

PIXEL & PROFITE

Kurzbeschreibung:

Bei Pixel & Profite werden die Jugendlichen zu Spieleentwickler:innen und gestalten ihr eigenes Online-Game. Dabei setzen sie sich unter anderem mit Bindungsmechanismen und Dark Patterns auseinander.

Hier geht's zur Methode:
www.pzvs.berlin/produkt/pixel-profite/

Einbettung in den Rahmenlehrplan

Du möchtest Pixel & Profite in den regulären Unterricht einbinden?

Hier findest du mögliche Anknüpfungspunkte im Rahmenlehrplan für folgende Fächer:

1. Naturwissenschaften	7./8./9./10. Klasse	S. 2
2. Kunst	7./8. Klasse	S. 4
3. Kunst	9./10. Klasse	S. 5
4. Sozialwissenschaften/ Wirtschaftswissenschaften	9./10. Klasse	S. 6
5. W-A-T	9./10. Klasse	S. 7

Wenn du noch einen passenden Einstieg oder Abschluss für deine Unterrichtsstunde suchst, empfehlen wir dir unsere Rahmen-Methoden. In der Sammlung haben wir für dich kurze Methoden für den Anfang oder das Ende der Unterrichtseinheit zusammengestellt.

Hier geht's zur Methodensammlung:
www.pzvs.berlin/produkt/methode-alles-im-rahmen/

PRÄVENTIONS ZENTRUM FÜR VERHALTENSSÜCHTE BERLIN

In Trägerschaft von: pad präventive, altersübergreifende Dienste im sozialen Bereich gGmbH

Gefördert durch die für Gesundheit zuständige Senatsverwaltung BERLIN

1. NATURWISSENSCHAFTEN 7./8./9./10. KLASSE

Anknüpfungsmöglichkeiten Rahmenlehrplan

Klassenstufe:	7-10
Themenbereich:	3.11 Sucht, Drogen und Doping
Inhalt:	Entstehung von Sucht, Folgen der Sucht, Wege aus der Sucht
Weitere Kontexte:	Suchtfalle Handy und Internet – wie uns Flatrates, kostenlose Spiele und soziale Netzwerke beeinflussen
Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung:	Medienbildung (2), Gesundheitsförderung (3.5), Verbraucherbildung (3.13)

Thematische Überschneidung

- Bei Pixel und Profite setzen sich die Jugendlichen mit **Dark Patterns in digitalen Spielen** auseinander. Wenn du die Methode im naturwissenschaftlichen Unterricht einbinden möchtest, kannst du z. B. ergänzend zur Methode mit den Schüler:innen erarbeiten, wie diese Mechanismen funktionieren und auf unser Verhalten einwirken. Dabei lässt sich auch thematisieren, inwiefern die Mechanismen die **Entstehung von problematischem oder exzessivem Nutzungsverhalten** begünstigen oder fördern können.

  Darüber hinaus könnt ihr im Anschluss den Blick erweitern: Wo lassen sich ähnliche Mechanismen auch außerhalb von Spielen finden (z. B. Cliffhanger in Serien, Cookie-Banner, Push-Nachrichten oder Produktplatzierungen)?

Infokasten:

Unser Umgang mit Medien wird durch bestimmte Funktionen und Designmerkmale beeinflusst. Dazu zählen auch sogenannte Dark Patterns. Dabei handelt es sich um versteckte Mechanismen, die darauf abzielen, unser Verhalten unbewusst zu steuern: bei Streaming-Diensten, Shopping-Apps, Social-Media-Plattformen, zahlreichen Spiele-Apps oder anderen Anwendungen wie Duolingo, ChatGPT und Co. Diese Mechanismen sollen die Nutzungsdauer erhöhen, zur Preisgabe persönlicher Daten bewegen oder Kaufentscheidungen beeinflussen. Sie wirken meistens subtil und werden nicht immer bewusst wahrgenommen. Informationen zu Bindungsmechanismen auf Social Media findest du in unserem Factsheet. Zum Thema Cookies hat die Verbraucherzentrale zudem ein interaktives Online-Spiel.

