

# Themenmodule zur Verbraucherbildung

## Computerspiele und Gewalt – Unterrichtsideen zum Jugendschutz

Unterrichtseinheit mit didaktischen Materialien  
von Jens Wiemken

### Kurzinformationen

---

Themenbereich:	Medien, Internet
Unterrichtseinheiten:	Computerspiele und Gewalt – Unterrichtsideen zum Jugendschutz
Titel der UE:	Medienwirkung und Altersklassifizierung
Autor:	Jens Wiemken
Stand:	Januar 2008
Fächer:	Deutsch, Gemeinschaftskunde, Politik
Zielgruppe:	Jahrgangsstufe 8-10 und 12
Zeitraum:	ca. 3 Schulstunden (8. – 10. Klasse) ca. 2 Schulstunden (12. Klasse)
Vorbereitungsinformationen für Lehrende:	Sachanalyse, Vorabrecherche nach geeigneten Spielen (ca. zwei Stunden Vorbereitung)
Medien:	Arbeitsblätter und Freeware-Spiele aus dem Internet
Technische Ausstattung:	Computerraum mit Internetanschluss

## Inhaltsverzeichnis

---

Lernziele .....	2
Kurzbeschreibung .....	2
Benötigte Materialien .....	2
Sachanalyse.....	3
Verlaufsskizze.....	6
(für Klasse 8) .....	6
(für Klasse 12) .....	9
Arbeitsblatt 1: Wie viel Gewalt für welches Alter? .....	10
Arbeitsblatt 2: Die Alterseinstufungen der USK.....	11
Arbeitsblatt 3: Bewertungsraster.....	12
Arbeitsblatt 4: Fragestellungen für eine Recherche der Prüfinstanzen.....	13
Links zu Spielen.....	14
Tipps zur technischen und didaktischen Umsetzung.....	15
Weiterführende Links zum Thema.....	16

## **Lernziele**

---

Die Schüler sollen sich zum einen spielerisch (ab Klasse 8) und recherchierend (ab Klasse 12) mit dem Thema „Wirkung von Gewalt in Computerspielen“ auseinandersetzen und die Arbeit der Prüfgerichte USK und BPjM kennen lernen und problematisieren. Es gilt ethisch-moralische Einstellungen der Schüler gesellschaftlich anerkannten ethisch-moralischen Grundwerten gegenüberzustellen und Schüler dazu zu bewegen Jugendschutzbestimmungen anzuerkennen und mitzutragen, weil Jugendschutz ohne Mitwirkung von Jugendlichen kaum oder gar nicht gelingt.

## **Kurzbeschreibung**

---

(für Klassen 8 – 10)

Die Schüler sollen die unterschiedlichen Formen von Gewalt, welche nicht nur in Computerspielen anzutreffen sind, benennen und mit ihnen bekannten Beispielen belegen. Befindlichkeitsabfragen zu eigenen Gewalterfahrungen in Medien aus dem häuslichen und Freundes-Umfeld sollen die Sammlung der Gewalt-Formen und -Darstellungen ergänzen. Anhand einer eigenen Altersklassifizierung sollen sie ausgesuchte Freeware-Spiele, welche im Internet als Download vorliegen, einer Altersprüfung unterziehen.

(für Klasse 12)

Die Schüler sollen sich durch eine gezielte Internetrecherche (mit ausgewählten Links und Suchvorschlägen) einen Überblick über Ergebnisse der Medienwirkungsforschung verschaffen und diese mit den Prüfkriterien der USK und BPjM abgleichen. In einer Diskussion sollen sie die Argumentationen der unterschiedlichen Positionen der „Killerspiel“-Diskussion überprüfen.

## **Benötigte Materialien**

---

Je zwei Schüler teilen einen Computerarbeitsplatz, Arbeitsblätter, kostenlose Online- und Offlinespiele, Moderationskarten (alternativ DIN A5-Blätter), Klebeband.

