

Unterrichtseinheit  
**„Prävention von problematischer/  
exzessiver Mediennutzung“**

Material für Lehrkräfte/Schulsozialarbeit  
Klassen 6–8

Jonas Grünewald für GAMESHIFT NRW

# INHALT

<b>4</b>	Kurzüberblick über die Unterrichtseinheit
<b>5</b>	Kompetenzerwartungen/Lernziele
<b>6</b>	Anschluss an den Kernlehrplan sowie Medienkompetenzrahmen NRW
<b>8-12</b>	Kurzablauf der Einzelstunden
<b>13</b>	Lösungen + Anschluss an Schulsozialarbeit
<b>14-28</b>	Detaillierte Abläufe der Stunden inkl. Hinweisen für die Lehrkraft

## Anhänge

<b>2,4</b>	Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler
<b>1,3,5</b>	Präsentationen für den Unterricht

### Hinweis zur Entstehung dieser Unterrichtseinheit:

Diese Unterrichtseinheit wurde von Jonas Grünewald im Auftrag der Pacemaker Initiative während eines Writer's Room für das Projekt GAMESHIFT NRW entwickelt. Sie steht Lehrkräften kostenlos unter der CC BY 4.0-Lizenz zur Verfügung.

**1) KURZÜBERBLICK**

**2) KOMPETENZ-  
ERWARTUNGEN**

**3) ANSCHLUSS AN  
KERNLEHRPLAN &  
MEDIENKOMPETENZ-  
RAHMEN NRW**



# KURZÜBERBLICK

## Thema

Prävention von problematischer/exzessiver Mediennutzung mit Fokus auf süchtig machende Elemente bzw. Mechanismen und problematische Inhalte bei Games und Social Media

## Fächer

Informatik, Philosophie

## Schulform

Sekundarstufe I und II, Primär für Gymnasium

## Klassen

6–8

## Umfang

6 Unterrichtsstunden (bis zu 8, wenn man sich mehr Zeit für Diskussionen nehmen möchte)

## Kurzbeschreibung/Relevanz des Themas

Förderung der Medienkompetenz und digitalen Gesundheitskompetenz, indem Schüler\*innen lernen, die Mechanismen hinter Spielen und sozialen Medien zu erkennen und kritisch zu reflektieren. Dies hilft, exzessive und problematische Nutzung zu verhindern und bewusste Entscheidungen im Umgang mit digitalen Medien zu treffen. Ziel ist es, Schüler\*innen zu befähigen, diese Medien reflektiert und gesundheitsbewusst zu nutzen.

## Hinweis:

Diese Einheit ist für drei Doppelstunden konzipiert.

Nach der 2. und 4. Stunde gibt es eine Hausaufgabe als Vorbereitung auf die nächste Stunde.

Je nach Interesse und Gruppendynamik in den Diskussionen können auch die Arbeitsphasen verlängert werden, sodass diese Einheit acht statt sechs Schulstunden umfassen kann.

Lehrkräfte, die sich in der Welt der Spiele auskennen und Ideen gut beurteilen können, könnten gute Ausarbeitungen der Kleingruppen mit mündlichen Noten belohnen. Ggf. kann am Ende ein Auftrag gestellt werden, dass jede\*r Schüler\*in eine eigene Ausarbeitung macht, die benotet wird. Für Lehrkräfte, die sich nicht mit Spielen auskennen, wird eine Benotung nicht empfohlen (da Noten leicht als unfair empfunden werden, wenn zwei verschiedene Lebensrealitäten aufeinanderprallen).

## Informationen zu Dark Patterns finden sich hier:

- [www.spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns/](http://www.spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns/)
- [www.darkpattern.games](http://www.darkpattern.games)

## Hinweis Gesundheitskompetenz

Bei Gameshift NRW geht es um Prävention von problematischer/exzessiver Mediennutzung, mit Fokus auf süchtigmachende Elementen und problematische Inhalte bei Games und Social Media. Unser präventiver Ansatz bedeutet einerseits Medienkompetenz und andererseits digitale Gesundheitskompetenz zu fördern. Die Grundlage für Medienkompetenz bildet dabei der Medienkompetenzrahmen NRW. Bei der digitalen Gesundheitskompetenz orientieren wir uns an dem 2023 veröffentlichten Studienbericht "Digitale Gesundheitskompetenz und Schule" von BARMER in Zusammenarbeit mit der TU München und der Hochschule Fulda.

# KOMPETENZERWARTUNGEN

(Lernziele pro Unterrichtsstunde)

Stunde	Stundenthema	Kompetenzen	Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4)
1	3-5 SuS stellen ihre Spiele vor, danach gemeinsam in Diskussion Spiele clustern	Präsentationsskills, Verständnis von Spielkategorien und Sozialkompetenz	Reflexion über persönliche Spielgewohnheiten und erste Diskussion zu möglichen Risiken. Erarbeitung der Vielfalt und Komplexität von Spielen, Sensibilisierung für die verschiedenen Spielmechaniken
2	Frontalvortrag Dark Patterns, Diskussion und Sammlung	Wissen über manipulative Mechanismen in Spielen, Zusammenarbeit und kritische Reflexion	Förderung des kritischen Denkens über Spielmechanismen, Sammlung und Kategorisierung von Dark Patterns zur Erhöhung des Problembewusstseins
3	Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse,  Unterschiede Casual Games (Handyspiele) zu Core Games (Große Spiele für PC oder Konsole)	Präsentations- und Diskussionsfähigkeit, Analytische Fähigkeiten und Verständnis von Spieltypen	Vergleich der Ergebnisse zur Vertiefung des Verständnisses, Verständnis der Unterschiede und deren Auswirkungen auf das Spielverhalten. So kann man reflektiert mit beiden Arten umgehen
4	Prinzipien der Spielerstellung mitgeben, Kleingruppenarbeit mit PowerPoint	Kreatives Denken und Problemlösungsfähigkeiten, Teamarbeit und kreative Umsetzung	Einführung in die Spielentwicklung und die Bedeutung kreativer Prozesse, Entwicklung eigener Spielideen unter Berücksichtigung von Dark Patterns
5	Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse, Klasse gibt Feedback	Präsentations- und Feedbackfähigkeiten	Feedbackrunden zur Verbesserung und kritischen Bewertung der Spielkonzepte
6	Einführung, über Social Media nachzudenken, Dark Patterns in Social Media, Reflexion über die Unterrichtsreihe	Kritische Reflexion über eigene Mediennutzung, Analytische Fähigkeiten	Parallelen zwischen Spielmechanismen und Social Media erkennen, Diskussion und Analyse der Anwendung von Dark Patterns in Social Media, Zusammenfassung des Gelernten und Ausblick auf verantwortungsbewusste Mediennutzung

Anschluss an

# KERNLEHRPLAN NRW

## **Informatik:**

- Die Lernenden werden befähigt, beim Umgang mit Informatiksystemen eine eigene Position zu vertreten und vorgegebene oder selbst konstruierte Modelle und Informatiksysteme nach ausgewiesenen Kriterien und Maßstäben zu bewerten
- Verständnis der Repräsentation von Informationen durch Daten in Spielen (z.B. Spielmechaniken, Punktesysteme)
- Reflexion über die Auswirkungen von Informatiksystemen (Spiele) auf das tägliche Leben und die Gesundheit.

## **Praktische Philosophie:**

- Die personale Perspektive greift Alltagserfahrungen, existenzielle Grunderfahrungen und Lebenssituationen von Schülerinnen und Schülern auf
- Der Unterricht berücksichtigt u.a. das Handlungssubjekt, einschließlich seiner Interessen und Bedürfnisse, von der Handlung betroffene andere Subjekte ihren gesellschaftlich institutionalisierten Kontext die der Handlung zugrunde liegenden Erkenntnisse sowie die Einbettung in das persönliche Leben (einschließlich der Lebensziele und Lebensideale)
- Personale Kompetenzen entwickeln, wie z.B. Selbstvertrauen und Ich-Stärke ausbilden, Gefühle reflektieren und in ihrer Bedeutung einschätzen, sich an Prinzipien der Vernunft orientieren, Urteilsfähigkeit entwickeln, Fähigkeit zu selbstbestimmtem Handeln entwickeln sowie Verantwortung für das eigene Handeln übernehmen

Kompetenzbereiche

# MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

<https://medienkompetenzrahmen.nrw>

## **Bedienen und Anwenden**

- Unterschiedliche Nutzerinteraktionskonzepte von Spielen kennenlernen
- Nutzung von digitalen Endgeräten zur Präsentation und Reflexion

## **Informieren und Recherchieren**

- Dark Patterns und weitere Mechanismen kennenlernen
- Recherche zu verschiedenen Spieltypen

## **Kommunizieren und Kooperieren**

- Gemeinsam in Kleingruppen das Lieblingsgenre genauer erforschen

## **Produzieren und Präsentieren**

- Erkenntnisse in ein selbst ausgedachtes Spiel übertragen und dieses vorstellen

## **Analysieren und Reflektieren**

- Mechanismen in Spielen erkennen und reflektieren, wie sie auf einen selbst wirken

## **Problemlösen und Modellieren**

- Herausforderungen bei der Spielekonzeption verstehen und nutzen

# ZUSAMMENFASSUNG

## der Unterrichtseinheit

### Methoden

- **Energizer:** Kurze, aktivierende Übungen zu Beginn der Stunde.
- **Fallbeispiel:** Analyse von Beispielen, die reale Szenarien und Probleme darstellen.
- **Gruppenarbeit:** Gruppenarbeiten zur Förderung der Zusammenarbeit und Kommunikation.
- **Präsentation:** SuS präsentieren ihre Ergebnisse vor der Klasse.
- **Diskussion:** Gemeinsame Erarbeitung und Reflexion von Themen.
- **Mindmapping:** Visualisierung von Ideen und Zusammenhängen.
- **Frontalvortrag:** Wissensvermittlung durch die Lehrkraft.
- **Kollaboratives Arbeiten:** Nutzung von digitalen Tools zur gemeinsamen Erarbeitung von Inhalten.

### Material

- **Arbeitsblätter:** Zum Sammeln und Festhalten von Informationen.
- **Präsentationen:** PowerPoint oder ähnliche Tools zur Visualisierung von Inhalten.
- **Screenshots:** Von Spielen und Social Media zur Analyse.
- **Post-Its:** Für Mindmapping und Ideensammlungen.
- **Handouts:** Listen von Dark Patterns und anderen relevanten Informationen.
- **Notizen:** Aus vorherigen Stunden zur Wiederholung und Vertiefung.

