



GAMES
im Unterricht

Playground Gaming

Basiswissen und thematische
(Unterrichts-)Impulse rund um digitale Spiele



Einleitung

Wir freuen uns, dass du dich für unser Booklet „Playground Gaming“ entschieden hast!

Dieses Booklet soll als Orientierungshilfe für den Unterricht dienen und die Möglichkeit bieten, sich auf noch nicht bekannten Gebieten von Gaming weiterzubilden oder auch einfach bei Bedarf Begriffe aus der Welt der digitalen Spiele nachzuschlagen, die man im Alltag vielleicht aufgeschnappt hat.

Zunächst folgt ein informativer Teil, in dem die Faszination von Computerspielen, die wichtigsten Genres sowie Kennzeichnungen und Kriterien der USK erklärt werden. Die darauffolgenden Statistiken zeigen, wie wichtig digitale Spiele heutzutage in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sind und bieten einen spannenden Einblick in die übergeordnete Thematik.

Dass Games nicht nur Spaß machen, sondern auch wichtige und ernsthafte Themen transportieren können, zeigt der Hauptteil, in dem unter Stichworten wie z.B. Mental Health, Geschlecht und Sexualität oder Gewalt und Tod verschiedene Reflexions- und Diskussionsimpulse zu finden sind, um sich vor allem im Unterricht, aber gerne auch privat näher damit zu befassen. Weiterführende Links und Artikel sowie Spielvorschläge und ggf. passende Konzepte von Games im Unterricht ermöglichen eine tiefere Auseinandersetzung.

Abgerundet wird unser Booklet durch ein Gaming Glossar, in dem grundlegende Begriffe aus der Welt der Games erklärt werden, sodass hoffentlich keine Fragen mehr offenbleiben.

Viel Spaß!

Wissenswerte Grundlagen

- » Faszination Gaming
- » Relevante Genres
- » USK Kennzeichnungen & Kriterien
- » Aktuelle Statistiken

Faszination Gaming

Dass Gaming mittlerweile einen großen Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen einnimmt, zeigen nicht nur die Statistiken später in diesem Booklet. Computerspiele gelten mittlerweile als Kulturgut und die Gamescom – die weltweit größte Messe für Computerspiele – wurde 2019 von 370.000 Begeisterten besucht. Doch was hat es mit dem Phänomen Gaming und der dahinterstehenden Faszination auf sich?

Der wichtigste Punkt ist vermutlich das Spielerlebnis. Die im Spiel behandelten Themen knüpfen oftmals an der Lebenswelt der Jugendlichen an und bieten spannende Geschichten und Identifikationspotenziale. Kinder und Jugendliche haben außerdem die Möglichkeit, sich in Situationen einzufinden, die in der nicht-virtuellen Welt schwer umsetzbar sind, z.B. als Fußball-Profi die WM zu gewinnen oder ein Auto über den Regenbogen zu steuern. In vielen Spielen erhält der Spielende direktes Feedback und Belohnungen, die zum Erfolg beitragen, was einen zusätzlich motiviert. Bei bekannten Spieltiteln wie *Fortnite* oder *World of Warcraft* liegt der Reiz darin, dass sie in Teams gespielt werden können: ein Wettbewerbscharakter entsteht und man beginnt sich mit anderen, z.B. aufgrund von Ranglisten, zu vergleichen. Bei kooperativen Spielen wird auch oft ein weiteres Programm genutzt, um zu chatten oder direkt miteinander zu sprechen, Beispiele hierfür wären Discord oder Teamspeak. Die Schwierigkeitsgrade in einigen Games bieten ein zusätzlich motivierendes Element und falls man den entscheidenden Sprung auf die nächste Stufe doch mal versagt, kann man es ohne große Konsequenzen noch einmal versuchen.

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Faszination.1645.de.html>

<https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/>

Relevante Genres

Da Computerspielgenres nicht immer eindeutig voneinander abgegrenzt werden können, setzen sich digitale Spiele oft aus mehreren Genres bzw. Subgenres zusammen. Hier ist vor allem die Mechanik des Spiels entscheidend, doch auch über die Plattform können digitale Spiele unterschieden werden: Zu den relevantesten zählen (Retro-)Konsolen, Handhelds, also portable Konsolen, Smartphones und Computer/Laptops. Insbesondere Mobile Games, die auf mobilen Endgeräten gespielt werden, haben in den letzten Jahren mehr und mehr an Popularität gewonnen.

Auch die Art des Spielens kann variieren, bspw. ob online oder offline gespielt wird und ob im Singleplayer- (Einzelspieler) oder Multiplayer-Modus (Mehrspieler). Die im Folgenden beschriebenen Genres orientierten sich an der Spielmechanik.

Abenteuer

Im Genre Abenteuer bzw. Adventure liegt der Fokus auf der Story, die nicht selten erst nach vielen Stunden durchgespielt wird. Mal erarbeiten sich die Spieler*innen die Geschichte über Rätsel und Puzzles wie bei Point-and-Click-Adventures (die *Edna & Harvey* Reihe, *Deponia*, *Machinarium*), mal beeinflussen die Entscheidungen der Spieler*innen den Spielverlauf und die Beziehungen zwischen anderen Charakteren (*Life is Strange*, *Heavy Rain*, *The Walking Dead*). Viele Abenteuerspiele folgen mit Hilfe simplen Gameplays einer komplexen Handlung.



Deponia / Life is Strange

Action

Wichtig bei Actionspielen ist die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit der Spieler*innen. Meistens steht das Ausschalten von gegnerischen Figuren und Gruppen im Vordergrund. Populäre Beispiele aus dem Action-Genre sind *Assassin's Creed*, *Far Cry* oder *Grand Theft Auto*. Grundsätzlich kommen allerdings auch in vielen anderen (Sub-)Genres Elemente aus dem Bereich Action vor.



Assassin's Creed: Unity / Far Cry 5

Battle Royale

Battle Royale ist ein noch recht neues, aber schnell sehr populär gewordenes Genre, bei dem sich eine begrenzte Anzahl an Spieler*innen online in einem vorgegebenen Spielbereich wiederfindet, der regelmäßig verkleinert wird. Auf der Karte (= Map) finden sich verschiedene Items, die die Spieler*innen sammeln und dafür nutzen können, sich gegenseitig zu bekämpfen. Der letzte Überlebende bzw. dessen Team gewinnt. Bekannte Battle Royale Spiele sind *Fall Guys*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* und *Fortnite*.



PlayerUnknown's Battlegrounds / Fortnite

Beat 'Em Up

In diesem Genre geht es vor allem um den gezielten Einsatz von Kampfstilen. Die Spieler*innen treten gegen andere Spieler*innen oder Computergegner*innen an und müssen versuchen, in Form von oft rundenbasierten Kämpfen zu gewinnen. Typische Beat 'Em Ups sind *Super Smash Bros. Ultimate*, *Tekken* und *Street Fighter*.



Super Smash Bros. Ultimate / Street Fighter V

Jump-'n'-Run

Spiele wie *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong* und *Rayman Legends* basieren häufig auf einer 2D-Ansicht, in der sich die Spielfigur laufend, hüpfend und springend von links nach rechts fortbewegt. Ziel eines Jump-'n'-Runs ist in der Regel das Beenden einzelner Levels. Dafür müssen die Spieler*innen Plattformen erklimmen, Hindernisse überwinden und Gegner*innen ausschalten.



New Super Mario Bros. U Deluxe / Rayman Legends

Rollenspiel

In Rollenspielen (RPGs) schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle eines Charakters, dessen Fähigkeiten (= Skills) und Ausrüstung fortwährend verbessert werden können. Nicht selten werden während des Spielverlaufs neue Klassen erreicht oder Disziplinen gemeistert, indem die Spieler*innen Aufgaben (= Quests) unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade lösen. Klassische Rollenspiele sind *The Elder Scrolls*, *The Witcher* aber auch *Pokémon*. Eine Unterart von Rollenspielen bilden die populären MMORPGs (= Massive Multiplayer Online RPG), bei denen sich in einer gemeinsamen Spielwelt weltweit Spieler*innen online zusammenfinden und im Alleingang oder in Gruppen gegen Gegner*innen antreten können. Meilensteine in diesem Subgenre waren *World of Warcraft* und *Guild Wars*.



The Witcher 3: Wild Hunt / Pokémon Sword



World of Warcraft: Shadowlands / Guild Wars 2

Serious Game

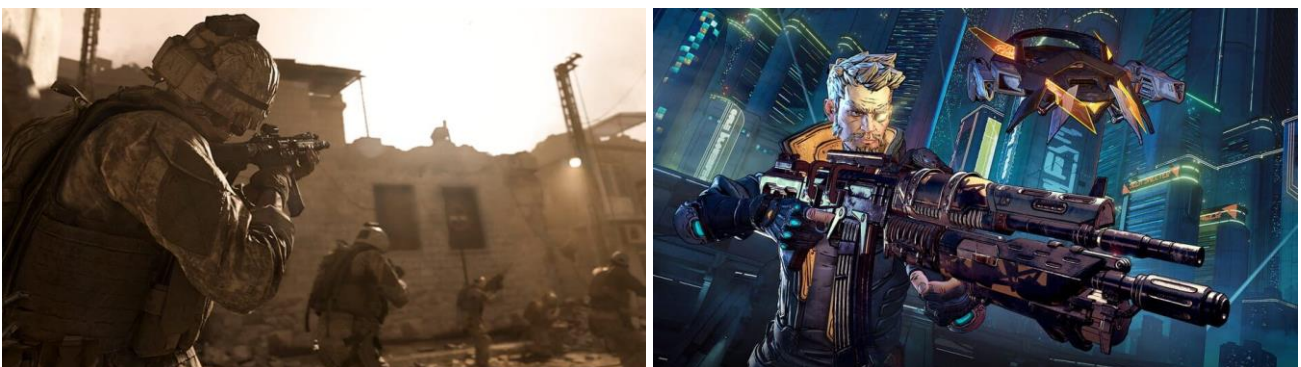
Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen steht bei Serious Games nicht allein der Spaßfaktor im Vordergrund, sondern die Vermittlung von Bildung und Information. Die Mischung ist hier entscheidend, z.B. können auch die *Assassins Creed Discovery Touren* und die *Minecraft Education Edition* zu Serious Games gezählt werden, obwohl die Originalspiele eher in den Bereich Action-Abenteuer fallen. Andere Beispiele für dieses Genre sind *The Unstoppables* oder *Orwell*.



Orwell / Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Greece

Shooter

Bei Shootern werden entweder aus Ego- (= First Person) oder Schulterperspektive (= Third Person) gegnerische Spielfiguren ausgeschaltet, meistens durch das Abfeuern verschiedenster Waffen. Das Ziel ist dabei einerseits das Überleben und der Schutz der eigenen virtuellen Person, andererseits die Erfüllung von Missionen und das Erreichen des Spielziels. Typische Shooter sind *Call of Duty*, *Borderlands* und *Valorant*.



Call of Duty: Modern Warfare / Borderlands 3

Simulation

Simulationen lassen die Spieler*innen bestimmte Prozesse und Zusammenhänge selbst erleben, indem sie möglichst originalgetreu spezifische Sachverhalte wiedergeben. Oft wird dabei auf eine sehr realitätsnahe Umgebung zurückgegriffen. Von *Die Sims* über *Cities: Skylines* oder aber den *Landwirtschafts-Simulator* sind ganz verschiedene Inhalte denkbar. Auch die unter Jugendlichen seit Jahren beliebte Fußballsimulation *FIFA* fällt in dieses Genre, ebenso wie Rennspiele (*Forza*) und Fun-Racer (*Rocket League*, *Mario Kart*), obwohl Sportspiele teilweise als eigenes Genre angesehen werden.



Die Sims 4 / Landwirtschafts-Simulator 19



FIFA 21: Champions Edition / Rocket League

Strategie

Bei Strategiespielen in Echtzeit sind die Spieler*innen gezwungen, direkt auf neue Ereignisse zu reagieren und mit einem umfassenden Blick über das Spielgeschehen taktische Entscheidungen für den weiteren Verlauf zu treffen. Bei rundenbasierten Strategiespielen müssen Spieler*innen Runde für Runde festlegen, welche Aktionen sie ausführen wollen, bevor die gegnerische Seite wieder an der Reihe ist. Das kann die Koordination von Truppen, aber auch Ressourcen sein. Typische Strategiespiele sind *Age of Empires*, *Crusader Kings* und *Civilization*. Zum Genre Strategie zählen auch MOBA (= Multiplayer Online Battle Arena) Games, bei denen mindestens zwei Teams bzw. gegnerische Spieler*innen gegeneinander antreten, wie in *League of Legends* oder *Dota*.



Age of Empires II: Definitive Edition / League of Legends

<https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/spielgenres-und-plattformen/>

<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/>

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Faszination-Battle-Royale.5440.de.1.html>

<https://www.igdb.com/>

USK Kennzeichnungen



USK 0

Die USK vergibt die Freigabe ab 0 Jahren, wenn keine problematischen Inhalte im Spiel enthalten sind. Dabei geht es nicht darum, ob es pädagogisch wertvoll ist, die Kinder die Handhabung beherrschen oder ob die Texte verstanden werden.



USK 6

Die USK vergibt die Freigabe ab 6 Jahren, wenn einzelne Elemente des Spiels, die Fiktion und die damit einhergehende Distanz immer wieder durchbricht. In dem Alter sind die Kinder aber fähig, leichte Spannungsmomente und einen kurzen Handlungsdruck auszuhalten.



USK 12

Die USK vergibt die Freigabe ab 12 Jahren, wenn nicht ausreichend distanzierende Elemente vermittelt werden; in diesem Alter sind die Kinder und Jugendlichen dazu fähig, mehr Spannung und größeren Handlungsdruck zu ertragen und ein Spiel als fiktional einzuordnen.



USK 16

Die USK vergibt die Freigabe ab 16 Jahren, wenn bestimmte Darstellungen große Auswirkungen haben, was eine Beeinträchtigung der Entwicklung zur Folge haben könnte. Jugendliche in diesem Alter haben bereits einige Erfahrungen und Fähigkeiten auf dem Gebiet der Medien sammeln können und haben keine Probleme mit langen Spannungsmomenten.



USK 18

Die USK vergibt die Freigabe ab 18 Jahren, wenn das Spiel für unter 18-Jährige beeinträchtigend ist. Das bedeutet, dass Jugendlichen in diesem Alter eine Distanzierung schwerfallen und für das Spiel ein gewisser Grad an sozialer Reife benötigt wird.

Kein Alterskennzeichen

Wenn ein Spiel Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erfüllen könnte, erhält es keine Kennzeichnung.