## Sachanalyse

---

Diskussionen wie die um ein Verbot der „Killerspiele“ gibt es immer dann, wenn mit Einführung eines neuen Mediums auch neue Formen der Gewaltdarstellung der Öffentlichkeit zugänglich wurden. Dabei dringt die Erwachsenenwelt in ihren Inhalten, gerade in Bezug auf Sexualität und Gewalt, immer früher in die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ein. Hinsichtlich der Verbreitung von Computerspielen stellte Wildt fest: „Immer mehr Erwachsene verbringen ihre Freizeit mit Computerspielen, und immer mehr Kinder spielen mittlerweile lebensecht aussehende Avatare (virtuelle Spielfiguren), die foltern und morden.“ (Wildt, Theodor te; Emrich, Hinderk M., Computerspiele und Amoklauf: Die Verzweigung hinter der Wut: Deutsches Ärzteblatt, Ausgabe April 2007, Seite 163 (Dtsch Arztebl 2007; 104(10): A 632–4)

Die Geschichte der Medienwirkungsforschung, von der die Gesellschaft Antworten und Begründungen für Ge- und Verbote erwartet, zeigt sich voller Versuche, die Auswirkung von Gewaltdarstellungen in Film, Comic, TV und neuerdings auch im Computerspiel im Negativen wie Positiven zu belegen. Eine eindeutige Position ist bisher nicht erreicht worden (s.a. den Fachbeitrag „Die Bedeutung der Computerspiele im Medienalltag von Kindern“). Offen bleiben bisher zudem die Fragen, wie stark der Einfluss von Medien auf das Aggressionsverhalten überhaupt ist, ob sich Medienwirkungen durch andere Faktoren abmildern lassen und worin überhaupt die Attraktivität gewalthaltiger Medien besteht.

Die bisherige Praxis zur Eindämmung von Wirkung der Gewaltmedien passiert im Bereich Computerspiele im Rahmen des Jugendmedienschutzgesetzes über die Prüfgremien USK und BPjM (genauere Arbeitsweise s.a. Fachbeitrag „Die Bedeutung der Computerspiele im Medienalltag von Kindern“). Eine Überprüfung der seit 2003 geltenden Prüfpraxis kam im Juni 2007 zu dem Ergebnis, dass die Akzeptanz und Nachvollziehbarkeit des Jugendschutzes im Bereich Video- und Computerspiele durch eine konsistentere und transparentere Praxis verbessert werden könnte. Dadurch wären der Studie zu Folge die Entscheidungen der USK und BPjM für Eltern, Kinder und Jugendliche nachvollziehbar und akzeptierbar. Ob Jugendliche allerdings überhaupt USK- und BPjM-Klassifizierungen anerkennen, wird allgemein bezweifelt, da unter Jugendlichen kein ausgeprägtes Bewusstsein für die Legitimität der Jugendschutzziele und die strafrechtliche Relevanz der Missachtung von Jugendschutzzvorgaben zu erwarten sei.

Die Entscheidungen der USK folgten bisher einem nicht öffentlich zugänglichen Kriterienkatalog. Auf der Internet-Site findet sich lediglich unter dem Punkt „Die fünf Kennzeichnungen und was sie bedeuten“ ein grober Kriterienkatalog. Die offiziellen Richtlinien der Prüfkriterien der USK zum Thema "Gewalt", die gegen eine niedrige Altersfreigabe sprechen, lauten:

- Gewalt gegen Menschen einzig mögliche Konfliktlösungsmöglichkeit;
- Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel;
- Gewaltdarstellungen in großem Stil in epischer Breite;
- Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert;
- Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert;
- Gewaltanwendung (insbesondere Waffengebrauch) durch aufwändige Inszenierung visualisiert;
- Verletzungs- und Tötungsvorgänge zynisch kommentiert;

- Gewalttaten gegen Menschen "belohnt";
- Selbstjustiz.

Die BPjM orientiert sich an folgenden Leitfragen zur Beurteilung von Computerspielgewalt des Institutes für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, welche laut eigener Aussage im Grundsatz inhaltlich mit den Prüfgesichtspunkten identisch sind, die von der BPjM zur Prüfung der Jugendgefährdung verwandt werden:

- Wie sind die Gewalthandlungen thematisch eingebettet?
- Wer / was ist Opfer der Gewalt?
- Wie ausufernd und detailliert werden Gewalthandlungen und Gewaltfolgen dargestellt?
- Welche Perspektive nehmen die Spielenden in Bezug auf Gewalthandlungen ein?
- Wie eng ist der Realitätsbezug von Gewaltdarstellungen?
- Wie zentral sind die Gewalthandlungen für das Spiel?
- Wird Gewalteinsatz belohnt?

