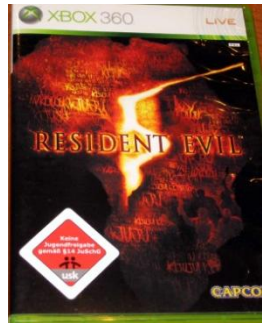


Auszug eines eL-Partnerschaftsprojektes 2009/10

Didaktikprojekt:

GEWALT - Spiele

gamebased learning im Unterricht



BG+BRG Feldkirch, BRG+BORG Feldkirch,
BG+BRG Bludenz, u.a. Schulen
GYM-Lichtenstein Vaduz



ILIAS™

Grundüberlegungen „game based learning“ (GBL)

2. „Mit den Kindern mit leben...“

Wer von euch besitzt eine Spielekonsole?

Wer spielt ab und zu ein aktuelles Spiel?

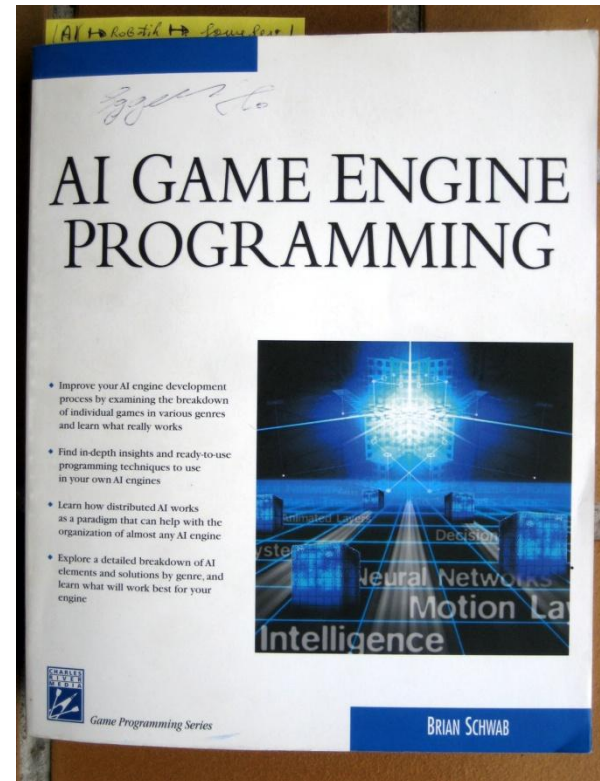
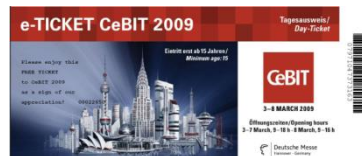
Wer kennt die Lieblingsgames der eigenen Kinder?



Warum wirken heutige Spiele realer?

**Spezielle Rolle der KI/AI :
(Künstliche Intelligenz,
Artificial Intelligence)**

Net-Games (CeBIT, LAN-Party,...)



(Brian Schwab, San Diego, CA, C++, Objektorientiert, AI-Techniken, 2004, ...)

World Championship 2010

CeBIT 2010
Hannover

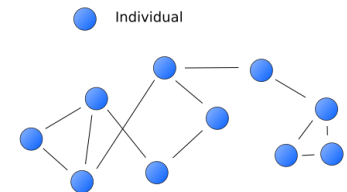


Quelle: Egger H., www.cebit.de

eIndividualisierung ?!

Hauptunterschiede bei aktuellen Spielen (2010):

- Game = Film mit individuell steuerbaren Handlungen und unterschiedlichen Spiel-/Filmverläufen.
- Individuelle „Behandlung“ und Aktivitäten im Film/Spiel
- Teamwork
- Aufbau sozialer Netzwerkkontakte (social network)



Projekt: Gewalt - Spiele

- Ärgerlich: sehr einseitige Berichterstattung in Medien
- Machen Gewalt-Spiele GEWALTTÄTIG ??
- Warum spielen SchülerInnen so was?
- Broschüre und Internet-Wiki für Lehrende, Eltern, Reporter, ältere Leute.



- Problem: Vorurteile bei LehrerInnen, Eltern, Alltagsumfeld
- Mit den Kindern mitleben / mitspielen...
- Alltagstransfer und Kontakt mit Gewalt
- Besuch und Teilnahme an Schützen-Turnier



BG+BRG Feldkirch und mehrere ePartner

Altersempfehlungen, Vorschriften ?

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK):

- **In Deutschland** die verantwortliche Stelle für die Altersfreigabe von Computerspielen.
- Freigaben der USK waren anfangs Empfehlungen, seit der Novelle des JuSchG 2003 verpflichtende Alterseinstufungen für Deutschland.

