

Vademecum

GAME BASED LEARNING

IN DER KINDER- UND
JUGENDARBEIT

Game Based Learning

Spiele – ob digital oder analog – sind Teil der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und auch vielen Erwachsenen. Sie machen Spaß und bieten vielfältige Handlungsräume und Herausforderungen. Um die Spiele zu meistern, werden von den Spielenden, abhängig vom jeweiligen Spiel oder Spielgenre, unterschiedliche motorische, kognitive, soziale oder kreative Fertigkeiten gefordert und gefördert. Lernen und Spielen sind somit immer auch untrennbar miteinander verbunden. Gelungene Spiele haben zudem vor allem eines gemeinsam: Sie motivieren. Spielende lassen sich dabei nicht nur auf das Spiel selbst ein, sie sind auch dazu bereit sich Wissen im und für das Spiel anzueignen. Game Based Learning (GBL) Methoden nutzen diese Potenziale von Spielen, um bestimmte Lehr- und Lernziele zu erreichen und setzen dabei Spielerfahrungen in Kontext zur echten Welt.

Während Spielpädagogik längst ein fixer und wesentlicher Bestandteil der Kinder- und Jugendarbeit ist, finden Game Based Learning Methoden rund um Computerspiele erst langsam ihren Weg in die pädagogische Praxis. Mit diesem Booklet finden Pädagog/innen ein Vademecum - einen kleinen Ratgeber - zum Thema mit Tipps, Anregungen und konkreten Ideen rund um den Einsatz von Computerspielen in der Kinder- und Jugendarbeit.

Obwohl der Begriff des „Game Based Learnings“ noch relativ jung ist, ist der didaktische Einsatz von Spielen bei Weitem nicht neu, sondern reicht bis in die Antike zu Platon zurück. Die erste pädagogische Beschreibung zur Verwendung von Spielen stammt von Comenius aus dem 16. Jahrhundert.

10 Gründe für GBL in der Kinder- und Jugendarbeit

1. Computerspiele sind **Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen**. Mit dem Einsatz von Computerspielen in der Kinder- und Jugendarbeit nehmen Sie die Medieninteressen Ihrer Zielgruppe ernst. Knapp zwei Drittel der 12- bis 19-Jährigen spielen regelmäßig (täglich/mehrmals pro Woche), nur acht Prozent spielen nie (JIM 2016). Der jährliche Markturnsatz mit Computerspielen in Österreich wird laut einer Prognose im Jahr 2022 rund 180 Millionen Euro betragen (Statista 2017).

2. Kinder und Jugendliche können dazu ermutigt werden, in eine **Expert/innen-Rolle** zu schlüpfen. Lassen Sie die Spieler/innen selbst zu Wort kommen und über ihre Ansichten und Erfahrungen zum Thema Computerspiele sprechen.

3. Spielwelten und Spielhandlungen bieten jede Menge **Anknüpfungspunkte für Gespräche**.

4. Das Thema Computerspielen kann zum Ausgangspunkt für gemeinsames Reflektieren des **Mediennutzungsverhaltens** werden. Chancen und Risiken können thematisiert werden.

5. Spielerfahrungen können gemeinsam verbalisiert und **Transferprozesse** (Übertragung des Gelernten vom Computerspiel in die Realität) in Gang gesetzt werden.

6. **Computerspiele fordern und fördern vielfältige Fähigkeiten**. Diese können aufgezeigt, sichtbar gemacht und weiter thematisiert werden - auch über den Spielinhalt hinaus.

7. Computerspiele bieten **interaktive Erfahrungsräume**, etwa zum Ausprobieren verschiedener Rollen, zum Ausleben von Kreativität oder Emotionen, zur Simulation von Prozessen oder zum Versetzen in unterschiedliche Situationen.

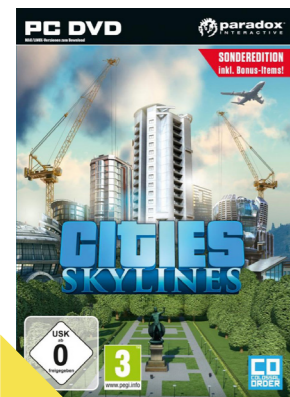
10. Das Spielen in der Gruppe bietet Raum für **Kollaboration, Kooperation und Wettbewerb**.

8. Das Bereitstellen von Computerspielen kann die **Jugendeinrichtung für die Zielgruppe attraktiver** machen. Die Auswahl der Computerspiele bestimmt, welche Erfahrungsräume ermöglicht werden, an die direkt vor Ort im Gespräch angeknüpft werden kann.

9. **Gemeinsames Spielen** verbindet und kann soziale und kulturelle Barrieren abbauen.