USK Kriterien

Visuelle & akustische Umsetzung der Spielidee

Wenn ein Spiel realistisch ist, also sich an der Realität orientiert oder versucht, diese abzubilden, muss insbesondere dann eine Berücksichtigung stattfinden, wenn es Darstellungen von Gewalt gibt oder es eine Jugendaaffinität (s.u.) aufweist.

Gameplay

Das Gameplay bezieht den Handlungsdruck und die -anforderungen des Spiels mit ein. Darunter fallen auch die Aufgaben, die im Spiel gestellt werden und ob Spielfiguren kriminell handeln oder Ziele nur durch Gewalt erreicht werden können. Ein weiterer relevanter Faktor ist außerdem, wenn durch bestimmte Bewegungen über das Eingabegeräte eine erhöhte Identifikation vorliegt.

Atmosphäre

Das Thema des Spiels, die Geschichte, der Grad an Immersion (s. Glossar), die Effekte oder bestimmte Schockmomente können die Stimmung des Spiels beeinflussen. Wenn die Stimmung besonders aggressiv oder kämpferisch ist, kann es eher zu einer Ängstigung führen und für eine höhere Altersfreigabe sorgen.

Realismus

Wenn sich Orte und Ereignisse im Spiel sich an welchen aus der nicht-virtuellen Welt orientiert, ist der Realitätsgrad höher. Falls diese eine Nähe zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen aufzeigt, muss das bei der Alterseinstufung berücksichtigt werden.

Glaubwürdigkeit

Durch glaubhafte Bewegungen der Spielfiguren oder Feedback-Elemente an den Spielenden kann es sein, dass der Immersionsgrad sich erhöht. Dadurch kann eine Distanzierung schwerer fallen, insbesondere in Zusammenhang mit den Kriterien Realitätsnähe und Menschenähnlichkeit.

Menschenähnlichkeit

Wenn Charaktere besonders menschlich gestaltet sind, kann ein Lebensweltbezug hergestellt werden, sodass das Identifikationspotenzial höher ist. Dabei geht es nicht nur um Äußerlichkeiten, sondern auch um Faktoren wie z.B. Leidensfähigkeit, wenn eine Spielfigur oder auch ein Tier verletzt wird.

Jugendaffinität & Identifikationspotenzial

Jugendaffinität bedeutet, dass Spielinhalte oder -figuren verwendet werden, die einen Bezug zur aktuellen Jugendkultur oder zur Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen herstellen. Dadurch fällt den Spielenden eine Identifikation leichter. Falls befürchtet wird, dass entwicklungsbeeinträchtigtes Verhalten nachgeahmt werden könnte, kann das Spiel höher eingestuft werden.

Handlungsdruck

Wenn die Spielgeschwindigkeit es erfordert, kann Stress und Handlungsdruck entstehen. Bei hohen Anforderungen an Schnelligkeit und Koordinationsfähigkeit, fällt die Distanzierung schwerer, was insbesondere bei Spielen für Jüngere bei der Alterseinstufung entscheidend sein kann.

Gewalt

Bei dem Kriterium der Gewalt wird die Art, ob Gewaltanwendung das einzige Konfliktlösungsmittel ist und ihre Legitimation und Bedeutung miteinbezogen. Weiterhin spielen Grafikstil und detailgetreue Darstellung eine entscheidende Rolle.

Krieg

Wenn das Spielthema (Krieg) keine beeinträchtigende Wirkung hat, muss dies bei der grafischen Umsetzung geprüft werden. Bei einem Bezug zu realen aktuellen oder historischen Kriegssituationen muss insbesondere die Kampfatmosphäre sowie der Immersionsgrad geprüft werden.

Angst & Bedrohung

Sobald es in Spielen Situationen gibt, die von einer anhaltenden Spannung oder einer beunruhigenden Atmosphäre geprägt sind, muss es einen entspannenden Ausgleich geben, ansonsten ist die Distanzierung schwer und das Spiel wird höher eingestuft.

Sexualität

Das Kriterium der Sexualität äußert sich durch sexuelle Referenzen, sexualisierte Sprache, sexuellen Darstellungen bis hin zur Pornografie und muss immer im Kontext des Spiels betrachtet werden.

Diskriminierung

Bildlich und sprachlich diskriminierende Inhalte müssen auch bei der Einstufung für ältere Jugendliche miteinbezogen werden. Außerdem ist zu überprüfen, ob ein sexistischer, rassistischer oder anderweitiger Hintergrund vorliegt, der unter den Straftatbestand der Volksverhetzung fällt.

Sprache

Dabei geht es beispielsweise um Vulgärsprache und ob diese sich an den Spielenden richtet. Unter Umständen muss das Kriterium der Jugendaffinität hinzugezogen werden, um eine Entwicklungsbeeinträchtigung zu überprüfen.

Drogen

Die Darstellung von Drogenkonsum und eine mögliche Glorifizierung muss dann ganz besonders geprüft werden, wenn real existierende Icons und Namen verwendet werden.

Glücksspiel

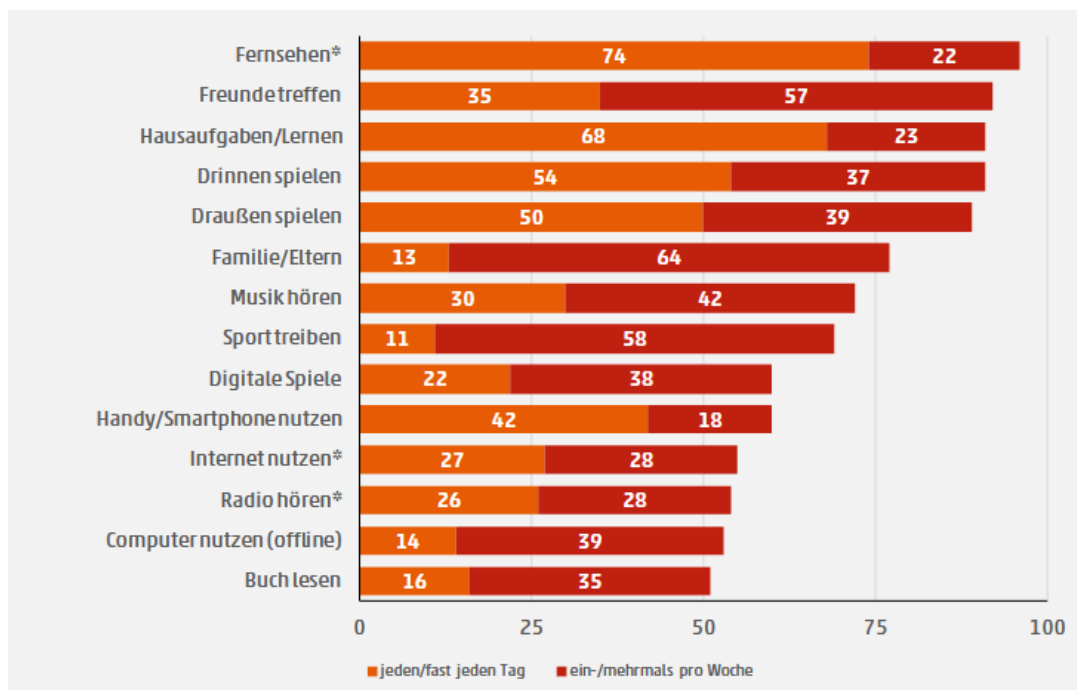
Die Teilnahme von Minderjährigen an Glücksspielen ist grundsätzlich verboten. Sobald in einem Spiel Geld für eine Gewinnchance verlangt wird und die Entscheidung darüber ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt, liegt ein Glücksspiel vor. Wenn Spiele Elemente enthalten, die Glücksspiel verharmlosen oder zu einer Gewöhnung führen, muss dies bei der Alterseinstufung besonders berücksichtigt werden. Werbung oder In-Game-Käufe (z.B. Lootboxen) sind keine inhaltsbezogenen Kriterien und daher nicht Teil der Alterseinstufung.

Aktuelle Statistiken

Die letzten KIM und JIM Studien sind geprägt durch die Corona Pandemie, deshalb müssen ihre Ergebnisse differenziert betrachtet werden. Aus diesem Grund werden hier auch die älteren Studien aus 2018 und 2019 mit herangezogen, um die Ausnahmesituation aus 2020 zu relativieren. Zum Thema Corona und Schule gibt es auch eine JIMplus Studie, die sich mit verschiedenen schulischen Themen im Zuge der Problemlage einer Pandemie beschäftigt. Trotzdem sind die Ergebnisse aus dem aktuellen KIM und JIM Studien keinesfalls irrelevant, im Gegenteil: Die Lebenswelt und das Aufwachsen einer ganzen Generation von Kindern und Jugendlichen wurde und wird immer noch von der Pandemie beeinflusst. Dieser Einfluss muss im weiteren Verlauf des Heranwachsens dieser Generation in allen Bereichen (Schule, Freizeit, Ausbildung, Studium) berücksichtigt werden.

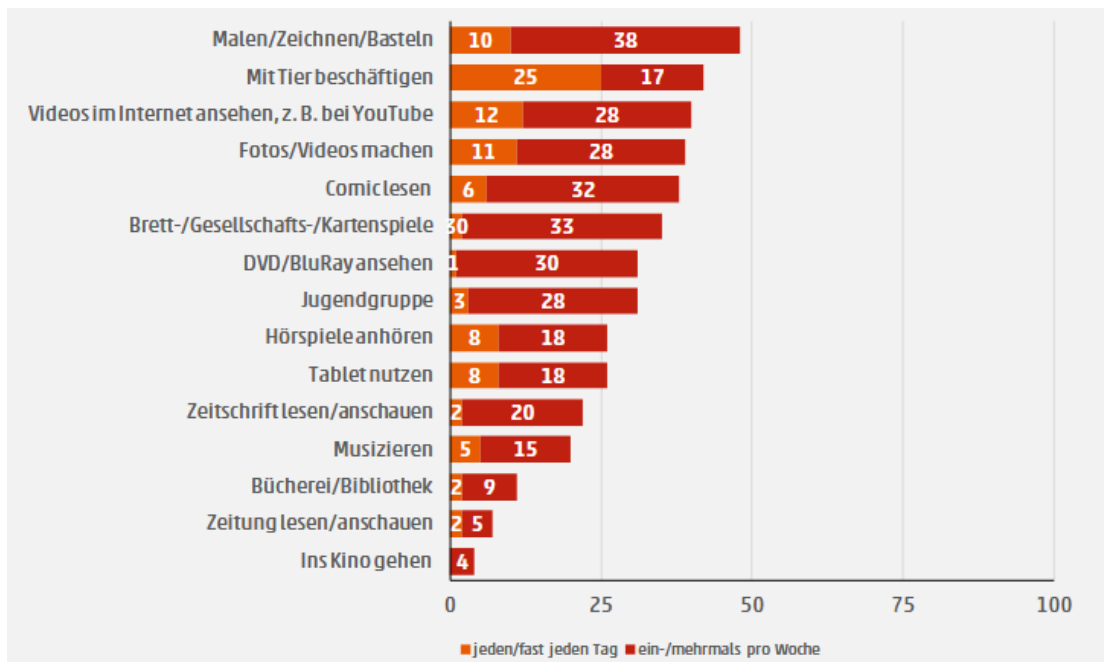
KIM-Studie 2018

Freizeitaktivitäten 2018 (Teil 1)



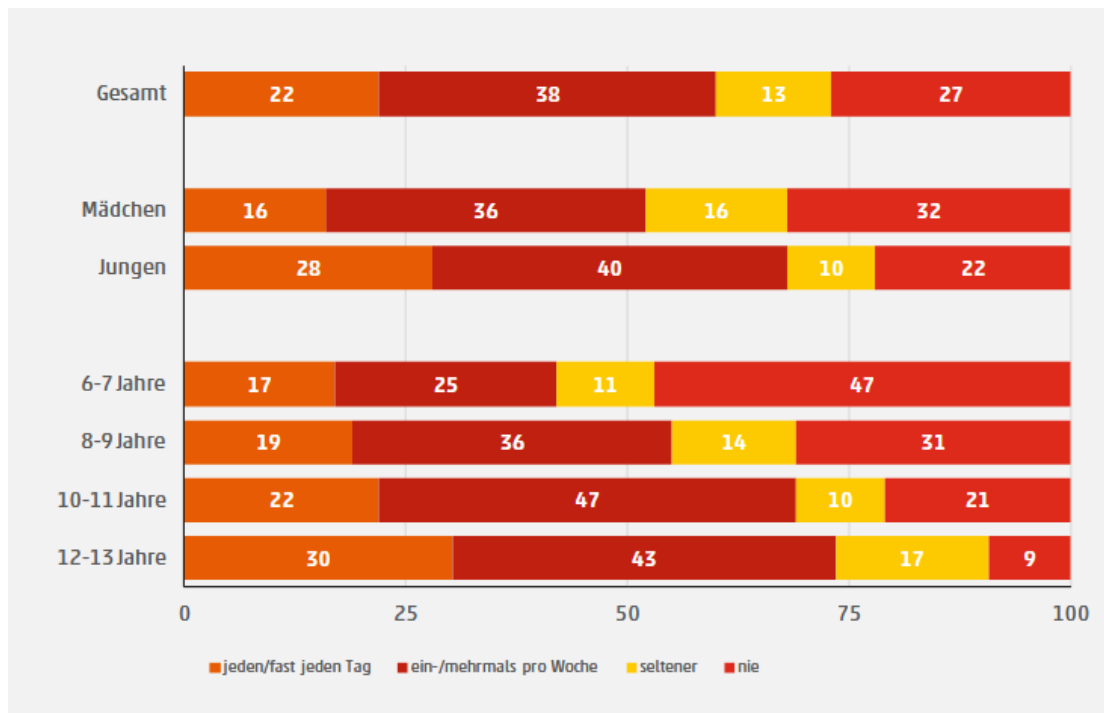
Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n = 1.231

Freizeitaktivitäten 2018 (Teil 2)