### Benötigte Technik

- Beamer und Endgerät für Lehrkraft
- ggf. Endgeräte mit denen die SuS den Bildschirm teilen können oder Kollaborationstool (z.B. Miro)

### To-Dos vor dem Einsatz

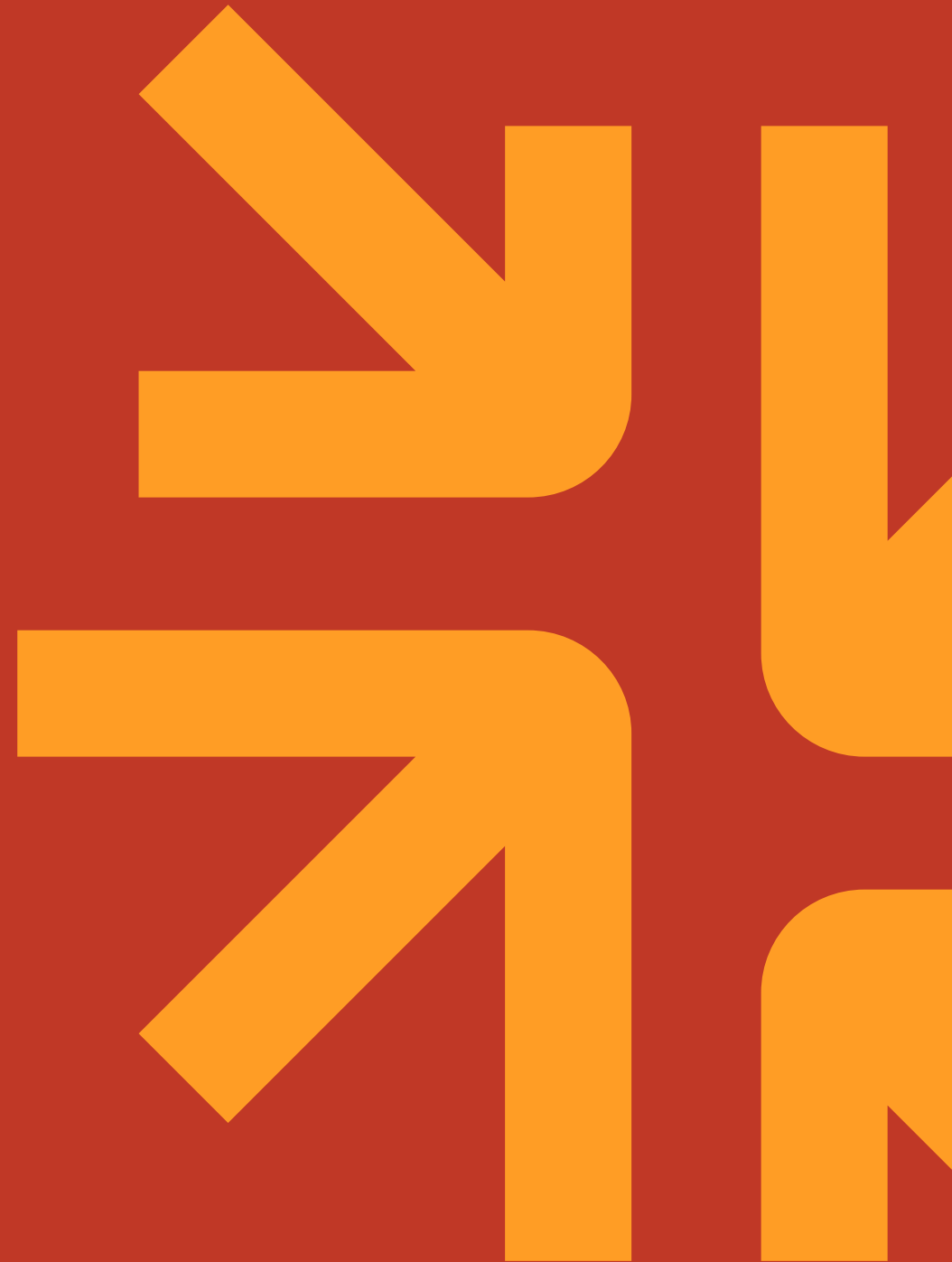
SuS sollen Screenshots von ihrem Lieblingsspiel machen und an die Lehrkraft in einheitlichem Format senden:

- Startbildschirm / Menü (ggf. 2 Screenshots, falls größeres Spiel)
- Spielsituation, um zu erklären, wie es funktioniert
- Ausrüstungsmenü (falls vorhanden)
- In-Game-Käufe (falls vorhanden)
- Karte/Levelfortschrittsbaum (falls vorhanden)
- Sonderevents (falls vorhanden)
- Tägliche Aufgaben/Quest Übersicht (falls vorhanden)

Die Lehrkraft prüft die Einsendungen auf die Eignung für den Unterricht und organisiert diese so, dass man sie in der Stunde auf einem Beamer/Smartboard für alle SuS zeigen kann.

Als Lehrkraft einen Überblick über die gesamte Unterrichtsreihe verschaffen. Für Übungszwecke empfiehlt es sich, bei Bedarf ein eigenes Beispiel zu entwickeln und ein beliebiges Spiel auf Dark Patterns zu analysieren.

## 4) KURZABLAUF DER EINZELSTUNDEN



# KURZABLAUF

## der einzelnen Unterrichtsstunden

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
1 – Einführung	Überblick zur Unterrichtsreihe	Frontalvortrag durch Lehrkraft	Mündlich, gerne unterstützt durch Liste der Themen	10
1 – Hauptteil 1	3–5 SuS stellen ihre Spiele kurz vor. Diese sollten sie im Vorfeld in Form von Screenshots an die Lehrkraft schicken, damit sie sie auf Eignung prüfen kann und zum Zeigen vor der Klasse parat hat.	Präsentation	Digitales Board oder Beamer mit gesammelten Screenshots	15
1 – Hauptteil 2	1. Gemeinsam in Diskussion Spiele in verschiedenen Kategorien clustern: -Endgerät/Steuerung -Thema -Spielstil  2. In den Clustern zum Spielstil erarbeiten, warum die SuS die Spiele gerne spielen bzw. welche Kompetenzen sie dadurch erlangen.  3. Weitere Fragen, z.B. wann und wie lange spielen die SuS, spielt jemand Turniere, ...	Mindmap / Ideensammlung	Kategorien siehe S. 15  Kollaboratives Arbeiten nach Methode der Wahl: Post-Its, digitales Board wie Miro, Tafelanschrift, ...	20
2 – Einstieg Dark Patterns	Frontalvortrag Dark Patterns: Die Lehrkraft zeigt die Screenshots des Spiels „Weltraum Übernahme“ und führt die SuS durch die verschiedenen Screens, auf denen verschiedene Dark Patterns zu sehen sind. SuS werden dabei gefragt, was ihnen jew. auf den Bildern auffällt, wie sie glauben, dass sich diese Mechanismen auf die Spielenden auswirken und ob sie diese Effekte auch aus anderen Spielen kennen.	Frontalvortrag durch Lehrkraft mit Beiträgen aus der Klasse	Digitales Board oder Beamer mit Screenshots aus Anhang 1  Vorbereitung mit S. 16–20 sowie <a href="https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns/">https://spieleratgeber- nrw.de/ratgeber/risiken/dark- patterns/</a>	15
2 – Hauptteil	Diskussion und Sammlung weiterer Dark Patterns: Kategorien Zeitlich/ Monetär/	Mindmap/ Ideen- sammlung	Kollaboratives Arbeiten nach Methode der Wahl: Post-Its, digitales Board wie Miro, Tafelanschrift, ...	25

	<p>Sozial/ Psychologisch einführen und in diesen Kategorien sammeln, welche Mechanismen die SuS aus ihren Spielen kennen. Zu Beginn oder als zusätzliche Ideenquelle, nachdem die ersten Impulse gesammelt wurden, wird das Handout ausgeteilt. Ggf. finden die SuS noch Dark Patterns, die noch nicht auf dem Handout stehen.</p>	Frontalvortrag durch Lehrkraft	Handout Anhang 2 Dort können gefundene Mechanismen abgehakt werden.	
2 – Abschluss	<p>Zusammenfassung, Ausblick auf die nächsten Stunden und Hausaufgabe: Gruppen anhand der Cluster zu Spielstilen (s. 1 –Hauptteil 2) bilden, die sich z.B. jew. zu fünf auf ein Spiel einigen und das als Hausaufgabe auf die Dark Patterns analysieren. Jew. mindestens ein Handy Casual Game, ein Rollenspiel, ein Aufbausimulator, ein Multiplayer-Online-Spiel in der Klasse -&gt; Wer das Spiel nicht kennt, auf das sich die Gruppe geeinigt hat, kann dazu bis zur nächsten Stunde ein „Let’s Play“ schauen</p>	Organisation	Mündlich	5
3 – Einstieg	Rückblick auf die letzte Stunde	Rückblick	Mündlich	5
3 – Hausaufgabe	<p>Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse: In den Gruppen der letzten Stunde präsentieren die SuS ihre Ergebnisse.</p>	Präsentation	SuS zeigen Screenshots über Beamer/ Smartboard	15
3 – Hauptteil	<p>Unterschiede Casual Games zu Core Games  In der Präsentation der Hausaufgabe sollten nun verschiedene Arten von Spielen gezeigt worden sein. Diese können genutzt werden, um in der Klasse Unterschiede zwischen ihnen zu sammeln.</p>	Mindmap/ Ideen-sammlung	<p>Kollaboratives Arbeiten nach Methode der Wahl: Post-Its, digitales Board wie Miro, Tafelanschrift, ...  Vorbereitung mit S. 21-22</p>	25

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
4 – Einstieg eigene Kreativität	Prinzipien der Spielerstellung mitgeben	Frontalvortrag durch Lehrkraft	Anhang 3 zeigen	10
4 – Hauptteil	<p>Kleingruppenarbeit, die danach als Hausaufgabe fortgesetzt wird.</p> <p>SuS finden sich in Kleingruppen (ca. 3-6 SuS) zusammen und entwerfen gemeinsam eine Idee für ein neues Spiel und versuchen dieses in verschiedenen Konzeptzeichnungen (Mockups) darzustellen, beispielsweise in Powerpoint. Es ist nicht das Ziel, ein funktionierendes Spiel zu erstellen. Dabei orientieren sie sich an den Leitfragen aus der PPT, dem Handout zu Dark Patterns und an ihren bisherigen Erfahrungen innerhalb der Unterrichtsreihe und aus den Spielen, die sie bereits gespielt haben.</p> <p>Sie können sich ein völlig neues Spiel ausdenken, oder auch versuchen ein analoges (Karten-/Brett-/Sport-Spiel digital abzubilden)</p> <p>Die Lehrkraft kann diese Zeit für Beziehungsarbeit, interessierte Rückfragen und Unterstützung nutzen.</p>	Gruppenarbeit	<p>Anhang 3 die erste Folie mit der Aufgabenstellung eingeblendet lassen.</p> <p>Zusätzlich Handout Anhang 2 und Notizen aus vorherigen Stunden.</p>	30
4 – Abschluss	<p>Ausblick und Hausaufgabe</p> <p>Die Hausaufgabe das Konzept für das Spiel als Gruppe bis zur nächsten Stunde präsentationsfertig auszuarbeiten aufgeben besprechen und letzte Fragen klären.</p> <p>Ausblick geben.</p>	Organisation	Mündlich	5
5 – Einstieg	Rückblick auf die letzte Stunde	Organisation	Mündlich	5
5 – Hausauf- gabe	Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse, Klasse gibt Feedback Beispielsweise bei 5 Gruppen á 5 SuS bekommt jede Gruppe 4 Minuten zum Präsentieren und 4 Minuten für Feedback aus der Klasse. Ziel des Feedbacks ist es, spontane Verbesserungsideen zu teilen und zu sehen, ob die Präsentation verständlich war.	Präsentation	SuS zeigen Mockups über Beamer/ Smartboard, zeigen ggf. Stichpunkte und erklären ihre Gedanken	40