Lernen im, für und aus dem Spiel

Es muss nicht immer ein "Lernspiel" sein. "Lernspiele" sind Spiele, die speziell für den Einsatz im pädagogischen Kontext konzipiert sind und ein bestimmtes Lernziel verfolgen. Hierbei kann es um das Aneignen und/oder Überprüfen von Lernstoff gehen oder aber auch die Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema im Rahmen der Spielerfahrung. Derartige Spiele bieten gute Ausgangspunkte für eine weitere Auseinandersetzung mit der jeweiligen Thematik. Um ein Computerspiel im Rahmen einer Game Based Learning Methode einzusetzen, muss es jedoch nicht unbedingt "Lernspiel" heißen. Ganz im Gegenteil: Alle Computerspiele bieten Lernerfahrungen, die im Rahmen einer pädagogischen Auseinandersetzung aufgegriffen werden können.



Die Städtebau-Simulation "Cities: Skylines" (2015, Colossal Order) ist nicht dezidiert für den pädagogischen Einsatz konzipiert, bietet dennoch zahlreiche Lerninhalte und Förderpotenziale. "Die Aufgaben in 'Cities: Skylines' fordern und fördern vorausschauendes und strategisches Denken und Planen sowie Problemlösekompetenz. Die Spielenden bekommen einen guten Einblick in die Bereiche Stadtmanagement und -planung und lernen, was es alles braucht, um eine florierende Stadt mit zufriedenen Bürgern aufzubauen." (BuPP.at, <http://bupp.at/de/spiele/cities-skylines>)

> <http://paradoxplaza.com/cities-skylines>
> <http://bupp.at>



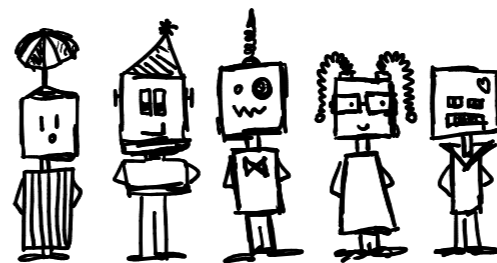
Im Lernspiel "Lure of the Labyrinth" (2011, MIT, LG2G) setzen sich die Spielenden mit Algebra im Rahmen eines Rätsel-Adventures auseinander.

> <https://labyrinth.thinkport.org/>



In "Papers, Please" (2013, 3909 LLC) schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines Grenzbeamten des fiktiven Staats Arstotzka im Jahre 1982 und werden mit weitreichenden moralischen Entscheidungen konfrontiert. Dies regt zum Nachdenken und Reflektieren der eigenen Handlungen an.

> <http://papersplea.se/>
> <http://bupp.at/de/spiele/papers-please>



Computerspiele fordern und fördern Kompetenzen und Fertigkeiten. In Computerspielen begegnen wir unterschiedlichsten Herausforderungen. Um diese zu meistern, gilt es das Spielsystem zu durchschauen, sich spezifische Fertigkeiten anzueignen und diese zu erproben. Dabei Fehler zu machen, ist erlaubt und meist ein wichtiger Teil der Spielerfahrung. So ist Spielen auch immer ein Probehandeln, ohne dabei Konsequenzen in der realen Welt befürchten zu müssen.

„Ein Spiel spielen bedeutet, aus freien Stücken zu versuchen, unnötige Hindernisse zu überwinden.“ (Bernhard Suits, 1978)

Jedes Spiel bietet andere Erfahrungsräume und kann unterschiedliche Kompetenzen fordern und fördern:

KOGNITIVE KOMPETENZEN

Logisches Denken, strategisches Denken, Probleme lösen, Konzentration, Handlungsplanung, vorausschauendes Denken, räumliche Vorstellungskraft, Gedächtnis, Schlussfolgern, etc.

SENSOMOTORIK

Reaktion, Geschicklichkeit, Hand-Auge-Koordination, Bewegung, etc.

