

Vorüberlegungen

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schülerinnen und Schüler sollen die Mediengattung "Computerspiel" kennenlernen, analysieren und reflektieren.
- Sie sollen dabei gesellschaftliche Aspekte wie die Darstellung von Geschlechterrollen oder von Gewalt reflektieren.
- Sie sollen ihren Konsum kritisch reflektieren und Suchtpotenziale erkennen.
- Sie wenden verschiedene Präsentationstechniken an.
- Sie diskutieren Aspekte des Themas mündlich und schriftlich.
- Sie recherchieren eigenständig Informationen im Internet.

Anmerkungen zum Thema:

Computerspiele nehmen in der Freizeitgestaltung von Jugendlichen eine bedeutende Rolle ein. Auch die **Elterngeneration** der heutigen Schülerinnen und Schüler hat mit hoher Wahrscheinlichkeit eine "Spielbiografie" und erinnert sich positiv an die Spieleklassiker ihrer Jugend. Für den Unterricht eignet sich dieses Thema sehr gut, da es ein positiv besetztes und lebensweltnahes Thema ist, und die Schülerinnen und Schüler gegenüber der Lehrkraft eine Expertenrolle einnehmen können, was die Motivation zusätzlich steigert.

Die Einheit ist so aufgebaut, dass problematische Themen wie Sucht, Gewalt und Sexismus zunächst nicht im Vordergrund stehen. Sie will nicht aus Erwachsenensicht "belehren" – und das Medium zuerst als problematisch präsentieren –, sondern den Schülern die Möglichkeit geben, an positiv besetzten Aspekten des Themas zu arbeiten. Gleichzeitig sollen **kontroverse Aspekte** diskutiert werden.

Entgegen der weitläufigen Meinung sind Computerspiele mittlerweile keine Männerdomäne mehr, sondern von beiden Geschlechtern akzeptiert. Ein Beweis hierfür ist die Tatsache, dass Spielerinnen mittlerweile begonnen haben, ein kritisches Auge auf die in Computerspielen perpetuierten **Rollenbilder** zu werfen.

Literatur und Internet zur Vorbereitung:

Allgemein:

<https://www.medienpass.nrw.de/de/content/computerspiele>

Statistische Informationen zum Spielkonsum (m/w):

<http://usabilitynews.org/video-games-males-prefer-violence-while-females-prefer-social/>

Einsatz von Spielen zur Förderung kognitiver Fähigkeiten bei älteren Menschen:

<http://www.theguardian.com/science/2013/sep/04/brain-training-video-game-old-age>

Interaktive Webseite, die auch als Einführung dienen kann und einige Links zu Aufsätzen bietet (wird in Schritt 2 als Recherchequelle genutzt):

<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/>

Geschichte der Computerspiele (Folien eines Vortrages, gut als Überblick):

<https://www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ws05/tsp/Folien/Michael%20Buechele%20-%20Historie%20von%20Computerspielen%20-%20Folien.pdf>

(Google-Suchbegriff: "Historie von Computerspielen")



Vorüberlegungen

Thema "Computerspielsucht":

<https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/was-ist-computerspielsucht-und-welche-folgen-treten-auf>

Zur den Möglichkeiten der Technik in der Zukunft – virtuelle Themenparks:

<http://www.zeit.de/digital/games/2015-06/virtual-reality-the-void-freizeitpark>

Virtual-Reality-Brillen:

<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/virtual-reality-auf-der-gamescom-uebelkeit-oder-revolution-a-1046738.html>

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: The Genre
2. Schritt: Past, Present and Future
3. Schritt: Sexism in Video Games
4. Schritt: Video Game Addiction: The Case of "World of Warcraft"
5. Schritt: Video Games and Violence: Contradictory Studies

Autor: Ramin Djahazi, Studienrat, M.A., geb. 1976, studierte an der Universität des Saarlandes Amerikanistik, Transkulturelle Anglophone Studien und Betriebswirtschaftslehre. Er unterrichtet Englisch und Ethik an einer Schule in Ludwigshafen.

