

# Nur ein Spiel!?



Risiken & Chancen digitaler Spiele für  
die Beschäftigungsfähigkeit Jugendlicher

**PLAYOGRAPHIE**

# Wenn Sie Fragen und Anmerkungen haben

1. Nehmen Sie Ihr Smartphone oder öffnen sie den Browser am PC, Tablet etc. und gehen auf [www.menti.com](http://www.menti.com)
2. Geben Sie diesen Code ein: **1437 5571**
3. Geben Sie Ihre Fragen und Anmerkungen ein

Wir beantworten die Fragen  
(soweit es die Zeit zulässt)  
in der Deep-Dive-Session ab 13:25



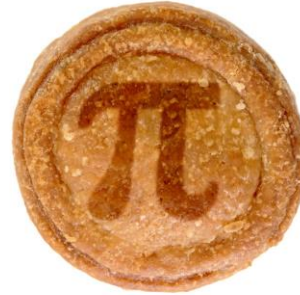
# 1. SPIEL

Was sind Spiele und was können sie?

# Alles ein Spiel!



Lalayette - Photo - London. SARAH-BERNHARDT (HAMLET.)



# Johan Huizinga (1938)

HOMO LUDENS

Vom Ursprung der Kultur im Spiel



# Formale Kennzeichen:

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



# Der Magische Kreis





# Freiwillig & unnötig



# Computerspiele sind Spiele!



# Faszination Computerspielen

The screenshot displays a World of Warcraft raid encounter in the Fathom-Lord Karathress instance. The central area shows the boss, Fathom-Lord Karathress, and several raid members engaged in combat. The interface is filled with various UI elements:

- Top Bar:** Displays the health and status of the boss and raid members.
- Right Side:** Features a list of raid members with their health bars and a table of MT Targets (Main Tank Targets) with their respective health and status.
- Bottom Left:** Shows a Resurrection Monitor and a chat window with messages from the raid.
- Bottom Center:** Displays a grid of icons representing the raid members and their current status.
- Bottom Right:** Shows a table of healing done by the raid members, including names, TPS, and Threat.

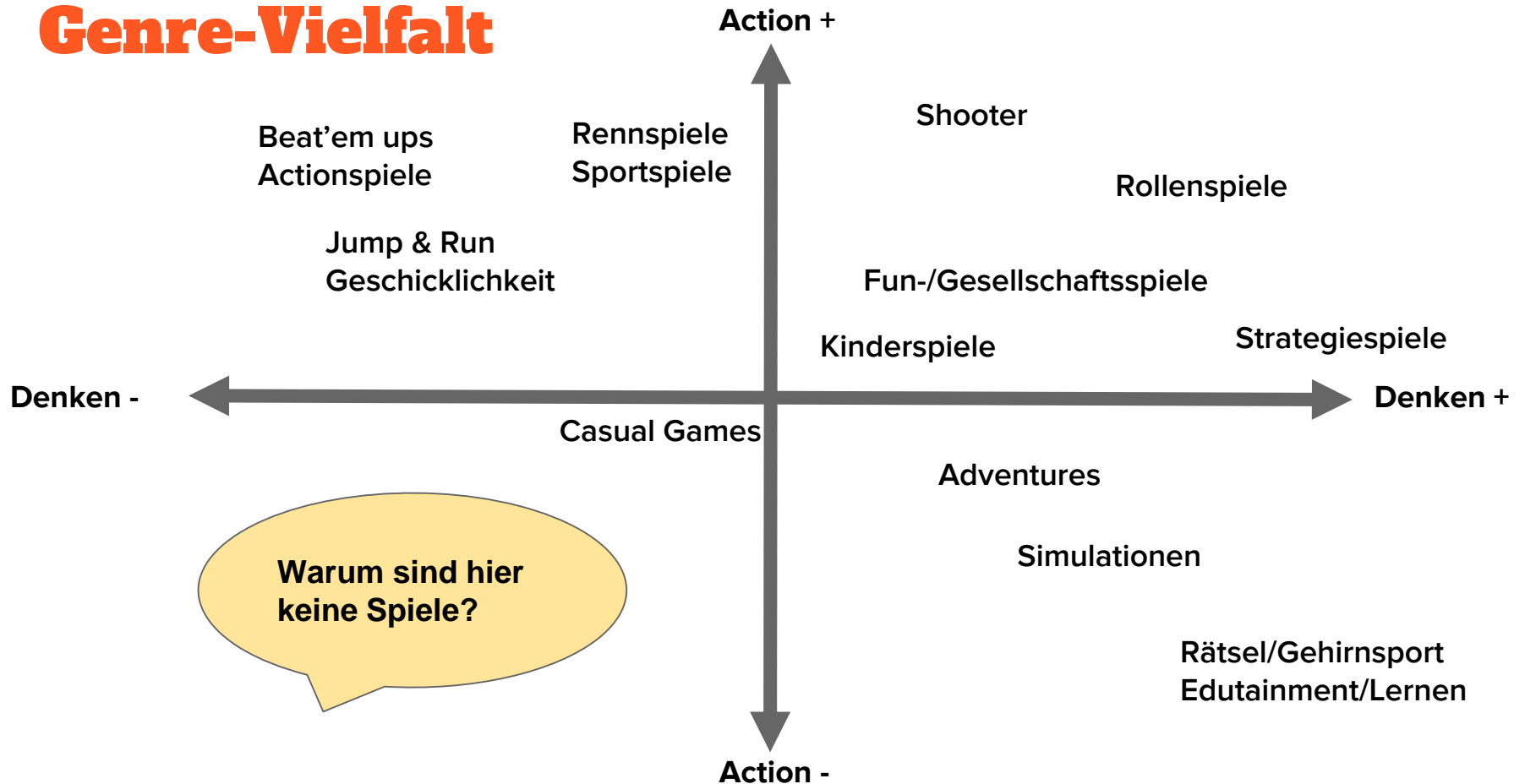
MT Targets	Health	Status
Serpinus's Target	<No Target>	
Hurtmemore's Target	<No Target>	
Goongnasher's Target	<No Target>	
Jikozani's Target	<No Target>	
Goongnasher's Target	<No Target>	

