










Intergenerative Online-Spiele

Senioren und Jugendliche zeigen,
welche Spiele intergenerativ Spaß machen



Ein Projektbericht

Inhaltsverzeichnis

 Einleitung	3
 Vorstellung der Projektpartner	4
 Pädagogisches Konzept	7
 Was waren die Herausforderungen?	9
 Tipps zum intergenerativen Arbeiten mit Online-Spielen	14
 Erfahrungen mit Spiele-Genres für intergeneratives Online-Spielen	15
 Jugendschutz und Online-Spiele	17
 Vision: Mehr intergenerative Spiele	19
 Eine Spiele-Empfehlungsliste für die intergenerative Anwendung	20

Projektleitung: Peggy Sylopp

Eine Kooperation des
Computerspielmuseums mit



Evangelische Schule Berlin Zentrum



Gefördert von der



Wir danken HELLIWOOD
media & education für die
Unterstützung mit Hardware.



www.computerspielmuseum.de | Karl-Marx-Allee 93a | D-10243 Berlin

Einleitung

Das Projekt „intergenerative Online-Spiele“ Spiele wurden schon immer intergenerativ gespielt, daher eignen sie sich besonders für einen niedrigschwelligen, unterhaltsamen Zugang auch zur digitalen Welt. Sie fungieren als soziales, kommunikatives Medium und wirken somit unter anderem auch gegen Vereinsamung. Online-Spiele ermöglichen ein Treffen der Generationen im Internet, einem Raum, der bisher hauptsächlich von den „Digital Natives“, den „Eingeborenen“ in der digitalen Welt, intensiv zur Kommunikation genutzt wird.

Ein halbes Jahr lang haben Jugendliche im Alter von 12 bis 15 Jahren im Rahmen des Projektes „intergenerative Online-Spiele“ mit Seniorinnen und Senioren zusammen Spiele getestet. Ziel des Projektes war es, zwischen den Generationen soziale Welten zu kreieren, indem intergenerativ Gemeinsamkeiten und Interessen in der digitalen Spielwelt erforscht werden. Der Schwerpunkt lag dabei auf Computerspielen, insbesondere Online-Spielen.

Die Projektteilnehmer tauschten sich im intergenerativen Dialog aus, entwickelten Empathie füreinander, arbeiteten sich selbstbestimmt in den Umgang mit digitalen Medien ein und erarbeiteten sich digitale Gemeinsamkeiten im Bereich der Online-Spiele. Das Projektergebnis zeigt, dass es sich lohnt, auch weiterhin insbesondere in Bezug auf neue Medien und Computerspiele das Entdecken altersübergreifend verbindender Interessen zu fördern.

Wir dokumentieren in diesem Projektbericht den Verlauf und die Ergebnisse der Projektphasen, um vergleichbare Projekte anzuregen und dafür unsere Vorarbeiten und Ergebnisse zur Verfügung zu stellen. Im Ergebnis des Projektes legen wir eine Empfehlungsliste mit Titeln für das intergenerative Spielen online vor. Allen, die unsere Erfahrungen im Rahmen eigener Vorhaben nutzen wollen, stehen wir als Ansprechpartner auch zukünftig gerne zur Verfügung.



Vorstellung der Projektpartner

Das Projekt fand im SeniorenComputerClub Berlin-Mitte (SCC), der Evangelischen Schule Berlin Zentrum (ESBZ) und dem Computerspielmuseum (CSM) statt, wobei SCC und ESBZ nur wenige Minuten voneinander entfernt lagen, das Computerspielmuseum in

10 Min. mit U-Bahn erreichbar war. Räumliche Nähe der Partner war für die Durchführung des Projektes von großem Vorteil und ist auch allen zu empfehlen, die ähnliche intergenerative Projekte umsetzen möchten.

Das Computerspielmuseum

Computerspiele sind ein bedeutsamer Bestandteil unserer zunehmend durch digitale Technologien geprägten Kultur. Das Computerspielmuseum setzt sich aktiv dafür ein, die Kultur und Geschichte von digitalen Spielen einem breitem Publikum mit Hilfe von Ausstellungen, medienpädagogischen Angeboten, Veranstaltungen und Publikationen zu vermitteln. Ziel ist es, das Verständnis von digitalen interaktiven Unterhaltungsmedien zu vertiefen und so die Medienkompetenz zu erhöhen. Im Bewusstsein dieser gesellschaftlichen Verantwortung bietet das Computerspielmuseum vergünstigte Zu-

gangsbedingungen für Heranwachsende, Erwerbslose, Familien und Schulklassen.

Im Rahmen des Projektes „Intergenerative Online-Spiele“ stand das Computerspielmuseum als Ort für den intergenerativen Dialog zur Verfügung.

So wurden neben gemeinsamen Führungen auch Veranstaltungen organisiert wie eine Projektvorstellung zum Projektauftritt im Rahmen der Langen Nacht der Museen am 31. August 2013 und die Abschlussveranstaltung im Rahmen des Gamefestes am Computerspielmuseum am 10. März 2014.



Der SeniorenComputerClub (SCC)

Der SeniorenComputerClub Berlin-Mitte wurde 2009 unter dem Dach des KREATIV-HAUS e.V., einem Mehrgenerationenhaus gegründet, mit dem Ziel, Seniorinnen und Senioren den Zugang zu den neuen Medien zu erleichtern. Der Club basiert und wird getragen vom freiwilligen Engagement der Mitglieder. Er ist ein Ort des aktiven Lernens, der Kommunikation und der sinnvollen Gestaltung des dritten Lebensabschnitts. Die Seniorinnen und Senioren gestalten das Clubleben in eigener Regie und übernehmen alle anfallenden Aufgaben.