6 – Einstieg	<p>Einführung, über Social Media nachzudenken</p> <p>Die SuS sollen noch einmal über verschiedene Mechanismen in den Spielen nachdenken. Welche Parallelen fallen ihnen zu Social Media auf?</p>	Diskussion in der Klasse	Mündlich	5
6 – Hauptteil	<p>Dark Patterns in Social Media</p> <p>Anhand der Screenshots aus der Präsentation diskutiert die Klasse darüber, welche Dark Patterns sie aus der Liste in Social Media wiedererkennen. Dabei kann gerne auch auf positive Aspekte hingewiesen werden. Beispielsweise verwenden viele TikTok statt Google, um Kochrezepte oder Gastronomieangebote zu finden.</p>	<p>Diskussion in der Klasse, in der jeweils ca. 8 Minuten über die Screenshots aus jeder Plattform gesprochen wird. Alternativ Expertenpuzzle, in der Kleingruppen zunächst jew. eine Plattform bearbeiten und sich danach mischen.</p>	<p>Präsentation Anhang 5</p> <p>Zusätzlich Handout Anhang 2</p>	25
6 – Abschluss	<p>Reflexion über die Unterrichtsreihe, positiver Ausblick</p> <p>Hier soll vor allem hervorgehoben werden, dass die SuS durch diese Unterrichtsreihe jetzt ein gutes Verständnis dafür haben sollen, welche Mechanismen in Spielen und Social Media stattfinden. Mit dieser Kompetenz können sie verantwortungsbewusst mit Medien umgehen.</p>	Diskussion in der Klasse	<p>Mündlich</p> <p>Anregungen zu Reflexionsfragen in S. 28 z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was nehmt ihr mit, wie geht ihr im Alltag mit Spielen um?</li> <li>- Welche Regeln befolgt ihr in Spielen, welche im Alltag?</li> <li>- Wie könnt ihr Gamification und „Dark Patterns“ sinnvoll im Schulalltag nutzen?</li> </ul>	15

# LÖSUNGEN

## Erwartungshorizont

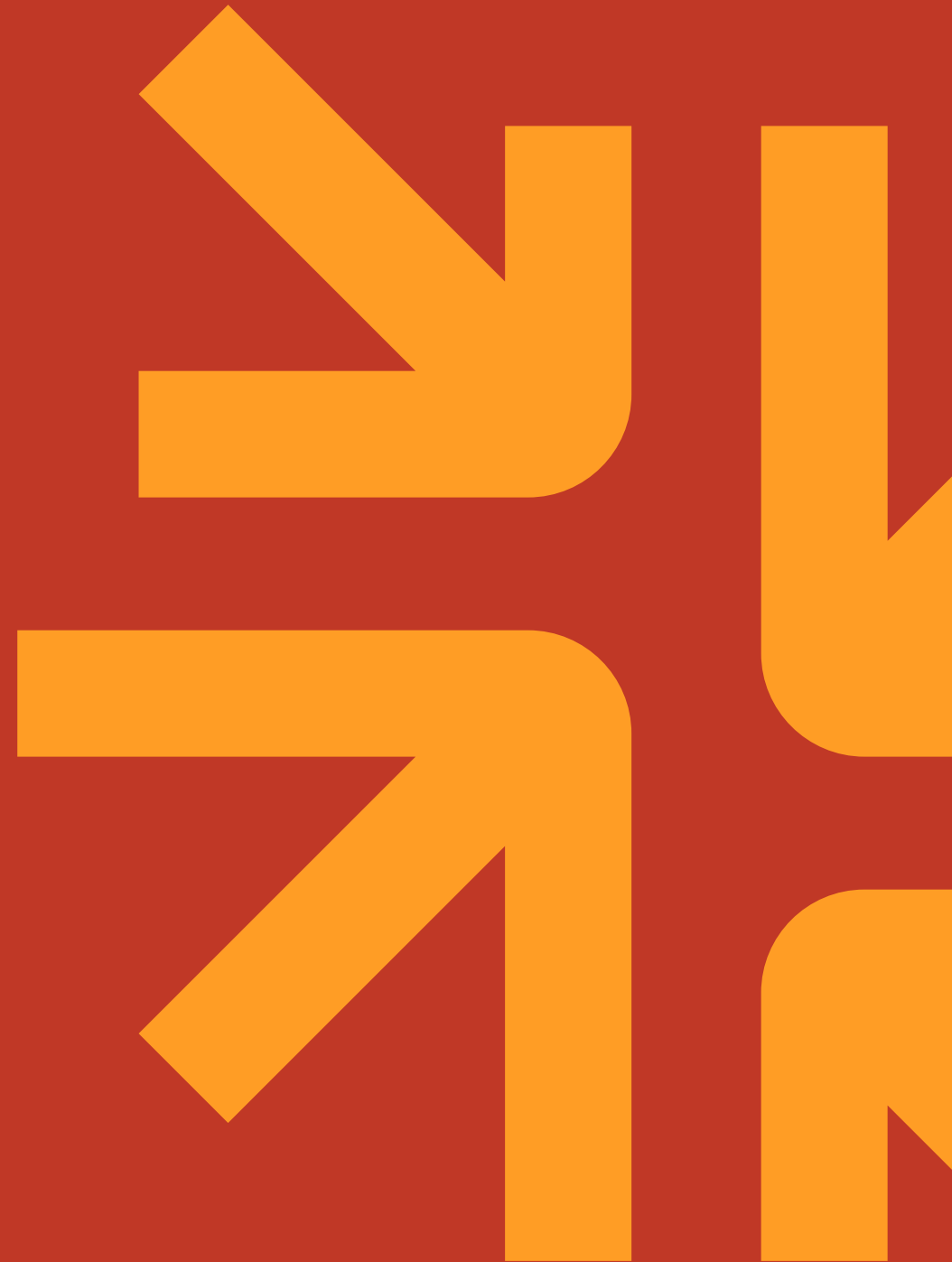
Die Schülerinnen und Schüler sollen nach der Unterrichtsreihe in der Lage sein, verschiedene manipulative Mechanismen in Spielen und sozialen Medien zu erkennen und kritisch zu hinterfragen. Sie entwickeln ein Bewusstsein für ihre eigenen Nutzungsgewohnheiten und können informierte Entscheidungen treffen, um exzessive und problematische Mediennutzung zu vermeiden. Zudem werden sie in der Lage sein, ihre Erkenntnisse auf kreative Weise umzusetzen und eigene Spielideen zu entwickeln, die auf ethischen und gesundheitsbewussten Prinzipien basieren.

## SCHULSOZIALARBEIT

### Anschlussfähigkeit

Die Schulsozialarbeit kann die Unterrichtseinheit unterstützen, indem sie die Reflexionsprozesse begleitet und vertieft. Sie kann zusätzliche Workshops zur Förderung der Medienkompetenz anbieten und SuS bei individuellen Problemen mit exzessiver Mediennutzung beratend zur Seite stehen. Durch enge Zusammenarbeit mit Lehrkräften können langfristige Strategien zur nachhaltigen Mediennutzung und Gesundheitsförderung entwickelt und implementiert werden.

# **5) DETAILLIERTE STUNDENABLÄUFE INKL. MATERIAL**



# 1. STUNDE

## Einstieg:

Überblick über die kommenden Stunden, Lust machen auf das Thema:

- 1 Einführung in Spiele und deren Attraktivität
- 2 Mechanismen von Dark Patterns in Spielen
- 3 Vergleich von Casual und Core Games
- 4 Entwurf des Konzepts eines eigenen Spiels mit Dark Patterns
- 5 Präsentation der entwickelten Spiele und Feedback
- 6 Anwendung der erlernten Konzepte im Alltag

Welche Spiele gibt es und warum spielen wir sie?

In der Moderation der Stunde darauf achten, dass Mädchen auch angesprochen/abgeholt werden und nicht nur die Jungs mit ihren Spielen dominieren. Die Lehrkraft nimmt eine moderierende und vor Allem LERNENDE Rolle ein.

Gemeinsam Spiele clustern:

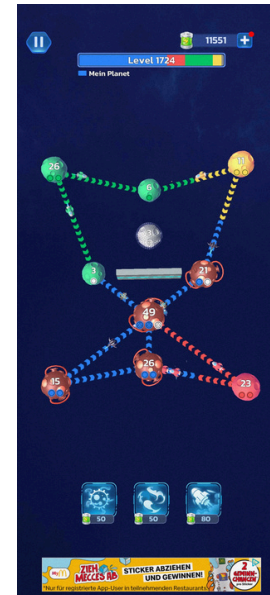
- Endgerät (Handy vs. Konsole),
- Steuerung (Touchscreen, Controller, Tastatur, Lenkrad),
- Thema (Zukunft, Gegenwart, Vergangenheit, Fiktiv),
- Geografische Einordnung (Deutschland, Europa, Amerika, Asien, Afrika, realer Weltraum, fiktiver Weltraum, fiktiver Planet),
- Spielstil (Point and Click, Rollenspiel, Shooter, Aufbausim, Simulation, Puzzle, Andere)

(Spielstil als Letztes, dieses Cluster für die nächste Phase behalten.)

In den Clustern zum Spielstil darüber in Gruppenarbeit sprechen, warum die Spiele so cool sind. Die Ergebnisse zusammentragen und gegenseitig in der Klasse vorstellen. Auch sammeln, wie viel Zeit die Schüler\*innen darin verbringen:

Jeden Tag ein bisschen vs. Zeit nehmen und mehrere Stunden am Stück.

Wann spielt man (Casual, wenn man in der Schule gerade Zeit hat oder in Bus/Bahn auf dem Weg zur Schule vs. mit Freunden nachmittags vs. allein nachts)?



Gemeinsam erarbeiten, was man aus den Spielen an Kompetenzen lernen kann (Teamwork, Problemlösungs-kompetenzen, Strategisches Vorgehen, Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Frustrations-toleranz, Konzentrationsspanne, Vorausplanung in die Zukunft, Priorisierung von Ressourcen, ...)

Beispiel: Bei „Weltraum Übernahme“ muss man sich für Strategien entscheiden, in welcher Reihenfolge man Planeten einnehmen möchte, welche man auf keinen Fall verlieren darf und wie man die limitierten „Arme“ von jedem Planeten am besten nutzt. Weiterhin kann man Sondereffekte (die drei

blauen Buttons unten) im richtigen Moment einsetzen, um große Vorteile zu erhalten.

Insgesamt gibt es mehr als 15 verschiedene dieser Sondereffekte, sodass man unterschiedliche Spielstile entwickeln kann, sich aber auch bei einem falschen Effekt im falschen Moment selbst schaden kann.

Fragen, ob jemand teilen möchte, wie gut sie sind

**Stundenziel:** Als Lehrkraft ein Verständnis für die Lebensrealität der Schüler\*innen entwickeln. Beziehungsarbeit und Wertschätzung für die Spiele und die Vorlieben der Schüler\*innen zeigen. Unbewusste Kompetenzentwicklungsmöglichkeiten aufdecken.

## 2. STUNDE

### Einstieg:

An Screenshots werden im Folgenden verschiedene Dark Patterns beispielhaft beschrieben. Diese können mit den Schüler\*innen besprochen werden, um sie für Dark Patterns zu sensibilisieren und diese Prinzipien greifbar zu machen. Dieses Spiel ist unter „Weltraum Übernahme“ kostenlos verfügbar.

