

LEARN:PLAY Vom Killerspiel zum Jobpilot

KRIBIBI-Tagung „Giftschrank oder Freihand“
8. November 2008
Herbert Rosenstingl
BuPP / BMGFJ

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Vorstellung

- Herbert Rosenstingl
- Projektleiter der „Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen“, kurz: BuPP
- eine Serviceeinrichtung des Bundesministeriums für Gesundheit, Familie und Jugend (BMGFJ)



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Inhalt

- Alles ein Witz
- Alles ein Spiel
- Alle Spielen
- Faszination Computerspielen
- Game:Over?
- Gameplay als Lernprozess
- „Game-Literacy“
- Vom Spiel zum Job-Pilot

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Witze

Sie brauchen einen Computer nicht einzuschalten um festzustellen, ob Windows installiert ist. Sehen Sie einfach nach, ob die Aufschrift auf der Reset-Taste noch lesbar ist.

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Noch ein Witz ...

1. eMail an den Chef:

Lieber Chef!

Mein Assistent, Herr Meyer, ist immer dabei, eifrig seine Arbeit zu tun, und das mit grosser Umsicht, ohne jemals seine Zeit mit Schwätzchen mit seinen Kollegen zu verplempern. Nie lehnt er es ab, anderen zu helfen, und trotzdem schafft er sein Arbeitspensum; und sehr oft bleibt er länger im Büro, um seine Arbeit zu beenden. Manchmal arbeitet er sogar in der Mittagspause. Mein Assistent ist jemand ohne Überheblichkeit in Bezug auf seine grosse Kompetenz und überragenden Computerkenntnisse. Er ist einer der Mitarbeiter, auf die man stolz sein kann und auf deren Arbeitskraft man nicht gern verzichtet. Ich denke, dass es Zeit wird für ihn, endlich befördert zu werden, damit er nicht auf den Gedanken kommt, zu gehen. Die Firma kann davon nur profitieren.

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Noch ein Witz ...

2. eMail an den Chef:

Lieber Chef,

als ich vorhin mein erstes eMail an Sie geschrieben habe, hat mein Assistent, dieser Volltrottel, dummerweise neben mir gestanden. Bitte lesen Sie meine erste Nachricht noch einmal - aber diesmal nur jede zweite Zeile.

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Noch ein Witz ...

1. eMail an den Chef:

Lieber Chef!

Mein Assistent, Herr Meyer, ist immer dabei, eifrig seine Arbeit zu tun, und das mit grosser Umsicht, ohne jemals seine Zeit mit Schwätzchen mit seinen Kollegen zu verplempern. Nie lehnt er es ab, anderen zu helfen, und trotzdem schafft er sein Arbeitspensum; und sehr oft bleibt er länger im Büro, um seine Arbeit zu beenden. Manchmal arbeitet er sogar in der Mittagspause. Mein Assistent ist jemand ohne Überheblichkeit in Bezug auf seine grosse Kompetenz und überragenden Computerkenntnisse. Er ist einer der Mitarbeiter, auf die man stolz sein kann und auf deren Arbeitskraft man nicht gern verzichtet. Ich denke, dass es Zeit wird für ihn, endlich befördert zu werden, damit er nicht auf den Gedanken kommt, zu gehen. Die Firma kann davon nur profitieren.

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Die Magie der Erkenntnis



Detail aus: Jacob Savery, Paradieslandschaft mit Sündenfall, 1601

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Spaß?

- Ein Witz verursacht ein Lachen durch plötzliche Einsicht in einen unerwarteten Zusammenhang
- Das Erkennen von Zusammenhängen bereitet uns Freude, macht Spaß!
- Lernen macht Spaß!
 - Kinder!
 - Schule?

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Die „Magie der Erkenntnis“ in Computerspielen

- Entdecken und Erkennen von
 - Regeln
 - Zusammenhängen
 - Gegenständen
 - Möglichkeiten
 - etc.

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Alles ein Spiel!

... u.s.w.



