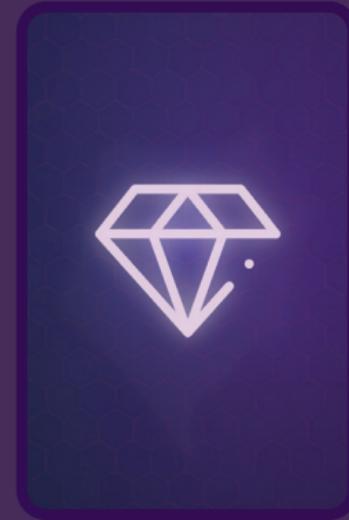


PIXEL & PROFITE

Anleitung zum Kartenspiel
+ Hintergrundinformationen





INHALT

Einführung und Ziel	4
Spielkarten	6
Spielablauf	9
Vorbereitung	9
Runde 1	10
Runde 2	12
Diskussion und Reflexion	13
Hintergrundinformationen	16



KARTENSPIEL
**PIXEL &
PROFITE**



max. 6
GRUPPEN
à 4-5
JUGENDLICHE



65'
+DISKUSSION

ab 7.
KLASSE

Einführung Pixel & Profite

Video-, Handy- und Computerspiele können für viele Jugendliche eine anziehende Wirkung haben. Das kann unter anderem auch an verschiedenen Spielmechanismen und manipulativen Designs innerhalb eines Spiels liegen. Bei dem Kartenspiel Pixel & Profite wechseln die Jugendlichen die Perspektive und schlüpfen in die Rolle von Spieleentwickler:innen, um diese Mechanismen kennen zu lernen und kritisch zu hinterfragen.

Ziel ist es, ein Bewusstsein für manipulative Mechanismen zu entwickeln, um zu verstehen, wie sie das eigene Spielverhalten beeinflussen können. Das ist wichtig, um informierte und selbstbestimmte Entscheidungen im Umgang mit digitalen Medien und Games zu treffen.

Inhalt

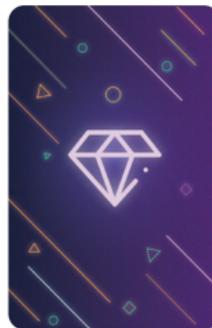
Das Kartenspiel besteht aus 110 Karten aus verschiedenen Kategorien.

Spielkarten Runde 1



Spielziel

Das Spielziel ist der spezifische Zweck, den Spielende in einem Spiel erreichen möchten. Es beschreibt, was der:die Spieler:in tun muss, um das Spiel erfolgreich abzuschließen. Das Spielziel ist der grundlegende Anreiz und die Motivation, die den Verlauf des Spiels bestimmt.



Spielmechanik

Die Spielmechanik definiert, wie die Spielenden mit der Spielwelt und den darin enthaltenen Systemen interagieren. Sie beschreibt das Regelwerk und die Grundstruktur, die festlegt, wie das Spiel funktioniert und was die Spielenden tun müssen, um im Spiel voranzukommen und ihre Ziele zu erreichen.



Plattform

Die Plattformen bzw. Konsolen sind die technischen Ausstattungen oder die Geräte, die erforderlich sind, um ein Spiel auszuführen und mit ihm zu interagieren. Sie umfasst sowohl die Geräte, auf denen das Spiel läuft, als auch die Eingabegeräte, die für die Steuerung des Spiels genutzt werden.



Setting

Das Setting in einem Spiel bezeichnet die Umgebung, Zeit und Atmosphäre, in der das Spiel stattfindet. Es kann weltliche, kulturelle und historische Aspekte umfassen, die die Spielwelt prägen und den Spielenden als Kontext dienen.



Komponenten

Diese Objekte sind weit mehr als nur bloße Elemente der Spielwelt – sie sind aktive Komponenten, die das Spiel bereichern und den Verlauf beeinflussen. Sie repräsentieren z.B. Werkzeuge oder Ressourcen, die die Spielenden benötigen, um Fortschritte zu erzielen, Rätsel zu lösen oder Gegner:innen zu besiegen.