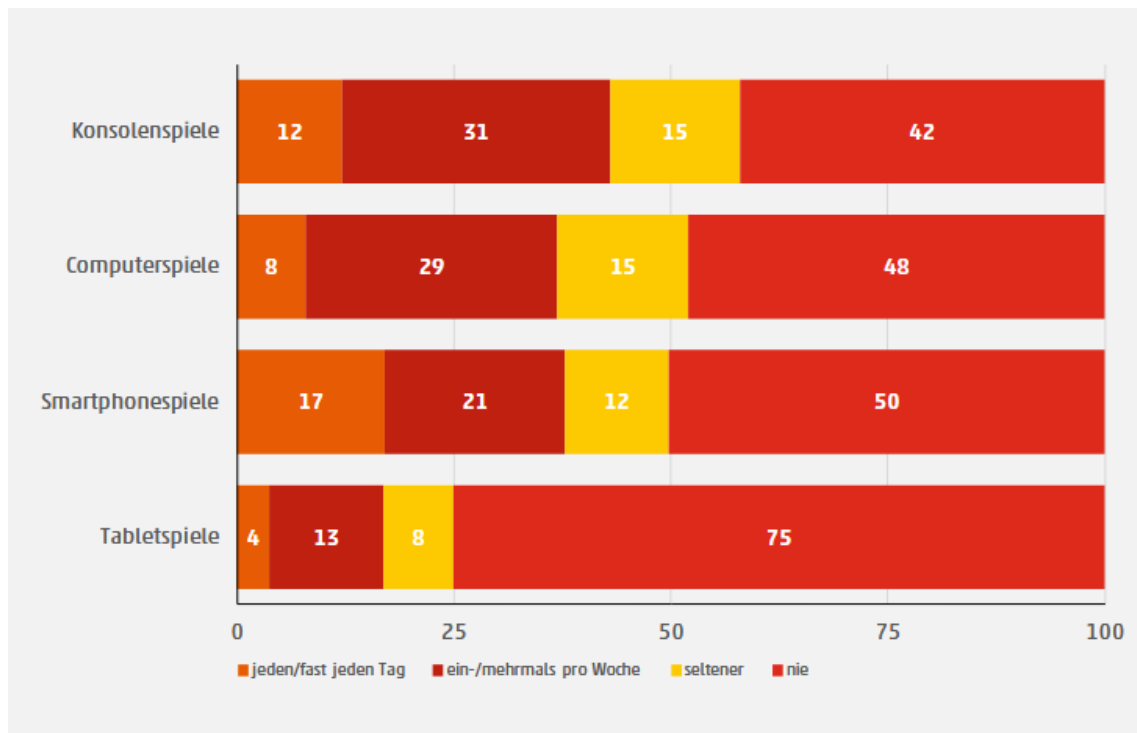
Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n = 1.231

Nutzung Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2018



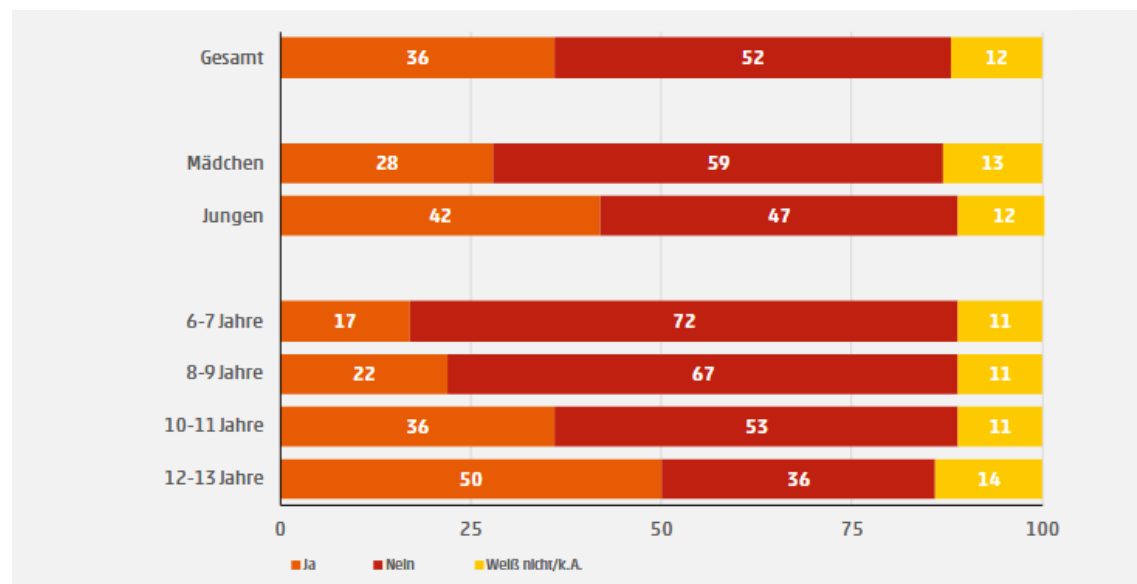
Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n = 1.231

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2018



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n = 1.231

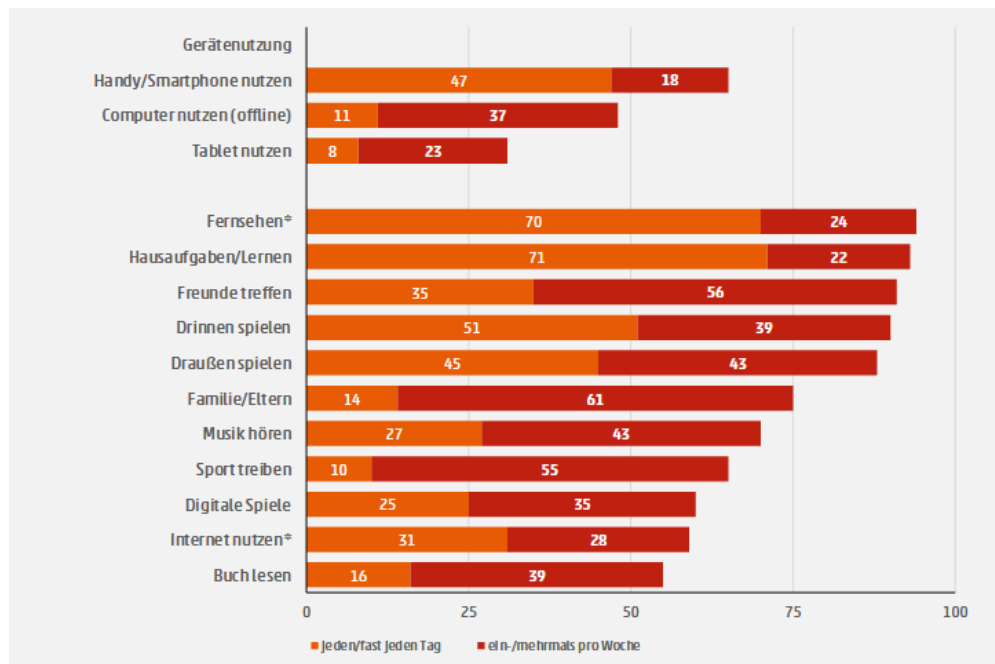
Spielst du auch mal Spiele, für die du zu jung bist (Alterskennzeichnung)?



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer digitaler Spiele, denen Altersangaben schon aufgefallen sind, n = 638

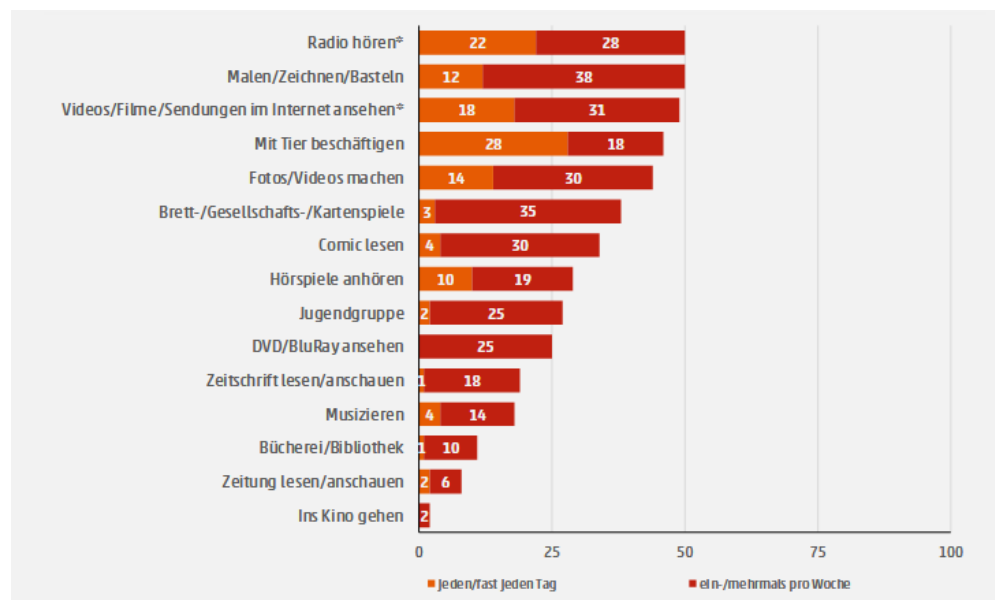
KIM-Studie 2020

Freizeitaktivitäten 2020 (Teil 1)



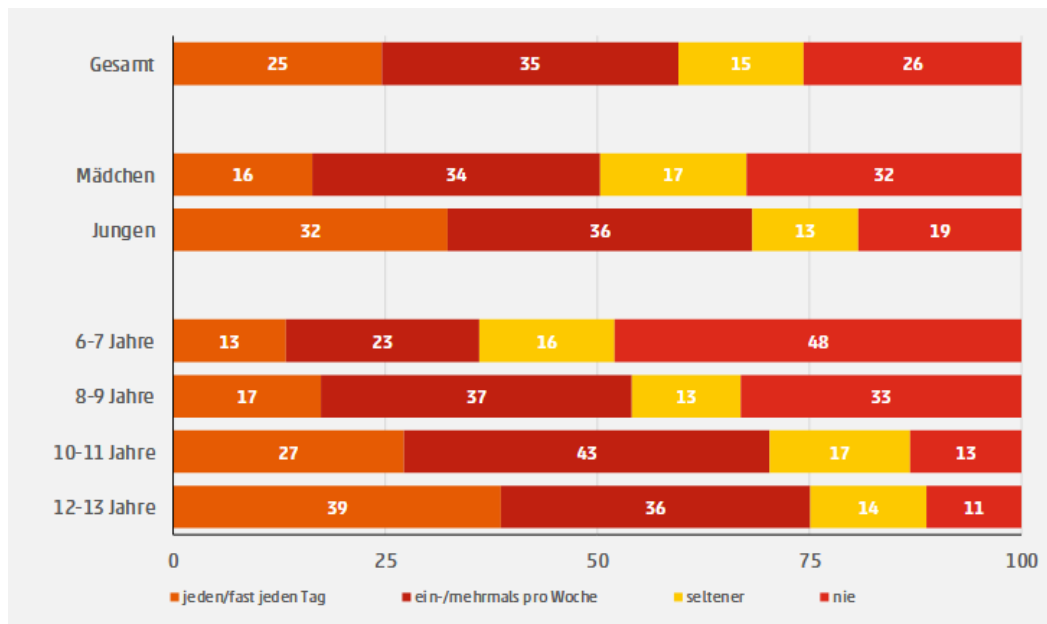
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n = 1.216

Freizeitaktivitäten 2020 (Teil 2)



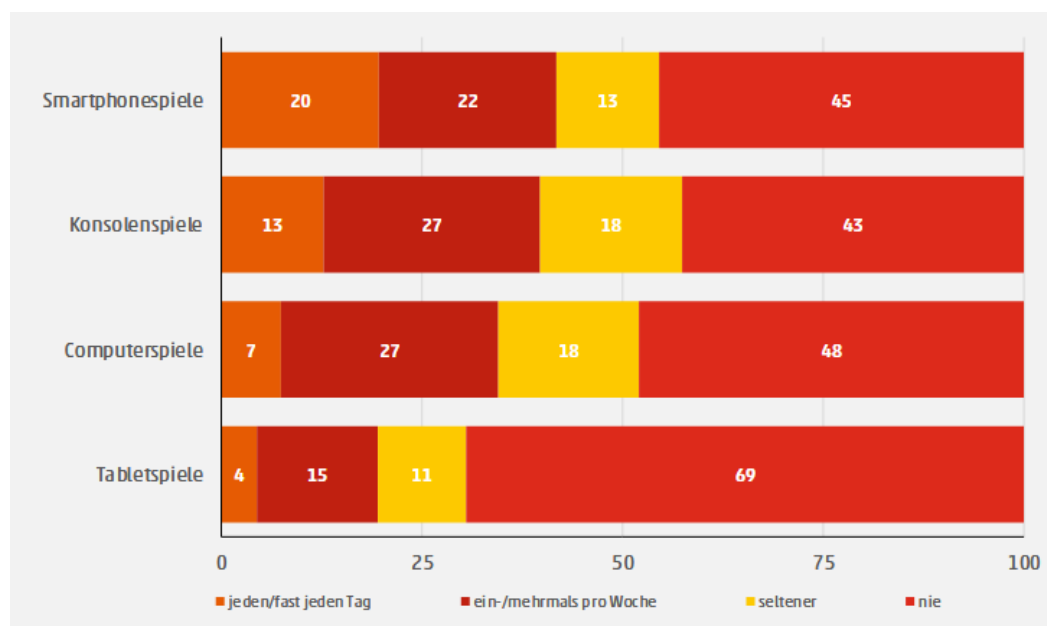
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n = 1.216

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



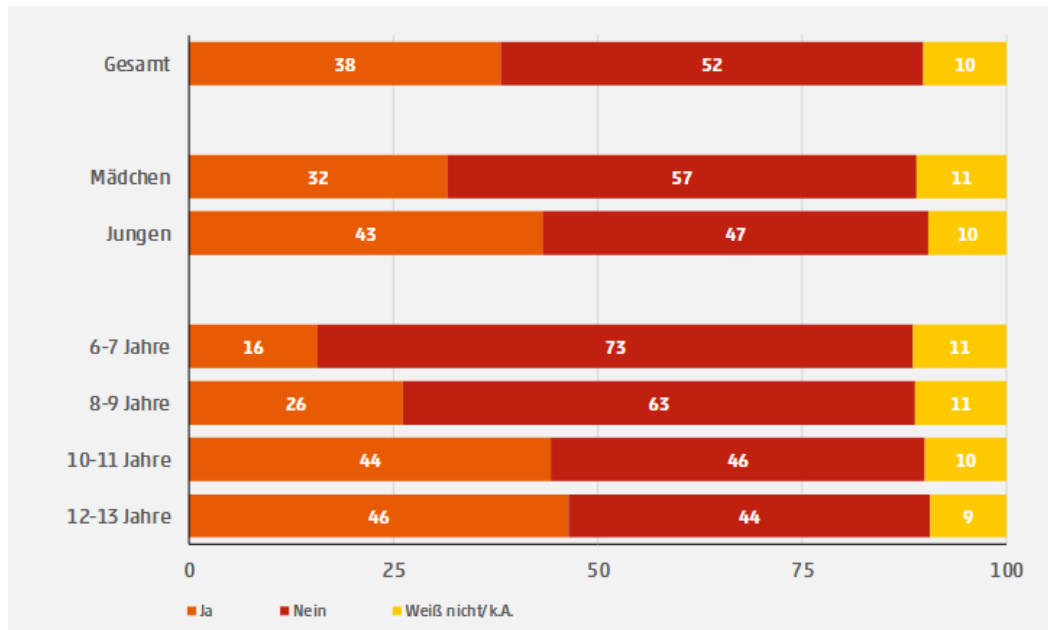
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n = 1.216

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2020



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

Spielst du auch mal Spiele, für die du zu jung bist (Alterskennzeichnung)?