VORSCHAU

Unterrichtsplanung

1. Schritt: The Genre

Mit einer **Collage bekannter Computerspielfiguren (Texte und Materialien M 1)** wird das Thema eröffnet. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die Figuren und nennen die Spiele, in denen diese vorkommen. In diesem *Unterrichtsgespräch* wird der Gattungsbegriff *Computer Games* bereits fallen, möglicherweise werden auch schon Untergattungen genannt.

Im Anschluss wird der Text *“Computer Games – Popular Genres“ (Texte und Materialien MW 2₍₁₋₄₎)* gelesen. Er ist aufgrund seines deskriptiven Charakters relativ einfach, liefert jedoch das nötige Grundgerüst, um sich der **Gattung** fundiert zu nähern.

Aufgabe 1 ist eine Zuordnungsaufgabe zur Sicherung des **Textverständnisses**.

Aufgabe 2 fordert die Schülerinnen und Schüler dazu auf, sich über ihre **Lieblingsgattungen** auszutauschen und so den *“Reiz“*, der Computerspiele ausmacht, zu beschreiben und zu reflektieren. Das kann sehr gut *mündlich* in *Kleingruppen* erfolgen, mit anschließender Zusammenfassung im *Unterrichtsgespräch*.

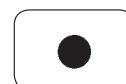
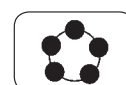
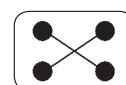
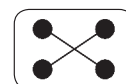
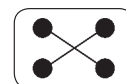
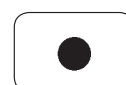
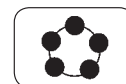
TIPP: Alternativ können die Schülerinnen und Schüler in den *Kleingruppen* Clips mit dem Mobiltelefon aufnehmen, in denen jede(r) vor der Kamera den folgenden Satz vervollständigt: *“I like ... [Gattung] because ...“* oder *“I don't like ... because ...“* Die Clips können dann zu einem **Kurzfilm** zusammengeschnitten werden. Das Schneiden kann als *Hausaufgabe* erfolgen, die Präsentation dieses kleinen Medienprojektes in der Folgestunde.

Darauf folgt **Aufgabe 3**, in der die Schülerinnen und Schüler **Kriterien** dafür erarbeiten, was ein gutes Spiel in ihrer Lieblingsgattung ausmacht. Hier bietet es sich an, Schüler mit gleichen Vorlieben in einer *Gruppe* zusammenarbeiten zu lassen. Die **Ergebnisse** sollten auf *Plakaten* gesichert werden, da diese bei einer Aufgabe in Schritt 2 (Entwerfen eines Spiels) als Bewertungsmaßstab genutzt werden können.

Nachdem die Gütekriterien festgelegt wurden, soll nun in **Aufgabe 4** herausgearbeitet werden, welche **Fähigkeiten** ein Spieler für eine bestimmte Gattung benötigt. Hier können die Schülerinnen und Schüler auch analysieren, welche Fähigkeiten sie für ihre Lieblingsspiele mitbringen müssen.

Als Folgeaufgabe kann nun fundiert diskutiert werden, ob Computerspiele **beim Lernen in der Schule** eingesetzt werden könnten (**Aufgabe 5**). Diese Aufgabe lässt sich *mündlich* durchführen, indem zum Beispiel Pro- und Kontra-Argumente vorbereitet werden und die Schüler dann in einer *Fishbowl* diskutieren. Die Aufgabe eignet sich aber auch sehr gut dazu, die Schüler einen *Comment* schreiben zu lassen.