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Formale Kennzeichen des Spiels

- Alles Spiel ist freies Handeln
- Spiel ist nicht das „gewöhnliche“ oder das „eigentliche“ Leben
- Abgeschlossenheit und Begrenztheit
 - Zeitlich und räumlich
 - Wiederholbarkeit
- Das Spiel schafft Ordnung, es ist Ordnung
- Spannungselement

Zitiert nach: Huizinga 1938/2004: 15



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Funktionelle Kennzeichen des Spiels

Das Spiel ist

- Kampf um etwas
- oder Darstellung von etwas
- oder es stellt einen Kampf um etwas dar
- oder es ist ein Wettstreit, wer etwas am besten darstellen kann



Zitiert nach: Huizinga 1938/2004: 22

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



half-real

Jesper Juul, 2005:

half-real.
Video Games between Real
Rules and Fictional Worlds



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



6 Eigenschaften von (Computer-)Spielen

Juul:

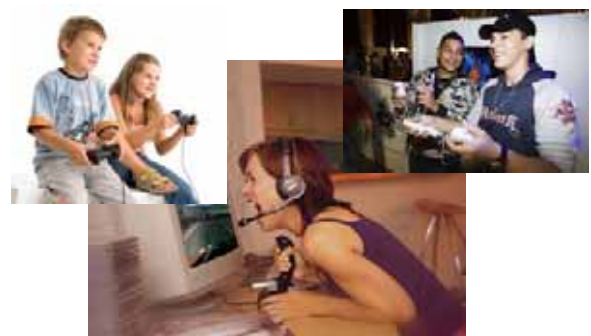
1. Regeln
2. Variables, quantifizierbares Ergebnis
3. Wertigkeit des Ergebnisses
4. Aufwand der Spielenden
5. Beziehung der Spielenden zum Ergebnis
6. Verhandelbar Konsequenzen (i.r.l.)



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Alle Spielen



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Der Freizeitmix Jugendlicher

	Gesamt	Frauen	Männer
Mit Freunden etwas unternehmen	84	84	84
Musik hören	76	78	73
Fernsehen	75	73	77
Ins Kino gehen	67	72	62
Selbst Sport treiben	49	41	56
Mit dem Handy telefonieren	47	54	39
Computer spielen	43	28	58
Lernen, sich bilden	30	30	29
Gesellschaftsspiele spielen	28	31	26
Videospiele spielen	24	11	36

Angaben in Prozent, Mehrfachnennungen; Oberösterreichische Jugendstudie 2006; Quotauswahl: n=837; Alter: 11-25 Jahre Befragungszeitraum: 3. bis 27. Januar 2006; Durchführung: market im Auftrag der OÖ Landesregierung

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Häufigkeit des Spielens

elf/18 – die Jugendstudie 2007

Frage: Wie häufig spielst du in deiner Freizeit Computer- und Konsolenspiele?

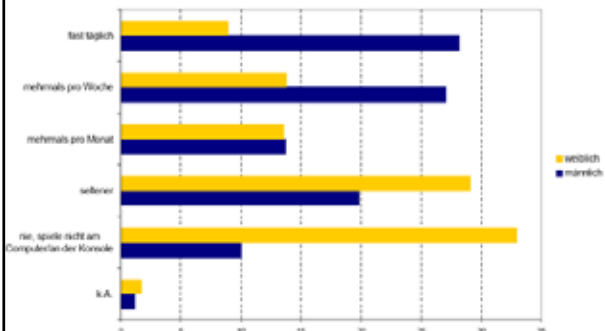
	Total	Alter		Geschlecht	
		11 - 14	15 - 18	M	F
(fast) täglich	18,6	21,0	16,1	28,1	8,9
Mehrmals pro Woche	20,4	20,7	20,2	27,1	13,8
Mehrmals pro Monat	13,6	14,7	12,6	13,8	13,5
Seltener	24,5	24,0	25,0	19,9	29,1
Nie	21,4	17,7	25,2	10,0	32,9
n.a.	1,4	1,9	1,0	1,2	1,7
Basis (absolut)	880	440	440	440	440