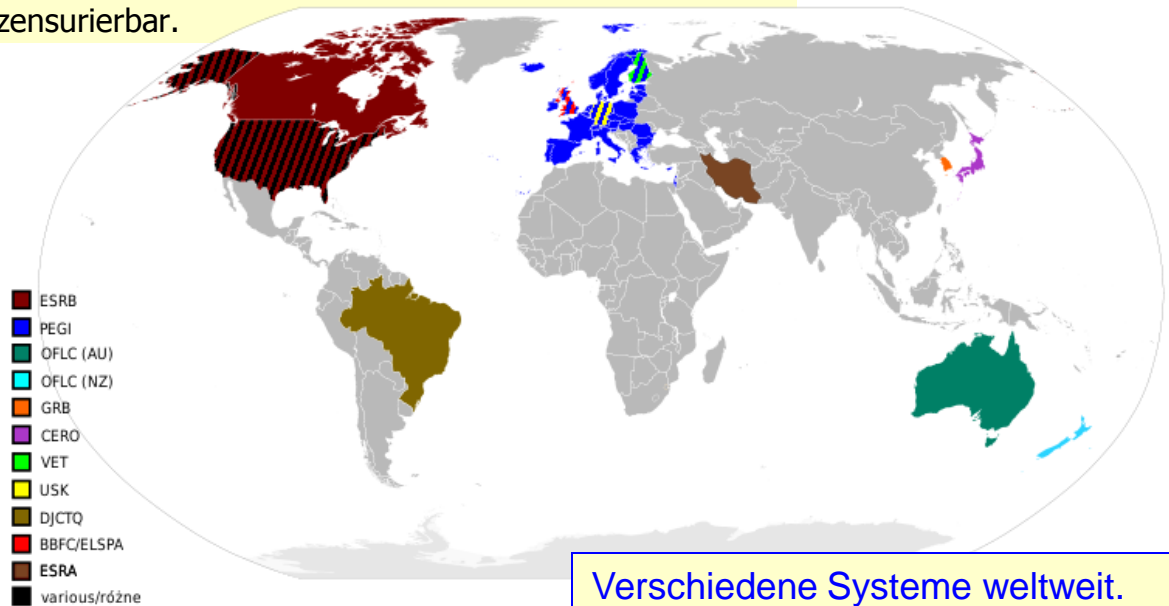
Kritik: Kennzeichnung **anderer Medien (TV,...)** und Handhabung/Vertrieb oft nicht so streng geregelt.

Probleme: Abgespeckte **Sonderversionen** für Deutschland.
Online-Teamspiele nicht /kaum zensurierbar.



Pan European Game Information (PEGI) ist das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele.

Das PEGI-System besteht aus zwei Teilen: einer **Altersempfehlung** und einer **Inhaltsbeurteilung**.



Verschiedene Systeme weltweit.

GBL-DUK Projektthema Gruppe Egger - Gewaltspiele

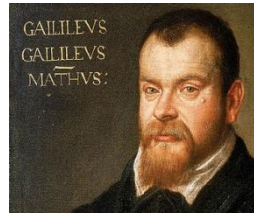
1. **Aktuelle Gewaltspiele 16-18+ :**
Sichtung aktueller Gewaltspiele zur Untersuchung
2. **Vorurteile und Stereotype in der Gesellschaft :**
Welche Vorurteile haben Erwachsene? Stereotype in der Gesellschaft?
3. **Alltags-Transfer und Realität :**
Reale Kontaktmöglichkeiten mit Waffen und Spieleinhalten
4. **Gamebased Learning - Wissen und Fähigkeiten :**
Was wird aus Jugendsicht/Erwachsenensicht an Wissen und Fähigkeiten bei diesen Spielen erworben/transferiert?

Untersuchung und Aufarbeitung der derzeit beliebtesten Gewalt-Games anhand der dankenswerterweise von der DUK (Donau Universität Krems, Prof. Wagner) zur Verfügung gestellten Hardware (XBox360) und Spiele (Fallout-3, Resident Evil, Silent Hill,...) mit SchülerInnen der 7. und 8.Kl. des BG+BRG-Feldkirch-Rebberggasse im WPG Informatik.

Auszug: Vorurteile und Stereotype in der Gesellschaft :

Immer ähnliche/gleiche Argumente bei neuen Medien in der Gesellschaft:

- Buch im Altertum
- Radiosendungen Anfang 20. Jhdt
- Fernsehsendungen
- Film- / DVD-Verleih
- Spiele auf DVD/BlueRay
- Online-Spiele



Transfer in den realen Alltag ?

Beispiele:

Liebesfilme

„Alltag ist komplizierter und nicht so schön gefärbt...“

Actionfilme

„Es gibt keinen RESET-Button,
Aktionen nur 1x, Lautstärke/Wucht
der Ereignisse sehr oft unreal.“

*Emotionen-Transfer
in den Alltag?*

Killerspiel-Studie:

Das Ergebnis einer Neuro-Studie mittels Magnetresonanztomograf beruhigt:
Intensivnutzer von Gewaltspielen am Computer haben noch immer ein
gesundes Verhältnis zu echter Gewalt!

Quelle: Neuropsychologie UNI Bremen, Killerspiel-Studie Th. Fehr
und NTV-Doku 2008

„Realität“ und persönliche Erfahrungen im Alltag ?



Wo? An welchen Orten?

