

Philipps-Universität Marburg  
FB 09: Germanistik und Kunstwissenschaften  
Institut für Neuere deutsche Literatur  
Sommersemester 2023  
SE: MRK-Schule: Medienreflexion im Deutschunterricht  
Leitung: Prof. Dr. Fabian Wolbring und Silke Marx

**Fachdidaktischer Artikel zum Thema:**

**HayDay – You're Free To P(l)ay!**

**Gaming und Kostenfallen**

Caroline Mußmacher  
Christopher Jordanland  
Niklas Krimmel  
Bastian Welbers

# Inhaltsverzeichnis

1 Einführung .....	1
2 Sachanalyse .....	2
3 Didaktische Analyse und Kompetenzen .....	4
4 Kommentierter Verlaufsplan .....	6
5 Literaturverzeichnis .....	9

## 1. Einführung

Videospiele zählen für eine Menge junger Menschen zum Alltag. Neben einer großen Varietät an Computer- oder Konsolenspielen, gibt es auch die „Free- to- Play“- Spiele, welche leicht zugänglich sind und jederzeit direkt in der Tasche, sollte es einmal langweilig werden.

Die „Free- to- Play“- Spiele können kostenlos heruntergeladen werden. Allerdings wird dabei häufig übersehen, dass trotz des kostenlosen Herunterladens und der in der App genutzten Scheinwährung, auch die Möglichkeit besteht, echtes Geld zu investieren. Möchte ich gleich weitermachen oder kann ich die nächste Stunde noch warten? Möchte ich schneller Fortschritte machen? Kaufe ich die Diamanten, um schneller zu erreichen, worauf ich hinarbeite? Auch bei dem Spiel „HayDay“ ist die Versuchung groß, sich den Fortschritt zu erkaufen und schneller besser zu werden, da dies weitere Möglichkeiten, die das Spiel vorsieht, freischaltet. Es handelt sich dabei schließlich auch nur um einen sehr kleinen Geldbetrag, der bestimmt nicht weiter weh tut oder schadet. Genau auf diese „versteckten“ Kosten soll aufmerksam gemacht werden, und wie schnell der Finger über dem Kaufen- Button schwebt, ohne das groß darüber nachgedacht würde. Des Weiteren neigt man dazu, diese gekaufte Scheinwährung relativ schnell wieder auszugeben, handelt es sich doch schließlich nicht um echtes Geld. An dieser Stelle ist schon wieder vergessen, dass man zuvor mit realem Geld dafür gezahlt hat. In der Umsetzung soll das Spiel im Idealfall von allen Schülerinnen und Schülern erst einmal gespielt werden, damit sie selbst erfahren und erleben können, wie das Spiel arbeitet, was es macht und auslöst. An den passenden Stellen werden die Verlockungen des Spiels, Geld auszugeben, im Dialog mit der gesamten Klasse reflektiert.

Durch einen abschließenden kreativen Schreibprozess sollen die Schülerinnen und Schüler die Erfahrung machen, dass das Spiel – trotz seiner scheinbaren Kostenlosigkeit – kommerziell ist und entwickelt wurde, um Einnahmen zu erwirken.

Die Schülerinnen und Schüler sollen selbst erkennen, wie dies geschieht und wie Spiele es schaffen, unbemerkt zur Kasse zu bitten. Im Folgenden wird genau dieser Punkt näher betrachtet. Dabei wird im Fokus stehen, wie diese sogenannten „Free- to- Play“- Spiele wirken und welchen Einfluss sie auf die Spielenden haben. Auch die didaktische Umsetzung dieses Projekts soll im Verlauf genauer erläutert werden.