SOZIALE KOMPETENZEN

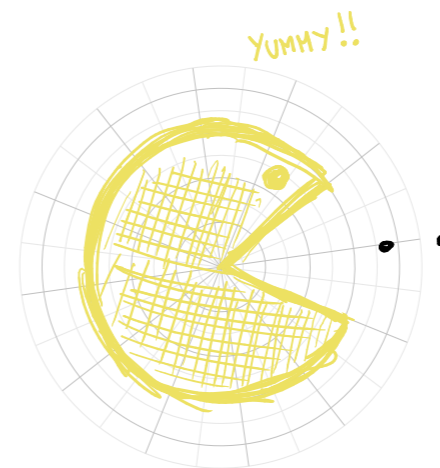
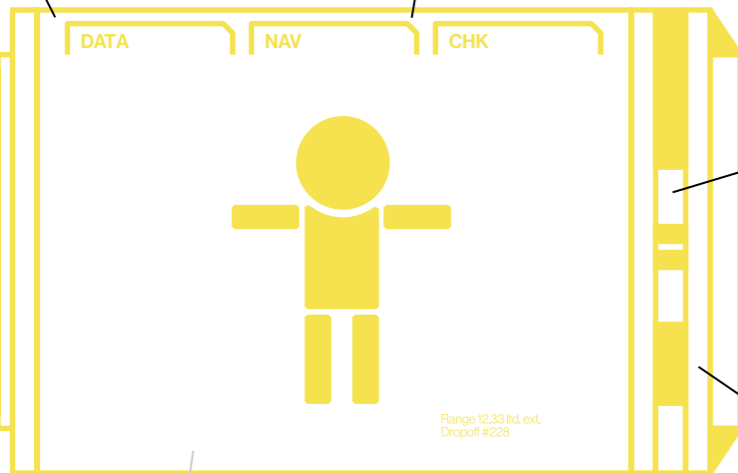
Teamwork, Kooperation, Kommunikation, Wettbewerb, Empathie, Interaktion, etc.

MEDIENKOMPETENZ

Medienkunde, Medienkritik, Mediengestaltung, selbstbestimmter Umgang, Technikumgang, Navigation, Softwarekenntnisse, etc.

PERSÖNLICHKEITSBEZOGENE KOMPETENZEN

Frustrationstoleranz, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein, Selbstkritik und -reflexion, Selbstkontrolle, etc.



GBL Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit

Game Based Learning bedeutet immer mehr als das reine Spielen des Spiels! Um Spielerfahrungen tatsächlich zu Lernerfahrungen zu machen und bestimmte Lernziele zu erreichen, bedarf es eines pädagogischen Rahmens und einer entsprechenden Begleitung. GBL Methoden können sich dabei um den Einsatz konkreter Spiele drehen, oder aber auch Computerspiele im Allgemeinen zum Gegenstand der Auseinandersetzung machen. So können etwa Spielvorlieben, Spielinhalte oder Spielverhalten gemeinsam diskutiert und reflektiert oder kreative Arbeiten rund um das Thema Spiel angeregt werden.

Mit den folgenden GBL Ideen finden Sie Anregungen, wie Sie Computerspiele in Ihre Praxis einbringen können.

Gemeinsam Spielen - LAN-Partys und esports Events

- 📍 für alle Altersgruppen geeignet
- 🎮 Spielauswahl je nach Altersgruppe, Multiplayer-Modus
- 🗺 je nach Verfügbarkeit

Im folgenden Gastbeitrag schreibt Nikolaus Staudacher über seine Erfahrungen aus dem Spielraum Tirol am Wiltener Platzl in Innsbruck. Dort können in hellen Räumlichkeiten bis zu 24 Personen miteinander spielen und sich dabei persönlich sehen, fühlen und erleben:

“Das digitale Spiel findet primär in der Isolation der eigenen vier Wände statt. Spieler/innen agieren dabei jedoch sehr wohl sozial und spielen vermehrt mit anderen. Dies geschieht allerdings meist anonym über das Internet und die Kommunikation konzentriert sich auf spielrelevante Inhalte. Persönliches tritt dadurch in den Hintergrund, obwohl gemeinschaftliches Spielen sehr verbindend wirken kann. Sind in der Jugendeinrichtung Raum und die entsprechenden Gerätschaften verfügbar, bietet sich die Durchführung von lokalen LAN-Partys an. Dabei wird gemeinsam in einem lokalen Netzwerk oder online gespielt - miteinander und 'gegeneinander'.

Ausschlaggebend sind hierbei zwei soziale Aspekte von Computerspielen: Einerseits sind diese ideale Schiedsrichter, da die Maschine bzw. der Programmcode keinerlei Unterscheidun-

gen zwischen den Nutzer/innen macht und somit alle teilnehmenden Personen auf die gleiche Ebene stellt - egal ob weiblich oder männlich, arm oder reich, jung oder alt. Diese Basis ermöglicht eine leichtere und offene zwischenmenschliche Kontaktaufnahme. Andererseits schaffen es Computerspiele sehr gut, Menschen miteinander zu verbinden. Bei vielen Spielen steigt das Vergnügen im Mehrspielermodus. Sitzen dabei auch noch alle Teilnehmer/innen im selben Raum, kann ein tiefgreifendes, verbindendes Erlebnis entstehen. Es wird gejubelt, gefeiert, vorgeworfen, verteidigt und analysiert - es findet eine intensive, persönliche verbale und eben auch nonverbale Kommunikation statt.

In der Praxis kann dieser Effekt im Zuge eines Gruppen-Turniers noch gesteigert werden, da zusätzlich noch Spannung erlebt wird und Erfolgsgeschichten entstehen. Im Spielraum Tirol konnte beobachtet werden, dass die angeführten sozialen Aspekte zu vermehrter Gruppenverflechtung und zu vielen neuen Freundschaften geführt haben.”