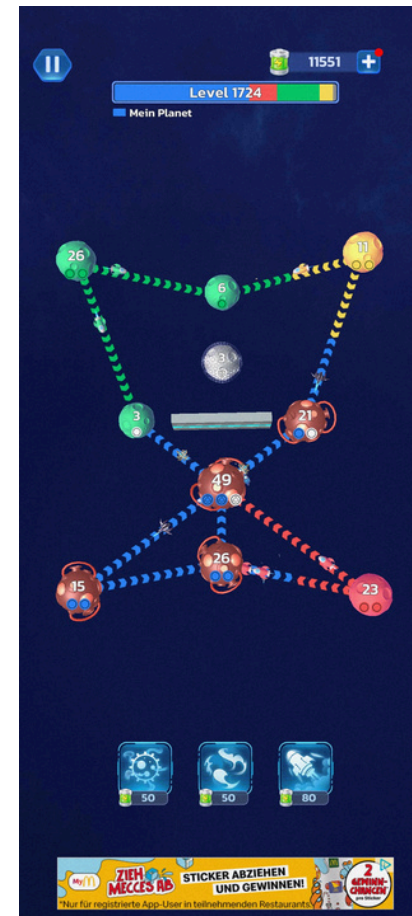
Funktionsweise des Spiels: Man steuert die blauen Planeten, rot und grün sind Gegner. Planeten können Schiffe zu anderen Planeten schicken. Wenn sie ankommen, wird die Zahl bei eigenen Planeten größer, bei gegnerischen Planeten kleiner. Ziel ist es, alle Planeten zu erobern. Manche Planeten haben besondere Fähigkeiten, doppelten Schaden bzw. doppelte Auffüllung bei eigenen Planeten zu verursachen. Unten gibt es drei Sondereffekte, die die gegnerischen Planeten schwächen. Diese können gegen In-Game-Währung oder für das Schauen einer Werbung erlangt werden.

In den Dark Patterns ist jeweils die Kategorie aufgeführt, unter der diese auf dem Arbeitsblatt zusammengefasst sind. Die Wirkungsweise der Dark Patterns kann beispielsweise in die Bereiche

- **Zeitlich** (z.B. Tägliche Aufgaben, Grinding, unendlich wiederkehrende Aufgaben, Timer, ...)
- **Monetär** (z.B. Pay to skip (Werbung überspringen), Pay to win (besondere Items bekommen), ...)
- **Sozial** (z.B. Ranglisten, Freundeslisten mit Geschenken, Belohnung für das Einladen von Freunden, ...)
- **Psychologisch** (z.B. Illusion der Kontrolle, Sammlung vervollständigen, Investments, ...)

eingeteilt werden, die Farben sind neben den Screenshots zur Kategorisierung verwendet.

### Dark Patterns:



**Aesthetic Manipulation** – Visual Design & Pathways: Das Spiel nutzt farbenfrohe und attraktive Visuals und führt den Spieler durch verschiedene Level, die kurze Zeit in Anspruch nehmen und in sich abgeschlossen sind. Dies zieht Spielende an und motiviert sie, weitere Level zu spielen, da jedes einzelne Level ja schnell geht. Ähnlich sind Reels auf Social Media. Sie dauern auch nur kurz und die Hürde, das nächste Reel anzusehen, ist gering.

**Aesthetic Manipulation** – Fortschrittsanzeigen: Die Darstellung des Levels und der Fortschritt ist klar sichtbar und motiviert zur kontinuierlichen Interaktion. Spieler erhalten visuelle Rückmeldung über ihren Erfolg und bevorstehende Herausforderungen.

**Advertisements** – Werbebanner: Selbst innerhalb eines Levels wird unten ein kleines Werbebanner angezeigt. Klickt man darauf, landet man in diesem Beispiel in der App von McDonalds.

## Dark Patterns im Hauptmenü:



### Complete the Collection –

Komplexität und Menüführung: Das Hauptmenü bietet viele Optionen und Icons, die den Spieler dazu anregen, verschiedene Spielmodi und Funktionen zu erkunden. Es kann auch eine Überforderung darstellen, die den Spieler dazu verleitet, mehr Zeit im Spiel zu verbringen, um alle Funktionen zu verstehen und zu nutzen. Gleichzeitig finden sich an vier Stellen rote Punkte. Diese signalisieren dem Spieler, dass es hier noch etwas zu tun gibt.

**Premium Currency** – Mehrere Währungen: Die Präsenz von mehreren Währungsarten (hier Gold und Energie) ist ein klassisches Dark Pattern, das dazu dient, den Spieler zum Kauf oder zur intensiveren Nutzung zu verlocken, um an mehr

Währungstypen zu gelangen. Diese interagieren auf verschiedene Weisen miteinander. Zudem verliert man dadurch leicht den Bezug dazu, wie viel echtes Geld (€) dafür ausgegeben wurden.

**Competition** – Wettkampf gegen andere Spielende: Über dem großen gelben Button „Spielen“ ist eine kleine Anzeige mit Länderflaggen zu sehen. Wenn ein Spieler 3-4 Level gespielt hat, weiß das Spiel, dass man nicht nur kurz reinschauen wollte. Um die Spielenden länger zu halten, wird ein Wettkampf eingeblendet, bei dem es darum geht, die nächsten fünf Level schneller zu

spielen, als die vier Gegner. Wer gewinnt (Deutschland hat in diesem Fall vier Level geschafft, Südkorea eines und USA und zwei weitere Stehen noch am Anfang), bekommt eine Sonderbelohnung.



### Playing by Appointment –

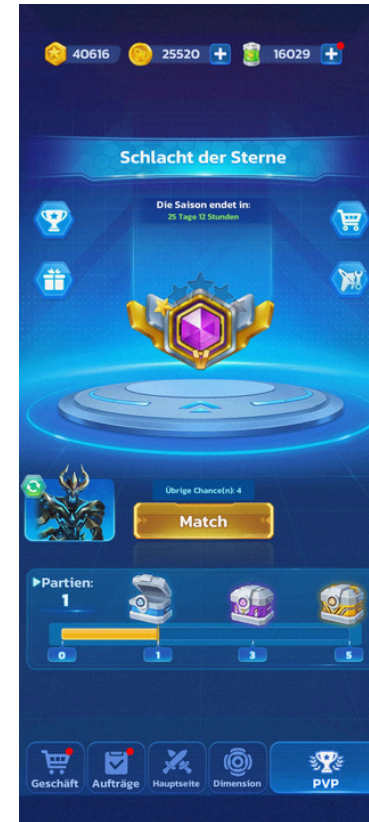
Offline-Belohnungen: Für jede Minute, die das Spiel geschlossen ist, bekommt man offline eine Belohnung. Diese ist allerdings nach wenigen Stunden gedeckelt, sodass man 3-4-mal pro Tag das Spiel öffnen muss, um Offline-Belohnungen nicht zu verschwenden (Wenn man das Maximum erreicht

hat, verfallen weitere Belohnungen). Im Spielverlauf kann man in der Regel eine längere Offline-Zeit bzw. einen höheren Multiplikator (hier +800%) freispielen.

**Waste Aversion** – Sparschwein: In vielen Spielen sammelt man Levelbelohnungen in ein Sparschwein. Zum „anfüttern“ kann man dieses ein Mal kostenlos ausbezahlen, für weitere Leerungen, müsste man eine Mikrotransaktion starten (\$ 2,99 in diesem Fall). Dieses Fenster wird nach jedem gewonnenen Level angezeigt und zeigt Spielenden, Was sie sich eigentlich verdient haben, es aber nicht abholen können.



**Advertisements/Gambling/Waste Aversion** – Levelbelohnungen: Hat man ein Level gewonnen, wird der aktuelle Stand in der Rangliste angezeigt und man sieht, welche Belohnungen man dafür erhält. Oft ist es so, dass man die Belohnungen durch das Schauen einer Werbung verdoppeln kann. In diesem Fall ist das mit einem Mini-Spiel verbunden. Der Cursor bewegt sich nach rechts und links über die verschiedenen Multiplikatoren (x2, x3, x5) hin und her. Klicken die Spielenden im richtigen Moment auf den Button „Abholen“, wird ihre Belohnung um diesen Faktor gesteigert. Das Minispiel sorgt dafür, dass man die eigenen Fähigkeiten testen möchte und damit deutlich öfter die Werbung ansieht. Innerhalb jeder Werbung kann man wiederum einen Link klicken, der zu einem Online-Shop bzw. zum Download eines weiteren Spiels führt.



**Competition/Loot Boxes/ Variable Rewards** – PvP (Player versus Player): In diesem Modus kann man gegen andere Spielende weltweit spielen. Unten eingeblendet sieht man drei Kisten, in denen Belohnungen erspielt werden können. Täglich soll man mindestens fünf dieser Matches spielen. Nach dem ersten erhält man die erste Belohnung, an dem gelben Fortschrittsbalken und der offenen Kiste sieht man, dass man noch vier weitere Matches spielen müsste, um die goldene Belohnung zu erhalten. Dieses PvP ist mit einer Rangliste verbunden, in der es weitere Belohnungen gibt, wenn man aufsteigt. Die Kisten kann man sich täglich neu erspielen, das Ranglistenturnier dauert jeweils einen

Monat und startet danach neu. Der Hinweis: „Die Saison endet in ...“ schafft ein Gefühl der Dringlichkeit und fördert das Engagement durch den Wettbewerb mit anderen Spielenden.

**Aesthetic Manipulation** – Rote Punkte: Auch hier finden sich wieder drei rote Punkte, die den Spielenden signalisieren, dass es dort noch etwas zu tun gibt, beispielsweise bei den (Tages-) Aufträgen und im In-Game-Shop.



### Daily Rewards / Advertisements / Loot Boxes / Variable Rewards -

Tagesaufträge: Jeden Tag erhalten die Spielenden neue Aufträge, die zufällig aus einem Pool von Aufgabentypen gezogen werden. In diesem Fall fünf Werbevideos ansehen, 40 Planeten in verschiedenen Levels gewinnen und ein Mal im PvP gewinnen. Diese Aufgaben sollen Spielenden die Bandbreite an Möglichkeiten zeigen, damit sie alle verschiedenen Level-Arten jeden Tag spielen. Hat man eine Aufgabe erledigt, erhält man die Belohnung, die links in der jeweiligen Aufgabe angezeigt wird. Auch hier gibt es wieder einen Fortschrittsbalken, für Wöchentliche Belohnungen, die man gewinnen kann, wenn man genügend Tage spielt.

Die erste Kiste bekommt man nach zwei Tagen, die zweite nach vier und die dritte nach sechs Tagen. Um also keine Belohnung zu verpassen, müsste man sich an sechs von sieben Wochentagen einmal einloggen und an jedem dieser Tage die Tagesquests spielen. In diesem Spiel dauert es ca. 20-30 Minuten, um alle Tagesquests zu erfüllen, d.h. im Durchschnitt können allein die Aufgaben auf dieser Seite für mehr als zwei Stunden Spielzeit pro Woche verantwortlich sein. Es gibt im Spiel aber nichts, das die Spielenden daran hindern würde auch mehr als zwei Stunden am Tag zu spielen.



