

Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer? – Computerspiele in der Diskussion

Pit Kapetanovic, Leutkirch



Bild: Capcom. Bild aus dem Spiel „Resident Evil 5“.

derne Helden? – Computerspiele unter Beschuss.

Klasse: 8

Dauer: 12 Stunden

Arbeitsbereich: Problemfelder der Moral / Medienethik

Welcher Reiz geht von Computerspielen aus? Welche Rollen werden hier eingeübt und verstärkt? Was sind die gesellschaftlichen Konsequenzen?

Mehr als je zuvor sind Computerspiele in der Diskussion. Sie gelten als verantwortlich für die soziale Isolierung Jugendlicher und tragische Akte von Jugendgewalt. Ihr Suchtpotenzial wird ausführlich erforscht, die vorliegenden Zahlen sind erschreckend.

Diese Remo erörtert das Problem „virtueller Identitäten“ von Jugendlichen im Internet und in Computerspielen. Die Lernenden reflektieren ihr eigenes Spielverhalten. Sie erarbeiten die Rollenmuster, die in Computerspielen auftauchen, und überlegen, welcher Zusammenhang zwischen der virtuellen Realität und ihrem Alltag besteht.

M 1 Märklin oder Monster – was geschieht in den Kinderzimmern von heute?

Liebe Märklin-Eisenbahn¹,

dass es dich nicht mehr geben soll, trifft mich tief. Es ist, als hätte ich einen Spielkameraden aus Kindertagen verloren.

Dein Tod hat Ursachen: Kinderzimmer von heute sind zu Horrorzimmern geworden. Die Kids ballern sich tot, sie schießen auf Monster und werden dabei selbst zu Monstern.

Wie schön hingegen war meine Kindheit mit meiner Märklin-Eisenbahn, mit der ich an Flüssen vorbeifuhr, an kleinen Städten mit Fachwerkhäuschen, an Kühen und Schafen, Fichtenwäldern und Bächen. Was für eine furchtbare Kindheit haben die Kids von heute, die im Internet Aliens plätten. Wenn die Modelleisenbahn geht, dann stirbt eine Generation der Romantiker.

Anmerkung

¹ Märklin: berühmter deutscher Modelleisenbahnhersteller, der 2009 Insolvenz anmelden musste.

Aufgaben (M 1)

1. Stellt die Begriffe gegenüber, die der Autor für die alte und die neue Zeit im Kinderzimmer verwendet. Was fand man früher dort, was macht man dort heute?

Kinderzimmer früher

- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____

Kinderzimmer heute

- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____

2. Erläutere, was er meint, wenn er das Kinderzimmer als „Horrorzimmer“ bezeichnet.

Diskussion: Hat der Autor recht?

Glaubt ihr,
dass alle Erwachsenen
so denken?



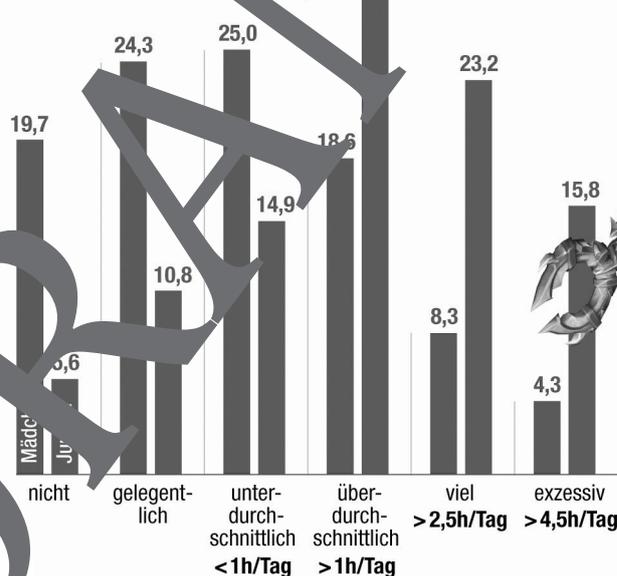
M 2 Im Bann der virtuellen Welt? – Zwei Statistiken

Diese zehn Spiele führen der Studie zufolge besonders häufig zur Abhängigkeit (in Prozent)

	Gefährdete Jungen	Abhängige Jungen
World of Warcraft	11,6	8,5
Guild Wars	5,8	3,8
Warcraft	8,7	3,8
Counterstrike	8,2	4,9
Call of Duty	6,2	4,1
Battlefield	6,5	3,1
Grand Theft Auto	4,5	2,7
Pro Evolution S.	3,5	1,9
FIFA (Fußball)	2,9	1,2
Need for Speed	2,8	1,8

SZ-Graphik: Michael Mainka; Quelle: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen; Foto: oh

Jungen nutzen der Befragung zufolge Computer mehr als Mädchen (in Prozent)



Quelle: http://www.sueddeutsche.de/computer/130/461752/zoom_0_3/

Aufgaben (M 2)

1. Welche der Computerspiele aus dieser Statistik kennst du? Stelle sie kurz deinen Mitschülerinnen und Mitschülern vor.
2. Arbeite heraus, was dir in Bezug auf die beiden Statistiken auffällt.

M 3 Wie oft und was spielen Schüler? – Einen Fragebogen auswerten

1. Bist du männlich? weiblich?

2. Welches ist dein Lieblingscomputerspiel?

3. Welche Arten von Computerspielen spielst du am liebsten?

4. Wie viele Stunden verbringst du wöchentlicher am Computer?

- a) Mit deinem Lieblingsspiel: _____
- b) Insgesamt mit Spielen: _____
- c) Insgesamt (inklusive Internet, etc.): _____

5. Was ist für dich an einem Computerspiel wichtig (bitte ankreuzen)?

- Grafik
- Realitätsnähe
- Hintergrundgeschichte
- Spannung
- Abwechslungsreichtum
- Mehr-Spieler-Modus

6. Mit wem spielst du Computerspiele am häufigsten (bitte ankreuzen)?

- alleine
- mit Geschwistern/Freunden
- in Spielen aus aller Welt im Netz

7. Spielst du

- eher zu viel Computer?
- eher zu wenig (würde gerne mehr spielen)?
- genau richtig?

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