## 2. Sachanalyse

Dass Online-Videospiele bei Jugendlichen stetig an Popularität gewinnen, ist nicht von der Hand zu weisen. Hierzu können beispielsweise die Umfrageergebnisse der JIM-Studie 2021, welche jährlich vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest durchgeführt wird, zum Bereich „Digitale Spiele“ zugeordnet werden. Nur neun Prozent der 12- bis 19-Jährigen haben in den Umfragen angegeben, dass sie keine digitalen Spiele spielen würden. Dabei werden auf allen verfügbaren Spieleplattformen von 72 Prozent der Jugendlichen regelmäßig, also mehrmals pro Woche, Videospiele gespielt (vgl. JIM-Studie 2021: 56). Der anfangs erwähnte stetige Anstieg lässt sich anhand der Ergebnisse der JIM-Studien von 2018 bis 2021 dokumentieren. Von ursprünglich 58 Prozent im Jahr 2018 sind die Umfragewerte kontinuierlich bis auf die besagten 72 Prozent angestiegen (vgl. ebd.: 56). Als beliebtestes Gerät zum Spielen von Videospiele hat sich dabei das Smartphone herauskristallisiert und wird von 56 Prozent der Studienteilnehmer\*Innen dazu auch mehrmals die Woche genutzt. Zwar wird das Tablet mit 18 Prozent am wenigsten zum Spielen genutzt, sein Gebrauch ist aber innerhalb von zwei Jahren um 11 Prozent angestiegen (vgl. ebd.: 57).

Dieser zu beobachtende Anstieg könnte unter anderem durch den vermehrten Einsatz von Tablets an den Schulen bedingt sein. Abschließend interessant zu betrachten ist die durchschnittliche Nutzungsdauer von Videospiele. Nach der eigenen Einschätzung der Studienteilnehmer\*Innen beträgt diese im Durchschnitt 110 Minuten an Wochentagen und steigt bei 44 Prozent am Wochenende weiter an. Da-bei spielen die 14-15-Jährigen mit 129 Minuten durchschnittlich am längsten (vgl. ebd.: 58). Bei den Lieblingsspielen der Jugendlichen verortet sich der Unterrichtsgegenstand HayDay vom Entwickler SuperCell in den Umfragen auf Platz 6. Den Platz teilt HayDay sich mit Super Mario, CandyCrush und Clash Royale, welches ebenfalls von Super-Cell entwickelt worden ist (vgl. ebd.: 59).

Sowohl bei HayDay, als auch bei CandyCrush und dem immer noch populären Fortnite (Platz 3 in der JIM-Studie 2021) handelt es sich um sogenannte Free-to-Play-Spiele.

Durch ihren zunächst kostenlosen Zugang tragen sie einen entscheidenden Teil zur sukzessiv steigenden Relevanz von Onlinespielen bei. Die Anmeldung fällt durch die kaum benötigten Benutzerdaten meist sehr leicht und die Spieler\*Innen können verschiedene Spielschwerpunkte ausprobieren, ohne dabei einem Kaufzwang zu unterliegen (vgl. Samson 2016: 14). Nun möchten die Entwickler\*Innen mit ihrem Werk natürlich auch einen Profit generieren und dies geschieht durch sogenannte Mikrotransaktionen. Den Spieler\*Innen wird nach dem kostenlosen Einstieg die Wahl gelassen, ob sie zusätzliche Inhalte innerhalb des Spiels erwerben möchten oder nicht. Was zunächst nach einer risikoreichen Einnahmequelle klingt, generiert häufig einen hohen Umsatz (vgl. Samson: 4). Wie diese Mikrotransaktionen aussehen können, wird unter anderem im folgenden Abschnitt kurz umrissen.