Kurzanleitung

Auf der Anleitung befindet sich eine Kurzbeschreibung für die Jugendlichen.



Blanko-Karten

Diese Karten können selbstständig gestaltet werden. Vielleicht fällt den Jugendlichen noch etwas ein, was bisher in dem Kartenspiel fehlt.

Spielkarten **Runde 2**

Manipulative Mechanismen (Dark Patterns)
mit folgenden Kategorien:



- Money Pattern (Mechanismen, bei denen es um den monetären Aspekt geht)
- Time Pattern (Mechanismen, bei denen es um zeitliche Aspekte geht)
- Social Pattern (Mechanismen, bei denen es um eine soziale Komponente geht)
- Psychological Pattern (Mechanismen, bei denen es um Streben nach Belohnung oder Angst vor Verlust geht)

Spielablauf

Vorbereitung

- 1 Die Jugendlichen finden sich in Gruppen von 4-5 Entwickler:innen zusammen.
- 2 Bereite die fünf Kartenstapel für Runde 1 an einem zentralen Ort vor. Dazu sortierst du die Karten nach Farben. Jeder Stapel enthält Karten einer Kategorie.
- 3 Jede Gruppe zieht sich aus den 5 Kartenstapeln (Spielziel, Spielmechanik, Plattform, Setting, Komponenten) jeweils 1 Karte. Außerdem erhält jede Gruppe die Kurzanleitung.

Hinweis: Es können bis zu 2 Karten pro Gruppe ausgetauscht werden, falls sich die einzelnen Thematiken schwierig kombinieren lassen.

RUNDE 1



1

Brainstorming

Die Jugendlichen entwickeln in ihren Kleingruppen jeweils ein digitales Spiel basierend auf ihren gezogenen Karten und halten ihre Idee schriftlich fest (15min). Für die erste Ideensammlung kann beispielsweise eine Mindmap hilfreich sein. Das ist jedoch den Jugendlichen überlassen.

2

Der Pitch



Jede Gruppe präsentiert in 2-3 Minuten die Grundidee ihres Spiels im Plenum und geht dabei kurz auf die wichtigsten Aspekte ein: Spielziel, Spielmechanik, Plattform, Setting, Komponenten. Als Workshopleitung schlüpfst du nun in die Rolle des Verlags. Mit dem Pitch versuchen die jeweiligen Entwickler:innen-Gruppen, dich von der Attraktivität und Spielbarkeit ihrer Idee zu überzeugen.

3

Natürlich bist du begeistert von den Ideen. Als Verlag hast du aber auch immer eine wirtschaftliche Komponente im Blick: Wie lässt sich mit dem Spiel Geld verdienen? Du erklärst den Entwickler:innen-Gruppen, dass bei allen Spielen noch Anpassungen nötig sind, um das Spiel wirtschaftlich erfolgreicher zu machen. Diese Anpassungen können mithilfe der Spielkarten für die 2. Runde vorgenommen werden.

Hinweis: Du musst den Gruppen noch gar nicht erklären, dass sich hinter diesen Karten sogenannte Dark Patterns verbergen. Für die Jugendlichen ist es zunächst einfach noch ein weiterer Stapel mit Anpassungsoptionen, mit denen sie sich einmal auseinandersetzen sollen.

RUNDE 2



4 Die Teams gehen zurück in ihre Kleingruppen und überlegen, wie sie erreichen können, dass die Zielgruppe mehr Zeit in dem Spiel verbringt, am Ball bleibt und möglichst viel Geld in das Spiel investiert.

5 Dazu zieht jedes Entwickler:innen-Team zusätzlich zwei „Dark Patterns“-Karten, wovon mindestens eine in ihr Spielkonzept integriert werden soll (10min). Die Dark Patterns sollen bewirken, dass sie mit dem Spiel z.B. mehr Umsatz generieren, mehr Spieler:innen akquirieren oder Spielende zu längeren Spielzeiten animieren.