Aus der Forschung kommen derzeit lediglich Hinweise auf notwendige Altersklassifizierungen, aus Untersuchungen, die sich mit Kindern und Fernsehen beschäftigt. Hier werden als deutliche Altersgrenzen 6 und 12 Jahre genannt. Beispiele wissenschaftlicher Erkenntnisse und Annahmen sind folgende Hinweise:

- Kinder zeigen starke empathische Reaktionen bei Szenen, in denen Verlassenheit gezeigt wird. Somit sind bezüglich der Furchtreaktion für Kinder im Vorschulalter schon „familienfreundliche“ Filme wie Heidi und Pinocchio „gefährlicher“ als Filme und Computerspiele mit Gewaltinhalten;
- Kinder besitzen erst im Alter von ca. 7 Jahren einen solch gut entwickelten normativen Bezugsrahmen, dass sie zwischen „gut“ und „böse“ unterscheiden können;
- Kinder nehmen erst ab einem Alter von 10 bis 12 Jahren Fernsehinhalte wie Erwachsene wahr;
- Bei Kindern ab 12 Jahren ist die Gefahr einer Verwechslung zwischen Fiktion und Realität nicht mehr gegeben ist.

Die Ergebnisse der Fernsehforschung sind nicht ohne weiteres auf das Medium Computerspiele zu übertragen. Es zeigt sich aber, dass Prüfinstanzen nicht nur bei Film und Fernsehen, sondern auch bei Computerspielen dazu beitragen können, besonders Kinder vor übertriebenen Gewaltdarstellungen zu schützen. Ohne diesen Schutz sind die jungen Computerspieler einer Spiele-Industrie, welche das Spiel mit Gewaltinhalten mit einem mehr oder minder hohen Spaßfaktor bewirbt, und den Spielmagazinen, welche in ihren Berichten und Tests kaum intensive Gewaltdarstellungen hinterfragen, ausgeliefert.

Die Macht der Prüfinstanzen scheitert am Volkssport „Raubkopieren“ und greift auch nicht bei kostenlos im Internet zur Verfügung stehenden Spielen. Der globale Charakter des Internets verträgt sich schlecht mit den spezifischen Regeln eines nationalen Jugendschutzes. Im Internet liegen viele Freeware- und Open Source-Spiele aller Genres ohne jede Altersklassifizierung zum kostenlosen Download bereit. Spielepublisher ergänzen diesen riesigen Pool an kostenloser Spielsoftware durch Freigabe von älteren Voll-Spielen, die als kommerzielles Spiel eine Alterklassifizierung erhielten, nun aber außerhalb jeder Kontrolle herunterladbar sind (Beispiele sind die Spiele GTA 1 und GTA 2, welche von der USK die Alterseinstufung „ab 16 Jahren“ bekamen).

Die Arbeit mit diesen kostenlosen Spielen bietet Schule die Möglichkeit Schülern Jugendschutzaspekte und die Arbeit der Prüfinstanzen nahe zu bringen.

## Verlaufsskizze

---

### (für Klasse 8)

Für diese Unterrichtseinheit sollten mindestens drei Unterrichtsstunden eingeplant werden. Die erste Stunde findet im Klassenraum statt, die zweite und dritte Stunde in einem Computerraum. Die Klasse arbeitet immer wieder in Kleingruppen (zwei – vier Schüler), welche ihre Ergebnisse mit der ganzen Klasse diskutieren.

In der **ersten Stunde** führt die Lehrperson kurz in das Thema ein und gibt eine Übersicht über die drei Stunden. Hierbei ist darauf zu achten, von vornherein offen an das Thema heranzugehen (s.a. „Tipps zur didaktischen Umsetzung“).