Angaben in Prozent, Basis absolut, repräsentativ für 11- bis 18-jährige Jugendliche in Ö.; Befragungszeitraum: Oktober – November 2006; Durchführung der Studie: jugendkultur.at

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Gender-Gap



Quelle: elf/18 – Jugendstudie 2007

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Was wird gespielt

	Total	Altersgruppe		Geschlecht	
		11-14J	15-18J	männlich	weiblich
Actionspiele	42,7	44,9	40,4	61,1	17,6
Rollenspiele	23,3	21,0	25,9	31,7	12,0
Shooter	25,7	19,0	33,0	39,6	6,6
Strategiespiele	30,0	26,2	34,2	40,4	15,8
Adventure	17,6	15,4	19,9	22,8	10,3
Fun- oder Party-Spiele	35,1	39,5	30,4	25,3	48,7
Sport-Spiele ausg. Rennspiele	27,9	25,7	30,3	38,2	13,8
Rennspiele	37,0	38,7	35,2	49,0	20,5
Simulationen	30,6	31,4	29,7	26,0	36,9
Jump and Runs	15,3	13,2	17,5	16,5	13,6
Edu-tainment oder Infotainment	8,1	8,1	8,0	6,8	9,7
Mini-Games	30,8	29,2	32,5	26,3	36,9
Basis (absolut)	676	353	323	391	285

Quelle: elf/18 – Jugendstudie 2007

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Game vs. Toy



„Game“ = Spiel
→ Wettkampf

M: 49,0%, F: 20,5%



„Toy“ = Spielzeug
→ Darstellung

M: 26,0%, F: 36,9%

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Faszination?!



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Unterhaltungserleben

Klimmt, Christoph (2006):
Computerspielen als Handlung.
Dimensionen und Determinanten
des Erlebens interaktiver
Unterhaltungsangebote. Köln:
Halem



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Die Öffis



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Ebene 1: Selbstwirksamkeitserleben

- **Input/Output-Loop**
 - Selbstwirksamkeitserlebnis ("Knopfdrücken");
 - Eingabe hat einen Effekt zur Folge:
 - unmittelbare Reaktion
 - direkt beobachtbar
 - kleiner Input – große Wirkung
- Entwicklungspsychologie und Motivationspsychologie: Vergnügbarkeit von Effectance-Erfahrung (Robert W. White, 1959)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Winnetou



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



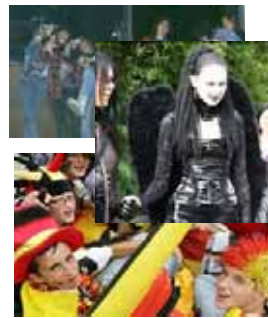
Ebene 2: Spannung und Lösung

- Eine Episode ist eine Abfolge von
 - Handlungsnotwendigkeit
 - Handlungsmöglichkeit
 - Handlungsausführung
 - Ergebnis
- Sie beinhaltet daher stets Spannung & Lösung
- jeder Episode liegt eine Unsicherheit über die Bewältigung inne -> SpielerIn wünscht spezielle Lösung
- **Ungewissheit * Hoffnung = Spannung** (abgeleitet aus Dolf Zillmann's Erregungs-Transfer-Modell und weiteren Arbeiten)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Jugendkultur



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Ebene 3: Simulierte Lebenserfahrungen

- **SpielerInnen füllen Handlungsrolle aus** (Kriegsheld, ManagerIn, Gangster, etc.)
- Interaktivität und sensorische Authentizität
- **Identifikation führt zu positivem Erleben**
- Insbesondere mit Blick auf **Entwicklungsaufgaben** (nach Robert J. Havighurst) im Jugendalter: Findung von männlicher Identität
- Vielfalt von Episoden ermöglicht eine vielfältige Auseinandersetzung mit der Handlungsrolle (Siegen, Verlieren, Freundschaft, in-Stich-gelassen-sein, etc.)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Drei Mechanismen

