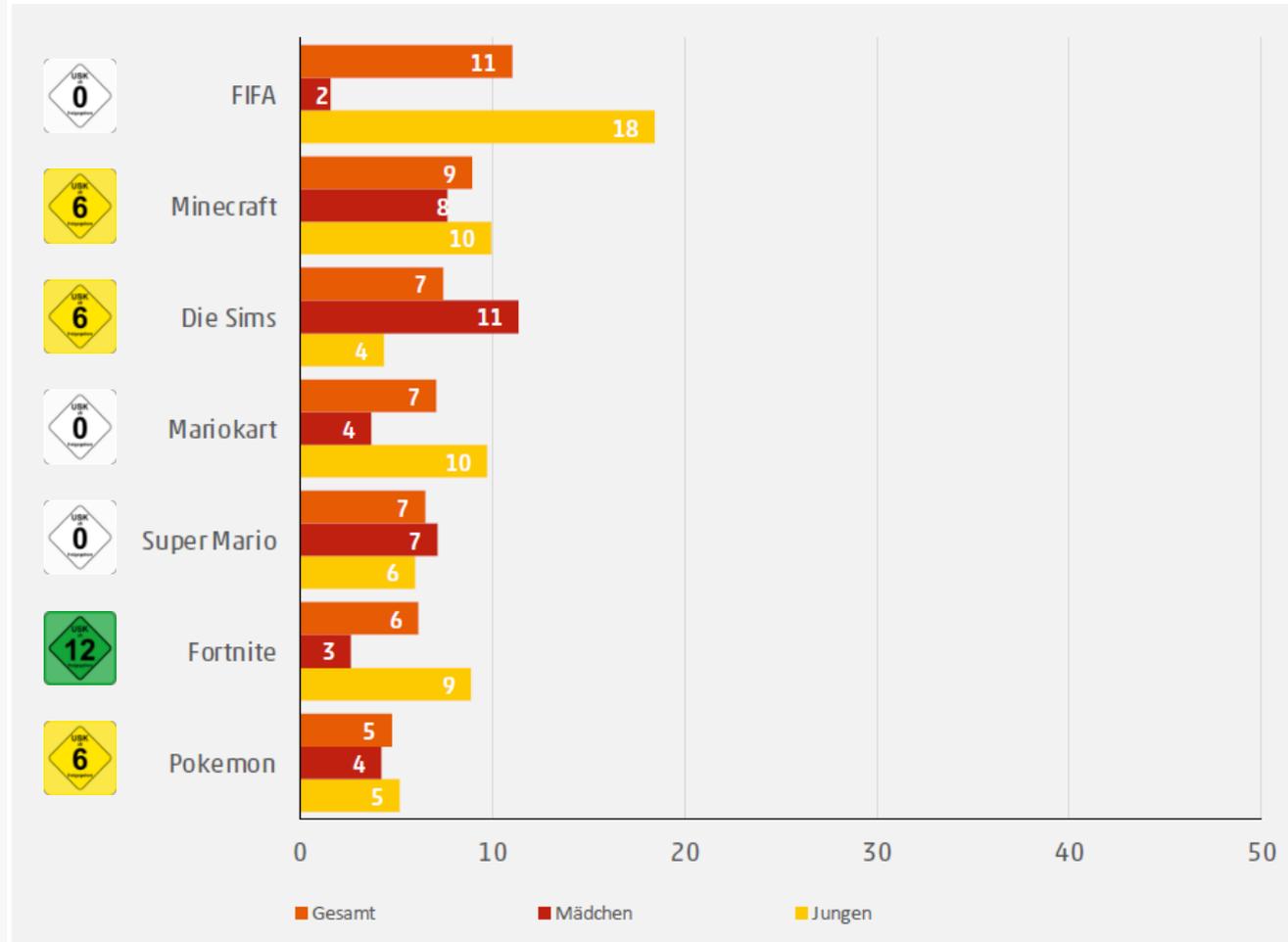


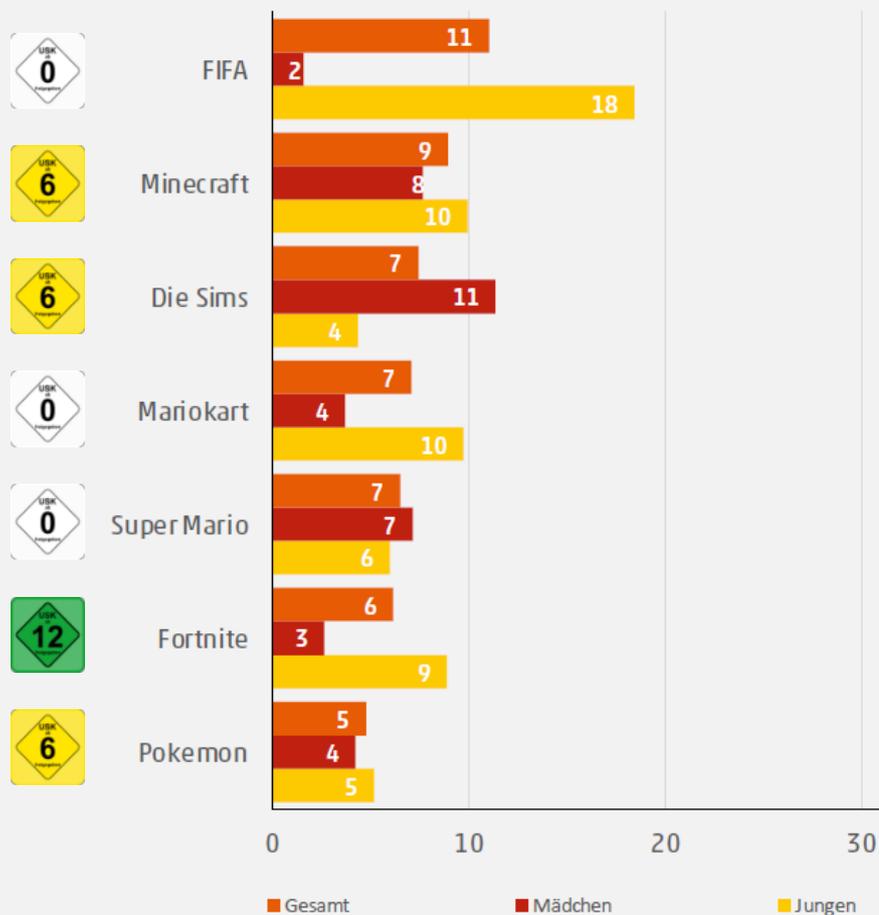
Abb. 3

Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer\*innen digitaler Spiele, n=861

11.02.2023

Was für Kinder 2023

- bis zu drei Nennungen -



### Lieblingsspiele Jugendliche (12-18)

Ergänzung (JIM-Studie 2022)

-  Hay Day
-  Subway Surfer
-  Clash of Clans
-  Candy Crush
-  Call of Duty
-  GTA - Grand Theft Auto

Abb. 3

Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer\*innen digitaler Spiele, n=861

Interessante  
Themen,  
z. B. Fußball,  
Fantasy

Weil es  
Spaß  
macht

Man kann da  
alles machen  
und jeder  
sein

Mit Freunden  
spielen  
macht am  
meisten Spaß

## Warum spielst du gerne Computer- oder Videospiele?

Um mich  
mit  
anderen zu  
messen

Weil ich  
dabei oft  
gewinne

### **Interaktives Erlebnis**

Kein einfaches „Sehen“,  
sondern aktives „Spielen“  
Unterhaltung durch „Selbst-  
wirksamkeitserleben“

### **Flow-Erlebnis**

Tätigkeits- und  
Schaffensrausch  
Anforderungen und  
Kapazitäten sind im  
Gleichgewicht

### **Erfolgs-Erlebnis**

Motivation durch den  
Wunsch, Erfolg zu haben  
Eigenständige Wahl von  
Inhalt und Schwierigkeit

### **Soziales Erlebnis**

Spielen in Gruppe:  
Multiplayer, LAN-Partys,  
Onlinespiele  
Zugehörigkeit zu den  
Peer-Groups: Clan, Gilde