Der Workshop fokussiert dabei inhaltlich auf drei wichtige Aspekte von Free-to-Play-Spielen. Zum einen werden die oben genannten Mikrotransaktionen und somit die verschiedenen Arten von Bezahlmodellen behandelt. Außerdem werden die Sozialfunktionen im Spiel mit oder gegen andere Spieler\*Innen betrachtet. Als dritter Aspekt spielen die Faktoren eine wichtige Rolle, die die Spieler\*Innen für eine möglichst große Zeitspanne ans Spiel fesseln sollen. Die detaillierten Umschreibungen für die wichtigsten Funktionen finden sich im Anhang auf dem Dokument mit den Begriffserklärungen. Die Mikrotransaktionen treten in Free-to-Play-Spielen meist in Form von In-App-Käufen auf, die durch verschiedene Anreize für die Spieler\*Innen attraktiv gemacht werden sollen. Mit zunehmender Spielzeit wird z.B. der Fortschritt für nicht-zahlende Spieler\*Innen künstlich verlangsamt, um In-App-Käufe anbieten zu können, die den Spielverlauf wieder beschleunigen. Dieses Bezahlmodell wird Pay-to-Progress genannt.

Im Spiel HayDay können mithilfe der Währung Diamanten z.B. die Wartezeiten bis zur nächsten Ernte übersprungen werden. Wichtig zu erwähnen sind außerdem die sogenannten Lootboxen. Bei dieser Funktion können zufällige Gegenstände mit unterschiedlichem Wert gewonnen werden. Diese Funktionen werden dabei meist mit der Währung, die mit realem Geld erworben werden kann, aktiviert. Ein weiterer wichtiger Bestandteil von Online-Videospielen ist der Vergleich der eigenen Fähigkeiten und Leistungen mit anderen Spieler\*Innen (vgl. Clüver u. van Rüssel 2021). Damit dies in einem fairen Rahmen geschieht, wird immer seltener auf das Bezahlmodell Pay to Win, welches sich vom oben beschriebenen Pay-to-Progress unterscheidet, zurückgegriffen. Darum werden vermehrt In-App-Käufe angeboten, die sich nicht direkt auf die Wettbewerbsfähigkeit auswirken. Dies betrifft vor allem das Feld der kosmetischen Gegenstände. Diese verändern unter anderem das Aussehen der eigenen Spielfigur oder der Lieblingswaffe (vgl. ebd.). Außerdem werden stets neue Bereiche an kosmetischen Gegenständen hinzugefügt. Im Spiel Fortnite können z.B. verschiedene Tänze erworben werden. Der Vergleich der eigenen Leistungen im Spiel hat nicht nur eine große Relevanz für den Erwerb von Mikrotransaktionen, sondern spielt für die sozialen Aspekte und die Langzeitmotivation auch eine wichtige Rolle. In Form von Ranglistensystemen werden die eigenen Fähigkeiten mit denen anderer Spieler\*Innen gemessen und um nicht abgehängt zu werden, muss dementsprechend viel gespielt werden. Spielunterbrechungen führen teilweise für die Spieler\*Innen zu negativen Konsequenzen, wodurch sie motiviert werden sollen, intensiver zu spielen (vgl. Goerdeler: 7) oder auf Mikrotransaktionen zurückzugreifen. Außerdem scheinen eher die Spieler\*Innen, die In-App-Käufe tätigen, motiviert, sich über einen längeren Zeitraum mit dem Free-to-Play-Spiel ihrer Wahl auseinanderzusetzen (vgl. Samson: 17).

In der folgenden didaktischen Analyse soll nun dargelegt werden, warum es für die Schüler\*Innen relevant ist, sich über die Funktionen von Free-to-Play-Spielen und ihren Mikrotransaktionen bewusst zu werden.

### 3. Didaktische Analyse und Kompetenzen

Der Workshop fokussiert auf die Berührungspunkte von Schüler\*innen mit sogenannten ‚Free-to-Play- Spielen‘ und wählt als Beispiel einen aktuell sehr populären Titel (HayDay), der allerdings durchaus durch jeweils aktuellere Titel ausgetauscht werden kann.