### Advertisements / Pay to Skip / Pay to Win / Power Creep / Anchoring Tricks -

In-Game-Käufe: Wie so gut wie jedes Spiel, gibt es auch hier einen Online-Shop, in dem man sich etwas gegen echtes Geld kaufen kann. Das reicht von Tagesangeboten (0,99\$ für Energie und Booster oben, bzw. verschiedene Pakete zwischen 2-5\$ unten), über das dauerhafte Entfernen von Werbung für 3,99\$ und das Sparschwein, bis hin zum bewussten Schauen von Werbung, um eine In-Game-Währung zu erhalten. Diese Angebote sind so gestaltet, dass sie den Spielern kurzfristige Vorteile für ihre Investition versprechen. Sie sind zeitlich begrenzt verfügbar

und werden regelmäßig aktualisiert, um die Spieler dazu zu bringen, schnell zu kaufen und regelmäßig zurückzukehren. Dabei können größere Pakete auch zwischen 20-50\$ kosten und wenn die Kreditkarteninformationen wegen einer Mikrotransaktion unter 3\$ bereits hinterlegt sind, ist die Hürde sehr weit gesenkt.

Oft haben die Spielenden nicht nur ein solches Spiel, da man durch die Werbungen auf viele weitere Spiele hingewiesen wird. Wenn man in vier Spielen jeweils nur die Tagesaufgaben erledigt, kann man täglich zwei oder mehr Stunden damit verbringen und wird durch die Werbung in dieser Zeit auf mehr als zehn weitere solcher Spiele hingewiesen.

Weiterhin sind diese Spiele oft in Kombination mit anderen Apps bzw. als Second Screen im Einsatz. Man kann beispielsweise über Spotify parallel Musik oder Podcasts hören, bzw. über ein anderes Gerät YouTube, Netflix oder TV schauen. Nicht selten sind solche Spiele auch eine Parallelbeschäftigung zu den Hausaufgaben. In der Zeit, in der eine Werbung läuft (meist 30 Sekunden), kann man z.B. eine kurze Matheaufgabe machen oder einen Satz schreiben, bevor man sich bis zur nächsten Werbung wieder dem Spiel widmet.

### **Diskussion und strukturierte Sammlung zu Dark Patterns:**

Nach dieser beispielhaften Einführung sollte eine Diskussion stattfinden, in der die Schüler\*innen weitere Mechanismen aufzählen, die ihnen einfallen. Diese werden an der Tafel oder auf einem digitalen Board gesammelt.

Im Anschluss bzw. parallel dazu fasst die Lehrkraft alles zusammen und strukturiert die Ergebnisse.

Die Wirkungsweise der Dark Patterns kann beispielsweise

- **Zeitlich** (z.B. Tägliche Aufgaben, Grinding, unendlich wiederkehrende Aufgaben, Timer, ...)
- **Monetär** (z.B. Pay to skip (Werbung überspringen), Pay to win (besondere Items bekommen), ...)
- **Sozial** (z.B. Ranglisten, Freundeslisten mit Geschenken, Belohnung für das Einladen von Freunden, ...)
- **Psychologisch** (z.B. Illusion der Kontrolle, Sammlung vervollständigen, Investments, ...)

eingeteilt werden, die Farben sind neben den Screenshots zur Kategorisierung verwendet.

(vgl. <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/dark-patterns/> und <https://www.darkpattern.games/> - Englische Sprache).

Darüber hinaus gibt es außerhalb von Spielen noch weitere Dark Patterns in Online-Shops oder bei Vertragsabschlüssen online, die bei Bedarf angesprochen werden können.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Dark\\_Pattern](https://de.wikipedia.org/wiki/Dark_Pattern)

### **Vorbereitung auf die nächste Stunde:**

Gruppen anhand der Cluster aus der ersten Stunde bilden, die sich z.B. jeweils zu fünf auf ein Spiel einigen und das auf die Dark Patterns analysieren. Jeweils mindestens ein Handy Casual Game, ein Rollenspiel, ein Aufbausimulator, ein Multiplayer-Online-Spiel in der Klasse

Wer das Spiel nicht kennt, auf das sich die Gruppe geeinigt hat, kann dazu bis zur nächsten Stunde ein „Let's Play“ (Videos, bei denen man anderen beim Spielen zusehen kann) ansehen. So entstehen keine Kosten.

### **Bildquellen:**

Die Screenshots stammen aus dem Spiel "Weltraum Übernahme" von HDuo Fun Games

# 3. STUNDE

Hintergrundinformationen für die Sammlung der Unterschiede zwischen Casual (Handyspiele mit in der Regel geringer Spielzeit pro Level) und Core Games (Größere PC und Konsolenspiele mit oft mehreren Stunden Story). Empfohlen wird, anhand von Kategorien vorzugehen und darin jeweils die wahrgenommenen Unterschiede zu sammeln. Während der Diskussion können weitere Kategorien hinzugefügt werden. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Kategorie/ Thema	Casual (Brawl Stars, Clash of Clans,... Kleine Handyspiele)	Core (Fifa, Minecraft, Assassin's Creed, Manor Lords, Word of Warcraft, Far Cry, ...)
Story	Nicht vorhanden bzw. dünn	Oft wichtiger Teil des Spiels (besonders Rollenspiele), manchmal auch eher unwichtig (z.B. Fifa)
Quests	Tägliche Quests, Punkte/Anforderungen in voneinander unabhängigen Levels sammeln. Immer kleine Aufgaben zu tun. Energie verbraucht (Wait to Play)?	Hauptquests (manchmal parallele Stränge) und viele Nebenquests. Immer was zu tun. Fokus/Priorisierung wechselt zwischen verschiedenen Punkten, hat man ein Thema abgeschlossen, ist das nächste präsent.
Währung/ Stats	Meist eine einfach erspielbare Hauptwährung und eine schwer erspielbare Nebenwährung, die man auch kaufen kann bzw. durch Werbung erwirbt. Ggf. noch eine dritte Währung, die nur durch Sonderevents oder Kauf kommt. Einzelne Spielfiguren/ Einheiten haben 1-3 Stats (Statist. Werte, wie Angriffskraft und Verteidigungswert)	Oft eine Hauptwährung im Spiel, dafür aber viele (10-40) Ressourcen, die für Upgrades verwendet oder gehandelt werden können, oft mit Warenwirtschaftssystem. Charaktere haben oft 4-10 Stats (Statist. Werte, neben Angriff und Verteidigung z.B. noch Ausdauer, Tempo, Genauigkeit, zusätzliche Ausrüstung oder Fähigkeiten.)

Spielzeit	Schnell rein, spontan raus (einzelne Level 30 Sekunden bis wenige Minuten), niedrige Einstiegsbarriere, 1-2 Min Tutorial. Manche Spiele werden nach wenigen Stunden langweilig. In dieser Zeit kann man Experte werden und würde sich ohne die Dark Patterns unterfordert fühlen.	Längere Aufgaben, die 10+ Minuten bis Stunden dauern. Tutorial kann mehrere Minuten bis 1 Stunde dauern. Um die Story durchzuspielen, benötigt man idR. mehr als 20 Stunden, bei manchen Spielen 60-100 Stunden. Auch danach macht es oft noch so viel Spaß, dass man in der Welt weiterr spielt, oder von vorne beginnt.
Komplexität und Spiel- mechanik	Schnell erlernt, nach wenigen Minuten weiß man alles, was man braucht. Ein Level kann man entweder schaffen oder nicht, alles aus dem vorherigen Level zählt danach nicht mehr.	Lernkurve, manchmal über mehrere Stunden hinweg. Fehler am Anfang machen sich manchmal erst später bemerkbar (z.B. ineffiziente Laufwege in Aufbausimulation oder falsche Priorisierung der freigeschalteten Ressourcen). Richtig effizient wird man manchmal erst, wenn man nach vielen Stunden eine Kampagne neu startet.
Community	Selten größere Communities, in denen sich Spielende über einen längeren Zeitraum über das Spiel austauschen.	Zu vielen großen Spielen gibt es eigene Foren und Internetseiten mit Wikipedia-ähnlichem Aufbau.
Preis	Viele Spiele kostenlos. Man bezahlt durch das Schauen von Werbung und mit den eigenen Daten. (Datenschutz wird oft nicht so genau genommen). Pay to Win und viele kleine Käufe (Mikrotransaktionen) im Online-Shop zwischen 0,99-5€	Viele Spiele kosten beim Release 40-60 €. Zusätzlich gibt es oft einen Season Pass, also ein jährliches Abo, mit dem Sonderevents gespielt werden können. Skins und Ausrüstung können zu höheren Preisen (5-20€) erworben werden. DLCs (Downloadable Content) mit zusätzlichen Stories und Herausforderungen gibt es ebenfalls für 10-25€, um die Spielzeit zu erhöhen.

<b>Grafik und Sound</b>	Oft einfache und in der Regel cartoonartige Grafiken, Sound bekommt geringe Beachtung, da viele sowieso ohne Ton spielen (und nebenbei Musik/Podcast hören oder TV schauen).	Spielerlebnisse sollen möglichst immersiv sein. Hohe Beachtung auf realistische Grafik und verschiedene Lichtstimmungen, cineastische Cut-Scenes mit Filmmusik. Geräusche in Rollenspielen können vor Gefahren warnen. Viele Spieler spielen mit Kopfhörern, um Außengeräusche zu blocken und voll in das Spiel einzutauchen.
<b>Entwicklungszeit</b>	Wenige Wochen bis Monate, auch mit einem kleinen Team. Manche Spiele werden zunächst in 2D entworfen, wenn sie erfolgreich sind, kommt das Spielprinzip unter einem anderen Namen in einem anderen Thema wieder raus, oder wird in 3D übertragen und etwas aufwändiger produziert.	Oft mehrere Jahre mit einem Team aus 10–50 Entwicklenden. Es gibt manche Unternehmen, die mit versch. Entwicklerteams gleichzeitig an 2–3 Spielen der gleichen Reihe arbeiten, um jedes Jahr ein neues Spiel herauszubringen. (z.B. Fifa, Assassin's Creed, ...). Es gibt auch „Indie“ (Independent) Games, die ein kleines Team oder Einzelpersonen mit kleinem Budget über viele Jahre entwickeln. Z.B. wurde „Manor Lords“ von einer einzigen Person in ca. 7 Jahren entwickelt.

## Diskussion

Gemeinsam in der Klasse diskutieren, in welche Kategorie Spiele wie Fortnite und Rocket League einzuordnen sind. Beide sind Online-Multiplayer Spiele, die sich nicht ganz in Casual oder Core einordnen lassen. Man spielt in einzelnen Herausforderungen mit zeitlicher Begrenzung und Handlungen in einem vorherigen Level wirken sich nicht auf spätere Level aus (außer durch damit erspielte Gegenstände), ähnlich wie in Casual Games. Allerdings werden diese Spiele auf PC/Konsolen gespielt, waren in der Entwicklung aufwendig und verfügen über einige weitere Spielmodi, die einige Elemente von Core Games beinhalten.

## Diskussionsfragen:

Bräuchte es noch eine dritte Kategorie für Online-Multiplayer Spiele?

Oder besteht ein fließender Übergang und Casual vs. Core sind keine eindeutig getrennten Kategorien?

Wie lassen sich Brettspiele/Kartenspiele im Vergleich dazu einordnen?