Das Angebot des SeniorenComputerClubs Berlin-Mitte reicht in den Vormittagsstunden über Basis-Grundkursen bis zu Schnupperkursen.

Am Nachmittag treffen sich die Clubmitglieder zu den verschiedenen Interessengruppen wie Foto, Bild- und Textbearbeitung aber auch zu Ausflügen, Exkursionen und Feiern. Technische Beratung, offene Stammtische und Vorträge runden das Angebot ab. Einen besonderen Stellenwert erhielten in den letzten Jahren, zunehmen Projekte mit Partnern wie u.a. das Projekt Wikipedia „Silberwissen“, „Intergenerative Online-Spiele“, „Vernetzte Nachbarschaft“, „Tablet-PC für Einsteiger“.

Unsere Erfahrung zeigt, dass besonders Themen mit Partnern gut angenommen werden und dabei die digitale Teilhabe gefestigt und gefördert wird.



Eine Bereicherung für uns war das Projekt „Intergenerative Online-Spiele“. Nicht allein, dass wir Online-Spiele kennenlernten und spielten, sondern auch die Erfahrung, sich gemeinsam mit Jugendlichen auszutauschen, war für uns der besondere Gewinn. Wir Seniorinnen und Senioren sahen das „Intergenerative Online-Spiele“ Projekt als Start, erst einmal die Welt der Computerspiele kennenzulernen, erste Spiele zu spielen und unsere Erfahrungen an Interessierte weiterzugeben. Eine Fortsetzung des Projektes würden wir uns wünschen, denn wir möchten gerne weitermachen und mehr Seniorinnen und Senioren für Online-Spiele begeistern.

Weitere Informationen über unseren SeniorenComputerClub Berlin-Mitte finden sich unter www.scc-berlin-mitte.de

Die Evangelische Schule Berlin Zentrum (ESBZ)

„Lernen, zu handeln und Verantwortung zu übernehmen – für sich selbst, für die Mitmenschen, für das Gemeinwesen, für das große Ganze.“

*Margret Rasfeld, Schulleiterin
Evangelische Schule Berlin Zentrum*

Es ist mir eine Freude, an dieser Stelle einen Gruß & Dank zu übermitteln an alle Beteiligten.

Schule ist wohl dann im besten Sinn eine fürs Leben, wenn sie es nicht allein bei den Möglichkeiten der Schule selbst belässt; die Stadt – die Welt ist groß und voller Menschen, die mit der Jugend verbunden sein möchten.

Die mehr als 30 Werkstätten unserer Schule sind ein gutes Beispiel dafür – ihre Vielseitigkeit und Qualität ist nur möglich durch das Einbeziehen von Eltern, Vereinen, Menschen der Schulumgebung.

Mit der Koordinierung dieser Arbeit betraut, finde ich das gemeinsame Projekt zwischen dem SeniorenComputerClub Berlin-Mitte und unserer Werkstatt Online-Spiele besonders großartig – die Atmosphäre zur Abschlussveranstaltung am 10.3.14 war eine Bestätigung dafür.

Selbst Oma von 5 Enkeln, war ich berührt von der gegenseitigen Freude und dem offensichtlichen Verstehen: es ist gut, den Schülerinnen und Schülern diese Erfahrung mit auf ihren Weg zu geben!!

Vielen vielen Dank!

*Eva Nedwig
Koordination Werkstätten*



Pädagogisches Konzept

Das Projekt hatte einen forschenden, intergenerativ-partizipativen Charakter. Schüler und Schülerinnen testeten zunächst Spiele für eine Vorauswahl, um sie dann in gemeinsamen Treffen mit den Seniorinnen und Senioren zu beurteilen. Das testen von Online-Computerspielen brachte die Auseinandersetzung mit Internet und Computerspielen im Allgemeinen mit sich. Bei den gemeinsamen Treffen mit den Seniorinnen und

Senioren stand der intergenerative soziale Aspekt im Mittelpunkt. Durch mehrere Treffen wurden persönliche Kontakte zwischen den Generationen aufgebaut, die Empathie gefördert und der Spaß am gemeinsamen Spiel gelebt. Zum Erreichen des Ziels, der Spiele-Empfehlungsliste, lernten die Teilnehmenden stetig voneinander und erarbeiteten gemeinsam Kriterien für ein gutes intergeneratives Spiel.

Spieletests durch Schülerinnen und Schüler

Die ursprüngliche Planung, Seniorinnen und Senioren über Brett- und Kartenspiele an das Computerspiel heranzuführen, wurde verworfen, da die Seniorinnen und Senioren des SCC bereits über digitale Spielerfahrung mit Spielen wie Solitär u.a. verfügten. So konzentrierten sich die Jugendlichen direkt auf die Spieletests.

Die Schüler systematisierten die Spiele zunächst nach allgemeinen Kriterien wie Name, Link, Plattform (Browser, etc.), Mehrspieler, Schwierigkeitsgrad, Lizenz/Preis, Anmeldung notwendig, Spannung, Empfehlung (auch für Seniorinnen und Senioren), Genre, Erscheinungsjahr, Hersteller.