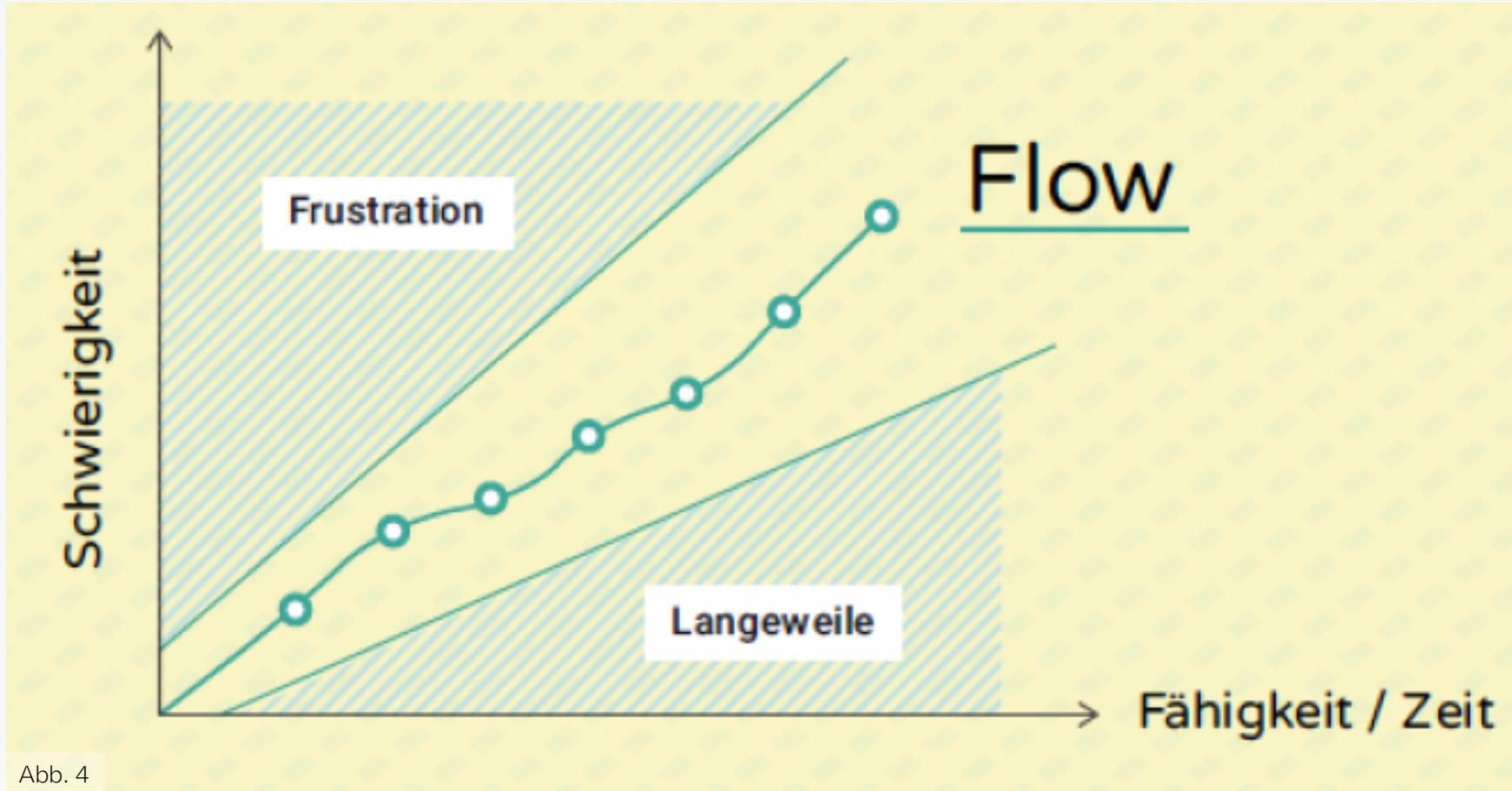


Abb. 4

## Einsatz in der Kinder- und Jugendarbeit

- FIFA-/Rennspiel-/Irgendwas-Turnier (Soziales Turnier)
- Actionbound [Pädagogischer Einsatz]
- Mr. X mit Smartphone-Unterstützung
- Minetest [Anleitung und Infos]
- Mario Party
- Keep Talking and Nobody Explodes
- Videospiele „in echt“ nachspielen