In Arbeitsgruppen (jeweils vier Schüler) sollen die Schüler verschiedene Aktionsformen von Gewalt zusammentragen, indem sie beschreiben, was sie bisher in Computerspielen beobachtet oder selbst gespielt haben. Im vorab sollte darauf hingewiesen werden, dass es nicht nur physische Gewalt gegen Menschen gibt, sondern auch gegen Gegenstände. Gelingt dies den Schülern schnell, können die Schüler zusätzlich aufgefordert werden, nicht nur die Gewaltformen zu nennen, sondern auch auf deren Darstellung einzugehen (beispielsweise: realistisch detailliert oder im überzogenen Cartoon-Stil). Eine Wertung ist noch nicht erwünscht. Die Gewaltformen schreiben sie einzeln und groß auf Moderationskarten (alternativ DIN A5-Blätter bzw. halbe DIN A4-Blätter).

Die Arbeitsgruppen hängen ihre Begriffe mit Klebeband für alle gut sichtbar auf. Die Klasse muss sich auf ein Gewaltmuster verständigen. Denkbar wäre eine Skala von „harmlos – brutal“ oder „wenig Gewalt – viel Gewalt“. In dieses Raster ordnet die Klasse mit Hilfe der moderierenden Lehrperson die von ihnen gefundenen Begriffe ein, bzw. die Karten (Blätter) werden dementsprechend angeordnet.

Nach einem kurzen Lehrervortrag über die Arbeit der USK erhalten die Arbeitsgruppen jeweils ein Blatt mit den USK-Siegeln (Arbeitsblatt 1). Die Schüler sollen nun entsprechend der von ihnen entwickelten Skala die fünf Alterseinstufungen einzusetzen. Dabei können sie selber entscheiden, welche Form der Gewaltdarstellung ihrer Meinung nach je nach Alterstufe zumutbar ist.

Die Klasse soll in der anschließenden Diskussion die in den Arbeitsgruppen zugeordneten Altersgrenzen der USK in die gemeinsame Skala einbauen. Nach dem Festsetzen der Altersgrenzen vergleichen die Schüler das USK-Altersraster (Arbeitsblatt 2) mit der von der Klasse entwickelten Skala und diskutieren unterschiedliche Einschätzungen falls vorhanden. Die Lehrperson fragt zum Schluss der ersten Stunde noch ab, wer regelmäßig Computerspiele (mindestens dreimal in der Woche eine Stunde) spielt und bestimmt diese zu Computerspiel-Experten. Die anderen Schüler bekommen einen Experten zugeteilt. Das Ergebnis bildet die Zweier-Teams für die nächste Stunde.

In der **zweiten Stunde** trifft sich die Klasse im Computerraum. Dort bekommt jedes Team jeweils einen Arbeitsplatz. Wenn Online-Spiele gespielt werden sollen, sollten aufgrund des geplanten Aufenthaltes im Internet verbindliche Regeln festgelegt werden, beispielsweise:

- Es werden nur die von der Lehrperson vorgegebenen Adressen angesurft, keine E-Mails abgeholt, nicht auf die eigene Homepage geschaut oder ähnliches.
- Wer „versehentlich“ auf Werbung oder ähnliches klickt und sich plötzlich auf einer anderen Seite befindet, kehrt sofort zurück.

- Jedes Zweier-Team soll sich während der gesamten Testphase nur mit einem Spiel auseinander setzen. (Ein Vorwurf gegenüber den Prüfinstanzen ist die kurze Zeit der Sichtung.)

Die Teams erhalten das Bewertungsraster (Arbeitsblatt 3) und beginnen das Spiel. Die Bewertungsraster sollen nicht unter den Arbeitsgruppen ausgetauscht werden.

In der **dritten Stunde** setzen die Teams zunächst das Spiel fort. Dann stellen die Teams die einzelnen Ergebnisse vor und geben ihre Einschätzung hinsichtlich der Altersklassifikation ab. Die Klasse diskutiert kurz die Arbeit der Teams, hinterfragt die Ergebnisse und korrigiert, wenn nötig, die Alterseinstufung. Zum Schluss der Stunde sollte die Lehrperson auf den Sinn der Alterseinstufungen hinweisen und die Schüler in die Pflicht nehmen, nicht nur auf Alterseinstufungen beim eigenen Spiel zu achten, sondern gerade auch bei jüngeren Geschwistern. Also beispielsweise auch die Tür zu schließen, damit jüngere Geschwister Spiele, die nicht ihrem Alter entsprechen, nicht sehen, geschweige denn spielen.