Einblicke in die Aktivitäten und Kontakt zum Spielraum Tirol unter:

- > <http://www.spielraum.tirol>

Im Idealfall werden die Jugendlichen bereits in die Planung der LAN-Party einbezogen. Dies betrifft etwa die Auswahl der Spiele, wobei gleichzeitig Rahmenbedingungen und Altersfreigaben thematisiert werden können. Bei der Durchführung der

LAN-Party können neben dem Spielen der Spiele noch gut andere Aktivitäten eingeplant werden. Ein Methodenbeispiel gibt das Portal der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern:

- > http://www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/angebot/84-lan-party_gemeinsamstatt_einsam.html

Neben dem gemeinsamen Spielen in einer Jugendeinrichtung, bietet sich auch die Durchführung von esports Events über mehrere Jugendeinrichtungen an. Eine ausführliche Methode hierzu beschreibt das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis:

- > <http://www.jff.de/games/esports-turnier/>

LAN Partys kennenlernen: Die BuPP bietet in Zusammenarbeit mit dem eSport Verband Österreich regelmäßig LAN Partys für Pädagog/innen und Eltern an. Die Teilnehmer/innen können Spiele selbst ausprobieren und erhalten Hintergrundinformationen von Fachleuten.

- > <http://bupp.at/de/über-die-bupp/workshopangebot-der-bupp>



Werden Sie Teil des esports-Hubs! Der esports-Hub sammelt Beiträge aus der österreichischen esports-Szene und bietet interessierten Spieler/innen die Gelegenheit aktiv zur Community beizutragen. Auch Beiträge aus der Kinder- und Jugendarbeit sind herzlich willkommen! Ermutigen Sie Ihre Zielgruppe dazu, einen Blogbeitrag zu schreiben, berichten Sie über die letzte LAN-Party in der Jugendeinrichtung oder organisieren Sie ein esports Event.

- > <http://www.esport-hub.at>

“Geschichte virtuell erleben”

- 📍 ab 15 Jahren
- 🎮 Civilization VI (2016, 2K Games)
- 🖥️ Microsoft Windows, Linux



Die Frage, wie Technologie die Entwicklung von Zivilisation beeinflusst, steht im Mittelpunkt. In zwei unterschiedlichen Szenarien wird mit verschiedenen Zivilisationen erprobt, wie es sich auswirkt, ob in Technologieentwicklung investiert wird oder ob Technologie „zugekauft“ wird. Durch Reflexionsfragen und eine gemeinsame Diskussion soll die Erkenntnis erreicht werden, dass Technologie unabdingbar für eine Weiterentwicklung der Gesellschaft ist.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/335>
- > <http://bupp.at/de/spiele/civilization-vi>

“Nur gemeinsam sind wir stark”

- 📍 8 - 14 Jahre
- 🎮 Shift Happens (2017, Klonk Games)
- 🖥️ Microsoft Windows, Xbox One

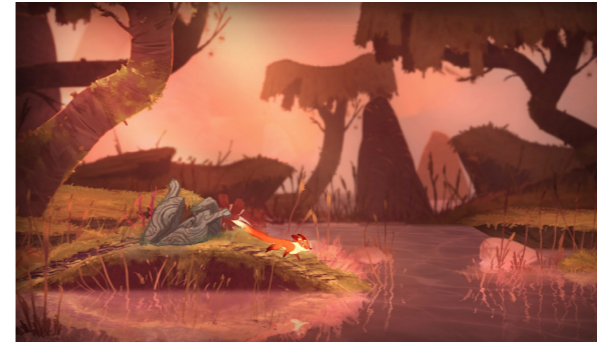


Hier wird vor allem darauf Wert gelegt, dass die Spieler/innen die Bedeutung von Kooperation (inner- und außerhalb von digitalen und analogen Spielen) kennenlernen. Dazu wird ein kooperatives Spiel gespielt, bevor Shift Happens, ein Spiel, in dem Kooperation notwendig ist, angespielt wird – einmal ohne miteinander zu sprechen und ein zweites Mal mit Abstimmung untereinander. Dadurch kann auch auf die Bedeutung, Wirkung und Gelingensbedingungen von Kommunikation in Beruf und Privatleben eingegangen werden.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/341>
- > <http://bupp.at/de/spiele/shift-happens>

“Die vier Jahreszeiten und ihre Bedeutung in Märchen und Realität”

- 📍 8 - 14 Jahre
- 🎮 Seasons after Fall (2016, Swing Swing Submarine)
- 🖥️ Microsoft Windows