## FIFA-/Rennspiel/-Irgendwas-Turnier

- Geeignete Videospiele in Turnierform spielen
  - Teilnehmer\*innen fragen, welche Spiele sie spielen wollen
- Niedrigschwelliges Angebot für neue Kinder/Jugendliche + Freunde
- Gestaltung als lockerer Abend mit Snacks
- Technik vorher prüfen und Spiele ausprobieren
  - Funktionieren Bild und Ton?
  - Haben wir genug Controller? Auch Ersatzcontroller, falls ein Akku leer geht?
  - Wird ein Internetzugang benötigt? Ist die Verbindung stabil?
  - Wie lange dauert ein Spiel/wie lange muss man warten, bis man selbst wieder dran ist?
  - Wie lange wird die Veranstaltung dauern? Wie viele Teilnehmer\*innen können mitmachen (Voranmeldung)?
  - Wie gleicht man Vorkenntnisse aus? Turnierbaum anpassen, Bonuspunkte, mehrere Ligen
- Sonderform: Soziales Turnier

## Actionbound

- Digital unterstützte Schnitzeljagd für drinnen und draußen
- Mitarbeiter\*innen legen in Vorfeld sogenannte „Bounds“ an
- „Bounds“ können verschiedene Aufgaben, wie z. B. das Aufsuchen eines bestimmten Ortes, das Scannen eines QR-Codes oder der Beantwortung von Quizfragen beinhalten
- Kostenlos für privaten Gebrauch, Vergünstigte Lizenzen für Bildungsbereich, ab 1,67 € pro Spieler\*in [\[Link\]](#)
- [\[Website\]](#) [\[EDU-Guide\]](#)

## Mr. X mit Smartphone-Unterstützung

- Klassisches Suchspiel mit moderner Technik
- Eine Person bewegt sich im weiteren Umfeld des Gemeindehauses und gibt Hinweise über den Aufenthaltsort per Chat
  - Textbeschreibungen
  - Bilder von markanten Punkten
  - Audioaufnahmen von Flüssen, Zügen, Kirchenglocken ...
- Die Teilnehmer\*innen bewegen sich in Gruppen, erhalten die Hinweise per Smartphone und versuchen die Person vor den anderen Gruppen zu finden und zu fangen
- Beim Messenger auf DSGVO-Konformität achten
  - Z. B. [\[Synod.im\]](#) ([AVV möglich](#))

## Minetest

- Block-basierte Welt in der Teilnehmer\*innen Landschaften, Gebäude uvm. bauen können
- Freie (und kostenlose) Alternative zu Minecraft
- Die meisten Kinder/Jugendlichen kennen Minecraft bereits und sind mit dem Konzept vertraut
- Eignet sich z. B. um Teile von Geschichten nachzubauen, Foto-Storys zu erstellen, ...
- Will man zusammen in einer Welt spielen, braucht es einen zentralen Server
  - Öffentlichen Server suchen: mit Gruppen eher schwierig, weniger Freiheiten
  - Selbst hosten: Erfordert entsprechende Hardware und Kenntnis (Können ältere Teilnehmer\*innen ggf. als Projekt einrichten)
- [\[Website\]](#) [\[Anleitungen und Infos\]](#)

## Mario Party

- Digitales Gesellschaftsspiel in dem sich Spieler\*innen über ein Spielbrett bewegen
- In vielen Minispielen können Punkte verdient werden
- Ist für alle Altersgruppen (ab 6 Jahren) geeignet
- Es gibt Versionen für die Nintendo Switch, Wii, GameCube

## Keep Talking and Nobody Explodes

- Kooperatives Puzzlespiel
- Ein\*e Teilnehmer\*in sieht am Computer oder Smartphone eine Bombe mit verschiedenen Elementen
- Um die Bombe innerhalb der Zeit zu entschärfen, müssen z. B. Knöpfe gedrückt und Kabel durchschnitten werden
- Was gedrückt und geschnitten werden muss, steht in einer ausgedruckten Anleitung, welche nur den anderen Teilnehmer\*innen, die die Bombe nicht sehen, zur Verfügung steht
- Kommunikatives Spiel, für ältere Gruppen (keine USK-Einstufung, ), da u. a. schnell, viel und genau gelesen werden muss
- Für kleinere Gruppen

## Videospiele "in echt, nachspielen

- Beliebte Videospiele in eine analoge Form überführen
- Beispiel: Mario Kart
  - Teilnehmer\*innen bauen verschiedene Autos und eine Rennstrecke und fahren darauf ein Rennen
  - Oder: Teilnehmer\*innen bauen aus Pappe Rennautos um Fahrräder und fahren durch einen Aufgebauten Parcours
- Spiele können nach Interesse der Teilnehmer\*innen oder Bezug zu einer behandelten Thematik gewählt werden
- Einfach kreativ werden