- Selbstwirksamkeitserleben
- Spannung und Lösung
- Simulierte Lebenserfahrungen

Allgemeine Tätigkeit							
Episode		Episode		Episode		...	
I/O-	I/O-	I/O-	...	I/O-	I/O-	...	
L	L	L		L	L		
o	o	o		o	o		
p	p	p		p	p		

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



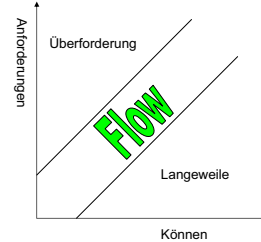
Synthese der Mechanismen

- jede Ebene/jeder Mechanismus wirkt für sich
- bei synergistischer Verquickung aller Mechanismen (im Sinne der jeweiligen individuellen Disposition) kommt es zu einem „Peak Enjoyment“

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Flow



Csikszentmihaly 1990

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Game:Over?



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Gewalt?



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Medienwirkungsforschung

Kunczik, Michael u. Zipfel, Astrid (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln: Böhlau



„Ein abschließendes Urteil über die Wirkung violenter Computerspiele wird durch die methodische Problematik vieler Studien sehr erschwert“

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



High-Risk Player

- „Players whose pre-existing Characteristics may interact with their game-playing habits to contribute to negative outcomes“

(Funk, Jeanne B. u.a. (2002): An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. In: *SIMILE - Studies in Media & Information Literacy Education 2:4*)

- Geringes Alter
- Exzessiver Computerspielkonsum
- Starke Präferenz für violente Spiele
- Geringe soziale Problemlösungsfähigkeit
- Probleme bei der Gefühlsregulierung
- Erhöhte Reizbarkeit
- Verringerte Frustrationstoleranz
- Gewalttätige Umgebung
- Feindselige Persönlichkeit
- Frühere aggressive Verhaltensweisen
- Fehlende elterliche Regulierung des Spielverhaltens



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Rahmungskompetenz

Fritz, Jürgen (1997): *Handbuch Medien: Computerspiele*, Köln: Bundeszentrale für politische Bildung



„Die Fähigkeit für Reizeindrücke die zutreffenden Rahmen zu finden und den Prozess der strukturellen Kopplung von dieser Rahmungsentscheidung abhängig zu machen.“

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Der magische Kreis

Huizinga: Formelle Kennzeichen von „Spiel“

- Spiel ist nicht das „gewöhnliche“ oder das „eigentliche“ Leben
- Abgeschlossenheit und Begrenztheit
 - Zeitlich und räumlich
 - Wiederholbarkeit



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



„Killerspiele“

- Sind NICHT URSACHE für Gewaltprobleme
- Sind (eventuell) HINWEIS auf Gewaltprobleme
- Es kommt auf die Rahmenbedingungen an
- Jugendschutz =
 - Erste Orientierung für Eltern & PädagogInnen
 - Rechtsicherheit für den Handel



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



PEGI



- Pan European Game Information
- Eine (freiwillige) Altersempfehlung der Industrie
- Achtung! Alter von PEGI ≠ Spielbarkeit!
- www.pegi.info

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Sucht?



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Süchtiges Verhalten

- Begriff „süchtiges Verhalten“ besser als „Sucht“, da
 - nicht stigmatisierend
 - den Prozess betonend, in dem Sucht zustande kommt und in dem Hilfsmaßnahmen ansetzen können
- Gefährdet ist nur ein kleiner Teil der (spielenden) Jugendlichen
- Es ist ein „Jugend-Problem“



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Vulnerable Phase

- „Pubertät“ ist jene Zeit, „in der die Kinder wachsen und die Erwachsenen schwierig werden“
- darin auch oft eine Phase des „exzessiven Verhaltens“
- auch wenn nicht „Sucht“ vorliegt, sondern „nur“ eine Phase exzessiven Verhaltens → es kann viel Schaden anrichten!