## 4. STUNDE

Schritte zur Konzepterstellung für ein Spiel, die im Rahmen der bisherigen Stunden erarbeitet wurden (dazu gibt es ein Arbeitsblatt):

### 1. Grundsätzliche Voraussetzungen überlegen (vgl. 1. Stunde):

- Casual vs. Core Game,
- Endgerät (Handy vs. Konsole),
- Steuerung (Touchscreen, Controller, Tastatur, Lenkrad),
- Thema (Zukunft, Gegenwart, Vergangenheit, Fiktiv),
- Geografische Einordnung (Deutschland, Europa, Amerika, Asien, Afrika, realer Weltraum, fiktiver Weltraum, fiktiver Planet),
- Spielstil (Point and Click, Rollenspiel, Shooter, Aufbausimulation, Simulation, Puzzle, Andere)

### 2. Details tiefer ausarbeiten in verschiedenen Kategorien (vgl. 3. Stunde):

- Wer ist „Hauptcharakter“ (oder anonyme Schiffe wie in „Weltraum Übernahme“)?
- Was passiert in der Story?
- Welche Quests gibt es auf dem Weg?
- Welche Währungen gibt es, welche Ressourcen?
- Welche Parameter braucht der Hauptcharakter (Angriff, Verteidigung, Ausdauer, Ausrüstungsgegenstände, Fähigkeiten, ...), wie lang spielt man, wie schwer ist es zu erlernen, ....

### 3. Welche Mechanismen gibt es, damit die Spielenden dranbleiben (vgl. 2. Stunde)

- Welche Aufgaben haben die Spielenden in Leveln bzw. in der Welt?
- Welche Dark Patterns gibt es? Warum und wie wirken sie?

### 4. Wie sieht die Spieloberfläche aus?

Zeichnet das Menü und eine typische Spielszene per Hand oder mit Hilfe eines Digitalen Tools (z.B. in PowerPoint). Diese Zeichnung heißt „Mockup“ und wird auch von Spieleherstellern verwendet, wenn sie ein neues Spiel entwerfen. Low Fidelity vs. High Fidelity

Dazu sind in der PPT *Anhang 3* noch einmal die Aufgabenstellung und einige Beispiele für die Erstellung eines Mockups in einer Präsentation dargestellt.

Ziel der Aufgabenstellung ist es, dass die jeweiligen Gruppen ihr Spielkonzept so weit erarbeiten, dass man es jemandem vorstellen kann und die Person sich ein geistiges Bild davon machen kann. Ziel ist es NICHT, im Rahmen der Unterrichtsreihe ein spielbares Spiel zu erstellen. Aber: Schüler\*innen, die das interessant finden, könnten im Anschluss auf eigene Faust versuchen, ein solches Spiel zu erstellen. Über die Game-Engine „Unity“ ist dies beispielsweise kostenlos möglich und auf YouTube gibt es viele Tutorials dazu. Auch wenn es nicht einfach ist und man mindestens 50–100 Stunden Arbeit für eine erste spielbare Version einplanen müsste. Vielleicht entwickelt sich aus dieser Unterrichtsreihe ein neues Hobby für einzelne Schüler\*innen.

## 5. STUNDE

Auch diese Stunde ist eine Gelegenheit für die Lehrkraft, neben der Moderation in eine primär lernende Rolle zu gehen und die Kreativität der Klasse bzw. ihre Erfahrungen kennenzulernen.

## 6. STUNDE

Zum Abschluss der Reihe versuchen wir, die Dark Patterns aus dem Arbeitsblatt und aus der Erfahrung mit Spielen auch in Social Media wiederzufinden. Dazu können sich die Schüler\*innen noch einmal ihr Arbeitsblatt mit den Dark Patterns durchlesen. Im Anschluss werden von Instagram, TikTok und Snapchat Screenshots gezeigt, anhand derer in der Klasse Eindrücke gesammelt werden. In der PowerPoint sind diese Punkte ebenfalls enthalten, um sie im Nachgang noch einmal mit der Klasse zu besprechen und ggf. das Dokument zu teilen.

Viele der Muster wiederholen sich und sind sehr ähnlich. Nutzende sollen beim Wechsel von einer Plattform zur anderen ihre gewohnten Muster beibehalten können.

### Instagram

#### 1. Temporale Dark Patterns:

- **Endlose Scroll-Funktion:** Instagram nutzt ein unendliches Scrollen, das dazu verleitet, länger auf der Plattform zu bleiben.
- **Story-Timer:** Stories verschwinden nach 24 Stunden, was ein Gefühl der Dringlichkeit erzeugt, sie sofort anzusehen, um nichts zu verpassen (FOMO).

#### 2. Soziale Dark Patterns:

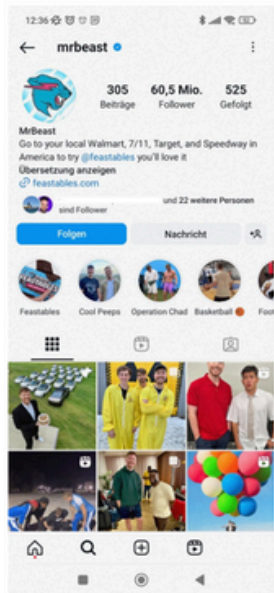
- **Social Proof:** Likes und Kommentare von Freunden werden hervorgehoben, um Interaktionen zu fördern. Man vergleicht sich über Followerzahlen.
- **Social Obligation:** Benachrichtigungen über Aktivitäten von Freunden und der Druck, darauf zu reagieren. Manche Menschen schauen nach der Veröffentlichung ihres Posts mehrmals pro Stunde nach, wie viele Interaktionen es schon gab und werden aufgeregt, wenn bestimmte Menschen liken ... oder es innerhalb weniger Stunden nicht tun.
- **Reciprocity:** Man will mit Menschen interagieren.

#### 3. Monetäre Dark Patterns:

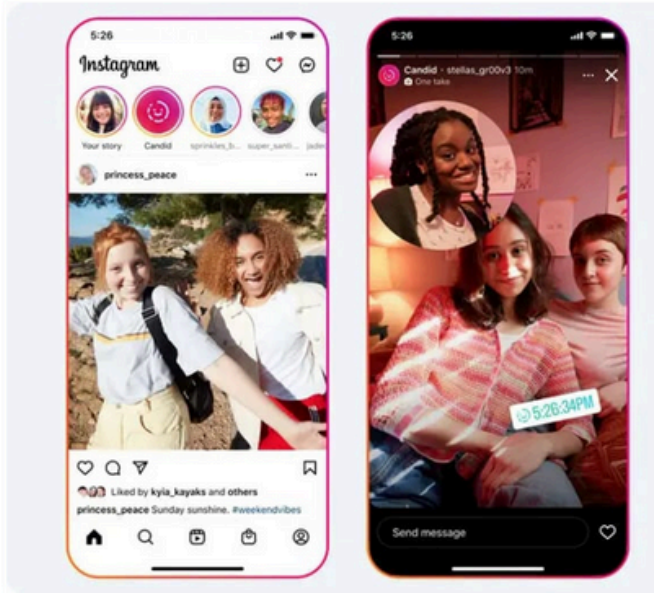
- **Sponsored Posts:** Werbeinhalte werden in den Feed eingestreut und sehen aus wie normale Posts. Große und kleine Influencer\*innen machen Werbung für Produkte über ihren Kanal.
- **In-App Käufe:** Kaufoptionen für Werbung und Promotionen innerhalb der App.

#### 4. Psychologische Dark Patterns:

- **Likes und Bestätigungen:** Das System der Likes und Kommentare erzeugt eine Feedbackschleife, die zu häufiger Nutzung anregt.
- **Starke Hooks:** Die Aufmerksamkeitsspanne von Nutzenden geht stark zurück. In der ersten Sekunde muss das Video die Aufmerksamkeit auf sich ziehen und ein „Thumb-Stopper“ sein, um die Nutzenden davon abzuhalten, zum nächsten Video zu springen.
- **Push-Benachrichtigungen:** Häufige Benachrichtigungen über neue Aktivitäten ziehen die Nutzenden immer wieder in die App zurück.



**Profilansicht**



**Startscreen**

**Story**

## Links

Blauer Haken als Zeichen der Verifikation. Kennzahlen zu den Kontakten der Person. Verlinkungen in der „Bio“ (=Profilbeschreibung), die teilweise zu Online-Shops führen. Sozialer Druck: „xy und 22 weitere Personen [aus deinen Kontakten] folgen dieser Person [, ... du solltest auch]“. Darunter ist mit Aesthetic Manipulation der Button zum „Folgen“ so hervorgehoben, dass er zum Anklicken verleitet. Auf dem Profil „Highlights“ in verschiedenen Kategorien und darunter mit großen Bildern ein direkter Zugang zu den zuletzt geposteten Beiträgen, um Menschen durch Aesthetic Manipulation in die Videos zu ziehen (sowohl durch die Darstellungsweise der Plattform mit großen Kacheln, als auch durch die Influencer\*innen, die ansprechende Bilder und bunte Farben verwenden).

## Mitte

Oben beim Herz und ggf. bei den Nachrichten sind rote Punkte, um zu zeigen, dass es dort etwas zu sehen gibt, in diesem Fall neue Likes und Nachrichten.

Bei „Your Story“ kann man entweder etwas Neues posten, oder wenn man schon etwas gepostet hat, die Interaktionen dazu sehen. Daneben finden sich die Stories der Menschen, bei denen der Algorithmus weiß, dass man sie wahrscheinlich anschauen möchte. Wenn man davon noch nicht überzeugt wird zu klicken, findet sich darunter ein großes Bild/Reel, bei dem man mit einem Klick die Möglichkeit zum Liken/Kommentieren/Teilen/ Speichern hat und sieht, wie viele Menschen damit schon interagiert haben. Sobald man mit dem Daumen nach oben wischt, sieht man das nächste Bild/Video.

## Rechts

Möglichst wenig ablenkende Bildschirmhalte (Aesthetic Manipulation). Man sieht den Beitrag und ganz oben, wie viele es von dieser Person noch gibt. Darunter ein kleines Werbebanner oder Informationen zur hinterlegten Musik. Unten gibt es nur die Option zum Like auf einen Klick oder eine Nachricht zu schreiben. Klickt man in die Nachrichtenzeile, gibt es weitere Interaktionsmöglichkeiten.

Ziel davon ist es, möglichst wenig Reibung zu erzeugen, damit die Person schnell liken und danach direkt weiter zum nächsten Video gehen kann (direkt durch „Swipen“ oder automatisch sobald das Video zu Ende ist). Es gibt keinen Stillstand.

## Bildquellen:

Profilansicht: Screenshot des Instagram-Profil @mrbeast

Startscreen und Story: <https://stadt-bremerhaven.de/instagram-mit-neuen-funktionen-notizen-gruppenprofile-und-mehr/>

## TikTok

### 1. Temporale Dark Patterns:

- **Endloses Scrollen:** TikTok nutzt eine endlose Video-Scroll-Funktion, die Nutzende dazu verleitet, viel Zeit in der App zu verbringen.
- **Live Shopping und Shoppable Videos:** Echtzeit-Streaming von Produktvorstellungen, die zeitlich begrenzt verfügbar sind, um sofortige Käufe zu fördern.

### 2. Soziale Dark Patterns:

- **Social Proof:** Hervorhebung von Likes, Kommentaren und Shares, um das Engagement zu erhöhen.
- **Follower-Zwang:** Nutzende werden durch Benachrichtigungen und In-App-Hinweise dazu motiviert, mehr Menschen zu folgen und ihre Inhalte zu liken.