Hier geht's zum Factsheet:
www.pzvs.berlin/produkt/factsheet-social-media-mechanismen/

Interaktives Online-Spiel:
www.verbraucherzentrale.de/bildung/digitale-welt/dark-patternsspiel-wer-zustimmt-verliert-73000

- Neben den Funktionen und Merkmalen digitaler Spiele gibt es darüber hinaus noch weitere Faktoren, die bei der Entstehung einer Suchterkrankung eine Rolle spielen. Dazu könnt ihr mit Hilfe des **Suchtdreiecks Risiko- und Schutzfaktoren** systematisch am Beispiel von Gaming erarbeiten.



- Außerdem kannst du mit deinen Schüler:innen thematisieren, welche **Hirnareale** an der Impulskontrolle und Belohnung beteiligt sind und welche Rolle **Neurotransmitter wie Dopamin** dabei spielen. Interessant ist dabei der Zusammenhang zwischen dem noch nicht vollständig entwickelten **präfrontalen Kortex** bei Jugendlichen und der Entwicklung riskanter bzw. exzessiver Verhaltensweisen.

2. KUNST 7./8. KLASSE

Anknüpfungsmöglichkeiten Rahmenlehrplan

Klassenstufe:	7-8
Themenbereich:	3.4 Doppeljahrgangsstufe 7/8
Inhalt:	Individuelle Erfahrungen, Alltag und Lebenswelt: Spiele und Regeln
Verfahren:	Inszenieren: eigene Spiele und eigene Regeln erfinden
Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung:	Medienbildung (2), Gesundheitsförderung (3.5), Verbraucherbildung (3.13)

Thematische Überschneidung

- Bei Pixel und Profite werden die Jugendlichen zu Spieleentwickler:innen und **gestalten ihr eigenes Online-Game**. Dafür setzen sie sich mit dem Spielziel, Komponenten, der Spielidee, der Story und der Plattform auseinander. Die Jugendlichen lernen dabei, wie Spielinhalte und Designs unser Nutzungsverhalten beeinflussen können.

- Die **Gestaltung und Präsentation (Pitch) des eigenen Spiels** fällt in der Grundmethode relativ kurz aus. Wenn du etwas mehr Zeit zur Verfügung hast, kannst du diesen Teil des Spiels natürlich beliebig ausbauen. Die Jugendlichen könnten eine kurze **Anleitung zu ihrem Spiel** schreiben, ein Cover gestalten, eine Spielszene skizzieren oder einzelne Spielkomponenten verbildlichen. Darüber hinaus können die Schüler:innen im Anschluss auch ein eigenes Werbeplakat oder eine Social-Media-Werbung gestalten, um ihr Spiel zu bewerben (und dabei vielleicht auch wieder auf manipulative Designs zurückgreifen und diese reflektieren).

3. KUNST 9./10. KLASSE

Anknüpfungsmöglichkeiten Rahmenlehrplan

Klassenstufe:	9-10
Themenbereich:	3.4 Doppeljahrgangsstufe 9/10
Inhalt:	Individuelle Erfahrungen, Alltag und Lebenswelt: Sucht, Rausch, Spiel
Verfahren:	Inszenieren: Klangkompositionen aus eigenen Aufnahmen arrangieren
Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung:	Medienbildung (2), Gesundheitsförderung (3.5), Verbraucherbildung (3.13)

Thematische Überschneidung

- Bei Pixel und Profite werden die Jugendlichen zu Spieleentwickler:innen und **gestalten ihr eigenes Online-Game**. Dafür setzen sie sich mit dem Spielziel, Komponenten, der Spielidee, der Story und der Plattform auseinander. Die Jugendlichen lernen dabei, wie Spielinhalte und Designs unser Nutzungsverhalten beeinflussen können.

- Die **Gestaltung und Präsentation (Pitch) des eigenen Spiels** fällt in der Grundmethode relativ kurz aus. Wenn du etwas mehr Zeit zur Verfügung hast, kannst du diesen Teil des Spiels natürlich beliebig ausbauen. Die Jugendlichen könnten ein Cover gestalten, eine Spielszene skizzieren oder einzelne Spielkomponenten verbildlichen. Zusätzlich könnten sie sich auch eigene **Klänge und Soundeffekte für ihr Spiel entwickeln**. Für den Pitch können sich verschiedene Präsentationsformen überlegt werden oder du gibst eine Form vor.