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Versuchung

- Computerspiele bieten Erfolgserlebnisse (vgl.: Flow!)
- Computerspiele sind fair
- Computerspielen ist es egal, wie ich aussehe und was ich sonst tue und getan habe
- Online-Communities bieten fast jedes beliebige Maß zwischen den Polen an
 - (gefühlter) Anonymität
 - „Heimat“
- Online-Communities erfordern hohes commitment



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Auswege



Alternativen

Vielfalt



Ziele



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Gesundheit?



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



DAS wahre Problem Nr. 1

- Computerspielen = „Bildschirmarbeit“
- Arbeitnehmer/innen-Schutz sieht eine Reihe von Bestimmungen für Bildschirmarbeit vor
- Maßnahmen sind kurzfristig und unmittelbar möglich

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Savegame:

- Ergonomie:
 - Rückenschmerzen
 - Augenkrankheiten
 - Mangelernährung
 - Stoffwechselstörungen
 - Schlafstörungen
- Sozialkontakte
- Vielfalt an Erlebnisräumen
- ...

Diese Website schenkt einem
keinen Erfolgserlebnis,
denn Kribibispieler verlieren
oder das Beste überleben
vom Kribibispiel

SAVEGAME:
hält dir gewinnen!

>>>www.buPPat.at



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Potential: Computerspiele als Lernprozess



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Spiel verändert

- A game changes the player that plays it.
- A Player will, at any given time, have a repertoire of methods to use for playing a game. Improving skills at playing a game involves expanding and refining the repertoire



Jesper Juul

Jesper Juul (2005): half-real

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Quality Games

A quality game must

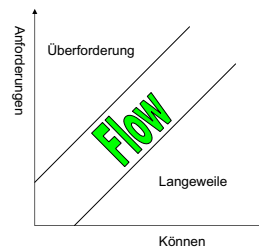
1. present the player with challenges,
2. continually letting the player develop a better repertoire for methods for playing the game,
3. while continually preventing the player from playing the game just using a well defined routine.

Jesper Juul (2005): half-real

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Flow



Csikszentmihaly 1990

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Interessant?

- "A game is a series of interesting choices"
 - Drei Kriterien für interessante Entscheidungen:
 - No single option should be the best.
 - The option should not be equally good.
 - The player must be able to make an **informed** choice



Sid Meier

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Information

- Gameplay ist Informations-Management
 - Umfassende Information
 - In-Time Information
 - Anbieten aber nicht aufdrängen

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Espen J. Aarseth
 Forschungsleiter im Center of Computer Games Research an der IT University of Copenhagen
 Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, 1997



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl




Ergodic Literature

„ergodic“ leitet sich ab von

- Griechisch: „ergon“, bedeutet „Arbeit“
- Griechisch: „hodos“, bedeutet „Weg“

„In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text“


KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Beispiele ergodischer Literatur

- *I Ching* (ein Zufallsorakel)
- *Night of January 16th*, by Ayn Rand (ein Theaterstück mit zwei Enden)
- *Cent Mille Millions de Poèmes*, by Raymond Queneau (ein „sonnet machine Book of 10 x 14 lines, capable of 10¹⁴ sonnets)
- **Computerprogramme**
- *Eliza*, by Joseph Weizenbaum (eine Software, die ein Psychoanalyse-Gespräch simuliert)
- **Hypertext**
- **MUDs** und tw. **MMORPGs**

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl

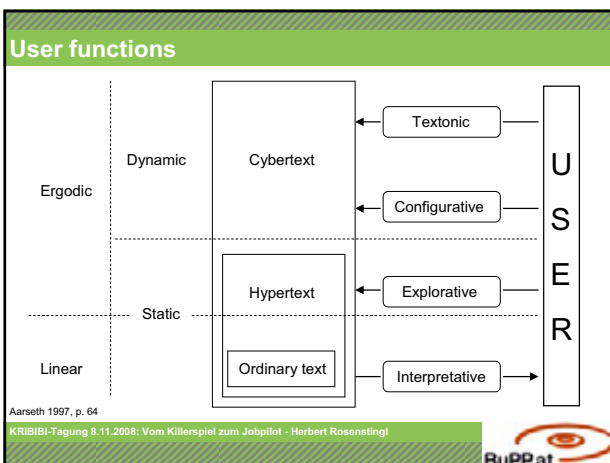


„Text“

- Sprache
- Bilder
- Symbole
- Grafiken
- Diagramme
- Charts
- Gegenstände
- Logos
- ...

