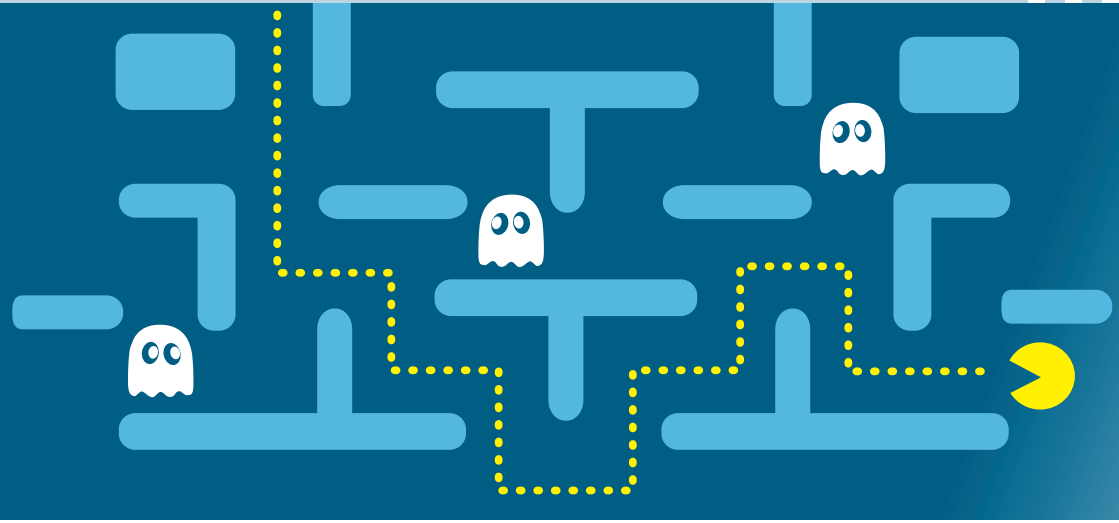
Leitfaden für Lehrkräfte

Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen



bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

Impressum

Herausgeberin
Bundeszentrale für politische Bildung
Verantwortlich: Arne Busse (arne.busse@bpb.de)
Adenauerallee 86
53113 Bonn
Tel: +49(0)228-99515-0
Fax: +49(0)228-99515-498
info@bpb.de
www.bpb.de

Redaktion i.A. der bpb
outermedia GmbH
Zionskirchstr. 73
10119 Berlin
Tel: +49(0)30-443509-40
Fax: +49(0)30-443509-49
angenehm@outermedia.de
www.outermedia.de

Gestaltung
outermedia GmbH

Inhalt

Vorwort von Thomas Krüger 4

Teil 1: Computerspiele 6

Damals & heute 6
Genres 8
Faszination & Erlebnis 9

Teil 2: Jugendmedienschutz 10

Instanzen 10
Die Arbeit der USK 11
Alterskennzeichen 12
Online- & Browserspiele 13

Teil 3: Pädagogische Praxis 14

Einführung 14
Grundlagen-Workshop 15
Projektbeispiele 16
Unterrichtseinheiten 17

Teil 4: Weiterführende Informationen 18

Empfehlenswerte Internetangebote 18
Glossar 20

Vorwort von Thomas Krüger

Liebe Leserin, lieber Leser,

Computerspiele sind Teil unserer Alltagskultur und für viele Menschen ein wichtiger Bestandteil ihrer Freizeitbeschäftigung. Insbesondere junge Menschen bewegen sich mit großer Selbstverständlichkeit in den virtuellen Spielewelten. Im Jahr 2009 gaben vier Fünftel der Jugendlichen in Deutschland an, zumindest gelegentlich am Computer zu spielen. Was vor Jahrzehnten noch eine Randerscheinung war, ist mittlerweile in viele Bereiche der Gesellschaft vorgedrungen. Auch die Branchenumsätze der vergangenen Jahre lassen darauf schließen, dass sich Computerspiele neben Kino und Fernsehen als Unterhaltungsangebot etabliert haben.

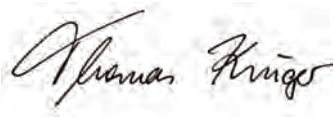
Durch die große Beliebtheit des Mediums bei Kindern und Jugendlichen werden Computerspiele zu einem wichtigen pädagogischen Thema und relevant für Schule und Unterricht. Lehrkräfte befinden sich häufig in einer ungünstigen Ausgangslage, da sie aktuelle Spiele selbst nicht ausreichend kennen und entsprechend Schwierigkeiten haben, deren Inhalte zu bewerten.