Allein durch die Tatsache, Fragen zum Spiel zu beantworten, konnten die Schüler sich, nicht wie gewohnt, alleinig dem „Flow“ des Spiels hingeben, sondern mussten beim Spiel auch die Beantwortung der Fragen bereits im Hinterkopf behalten. So reflektierten sie auch über die Spiele und ihr Spielverhalten.

Bei der Frage, ob sie das von ihnen ausgewählte Spiel auch Seniorinnen und Senioren empfehlen würden, wurden beispielsweise



Spiele, die mit Gewalt zu tun hatten, von den Schülern selbständig als ungeeignet beurteilt.

Bei der Notwendigkeit einiger Spiele, sich anzumelden, besprachen wir gemeinsam, wie wir mit Datenschutz umgehen wollten. Bei zu genauen persönlichen Abfragen entschieden sich die Teilnehmenden gegen das Spiel.

Auch Spiele, bei denen „Assets“ (Erweiterungen für die nächsten Level o.ä.) im Laufe des Spielens zusätzlich erworben werden sollten, wurden von den Schülern eher abgelehnt.

Gemeinsame Treffen mit den Seniorinnen und Senioren

Die Treffen waren in lockerer Atmosphäre und sehr kommunikativ gehalten, primär um Vorurteile abzubauen und in den persönlichen Dialog zu kommen.

Durch die Begeisterung der Schülerinnen und Schüler für das Spielen und das Vermitteln von Spielerfahrungen fanden mit der Zeit auch eher zurückhaltende Seniorinnen und Senioren einen Zugang. Die Idee war zu Anfang, dass die Schülerinnen und Schüler den Seniorinnen und Senioren den Umgang mit der Oberfläche (Anmeldungsprozedere, etc.) und den Interfaces (Maus, Tastatur) übermitteln. Es stellte sich jedoch heraus,

dass die Seniorinnen und Senioren durch ihre Mitgliedschaft im SCC schon einiges an Erfahrung mitbrachten, bzw. es vorzogen, sich in ihrem Tempo mit Ruhe auch in etwas komplexere Anforderungen einzuarbeiten und dabei die Strukturen des SCC in Anspruch zu nehmen wie Methoden des selbstständigen Lernens.

So traten die Fragen der Bedienung und des technischen Umgangs mit den Spielen eher in den Hintergrund und der Spaß am Spiel sowie die gemeinsame Diskussion über Vorlieben und Beurteilungen standen im Vordergrund.



Was waren die Herausforderungen?

Soziale Kontinuität

Die größte Herausforderung in diesem, wie wahrscheinlich vielen, intergenerativen Projekten ist es, die zwischen-generationellen Vorurteile abzubauen und einen vertrauensvollen und lockeren persönlichen Umgang zwischen den Generationen zu schaffen. Dazu sind mehrere Treffen nötig. Schon zu Anfang betonten die Seniorinnen und Senioren, dass es ihnen ein Anliegen wäre, langfristige Beziehungen aufzubauen. Das wirft

das Problem auf, dass Arbeitsgemeinschaften im Rahmen von Schulen oft nur halbjährig, bestenfalls ganzjährig, geplant sind. Es dauert aber schon mehrere Monate, bis ein Vertrauensverhältnis geschaffen ist. Eigentlich ist erst dann die Gruppe arbeitsfähig. Daher ist eine halbjährige Projektlaufzeit sehr knapp angelegt und allein dadurch eine Herausforderung.

Anforderungen an die Projektteilnehmenden

Die Projektteilnehmenden sollten einige Kriterien erfüllen: Neben dem Interesse an Online-Computerspielen und Medienkompetenz sind das auch Kommunikationsfähigkeit und der Wille, sich auf neue Situationen mit Menschen anderer Generation einzulassen. Die Erfahrung zeigt, dass nur Schülerinnen und Schüler für das intergenerative Arbeiten geeignet sind, die sich auch gerne mit Seniorinnen und Senioren unterhalten wollen und Spaß an der Vermittlungsarbeit haben.

Das ist ein für 12- bis 15-Jährige anspruchsvolles Kriterium, dem vor allem jene gerecht wurden, die schon Erfahrung mit sozialer Arbeit gesammelt hatten. Auch die Seniorinnen und Senioren mussten sich erst an den Umgang und die Jugendsprache und -kultur gewöhnen. Auch verlangen wöchentliche Treffen über einen längeren Zeitraum einen kontinuierlichen Fokus auf das Projekt, der nicht einfach zu halten ist.

Anforderungen an die Online-Games

Geplant war, dass die Kinder und Jugendlichen zu Anfang recherchieren, um dann den Seniorinnen und Senioren potentiell geeignete Online-Spiele vorzuschlagen. Es sollten Online-Spiele sein, die von Seniorinnen und Senioren und Enkeln auch von verschiedenen Orten gemeinsam gespielt werden können. Das heißt, wir suchten Online-Spiele für

Mehrspieler, bei denen die Mitspielenden sich gegenseitig eindeutig identifizieren können. In Anbetracht der derzeitigen enormen Anzahl von Online-Spielen schien das eine durchaus realisierbare Anforderung zu sein. Es stellte sich aber schnell heraus, dass es einige Hürden zu überwinden gab.