Healing Done	R	S	X
1. Carvel	449440 (15%)		
2. Lokos	418590 (13.9%)		
3. Ouzenfold	416705 (13.9%)		
4. Gregzarius	390568 (13%)		
5. Ferid	370213 (12.3%)		
6. Hadess	357202 (11.9%)		
7. Shamonu	288047 (9.6%)		
8. Hurtmemore	49625 (1.7%)		
9. Serpinus	48426 (1.6%)		
10. Jikozani	37610 (1.3%)		

Chat Log:

- 20:36 [Guild] <Delucia 3>: didnt dare to move a inch :o
- 20:36 [R] <Shamonzu 4>: like landoe
- 20:36 [R] <Shamonzu 4>: WIN
- 20:37 [Guild] <Litsaki>: what he dropped then ???
- 20:37 Dominique has gone offline.
- 20:37 [Guild] <Delucia 3>: can link
- 20:37 [Guild] <Delucia 3>: 3 sec.
- 20:37 <Dominique> has come online.
- 20:37 Your share of the loot is 4 Silver, 65 Copper.
- 20:37 [Guild] <Delucia 3>: [Ranger-General's Chestguard] [Fathomstone]
- 20:28 [S] <Delucia 3>: ur calling me a lier? :)
- 20:28 [S] <Jikozani 2>: now accept :p
- 20:28 [S] <Delucia 3>: why? :O
- 20:28 Hurtmemore lacks Serpinus.
- 20:29 [S] <Delucia 3>: ?
- 20:29 Jikozani gently pats Delucia.
- 20:29 [S] <Landoe 5>: im here
- 20:29 [S] <Hadess 2>: here
- 20:33 Allena cries on Serpentshrine Parasite's shoulder

# Genre-Vielfalt



# Gemeinschaftserlebnisse



Foto: (CC BY 2.0) [www.lyncconf.com/](http://www.lyncconf.com/)

# Erfolgserlebnisse

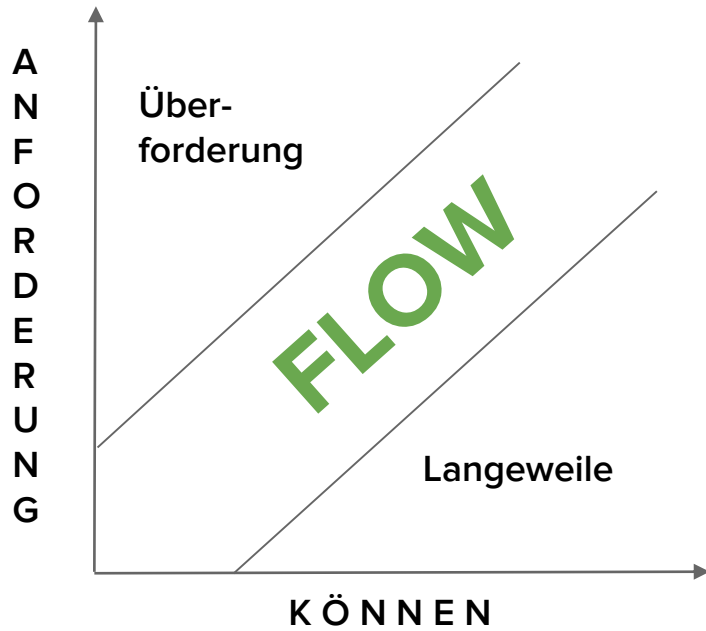


Foto: (CC BY 2.0) Philo Nordlund



Foto: (CC BY 2.0) [www.lyncconf.com/](http://www.lyncconf.com/)