Aufgabe 6 ist eine **kreative Schreibaufgabe**: Hier sollen die Schülerinnen und Schüler einen Klappentext für ein Spiel schreiben. Im *Unterrichtsgespräch* kann vorab geklärt werden, welche Informationen der Käufer oder die Käuferin von einem *back cover* erwarten (z.B. Spielgattung, Geschichte, Herausforderungen) und wie durch die Textgestaltung ein Kaufwunsch erzeugt werden soll (übertrieben positive Beschreibungen des Spiels, Spannung erzeugend). Konkrete Informationen zu dem Spiel werden



Unterrichtsplanung



TIPP: Falls die Schülerinnen und Schüler Hilfestellung benötigen, kann auch im *Internet* recherchiert werden, zum Beispiel in den Beschreibungen der weiblichen Videospieldarsteller auf Wikipedia:

https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Female_characters_in_video_games.



In **Aufgabe 4** befassen sich die Lerner mit den **Folgen** dieser Rollenbilder. Hier bietet es sich an, die Schülerinnen die weibliche Sicht erarbeiten zu lassen und die Schüler die männliche Sicht.



Aufgabe 5 fordert zu einer **Positionierung** auf: Sollte man die betreffenden Spiele boykottieren? Die Auseinandersetzung mit dieser Frage kann als Schreibaufgabe (*Comment*) oder im Rahmen einer Debatte (in *Gruppen* oder im *Plenum*) erfolgen.



Die abschließende **Aufgabe 6** thematisiert die Twitterkampagne *#womenaretoohardt/animate*. Die Klasse entwirft Twitter-**Botschaften** und stellt diese vor. Die Herausforderung besteht darin, die Vorgabe *“women are too hard to animate...”* mit eigenen Ideen zu einem grammatikalisch vollständigen Satz zu ergänzen.



Lösungsvorschläge zu Aufgabe 1 finden sich auf **Texte und Materialien M 6**⁽⁴⁾.

4. Schritt: Video Game Addiction: The Case of “World of Warcraft”



Dieser Schritt startet ebenfalls mit einem Bildimpuls: Thema sind die **Gefahren des Computerspielkonsums (Texte und Materialien M 7)**. Der Spieler (obere Abbildung) scheint durch die Kabel förmlich an seinen Schreibtisch “gekettet” zu sein, völlig abgeschnitten von der Außenwelt. Man kann die provozierende Frage stellen, ob Spiele wie *World of Warcraft* in Bezug auf Suchtpotenzial und Risiken nicht mit Drogen vergleichbar seien (untere Abbildung).



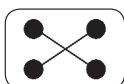
Hier können die Schülerinnen und Schüler im *Unterrichtsgespräch* oder in *Gruppen* eigene Erfahrungen und Beobachtungen austauschen.



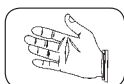
Der folgende Text *“At war with World of Warcraft: an addict tells his story” (Texte und Materialien M 8*⁽¹⁻³⁾) beschreibt den Weg des Universitätsdozenten Ryan van Cleave in die **Computerspielsucht** und zeigt typische Verhaltensweisen, Stufen der Sucht und die sozialen und psychischen Konsequenzen auf. Auch der Weg aus der Sucht wird thematisiert.



In **Aufgabe 1** sollen verschiedene zentrale **Zitate** des Textes in eigenen Worten **erklärt** werden.



Aufgabe 2 fordert die Schülerinnen und Schüler auf, die Perspektive verschiedener im Text erwähnter Akteure einzunehmen und ein **Rollenspiel** vorzubereiten. Hier ist genaue Textkenntnis und Empathie erforderlich, da sich die *Gruppen* einen Zeitpunkt im Leben von Ryan van Cleave aussuchen und sich somit in den Verlauf der Sucht hineinversetzen müssen. Um die Spannung bei der *Präsentation* zu erhöhen, geben die Gruppen nicht bekannt, welchen Zeitpunkt sie darstellen – dies soll die Klasse erraten. Auf diese Weise kann bei der Reflexion eine hohe mündliche Beteiligung der Zuschauer erreicht werden.



Mario and Friends!