Richtiges Suchen

Die Suche nach geeigneten Online-Spielen gestaltete sich komplexer als zunächst angenommen. Das lag an verschiedenen Gegebenheiten: Zum einen ist der Markt sehr groß und unübersichtlich. Wo konkret in diesem riesigen Angebot anfangen zu suchen? Das systematische, zielbewusste Suchen von Informationen im Internet war für alle Beteiligten eine Herausforderung. Letztlich war es nur durch Vorarbeit kompetenter Fachkräfte möglich. So konzentrierten wir uns überwiegend auf Plattformen wie www.spieleaffe.de, die auf Jugend- und Familientauglichkeit geprüft sind. Hintergrundinformationen wie



Herstellern, Erscheinungsjahr sind zu den Browserspielen leider auf diesen Plattformen nicht zu finden. (z.B. bei „Boxo“ und „Bunte Bläschen“).

Soziale Netzwerke und Online-Spiele

Wir diskutierten gemeinsam mit den Jugendlichen die Fragestellung, ob wir Online-Spiele in Verbindung mit sozialen Netzwerken wie Facebook miteinbeziehen wollten. Wir entschieden uns dagegen, da dann nur

Spielende sich hätten beteiligen können, die schon bei Facebook angemeldet sind. bzw. sich bei Facebook hätten anmelden müssen. Diese Einschränkung bzw. Abhängigkeit wollten wir nicht eingehen.

Mehrspieler

Bald stellte sich heraus, dass die Anforderung Online-Spiele für Mehrspieler zu finden, die Suche schon wesentlich einschränkte. Spiele mit Mehrspieler-Modus zeigen oft nur den Punktestand der anderen Spieler an, es steht also ein gemeinsamer Highscore zur Verfügung. Das schien uns jedoch nicht ausreichend für das Schaffen von Gemeinsamkeit.

Wir suchten eigentlich Spiele, bei denen der Gegner/die Gegnerin eindeutig identifizierbar wären. Selbst mit der Unterstützung von Fachkräften konnten nur wenige solche Spiele gefunden werden. So lockerten wir diese Anforderung auf und bezogen auch Spiele mit Einzelspielermodus in die Auswahl ein.

Benutzer-Einstieg

Geplant war, dass die Jugendlichen den Senioren beim Umgang mit der interaktiven Steuerung der Online-Computerspiele helfen. Die Seniorinnen und Senioren des SeniorenComputerClubs (SCC) brachten allerdings schon einiges an Erfahrung mit und waren es durch ihre Selbst-Ausbildung gewohnt, sich selbständig und mit Ruhe in

Computerspiele einzuarbeiten. Letztlich haben wir gelernt, Seniorinnen und Senioren nicht mehr als digital Unbedarfte zu betrachten, denen geholfen werden muss, sondern wir nahmen sie als selbständige Partner im Austausch wahr und respektierten sie als solche.

Tablets

Sowohl Seniorinnen und Senioren als auch Jugendliche wollten gerne mit Tablets arbeiten. Die Einarbeitung in die Bedienung erforderte für die Seniorinnen und Senioren mehr Zeit und Ruhe, als in den monatlichen Workshoptreffen möglich war. Wir nutzten vier Tablets, die im SeniorenComputerClub vorhanden waren. Zur Ergänzung benutzten wir die Laptops aus dem Medienlabor der

ESBZ und die Desktops im SCC. Das war auch sinnvoll, da wir so sowohl hardware- als auch softwareübergreifend arbeiten konnten und Spiele nicht beispielsweise nur aus Appstores nutzen mussten, deren Apps nur auf bestimmten Systemen arbeiten (Android, Windows, iOS). Daher entschieden wir uns für Browserspiele.

Spiele im Internet

Das gemeinsame Spielen von Jugendlichen und Seniorinnen und Senioren hat allen Spaß gemacht. Besonders angenehm fanden die Teilnehmenden, zusammen an einem Computer zu sitzen und sich über das gerade gespielte Spiel auszutauschen. Damit rückte unser ursprünglicher Ansatz, Mehrspieler Online-Spiele zu finden, die von verschiede-

nen Orten gespielt werden konnten, in den Hintergrund.

Denkbar wäre dieser vernetzte Ansatz bei einem Projekt, das längerfristig angelegt ist, so dass sich Seniorinnen und Senioren und Jugendliche besser kennen, um sich auch „anonymisiert“ als Spielende im Internet zu treffen.



Planung und Realitätsabgleich

Geplant waren 4 Einführungstermine mit den Themen:

1. Einleitung Welt der Computerspiele
2. Spielegenres
3. Vergleich Digitale / Nicht-Digitale Spielewelt
4. Einführung Online-Spiele

Anschließend 4 Testtermine:

1. Einteilung in Genres
2. Erstellung einer Testliste von Online-Spielen
3. Online-Spiele-Tests
- . Online-Spiele-Tests

Diese acht wöchentlichen Termine sollten abwechselnd bei den Projektpartnern stattfinden, also beispielsweise zum Projektstart eine Führung durch das Computerspielemuseum, die Workshop-Termine abwechselnd im Medienlabor der Schule und den Räumen des SCC.

Die Koordinierung von drei Projektpartnern über diesen Zeitraum stellte sich als komplexer heraus als zunächst angenommen. Ereignisse in der Schule, Krankheitsfälle und

anderes machten den geplanten Zeitablauf unrealisierbar. Termine mussten verschoben, Ersatztermine gefunden werden. Dadurch, dass im Projektverlauf klar wurde, dass die Recherche von Fachkräften unterstützt werden musste, konnte die Kontinuität auch nicht gewährleistet werden. Die Annahme, in einigen Stunden eine Spielereihe erarbeiten zu können, stellte sich als völlig unrealistisch heraus.