Die Aufdeckung der Risiken von Spielen, welche diesem Geschäftsmodell unterliegen, ist vor allem für Schülerinnen und Schüler in der frühen Adoleszenzphase von großer Relevanz – dies mit Ausblick auf eine Gesellschaft, welche zunehmend vom steigenden Ausbau der Medienvielfalt geprägt ist. Da Kinder und Jugendliche üblicherweise einen wesentlichen Teil ihres Tages mit Spielen verbringen, sei dies nun analog oder digital, eröffnet sich die Frage, wie Spielen und Lernen miteinander zu vereinen sind. „Spielen ist das [E]inzige, was Heranwachsende nicht sofort erschöpft oder langweilt. [...] Warum kennen sie keine Uhr mehr, warum ist ihnen alles recht, warum sind sie so konzentriert, kurz: Warum ist ausgerechnet hier alles anders als im Unterricht? [...]“ (Christians in: Riemer et al., 2020: 21). Im Kontext von Medienerziehung steht also außer Frage, dass die Implementierung von Spielen im Unterricht bedeutsam ist; vor allem sollte hier das Potenzial des Lerngegenstands ausgeschöpft und Theorie und Praxis miteinander verzahnt werden (vgl. Barsch, 2006: 141).

Nun ist nicht nur der Umgang mit dem Spiel selbst, sondern die zuvor erwähnten Risiken, wie Spielsucht, Vernachlässigung sozialer und gesellschaftlicher Pflichten oder unübersichtliche Geldausgaben (um nur einige wenige zu nennen) ein wichtiger Aspekt eines solchen Unterrichtsvorhabens, weshalb eine gewisse Vorsicht und Sensibilität seitens der Lehrperson vorausgesetzt werden sollte, da die Vulnerabilität, welche je nach Lerngruppe mit diesem Thema einhergeht.

Somit kann es unter Umständen von Vorteil sein, eigene Erfahrungsberichte als einleitendes Moment in die Unterrichtseinheit einzubetten, um so ein möglichst vertrautes Umfeld zu suggerieren und den Schülerinnen und Schülern mit Empathie zu begegnen. Zumal die Lernenden nicht gezwungen werden sollten, ihren Mitschüler\*innen ungefiltert Einblick in ihre Gefühlswelt oder privaten Erfahrungen zu gewähren. Gleichzeitig steckt in dieser Phase das Potenzial, Schülerinnen und Schülern, welche sich im klassischen Frontalunterricht aufgrund diverser Umstände eher weniger einbringen, ein Sprungbrett für kreatives und engagiertes Mitgestalten der Einheit zu bieten. Für Schülerinnen und Schüler, deren Interessen in anderen Bereichen der Freizeitgestaltung liegen, kann diese Art von Unterricht möglicherweise eine Art Bodenwelle darstellen, aufgrund der Variabilität und Dehnbarkeit dieser Art von Unterrichtsgestaltung, können jedoch beinahe alle Vorlieben abgedeckt werden; dies nicht zuletzt durch die Aufteilung einer Schulklasse über persönliche Präferenzen in unterschiedliche Workshop-Gruppen im Falle eines Projekttages.

Die Einheit soll zur Ausbildung überfachlicher Fertigkeiten beitragen: *Medienkompetenz: Die Lernenden finden Zugang zu unterschiedlichen Medien – darunter auch zu Neuen Medien – und nehmen eigenverantwortlich das Recht wahr, selbst über die Preisgabe und Verwendung ihrer personenbezogenen Daten zu bestimmen (informationelle Selbstbestimmung). Sie nutzen Medien kritisch-reflektiert, gestalterisch und technisch sachgerecht. Sie präsentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse mediengestützt.* (Hessisches Kultusministerium: 10).

Ziel ist es, das Medium, in diesem Falle das Spiel HayDay, so zu verhandeln, dass die Schülerinnen und Schüler dadurch, „Strategien zur Medienaufnahme für die Erschließung zentraler Strukturelemente, Inhalte, Aussagen und Gedanken anwenden“ und „zu Aussagen [des] Medienangebots unter Berücksichtigung gesellschaftlicher, historischer und kultureller Kontexte Stellung beziehen“ können (Hessisches Kultusministerium: 38).