### 3. Monetäre Dark Patterns:

- **In-App Käufe:** Kaufoptionen für virtuelle Geschenke und Produkte, die direkt in Live-Streams und Shoppable Videos integriert sind.
- **Limited Time Offers:** Zeitlich begrenzte Angebote, die Nutzende dazu verleiten, sofortige Kaufentscheidungen zu treffen.

### 4. Psychologische Dark Patterns:

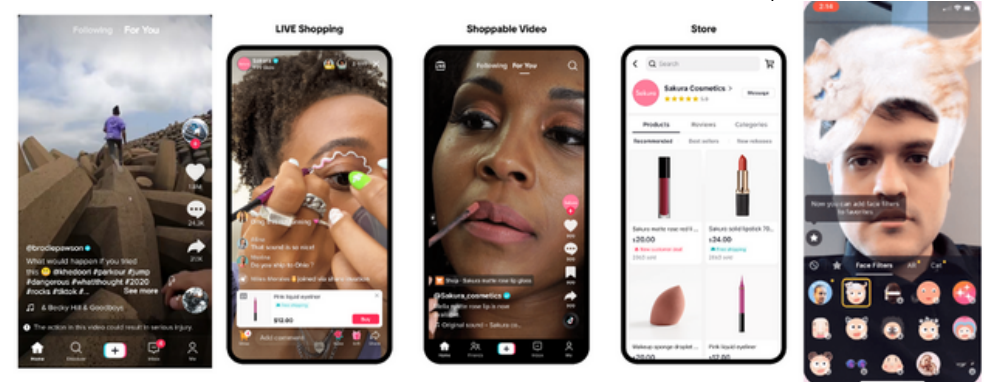
- **Belohnungssysteme:** Likes, Follower und Shares dienen als Belohnungen und erzeugen eine Feedbackschleife, die zur ständigen Nutzung anregt.
- **Filter und Effekte:** Verwendung von AR-Filtern und Effekten, die die Interaktion und das Teilen von Inhalten fördern.

#### Bildquellen:

<https://www.wuv.de/Themen/Tech/Shopping-So-macht-TikTok-jetzt-Amazon-Konkurrenz>

<https://www.trustedreviews.com/news/what-is-tiktok-tips-and-tricks-3979758>

<https://www.uisources.com/interaction/12-tiktok-recording-tutorial>



#### Erster Bildschirm (Following und For You Feed):

Endloses Scrollen: Nutzende können wie in Instagram unendlich viele Videos anschauen, was die Verweildauer in der App erhöht. Social Proof: Anzahl der Likes, Kommentare und Shares wird prominent angezeigt.

#### Zweiter Bildschirm (LIVE Shopping):

Echtzeit-Streaming: Live-Produktvorstellungen schaffen eine Dringlichkeit, sofort zu kaufen und vermeiden, dass die Nutzenden Zeit zum Nachdenken haben. Artificial Scarcity und Accidental Purchases werden dabei genutzt.

#### Dritter Bildschirm (Shoppable Video):

Produktplatzierung: Produkte werden während normaler Videos beworben, mit direkten Kaufmöglichkeiten.

#### Vierter Bildschirm (Store):

Direkte Kaufmöglichkeiten: Integration eines Online-Shops innerhalb der App.

#### Fünfter Bildschirm (Filter und Effekte):

Interaktive Effekte: AR-Filter und Effekte, die Nutzer zur Erstellung und zum Teilen von Inhalten motivieren, Körperteile kaschieren können oder Lustig aussehen und dadurch mehr Likes bekommen (Aesthetic Manipulation)

## Snapchat

### 1. Temporale Dark Patterns:

- **Snapstreaks:** Fördern tägliche Kommunikation durch das Anzeigen von Streaks, die bei Unterbrechung verfallen.
- **Stories mit Ablaufdatum:** Inhalte, die nach 24 Stunden verschwinden, um ein Gefühl der Dringlichkeit zu erzeugen.

### 2. Soziale Dark Patterns:

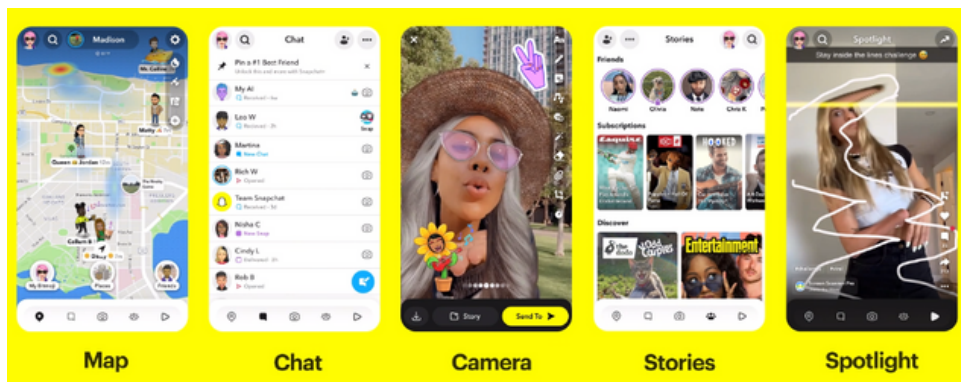
- **Snap Map:** Zeigt den Standort von Freunden in Echtzeit, was sozialen Druck erzeugen kann.
- **Freundeslisten und Scores:** Vergleich von Aktivitäten und Scores unter Freunden.

### 3. Monetäre Dark Patterns:

- **In-App Käufe:** Kauf von Filtern, Effekten und anderen virtuellen Gütern.
- **Premium-Features:** Zusätzliche Funktionen gegen Bezahlung, z.B. Snapchat+.

### 4. Psychologische Dark Patterns:

- **Lenses und Filter:** AR-Effekte, die zur ständigen Nutzung und Erstellung von Inhalten motivieren.
- **Push-Benachrichtigungen:** Häufige Benachrichtigungen über Aktivitäten von Freunden und neuen Inhalten.



### Erster Bildschirm (Map):

Snap Map: Echtzeit-Standortfreigabe, die sozialen Druck erzeugen kann.

Hotspots: Anzeige von Aktivitäten in bestimmten Bereichen, um Neugier und Interaktion zu fördern.

### Zweiter Bildschirm (Chat):

Chat-Benachrichtigungen: Push-Benachrichtigungen und visuelle Hinweise, um zur Interaktion zu motivieren. Kontakte werden farbenfroh angezeigt und man sieht, ob sie Nachrichten bereits geöffnet haben bzw. wie lang ihre letzte Interaktion her ist.

### Dritter Bildschirm (Camera):

Filter und Lenses: Vielfältige AR-Effekte zur ständigen Nutzung und Teilen von Inhalten.

Einfaches Teilen: Schnelles Versenden von Fotos und Videos an Freunde.

### Vierter Bildschirm (Stories):

Zeitlich begrenzte Inhalte: Stories, die nach 24 Stunden verschwinden, um sofortiges Anschauen zu fördern.

Abonnements und Entdeckungen: Kuratierte Inhalte und Abonnements, die zum kontinuierlichen Konsum verleiten.

### Fünfter Bildschirm (Spotlights):

Virale Challenges: Anreiz zur Teilnahme an Herausforderungen, die oft durch virale Effekte und Belohnungen verstärkt werden.

Endloses Scrollen: Ähnlich wie bei Instagram und TikTok, kontinuierliches Durchsehen von kurzen Videos.

### Bildquelle:

<https://parents.snapchat.com/snapchat-safety-overview?lang=de-DE>

Zum Abschluss gerne auch sammeln, welche positiven Punkte aus Social Media gezogen werden können.  
Beispielsweise verwenden viele TikTok statt Google, um Kochrezepte oder Gastronomieangebote zu finden. Auch das Kontakthalten mit Freund\*innen die an anderen Orten leben und die man z.B. bei Online-Spielen kennengelernt hat, ist ein Vorteil.

### **Ideensammlung für die Abschlussreflexion**

1) Was nehmt ihr aus dieser Unterrichtsreihe für den Alltag mit? Geht ihr jetzt anders mit Spielen bzw. Social Media um?

2) Oft setzt das Spiel vorgegebene Regeln durch, indem man verbotene Aktionen nicht ausführen kann oder dafür Schaden bekommt. Gibt es implizite Regeln im gemeinsamen Spiel mit anderen, an die ihr euch haltet? Gibt es im Alltag oder in der Schule ähnliche Regeln? Haltet ihr euch an diese Regeln bzw. was passiert, wenn ihr die Regeln brecht? Ist das vergleichbar mit Spielen?

3) Wie könnt ihr Gamification in den Schulalltag einbringen? Welche „Dark Patterns“ könntet ihr bewusst in euren Schulalltag einbauen, die euch helfen könnten, in der Schule bessere Ergebnisse zu erzielen?

- Manche könnten sich selbst Achievements ausdenken, die Schüler\*innen im Unterricht sammeln können, z.B. 5x pro Stunde im Matheunterricht melden, man sammelt Punkte mit Multiplikatoren, wenn man das über mehrere Stunden in Folge schafft.
- Bei sehr herausfordernden Schüler\*innen könnte es schon eine Serie sein, wenn sie eine ganze Woche jeden Tag zur Schule kommen.

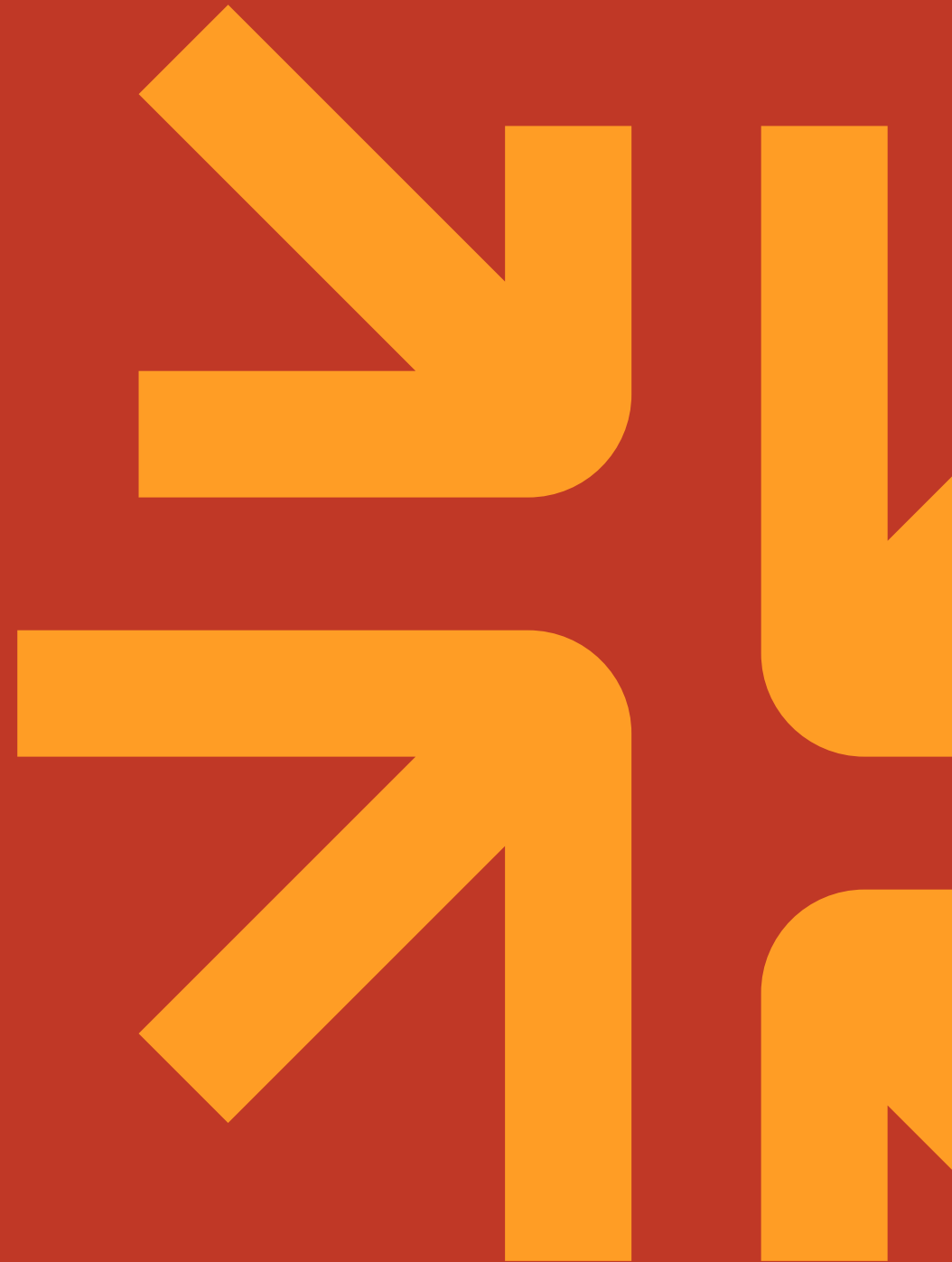
4) Könntet ihr gemeinsam ein analoges Spiel im Klassenzimmer entwerfen, das das Lernklima besser macht? Oder ein Spiel, das in Vertretungsstunden Spaß macht?