## Einsatz in der Kinder- und Jugendarbeit

- Sinnvolle Einbettung
  - Videospiele müssen zum Setting, zur Gruppe und zum Thema passen
- Interessen abfragen
  - Welche Spiele(-Genres) sind in der Gruppe beliebt?
  - Welche Spiele Teilnehmer\*innen gerne spielen?
- Technik vorher testen!
  - (Siehe Folie 10)
- Passt die USK-Kennzeichnung?
  - Beim Spielen von Videospiele in Jugendgruppen ist die Empfehlung der USK zwingend einzuhalten
- Vorkenntnisse ausgleichen
  - Teilnehmer\*innen, die ein Spiel bereits kennen sind darin schon besser und Vorkenntnisse müssen ggf. ausgeglichen werden

Müssen nun alle zocken?

- Videospiele sind nur ein weiteres mögliches Medium in der Kinder- und Jugendarbeit
- Der Einsatz muss zur Gruppe und den Mitarbeiter\*innen passen
  - Eine Gruppenstunde mit Lieder zu beginnen, wenn niemand die Texte kennt und keiner Gitarre spielen kann, kann langweilig und frustrierend sein ... oder eine witzige neue Erfahrung
- Der Aufenthalt in der Jugendgruppe kann für die Teilnehmer\*innen auch „Auszeit“ von digitalen Medien sein

## Impulsfragen für euer Team

- Welche (Video-)Spiele spielen wir selbst gerne?
- Was gefällt mir an Videospiele?
- Welche Aspekte an Videospiele sehe ich kritisch?
- Welche Videospiele spielen unsere Teilnehmer\*innen?
- Wie können wir Videospiele in die Kinder- und Jugendarbeit integrieren?
  - Wo können wir (inhaltlich) an Videospiele anknüpfen?
  - Welche Elemente können wir aus Videospiele übernehmen?
  - Welche (neuen) Angebote können wir aufbauen?
  - Welche realistischen Ressourcen haben wir?

## Bildnachweise

**Abb. 1:** Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.) (2020). [KIM-Studie 2020](#). Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-bis 13-Jähriger. S. 61.

**Abb. 2:** Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.). (2022). [JIM-Studie 2022](#). Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. S. 49.

**Abb. 3:** [KIM-Studie](#). S. 63.

**Abb. 4:** Screenshot von [spielbar.de](#)

## Fragen und Antworten

### Wie viel Spielen ist zu viel Spielen?

Dazu lässt sich keine generelle Aussage treffen, da dies von mehreren Faktoren abhängt. Diese sind u. a.:

- Gibt es ein stabiles soziales Umfeld (Freund\*innen & Familie)?
- Sind die schulischen Leistungen stabil?
- Wird anderen Hobbys (Sport, Musik, etc.) nachgegangen?

Wenn diese Fragen alle oder größtenteils mit „Ja“ beantwortet wurden, muss man sich erst einmal keine Sorgen machen. Es kann auch Phasen geben, in denen mehr gespielt oder ein anderes Medium mehr genutzt wird als sonst. Dafür kann es verschiedene Gründe geben, wie etwa die Neuerscheinung eines Spiels, besondere Lebensumstände (z. B. Corona-Pandemie) oder Gefühlslagen (z. B. Streit mit dem besten Freund oder der besten Freundin) oder ein aktueller Trend des Spiels.

Im Allgemeinen ist es sinnvoll Nutzungszeit für alle Medien (also auch Fernsehen, Tablet, Smartphone, usw.) zu betrachten und entsprechende Regeln in der Familie festzulegen.