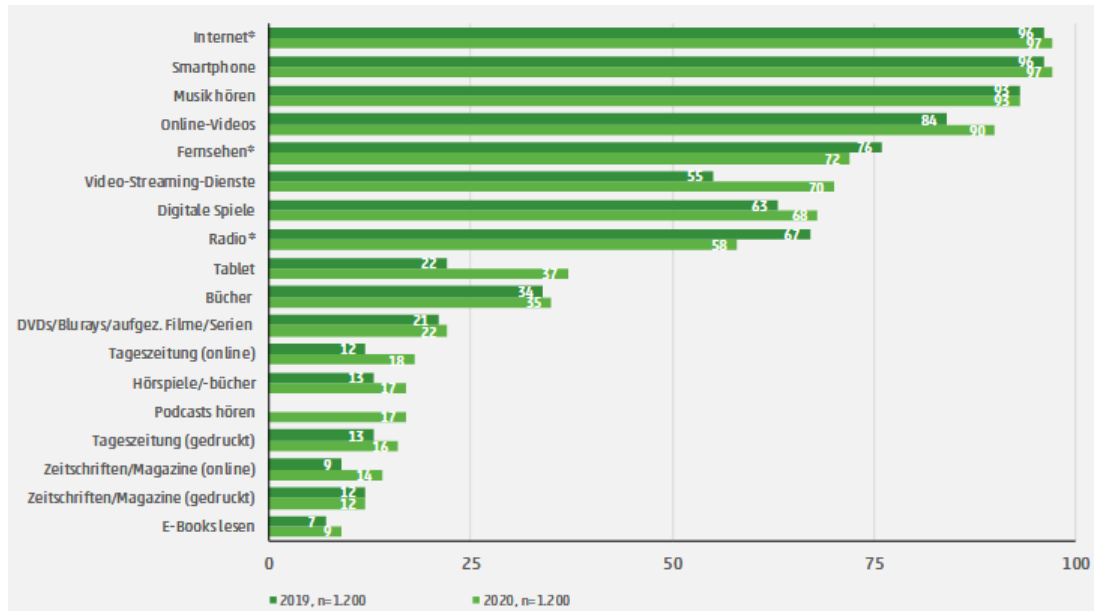


Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer digitaler Spiele, n = 638

JIM-Studie 2020

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2020 – Vergleich 2019

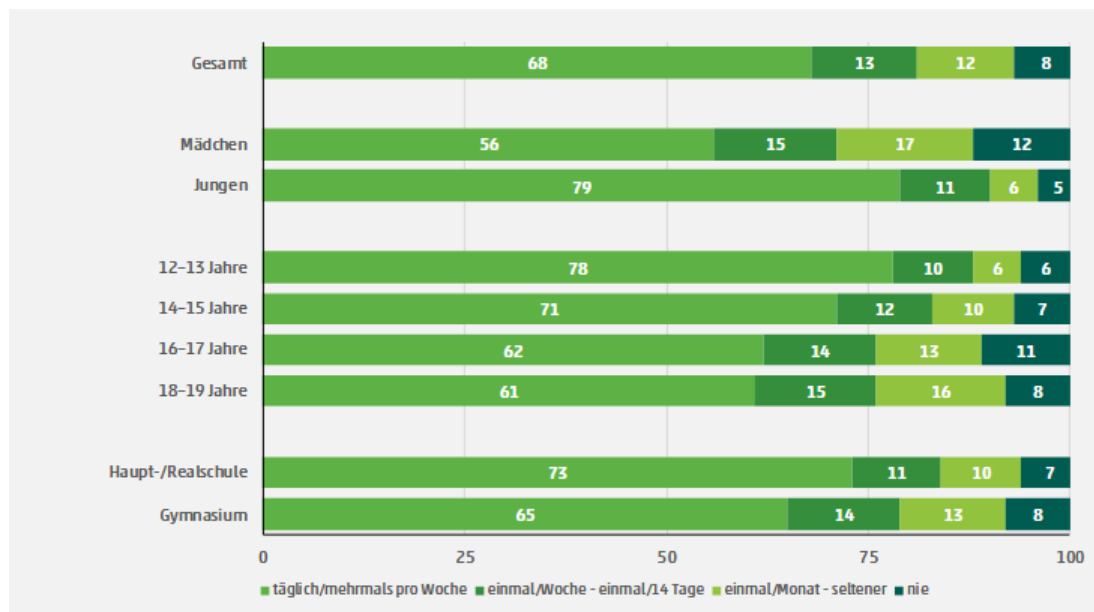
- täglich / mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten

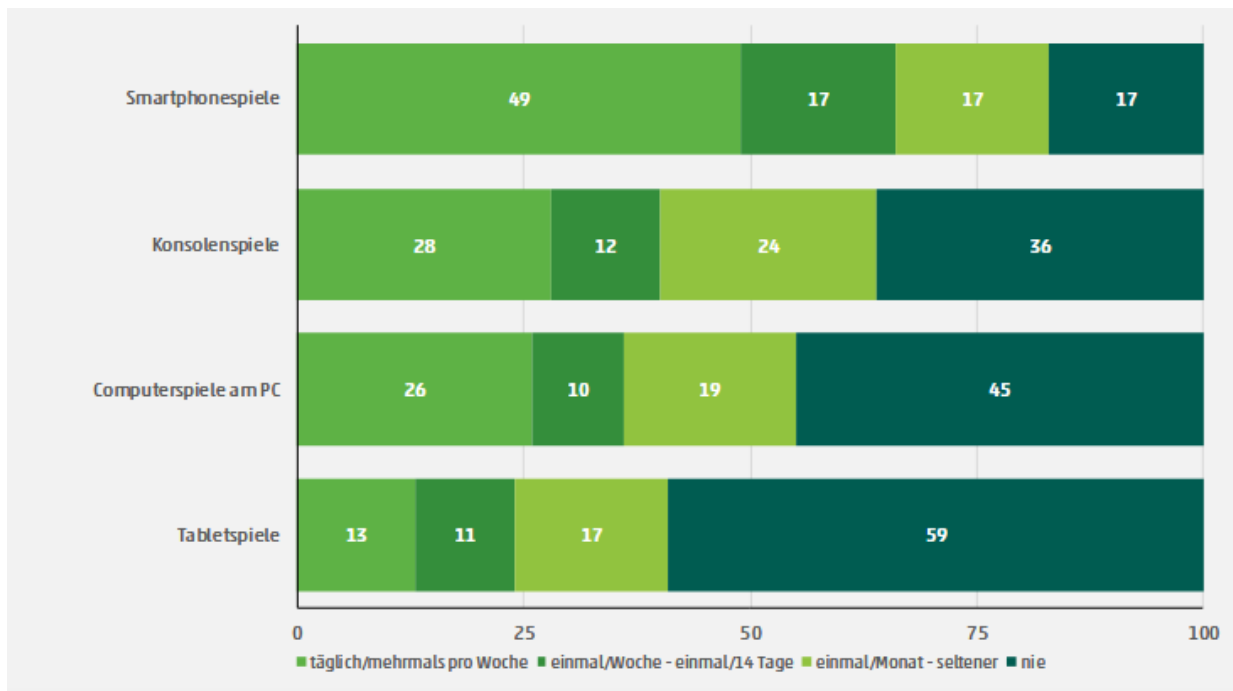
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2020

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



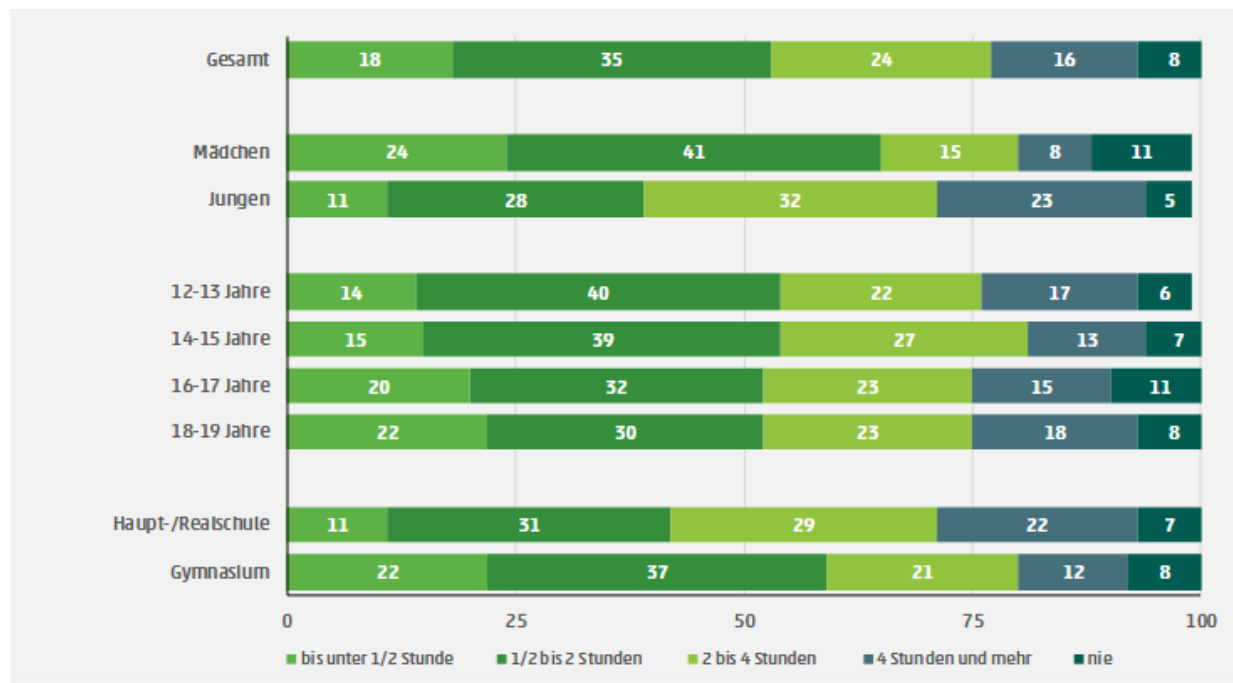
Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n = 1.200

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2020



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n = 1.200

Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2020

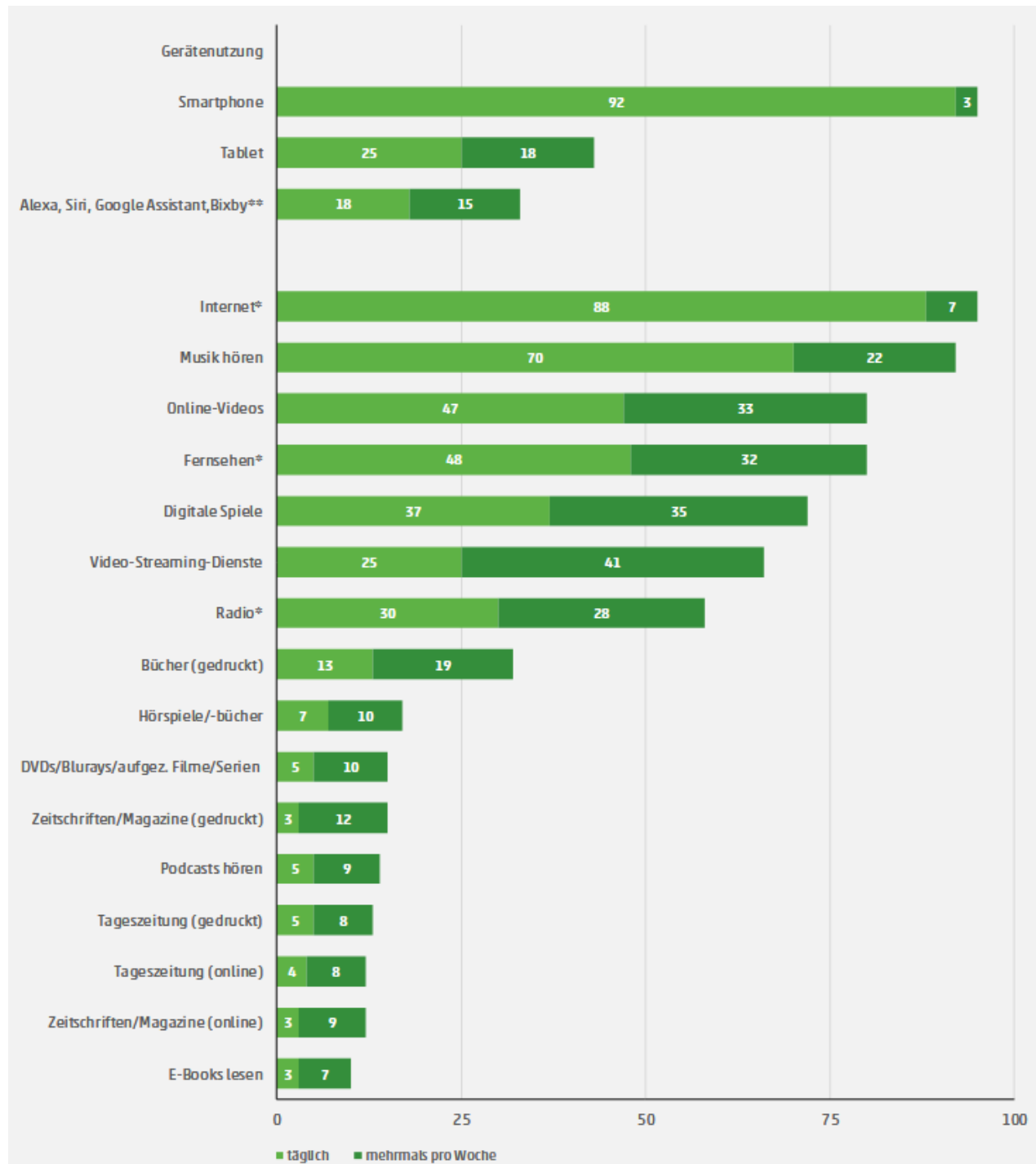


Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n = 1.200

JIM-Studie 2021

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021

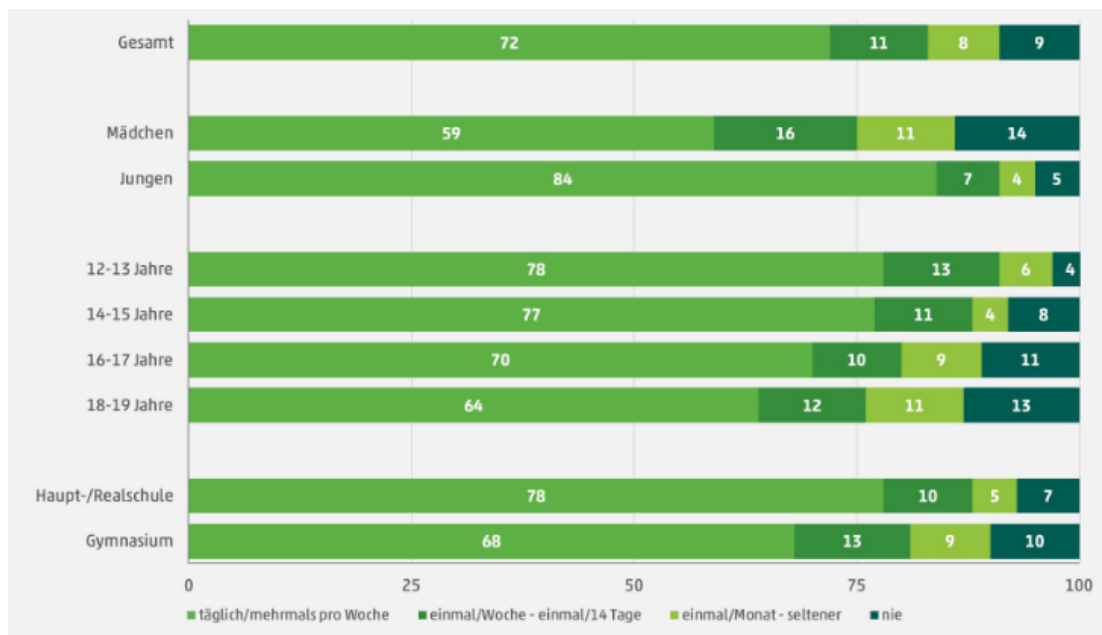
- täglich / mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, **2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n = 1.200