- Zum Weiterkommen muss man z.B. 10 Liegestütze etc. machen, ggf. bekommen Schüler\*innen Mogelsteine, die sie einsetzen können. Im Verlauf werden die Quests schwerer und man wünscht sich die Mogelsteine zurück

5) Reverse Engineering: Man könnte auch mal gedanklich durchspielen, was übrig bleibt, wenn man alle problematischen Punkte in Spielen rausnimmt? Bleibt von manchen Spielen dann überhaupt noch etwas übrig?

6) Haben sich Mädchen abgeholt gefühlt? Spielen sie die gleichen Spiele wie Jungs oder haben sie sich für ihre Gruppenarbeiten andere Spiele ausgesucht? Welche Unterschiede gibt es zwischen den typischen Spielen für Jungs und Mädchen, wenn man die Story außer Acht lässt? Gibt es ähnliche Dark Patterns, oder sind Mechanismen verschieden?

## 6) ANHÄNGE



## Stunde 2: Beispielhafte Liste verschiedener Dark Patterns

### 1. Temporale Dark Patterns:

- **Playing by Appointment:** Spielende müssen zu bestimmten Zeiten spielen, um Fortschritte zu erzielen.
- **Daily Rewards:** Tägliche Belohnungen motivieren zum täglichen Einloggen.
- **Grinding:** Wiederholte Aufgaben erfordern viel Zeitaufwand für kleine Fortschritte.
- **Advertisements:** Häufiges Anzeigen von Werbung, um Vorteile im Spiel zu erlangen.
- **Infinite Treadmill:** Es ist unmöglich, das Spiel zu gewinnen oder zu Ende zu bringen.
- **Can't pause or save:** Man kann nicht aufhören zu spielen, wenn man aufhört, verliert man
- **Wait to Play:** Man kann eine bestimmte Anzahl von Leveln spielen (meistens 5) und hat dann keine Energie mehr. Beispielsweise pro 15 Minuten bekommt man eine Energieeinheit wieder, oder man kauft sich Energie gegen In-Game-Währung

### 2. Soziale Dark Patterns:

- **Social Pyramid Scheme:** Spielende rekrutieren Freund\*innen, um Belohnungen zu erhalten.
- **Social Obligation/Guilds:** Gruppenzwang durch Mitgliedschaft in Gilden oder Clans.
- **Friend Spam/Impersonation:** Automatisierte Einladungen oder Nachrichten an Freund\*innen.
- **Reciprocity:** Spielende fühlen sich verpflichtet, erhaltene Gefälligkeiten zurückzugeben. Man wird dazu gepusht, dass man Freund\*innen täglich Geschenke schickt.
- **Encourages Anti-Social Behavior:** Vom Spiel wird man dazu incentiviert, zu lügen, zu betrügen oder andere Spielende zu hintergehen, um gegen sie zu gewinnen.
- **Fear of Missing Out (FOMO):** Wenn man aufhört zu spielen, verpasst man ein Event bzw. eine Belohnung, oder verliert den Anschluss an andere Spielenden, was man später vielleicht nicht mehr aufholen kann.
- **Competition:** Durch Wettkämpfe und Ranglisten versucht man viel zu spielen und besser als andere zu sein.

### 3. Monetäre Dark Patterns:

- **Pay to Skip:** Spielende zahlen, um Wartezeiten oder langweilige Aufgaben zu überspringen.
- **Premium Currency:** Einführung einer speziellen Währung, die nur durch echtes Geld erhältlich ist.

- **Pay to Win:** Spielende können gegen Bezahlung signifikante Vorteile erlangen.
- **Artificial Scarcity:** Künstliche Verknappung von Ressourcen, um Käufe zu erzwingen.
- **Accidental Purchases:** Es wird sehr einfach gemacht, aus Versehen Geld auszugeben, ohne eine Bestätigung oder Möglichkeit, es rückgängig zu machen.
- **Recurring Fee:** Wenn man monatlich für etwas zahlt, wird man angeregt, dann auch viel zu spielen, damit es "sein Geld wert ist".
- **Gambling/Loot Boxes:** Glücksspiel mit einer Chance auf hohe zufällige Gewinne. Für diese Chance geben Menschen leicht Geld aus, übersehen aber die hohe Wahrscheinlichkeit für Trostpreise.
- **Power Creep:** Etwas, das man sich gekauft hat, wird mit zunehmendem Fortschritt weniger wert, z.B. da man sich andere gleichstarke Ausrüstungsgegenstände erspielt.
- **Pay Wall:** Etwas ist unerreichbar im Spiel, wenn man nicht für den Zugang bezahlt.

### 4. Psychologische Dark Patterns:

- **Invested/Endowed Value:** Spielende investieren Zeit oder Geld und fühlen sich verpflichtet, weiterzuspielen, damit es sich gelohnt hat.
- **Badges/Endowed Progress:** Belohnungen und Fortschrittsanzeigen fördern kontinuierliches Spielen.
- **Complete the Collection:** Spielende werden motiviert, vollständige Sammlungen zu erwerben.
- **Illusion of Control:** Spielende haben den Eindruck, sie hätten mehr Kontrolle über das Spielgeschehen als es tatsächlich der Fall ist.
- **Variable Rewards:** Unvorhersehbare und zufällige Belohnungen sind attraktiver als vorhersehbare Endergebnisse. Durch die stetige Chance, etwas Großes zu gewinnen, steckt man mehr Zeit/Geld in das Spiel als sinnvoll (siehe Loot Boxes).
- **Aesthetic Manipulations:** Manipulation durch optische Anpassungen. Beispielsweise drückt man beim Cookie-Banner häufig schnell auf "Alle auswählen", weil dieser Button optisch hervorgehoben ist. Sieht etwas in Spielen z.B. besonders blumig/bunt oder besonders düster aus, kann dies auch das Verhalten beeinflussen.
- **Optimism and Frequency Bias:** Man überschätzt die Häufigkeit/Wahrscheinlichkeit von zukünftigen Ereignissen, weil sie kürzlich oder sehr Erinnerungswürdig aufgetreten sind (siehe Loot Boxes).

Quelle: <https://www.darkpattern.games/patterns.php>

## Stunde 4: Spielentwurf

Entwerft ein Konzept für ein neues Spiel. Ziel ist es so weit zu kommen, dass man die Idee jemandem vorstellen kann, und diese Person sich ein Bild von dem Spiel machen kann. Die tatsächliche Umsetzung ist nicht teil des Projekts. Hier könnt ihr euch Notizen machen:

### 1.Grundsätzliche Voraussetzungen (vgl. 1. Stunde):

a) Casual vs. Core Game: \_\_\_\_\_

b) Endgerät (Handy vs. PC vs. Konsole): \_\_\_\_\_

c) Steuerung (Touchscreen, Controller, Tastatur, Lenkrad): \_\_\_\_\_

d) Thema (Zukunft, Gegenwart, Vergangenheit, Fiktiv): \_\_\_\_\_

e) Geografische Einordnung (Deutschland, Europa, Amerika, Asien, Afrika, realer Weltraum, fiktiver Weltraum, fiktiver Planet): \_\_\_\_\_

f) Spielstil (Point and Click, Rollenspiel, Shooter, Aufbausimulation, Simulation, Puzzle, Andere): \_\_\_\_\_

### 2.Details tiefer ausarbeiten in verschiedenen Kategorien (vgl. 3. Stunde):

a) Wer ist „Hauptcharakter“ (oder anonyme Schiffe wie in „Weltraum Übernahme“)? \_\_\_\_\_

b) Was passiert in der Story? \_\_\_\_\_

c) Welche Quests gibt es auf dem Weg? \_\_\_\_\_

d) Welche Währungen gibt es, welche Ressourcen? \_\_\_\_\_

e) Welche Parameter braucht der Hauptcharakter (Angriff, Verteidigung, Ausdauer, Ausrüstungsgegenstände, Fähigkeiten, ...), wie lang spielt man, wie schwer ist es zu erlernen? \_\_\_\_\_

### 3.Welche Mechanismen gibt es, damit die Spielenden dranbleiben (vgl. 2. Stunde)

a) Welche Aufgaben haben die Spielenden in Leveln bzw. in der Welt? \_\_\_\_\_

b) Welche Dark Patterns gibt es? Warum und wie wirken sie? \_\_\_\_\_

### 4.Wie sieht die Spieloberfläche aus?

Zeichnet das Menü und eine typische Spielszene per Hand oder mit Hilfe eines Digitalen Tools (z.B. in PowerPoint). Diese Zeichnung heißt „Mockup“ und wird auch von Spieleherstellern verwendet, wenn sie ein neues Spiel entwerfen.

# IMPRESSUM



 [www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)

 [info@gameshift.nrw](mailto:info@gameshift.nrw)

 [gameshift.nrw](https://www.instagram.com/gameshift.nrw)

GAMESHIFT NRW ist ein Projekt der gemeinnützigen Pacemaker Initiative.

## PACEMAKER

WIR GESTALTEN BILDUNG IN DER DIGITALITÄT.

### Pacemaker Initiative

getragen durch:

EDUCATION Y Bildung. Gemeinsam. Gestalten.

Eingetragener Gemeinnütziger Verein

Am Wehrhahn 18 - 40211 Düsseldorf

 [www.pacemaker-initiative.de](http://www.pacemaker-initiative.de)

 [info@pacemaker-initiative.de](mailto:info@pacemaker-initiative.de)

 [pacemakerinitiative](https://www.instagram.com/pacemakerinitiative)