(Source: <http://amagico.com/images/img8/classic-video-game-characters-wallpaper-images-6.jpg>)

Assignments:

1. Which of those video game characters do you know?
2. Describe the games in which they are featured.



The History of Video Games – Research Activity



(Source: http://www-tc.pbs.org/kcts/videogamerevolution/_images/common/header.jpg)

Assignments:

1. Go to the following website: <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/history/index.html>
Read the "Interactive Timeline" and answer the questions below:
 - a) What was Computer Space?
 - b) What was the first controversial computer game?
 - c) What was special about the Playstation II?
 - d) How did the American Army use video games?
 - e) When did the American state introduce a rating system for video games?
 - f) What was the most popular simulation game of the 1980s?
 - g) What is the role of Magnavox in the history of video gaming?
 - h) Which platform games were really popular at the beginning of the 1980s?
 - i) Which fighting game was really controversial and for which reason?
 - j) What did the scientist who invented Tennis for Two also help building?
 - k) When did American politicians start to look into video game violence?
 - l) Which racing game created some controversy and why?
2. What is your own personal history of video gaming?
3. Interview your parents about their personal history of video games. Report to the class.
4. Take a look into the future:
 - How will you play video games when you are 25, 45, and 70?
 - How will video games change in the next fifty years?
5. Mediation/Summary: Go to the website of The Gaming Revolution again: <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/inside/how/01.html>
The article explains the different stages of the creation of a video game. Read the texts and prepare a short presentation in German:
"Computerspiele – von der ersten Idee zum fertigen Computerspiel"
6. The video game company Tucan Software wants to develop a new computer game. It asks several teams of creative video game artists to come up with ideas for a new game. The ideas should be presented at the next developer's conference. The conference, which consists of all teams, will then decide which project will be turned into a video game by the company's programmers.
Divide the class into teams of video game artists and create a first idea for a new computer game: aspects could include: characters, the play world, the story of the game, the genre, tasks for the players. Work out a presentation that sells your idea quite well! Don't forget appealing illustrations, e.g. sketches of your main characters, the play world or a storyboard.
The developer's conference – the class – has to decide by vote which game should be turned into a video game.

Female Characters in Video Games



(Source: <http://www.digitalamerica.org/wp-content/uploads/2014/01/Armor-Comic.png>)

Assignments:

1. Describe and interpret the caricature.
2. Put together a list of the male and female video game characters which you know. Discuss the result.

At war with World of Warcraft: an addict tells his story

1 At the height of his addiction Ryan van Cleave had little time for his real life. *World of Warcraft*,
a video game, had crowded out everything: his wife and children, his job as a university English
professor. Before classes, or late at night while his family slept, he would squeeze in time at the
5 computer. He would often eat meals at the computer – microwave burritos, energy drinks, foods
that required only one hand, leaving the other free to work the keyboard and mouse. Living
inside *World of Warcraft* (WoW) seemed preferable to the drudgery of everyday life. Especially
when that life involved fighting with his wife about how much time he spent on the computer.

“Playing WoW makes me feel godlike,” Van Cleave wrote. “I have ultimate control and can do
what I want with few real repercussions. The real world makes me feel impotent ... a computer
10 malfunction, a sobbing child, a suddenly dead cellphone battery – the littlest hitch in daily living
feels profoundly disempowering.”

Despite thoughts like this, he did not think he had a problem IRL – gamer-speak for in real life.
But he did, and the reckoning was coming.

15 WoW entered Van Cleave’s life seven years ago. He had landed his dream job, a contract posi-
tion at Clemson University in South Carolina. His wife, Victoria, was pregnant. Soon, Van Cleave
ended up playing WoW for an entire weekend, stealing away to the computer while his family
were sleeping or while his parents, who were visiting, played with his baby daughter. Victoria
used one word to describe her feelings: “disgusted”. She felt abandoned. “I couldn’t believe
that someone could choose a virtual family over a real one,” she said.

20 Three years into his job, Van Cleave’s life began to fall apart. His wife was pregnant again. Then
he began to feel that others in the faculty disliked him and wanted him gone. But he did not try
to repair the rifts.