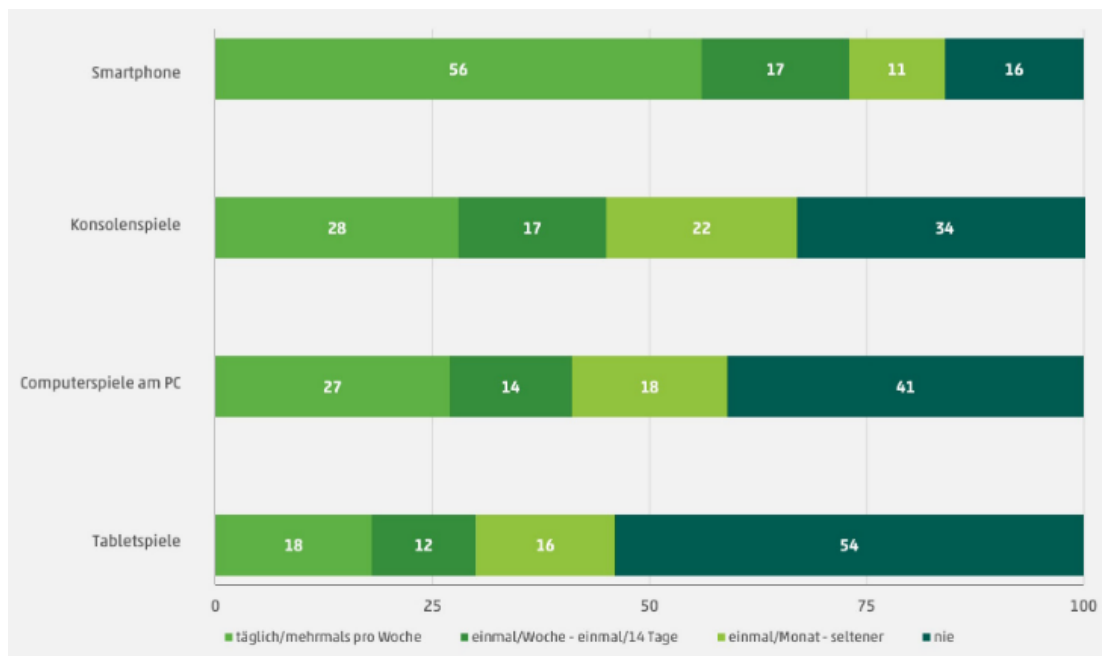
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2021

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto)* -



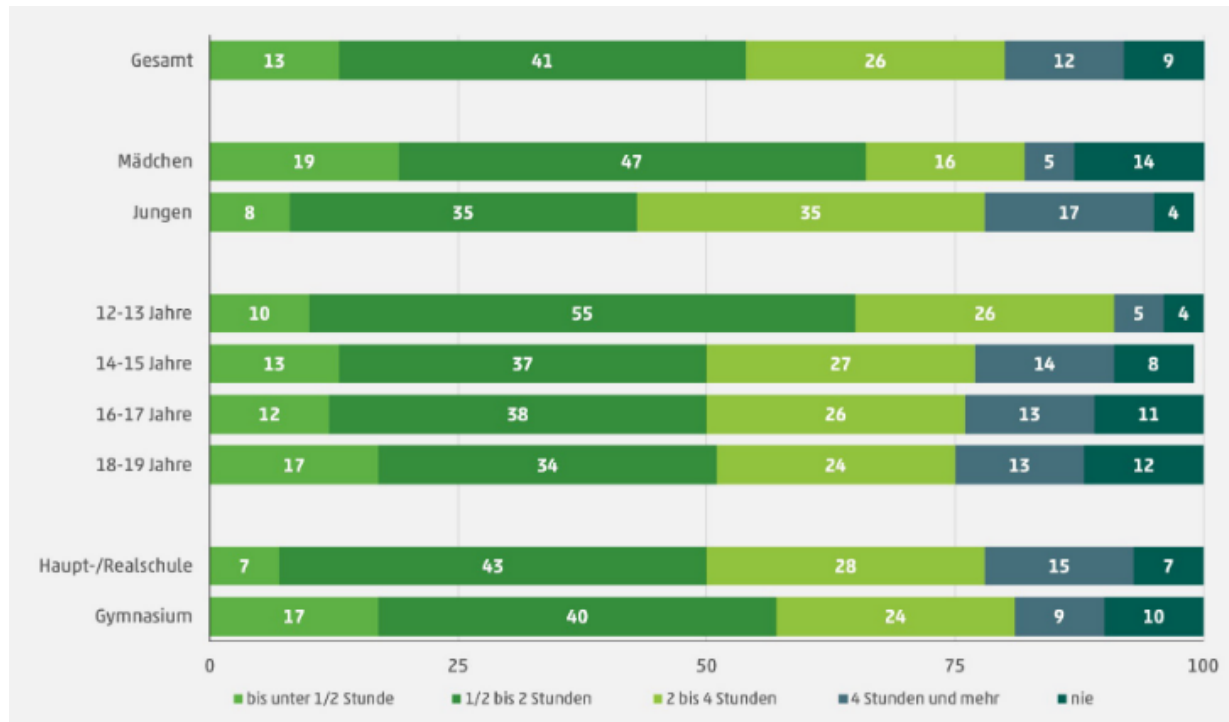
Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, *alle Spielformen zusammengefasst, Basis: alle Befragten, n = 1.200

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2021



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n = 1.200

Digitale Spiele Nutzungsdauer 2021



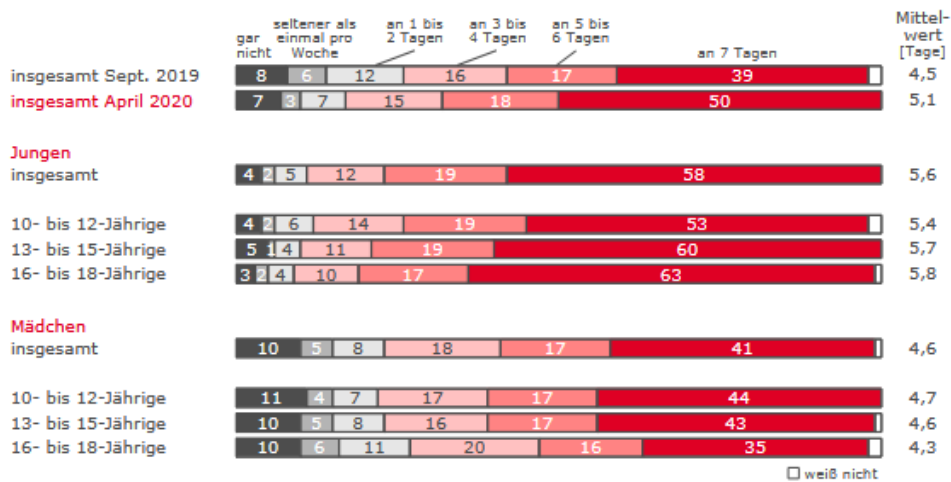
Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n = 1.200

DAK-Studie 2020

Häufigkeit der Nutzung von digitalen Spielen (1)

- Kinder -

Es haben im letzten Monat digitale Spiele genutzt

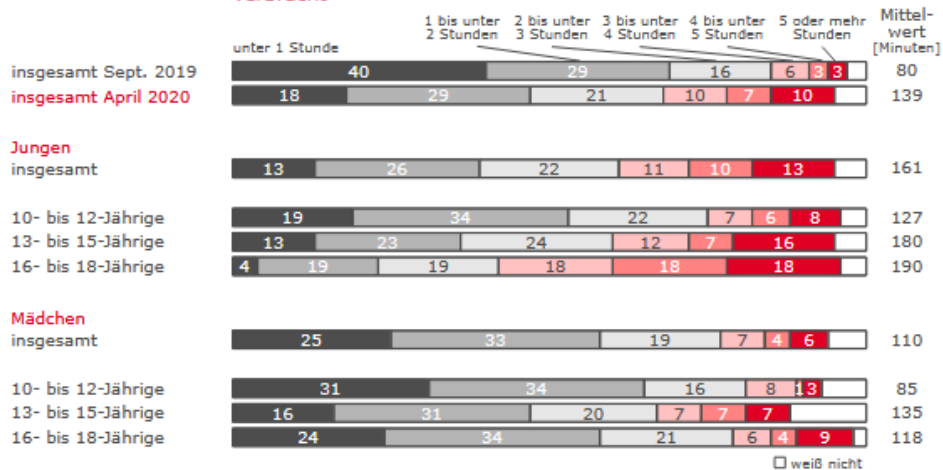


Quelle: DAK 2020, Angaben in Prozent, Basis: ungewichtete Werte

Nutzungsdauer von digitalen Spielen – werktags (1)

- Kinder -

Es haben im letzten Monat an einem normalen Schultag/ Werktag - alles zusammengerechnet - mit der Nutzung von digitalen Spielen verbracht

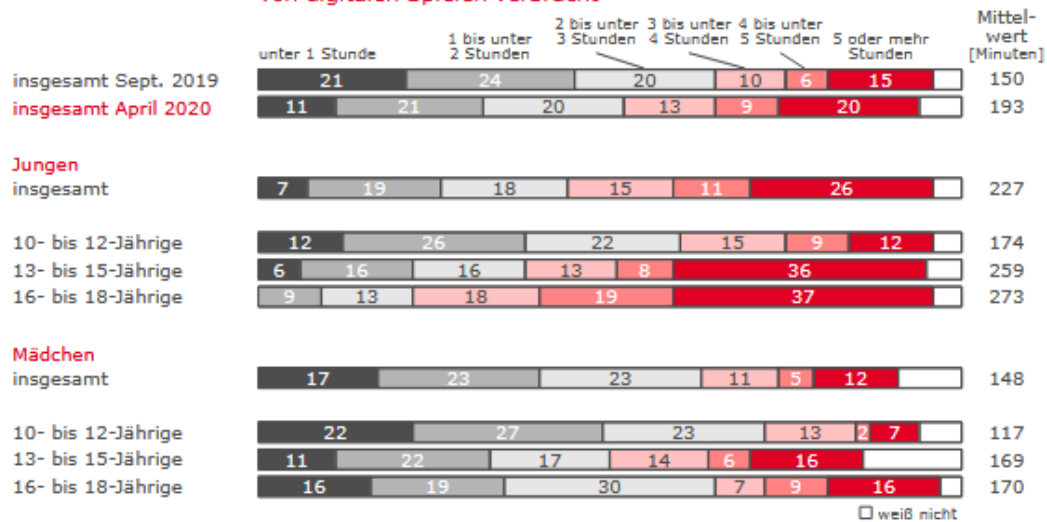


Quelle: DAK 2020, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die zum Zeitpunkt der 2. Welle mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben (ungewichtete Werte)

Nutzungsdauer von digitalen Spielen am Wochenende (1)

- Kinder -

Es haben im letzten Monat an einem normalen Tag am Wochenende/
in den Ferien – alles zusammengerechnet – mit der Nutzung
von digitalen Spielen verbracht

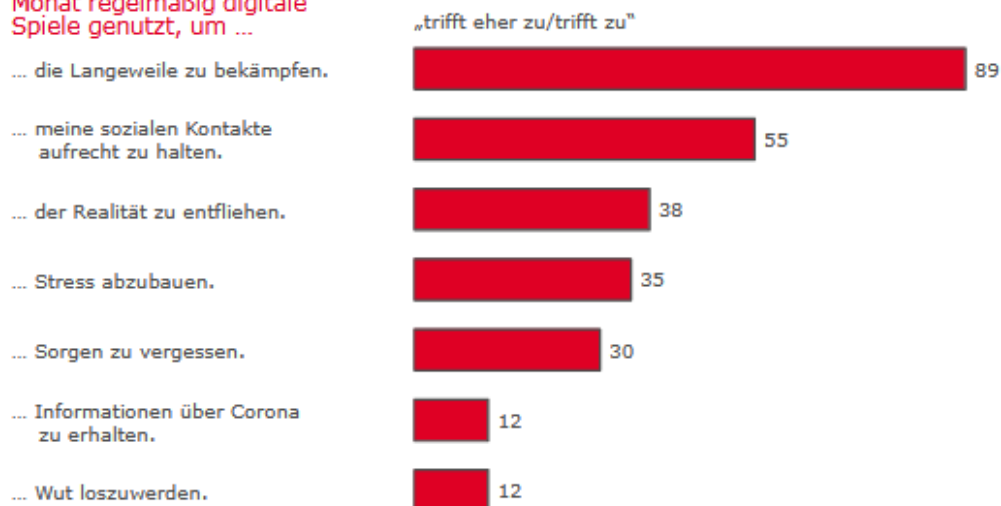


Quelle: DAK 2020, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die zum Zeitpunkt der 2. Welle mindestens einmal pro Woche digitale Spiele genutzt haben (ungewichtete Werte)

Nutzung digitaler Spiele als Emotionsbewältigungsstrategie

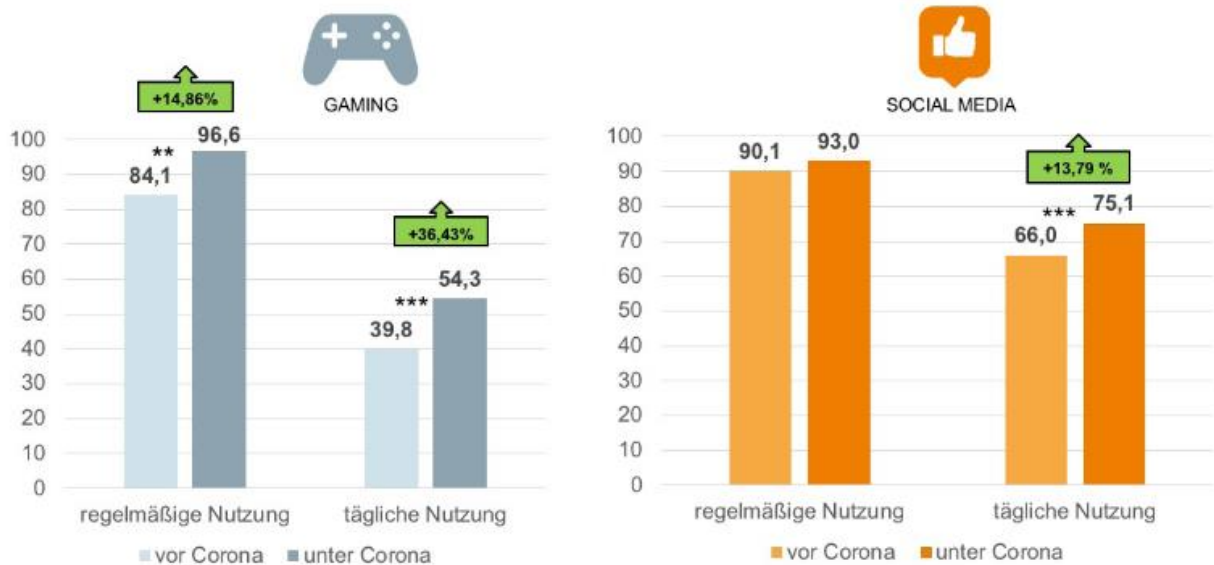
- Kinder -

Es haben im vergangenen
Monat regelmäßig digitale
Spiele genutzt, um ...