### Empfehlungen für Mediennutzungszeiten:

- Klicksafe: [Bildschirmzeiten bei Kindern von 3-10 Jahren](#)
- Klicksafe: [Bildschirmzeiten bei Kindern von 11-16 Jahren](#)
- Internet-ABC: [Wie lange darf das Kind vor dem Bildschirm sitzen?](#)

### Informationen zum Thema Mediensucht und Computerspielabhängigkeit:

- Klicksafe: [Sucht & Abhängigkeit](#)
- Spielbar.de: [Spieldauer](#)
- Allgemeine Informationen und Selbsttest: [Ins Netz gehen](#)

## **Was kann ich tun, wenn Teilnehmer\*innen in meiner Gruppe Spiele spielen, die noch nicht für sie geeignet sind?**

Erst einmal gilt hier das Elternprivileg, das heißt Eltern können ihren Kindern Spiele - wie auch Filme - erlauben, die eigentlich noch nicht für sie freigegeben sind und müssen sich nicht an die Alterskennzeichnung der USK halten. Trotzdem hat es natürlich einen Grund, wenn ein Spiel erst ab 12, 16 oder 18 Jahren freigegeben wurde. Suche das Gespräch mit dem Kind oder dem Jugendlichen. Warum wird das Spiel gespielt? Was macht das mit dir? Gegebenenfalls kann das Gespräch mit den Eltern gesucht werden, allerdings sollte man das Vertrauensverhältnis zu dem Kind oder Jugendlichen versuchen zu wahren.

### **Informationen zu problematischen Inhalten in Spielen:**

- Spielbar.de: [Umgang mit Gewaltinhalten](#)
- Aus Politik und Zeitgeschehen (bpb): [Toxic Gaming. Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene](#)

## **Was kann ich tun, wenn es in meiner Gruppe einen störenden Umgang mit Medien gibt?**

Hier kann es helfen gemeinsam mit den Teilnehmer\*innen Medienregeln aufzustellen. Dürfen Smartphones in der Gruppenstunde genutzt werden? Welche Regeln gelten für den Gruppenchat?

Man kann auch eine ganze Gruppenstunde dem Thema Medien/Internet widmen. Dazu kann man entweder auf Kompetenzen im Team zurückgreifen oder eine\*n Expert\*in einladen (Tipp: Zum jährlichen [Safer Internet Day](#) gibt es europaweit Aktionen zum Thema Medien, online aber auch in Präsenz).

Zusätzlich kann ein\*e Medienbeauftragte\*r im Team benannt werden. Diese Person fungiert dann für die Kinder und Jugendlichen, aber auch für das Team, als Ansprechpartner\*in.

### **Materialien zu Medienregeln:**

- Klicksafe: [Regeln für den Klassenchat – Unterrichtseinheit](#) (natürlich auch für Gruppenchats und Gruppenstunden anwendbar)

### **Wie kann ich mit den Teilnehmer\*innen ins Gespräch über Computerspiele kommen?**

Einfach nachfragen: was spielst du gerade? Kannst du mir erklären, worum es in dem Spiel geht? Warum macht dir das Spaß? Zeig ehrliches Interesse und geh möglichst unvoreingenommen ins Gespräch. Kinder und Jugendliche erzählen in der Regel sehr gerne (und sehr ausführlich) von ihren Spielen, besonders wenn sie mehr wissen als die Erwachsenen. Wenn du nicht ganz ahnungslos ins Gespräch gehen willst, hilft dir bestimmt die nachfolgende Linkliste weiter.

## Hilfreiche Links

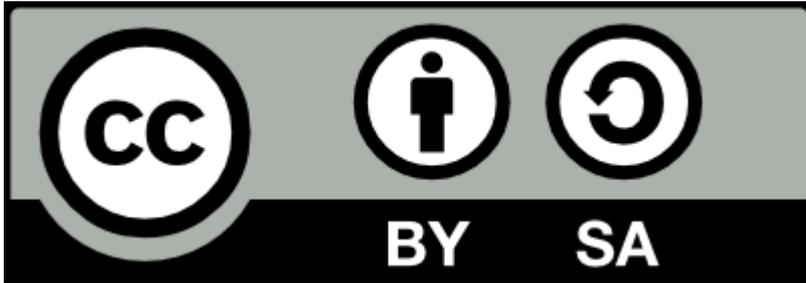
Computerspiele	
<p><b>Spieleratgeber NRW</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Computerspiele pädagogisch beurteilt. Hier finden sich Beschreibungen der Spiele und welche Aspekte problematisch sein könnten. Aktuell und nimmt Trends schnell auf.</p> <p>Ein Angebot der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW.</p>
<p><b>Spielbar.de</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Spielbar.de rezensiert Computerspielen und beurteilt ihr Potenzial für politische Bildung. Der Fokus liegt eher auf sog. <a href="#">Serious Games</a> und weniger auf aktuellen Trends.</p> <p>Ein Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb).</p>
<p><b>Infobroschüren zu Alterskennzeichen</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Informationen zur Alterskennzeichnung von Computerspielen. In dem „Infoblatt für Lehrer*innen“ finden sich auch Hinweise für den Einsatz von Spielen in der Kinder- und Jugendarbeit.</p> <p>Ein Angebot der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).</p>
<p><b>Datenbank: „Digitale Spielewelten“</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Methoden und Projekte zum Einsatz von Computerspielen in der Jugendarbeit, wie etwa das <a href="#">Soziale FIFA-Turnier</a>.</p> <p>Ein Angebot der TH Köln und der Stiftung Digitale Spielekultur.</p>