# Flow



Csikszentmihaly (1990)



Foto: (CC BY 2.0) [www.lyncconf.com/](http://www.lyncconf.com/)

# Unterhaltungserleben

Christoph Klimmt (2006):

Systemischer Ansatz



Foto: Privat



# Selbstwirksamkeit



# Spannende Episoden - Aktiv



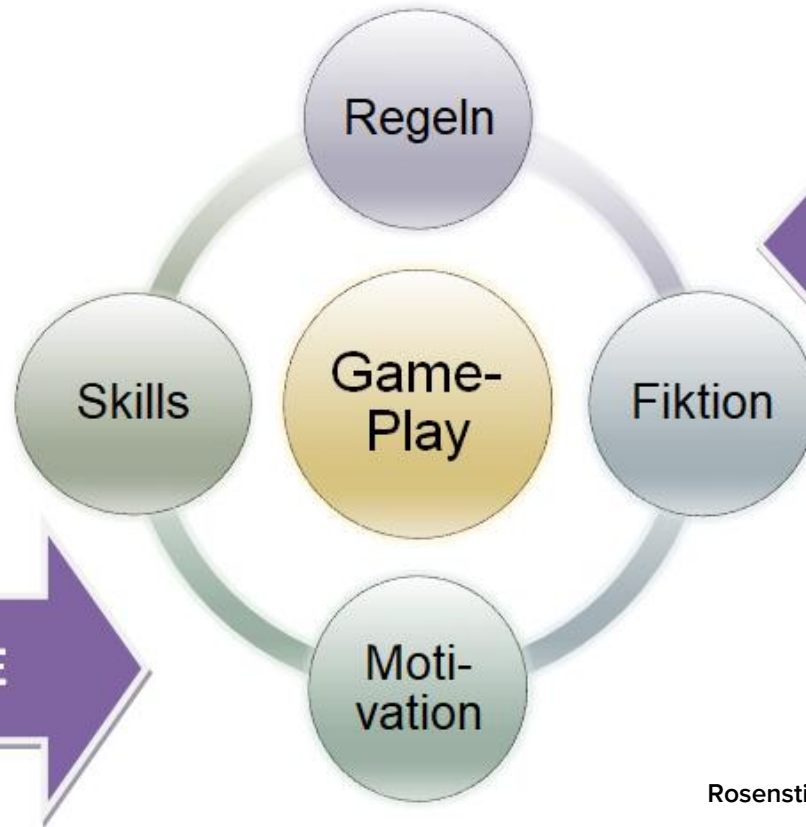
# Rollenspiel



# Gameplay

## Kontext der Spielenden:

- Familie
- Schule
- Freunde
- Corona
- Wohnung
- Geld
- Nutzungszeit
- Toxische Kommunikation
- ...



## Kontext des Spiels:

- Plattform
- Steuerung
- Multiplayer
- Chat / Kommunikation
- Kosten
- ...