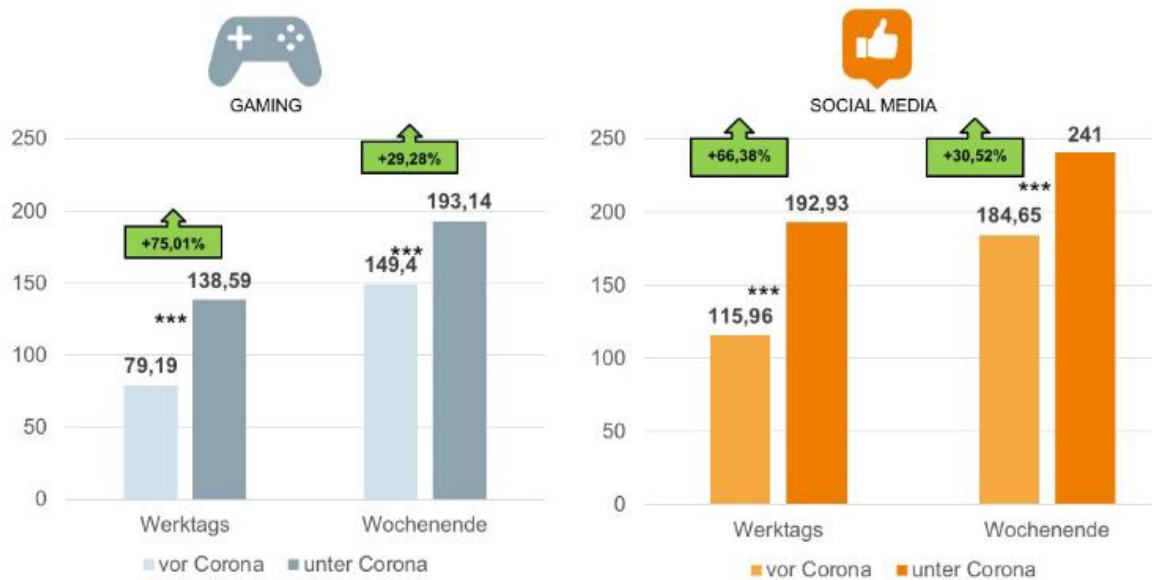
Quelle: DAK 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer digitale Spiele

Nutzungshäufigkeiten [%] der Kinder und Jugendlichen vor und unter Corona-Lockdown



Quelle: DAK 2020, Regelmäßige Nutzung = Nutzung mindestens 1x die Woche, Signifikanzen: ** p < 0.01, *** p < 0.001

Nutzungszeiten [in Minuten] der regelmäßigen Nutzer (Kinder und Jugendliche) vor und unter Corona-Lockdown



Quelle: DAK 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer digitale Spiele

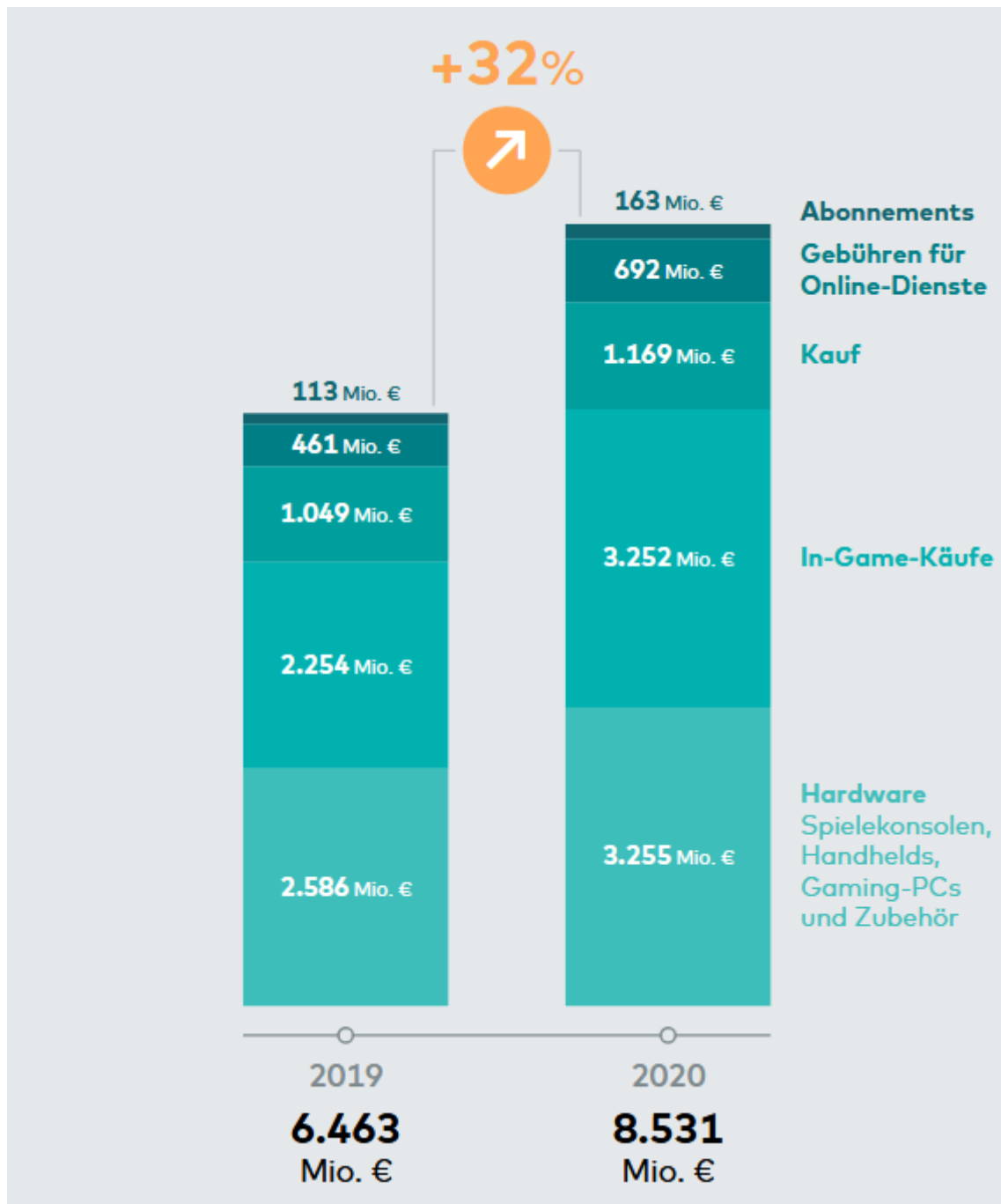
Jahresreport der deutschen Games-Branche 2021

Die 20 meistverkauften PC- und Konsolenspiele 2020 in Deutschland

1	EA SPORTS FIFA 21	Electronic Arts
2	Animal Crossing: New Horizons	Nintendo
3	Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo
4	Grand Theft Auto V	Rockstar Games
5	Call of Duty: Black Ops Cold War	Activision Blizzard
6	The Last of Us Part II	Sony Interactive Entertainment
7	Super Mario 3D All-Stars	Nintendo
8	EA SPORTS FIFA 20	Electronic Arts
9	Assassin's Creed Valhalla	Ubisoft
10	Red Dead Redemption 2	Rockstar Games
11	Ring Fit Adventure	Nintendo
12	Call of Duty: Modern Warfare	Activision Blizzard
13	Super Mario Party	Nintendo
14	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo
15	Farming Simulator 19	Astragon/Focus Home Interactive
16	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft
17	Minecraft: Nintendo Switch Edition	Microsoft
18	Cyberpunk 2077	CD Projekt/Bandai Namco Entertainment
19	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo
20	Assassin's Creed Odyssey	Ubisoft

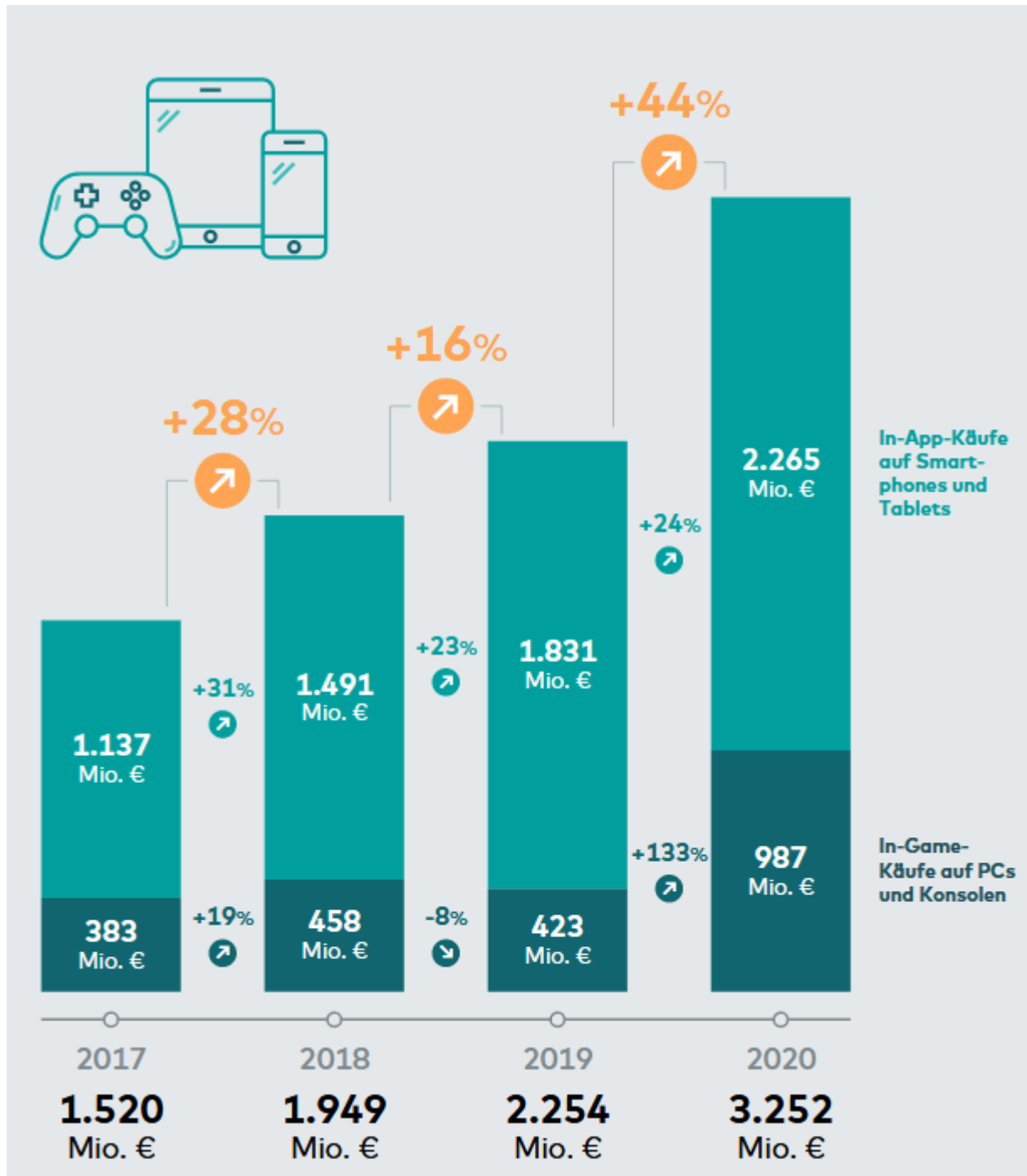
Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und GfK Entertainment 2021