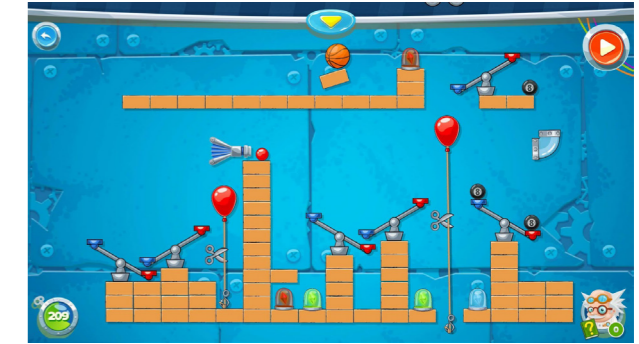


Märchen spielen im Leben von Kindern (aber auch Jugendlichen) eine bedeutende Rolle. Auch “Seasons after Fall” enthält zahlreiche Märchenelemente, die besprochen werden können. Zudem können die Jahreszeiten und ihre Besonderheiten (im Spiel und in der Realität) besprochen werden und darauf eingegangen werden, wie es zu den Jahreszeiten kommt bzw. ob es in allen Ländern vier Jahreszeiten gibt. Mit Vivaldis „Vier Jahreszeiten“ kann zudem über die Bedeutung von Musik und der Bedeutung und Wirkung von Musik für die Spieler/innen gesprochen werden.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/340>
- > <http://bupp.at/de/spiele/seasons-after-fall>

“Ein verrücktes Physiklabor für Zuhause”

- 📍 8 - 14 Jahre
- 🎮 Rube's Lab (2017, Bouland Games)
- 🖥️ Android, iOS

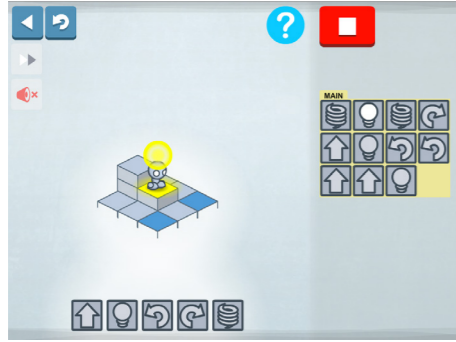


Das Spielen dieses Physikspiels soll als Anlass genommen werden, einige der Level ähnlich nachzubauen bzw. auch eigene Level außerhalb des Spiels zu designen. Hier werden vor allem Kreativität (Überlegungen, wie die Level nachgebaut werden können), Problemlösekompetenz und handwerkliches Geschick trainiert. Je nach Alter und Interesse der Spieler/innen kann mit verschiedenen Materialien gearbeitet werden.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/338>
- > <http://bupp.at/de/spiele/rubes-lab>

“Programmieren leicht gemacht”

- 📍 8 - 14 Jahre
- 📺 Lightbot: Code Hour (2016, Lightbot)
- 📱 Android, iOS



Die Spieler/innen werden an die ersten Schritte des Programmierens herangeführt, indem sie lernen, welche Anweisungen gegeben werden müssen, damit eine Spielfigur (zuerst analog, danach digital) gesteuert werden kann. Problemlösekompetenz, aber auch Kooperation und Kommunikation werden sowohl für das Spiel, aber auch in Übungen außerhalb des Spiels trainiert.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/338>
- > <http://bupp.at/de/spiele/lightbot-code-hour>

“Lego Stop Motion”

- 📍 8 - 14 Jahre
- 📺 Lego City Undercover (2017, Warner Bros)
- 📱 Nintendo Switch, PS4, Wii U, Microsoft Windows, Xbox One



Die Kombination des beliebten Spielmaterials Lego mit diesem Spiel führt dazu, dass die Spieler/innen Medienproduktion hinterfragen (wie entstehen Lego-Filme und Lego-Spiele) sowie diese auch tatsächlich kennenlernen, indem selbst ein Stop-Motion-Film mit Hilfe von Lego erstellt wird. Zudem erfahren SpielerInnen, wie ein Drehbuch gestaltet wird, was man unter Storyboard versteht und welche weiteren Faktoren für die Erstellung eines Films notwendig sind.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/337>
- > <http://bupp.at/de/spiele/lego-city-undercover>

Spieleischer Zugang zu ernsten Themen

- 📍 je nach Spielauswahl

Sogenannte “Serious Games” bieten die Gelegenheit, sich dank der Spielerfahrung mit einem ersten Thema auseinanderzusetzen. Dieses ist dabei meist stark in die Spielmechanik und/oder Narration integriert. Werden die Spielerfahrungen anschließend thematisiert, kann dies ein guter Ausgangspunkt zum weiteren Gespräch über das Thema in der Jugendeinrichtung sein. In der folgenden Liste finden Sie einige gelungene Spiele, die sich mit ernsten Themen auseinandersetzen.