For millions who play, the lure of games like WoW is hard to resist. Players create an “avatar,” or
online character, who operates within a startlingly detailed storyline and graphic world. Playing
25 makes the gamer feel like the star of a sci-fi movie. Characters form teams and go on quests to
find items, conquer lands or achieve new levels. “People play those games often in a desire to
meet their social needs,” said Hilarie Cash, a Washington state therapist who runs a six-bed in-
patient programme for internet and video game addicts. “There’s a sense of friendship and
self-esteem you develop with your team-mates, you can compete and be co-operative. It really
30 feels as though it meets your social needs.” Unlike other games, WoW doesn’t end. It goes on
and on, with characters roaming through different realms and meeting new people along the
way.

When Van Cleave reached the apex of one world, there were always other characters to create
and more loot to amass. Meanwhile, the game’s makers offered expansions every year, which
35 meant new worlds to explore, new levels to achieve. “There was always something better and
cooler,” he said. “You can never have enough in-game money, enough armour, enough support.
You’ve got to keep up with the virtual Joneses.”

Yet not everyone agrees that the games are addictive. The American Psychiatric Association (APA)
will not be listing video game addiction as a mental disorder in the 2012 edition of the Diagnostic
40 and Statistical Manual of Mental Disorders. However, the APA said there is a possibility a group

Texte und Materialien – M 8₍₂₎

of reward-seeking behavioural disorders including video game and internet addiction will be included in an appendix to “encourage further study”.

The maker of WoW, Blizzard Entertainment, declined to comment.

45 Van Cleave and others insist video game addiction is similar to gambling addiction. By the time his second baby was born in 2007, Van Cleave was playing for 60 hours a week. A few months later, his employers did not renew his contract and said he would not achieve tenure. He was hired for a one-year fellowship at George Washington University, teaching one class, but that meant he had more time for gaming while the stress of finding a full-time job ratcheted up. He spent money on gaming and bought two new computers so he could experience better graphics.
50 In 2007, Van Cleave had three different WoW accounts, each at a cost of \$14.95 (£9) a month. A secret PayPal account paid for two of them so his wife would not hound him about the cost. He spent \$224 in real money to buy fake gold so he could get an “epic-level sword” and some “top-tier armour” for his avatar.

55 Changes in Van Cleave’s personality began to appear. Among those who noticed was his best friend from high school, Rob Opitz, who lived in another state but played WoW with him. “When things IRL would interrupt what was going on in the game he would get very loud very quickly about those things,” Opitz said. “It wasn’t that he was a little mad, he was in a full-blown rage.” Van Cleave was about to hit bottom.

60 It was New Year’s Eve 2007. He was halfway through his fellowship at George Washington University. Yet he was standing on the Arlington Memorial Bridge. He was thinking about jumping into the icy water. He had been gaming for 18 hours straight and was not feeling well. He told his wife he was going to buy cough drops for his sore throat. “My kids hate me. My wife is threatening (again) to leave me,” Van Cleave would write in his book. “I haven’t written anything in countless months. I have no prospects for the next academic year. And I am perpetually exhausted from skipping sleep so I can play more Warcraft.” That night marked the first time Van
65 Cleave realised he had a problem. The self-examination pulled him back from the bridge railing. He went home and deleted the game from his computer. For the next week his stomach and head hurt and he was drenched in sweat – like an addict withdrawing from drugs.

70 Staying away from WoW was difficult, but he did not reinstall the game. And he started rebuilding – IRL. He freelanced, wrote poems and books for young adults. He wrote the tell-all about his addiction, *Unplugged*, published last year. He set his sights on a job, sending out 182 CVs. In 2010, he was hired as an English professor at the Ringling School of Art and Design in Sarasota, Florida. The game-free Van Cleave and his family bought a home in a quiet suburb. Ringling is one of the nation’s top universities for video game designers. Van Cleave knows his students
75 spend much of their lives online and he worries about them. “I don’t think video games are evil,” he said. “That’s not what I’m saying at all. I think games are fine if they are part of a balanced life.”

(Source: <http://www.theguardian.com/technology/2011/aug/29/world-of-warcraft-video-game-addict>)