Deutscher Games-Markt 2020 mit deutlichem Umsatzsprung



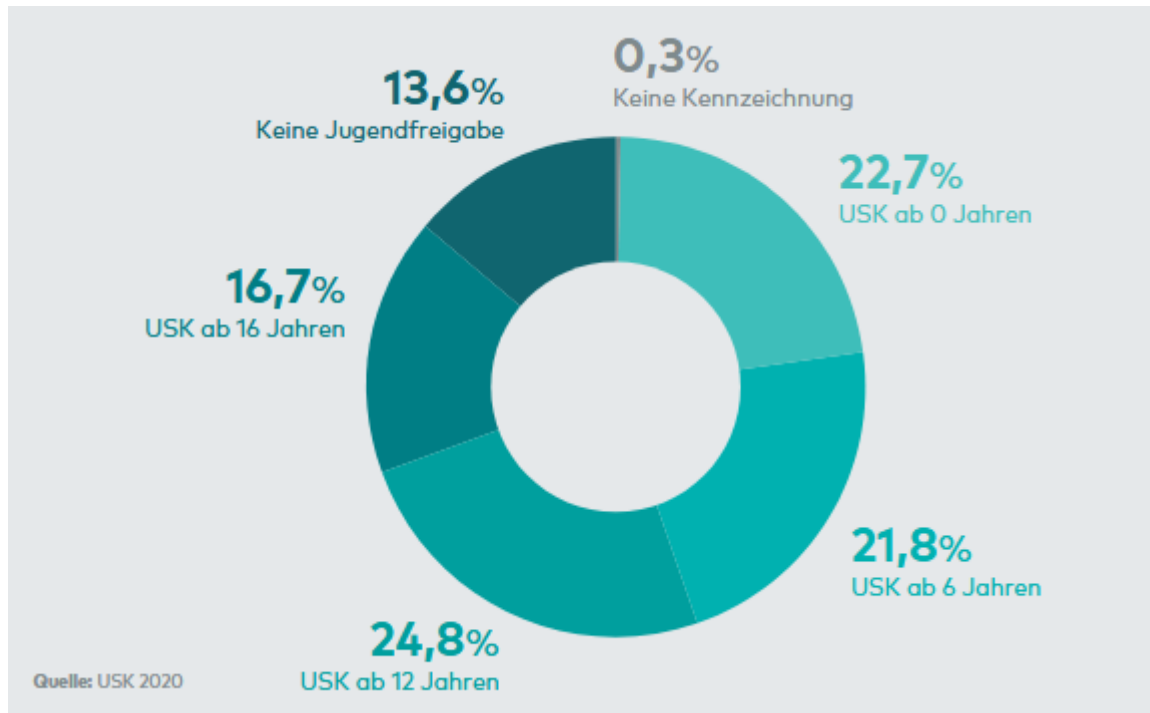
Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und GfK Entertainment 2021, Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2019/2020; n = 25.000), der GfK Entertainment, der GfK POS Measurement und App Annie

Umsatz mit In-Game-Käufen ist 2020 stark gewachsen



Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und GfK Entertainment 2020, Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2019/2020; n = 25.000) und App Annie

Verteilung der USK-Altersfreigaben 2020



Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und GfK Entertainment 2021

<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2018/>

<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2020/>

<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/>

<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2021/>

<https://www.dak.de/dak/gesundheit/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2295548.html#/>

<https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2021/>

Impulse für den Unterrichtseinstieg

- » Mental Health
- » Diversität
- » Gewalt & Tod
- » Weitere Themenvorschläge

Allgemeines

Persönliche Erfahrungen

1. Warum spiele ich digitale Spiele? Was spiele ich am liebsten?
2. Was mag ich besonders daran? Was stört mich manchmal an Games?
3. Finde ich es gut oder schlecht, wenn in Spielen auch mal ernste Themen angesprochen werden?
4. Wie lange spiele ich am Tag? Was sind Gründe für mich, ein Spiel besonders lange zu spielen?

Bezug zu den Themen

1. Finde ich es gut, wenn Thema X in Games thematisiert wird?
2. Habe ich mich aufgrund eines Spiels schon mal mehr mit Thema X auseinandergesetzt?
3. Ist mir ein bestimmtes Thema bei der Auswahl meiner Spiele besonders wichtig?
4. Fallen mir zum Thema X Spiele ein, die ich kenne?

Anregungen für eine Gruppendiskussion

1. Gibt es Gründe, warum man Gewalt in Spielen nicht unbedingt als Problematik sehen muss? Findet ihr eine einheitliche Definition von Gewalt?
2. Wie kann ich meinen Eltern das Thema Gaming näherbringen, damit sie mich besser verstehen können? Findet Möglichkeiten, wie ihr mit euren Eltern ein Gespräch über euer Lieblingsspiel anfangen könnt.

Mental Health

Passende Spiele zur Thematik: *Sea of Solitude*; *Hellblade: Senua's Sacrifice*; *Florence*; *Life is Strange* (<https://games-im-unterricht.de/unterrichtskonzepte/life-strange>); *Celeste*; *What remains of Edith Finch*

Artikel: <https://www.sueddeutsche.de/wissen/computerspiele-videospiele-zocken-gluecklich-1.5210392> („Macht mehr Zocken glücklich?“)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Welche Thematik wird in dem Artikel dargestellt?
2. Welche Problematiken haben sich bei der Untersuchung ergeben und was ist besonders an der Untersuchung? Was kann man über die Ergebnisse sagen?
3. Was meinst du: Macht Videospiele spielen glücklich? Erläutere anhand von eigenen Erfahrungen, warum/warum nicht?

Artikel: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Mental-Health-und-Games.6053.de.1.html> (“Mental Health & Gaming”)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Wie findest du die Darstellung psychischer Erkrankungen in Games?
2. Hilft es deiner Meinung nach, ein Bewusstsein für solche sensiblen Themen zu schaffen? Hast du das Gefühl, es hilft dir, psychische Erkrankungen besser zu verstehen?

Gaming Disorder

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=IJ71KAO0mtc> (WHO Gaming Disorder Q&A)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Arbeite aus dem Video die wichtigsten Anzeichen und Symptome für eine Gaming Disorder heraus und hinterfrag diese kritisch!
2. Welche weiteren Probleme können aus der Gaming Disorder entstehen?

Gaming & Corona

Artikel: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Computerspielabhangigkeit-in-der-Corona-Krise.6055.de.1.html> („Computerspielabhängigkeit in der Corona-Krise – Einordnung der DAK Studie“)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Wieso könnte man die Interpretation von Studien zur Computerspielnutzung während Corona kritischer betrachten?
2. Hast du bei dir ein verändertes Nutzungsverhalten festgestellt? Ziehst du Rückschlüsse zu den Einschränkungen durch die Pandemie?

Diversität

Passende Spiele zur Thematik: *The Unstoppables*; *The Last of Us*; *Papers, please!*

Inklusion

Artikel: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/barrierefreiheit-im-videospiel-damit-alle-spielen-koennen-17349109.html> („Barrierefreiheit im Videospiel - Damit alle spielen können“)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Kann Inklusion und Barrierefreiheit in Spielen gewährleistet werden und wenn ja, wie?
2. Ist dir dieses Thema schon mal untergekommen, z.B. in der Familie oder im Freundeskreis?
3. Wäre es wichtig, dass Spieleentwickler*innen mehr auf diesen Aspekt achten? Wenn ja, warum?

Rassismus & Stereotype

Artikel: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Rassismus-und-Games.6092.de.1.html> (Rassismus und Games)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Was sagst du zu stereotypen Darstellungen? Würdest du sie in einem historischen Kontext anders bewerten?
2. Fallen dir problematische Darstellungen selbst auf oder denkst du selten aktiv darüber nach?

Weiterführendes Material:

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Stereotype-Rollenmuster-in-Games.5032.de.1.html>

(Stereotype Rollenmuster in Games)

Geschlecht & Sexualität

Passende Spiele zur Thematik: *Life is Strange*; *Tell Me Why* (<https://games-im-unterricht.de/games/tell-me-why>)

Artikel: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Darstellung-von-Mannern-und-Frauen-in-digitalen-Spielen.4817.de.1.html> (Darstellung von Männern und Frauen in digitalen Spielen)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Was fällt dir zu dem Thema spontan ein?
2. Ist es für dein eigenes Spielverhalten relevant, wie Geschlechter dargestellt werden? Stören dich stereotypische Darstellungen?
3. Denkst du, dass es im Alltag Auswirkungen hat, wie Geschlechter in Spielen dargestellt werden?

Weiterführendes Material:

<https://www.youtube.com/watch?v=h5-tqBXqVac> („Catwoman, Master of Flirting“)

<https://www.youtube.com/watch?v=JUWBoYwAgaE> (“Someone swapped the batman and catwoman character models”)

Gewalt & Tod

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=GadP8B9YoEk> (50 Jahre Gewalt in Games)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Wo ist die Grenze für dich zu ziehen? Ab wann ist es Gewalt im Spiel?
2. Wie bewertest du die Entwicklung von Gewalt im Spiel in Bezug auf die Sehgewohnheiten?

Artikel: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/ist-doch-ein-kinderspiel-das-videospiel-fall-guys-16948557.html> („Das Videospiel *Fall Guys* – Ist doch ein Kinderspiel“)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Wie wird der Sachverhalt im Artikel dargestellt, positiv oder negativ?
2. Kennst du das Spiel, hast du es selbst gespielt? Wird in diesem Spiel Gewalt praktiziert, wie siehst du das?

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=ml3X7p98rrw&t=21s> (Tagesschau zu „Killerspielen“)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Worin besteht die Problematik hinter diesem Begriff?
2. Wie werden Shooter in diesem Beitrag dargestellt?
3. Sind die eingespielten Beiträge und Statements der Politiker*innen angemessen/nachvollziehbar?

Artikel: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/und-taeglich-stirbt-das-murmeltier-das-videospiel-returnal-17316561.html> (Und täglich stirbt das Murmeltier – Das Videospiel *Returnal*)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Was ist das Konzept des "Permadeaths"?
2. Was haltet ihr davon? Was denkt ihr, wollen die Spieleentwickler*innen mit diesem Konzept erreichen?
3. Was bedeutet es, im Computerspiel zu sterben? Wie fühlt man sich?

Weitere Themen

pay-to-win

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=pgusl-RCfRw> (Glücksspiel-Vorwurf gegen FIFA 21)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Welche Problematik ergibt sich in FIFA?
2. Würdest du sagen, dass es sich bei den Packs um Glücksspiel handelt?
3. Findest du, dass das Spiel auch ohne die Packs Spaß macht, oder ist es mittlerweile fast nötig, regelmäßig mehr Geld zu investieren?

Weiterführendes Material

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Lootbox-Problematik.5430.de.1.html> (Lootbox-Problematik)

eSport

Artikel: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/eSport--Definition-Faszination-Jugendkultur.5754.de.1.html> („eSport – Definition, Faszination, Jugendkultur“)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Interessierst du dich für eSport? Wenn ja, für welches Spiel oder welche Spiele?
2. Findest du, dass eSport als Sport anerkannt werden sollte?
3. Fallen dir noch andere Sportarten ein, bei denen nicht körperliche Anstrengung im Vordergrund steht?

Games im Unterricht

Artikel: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/ein-videospiel-als-schullektuere-die-sprache-der-interaktion-16821459.html> („Polens Experiment – Ein Videospiel wird Schullektüre“)

Mögliche Aufgabenstellungen:

1. Wie fändest du es, ein Spiel als “Schullektüre” zu haben? Begründe, warum.
2. Was würde es verändern, wenn man statt Büchern Spiele als Lektüre hat? Zeige positive und negative Punkte auf.
3. Können Spiele Inhalte genauso vermitteln wie Bücher? Wieso können sie das (nicht)?

Gaming-Glossar

A

AAA

eng.: triple A. So bezeichnen Games-Publisher Spiele, die mit einem großen Budget produziert wurden und darauf ausgerichtet sind, hohe Spieler*innen- und Verkaufszahlen zu erreichen. Oft werden „triple A“ Spiele als qualitativ hochwertig dargestellt, wobei das im Begriff nicht impliziert ist. Beispiele für AAA-Titel sind Franchises wie *God of War*, *Mafia*, *Red Dead Redemption*, *Last of Us*, *Far Cry* uvm.

ACE

eng.: all Champions eliminated. Dieser Ausdruck wird den Spieler*innen dann im Spiel (= ingame; in game) angezeigt, wenn alle Spieler*innen eines Teams ausgelöscht worden sind und noch keiner wiederbelebt worden ist. In manchen Spielen beschreibt der Begriff auch, wenn ein*e Spieler*in allein alle Gegner*innen in einer Runde erledigt hat.

AFK

eng.: away from keyboard. Dieser Ausdruck wird dann verwendet, wenn der*die Spieler*in kurz oder auch länger „nicht an der Tastatur“ ist. Oft versetzen Spiele oder auch Programme wie z.B. *World of Warcraft* eine*n Spieler*in in diesen Zustand, wenn sie sich längere Zeit nicht bewegt haben.

AP

eng.: ability power. Dieser Begriff beschreibt die Stärke von den Fähigkeiten eines Charakters im Spiel und den Schaden, den er wirken kann.

B

Buff

eng.: beneficial effect. Ein Buff ist eine Fähigkeit oder ein Effekt, der dem Charakter des Spielenden temporär eine Verbesserung gewährt, z.B. erhöhten Schaden oder mehr Leben. Häufig kommt dieser Begriff in RPG- oder MOBA-Spielen vor. Siehe hierzu auch „Debuff“.

Bug

Bugs sind Programmfehler, die unterschiedlich große Auswirkungen auf das Spiel haben. Kleinere Grafikbugs trüben den Spielspaß beispielsweise kaum, wohingegen sogenannte Plotstopper für Gamer*innen sehr nervenaufreibend sein können. Ein Plotstopper ist ein Bug, der den Spielfortschritt verhindert, z.B. ein nicht verschwindender Ladebildschirm.

C

cd

eng.: cooldown. Der Cooldown oder die Abklingzeit beschreibt die Zeit, die eine Fähigkeit oder ein benutzbarer Gegenstand nach der Verwendung braucht, um wieder genutzt werden zu können.

Clan

Ein Clan besteht aus einer Gruppe von Spieler*innen, die regelmäßig gemeinsam spielen und Quests oder Raids absolvieren. Der Zusammenschluss kann im Spiel über einen Clan-Tag ausgedrückt werden, also über ein gemeinsames Kürzel, das mit dem Spieler*innennamen angezeigt wird. Clans stellen oft Bezugsgruppen dar, in denen sich (online) Freundschaften bilden. Die Spieler*innen unterstützen sich gegenseitig, helfen sich bei Problemen und treffen sich auch im realen Leben zu Conventions oder zu Clan-Treffen. Siehe hierzu auch "Gilde".

D

Debuff

eng.: harmful effect. Der Debuff stellt einen negativen Effekt auf den Charakter oder auf einen Gegenstand dar. Das bedeutet, dass der Statuswert verändert wird, indem z.B. Schaden, Lauftempo, Angriffstempo oder Verteidigungswert verringert wird. Ein Debuff kann aber auch die Cooldowns eines Charakters erhöhen und noch viele weitere negative Effekte haben.

DLC

eng.: downloadable content. Zu Deutsch: herunterladbare Inhalte. Diese zusätzlichen Inhalte sind meistens kostenpflichtig und müssen neben dem Basis-Spiel dazu gekauft werden. Sie können Verschiedenes beinhalten: Mal sind es neue Bereiche auf der Karte in einem Open World Spiel, mal neue Waffen und spielbare Karten in einem Shooter, mal neue Charaktere in einem Kampfspiel. Der Kauf läuft meistens über die zum Spiel gehörigen Plattformen ab, z.B. Steam, Playstation Network oder Xbox Live.