Geringe Kenntnisse über Computerspiele können zu Verunsicherung führen, die durch eine häufig sehr emotional geführte öffentliche Debatte noch erhöht wird. Das Ziel der Bundeszentrale für politische Bildung ist, Orientierungswissen zu vermitteln und durch vorurteilsfreie Aufklärung das Verständnis für das Thema zu verbessern.

Einen ersten, komprimierten Einblick in die Welt der Computerspiele bietet Ihnen die vorliegende Broschüre. Sie erhalten einen historischen Abriss, lernen die Bezeichnung wichtiger Genres und bekommen einen Eindruck davon, was an Computerspielen fasziniert. Die gesetzlichen Regelungen zum Jugendmedienschutz werden Ihnen auf wenigen Seiten erläutert. Das Glossar hilft Ihnen, wichtige „Gamer-spezifische" Begriffe zu verstehen. Nehmen Sie diese Broschüre zum Anlass, sich eingehender mit Computerspielen auseinander zu setzen. Mit unserem Angebot spielbar.de möchten wir Sie darüber hinaus ermutigen und befähigen, sich ein eigenes Bild von virtuellen Spielewelten zu machen. Dort finden Sie weitere Informationen, auch zu aktuellen Entwicklungen. Die Redaktion nimmt Computerspiele regelmäßig aus medienpädagogischer Sicht unter die Lupe und veröffentlicht die Ergebnisse auf der Webseite.

Nutzen Sie außerdem die Gelegenheit, Spiele selbst zu testen, mit den eigenen Kindern, bei Bekannten oder in pädagogischen Workshops. Denn nur wer weiß, worüber er redet, kann an der Diskussion um Computerspiele glaubwürdig teilnehmen.

Bonn, im Mai 2010



Präsident der Bundeszentrale
für politische Bildung

Damals & heute

Im Laufe der 80er Jahre erlebten sowohl Spielkonsolen als auch Spielmöglichkeiten für Heim- oder Personal Computer (z.B. Atari ST, Commodore Amiga oder PC) unabhängig voneinander einen Aufstieg. Video- und Computerspiele für den Heimgebrauch gewannen gegenüber den Angeboten in Spielhallen zunehmend an Bedeutung.

Viele der heute geläufigen Spielgenres differenzierten sich in dieser Phase aus. Wichtige Meilensteine waren Konsolenspiele wie ***Super Mario Bros.*** (1985) oder ***The Legend of Zelda*** (1986), von denen bis heute unzählige Fortsetzungen produziert werden.

Super Mario Bros.
The Legend of Zelda

Die technischen Anfänge der Computerspiele lassen sich bis in die 50er Jahre zurückverfolgen. Aber erst in den 70er Jahren waren die ersten Spiele auch kommerziell erfolgreich. Verbreitung fanden sie zunächst auf Arcade-Automaten in Spielhallen. Zu den berühmtesten Titeln zählten ***Space Invaders*** (1978) und ***Pac-Man*** (1980), die auch heute noch als Browserspiele verfügbar sind. Aber auch für den heimischen Fernseher gab es Angebote: So wurde das Tischtennis-ähnliche ***Pong*** (1972) zum großen Erfolg.

Space Invaders | Pac-Man | Pong

1970 **1980**

Ende der 80er Jahre folgte der Durchbruch der tragbaren Spielkonsolen. Weltbekannt wurde der Game Boy, an dessen Ruhm das beliebte Spiel ***Tetris*** (erstmals 1985) großen Anteil hatte. Die tragbaren Spielkonsolen wurden in den 90er Jahren ständig weiterentwickelt und technisch hochwertiger.

Wegweisende Spieletitel in den 90er Jahren waren ***Civilization*** (1991), ***Doom*** (1993), ***Tomb Raider*** (1996), ***Ultima Online*** (1997) und ***Counter-Strike*** (1999).Ende des Jahrzehnts ließen netzwerkfähige Spiele erstmals eine größere Anzahl von Mitspielenden zu.

Civilization | Doom | Tomb Raider | Ultima Online | Counter-Strike

Zunehmend vielfältiger gestaltet sich außerdem die Spielsteuerung. Neben klassischen Eingabegeräten wie Maus, Tastatur und Gamepads ermöglichen Kameras, Mikrofone, Touchpads und kabellose Controller neue Formen wie Bewegungsspiele.