Öffentliche Präsentationen

Die Idee des Projektes und seine Arbeitsformen haben wir in unterschiedlichen Veranstaltungsformen öffentlich vorgestellt. Die positiven Rückmeldungen des Publikums, aber auch konkrete Hinweise und Wünsche motivierten die Arbeit an der Empfehlungsliste zusätzlich. So beteiligten wir uns unter dem Titel „Digital Laties laden zum Online-Spielen ein“ mit einem Workshop im August 2013 an der 33. Langen Nacht der Berliner Museen. Sie stand – in Anlehnung an das Wissenschaftsjahr 2013 – unter dem Motto „Die demografische Chance“. Im Rahmen unseres Angebotes stellten die Gamer des SeniorenComputerClubs Berlin-Mitte (SCC) zwischen 18 und 22 Uhr die besten Online-Spiele vor. Beim gemeinsamen Spiel fanden Jugendliche sowie auch Seniorinnen und Senioren Spaß und Herausforderungen. Die „Digital Laties“ luden an verschiedenen Spielstationen zum Mitspielen ein, auf einer Großbildprojektion konnte der Spielverlauf vom Publikum mit verfolgt werden. In einer Abschlussveranstaltung zum Projekt boten wir die Möglichkeit, unsere Spiele-Empfehlungsliste ausprobieren. Die Abschlussveranstaltung fand im Computerspielmuseum. Wir luden ein zur Vorstellung der Empfehlungsliste und zum intergenerativen Spiel an Tablets und Großbildprojektion.



Tipps zum intergenerativen Arbeiten mit Online-Spielen

1. Zeit nehmen

Die Netzwerke, das Vertrauen zwischen den Partnern muss wachsen, brauchen Pflege und vor allem: Zeit. Das heißt auch Zeit zum Kennenlernen, die nicht primär ergebnisorientiert ist. Die Erfahrung aus dem Projekt zeigt, dass solche Vorhaben langfristig bei den Projektpartnern verankert werden sollten. Erst wenn Vertrauen besteht, die Teilnehmenden einander kennen, kann am Projektziel gearbeitet werden. Für unser Projekt bedeutete das, dass beispielsweise die Jugendlichen erst dann sinnvoll nach Online-Computerspielen recherchieren konnten, als sie die Seniorinnen und Senioren kennen gelernt und in lockerer Atmosphäre einige Spiele gespielt hatten.

2. Stereotypen überwinden

Nicht alle Kinder und Jugendlichen sind sicher im Umgang mit Computern und nicht alle Seniorinnen und Senioren völlig hilflos. Ein wertschätzender und vorurteilsloser intergenerativer Umgang ist dem Projektergebnis nur förderlich.

3. Kompakt arbeiten

Lieber einige kompakte Projektwochen als sich über längeren Zeitraum in Koordinierungsarbeit zu verlieren. Über einen längeren Zeitraum den Spannungsbogen zu halten, ist unnötig aufreibend und bringt allen Beteiligten herzlich wenig.



4. Ansprüche nicht zu hoch schrauben

Unser Anspruch, ohne Vorerfahrung mit Tablets Mehrspieler-Online-Spiele zu finden und diese von verschiedenen Orten zu spielen, war zu hoch gegriffen. Schritt für Schritt lockerten wir die hochgesteckten Ziel und konzentrierten uns auf das Wesentliche: eine gemeinsame positive intergenerative Spielerfahrung.

Resümee

Tatsächlich konnten wir einen gemeinsamen Zugang zum Projekt finden, Unsicherheiten wurden abgebaut und es hat sich eine gegenseitige Empathie eingestellt. Wir haben mit Freude gemeinsam gespielt und gemeinsame Interessen in verschiedenen Spielgenres gefunden. Die Jugendlichen haben gerne ihr Wissen und ihre Freude geteilt. Es bleibt ein Eindruck, dass es möglich sein sollte, noch mehr und noch ansprechendere intergenerative Spiele zu finden.

Erfahrungen mit Spiele-Genres für intergeneratives Online-Spielen

Im Wesentlichen lassen sich die Erfahrungen mit den verschiedenen Genres folgendermaßen zusammenfassen:

Zeitkritische Spiele haben bei den Seniorinnen und Senioren weniger Anklang gefunden, da sie in der Geschicklichkeit mit Maus und Tastatur schnell weit abgeschlagen blieben. Dennoch hat „Bomberman“ in die Spiele-Empfehlungsliste Einzug gefunden, da nicht allzu hohe Schnelligkeitsanforderungen gestellt wurden.

Vor allem bei Jungen beliebte, als „Shooter“ anmutende Spiele, auch wenn sie einfach bedienbar sind und keine brutalen Szenen zeigen, werden von Seniorinnen und Senioren rundweg abgelehnt.

Kurzweilige Spiele wie Geschicklichkeits-

spiele (Cut the Rope) wurden von den Seniorinnen und Senioren gerne zusammen mit Kindern und Jugendlichen gespielt, aber doch eher der Gemeinschaft wegen als aus eigenem Interesse.

Denk-Knobelspiele wie der „Bookworm“ sprechen eher Seniorinnen und Senioren an und erzeugen bei Kindern und Jugendlichen nicht die ganz große Begeisterung.

Strategiespiele wie „Die Siedler Online“ haben den besten gemeinschaftlichen Anklang gefunden. Sie verbinden eine Story mit strategischem Handeln. Es werden immer neue Herausforderungen gefunden, die den Spielverlauf interessant und anregend halten. Meist ist kein Handeln unter Zeitdruck nötig.