# 2. KOMPETENZEN

Welche Kompetenzen entwickeln Spielende in Spielen

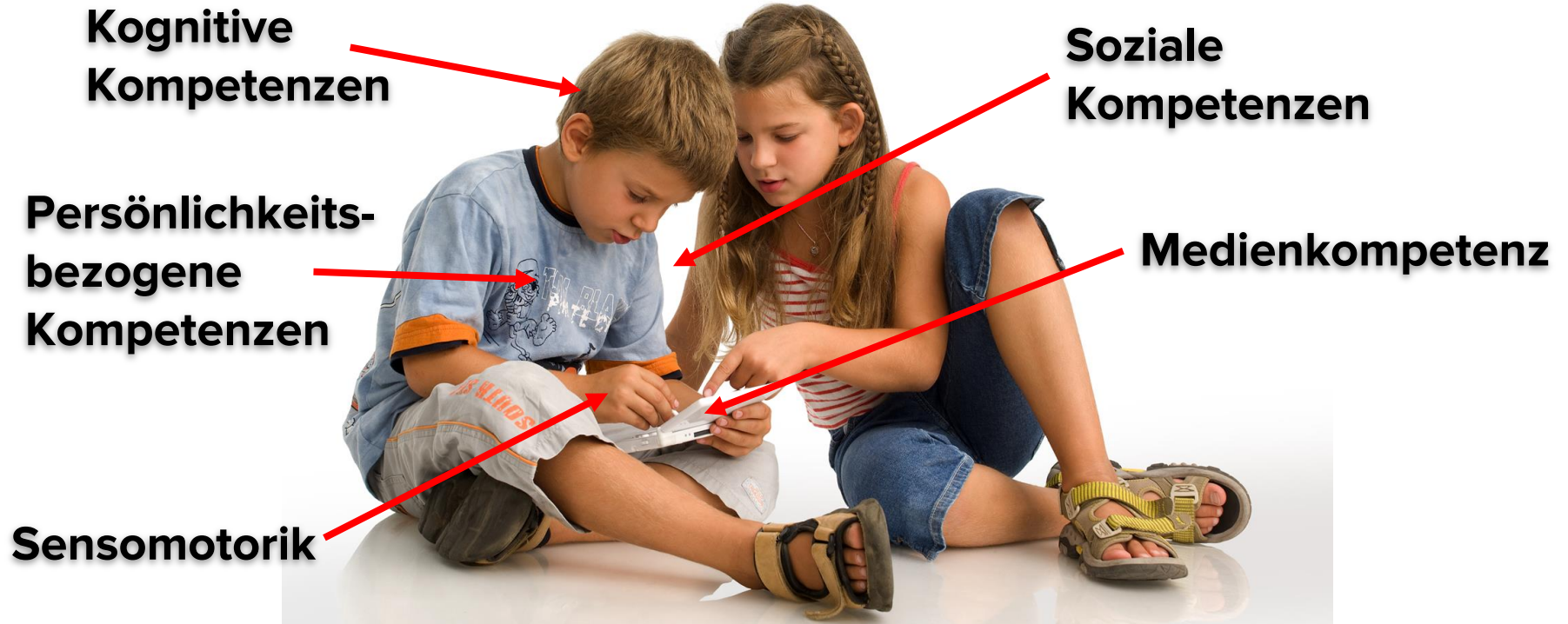
# Was haben SIE aus Spielen gelernt?

1. Nehmen Sie ihre Playographie vom Einstieg zur Hand
2. Überlegen Sie sich 3 Kompetenzen, die bei diesen Spielen gefordert waren
3. Nehmen Sie Ihr Smartphone oder öffnen sie den Browser am PC, Tablet und gehen auf **www.menti.com**
4. Geben Sie diesen Code ein: **9377 1975**
5. Geben Sie IHRE drei Kompetenzen ein





# Kompetenzförderliche Potenziale





# Spiele als Cybertext

<b>“Lese”-Funktion</b>	<b>Benötigte Kompetenzen</b>	<b>Beispiel</b>
<b>Interpretation</b>	<b>Verstehen &amp; Reflektieren</b>	<b>Buch</b>
<b>Exploration</b>	<b>Orientieren &amp; Entscheiden</b>	<b>Zeitungen WWW</b>
<b>Konfiguration</b>	<b>Kreativität &amp; Strategie</b>	<b>Social Media Games</b>
<b>Kreation</b>		

# Gefordert und Gefördert



# Spiele sind Lernprozesse

- Lernen IM Spiel
- Lernen AUS dem Spiel
- Lernen ÜBER das Spiel

“Ein gutes Spiel muss die Spielenden vor **Herausforderungen** stellen und es den Spielenden ermöglichen, ein besseres **Repertoire an Methoden** zum Spielen des Spiels zu **entwickeln**, während es die Spielenden immer daran **hindert**, das Spiel **nur** mit einer wohldefinierten **Routine** zu spielen.”

Jesper Juul (2005)



