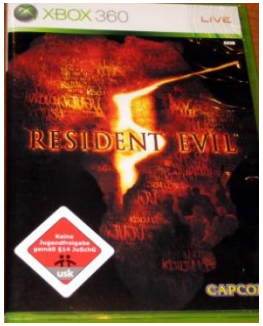
Auszug eines eL-Partnerschaftsprojektes 2009/10



Sozialkompetenz
mit EgoShooter ?

GEWALT - Spiele
im Unterricht

eDidaktik-Tagung TGM Wien

Sozialkompetenz

Soziale Kompetenz, bezeichnet den Komplex all der persönlichen Fähigkeiten und Einstellungen, die dazu beitragen, individuelle Handlungsziele mit den Einstellungen und Werten einer Gruppe zu verknüpfen und in diesem Sinne auch das Verhalten und die Einstellungen von Mitmenschen zu beeinflussen…

Konkrete Bestandteile der Sozialen Kompetenz:

- Empathie
- interkulturelle Kompetenz
- Menschenkenntnis
- Motivierungsvermögen
- Kritikkompetenz
- Konfliktkompetenz
- Networking-Kompetenz

Kernbestandteil:
Teamfähigkeit.

Szene Battlefield Bad Company 2

Teamplay - Planetnetwork

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?

Projekt:
Gewalt - Spiele

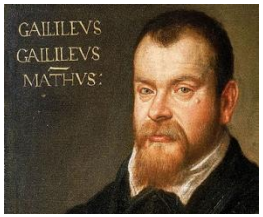
- Ärgerlich: sehr einseitige Berichterstattung in Medien
- Machen Gewalt-Spiele GEWALTTÄTIG ??
- Warum spielen SchülerInnen so was?
- Broschüre und Internet-Wiki für Lehrende, Eltern, Reporter, ältere Leute.

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

BG+BRG Feldkirch und mehrere ePartner

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

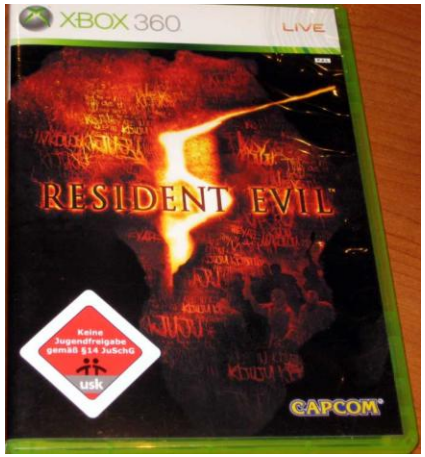
Einstieg ins Projektthema

- 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:



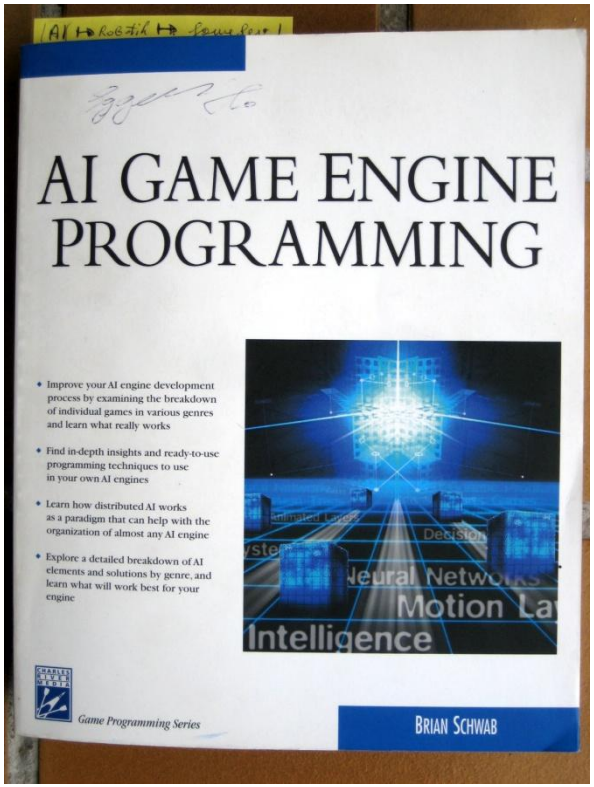
Aktuell Herbst 2010 u.a.:
- Battlefield Bad Company 2
- Call of Duty

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

Altersempfehlungen, Vorschriften ?