Auswertung der Anforderungen an die Spiele

	Seniorinnen und Senioren	Kinder und Jugendliche
Gedächtnis trainieren/Wissen erweitern	++	0 (neutral)
Reaktionsfähigkeit mit Interfaces (Maus, Tastatur, Joystick) trainieren	0	++
Touchscreen	++	++
Spielen im Internet	-	++
Strategien, Knobeln	++	+
Viele Level für langes Spielen	++	++
Schöne, detailreiche Grafik	++	++
Gemeinsames Spiel an einem Ort	++	++

++ großes Interesse + Interesse 0 neutral - kein Interesse - - Ablehnung

Kriterien für Online-Computerspiele für Senior/-innen

Seniorinnen und Senioren möchten mit dem Computer in erster Linie ihr Gedächtnis schulen und ihr Wissen erweitern. Geschicklichkeit mit Maus und Tastatur bzw. Joysticks stehen eher im Hintergrund. (Um sich körperlich fit zu halten, ziehen sie die Pflege

ihres Gartens vor. Anm. d. Verf.in) Hingegen ist der Umgang mit Touchscreen und Tablet aufgrund der guten Handhabbarkeit sehr beliebt. Das Spielen im Internet übt keine Faszination aus, die Anonymität wirkt auf Seniorinnen und Senioren eher befremdlich.



Kriterien für Online-Computerspiele für Kinder und Jugendliche

Schnelligkeit und Geschicklichkeit mit neuen Interfaces stehen im Vordergrund. Aber auch Strategiespiele, die zum Lösen von „Geheimnissen“ auffordern, ziehen Kindern und Jugendlichen in ihren Bann.

Das Erweitern von Wissen geschieht eher nebenbei, der Spieltrieb steht im Vordergrund. Das Spielen vernetzt im Internet selbst mit Freunden, die im gleichen Raum anwesend sind, übt einen großen Reiz aus.

Jugendschutz und Online-Games

Auch das Thema Jugendschutz beschäftigte uns im Projekt. In Deutschland vergibt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) die Alterskennzeichen für Computerspiele. Es gibt die Einstufungen „ohne Altersbeschränkung“, „ab 6 Jahren“, „ab 12 Jahren“, „ab 16 Jahren“ und „ab 18 Jahren“. Bei der Auswahl der Onlinespiele für das gemeinsame Spiel von Seniorinnen und Senioren und Kindern oder Jugendlichen geht es auch darum, dass sie für Klein und Groß gleichermaßen geeignet sind. Die Alterskennzeichen der USK können hierbei als Orientierung dienen. Sie stellen sicher, dass Kinder und

Jugendlichen der betreffenden Altersstufen durch die Inhalte nicht in Ihrer Entwicklung beeinträchtigt werden können. Anders als Spiele auf Datenträgern für den PC oder die Spielkonsole, sind viele reine Onlinespiele allerdings nicht von der USK geprüft. Viele Anbieter von Onlinegames (wie InnoGames, Bigpoint, Nintendo, Browsergames.de, Gameforge, ProSieben Games u.a.) haben sich der USK als Mitglied angeschlossen und setzen einen hohen Jugendschutzstandard um. Ist die Jugendschutzrelevanz eines Onlinespiels nicht auf den ersten Blick ersichtlich, hilft die USK gern.



USK Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle

Ihr Ansprechpartner bei der USK*:

Paul Dalg, Jugendmedienschutz Online
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Torstraße 6 | 10119 Berlin
Phone: +49-30-2408866-19
FAX: +49-30-2408866-29
E-Mail: dalg@usk.de
Internet: www.usk.de

*Wir danken der USK für ihre Hinweise zum Thema intergeneratives Onlinespiel, die in unseren Text Eingang fanden.

Was die Kennzeichen der USK bedeuten



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Bei den Spielen ohne Altersbeschränkung handelt es sich um Spiele, die sich sowohl direkt an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene als Käuferschicht richten. Darunter fallen familienfreundliche Spiele wie beispielsweise Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump 'n Runs, aber auch alle Spielangebote an Jugendliche und Erwachsene, die aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten (z. B. Simulationen, Management, klassische Adventures und einige Rollenspiele, die von jüngeren Kindern noch gar nicht gespielt werden können).



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z.B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie Rennspiele („Racer“), Simulationen, Jump 'n Runs und Rollenspiele.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, so dass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen Action Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.

(Quelle: <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>)

Vision: Mehr intergenerative Spiele

Generell ist fest zu halten: Sowohl Seniorinnen und Senioren als auch Schüler würden gerne weiter und kontinuierlich arbeiten und die Suche nach Online-Games, die beiden Altersgruppen Spaß machen, vertiefen.

Die von uns gefundenen Online-Computerspiele haben jedoch nur einen Teil der Kriterien erfüllt. Vor allem seitens der Seniorinnen und Senioren besteht großes Interesse nach intelligenten Strategiespielen. Sie wünschen sich installierbare Spiele (neben den Brow-

sergames), die längeres abwechslungsreiches Spielen ermöglichen. Offensichtlich ist eine intergenerative Gesellschaft als Zielgruppe bei den Online-Spieleproduzenten noch nicht angekommen.

Zukünftig wünschen sich Seniorinnen und Senioren und Jugendliche daher eine Zusammenarbeit auch mit Spieleentwicklern, um auf die Konzipierung von neuen, intergenerativen Spielen Einfluss nehmen zu können.