6

Abschlusspräsentation



Die einzelnen Gruppen präsentieren in 2-3 Minuten die angepasste Spielidee im Plenum und erklären, wie und warum die manipulativen Mechanismen eingebaut wurden.

Diskussion und Reflexion

Im Anschluss diskutieren die Gruppen gemeinsam im Plenum über die entstandenen Spielkonzepte, deren Komponenten und die Wirkung der Anpassungen. Dabei können die Reflexionsfragen sowie die Hintergrundinformationen unterstützend eingesetzt werden.

Mögliche Reflexionsfragen:

- Welche der Spielideen würdet ihr gern selbst spielen? Warum?
- Welche Spielelemente kennt ihr aus anderen Spielen? Welche gefallen euch gut, welche weniger gut?
- Welche Erfahrungen aus realen Spielen könntet ihr in eure Konzepte einbringen?
- Wofür könnte der Begriff „Dark Patterns“ stehen?
- Wie haben sich die „Dark Patterns“ auf die Spielidee ausgewirkt?
- Wie beurteilt ihr die Wirkung der „Dark Patterns“ (z. B. aus verschiedenen Perspektiven Ethik / Wirtschaft / Spielspaß)?
- Welche Auswirkungen könnten die Mechanismen auf das Verhalten und die Spielgewohnheiten der Nutzer:innen haben?
- Gibt es Mechanismen, die ihr im Nachhinein problematisch empfindet?
- Welcher Spielmechanismus hat das Spiel besonders spannend oder herausfordernd gemacht? Warum?
- Ist es euch leichtgefallen, die Dark Patterns zu integrieren?
- Glaubt ihr, dass Spiele ohne Dark Patterns genauso erfolgreich sein können? Warum ja/nein?
- Was habt ihr über eure eigene Spielnutzung gelernt?

Hintergrundinformationen zu manipulativen Gestaltungsmustern in Spielen



In vielen Spielen begegnen uns Gestaltungsmuster, die darauf abzielen, das Verhalten der **Nutzer:innen unbewusst zu beeinflussen, häufig zugunsten der Entwickler:innen** oder der Industrie.



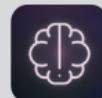
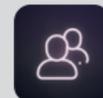
Meistens geht es darum, **die Bindung an das Spiel zu erhöhen**, damit die Spielenden mehr Zeit und auch Geld in das Spiel investieren.



Dabei bedienen sich die Entwickler:innen **psychologischer Prinzipien**, um Nutzer:innen zu bestimmten Handlungen oder Entscheidungen zu verleiten, die sie normalerweise nicht treffen würden.

Diese Mechanismen können auch als **Dark Patterns (Dunkle Muster)** bezeichnet werden. Sie lassen sich in verschiedene Kategorien einteilen.

Dark Patterns





Money Patterns

Bei diesen Mechanismen geht es in der Regel darum, dass ich mir dadurch einen Vorteil im Spiel erkaufen kann, zum Beispiel, indem ich mir einen Level-Aufstieg oder ein besonders wichtiges Item kaufe, um schneller im Spiel voranzukommen oder um lästige Wartezeiten zu überbrücken. Auch sogenannte Lootboxen, also Beute-Kisten, deren Inhalt ich vor dem Kauf nicht kenne, zählen dazu.



Social Patterns

Mechanismen, die auf soziale Aspekte setzen, wie Vorteile, wenn man neue Spieler:innen rekrutiert oder Ranglisten, die dazu führen, dass der Ehrgeiz in uns geweckt wird und wir so lange spielen, bis wir ganz oben sind, nennt man Social Patterns. Das Spielen in Teams kann sogar dazu führen, dass wir uns verpflichtet fühlen, weiterzuspielen.



Psychological Patterns

Diese Mechanismen versuchen uns gezielt zu manipulieren, z.B. indem wir durch gezielte Gewinne die Lust am Spielen nicht verlieren. Levelaufstiege und Fortschrittsanzeigen geben den Spielenden das Gefühl, kontinuierlich kleine Ziele zu erreichen. Diese Fortschrittsbalken oder Level-Up-Systeme schaffen ein Verlangen nach dem nächsten „kleinen Erfolg“, was längere Spielzeiten hervorrufen kann.



