

Geständnis eines Cheaters

Anwendungsbereiche	Gruppendiskussion, Plenum, Murmelgruppen
Geschätzte Dauer	ab 20 Minuten
Anmerkungen	Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf? Über das Videogeständnis eines Cheaters, der im Spiel Pokémon Go einen Bot (zusätzliches Computerprogramm) eingesetzt hat, wird das Thema Schummeln und Betrügen in Games diskutiert und reflektiert.
Sozialform	Gruppenarbeit, Plenum

Ziel	Die Methode "Geständnis eines Cheaters" eignet sich, mit Teilnehmenden eigenes und fremdes Verhalten in digitalen Spielen zu reflektieren, zu diskutieren und zu bewerten. Gemeinsam wird an ethische und moralische Fragestellungen angeknüpft und diese nicht nur auf digitale Spielwelten begrenzt. Der Bezug zu anderen digitalen Spielen wird ebenso hergestellt, wie auch Nicht-Spieler*innen in den Austausch und die Diskussion integriert werden.
Zielgruppe	Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Eltern, Lehrer*innen, Pädagog*innen, Studierende, Hochschullehrende, Multiplikator*innen
Praxisfeld	Schule, Offener Ganzttag, OKJA, Freizeit, Familie, Studium, Aus- und Weiterbildung
Pädagogische Besonderheit	Peer-to-Peer

Kontakt	 SPELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur	Technology Arts Sciences TH Köln	Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Ubiering 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Jürgen Slegers, TH Köln		

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:		
 bpb Bundeszentrale für politische Bildung	Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen	  Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Ablauf:	
	Zentraler Ausgangspunkt der Methode ist das Video-Geständnis eines Spielers, der gesteht, im Spiel Pokémon Go gecheatet, also betrogen zu haben. Das Geständnis beginnt mit der mit der Aussage: " Ich habe gecheatet und bin mir nicht sicher, wie ich das finden soll ". Diese Frage steht von Beginn an im Raum und wird am Ende des Videos noch mit zwei weiteren Fragen konkretisiert: Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf? Und: Ist Cheaten auch eine Form von Spiel?
Ziel	Die Methode "Geständnis eines Cheaters" eignet sich, mit Teilnehmenden eigenes und fremdes Verhalten in digitalen Spielen zu reflektieren, zu diskutieren und zu bewerten . Gemeinsam wird an ethische und moralische Fragestellungen angeknüpft und diese nicht nur auf digitale Spielwelten begrenzt. Der Bezug zu anderen digitalen Spielen wird ebenso hergestellt, wie auch Nicht-Spieler*innen in den Austausch und die Diskussion integriert werden .
Ablauf	Die Methode ist bereits für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren geeignet. Der vorgeschlagene Ablauf einer 45-minütigen Unterrichtsstunde oder einer Einheit in der außerschulischen Jugendarbeit kann auf 20 Minuten verkürzt werden . Wahlweise kann die Methode über eine offene Diskussion oder (zusätzlich) über bereitgestellte Arbeitsblätter ausgestaltet werden.
1.	Kurzer Einstieg (4:34 Minuten) über das Vorführen des Videos : "Geständnis eines Cheaters" (Projektion über Beamer. Sound ist wichtig und sollte sehr gut verständlich sein. Nach Möglichkeit den Raum abdunkeln)
2.	Offener Austausch in der Gruppe über die Aussagen des Cheaters. Die Teilnehmenden fassen das Gesehene zusammen und haben die Möglichkeit dies offen zu kommentieren. Hier kann nachgefragt werden, welche Erfahrungen die Teilnehmenden selber mit Cheaten haben. Dies kann sich sowohl auf das aktive Cheaten beziehen, bei dem sie selber geschummelt haben oder auf das passive Cheaten, bei dem sie in digitalen Spielen ggf. aufgrund des Cheatens anderer verloren haben. Auch die Arten des Cheatens, Motive und mögliche Folgen können hier besprochen werden.
3.	Der weitere Verlauf kann je nach Alter und eigenständiger Arbeitsweise über das Ausfüllen von Arbeitsblättern, in Partner*innen-Diskussionen oder in der Gruppe geschehen. Es sollen selbstverständlich nicht alle Arbeitsblätter ausgefüllt werden - hier kann das passende Arbeitsblatt im Vorfeld für die Teilnehmenden ausgewählt werden.
Diskussionsleitende Fragen - Variante 1	Diskussion in der Gruppe (Inhalt von Arbeitsblatt 1) beziehen sich stärker auf das Spiel Pokémon Go. Hier können Teilnehmende mit wenig Spielerfahrung oder Bezug zum Spiel ggf. etwas "verloren" gehen. <ul style="list-style-type: none"> - Was meint ihr, warum hat der Cheater aus dem Video das erste Mal angefangen zu cheaten? - Ist der Kauf von Glückseiern im Spiel Pokémon Go auch eine Form des Cheatens? - Findet ihr auch, dass der Cheater bestohlen wurde, weil sein restliches Glückseier-Guthaben mit dem Account gelöscht wurde? - Was meint ihr, warum hat der Cheater kurz vor der Videoaufnahme erneut angefangen zu cheaten? - Wo fängt Cheaten für an und wo hört Spielen auf? - Ist Cheaten auch eine Form von Spiel?