Die Medien, meine Enkel und ich.

Eine Spiele-Empfehlungsliste für die intergenerative Anwendung

<i>Titel</i>	<i>Genre</i>
Siedler Online	Wirtschaftssimulation (Browsergame)
Goodgame Empire Online	Strategiespiel (Browsergame)
Die Stämme	Strategiespiel (Browsergame)
Super Bauer	Wirtschaftssimulation (Browsergame)
Dorfleben	Managementspiel (Browsergame)
Bookworm	Wortspiel (Browsergame)
Bomber Man	Maze Geschicklichkeitsspiel (Browsergame)
Cut the Rope	Geschicklichkeitsspiel (Smartphone/Tablet)
Teeter	Geschicklichkeitsspiel (Smartphone/Tablet)
Boxo	Variante von Tic-Tac-Toe (Browsergame)
Bunte Bläschen	Geschicklichkeitsspiel (Smartphone/Tablet)



Die Siedler Online



Modus: Einzelspieler, Mehrspieler

Genre: Wirtschaftssimulation

Plattform: Browsergame

Herausgeber: Ubisoft

USK: ab 6 Jahren

Erscheinungsdatum: Februar 2008

Spielbar: ab 12 Jahren

„Entdecke jetzt die Siedler Online und errichte dein eigenes Königsreich, finde unerforschte Länder, erweitere deine Grenzen und optimiere deine Wirtschaft.“

So beginnt die Beschreibung im Onlinespiel. Ist man anfangs recht gut beschäftigt, um den Aufbau seiner Siedlung voranzutreiben, hat man im späteren Verlauf deutlich weniger zu tun. Die Siedler arbeiten auch weiter, wenn der Spieler offline ist. Es reicht dann, das Geschehen mit einigen wenigen Klicks am Laufen zu halten.

Ein Strategiespiel für Einstiger. Besonders durch die kleinen Informationen (Quests) lernt man nach und nach die Grundzüge der Spielmechanik kennen. Man erfährt wie man Dörfer ausbaut, Rohstoffe aufspürt und nutzt, sein Lager auffüllt und vieles mehr.

Kommentare:

„Dies hat mir besonders gefallen und macht den Einstieg in dieses Spiel einfach.“ *Senior*

„Die Siedler kann man mit zwei Spielern an zwei Orten spielen.

Aber doch nicht so richtig, weil man es nicht ein Dorf zusammen erstellt sondern jeder eins.“ *Schüler*

Goodman Empire Online



Modus: Einzelspieler, MMORP (Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspiel)
Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Plattform: Windows
Herausgeber: Microsoft
USK: ab 12 Jahren
Erscheinungsdatum: August 2011
Spielbar: ab 12 Jahren
Gewann 2012 European Games Award und den BÄM!-Award

Das Browserspiel Goodgame Empire ist ein Aufbau-Strategie-Spiel, das aus zwei Komponenten besteht. Zum einen wird eine Stadt/Burg mit der entsprechenden Wirtschaft aufgebaut und darüber hinaus muss in die Verteidigung investiert werden. Die gesamte Karte soll erobert werden. Die Anweisungen im Spiel helfen, die Kampfstrategie zu perfektionieren und die Grenzen des emporstrebenden Imperiums zu erweitern. Bündnisse mit Freunden erhält der Spieler Unterstützung. Mit Quests kann man zusätzliche Belohnungen erhalten.

Kommentare:

„Das Spiel war gut zu spielen, man sieht was man baut und hat eine sehr schöne Grafik. Die Stärke des Spiels, mit anderen zusammen zu spielen, konnte leider nicht getestet werden.“ *Seniorin*

„Man kann viele andere Spieler angreifen und viele verschiedene Sachen bauen und sein Dorf aufbauen.“ *Schüler*

Die Stämme



Modus: Einzelspieler, Mehrspieler
Genre: Mittelalter/Strategiespiel als Browsergame
Plattform: Browsergame
Herausgeber: InnoGames
USK: nicht vergeben
Erscheinungsdatum: Juni 2003
Spielbar: ab 12 Jahren

Die Stämme ist ein Browsergame, das im Mittelalter spielt. Jeder Spieler ist Herrscher eines kleinen Dorfes, dem er zu Ruhm und Macht verhelfen soll.

Kommentar:

„Ich finde das Spiel eigentlich ganz interessant und es macht Spaß, wenn man dann ein bisschen besser ist als am Anfang.“ *Schüler*

Super Bauer



Modus: Einzelspieler, Mehrspieler

Genre: Managementspiel

Plattform: Browsergame

Herausgeber: Zylom

USK: nicht vergeben

Erscheinungsdatum: Mai 2012

Spielbar: ab 12 Jahren

Bei dieser realistischen Wirtschaftssimulation schlüpft der Spieler in die Rolle eines Bauern. Per Mausklick bearbeitet er Felder und versorgt das Vieh. Ziel ist es, den Hof zu erhalten oder sogar zu erweitern.

Kommentar:

„Es ist nicht wirklich spannend, aber die Levels sind sehr schwer zu schaffen, weil alles so schnell geht.“ *Lena*

Dorfleben



Modus: Einzelspieler, Mehrspieler

Genre: Managementspiel

Plattform: Browsergame

Herausgeber: Absolutist

USK: nicht vergeben

Erscheinungsdatum: unbekannt

Spielbar: ab 9 Jahren

Bei diesem Spiel werden Kühe gemolken und Käse gemacht. Der Spieler verwaltet den eigenen Bauernhof mit der Hilfe seiner Freunde. Er wird zum Meister der Kühe in einem eigenen Abenteuer voller Milchprodukte!