(vgl.: Gee: 13)


KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl

User Functions – Kompetenzen

<i>User Function</i>	<i>Benötigte Kompetenzen</i>
Interpretative	Verstehen und Reflektieren
Explorative	Orientieren und Entscheidungen treffen
Configurative	Kreativität und Strategie
Textonic	

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



James Paul Gee

What Video Games Have to Teach Us About Learning And Literacy (2003)



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Lernen

- Lernen macht Spaß [Magie der Erkenntnis]
- Lernen ist hart & frustrierend [oft in Schule]
- „The key thing is finding ways to make hard things life enhancing so that people keep going and don't fall back on learning and thinking only what is simple and easy“



(Gee: 6)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Literacy

- Verständnis früher: Sprache
- Jetzt auch: Bilder, Symbole, Grafiken, Diagramme, Charts, Gegenstände, Logos, Kleidung, Auto, ...
- Daher: „Visual Literacy“
- Z.B.: Mode, Szene, TV, ...

(vgl. Gee: 13)



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Lesen Lernen

- Lerne das Lesen
 - Buchstaben
 - Wörter
 - Sätze
 - Grammatik
- Lese um zu Lernen
- Wann lernen wir das Lesen um zu Lernen?



(vgl. Gee: 17)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Content vs. Domain

- Wissen, Fakten, Prinzipien = CONTENT
- Inhalt generieren, diskutieren, transformieren in bestimmten Arten des Denkens, Redens und Handelns = SEMIOTIC DOMAIN

(vgl.: Gee: 21)



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Lernen eines Semiotic Domain

- Erfahrung (sehen, fühlen, damit arbeiten, ...)
 - Zugehörigkeit (teilhaben, Gleichgesinnte, ...)
 - Ressourcen für zukünftiges Lernen (in diesem oder einem mehr oder weniger ähnlichen Domain)
 - Meta-Reflexion
- „Aktives und kritisches Lernen“

(vgl. Gee: 23)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Wie Computerspiele Lernen fördern

- Game-Design
 - Herausforderungen
 - Interessante Entscheidungen
 - Kompetenzen
 - Literacy
- Game-Kultur
 - „Affinity Groups“
 - Web
- Der Rest der Welt
 - Anregung zur Reflexion
 - Bestärkung und „Ermächtigung“

(vgl. Gee: 46f)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Christa Gebel, Michael Gurt und
Ulrike Wagner (2003):

Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Ausgangspunkt der Studie

- Forschungsfragen:
 - Welche Kompetenzen können beim Spielen von Computerspielen gefördert werden?
 - Wonach differenzieren Spiele in Hinblick auf ihre Kompetenzförderlichkeit?
 - Wie können kompetenzförderliche Faktoren in populären Computerspielen für die berufliche Aus- und Weiterbildung nutzbar gemacht werden?
- Methode: Iterative Analyse und Theoriebildung

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Das Potential guter Spiele



Förderung von

- kognitiver Kompetenz
- Medienkompetenz
- Sensomotorik
- persönlichkeitsbezogener Kompetenz
- sozialer Kompetenz

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Kognitive Kompetenz

- Konzentration
- Gedächtnis
- Abstraktion
- Schlussfolgern
- Strukturverständnis
- Bedeutungsverständnis
- Handlungsplanung
- Lösen neuer Aufgaben
- Problemlösen



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Medienkompetenz

- Medienkunde
- Selbstbestimmter Umgang
- Aktive Kommunikation
- Mediengestaltung
- Navigation in komplexen HCI
- Orientierung in virtuellen 2D-/3D-Umgebungen
- Technikumgang