#### 4. Kommentierter Verlaufsplan

**Thema des Workshops:** HayDay – You're free to p(l)ay  
**Klasse 8**

**Globallernziel:**

- Sensibilität für Mikrotransaktionen in „Free to play“ Spielen schaffen

**Feinlernziel:**

- Prinzipien des erlernten Konzepts in Kreativaufgabe umsetzen
- Erweiterung der Teamkompetenz

Zeit	Phase	Unterrichtsverlauf		Arbeits- und Sozialform	Medien	Methodische Überlegung
		Geplantes Workshopleiter*innenverhalten	Geplantes Schüler*innenverhalten			
10min	Einstieg	Kurze Begrüßung und Vorstellung des Themas, sowie der Personen.	Schüler*innen kommen aus der Schulpause. Die Schüler*innen stellen sich vor.	Plenum		Durch Vorstellung geeignetes Arbeits- und Lernklima schaffen.
		Workshopleiter*innen berichten zuerst über eigene Erfahrungen mit Videospiele.	Nachdem die Workshopleiter*innen ihre Erfahrungen mitgeteilt haben, berichten die Schüler*innen über eigene Erfahrungen mit Videospiele.	Plenum		Durch Aufzeigen eigener Erfahrungen, soll eine Nähe zum Thema hergestellt werden. Zudem soll ein vertrautes Umfeld entstehen.

		<p>Die Workshopleiter*innen stellen Fragen zur Thematik Videospiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was sind eure Erfahrungen mit Videospiele/ Handy/ Computer/ Konsole/ etc.</li> <li>• Kurze Vorstellung der Videospiele → Ziel/ Sinn des Spiels</li> </ul>	Schüler*innen beantworten die Fragen und teilen gegebenenfalls erste Erfahrungen.	Blitzlicht		Kenntnisstand der Schüler*innen zum Thema Videospiele ermitteln.
5min	<b>Überleitung</b>	Die Workshopleiter*innen erfragen, wie weit der Gegenstand „HayDay“ bereits bekannt ist. Je nach Vertrautheit mit dem Gegenstand „HayDay“ → Gegenstand näher erläutern.	Die Schüler*innen erläutern wie bekannt ihnen „HayDay“ ist.	Plenum		Kenntnisstand der Schüler*innen zum Gegenstand „HayDay“ ermitteln.
15min	<b>Vorbereitungsphase für die Kreativaufgabe</b>	<p>Die Workshopleiter*innen geben den Auftrag, „HayDay“ spielen zu lassen. Leitfrage zum Spielen: Notiert euch Auffälligkeiten zum Spiel. Achtet dabei vor allem darauf, wie sehr euch das Spiel konditioniert, Geld in das Spiel zu investieren.</p> <p>Workshopleiter*innen bewegen sich im Raum und Fragen vereinzelt nach, was genau im Spiel gerade passiert.</p>	Die Schüler*innen spielen „HayDay“ und notieren sich dabei Auffälligkeiten.	Einzelarbeit	iPads	<p>Förderung der Medienkompetenz. Erarbeitung von typischen Merkmalen eines „Free to play“ Spiels. Vorbereitung auf die Kreativaufgabe. → Verständnis von Bezahlmodellen in „Free to play“ Spielen herleiten.</p> <p>Durch vereinzelt Nachfragen, auf wichtige Aspekte im Spiel aufmerksam machen.</p>
20min	<b>Sicherung</b>	Sammlung der Ergebnisse im Plenum und Festigung durch anschließendes Glossar	Schüler*innen erläutern ihre Eindrücke und Ergebnisse zum Spiel.	Plenum	AB	Gesammelte Begriffe in der vorherigen Phase werden gesichert und