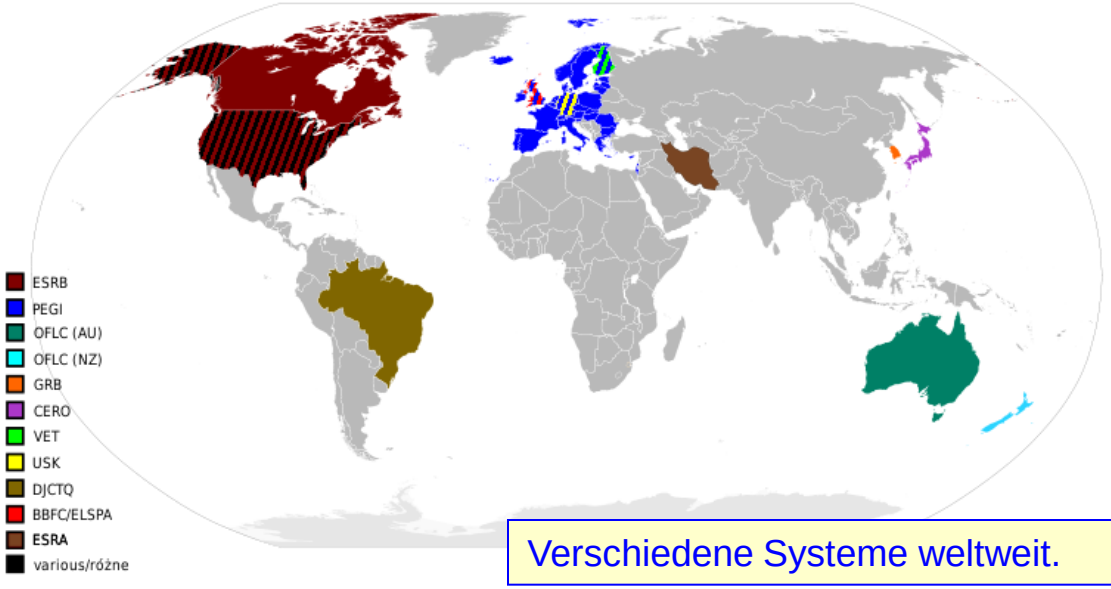
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK):

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

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

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

- ***Altersempfehlung***
- ***Inhaltsbeurteilung*.**



Verschiedene Systeme weltweit.

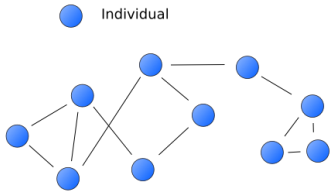
eIndividualisierung ?!

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)



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 !

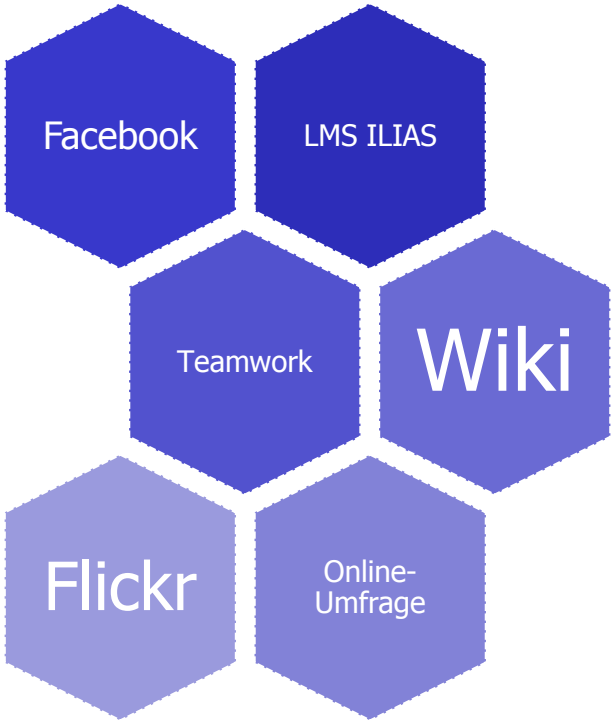
Quelle: Lerntheorien, http://www.informelles-lernen.de u.a.

