

Top oder Schrott?

Mobile Games unter der Lupe

Gamer, das sind Schuljungen, die lieber vor der Konsole sitzen, anstatt Hausaufgaben zu machen? Ein veraltetes Klischee! Jede*r zweite in Deutschland spielt digitale Spiele. Der/die durchschnittliche Gamer*in ist 36 Jahre alt. Fast jede*r hat einen Bezug zu Spielen. In Lerngruppen kann das Thema Games deshalb sehr motivierend wirken. Es regt Lernende an, ihre Spiel-Erfahrungen mitzuteilen.

Vor allem Mobile Games, also Spiele für das Smartphone, boomen seit einigen Jahren. Hier gibt es eine große Spannweite zwischen Tausenden von Apps, die uns mit Werbung und In-App-Käufen zukleistern, und einige pädagogisch wertvolle Perlen. In dieser Methode sollen die Lernenden selbst zu Spiele-Tester*innen werden und Mobile Games nach verschiedenen Kriterien beurteilen. Dabei spielen Kosten, Spielspaß, Gewalt und Spielmechanik eine Rolle. Für ihre Kritik können die Tester*innen auch ein Let's Play-Video (Let's Play (engl. für „Lasst uns spielen“; abgekürzt: LP) bezeichnet das Vorführen und Kommentieren des Spielens eines Computerspiels. Das wird live auf Streaming-Portalen wie Twitch übertragen und auf YouTube hochgeladen.

Ziele

- **Einstieg in das Thema Gaming**
- **Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten**
- **Sprachförderung: Austausch über Medien, Erfahrungen und Meinungsäußerung**
- **Erstellung eines Medienprodukts**
- **Sensibilisierung für Mechaniken von Mobile Games (Pay to Play, Play to Win)**

Was heißt Pay to Play und Play to Win?

Der Kauf klassischer Videospiele funktioniert nach einem einfachen Prinzip: Wir bezahlen einen Festpreis für ein Spiel, können es danach installieren und endlos spielen. Einige Spiele in den App Stores haben auch heute noch einen Festpreis. Die meisten Spiele für Smartphone und Tablet sind allerdings vermeintlich Free to Play, stehen also zum kostenlosen Download zur Verfügung. Letzten Endes zahlen wir hier aber doch – meistens mit Zeit, weil wir uns nach jedem Level Werbung anschauen müssen. Viele kostenlose Spiele haben zudem **Pay to Play**-Mechanismen, das bedeutet: Ab einem gewissen Punkt müssen wir doch Geld bezahlen, um weiterzukommen. Ähnlich funktioniert das Prinzip **Play to Win**. Hier müssen wir zum Beispiel in einem Rollenspiel ein legendäres Schwert kaufen, ohne das wir Gegner in dem Spiel gar nicht oder nur mit extrem viel Training besiegen könnten.

Spiele mit Pay to Play und Pay to Win-Mechanismen haben meistens einen in das Spiel integrierten Laden, in dem man Gegenstände für Summen von bis zu 150€ kaufen kann (In-App-Käufe). Das kann fiese Abzocke sein oder ein fairer Deal – je nach dem, was man für das Geld bekommt und ob das Spiel auch ohne hohe Ausgaben Spaß macht. In Spielen wie Fortnite können In-App-Käufe auch rein kosmetischer Natur sein und nur das Aussehen (Skin) des Spielcharakters verändern.



Benötigte Geräte

- Tablets oder Smartphones (iOS oder Android)
- Eine Internetverbindung ist zum Download des AZ Recorders (Android) erforderlich, nicht aber zur Benutzung der App.



Zeitaufwand

- 60 – 120 Minuten



Gruppengröße

- Einzel- oder Partnerarbeit & Austausch in der Gruppe



Sprachniveau

- Ab B1



Rahmencurriculum DaF

- B 2.4: „auf einfache Weise sagen können, wie er/sie alltägliche Dinge findet“; „kann persönliche Einschätzungen begründen“
- 9.1.1: „Kann sich mit Bekannten oder Freunden über Medien-erfahrungen austauschen“



Link

- Den AZ Recorder finden Sie zum Download bei Google Play für Android.



Tutorial

- Wie erstelle ich ein Let's Play Video mit der Bildschirmaufnahme? (Android & iOS)

Top oder Schrott? Fortsetzung

Methode

Vorbereitung:

Stellen Sie eine Sammlung/Liste mit Spielen zusammen, die Sie mit der Lerngruppe besprechen möchten oder aus der die Gruppe Spiele für ihre Tests auswählen kann. Alternativ erstellen Sie diese Liste zusammen mit der Lerngruppe: Empfehlenswerte oder weniger gute Mobile Games dürften einige kennen. Die Spieletester*innen sollten später ein Spiel für ihre Kritik auswählen, das sie nicht selbst in die Sammlung eingebracht habe.