<p><b>Spielesammlung: Digitale Spiele mit pädagogischem Potenzial</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Sammlung von Computerspielen mit Bildungspotenzial und Programmen, mit denen Kinder und Jugendliche selber kreativ werden und eigene Spiele programmieren können.</p> <p>Ein Angebot der Stiftung Digitale Spielekultur.</p>
<p><b>Allgemein Medien</b></p>	
<p><b>Klicksafe</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Informationen und Materialien für Mitarbeiter*innen in der Kinder- und Jugendarbeit, Eltern und Lehrkräfte zu den Medienwelten von Kinder und Jugendlichen. Hier findet man (fast) zu allem etwas.</p> <p>Eine Initiative der Europäischen Union.</p>
<p><b>Studien zum Mediennutzungsverhalten</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Repräsentative Studien zur Mediennutzung von Kindern (KIM-Studie), Jugendlichen (JIM-Studie), Kleinkindern (miniKIM-Studie) und sogar Senior*innen (SIM-Studie).</p> <p>Ein Angebot des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest.</p>
<p><b>Medienpädagogik Praxis Blog</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Materialien, Methoden und Projektbeispiele aus der medienpädagogischen Praxis in Kinder- und Jugendarbeit und Schule.</p> <p>Ein Angebot von verschiedenen deutschsprachigen Medienpädagog*innen.</p>
<p><b>Digitale Helden</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Informationen und Online-Kurse für Eltern und Lehrkräfte zu verschiedenen Themen rund um die Medienwelten von Kindern und Jugendlichen.</p> <p>Ein Angebot der Digitale Helden gGmbH und der Digitale Helden Plus GmbH.</p>

<p><b>Handysektor</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Informationen für Jugendliche rund um Smartphones, Tablets und Apps.</p> <p>Ein Angebot der Medienanstalt Baden-Württemberg.</p>
<p><b>Ins Netz gehen</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Informationen und <b>Selbsttest</b> zu exzessiver Mediennutzung.</p> <p>Ein Angebot der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA).</p>
<p><b>Juuuport</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Online-Beratung für Jugendliche von Jugendlichen bei Problemen wie Cybermobbing, Stress in Sozialen Netzwerken und Datenklau.</p> <p>Ein Angebot der Niedersächsischen Landesmedienanstalt.</p>
<p><b>Medienerziehung (für Eltern)</b></p>	
<p><b>Mediennutzungsvertrag</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Gestaltungshilfe für Medienregeln in der Familie.</p> <p>Ein Angebot von Klicksafe und dem Internet-ABC.</p>
<p><b>schau hin</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Medienratgeber für Eltern und Erziehende zu aktuellen Trends in der Medienwelt und Informationen zu verschiedensten Themen.</p> <p>Ein Initiative von dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), den Fernsehsendern Das Erste und ZDF sowie der Krankenkasse AOK.</p>
<p><b>Gutes Aufwachsen mit Medien</b></p> <p><a href="#">Link</a></p>	<p>Informationen zu aktuellen Themen im Netz.</p> <p>Ein Angebot der Stiftung Digitale Chancen.</p>

<p><b>Medien kindersicher</b></p> <p><u><a href="#">Link</a></u></p>	<p>Informationen und Anleitungen zum technischen Jugendmedienschutz für alle gängigen Geräte, Dienste und Apps.</p> <p>Ein Angebot der Landesmedienanstalten Bayern, Bremen, Baden-Württemberg, Hessen, Mecklenburg-Vorpommern, Rheinland-Pfalz und Klicksafe.</p>
--	--

## Lizenz



Dieses Dokument ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Mehr Informationen erhalten Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>