Seit der Jahrtausendwende weitete sich die Popularität von Computerspielen als Unterhaltungsmedien auf die ganze Gesellschaft aus. Computerspiele wurden zu einem Massenphänomen, das seitdem unter kulturellen und ökonomischen Gesichtspunkten diskutiert wird.
Die derzeitigen Trends gehen in Richtung mobiles Spielen auf Handheld-Konsolen oder dem Mobiltelefon sowie in Richtung gemeinsames (auch gegeneinander) Spielen via Internetverbindungen. Richtungsweisende Titel nach 2000 waren ***Die Sims*** (2000), ***Grand Theft Auto: Vice City*** (2002), ***EyeToy: Play*** (2003) sowie ***World of Warcraft*** (2004).

Die Sims | Grand Theft Auto | World of Warcraft

1990 **2000** **2010**

Genres

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

Denk- & Geschicklichkeitsspiele

Zur Lösung sind vor allem Kombinationsgabe und Konzentrationsfähigkeit gefordert. Außerdem wird nicht selten Ausdauer und Frustrationstoleranz verlangt.

Actionspiele

Gefragt ist in erster Linie Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit. Zum Genre zählen beispielsweise Jump 'n' Runs oder Kampfspiele wie Ego-Shooter.

Strategiespiele & Simulationen

Kennzeichnend für Strategiespiele sind langfristig angelegte und komplexe Herausforderungen. Charakteristisch für Simulationen ist ihr hoher Realitätsanspruch.

Adventures & Rollenspiele

Bei Adventures wird die Handlung durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben bestimmt. Bei Rollenspielen steht die Weiterentwicklung des Spielcharakters im Vordergrund.

Sport- & Rennspiele

Kaum eine Sportart ist nicht vertreten. Der Wettbewerbscharakter ist typisch. Unterschiede zwischen den Spielen ergeben sich in puncto Realitätsanspruch.

Faszination & Erlebnis

Computerspiele faszinieren. Jung und Alt werden in den Bann gezogen. Aber worin besteht die besondere Anziehungskraft von Computerspiele? Hier einige Antworten.

Das interaktive Erlebnis

Computerspiele faszinieren durch direkte Einwirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten. Im Gegensatz zum einfachen Sehen von Kinofilmen wird beim Spielen das Geschehen aktiv beeinflusst.

Das Erfolgs-Erlebnis

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

Das Flow-Erlebnis

In Anlehnung an Mihály Csikszentmihályi bezeichnet das Flow-Erlebnis eine Art Tätigkeits- und Schaffensrausch, dem sich die Spielenden am Computer hingeben. Sie werden dabei durch Aufgaben herausgefordert, aber nicht überfordert.

Das soziale Erlebnis

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

Instanzen

Der Jugendmedienschutz im Bereich der Computer- und Konsolenspiele folgt dem Prinzip der regulierten Selbstregulierung. Damit ist gemeint, dass der Staat zur Erreichung seiner Regulierungsziele zwar die rechtlichen Rahmenbedingungen schafft, diese dann aber von den Anbietern von Computer- und Konsolenspielen selbst umgesetzt werden.

Dieses Prinzip ist im Jugendschutzgesetz (JuSchG) verankert und wird für alle Spiele angewendet, die auf einem Trägermedium (z.B. einer CD-ROM oder DVD) veröffentlicht werden. Zuständig für das Prüfen der Spiele ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Eine Altersbeschränkung wird dann auferlegt, wenn Programme als entwicklungsbeeinträchtigend für Kinder und Jugendliche eingestuft werden. Inhalte, die als jugendgefährdend einzustufen sind, werden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert und unterliegen dann weitreichenden Vertriebsbeschränkungen.

Schwer jugendgefährdende Trägermedien, die z.B. gegen strafrechtliche Bestimmungen wie das Verbot der Volksverhetzung oder Gewaltverherrlichung verstoßen, unterliegen diesen Vertriebsbeschränkungen sogar ohne vorherige Indizierung.

Andere Regelungen gelten für so genannte Telemedien. Zu diesen zählen im Bereich der Games beispielsweise über das Internet verfügbare Browserspiele oder Downloads. Für Angebote dieser Art erfolgt keine gesetzliche Alterskennzeichnung, eine Indizierung von Internetangeboten ist jedoch möglich. Zentrale Aufsichtsstelle für Telemedien in Deutschland ist die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM).