Bookworm



Modus: Einzelspieler
Genre: Puzzle-Wortspiele
Plattform: Browsergame
Herausgeber: Zylom
USK: ohne Altersbeschränkung
Erscheinungsdatum: Februar 2009
Spielbar: ab 9 Jahren

Der Bücherwurm Lex muss mit Wörtern gefüttert werden. Je länger das Wort ist, umso mehr Punkte erzielt man. Neue Buchstaben rutschen dann von oben in das Spielfeld. Dann gibt es noch die brennenden Spielsteine, die die ganze Bibliothek in Brand setzen können.

Kommentare:

„Bookworm ist ein Dauerbrenner, der mir viel Spaß gemacht hat. Das Online Wort- und Puzzlespiel ist eine Anlehnung an das bekannte Brettspiel ‚Scrabble‘. Wer dieses Spiel liebt, kommt auch hier nicht vorbei.“ *Seniorin*
„Wenn man geduldig ist macht das Spiel viel Spaß. Mir persönlich hat es gefallen.“ *Schülerin*

Bomberman



Modus: Einzelspieler, Mehrspieler
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Plattform: alle
Herausgeber: Hudson soft, Nintendo
USK: ohne Altersbeschränkung
Erscheinungsdatum: Oktober 1983
Spielbar: ab 5 Jahren

Bomberman ist ein labyrinthartig aufgebautes Computerspiel. Ziel des Spiels ist es, durch geschickte Platzierung von Bomben alle Hindernisse und Gegner zu überwinden.“

Kommentare:

„Es ist kurzweilig und entspannend.“ (Seniorin)
„Finde ich gut, weil ich es unterhaltsam ist. Es macht Spaß und es ist eines der einzigen Multiplayer-Online-Games.“ (Jugendlicher)

Cut the Rope



Modus: Einzelspieler
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Plattform: Smartphone und Tablet
Herausgeber: IOS, Android
USK: ohne Altersbeschränkung
Erscheinungsdatum: Oktober 2010
Spielbar: ab 5 Jahren

Ein Puzzlespiel, das die Gesetze der Physik berücksichtigt. Durchschneide die Seile, um das kleine grüne Monster mit Süßigkeiten zu füttern! Sammle goldene Sterne und verstecke Preise, geh von einem zum nächsten Level.

Kommentar:

„Mir gefällt die Attraktivität dieses Onlinespieles. Es beruht besonders auf den zu beachtenden physikalischen Spielmechaniken, den zahlreichen Leveln und deren Grafik.“ *Senior*

Teeter



Modus: Einzelspieler
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Plattform: Smartphone und Tablet
Herausgeber: GFAGame
USK: ohne Altersbeschränkung
Erscheinungsdatum: unbekannt
Spielbar: ab 5 Jahren

„Teeter“ - bereits ein klassisches Labyrinthspiel auf Smartphone und Tablet. Mit Bewegung und durch Kippen wird hier eine Stahlkugel durch ein Labyrinth gesteuert. Bei dem Geschicklichkeitsspiel „Teeter“ dürfen Sie tatsächlich nur im Ziel einlochen und nicht bereits in den Vertiefungen davor. Die Steuerung der Android-App erfolgt ausschließlich über den Neigungssensor des Smartphones. Das Spiel hat 55 Level mit unterschiedlichen Lochkonstellationen.

Kommentar:

„Ein Spiel für zwischendurch, man benötigt Geschicklichkeit und Ruhe, aber auch Aufmerksamkeit und Konzentration, um die Kugel an allen Hindernissen und schwarzen Löchern vorbei zu rollen. Vibration und der Sound-Effekt runden das Spiel ab.“ *Seniorin*

Boxo



Modus: Einzelspieler, Mehrspieler
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Plattform: Browsergame
Herausgeber: unbekannt
USK: nicht vergeben
Erscheinungsdatum: unbekannt
Spielbar: ab 9 Jahren

BOXO ist eine besondere Version des klassischen Tic-Tac-Toe (auch Boxes, Squares, Pad-docks, Dot Boxing oder einfach Kästchenspiel) LIVE gegen andere Mitspieler. Die Quadrate werden mit Ranken eingeschlossen und so Edelsteine erobert. Allerdings muss man auf die Totenköpfe aufpassen.

Kommentar:

„Das Spiel ist super spannend, weil ich nicht weiß, was der andere tut. Diese Game spiele ist sehr gerne, weil es nicht so kompliziert ist.“ *Schülerin*

Bunte Bläschen



Modus: Einzelspieler
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Plattform: Browsergame
Herausgeber: Absolutist
USK: nicht vergeben
Erscheinungsdatum: unbekannt
Spielbar: ab 9 Jahren

Die gleichfarbigen Bläschen sollen abgeschossen werden.



IMPRESSUM

Herausgeber:

Gameshouse gGmbH (Träger des Computerspielmuseums)
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin

Redaktion: Peggy Sylopp

Lektorat: K.-Peter Gerstenberger

Autorinnen und Autoren: Peggy Sylopp, Andreas Lange, Karola Krause

Bildmaterial: ©www.peggy-sylopp.net

Druck: 1. Auflage, 2.000

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit des Computerspielmuseums unentgeltlich abgegeben. Sie ist nicht zum gewerblichen Vertrieb bestimmt.

Stand: Mai 2014