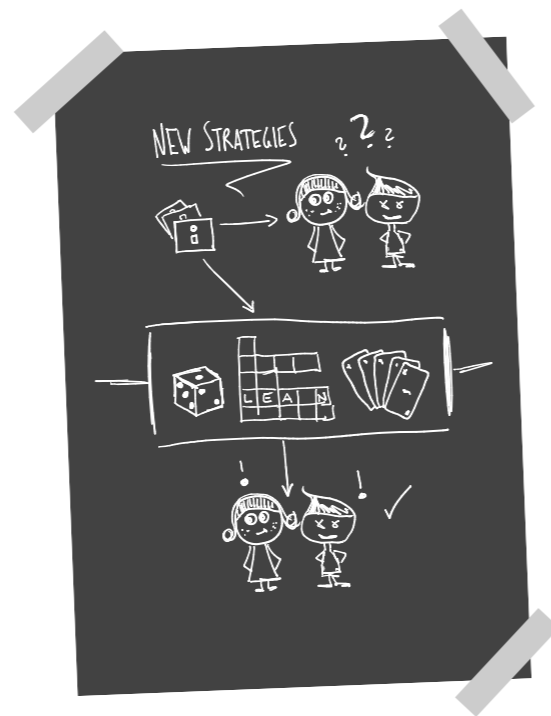
Auseinandersetzung mit den Themen Tod, Krankheit, Sterben:

- ▶ **What Remains of Edith Finch** (2017, Annapurna Interactive), PS4, Microsoft Windows; Spieleempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at:
 - > <http://bupp.at/de/spiele/what-remains-edith-finch>
 - > <http://www.giantsparrow.com/games/finch/>
- ▶ **In Between** (2015, Headup Games), Android, iOS, Linux, Microsoft Windows; Spieleempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at:
 - > <http://bupp.at/de/spiele/between>
 - > <http://gentlymad.org/game/inbetween>
- ▶ **That Dragon, Cancer** (2016, Numinous Games), Mac OSX, Microsoft Windows; Spieleempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at:
 - > <http://bupp.at/de/spiele/dragon-cancer>
 - > <http://www.thatdragoncancer.com/>

Auseinandersetzung mit den Themen Krieg, Moral, Politik:

- ▶ **Papers, Please** (2013, 3909 LLC), iOS, Linux, Mac OSX, Microsoft Windows; Spielempfehlung für Spielende ab 17 Jahren auf BuPP.at:
 - > <http://bupp.at/de/spiele/papers-please>
 - > <http://papersplea.se/>
- ▶ **This War of Mine** (2014, 11 bit studios), Linux, Mac OSX, Microsoft Windows; für Spielende ab 18 Jahren; Spielbewertung auf BuPP.at:
 - > <http://bupp.at/de/spiele/war-mine>
 - > <http://www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine>
- ▶ **Valiant Hearts** (2014, Ubisoft), Mac OSX, Microsoft Windows, Playstation, Xbox, iOS; Spielempfehlung für Spielende ab 12 Jahren auf BuPP.at:
 - > <http://bupp.at/de/spiele/valiant-hearts-great-war>
 - > <https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts>

Weitere "GBL Ideen" für die Kinder- und Jugendarbeit finden Sie unter <http://toolkit-gbl.at>. Bei der Suche können Sie die Einträge nach Praxisfeldern filtern.



Wege zur eigenen GBL Idee

Der folgende Leitfaden soll Pädagog/innen bei der Entwicklung eigener GBL Ideen unterstützen.

1. Definieren Sie konkret, welches Lernziel Sie verfolgen. Was soll erreicht werden? Welche Erfahrungsräume sollen ermöglicht werden? Welche Themen sollen angesprochen werden? Was soll gelernt werden? Wen möchte ich damit ansprechen?
2. Suchen Sie nach geeigneten Spielen, die sich zur Erreichung des zuvor definierten Lernziels eignen könnten. Hilfestellung bei der Suche nach empfohlenen Spielen bietet etwa die Datenbank der BuPP (<http://www.bupp.at>) oder die TOOLKIT Plattform (<http://toolkit-gbl.at>). Zudem kann es zielführend sein, sich Tipps direkt bei Ihrer Zielgruppe - den Expert/innen in Sachen Computerspiele - zu holen. Beachten Sie bei der Auswahl des Spiels neben dem Inhalt auch die technischen Rahmenbedingungen sowie Altersfreigaben (PEGI) und -empfehlungen (BuPP.at).
3. Analysieren Sie das Spiel hinsichtlich des didaktischen Potenzials. Hierfür eignet sich etwa die Erstellung einer Spielanalyse auf der TOOLKIT Plattform. Dabei werden Sie Schritt für Schritt durch die wichtigsten Fragen geleitet, die Sie sich stellen sollten, bevor Sie ein Spiel in einen pädagogischen Rahmen bringen. Fragen Sie nach dem Mehrwert, aber auch den Grenzen, die der Einsatz des

Spiels hinsichtlich der definierten Lernziele hat. Welche Probleme könnten auftreten? Was ändert sich durch den Einsatz des Spiels in der Praxis?