Die Arbeit der USK

Die USK nimmt in Deutschland die gesetzliche Alterskennzeichnung von Computer- und Konsolenspielen vor. Eine Freigabe erfolgt entweder ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren, oder die Spiele erhalten keine Jugendfreigabe. Die Alterskennzeichen geben eine Mindestanforderung aus Sicht des Jugendschutzes wieder. Sie sagen darüber hinaus aber nichts über die Qualität des Inhalts und die pädagogische Eignung der Computerspiele aus.

Im Prüfverfahren der USK beschäftigen sich zunächst Spieletester mit den eingereichten Spielen, bevor die Titel einem Prüfgremium vorgelegt werden. Dessen Gutachterinnen und Gutachter sprechen eine Empfehlung für eine Altersfreigabe aus oder verweigern die Kennzeichnung eines Produkts. Letztendlich erteilt wird eine Altersfreigabe vom ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK.

Statistisch gesehen wird nur ein Bruchteil der bei der USK eingereichten Programme nicht für Kinder und Jugendliche freigegeben. Von den etwa 2960 Spielen, die die USK im Jahr 2008 geprüft hat, erhielten 63 Prozent eine Freigabe entweder ohne Altersbeschränkung oder ab sechs Jahren.

Alterskennzeichen

Die Kennzeichen finden sich auf der Verpackung und auf dem Datenträger und sind in Deutschland rechtlich verbindlich. Auch seriöse Online-Shops weisen auf ihren Internetseiten auf die Altersfreigabe hin. Einige Programme tragen die Kennzeichnung INFO oder LEHR, wodurch sie automatisch ohne Altersbeschränkung freigegeben sind. Trägt ein Spiel gar keine Kennzeichnung, handelt es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um ein indiziertes Medium.

Folgende fünf Alterskennzeichen werden von der USK vergeben (Quelle: www.usk.de)

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß §14 JuSchG

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß gemäß §14 JuSchG

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß §14 JuSchG

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß §14 JuSchG

Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG

Online- & Browserspiele

Das Feld der Online- und Browserspiele ist weit gefächert. Zu unterscheiden sind erstens Spiele, die die Installation einer Spielsoftware voraussetzen, und zweitens Spiele, die direkt über einen Internetbrowser verfügbar sind (Browserspiele).

Wird vorab eine Software von einem Trägermedium installiert, so ist diese durch die USK gekennzeichnet und für eine bestimmte Alterszielgruppe grundsätzlich freigegeben. Bei einer Vorabprüfung nicht berücksichtigt werden können allerdings nachträgliche Online-Modifikationen eines Spiels oder die Diskussionsinhalte von Online-Funktionalitäten wie Kommunikationsforen.

Für Browserspiele, die keine Software auf einem Trägermedium voraussetzen, erfolgt keine gesetzliche Alterskennzeichnung. Ebenso ist der Download von Spielsoftware oder Software-Patches über das Internet nicht an Altersfreigaben gebunden. Für unklare gesetzliche Regelungen sorgt hierbei die schwierige Abgrenzung zwischen Trägermedien (CDs und DVDs) und Telemedien (Internetangebote). Außerdem entziehen sich viele einschlägige Internetangebote dem direkten Einfluss der deutschen Rechtsprechung, da sie ihren Sitz im Ausland haben.

Einführung

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

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

Voraussetzung jeder pädagogischen Nutzung von Computerspielen ist die aktive Auseinandersetzung der Fachkräfte mit der Thematik. Auf spielbar.de wird das notwendige Instrumentarium an die Hand gegeben, um sich selbstständig eine Meinung zu unterschiedlichster Spielsoftware bilden zu können.

Eine Einbeziehung der Kinder und Jugendlichen ist sinnvoll, denn oftmals sind sie die wahren Spiele-Experten. Wichtig ist, dass Pädagoginnen und Pädagogen nachfragen, Interesse zeigen und nicht aus der Ferne urteilen.