SchülerIn: „Wir lernen immer und überall,
aber kaum in der Schule...“



In welchem Alter?

Informelles Lernen !

Quelle: [Lerntheorien](http://www.informelles-lernen.de), <http://www.informelles-lernen.de> u.a.

Einstieg ins Projektthema

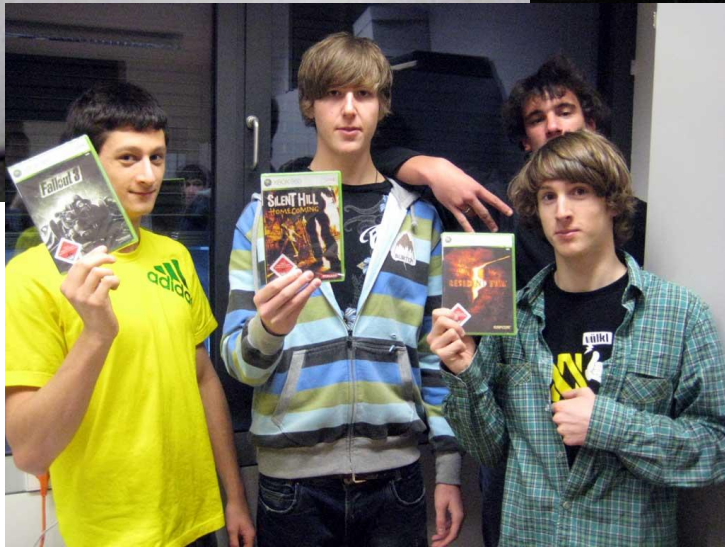
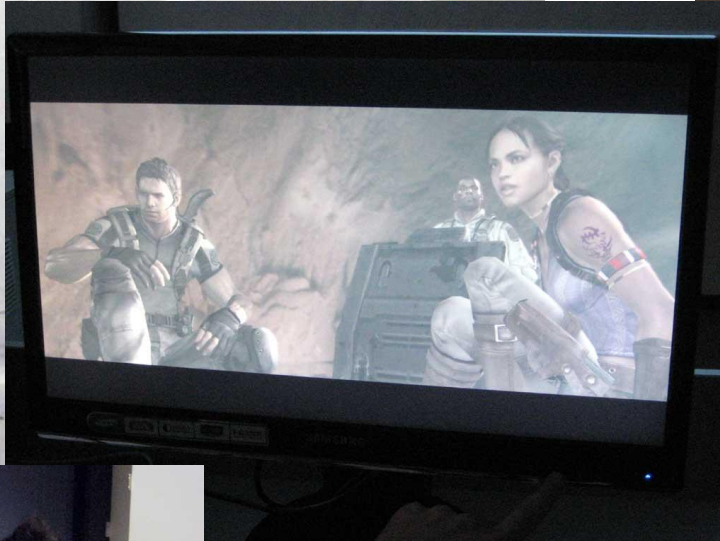
- Erarbeitung eines eigenen [Bewertungskataloges für Gewalt-Darstellung](#)
- Vergleich mit existierenden [PEGI-](#) und [USK-](#) Kriterien
- Artikelsammlung zu [Gewaltauswüchsen](#) im Zusammenhang mit Gewaltspielen (TV, Zeitschriften, Websites) [PRO](#) und [KONTRA](#)
- Erstellung einer [Online-Umfrage](#) zum Themenbereich Gewalt-Spiele
- [Wissenschaftliche Grundlagenartikel](#) und TV-Ausschnitte zum Themenfeld
- [Mindmaps](#) zur Thematik
- [Teamwork](#) auf einem WIKI (Inhalte und als Arbeitsgrundlage)
- Vorgangsweise bei der [Spiele-Testung](#) (mehrere Stunden im Unterricht und zu Hause)

Spieletestung

Einschränkung vorläufig auf folgende „ultimate games“ (Jän.+Feb. 2010)

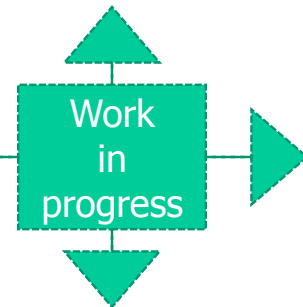
- Resident Evil:
- Silent Hill:
- Fallout 3:





Outcome

- Website mit Info für Reporter, Eltern, LehrerInnen, SchülerInnen
- Kurzbroschüre Spiele und Gewalt
- Online-Umfrage und Interviews
- Unterlagen für LehrerInnen



Quellen:

1. **Favorites Sammlung auf Delicious:**
<http://delicious.com/hubert.egger>
2. **eLC:**
<http://eLearningCluster.com> <http://eLearningCluster.at>
3. **Gamerating, PEGI , USK & co:**
<http://www.pegi.info/de/>
<http://www.usk.de/>
4. **Weitere Klassenprojekte:**
<http://ilias.vobs.at> -> **Gewalt-Spiele**
<http://Roboter.eLearningCluster.at>
Projekt Gewalt-Spiele: <http://www.gewaltspiele.at>