4. Suchen Sie nach geeigneten didaktischen Methoden, mit denen Spiele sinnvoll in der Praxis integriert werden. Bei der Ausarbeitung hilft das Formular zur Erstellung von GBL Ideen am TOOLKIT.
5. Testen Sie die GBL Methode direkt mit Ihrer Zielgruppe und tauschen Sie sich auch mit Kolleg/innen aus. So erhalten Sie wertvolles Feedback, das wiederum in die Überarbeitung Ihrer Methode einfließen kann.
6. Teilen Sie Ihre GBL Idee auf der TOOLKIT Plattform und stellen Sie diese so auch anderen Pädagog/innen zur Verfügung.

Falls Sie keine Gelegenheit haben, ein Spiel selbst anzuspielden, bieten so genannte "Let's Plays" (LP) eine gute Gelegenheit in ein Computerspiel hineinzuschnuppern. In einem Let's Play dokumentieren Spielende ihr Spielerlebnis in einem Video - meist mittels Screencast und Audiokommentaren. Let's Plays zu zahlreichen Computerspielen sind vor allem auf YouTube zu finden und sind in der Community sehr populär. So ist der meist abonnierte YouTube-Kanal weltweit jener des Let's Players "PewDiePie" (56,77 Mio. Abonnent/innen, Stand 2017).

Weiterlesen & Weiterbilden

BuPP.at - Gute Spiele finden

Die BuPP bietet eine Orientierungshilfe bei der Spieleauswahl. Herzstück der BuPP sind die Spieleempfehlungen (auf der Website mit Stern-Symbol gekennzeichnet). Empfohlene Spiele können bedenkenlos für die von der BuPP empfohlene Altersgruppe eingesetzt werden. Diese Spiele nutzen das positive Potenzial von digitalen Spielen besonders gut aus, das heißt sie heben sich hinsichtlich Spielspaß, pädagogischer Unbedenklichkeit, Technik und der Förderung bestimmter Fähigkeiten von anderen Spielen am Markt ab. Die BuPP-Altersempfehlung berücksichtigt nicht nur pädagogische Aspekte, wie „Unbedenklichkeit“, sondern bezieht auch die Fähigkeiten der Kinder, die „Spielbarkeit“ ein. Dies wird bei anderen Alterseinstufungen, wie z.B. dem europäischen PEGI-System, nicht berücksichtigt.

> <http://www.bupp.at>

TOOLKIT - Austausch von Game Based Learning Ideen

Auf der TOOLKIT Plattform dreht sich alles um Game Based Learning (GBL) - für Kindergarten, Schule, Kinder- und Jugendarbeit und Familien. Greifen Sie auf eine umfangreiche Sammlung von Spieleinträgen und GBL Ideen zurück und teilen auch Sie Ihr Know-How und Ihre Erfahrungen. Spielanalysen helfen zudem bei der Ergründung des didaktischen Potenzials eines Spiels.

> <http://toolkit-gbl.at>

Saferinternet.at

Saferinternet.at unterstützt vor allem Kinder, Jugendliche, Eltern, Lehrende sowie Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit beim sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Dabei wird auch das Thema Computerspiele umfangreich behandelt.

> <https://www.saferinternet.at>

Medien-Jugend-Info (MJi)

Die Medien-Jugend-Info (MJi) ist eine Serviceeinrichtung des BMFJ. Das Ziel der MJi ist es, Medienkompetenz in ihrer gesam-

ten Bandbreite zu vermitteln und zu fördern. Die Infostelle arbeitet eng mit medienpädagogischen Einrichtungen zusammen – allen voran mit Saferinternet.at. Das Maßnahmenpaket umfasst ein kostenloses Beratungs- und Workshopangebot und richtet sich besonders an Kinder, Jugendliche, Eltern, Jugendarbeiter/innen, Pädagog/innen, Student/innen und Forscher/innen sowie Mitarbeitende in Politik und Verwaltung. Themen sind etwa „Internet & Handy sicher nutzen“, „das kompetente Bewerben im Web“ oder „Sexualität & Internet“.

> <http://www.bmfj.gv.at/jugend/medien-jugend.html>

Jugendschutz

Alle neun Bundesländer haben eigene Jugend(schutz)gesetze. Für die einzelne jugendliche Person gilt immer das Gesetz jenes Bundeslandes, in dem sie sich gerade aufhält. Die Jugend(schutz)gesetze enthalten jeweils auch Bestimmungen zum Thema „Medien“.