Vorschläge für Testspiele:

- **Fun Race 3 D** hat eine herkömmliche und simple Spielidee und ist gespickt mit Werbung.
- **Angry Birds AR** nimmt das bekannte Angry Birds-Spielprinzip – Schweine mit Vögeln abschießen – und lässt es uns in erweiterter Realität spielen.
- **Ultraflow** ist ein kostenfreies Indie-Spiel, bei dem es um Geschicklichkeit geht.
- Bei **Coin Master** bedient man eigentlich nur einen Spielautomaten. Hier können Spieler*innen viel (echtes) Geld ausgeben, um weitere Runden am Spielautomaten zu verbringen. Hier ein Artikel zu dem Spiel. (<https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/coin-master-indizierung-bpjm-boehmermann/>, Stand 3. Juni 2020)
- **Unstoppables** ist ein kostenfreies Spiel, in dem es um vier Kids mit körperlichen Beeinträchtigungen geht. Das Spiel hat in medienpädagogischen Kreisen Anklang gefunden weil die individuellen Beeinträchtigungen der Figuren in dem Spiel keine Nachteile darstellen, sondern im Gegenteil Fähigkeiten, mit dem man verschiedene Rätsel lösen kann. Das Spiel wird hier vorgestellt: https://www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2018/06/gamescom2018_schule_games_methoden-handout.pdf

Empfehlenswert für die Suche nach geeigneten Spielen ist auch der Spielratgeber NRW (Link: <https://www.spielratgeber-nrw.de/Spielesuche.4579.de.html>).

Wenn die Lerngruppe ihre Spielkritik in Form eines Let's Play-Videos umsetzen soll, schauen Sie gegebenenfalls vorher das **Videotutorial zur Bildschirmaufnahme**.

Durchführung:

Stellen Sie vorab die Frage: *Was ist ein gutes Spiel?*

Erarbeiten Sie zusammen mit der Lerngruppe Kriterien für die anschließende Beurteilung. Relevante Punkte können sein:

- **Spieldaß:** So viel Spaß macht das Spiel!
- **Gameplay/Spielmechanik:** Regeln, Steuerung und Interaktionsmöglichkeiten umfassen das Gameplay.
- **Plot:** Gibt es in dem Spiel ein besonderes Thema und eine Geschichte (zum Beispiel: die Farm des verstorbenen Großvaters wiederaufbauen)? Ist die Geschichte gut erzählt oder langweilig?



Material

- Bewertungsbogen für Games: An diesen Fragen können sich die Spieletester*innen orientieren:
 - Wie heißt das Spiel und auf welchem Gerät kann ich es spielen?
 - Worum geht es in dem Spiel und wie funktioniert es?
 - Was ist besonders gut oder schlecht? Zeige Beispiele.
 - So beurteile ich das Spiel!
 - Gibt es Werbung?

Top oder Schrott? Fortsetzung

- **Kosten/Werbung:** Ist der Preis für das Spiel gerechtfertigt?
Gibt es Werbung? Führt einen das Spiel schnell zum Download weiterer Apps oder zu In-App-Käufen?
- ...

Nun geht es ans Spieletesten. Die Spiele können über einen Beamer gemeinsam angespielt und danach aufgrund der besprochenen Kriterien bewertet werden. Dazu muss es möglich sein, mit entsprechenden Adaptern oder einer Screen Mirroring-Funktion das Mobilgerät über den Beamer zu zeigen.

Wir empfehlen die medienpraktische Auseinandersetzung mit dem Spiel: Teilen Sie die Lernenden dazu in Zweiergruppen ein oder lassen Sie sie allein an ihrer Spielkritik arbeiten. Die Kritik kann in schriftlicher Form oder als Vortrag erfolgen. Besonders interessant ist die Produktion einer filmischen Kritik in Form eines Let's Play-Videos. Dabei nehmen die Spieletester*innen via Bildschirmaufnahme das Spiel auf und kommentieren es während sie es spielen. Alternativ können sie zuerst die Bildschirmaufnahme machen und diese dann in einem einfachen Schnittprogramm zusammenschneiden (dazu reicht eine einfache App wie Kine Master, in der die Videoclips nachträglich synchronisiert werden können).

Zum Abschluss stellen die Spieletester*innen ihre Let's Play-Videos vor. Wenn Sie mit Ihrer Lerngruppe eine gemeinsame Online-Plattform haben, zum Beispiel ein Padlet, können Sie die Ergebnisse hier hochladen.

Tipps und Anregungen:

Damit der Arbeitsauftrag nicht zu umfangreich wird, setzen Sie ein Zeitlimit: Das Let's Play-Video soll eine Länge von ein oder 2 Minuten nicht überschreiten.

Legen Sie für sich nicht von vorneherein fest, ob ein Spiel Top oder Schrott ist – seien Sie offen für die Bewertungen und Perspektiven der Lernenden.