Time Patterns

Damit das Spiel nicht in Vergessenheit gerät, gibt es Mechanismen, die uns dazu bringen, immer wieder zum Spiel zurückzukehren, z.B. durch tägliche Belohnungen oder sogenannte Push-Benachrichtigungen. Wir wollen schließlich nichts in dem Spiel verpassen.



Hinweis: Beispiele und Beschreibungen für die Dark Patterns findest du auf den Spielkarten.



Dark Patterns sind also mit verantwortlich dafür, dass es uns manchmal **schwerfällt, mit dem Spielen aufzuhören** und können uns dazu verleiten, mehr Geld für Spiele auszugeben, als wir eigentlich vorhatten.

Diese Mechanismen lassen sich nicht nur in Spielen wiederfinden, sondern auch auf Social Media oder auf Internetseiten, auf denen wir beispielsweise durch gestalterische Tricks dazu verleitet werden, alle Cookies automatisch anzunehmen.



Warum ist das so wichtig?



Manipulative Mechanismen in Form von Dark Patterns begegnen uns überall. Daher ist es für die Jugendlichen wichtig, einige dieser **Tricks zu kennen**, um die Mechanismen in Spielen zu erkennen und sich die Handlung somit bewusst zu machen. **Dadurch können sie den Manipulationsversuchen ein bisschen entgegenwirken.**

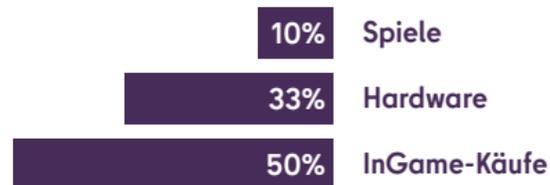
Infobox

Häufig sind Spiele zunächst kostenfrei, also Free2Play. Dennoch macht die Games-Industrie Umsätze im Milliardenbereich. Wie kommt das?

Zum einen natürlich durch den **Verkauf von Hardware (ca. 33%)** und den **Verkauf von Spielen (ca. 10%)**. Der Großteil des Umsatzes ist jedoch auf sogenannte **InGame-Käufe zurückzuführen (ca. 50%)**. Das Spannende daran ist, dass nur ein kleiner Teil der Spielenden zu diesem großen Umsatzvolumen durch InGame-Käufe beiträgt. Die Hälfte der InGame-Käufe wird nämlich nur von **5% der Spielenden** verursacht. Anders gesagt: **5% der Spielenden generieren 50% der Umsätze**. Du kannst dir also gut vorstellen, wie viel Geld manche Personen durch InGame-Käufe in Spielen ausgeben.



Woraus besteht der Umsatz der Games-Industrie?



5%
der Spielenden
generieren **50%**
der Umsätze.

(Quellen: Statista.com & eigene Berechnung nach: Notari et al. (2023))

Rechtliche Hinweise

Die Materialien des Kartenspiels “Pixel & Profite” wurden erstellt in Anlehnung an Christiane Schwinge/Initiative Creative Gaming e.V. für die Hamburg Open Online University, abrufbar unter www.medienkompetent-mit-games.de/spielspiel. (CC-BY-SA 4.0 Lizenz)



Gefördert durch die für Gesundheit
zuständige Senatsverwaltung



Pixel & Profite

Video-, Handy- und Computerspiele können für viele Jugendliche eine anziehende Wirkung haben. Das kann unter anderem auch an verschiedenen Spielmechanismen und manipulativen Designs innerhalb eines Spiels liegen. Bei dem Kartenspiel Pixel & Profite wechseln die Jugendlichen die Perspektive und schlüpfen in die Rolle von Spieleentwickler:innen, um diese Mechanismen kennen zu lernen und kritisch zu hinterfragen.