> <http://www.bmfj.gv.at>

> <http://bupp.at/de/jugendschutz>

PEGI

PEGI „Pan European Game Information“ ist die erste europaweite Alterseinstufung für Computer- und Videospiele und gibt

Auskünfte darüber, für welche spezifische Altersgruppe der Inhalt eines bestimmten Spiels unbedenklich ist. „Deskriptoren“ weisen auf mögliche Problembereiche in den Spielen hin. Die PEGI-Kennzeichnung gibt keine Auskunft über die tatsächliche Spielbarkeit ab dem angegebenen Alter.

> <http://www.pegi.info>

> <http://bupp.at/de/jugendschutz/pegi>

USK

Die USK („Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle“) ist jene Einrichtung in der Bundesrepublik Deutschland, welche auf Grundlage des deutschen Jugendschutzgesetzes eine Altersfreigabe für Computer- und Konsolenspiele in Deutschland festlegt. Die USK-Kennzeichen bedeuten, dass ab dem jeweiligen Alter keine „Beeinträchtigung“ der Entwicklung zu befürchten ist. Wie bei PEGI werden hier keine Aussagen über die Spielbarkeit getroffen.

> <http://www.usk.de/>

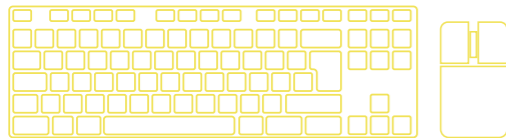
> <http://bupp.at/de/jugendschutz/usk>

Studieren am Zentrum für Angewandte Spieleforschung, Donau-Universität Krems

Das Zentrum für Angewandte Spieleforschung beschäftigt sich mit Fragen der Übertragung von aktuellen Ergebnissen in der Erforschung interaktiver visueller Medien auf die professionelle Praxis. Besondere Berücksichtigung finden dabei die Anwendungsbereiche Medien- und Game Design sowie Bildung und Erziehung. Das Lehrangebot richtet sich unter anderem auch an Jugendarbeiter/innen und beinhaltet die folgenden berufsbegleitenden Master Studiengänge:

- ▶ Handlungsorientierte Medienpädagogik - Spielerische Ansätze in der Jugendmedienarbeit, MA
- ▶ Game Studies, MA
- ▶ MedienSpielPädagogik, MA
- ▶ Transmedia Design & Gamification, MA
- ▶ Game Based Media & Education, MSc

Alle Infos unter: <https://www.donau-uni.ac.at/ags>



Weitere Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich der Spielebranche in Österreich

- ▶ FH Hagenberg: Information, Kommunikation & Medien: <https://www.fh-ooe.at/campus-hagenberg/>
- ▶ Technische Universität Wien: Interface & Interaction Design: <https://www.inso.tuwien.ac.at/lectures/iixd/>
- ▶ Universität Klagenfurt: Game Studies and Engineering: <https://www.aau.at/studien/master-game-studies-and-engineering/>
- ▶ SAE Institute Wien: <http://www.sae.edu/aut/de>
- ▶ HTL Spengergasse: Medien- & Gamedesign: <http://www.spengergasse.at/lehrplan/mediendesign-gamedesign>

Beratung

Kostenlose Beratung und professionelle Hilfe rund um Mediennutzung und Suchtverhalten bieten 147 Rat auf Draht (<http://www.rataufdraht.at/>) oder die Familienberatungsstellen (<https://www.familienberatung.gv.at/>).

Veranstaltungen

Die folgenden Veranstaltungen bieten Gelegenheit sich mit Entwickler/innen oder Wissenschaftler/innen zu vernetzen oder in die Gamer Community hineinzuschluppeln.

- ▶ Play Austria: <https://playaustria.com/>
- ▶ Game City: <http://www.game-city.at/>
- ▶ Fachkonferenz "FROG - Future and Reality of Gaming": <http://www.frogvienna.at/>
- ▶ zamSpielen: <http://zamspielen.tumblr.com/>
- ▶ Button Festival: <http://www.buttonfestival.at/>
- ▶ Festival der Spiele: <https://www.ludovico.at/festivals/>
- ▶ Subotron: <http://subotron.com/>



Impressum

Medieninhaber und Herausgeber:

Donau-Universität Krems
Zentrum für Angewandte Spieleforschung
Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30
3500 Krems an der Donau
> <https://www.donau-uni.ac.at/ags>

Text und Redaktion: Natalie Denk, Sonja Gabriel, Thomas Wernbacher, Alexander Pfeiffer in Kooperation mit BuPP.at

Grafik, Konzept und Gestaltung: Martin Reitschmied

Dieses Booklet entstand aus einer Kooperation des Zentrums für Angewandte Spieleforschung mit BuPP.at und wurde gefördert aus Mitteln des Bundesministeriums für Familien und Jugend.

1. Auflage
Alle Rechte vorbehalten.
Wien, November 2017