	<b>Thema</b>	<b>Aktions-/Sozialform</b>	<b>Zeit</b>
1. Stunde	Einführung	Lehrervortrag	5 Minuten
	Sammeln von Gewaltformen	Gruppenarbeit	15 Minuten
	Einbindung in ein Gewaltraster	Schülerarbeit/Unter- richtsgespräch	10 Minuten
	Altersgrenzen setzen gemäß den USK-Siegeln	Gruppenarbeit	10 Minuten
	Spiel-Experten zuteilen	Lehrervortrag	5 Minuten
2. Stunde	Regeln erstellen	Lehrervortrag	5 Minuten
	Spiel des Computerspiels	Partnerarbeit	15 Minuten
	Ausfüllen des Bewertungsrasters	Einzelarbeit	10 Minuten
	Fortführung des Spiels	Partnerarbeit	10 Minuten
	Ergänzung des Bewertungsrasters	Einzelarbeit	5 Minuten
3. Stunde	Fortführen des Spiels	Partnerarbeit	10 Minuten
	Vorstellen der Ergebnisse	Partnerarbeit/	20 Minuten
	Einordnen in erstelltes Gewaltraster und Altersfreigabe ermitteln	Schülerarbeit/Unter- richtsgespräch	5 Minuten
	Hinweis auf Sinnhaftigkeit von Alterseinstufung	Lehrervortrag	10 Minuten

**(für Klasse 12)**

Für diese Unterrichtseinheit sollten mindestens zwei Unterrichtsstunden eingeplant werden. Beide Stunden finden in einem Computerraum mit Internetanschluss statt. Die Klasse arbeitet in Kleingruppen, welche ihre Ergebnisse dokumentieren und mit der ganzen Klasse diskutieren.

In der **ersten Stunde** erarbeitet die Klasse nach einem kurzen Anriss des Themas recherchierend die Prüfpraxis der Prüfinstanzen USK und BPjM. Als Hilfestellung dient ein von ihnen zu erweiternden Fragebogen (Arbeitsblatt 4). Die Ergebnisse werden im Plenum zusammengetragen.

In der **zweiten Stunde** sollen die Schüler arbeitsteilig in drei Gruppen anhand einer Internetrecherche die verschiedenen Positionen der „Killerspiel“-Diskussion aufzeigen. Es gilt folgende Positionen zu recherchieren:

- wissenschaftliche Ergebnisse aus der Medienwirkungsforschung;
- politische Stellungnahmen und Gesetzesvorschläge;
- Spielermeinungen.

In einer Diskussion werden anschließend die unterschiedliche Argumente vorgebracht und gegenübergestellt. Abschließende Fragestellungen der Diskussion:

- Welcher Gesetzesvorschlag ist sinnvoll, welcher wird von der Medienwirkungsforschung unterstützt und von den Spielern mit der größten Akzeptanz begegnet?
- Was lässt sich aus Perspektive des Jugendschutzes durchsetzen?

## Arbeitsblatt 1: Wie viel Gewalt für welches Alter?

(Fügt jeweils eure Gewaltformen zu den Alterskategorien ein.)

	
	
	
	
	

## Arbeitsblatt 2: Die Alterseinstufungen der USK

	<p>Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.                  Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.</p>
	<p>Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.                  Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.</p>
	<p>Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.                  Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.</p>
	<p>Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.                  Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.</p>
	<p>Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.                  In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14JuSchG Abs.4 und §15 JuSchG Abs.2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.</p>

### Arbeitsblatt 3: Bewertungsraster

---

Spieltitel:

Tester:

Welche Formen der Gewalt gibt es in eurem Spiel?

Wie wird Gewalt dargestellt?