Diskussionsleitende Fragen - Variante 2	<p>Diskussion in der Gruppe (Inhalt von Arbeitsblatt 2) gehen über das Cheaten in digitalen Spielen hinaus und lenken den Blick allgemein auf die Lebenswelt von Jugendlichen (und auch Erwachsenen) und fragt nach Beispielen, in denen im realen Leben (RL) in der Familie, bei Freunden, in der Schule, im Sport etc. gecheatet wurde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nennt Beispiele, in denen ihr oder eine andere Person im realen Leben (RL) in der Familie, bei Freunden, in der Schule, im Sport etc. auch schon einmal oder regelmäßig gecheatet habt. - Ihr hattet bestimmt schon öfters die Möglichkeit, euch und andere zu beschummeln, ohne dass es bemerkt worden wäre – beschreibe eine Situation und die Gründe, warum ihr es getan oder nicht getan habt.
Diskussionsleitende Fragen - Variante 3	<p>Diskussion kann wieder in der Gruppe stattfinden. Die Fragen können gesammelt über das Arbeitsblatt 3 oder einzelne herausgegriffen und über Moderationskarten individuell beantwortet und später in der Gruppe vorgestellt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Darfst du dich in Spielen anders verhalten, als im wahren Leben? - Wenn ja, warum? - Darfst du dich anderen Mitspielenden gegenüber unfair, unhöflich oder gemein verhalten? - Wenn du dies schon einmal gemacht hast, beschreibe bitte, was du gemacht hast und vielleicht auch warum. - Wie ist es, wenn du der andere bist und sich Mitspielende dir gegenüber unfair, unhöflich oder gemein verhalten? Wie hast du dich gefühlt und was hast du gemacht? - Wenn mal ein wenig schummeln oder unfair spielen zu manchen Spielen dazu gehören sollte, wo ist bei dir die Grenze - Wo fängt für dich der Ernst an und hört das Spielen auf?
Anmerkungen	<ul style="list-style-type: none"> - Gerade bei jüngeren Kindern kann auf den Einsatz der Arbeitsblätter verzichtet werden. Hier sollte die Gruppendiskussion, ggf. ergänzt um einen vorherigen Austausch in Kleingruppen, im Vordergrund stehen. - Um die Expertise der Kinder und Jugendlichen zu nutzen, sollte darauf geachtet werden, dass die Jugendlichen viel Raum für Diskussion und Austausch haben. Wenn Begriffe anderen ungeläufig sind, sollten die Kinder und Jugendlichen diese selber erklären. Kinder und Jugendliche mit wenig Spielerfahrung sollten immer wieder in den Austausch und die Diskussion integriert werden. Ihnen kann eine wichtige Rolle übertragen werden, in der sie von außen beschreiben, wie sich die bisherige Diskussion und auch das Spielverhalten ihrer Freunde im Alltag wahrnehmen und hinterfragen.
Hinweise zu den Materialien	<ul style="list-style-type: none"> - Das Video ist auf Digitale-Spielewelten.de und auf YouTube (youtu.be/V5RA_8NmgXY) hinterlegt und dauert 4:34 Minuten. - Eine Transkription mit einer kleinen Aufgabenstellung (10 Minuten) befindet sich bei den Materialien. - Das Arbeitsblatt 1 geht stark das Video-Geständnis ein und knüpft an den dort gestellten Fragen an. - Das Arbeitsblatt 2 geht kurz auf das Cheaten in digitalen Spiele (am Beispiel von Pokémon Go) ein, fragt aber auch nach Beispielen, in denen im realen Leben (RL) in der Familie, bei Freunden, in der Schule, im Sport etc. gecheatet wurde. - Das Arbeitsblatt 3 stellt etwas allgemeiner die Frage, ob man sich in Spielen anders verhalten darf, als im wahren Leben? Ferner wird erfragt, wo für die Teilnehmenden der Ernst anfängt und das Spielen aufhört?
Allgemeine Anmerkung	<p>Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden.</p> <p>Kontakt: info@digitale-spielewelten.de</p>