Real am Schiessplatz

Sozialkompetenz erleben…

Quelle: www.bgfeldkirch.at bzw. www.psv-vorarlberg.at

Web-2.1 Arbeitsmethoden im Projekt



GBL-DUK Projektthema Gruppe Gewaltspiele

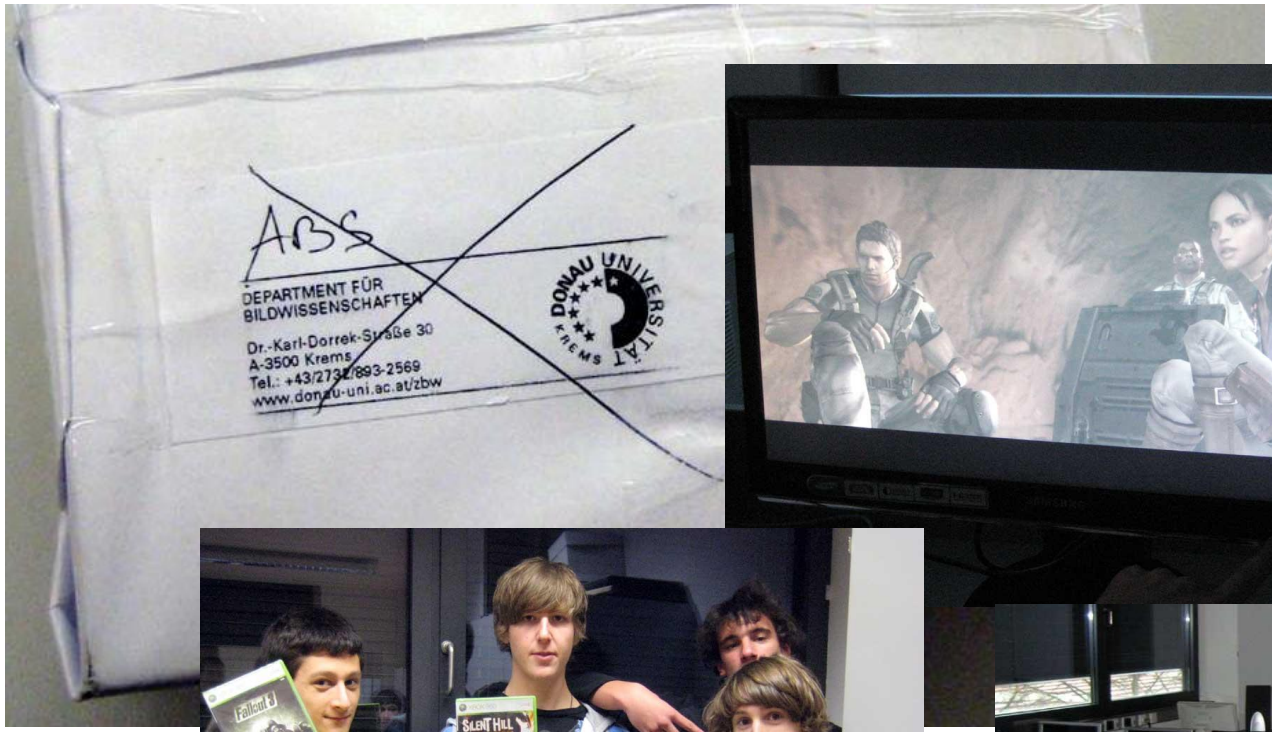
1. Aktuelle Gewaltspiele 16-18+ :
   Sichtung aktueller Gewaltspiele zur Untersuchung

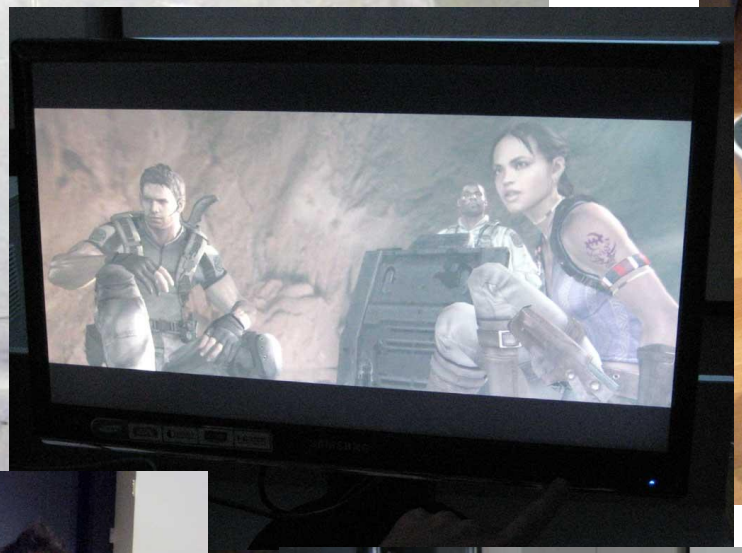
2. Vorurteile und Stereotype in der Gesellschaft :
   Welche Vorurteile haben Erwachsene? Stereotype in der Gesellschaft?