E

Engine

eng.: der Motor, Antrieb. Die Engine ist die Software, auf deren Basis das Spiel programmiert wird. Es gibt verschiedene Engines auf dem Markt, eine sehr bekannte ist die "Unreal-Engine" aus dem Hause Epic Games. Diese ist wegen ihrer Vielfältigkeit und Anpassungsfähigkeit an verschiedene Systeme sehr beliebt.

eSport

Der Begriff definiert grundsätzlich elektronischen Sport, was wiederum das Spielen von Games im Rahmen eines sportlichen Wettkampfes beschreibt. An sich kann jedes digitale Spiel als eSport betrieben werden, solange feste Regeln dazu existieren. In der Praxis werden meist nur Multiplayer Spiele als eSport praktiziert, z.B. *Counter-Strike*, *Call of Duty*, *League of Legends*, *Dota*, *Starcraft* oder auch *FIFA*. Der eSport ähnelt dabei anerkannten Sportarten bspw. darin, dass die Spieler*innen von Teams und Sponsoren verpflichtet werden, dass es regionale, landesweite und internationale Wettkämpfe gibt, die professionell kommentiert und analysiert werden, und dass die Spieler*innen genauso trainieren und sich vorbereiten müssen wie andere Sportler*innen auch. In Deutschland ist der eSport bisher noch nicht als offizieller Sport anerkannt.

F

flamen

Kommt vom englischen Begriff "flame" = Flamme. In Spielen wird der Ausdruck als Synonym für "beleidigen" verwendet. Wenn also jemand "flamet", dann beleidigt er über einen längeren Zeitraum hinweg andere Spieler*innen. Diese Art der Beleidigung ist in den meisten Online-Spiel-Communitys nicht erwünscht, weshalb die Entwickler*innen entsprechende Meldesysteme eingerichtet haben. Über sogenannte "reports" können Spieler*innen mit solchem Verhalten gemeldet und bei wiederholten Meldungen auch dafür bestraft werden, z.B. mit zeitlich begrenzten oder dauerhaften Spielverboten.

ftw

eng.: for the win. "Für den Sieg" wird von (meist siegessicheren) Spieler*innen als Ausdruck der Zuversicht oder Anerkennung verwendet, z.B. "Todesritter ftw".

G

Gilde

Der Begriff Gilde beschreibt eine Clan-ähnliche Gemeinschaft von Spieler*innen. Er wird häufig im Kontext von MMORPGs verwendet, z.B. bei *World of Warcraft*. Wie bei realen Clans und vergleichbaren Zusammenschlüssen bestehen auch innerhalb einer Gilde bestimmte Strukturen, z.B. in Form eines Gildenoberhaupts, einfachen Mitgliedern, etc. Diese Hierarchien erinnern an die von jugendlichen Cliques, aber auch an Strukturen aus der Politik und Gesellschaft.

Glitch

Ein Glitch ist eine besondere, meist visuelle Art des Bugs in einem Spiel, bei dem Gegenstände oder Personen nicht richtig angezeigt werden. Glitches können manchmal dafür genutzt werden, um im Spiel schneller voranzukommen, z.B. wenn man wegen eines Glitches eine Wand durchquert, die zum Ende des Levels führt.

Grind

eng.: to grind = schleifen, mahlen. Der Grind beschreibt das ständige und wiederholte Durchlaufen eines Levels, eines Gebiets oder einer Instanz, um zum einen Erfahrungspunkte und zum anderen Gegenstände und Ausrüstung zu generieren. Spieleentwickler*innen nutzen diese Spielmechanik, um ihre Spieler*innen lange an das Spiel zu binden. Das Grinden wird auch dafür verwendet, sich auf große und schwierige Endgegner vorzubereiten oder schnell in ein neues Gebiet vordringen zu können, für das ein höheres Level benötigt wird.

H

Hack and Slay

Dieser Begriff kommt aus dem Rollenspielgenre und beschreibt das schnelle und meist unkomplizierte Beiseitigen von übermäßig vielen Gegner*innen, oft Monstern. Beispielhafte Spiele sind *Diablo* oder *Hyrule Warriors*.

HP

eng.: hit points; health points. HP sind die Lebenspunkte, die Charaktere und Gegner*innen im Spiel haben. Wenn die HP auf 0 sinken, ist das Spiel in den meisten Fällen zu Ende und man startet vom letzten Speicherpunkt im Spiel. Ausnahmen bilden Spiele mit "Permadeath", dann muss das Spiel von Anfang an gespielt werden, da der Charakter nicht respawnnt. Siehe hierzu "spawn/respawn".

I

Immersion

Grundsätzlich ist mit Immersion das Gefühl des Hineingezogenwerden von Rezipierenden in eine fiktive oder virtuelle Welt gemeint. Immersion bewirkt das Empfinden, selbst Teil dieser fremden Welt zu sein und sozusagen in den (virtuellen) Raum transportiert zu werden. Es findet eine Verschmelzung mit der Spielwelt statt.

K

KD(A)

Kill - Death - Assist: Diese Statistik zeigt an, wie viele Gegner*innen man schon erledigt hat, wie oft man selbst gestorben ist und wie oft man schon an einem Kill beteiligt gewesen ist. Insbesondere bei Shootern ist diese Statistik sehr wichtig, da sie u.a. das Können (= Skill) des Spielenden beschreibt.

killstreak

Ein Begriff, der meistens in Shootern oder auch bei MOBAs verwendet wird. Spieler*innen erhalten eine killstreak, wenn sie mehrere Gegner*innen hintereinander beseitigen, ohne selbst besiegt zu werden.

L

Loot

Der Loot ist die Beute, die Spieler*innen nach der Vernichtung von Gegner*innen im Spiel erhalten. Der Begriff wird meistens in Adventure- und Rollenspielen benutzt. In der Community wird das Verb "looten" oft als Synonym für "plündern" verwendet.

M

Micromanagement

Dieser Begriff hängt mit Strategiespielen zusammen. Ein gutes Micromanagement zeichnet sich dadurch aus, dass Spieler*innen selbst in hektischen Situationen einen kühlen Kopf bewahren und immer die Kontrolle über die eigenen Einheiten behalten. Sehr fähige Strategiespieler*innen können so selbst die aussichtslosesten Schlachten gewinnen. Hierbei dreht sich alles um die Positionierung und ein geschicktes Einheitenmanagement. Dieser Skill wird in Spielen wie z.B. *Starcraft*, *Civilization* oder *Europa Universalis* gebraucht.

Minions

Im Deutschen werden Minions auch oft als "Vasallen" bezeichnet. Minions sind computergesteuerte Mitkämpfer*innen und werden dementsprechend als Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) eingestuft. Der Begriff Minion kommt vor allem aus dem MOBA-Bereich. In *League of Legends* müssen z.B. die Minions der Gegner*innen getötet werden, um Erfahrungspunkte und Gold zu erhalten.

Mod

eng.: modification. Ein Mod ist eine Modifikation, eine Erweiterung oder eine Verbesserung für ein Spiel, die den Inhalt sowohl visuell als auch strukturell verändern kann. Durch Mods erweitert man das Hauptspiel um mehr oder weniger nützliche Features. Sie sind meist kostenlos erhältlich und werden von Hobbyprogrammierer*innen entworfen. Ein berühmtes Beispiel für ein stark "modbares" Spiel ist z.B. *The Elder Scrolls*, doch auch *Counter-Strike* ist insofern erwähnenswert, da die Geschichte des Spiels als Mod von *Half-Life* angefangen hat.

N

Newbie / Noob

Wer als Newbie oder Noob bezeichnet bzw. beleidigt wird, fängt oft gerade erst mit dem Spielen an und hat entsprechend wenig Ahnung von Gaming. Grundsätzlich wird Noob auch als Schimpfwort für Spieler*innen verwendet, die im Spiel einen Fehler begangen haben.

NPC

eng.: non player character. Nicht-Spieler-Charaktere sind vom Computer gesteuerte Figuren, die sich selbstständig in der Spielwelt bewegen. Sie fungieren oft als "Questgeber*innen", können aber auch andere Funktionen einnehmen. In RPGs werden Spieler*innen bspw. häufig von NPCs beraten oder begleitet, wenn sie Gegenstände kaufen/verkaufen oder Hintergründe über die Spielwelt erfahren wollen. In manchen Spielen können NPCs als Mitstreiter*innen rekrutiert werden.

P

Patch

Patches sind kleine Programme, die Fehler im Spiel ausbügeln, neue Features hinzufügen oder Balances integrieren können. Gerade in Online-Multiplayer-Spielen ist Letzteres wichtig, denn durch Balancing, also das Ausbalancieren des Spielsystems (Werte von Charakteren, Gegenständen, etc.), versuchen die Spielerentwickler*innen, das Spiel fair, spannend und Spaß zu halten.

Q

Quest

Eine Quest ist ein Auftrag bzw. eine Aufgabe im Spiel, die Spieler*innen lösen müssen, um eine Belohnung zu erhalten. Meistens handelt es sich dabei Erfahrungspunkte oder praktische Gegenstände, manchmal wächst dadurch aber auch die Sympathie von einzelnen Charakteren. Quests sind in vielen Spielen in zwei Kategorien aufgeteilt: Es gibt Hauptquests (= Main Quests) und Nebenquests (= Side Quests). Die Hauptquests bringen die Spieler*innen im Spielfluss voran. Nebenquests sind für das Beenden des Spiels nicht unbedingt notwendig, können aber je nach Belohnung hilfreich sein.

R

Raid

Ein Raid stellt einen Zusammenschluss von Spieler*innen dar, die gemeinsam eine größere Aufgabe erledigen wollen. Besonders in RPGs wird oft "geraidet", um den Endboss zu besiegen.

ranked / ranken

"ranked" bedeutet "nach Rang geordnet". In vielen Online-PvP-Spielen (Spieler*in gegen Spieler*in) werden die Spieler*innen nach einem Ranglistensystem sortiert. Dieses System stellt zum einen eine Bestenliste dar, ermittelt zum anderen jedoch auch, gegen welche Gegner*in man als nächstes antritt. Ranglistenspiele sind mit bestimmten Konsequenzen verbunden: Wenn man gewinnt, steigt der Rang, und wenn man verliert, fällt er. Der Rang trifft gewissermaßen eine Aussage über das Können (= Skill) im Spiel. Ein hoher Rang im Spiel stellt somit ein wichtiges Zeichen von Prestige dar, über das sich Spieler*innen miteinander vergleichen können.

S

Sandbox

Ein "Sandbox"-Spiel ist von einer offenen Spielwelt (= Open World) geprägt, in welcher Spieler*innen so gut wie alles tun können, was sie möchten, zumindest im Rahmen der Spielmöglichkeiten. In solchen Spielen ist es kein Muss, eine Hauptaufgabe abzuschließen. Beispiele hierfür sind *Grand Theft Auto* oder auch *Minecraft*.

spawn / respawn

Wenn ein Charakter oder ein Objekt im virtuellen Raum bzw. im Spiel erscheint, dann nennt man das "Spawn". Wenn man im Spiel getötet wird und wieder am letzten Speicherpunkt erscheint, dann nennt man das "Respawn".

stealth

"Stealth"-Spiele sind Spiele, in denen das Schleichen und unentdeckt-Bleiben eine sehr wichtige Rolle spielen. Oft ist das in Abenteuerspielen der Fall. Hier haben die Spieler*innen die Möglichkeit, zwischen einer leisen und "stealthigen" Spielweise oder einer lauten und auffälligen Spielweise zu wählen.

T

Tank

Als ein Tank wird ein Spielcharakter bezeichnet, der in Spielen die Aufgabe hat, den Schaden und die Aufmerksamkeit der Gegner*innen auf sich zu ziehen, damit seine Gruppe wiederum Schaden wirken kann, ohne selbst Schaden einstecken zu müssen. Wichtig für einen Tank sind viele Lebenspunkte und hohe Verteidigungswerte, z.B. über eine Rüstung.

V

VR

eng.: virtual reality = virtuelle Realität. Bei VR-Spielen wird die reale Wahrnehmung mit der einer virtuellen Realität ersetzt. Visuelle und auditive Reize werden meist über eine sogenannte VR-Brille an den*die Spieler*in vermittelt. Das Besondere an der Darstellung durch eine VR-Brille ist, dass sich unser Sichtfeld verhält wie im realen Leben, d.h., wenn wir unseren Kopf nach links und rechts drehen, dann dreht sich auch das Blickfeld im Spiel mit. Durch diese Art der Spielweise wird die Immersion von Computerspielen verstärkt.

W

Walkthrough

Ein Walkthrough ist eine Komplettlösung für ein Spiel. Dabei zeigt ein*e Spieler*in z.B. in einem Video auf YouTube, wie das Spiel von vorne bis hinten durchgespielt wird.

X

XP

eng.: experience points, auch Exp. abgekürzt. Das ist die Abkürzung für die Erfahrungspunkte, die Spieler*innen durch das Abschließen von Quests im Verlauf des Spiels sammeln.

<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/>

<https://blog.de.playstation.com/2018/02/12/das-gamer-abc-ausgabe-1-begriffe-aus-der-gaming-welt-erklrt/>

<https://www.esports.com/de/diese-gaming-abkuerzungen-solltet-ihr-kennen-148891>

<https://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Die-Insider-Begriffe-der-Spielewelt-Abkuerzungen-und-Fachchinesisch-verstaendlich-erklaert-Grosses-Update-815986/>

<https://sportbild.bild.de/fifa/2018/e-sport/begriffe-abkuerzungen-erklaerungen-abc-56979728.sport.html>

Impressum

Autorschaft

Eva Hilger

Johannes Plobner

Helena Stalmach

Quellen des Titelbildes

Die Bilder stammen aus Press Kits der entsprechenden Games und wurden nicht verändert.

Life is Strange (2015). Developer: Dontnod Entertainment.

Fortnite (2017). Developer: Epic Games, People Can Fly.

Assassin's Creed Unity (2014). Developer: Ubisoft Montreal.

Super Smash Bros. Ultimate (2018). Developer: Bandai Namco, Sora Ltd.

Pokémon Sword (2019). Developer: Game Freak.

The Witcher 3: Wild Hunt (2015). Developer: CD Projekt RED.

Call of Duty: Modern Warfare (2019). Developer: Infinity Ward.

FIFA 2021: Champions Edition (2020). Developer: EA Sports.

Rocket League (2015). Developer: Psyonix.

Age of Empires II: Definitive Edition (2019). Developer: Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch.

Minecraft (2009). Developer: Mojang Studios.

League of Legends (2009). Developer: Riot Games.

Erfurt, Juli 2021

Lizenz CC BY-SA 4.0

Das Booklet entstand im Rahmen eines Seminars des M.A.-Studiengangs Kinder- und Jugendmedien an der Universität Erfurt im Sommersemester 2021. Bei Rückfragen oder Anmerkungen erreichen Sie die Autor*innen unter der Mail-Adresse: playground.gaming.giu@gmail.com