  Darüber hinaus kannst du die Relevanz von Tönen, Klängen und Farbschemen in Spielen thematisieren. Häufig stecken hinter dem Ton- und Farbarrangement psychologische Konzepte, um Spannung oder Handlungsdruck zu erzeugen, Emotionen zu wecken oder das Spielverhalten auf andere Art und Weise zu beeinflussen.

  Gemeinsam könnt ihr erarbeiten, welche Rolle das Design sowie die Musik- und Tonkomposition einnehmen, wenn es darum geht, Personen an ein Spiel zu fesseln. Gibt es Spiele oder Medien, die die Jugendlichen allein anhand des Sounds erkennen würden?

4. SOZIALWISSENSCHAFTEN/ WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN 9./10. KLASSE

Anknüpfungsmöglichkeiten Rahmenlehrplan

Klassenstufe:	9-10
Themenbereich:	3.5 Ökonomie: Jugendliche im Spannungsfeld eigener Möglichkeiten und wirtschaftlicher Interessen
Inhalt:	Kinder und Jugendliche als Wirtschaftsfaktor
Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung:	Medienbildung (2), Gesundheitsförderung (3.5), Verbraucherbildung (3.13)

Thematische Überschneidung

- Jugendliche gehören zu einer wichtigen Zielgruppe der Spieleindustrie und sind ein erheblicher Wirtschaftsfaktor. Damit Unternehmen mit Free-to-Play-Spielen Profite machen können, werden Mechanismen eingebaut, die zum Vielspielen und Geldausgeben verleiten. Zudem spielt die Platzierung von Werbung eine wichtige Rolle.

  Du kannst Pixel und Profite einsetzen, um bei den Jugendlichen einen Perspektivwechsel anzuregen, und dadurch die **Interessen von Spieleentwickler:innen** nachvollziehbarer sowie ökonomische Interessen besser verständlich zu machen.

- Vertiefend zu dem Kartenspiel kannst du im Unterricht allgemein das Thema **Dark Patterns** aufgreifen, da beispielsweise auch **Online-Shops mit manipulativen Designs** Kaufentscheidungen beeinflussen oder **Cookie-Banner** zum Sammeln von Daten verleiten.

Infokasten:

Unser Umgang mit Medien wird durch bestimmte Funktionen und Designmerkmale beeinflusst. Dazu zählen auch sogenannte Dark Patterns. Dabei handelt es sich um versteckte Mechanismen, die darauf abzielen, unser Verhalten unbewusst zu steuern: bei Streaming-Diensten, Shopping-Apps, Social-Media-Plattformen, zahlreichen Spiele-Apps oder anderen Anwendungen wie Duolingo, ChatGPT und Co. Diese Mechanismen sollen die Nutzungsdauer erhöhen, zur Preisgabe persönlicher Daten bewegen oder Kaufentscheidungen beeinflussen. Sie wirken meistens subtil und werden nicht immer bewusst wahrgenommen. Informationen zu Bindungsmechanismen auf Social Media findest du in unserem Factsheet. Zum Thema Cookies hat die Verbraucherzentrale zudem ein interaktives Online-Spiel.

Hier geht's zum Factsheet:
www.pzvs.berlin/produkt/factsheet-social-media-mechanismen/

Interaktives Online-Spiel:
www.verbraucherzentrale.de/bildung/digitale-welt/dark-patternsspiel-wer-zustimmt-verliert-73000

- Darüber hinaus kann ein **Blick auf die Games-Wirtschaft** interessant sein. Der Verband der Deutschen Games-Branche bringt jährlich einen Report mit interessanten Zahlen heraus, die ihr euch gemeinsam im Unterricht einmal anschauen könnt. Wir empfehlen jedoch, die Darstellungen kritisch zu reflektieren – es handelt sich hierbei um Daten der Branche selbst.