Trifft einer der folgenden Punkte zu, muss das Spiel von euch eine Alterseinstufung erhalten (Macht ein Häkchen hinter der zutreffenden Aussage. Ihr könnt auch mehrere Aussagen ankreuzen.):

- Gewalt gegen Menschen einzig mögliche Konfliktlösungsmöglichkeit;
- Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel;
- Gewaltdarstellungen in großem Stil in epischer Breite;
- Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert;
- Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert;
- Gewaltanwendung (insbes. Waffengebrauch) durch aufwändige Inszenierung visualisiert;
- Verletzungs- und Tötungsvorgänge zynisch kommentiert;
- Gewalttaten gegen Menschen "belohnt";
- Selbstjustiz.

Welche Alterseinstufung würdet ihr dem Spiel geben?

#### **Arbeitsblatt 4: Fragestellungen für eine Recherche der Prüfinstanzen**

---

- Wie ist die Prüfinstanz organisiert?
- Welche Grundsätze liegen der Prüfpraxis zugrunde?
- Welche Prüfkriterien gibt es?
- Welchen Tenor hat die Öffentlichkeitsarbeit der Prüfinstanz?
- Inwieweit findet eine medienpädagogische Arbeit statt?
- Mit welchen Organisationen arbeitet die Instanz zusammen?
- Welche Kritik gibt es an der Prüfinstanz und ihrer Prüfpraxis?

(Wenn weitere spannende Themen bei der Recherche gefunden werden, bitte eine entsprechende Frage formulieren.)

## Links zu Spielen

---

### Internet-Adressen für ausgewählte kostenlose Spiele (zum Download, nur offline spielbar)

- <http://www.netzwelt.de/software-chooser/5288-freeware-spielepaket.html> (das Spiel S.W.I.N.E., USK-Freigabe ab 12 Jahren, vom Publisher zum kostenlosen Download eingestellt)
- <http://de.gametop.com/index.html>
- <http://www.littlefighter.com/>
- <http://phackett.com/rumblebox/>

### Internet-Adressen von kostenlosen Spielsammlungen (zum Download, nur offline spielbar)

- <http://www.kostenloosespiele.org/Top20-Spiele.html>
- <http://www.toolster.de/index.php>

### Internet-Adressen für kostenlose Spiele (online spielbar)

- <http://www.freispiel.de/onlinespiele.htm>
- <http://www.secrettechnology.com/gamegame/agegame.html>
- <http://comic.makibishi.co.jp/>

### Internetadressen von ausgesuchten Spielen von Fan-Projekten

- <http://www.xforce-online.de/> (X-Force, Remake von UFO)
- <http://www.rtsoft.com/dink/index.htm> (Dink Smallwood, englischsprachiges Adventure)
- <http://patrimonium.amberfisharts.com/de/news> (Patrimonium, deutsches Adventure)
- <http://www.shadowflare.us/index.htm> (Shadowflare, englischsprachiges Fantasy-Actionadventure, ähnlich DIABLO 1)

## Tipps zur technischen und didaktischen Umsetzung

---

Im Vorfeld ist die technische Überprüfung des Computerraums zwingend notwendig. Um (Offline-)Spiele aus dem Internet herunterzuladen und zu installieren, müssen neben Kapazitäten auf den Festplatten auch die Rechte erteilt worden sein, Programme einzurichten. Beim Einsatz von (Offline-)Spielen ist es ratsam, diese nicht erst im Unterricht herunterzuladen, sondern im Vorfeld zwei bis vier durch die Lehrperson heruntergeladene Spiele auf CDs brennt. Im Anschluss sollte mit diesen Spielen überprüft werden, ob sie sich auf den Rechnern installieren lassen. In den Computerräumen befinden sich teilweise Systeme, die vor fünf oder mehr Jahren angeschafft worden sind. Auf diesen Systemen läuft oft Windows 2000 als Betriebssystem mit der Spieleschnittstelle DirectX 5. Aus diesem Grund sollten nicht die neuesten Spiele zum Einsatz kommen. In einer Evaluation zu dieser Unterrichtseinheit bewährte sich auf solchen Systemen eine lauffähige Spielkombination mit den Freeware-Spielen:

- Bubble Bobble (vermutliche USK-Freigabe „ohne Altersbeschränkung“);
- Giana Worlds (vermutliche USK-Freigabe „ohne Altersbeschränkung“);
- T2002 (vermutliche USK-Freigabe „ab 6 Jahren“);
- MadCars (vermutliche USK-Freigabe „ab 12 Jahren“).