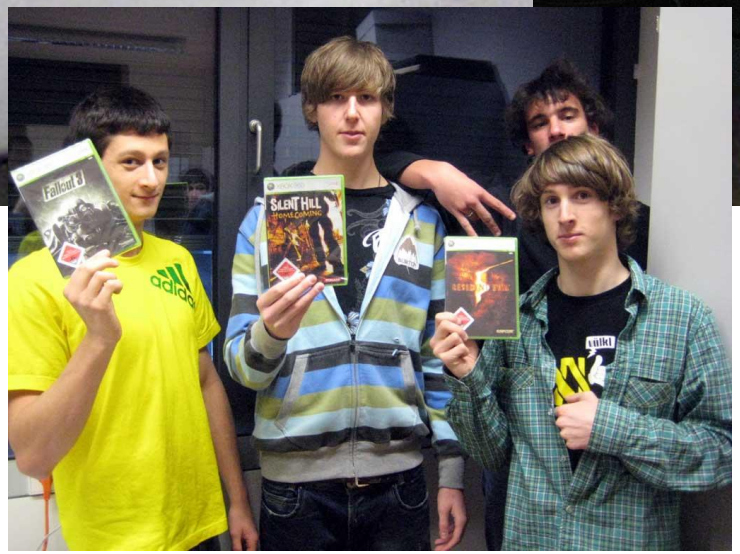
3. Alltags-Transfer und Realität :
   Reale Kontaktmöglichkeiten mit Waffen und Spieleinhalten

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.


ABS
DEPARTMENT FÜR
BILDWISSENSCHAFTEN
Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30
A-3500 Krems
Tel.: +43/2732/893-2569
www.donau-uni.ac.at/zbw
DONAU UNIVERSITÄT
KREMS

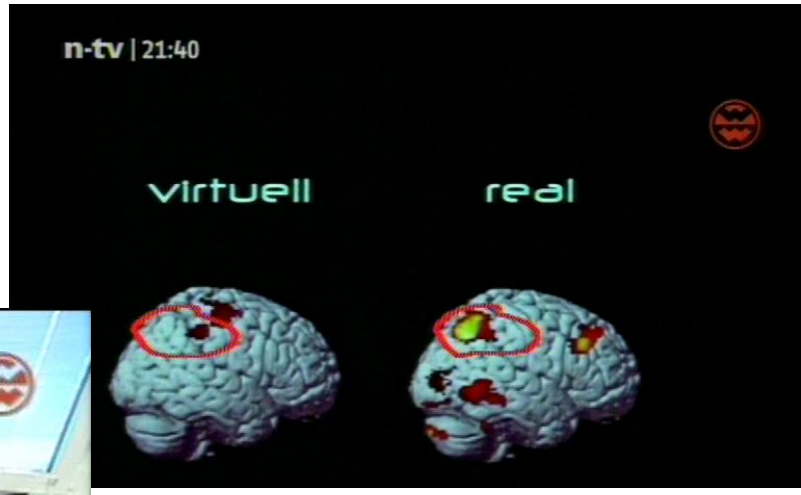



Fallout 3
SILENT HILL
adidas

Dokumentation NTV.de

Gamer – Intelligenztest.

Thorsten Fehr, UNI Bremen, 2008



Dokumentation NTV.de

Gamer – Intelligenztest.

Thorsten Fehr, UNI Bremen, 2008

„Spiele machen aggressiv und gewalttätig."
Untersuchungen und Messungen im Kernspintomograph.

Ergebnis:
Gamer beurteilen Gewaltszenen im Spiel ganz anders als reale Gewalt.
Angesichts realer Gewalt waren die Spieler stark erregt.
Beim Spiel hingegen urteilten sie sachlich und fühlten so gut wie Nichts.
Die Annahme, dass sich negative Gefühle aus dem Spiel ins Alltagsleben übertragen, haben die Wissenschaftler damit nicht bestätigen können...

Outcome

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

Work in progress

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. **Projektseite:**
   http://ilias.vobs.at -> Gewalt-Spiele
   Projekt Gewalt-Spiele: http://www.gewaltspiele.at