

Computerspiele

HS Cyberbildung

Prof. Marotzki - SS 02

Otto-von-Guericke Universität Magdeburg

Grundfragen

Sind Computerspiele „nur“ moderne aufgemachte Unterhaltungsarrangements?

Wenn nicht, was läßt sich mit ihnen besser als mit klassischen Spielen lernen?

Gliederung

- ◆ Computerspiele vorgestellt
 - von Theorie zur Praxis
 - Kategorisierung
- ◆ Spielbewertung
 - pädagogische Maßstäbe
 - praktische Relevanz & Probleme
- ◆ Fazit
 - Computerspielen und Bildung

Zwischenübersicht

- **Computerspiele vorgestellt**
 - von Theorie zur Praxis
 - Kategorisierung
- **Spielbewertung**
 - pädagogische Maßstäbe
 - praktische Relevanz & Probleme
- **Fazit**
 - Computerspielen und Bildung

Von Theorie zur Praxis

- Unterschied zwischen Theorie und Praxis
- Kinder/Jugendliche und Computerspiele:
Zahlen zur Nutzung & Verbreitung
- Zahlen nur nominelles Maß?
- Bedeutung nicht eindeutig: Inhalt zählt
- Welche Inhalte gibt es?

Spielevielfalt - ein Brainstorming

- Adventures
- Actionspiele
 - Beat'em'up
 - Shoot'em'up
 - Egoshooter
- Denk- & Geschicklichkeitsspiele
 - Quizspiele
 - Kartenspiele
- Jump'n'Run
- Rollenspiele
- Simulationen
 - Sport
 - Wirtschaft
- Strategiespiele
 - rollenorientiert
 - aufbauorientiert
- (Edutainment)

Kategorisierung

- Zusammenfassende Unterteilung in
 - Denkspiele
 - Rollenspiele
 - Abenteuerspiele
 - Aktionsspiele
- Oft vermischt über Genregrenzen hinweg
- Problem: Bewertung der ‚Güte‘ der Inhalte

Zwischenübersicht

- Computerspiele vorgestellt
 - von Theorie zur Praxis
 - Kategorisierung
- **Spielbewertung**
 - pädagogische Maßstäbe
 - praktische Relevanz & Probleme
- Fazit
 - Computerspielen und Bildung

Theoretische Begründung

- Erzieherische Perspektive:
 - Kenntnis der allgemeinen Erziehungsziele:
 - Persönlichkeits- und Sinnfindung
 - Bereitschaft zu Kommunikation und Kooperation
 - Wertevermittlung und -erhalt
 - ...
 - Ziel: Gesellschaft gestalten und für alle darin lebenswert halten

Dimensionen der Spielbewertung

- motivationale
 - Multimedia lockt
 - Handlung ist anregend & herausfordernd
 - Vermittlung des Gefühls von Kontrolle
- kognitiv-inhaltliche
 - Erfassung von Zusammenhängen
 - Verstehen und Regeln komplexer Systeme
 - Integrierung von zufälligen Einflüssen

Dimensionen der Spielbewertung

- sensumotorische
 - Auge/Hand-Koordination
 - dadurch u.U. Stärkung der Konzentration, der Ausdauer und Voraussicht von Ereignissen
- soziale
 - situatives Umfeld beim Spielen
 - Einfluß auf Sozialverhalten außerhalb der Spielsituation

Praktische Relevanz

- Orientierung für Konsumenten
- letztes Mittel: Indizierung
- Vor- und Nachteile von Verboten
 - pro: Schutz des Jugendlichen
 - contra: ungewollte Werbung
- stattdesser: Prädikatisierung
 - Einfluß auf Konsumverhalten
 - Einfluß auf Herstellerverhalten

Probleme

- Abbildung von theoretischen Erziehungszielen auf praktische Kriterien
- Anwendbarkeit der Kriterien
 - reale Kommunikation und Kooperation nicht unbedingt nach den vorgegebenen Spielregeln
- Ambivalenz von Spieleigenschaften
 - ⇒ kein allgemein akzeptierter, wissenschaftlich begründeter Kriterienkatalog!

Zwischenübersicht

- Computerspiele vorgestellt
 - von Theorie zur Praxis
 - Kategorisierung
- Spielbewertung
 - pädagogische Maßstäbe
 - praktische Relevanz & Probleme
- Fazit
 - Computerspielen und Bildung

Computerspielen und Sozialisation

- Negative & positive Aspekte festzustellen
 - sinnliche Erfahrung beim Computerspielen begrenzt
 - geht nicht auf subjektive Bedeutungen, Wertungen und Erfahrungen ein
 - hat keine eigenen Bedürfnisse, Motive oder Wertungen
- ⇒ Reizverlust/Abwendung oder unangemessenes soziales Verhalten

Computerspielen und Sozialisation

- Entscheidend: der soziale, emotionale und kultureller Kontext des Spielers
- Familie und ‚Peergroups‘ sind wichtig!
- Spiele verstärken, was an gesellschaftlichen Normen und Werten schon da ist

Computerspiele und Bildung

- Sozialisation als Teil der allgemeinen Bildungsziele
- Computerspiele helfen Identitäten auszuprobieren und zu finden
- Computerspiele bereiten mit ihren Anforderungen auf (Berufs-)Leben vor

Fazit

- Computerspiele haben weitgehende Möglichkeiten für den Bildungsprozeß
 - informelles (selbst-organisiertes) Lernen
 - hohe Flexibilität
- Computerspielen sollen dabei aber nicht unreflektiert bleiben
- Begleitung und Betreuung ist essentiell!
- „Homo Ludens“ wird weiter aktuell sein

Literatur

- Bundeszentrale für politische Bildung: CD-ROM „Search&Play Plus“ (Update I/2000)
- Fromme: „Bildung und Computerspiele“
- Fromme, Meder, Vollmer: „Computerspiele in der Kinderkultur“, Opladen 2000
- Greenfield: „Kinder und neue Medien“, Union
- Maaß: „Computerspiele: Markt und Pädagogik“, Profil

Links

- [Ausarbeitung Bela Bagel „Computerspiele und Lernen“](#)
- [„Search&Play Plus“ Website](#)
- [Literaturhinweise zum Thema Computerspiele](#)
- [Links zu weiteren Webseiten rund um Computerspiele und Pädagogik](#)