Hier geht's zum Report:
https://www.game.de/publikationen/

5. W-A-T 9./10. KLASSE

Anknüpfungsmöglichkeiten Rahmenlehrplan

Klassenstufe:	9-10
Themenbereich:	3.10 Unternehmerisches Handeln
Inhalt:	Entwickeln und Vermarkten von Produkten oder Dienstleistungen; Strategien des Marketings (Produkt-, Preis-, Kommunikations- und Vertriebsstrategie)
Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung:	Medienbildung (2), Gesundheitsförderung (3.5), Verbraucherbildung (3.13)

Thematische Überschneidung

- Viele Online-Spiele sind Free-to-Play – sie lassen sich also kostenlos im App- oder Gamestore herunterladen. Trotzdem erzielen die Unternehmen damit Milliardenumsätze. Doch welches **Geschäftsmodell** steckt dahinter? Und mit welchen Strategien schaffen es die Anbieter, Spieler:innen zum Geldausgeben zu motivieren?

  Mit der Methode Pixel und Profite lässt sich dieses Thema besonders gut aufgreifen. Die Jugendlichen wechseln dabei die Perspektive und schlüpfen selbst in die Rolle von Spieleentwickler:innen. So setzen sie sich aktiv mit **Monetarisierungsmechanismen und Designstrategien** auseinander.

- Die Methode lässt sich zudem flexibel erweitern: Die Jugendlichen können nicht nur ein eigenes Spiel entwickeln, sondern zusätzlich einen **Vertriebsplan** erstellen, eine **Marktanalyse** durchführen sowie **Marketing- und Werbestrategien** für ihr Spiel entwerfen. Dadurch werden neben Medienkritik auch wirtschaftliche und kreative Kompetenzen gefördert.

- Vertiefend kannst du im Unterricht allgemein das Thema **Dark Patterns** aufgreifen, da beispielsweise auch **Online-Shops mit manipulativen Designs** Kaufentscheidungen beeinflussen oder **Cookie-Banner** zum Sammeln von Daten verleiten.

Infokasten:

Unser Umgang mit Medien wird durch bestimmte Funktionen und Designmerkmale beeinflusst. Dazu zählen auch sogenannte Dark Patterns. Dabei handelt es sich um versteckte Mechanismen, die darauf abzielen, unser Verhalten unbewusst zu steuern: bei Streaming-Diensten, Shopping-Apps, Social-Media-Plattformen, zahlreichen Spiele-Apps oder anderen Anwendungen wie Duolingo, ChatGPT und Co. Diese Mechanismen sollen die Nutzungsdauer erhöhen, zur Preisgabe persönlicher Daten bewegen oder Kaufentscheidungen beeinflussen. Sie wirken meistens subtil und werden nicht immer bewusst wahrgenommen. Informationen zu Bindungsmechanismen auf Social Media findest du in unserem Factsheet. Zum Thema Cookies hat die Verbraucherzentrale zudem ein interaktives Online-Spiel.

Hier geht's zum Factsheet:
www.pzvs.berlin/produkt/factsheet-social-media-mechanismen/

Interaktives Online-Spiel:
www.verbraucherzentrale.de/bildung/digitale-welt/dark-patternsspiel-wer-zustimmt-verliert-73000

- Darüber hinaus kann ein **Blick auf die Games-Wirtschaft** interessant sein. Der Verband der Deutschen Games-Branche bringt jährlich einen Report mit interessanten Zahlen heraus, die ihr euch gemeinsam im Unterricht einmal anschauen könnt. Wir empfehlen jedoch, die Darstellungen kritisch zu reflektieren – es handelt sich hierbei um Daten der Branche selbst.

Hier geht's zum Report:
https://www.game.de/publikationen/

Präventionszentrum für Verhaltenssüchte Berlin | pad gGmbH
Schivelbeiner Str. 6
10439 Berlin

info@pzvs.berlin
www.pzvs.berlin

Verantwortlich im Sinne des Presserechts:
Andreas Wächter
Kastanienallee 55, 12627 Berlin

PRÄVENTIONS ZENTRUM FÜR VERHALTENSSÜCHTE BERLIN

In Trägerschaft von:
pad präventive, altersübergreifende Dienste im sozialen Bereich gGmbH

Gefördert durch die für Gesundheit zuständige Senatsverwaltung
BERLIN