Wenn organisatorische und administrative Gründen dagegen sprechen, sollte auf die (Online-) Spiele zurückgegriffen werden. Diese Spiele müssen zwar nicht installiert werden, setzen aber auf den Rechnern zumindest eine installierte Flash-Version voraus. Beim Einsatz von Filterlösungen muss im Vorfeld mit dem Administrator geklärt werden, ob die Spielseiten freigeschaltet sind.

Die Einführung in das Thema erfordert Sensibilität. Kinder und Jugendliche erwarten in Gesprächen mit Erwachsenen über Computerspiele den „pädagogischen Zeigefinger“. Um eine Offenheit der Schüler zu gewährleisten, muss Bereitschaft zum Dialog signalisiert werden. Dies gelingt mitunter dadurch, Schülern die Medienkompetenz zuzubilligen, die sie im Bereich Computerspiele teilweise auch tatsächlich haben. Sie und nicht die Lehrpersonen sind die Experten. Hier gilt es Neugier und Interesse an der Lebenswelt der Schüler zu zeigen. Die Lehrperson kann in diesen Unterrichtseinheiten als „Unkundiger“ nur moderierend wirken. Lediglich beim Verständnis der USK-Alterskennzeichnungen muss der Lehrer als „Sprachexperte“ übersetzen.

Die Freeware-Spielsammlungen und -Sites im Internet finanzieren sich oft über Werbung. Dementsprechend empfiehlt es sich unbedingt, die Schüler auf die oben genannten Regeln während des Aufenthaltes im Internet zu verpflichten und deren Einhaltung zu kontrollieren.

Unter den Freeware-Spielesammlungen im Internet finden sich auch Ego-Shooter. Diese sind den im Handel erhältlichen und von der USK und der BPjM klassifizierten Spielen gleichzusetzen und sollten nicht (!) gespielt werden. Die USK-Klassifizierung der von Spielepublishern freigegebenen Voll-Versionen kann in der Datenbank Zavatar (<http://www.zavatar.de>) überprüft werden.

Je nach Reifegrad der Klasse bietet sich zum Schluss eine Diskussion zur „Killerspiel“-Debatte an. Hier ist aber darauf zu achten, dass diese Diskussion nicht die Erfahrungen der letzten Stunden aufhebt, sondern eher die Schüler wiederum als „Gewaltspiel“-Experten zu Wort kommen lässt. Diese Diskussion darf durchaus ungeklärt, mit offenem Ende bleiben.

## Weiterführende Links zum Thema

---

- Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, Analyse des Hans-Bredow-Instituts (<http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz-games.htm>)
- heise online „USK-Gutachter weist Kritik von Kriminologen zurück“ mit weiterführenden Links (<http://www.heise.de/newsticker/meldung/89339>)
- Jugendschutz.net „Gewaltspiele im Internet“ (<http://www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html>)
- K-Foren „Killerspiele" - auf in die nächste Runde ( neue News! )“, 11seitiger Thread von Spielern zum Thema „Killerspiel“-Diskussion (<http://www.k-foren.de/showthread.php?t=96856>)
- Leitfragen zur Beurteilung von Computerspielgewalt des Institutes für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Orientierung-im-Medienalltag/Fuer-Eltern-und-Erziehende/spiele-computer,did=86780.html>)
- PC-Games Online – Reportage „Wir lassen uns nicht kriminalisieren“ ([http://www.pcgames.de/index.cfm?menu=050101&article\\_id=48371&page=1](http://www.pcgames.de/index.cfm?menu=050101&article_id=48371&page=1))
- Portal Mediengewalt (<http://mediengewalt.de/>)
- Wikipedia „Darstellung von Gewalt in den Medien“ mit weiterführender Linksammlung ([http://de.wikipedia.org/wiki/Darstellung\\_von\\_Gewalt\\_in\\_Medien](http://de.wikipedia.org/wiki/Darstellung_von_Gewalt_in_Medien))
- Verbotene Spiele? Informationen der Bundeszentrale für politische Bildung zur Debatte um die „Killerspiele“  
<http://www.bpb.de/themen/DKZCBJ>