Grundlagen-Workshop

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

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

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

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

Projektbeispiele

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

Mediensuchtprävention in Neu-Isenburg
Modellprojekt „Be Your Gamemaster“

Das Infoc@fé Neu-Isenburg widmet sich mit dem Projekt ***Be your Gamemaster*** der Mediensuchtprävention. Dafür wurde im Herbst 2008 eine „World of Warcraft AG" an einer Schule ins Leben gerufen. Ziel ist es, das Spiel aus verschiedenen Perspektiven zu durchleuchten und die Faszination für die Programme zu hinterfragen. Zudem wurde eine AG geschaffen, die sich mit der Beurteilung von Spielen sowie dem Suchtaspekt dieser Spiele beschäftigt.

Eine ausführlichere Projektbeschreibung finden Sie auf www.spielbar.de.

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

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

Die ausführliche Projektbeschreibung inklusive Arbeitsblätter erhalten Sie auf www.spielbar.de.

Unterrichtseinheiten

Lernmodul Computerspiele für die Schule
JAM! – Jugendliche als Medienforscher

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

Weitere Informationen erhalten Sie unter: www.projekt-jam.de.

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

Die Unterrichtseinheit des Medienpädagogen Jens Wiemken richtet sich an die Klassenstufen 8-10 (3 Schulstunden) sowie 12 (2 Schulstunden). Die Schüler sollen sich zum einen spielerisch (ab Klasse acht) und recherchierend (ab Klasse zwölf) mit dem Thema Wirkung von Gewalt in Computerspielen auseinandersetzen und die Arbeit der Prüfgremien USK und BPjM kennen lernen und problematisieren.

Weitere Informationen finden Sie unter www.verbraucherbildung.de.

Empfehlenswerte Internetangebote

www.bpb.de/computerspiele
Das Dossier führt in die Formen und Geschichte der Computerspiele ein. Es fragt nach ihrer Faszination und Wirkung, beleuchtet mögliche Folgen für Gesellschaft und Bildung und lässt Experten über die Politik der Spiele sprechen.

www.bpb.de/verbotenespiele
Gewalthaltige Computerspiele werden kontrovers diskutiert. Die Online-Debatte ordnet das Dickicht an Standpunkten und Meinungen in sechs Hauptfragen.

www.bundespruefstelle.de
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bietet Hintergrundinformation für den Bereich Medienerziehung.

www.bupp.at
Die österreichische Bundesstelle führt eine Liste mit empfehlenswerten Computerspielen.

www.fh-koeln.de/spielraum
Spielraum, das Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der FH Köln, unterstützt Lehrkräfte beim Umgang mit Computerspielen.

www.pädi.de
Den pädagogischen Interaktiv-Preis erhalten empfehlenswerte Spiel- und Lernprogramme.

www.spielbar.de
Die interaktive Plattform zum Thema Computerspiele der Bundeszentrale für politische Bildung bietet Spielebeurteilungen, Basisinformationen, Hintergründe und Diskussion.

www.spieleratgeber-nrw.de
Der Spieleratgeber des Computerprojekts Köln e.V. stellt pädagogische Beurteilungen, News und Dossiers bereit.

www.usk.de
In der Prüfdatenbank der Unterhaltssoftware Selbstkontrolle kann die Altersfreigabe von Computerspielen abgerufen werden.

www.zum.de/clever
Der Clever ist ein Gütesiegel für Lern-, Kinder- und Spielprogramme der Zentrale für Unterrichtsmedien.

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

Glossar

Add-on
Eine Erweiterungssoftware für ein bereits bestehendes Computerspiel, das neue Spielmöglichkeiten eröffnet, das ursprüngliche Spiel aber nicht grundlegend verändert.

Avatar
Eine grafische Spielfigur, die als Stellvertreter einer echten Person in einem Computerspiel oder einer anderen virtuellen Welt auftritt. Häufig können Avatare individuell gestaltet werden und somit bestimmte charakteristische Züge zum Ausdruck bringen.

Bug
Ein Programm- oder Softwarefehler.

Casual Games
Gelegenheitsspiele unterschiedlichster Art. Sie sind hinsichtlich Technik und Steuerung einfach gehalten und erfordern einen vergleichsweise geringen Zeitaufwand. Sie werden zwischendurch gespielt oder als Gesellschaftsspiele durch eine Gruppe genutzt.

Cheat
Eine kleine, meist nicht vom Hersteller gestellte Zusatzfunktion für ein Computerspiel, die vorgegebene Spielregeln verändert oder außer Kraft setzt. Meist wird den Spielenden dadurch ein Vorteil verschafft.