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Sensomotorik

- Wahrnehmung
- Aufmerksamkeit
- Hand-Auge-Koordination
- Reaktionsgeschwindigkeit



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Persönlichkeitsbezogene Kompetenz

- Selbstbeobachtung
- Selbstkritik/-reflexion
- Identitätswahrung und -bildung
- Emotionale Selbstkontrolle
 - Erfolg/Misserfolg
 - Konkurrenz



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Soziale Kompetenz

- Perspektivenübernahme
- Empathiefähigkeit
- Ambiguitätstoleranz
- Interaktionsfähigkeit
- Kommunikationsfähigkeit
- Kooperationsfähigkeit
- Moralische Urteilskompetenz



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



3 Schritte: Medienpädagogik & Games

1. Offenheit, Interesse und Akzeptanz
2. Thematisierung
3. Neue „alte“ Wege



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Schritt 1: Offenheit, Interesse und Akzeptanz

- Grundlage jeder pädagogischen Arbeit
- Kinder und Jugendliche spielen Games, daher sind Games in päd. Settings präsent!
- ein offenes Ohr haben, zuhören und nachfragen
- Kinder/Jugendliche und ihr Tun respektieren und ernst nehmen
- Anerkennende Worte für gute Leistungen
- differenzieren hinsichtlich des individuellen Was und Wie des Spielens
- durchaus auch kritische Ichbotschaften zu bestimmten Inhalten
- jedenfalls Empathie und Unterstützung bei sich abzeichnendem Problemverhalten



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Schritt 2: Thematisieren

- kann im Methodenkanon des jeweiligen pädagogischen Settings erfolgen
- es ergibt sich auch daraus zunächst keinerlei "neue" oder spezifische Anforderung an die pädagogisch handelnde Person



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Schritt 3: Neue alte Wege

- Thematische Games
- Machinima
- Case Modding
- Level- und Map-Design
- Lan-Parties
- etc.



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Faszinierend!



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Spielen ist die einzige Art, richtig verstehen zu lernen.

(Frederic Vester)

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Wichtige Web-Adressen

- www.bupp.at – Liste empfehlenswerter Spiele des Jugendministeriums
- www.bimez.at – Liste empfehlenswerter Lernsoftware des OÖ Bildungsmedienzentrums
- www.spielbar.de – Beurteilungen von Computerspielen der deutschen Bundeszentrale für politische Bildung
- www.pegi.info – Altersfreigaben von Computerspielen

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Faszination Computerspielen

Faszination Computerspielen
Theorie – Kultur – Erleben

Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.)

Kart., 184 Seiten, € 22,90
2008, ISBN 978-3-7003-1674-9
Braumüller Verlag



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Literatur

- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- Csikszentmihaly, Mihaly (1990): *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: HarperPerennial
- Fritz, Jürgen (1997): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Köln: Bundeszentrale für politische Bildung
- Funk, Jeanne B. u.a. (2002): An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. In: *SIMILE - Studies In Media & Information Literacy Education* 2,4
- Gebel, Ch., Gurt, M., Wagner, U (2005): Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele. In: *E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele*. QUEM-Report Schriften zur beruflichen Weiterbildung Heft 92. Berlin, online: <http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf> (4.10.2007)
- Gee, James Paul (2003): *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: PalgraveMacmillan
- Huizinga, Johan (2004): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 19. Aufl. Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag
- Juul, Jesper (2005): *half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press
- Klimmt, Christoph (2006): *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Halem
- Kunzick, Michael & Zipfel, Astrid (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln: Böhlau
- Mitgutsch, Konstantin & Rosenstingl, Herbert (Hg., 2008): *Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben*. Wien: Braumüller Verlag

KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl



Vielen Dank!

Herbert Rosenstingl
herbert.rosenstingl@bmgfj.gv.at



Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von
Computer und Konsolenspielen

www.bupp.at

Eine Serviceeinrichtung des
Bundesministeriums für Gesundheit, Familie und Jugend



KRIBIBI-Tagung 8.11.2008: Vom Killerspiel zum Jobpilot - Herbert Rosenstingl