		Glossar wird ausgeteilt.				zusätzlich durch das Glossar genauer im Detail aufgeführt. Schüler*innen haben die Möglichkeit in der Erarbeitungsphase auf das Glossar zuzugreifen.
<b>Kurze Pause</b>						
<b>30min</b>	<b>Erarbeitung</b>	<p>Kreativaufgabe: Erstellt euer eigenes „Free-to-play“ Spiel.</p> <p>Die Workshopleiter*innen teilen die Schüler*innen in Gruppen ein und teilen die Arbeitsblätter aus.</p> <p>Während der Gruppenarbeitsphase bewegen sich die Workshopleiter*innen innerhalb des Raumes, um bei eventuell auftretenden Unklarheiten zu helfen, sowie den Fortschritt der einzelnen Gruppen im Überblick zu haben.</p>	Die Schüler*innen erstellen in einer Gruppe ein eigens „Free-to-play“ Spiel, unter Berücksichtigung der erlernten Merkmale. Dabei tragen die Gruppen ihre Ergebnisse in die Arbeitsblätter ein.	Gruppenarbeit	AB	<p>Durch die Übertragung der erlernten Merkmale, auf ein selbsterstelltes Spiel, soll ein besonderes Verständnis für „Free-to-play“ Spiele geschaffen werden. Zusätzlich dient der Prozess der Kreativaufgabe festigend für die neu erlernten Kompetenzen.</p> <p>Ziel der Kreativaufgabe ist es zusätzlich, die Kreativität zu stärken und Gruppenkompetenz weiter auszubauen.</p>
<b>10min</b>	<b>Abschlussicherung</b>	<p>Die Workshopleiter*innen geben Rückmeldung zu den einzelnen Ergebnissen.</p> <p>Verabschiedung</p>	Die Schüler*innen stellen ihre Ergebnisse vor.	Plenum	AB	Präsentationskompetenz wird gestärkt.

## 5. Literaturverzeichnis

Barsch, Achim (2006): Mediendidaktik Deutsch. UTB 2808.

Christians, Heiko (2020): Was bedeutet der alte Topos vom ‚spielerischen Lernen‘ für die neuen ‚Games‘ und die Schule? In: Riemer, Nathanael et al.: Videospiele als didaktische Herausforderung. Repitorium für die Medienwissenschaft. Universitätsverlag Potsdam. S. 21ff. (<https://doi.org/10.25932/publishup-42932>)

Clüver, Claudius; Van Roessel, Lies (21. Januar. 2021): Praktiken des Free-to-play- Spielens - Wie sich Spieler:innen kostenlose Spiele und Ingame-Käufe aneignen. In: Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung. Ludwig-Maximilians-Universität München. Institut für Deutsche Philologie. <https://www.paidia.de/praktiken-des-free-to-play-spielens-wie-sich-spielerinnen-kostenlose-spiele-und-ingame-kaeufe-aneignen/> (zuletzt aufgerufen am 04. August 2022)

De Witt, Claudia; Czerwionka, Thomas (2007): Mediendidaktik. Studentexte für Erwachsenenbildung. Bertelsmann Verlag GmbH, Bielefeld.

Goerdeler, Bettina (2021): Spielverderber – Risiken in digitalen Spielen. In: Level 30. Digitale Spiele - Pädagogisch beurteilt. Band 30. Pieper Gbr., Köln. S. 7. <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/176812/957ce67999216996e21990ca951c4d3b/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-30-data.pdf> (zuletzt aufgerufen am 04. August 2022)

Hessisches Kultusministerium: Bildungsstandards und Inhaltsfelder. Das neue Kerncurriculum für Hessen. Sekundarstufe I – Gymnasium. Deutsch.

Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. 5. Aufl. De Gruyter, Berlin/Boston.

Samson, Ramona (2016): Mikrotransaktionen in Onlinespielen. Wie "Free-to-Play"-Spiele in der virtuellen Welt reales Geld einnehmen. GRIN Verlag, München. <https://www.grin.com/document/383707> (zuletzt aufgerufen am 06. August 2022)

Links

[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf) S. 56 – 60. (zuletzt aufgerufen am 03. August 2022)