Clan
Ein Clan ist ein Zusammenschluss von Spielenden zu einer Mannschaft. Grundlage des gemeinsamen Agierens ist der Mehrspieler-Modus von Computerspielen. Clans treten dabei in Wettkämpfen gegeneinander an (Clanwar).

E-Sport
E-Sport (kurz für: elektronischer Sport) bezeichnet Computerspiel-Wettkämpfe auf Grundlage von Computernetzwerken. Beim E-Sport treten einzelne Gamer oder Teams (Clans) gegeneinander an. Neben unzähligen kleineren Turnieren gibt es eine Art Bundesliga und große internationale Meisterschaften .

Edutainment
Das Kunstwort aus education (Bildung) und entertainment (Unterhaltung) steht für Programme, die auf spielerische Weise Lerninhalte vermitteln. Die Verbindung von Bildung mit Unterhaltung soll die Lernmotivation steigern.

Ego-Shooter
Bezeichnung für gewalthaltige Actionspiele, bei denen die Spielenden als bewaffnete Schützen auftreten. Die Darstellung des Spielgeschehens erfolgt in der Ich-Perspektive, durch die Augen der Spielfigur. Bekannte Ego-Shooter sind Doom, Quake und Half-Life bzw. dessen Mod Counter-Strike.

Gamer
Englischsprachige Bezeichnung für einen Computer- oder Konsolenspieler. Über seine wörtliche Bedeutung hinaus, fokussiert der Begriff besonders diejenigen, die häufig und intensiv spielen. Überspitzt ist auch von Hardcore-Gamern die Rede.

Gilde
Eine Gilde ist eine Gruppe von Spielenden in Online-Rollenspielen, so genannten MMORPGs. Die Zugehörigkeit zu einer Gilde ist in manchen Spielsituationen unverzichtbar, da eine anstehende Aufgabe nur gemeinsam bewältigt werden kann. Häufig pflegen die Mitglieder einer Gilde auch außerhalb der virtuellen Spielwelt den sozialen Kontakt untereinander.

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

Immersion
Immersion bezeichnet das Eintauchen in eine künstliche, virtuelle Welt. Die Spielenden neigen in diesem Moment dazu, die reale, physische Welt um sich herum vorübergehend zu vergessen. Dagegen wird die künstliche Welt als realistisch empfunden.

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

Level
Bezeichnung für einen einzelnen Spielabschnitt. Ein Computerspiel besteht für gewöhnlich aus mehreren Levels, die aufeinander aufbauen und deren Schwierigkeit sich steigert.

Map
Bezeichnung für die Darstellung der Spielumgebung in Form einer Karte. Häufig ist mit dem Begriff auch die gesamte (dreidimensionale) Spielumgebung gemeint.

MMORPG
(= Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) Ein über das Internet verfügbares Rollenspiel, bei dem tausende Spielende eine sich verändernde Online-Spielwelt nutzen. Bekanntestes Beispiel ist World of Warcraft. Typisch ist die Organisation der Spielenden in Gilden, innerhalb derer die Spielaufgaben gemeinsam gelöst werden.

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

Newbie / Noob
Ein Newbie ist im Computerspiele-Jargon ein Anfänger, der über wenig Skill verfügt. Der Begriff ist gelegentlich abwertend gemeint. Im Bereich der Online-Spiele werden Neulinge außerdem mit der Bezeichnung Noob versehen.

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

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

Tutorial

E in Einführungsprogramm, das nach dem Prinzip „Learning by Doing“ spielerisch die Steuerung und Handhabung eines Computerspiels erklärt.

Quest

Eine Aufgabe innerhalb eines Computerspiels, die gelöst werden muss, um die Spielgeschichte voranzutreiben (z.B. das Lösen eines Rätsels). Quests werden entweder von einzelnen Spielenden oder einer Gruppe (Gilde) gelöst.

Informieren
Beurteilen
Diskutieren

spielbar.de ist die interaktive Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele.

spielbar.de informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen.

spielbar.de fördert den Austausch zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden.

spielbar.de hilft Eltern und pädagogisch Verantwortlichen beim Einstieg in das Thema und stellt Tipps und Materialien für Alltag und pädagogische Praxis bereit.

Die bpb freut sich über Ihre Fragen, Anregungen und Hinweise:
spielbar@outermedia.de

Abonnieren Sie den Newsletter von spielbar.de unter
www.bpb.de/newsletter