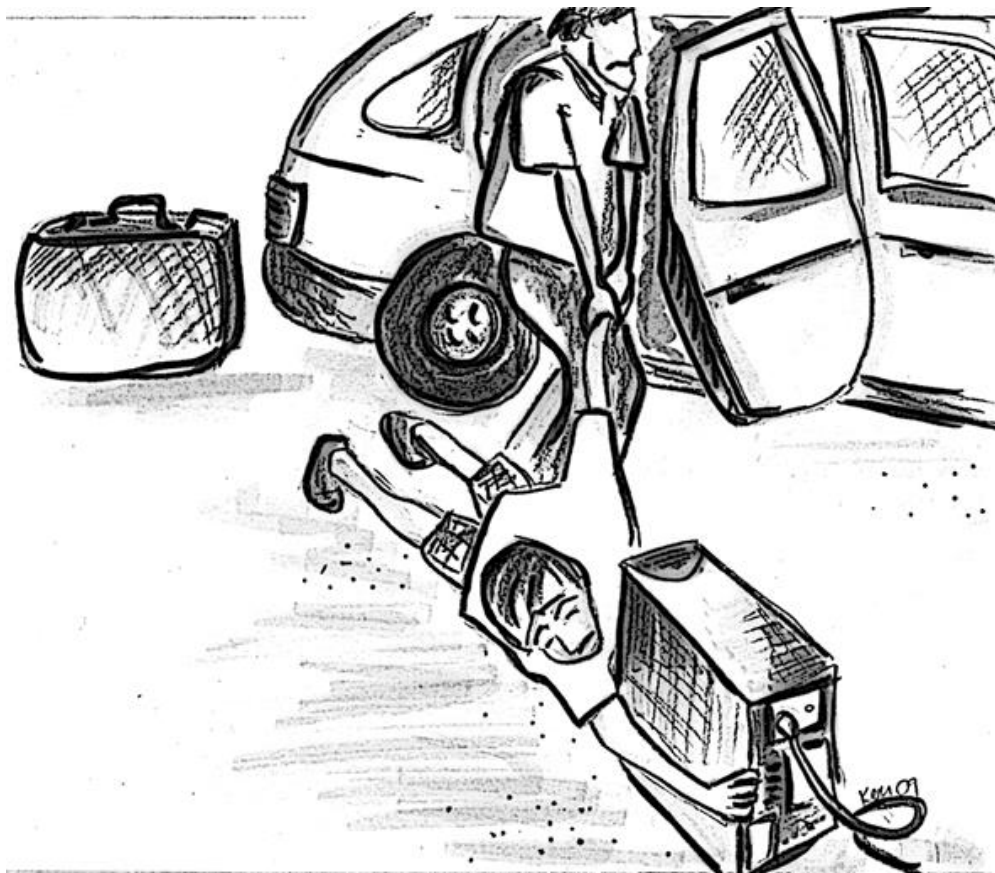
# Was Spiele können

- Spiele motivieren
- Fülle an Informationen und Erfahrungsräumen - dann wenn benötigt
- Umgehende Anwendung des Erlernten
- (fares) Feedback
- Scheitern wird als motivierend erlebt
- Raum zum Experimentieren

# 3. Probleme

Inwiefern wirken Kontexte auf die Spielerfahrung ein?

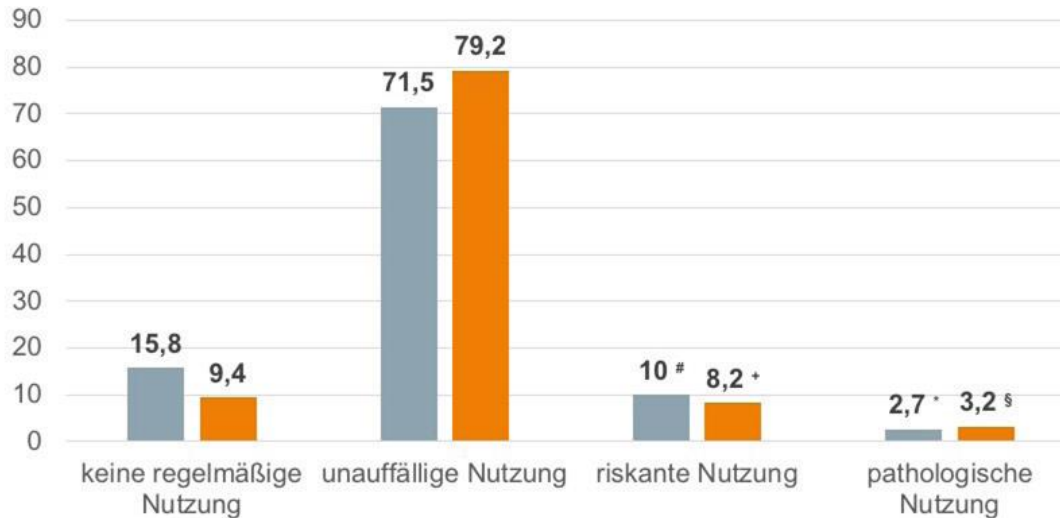
# Sucht



Grafik: Gudrun Kern

# Nutzung digitaler Medien [in %]

Kinder und Jugendliche: Prävalenzen der Nutzungsmuster nach ICD-11  
Erhebung September 2019



GAMING



SOCIAL MEDIA

# Nutzungsmotive der Kids [in %]

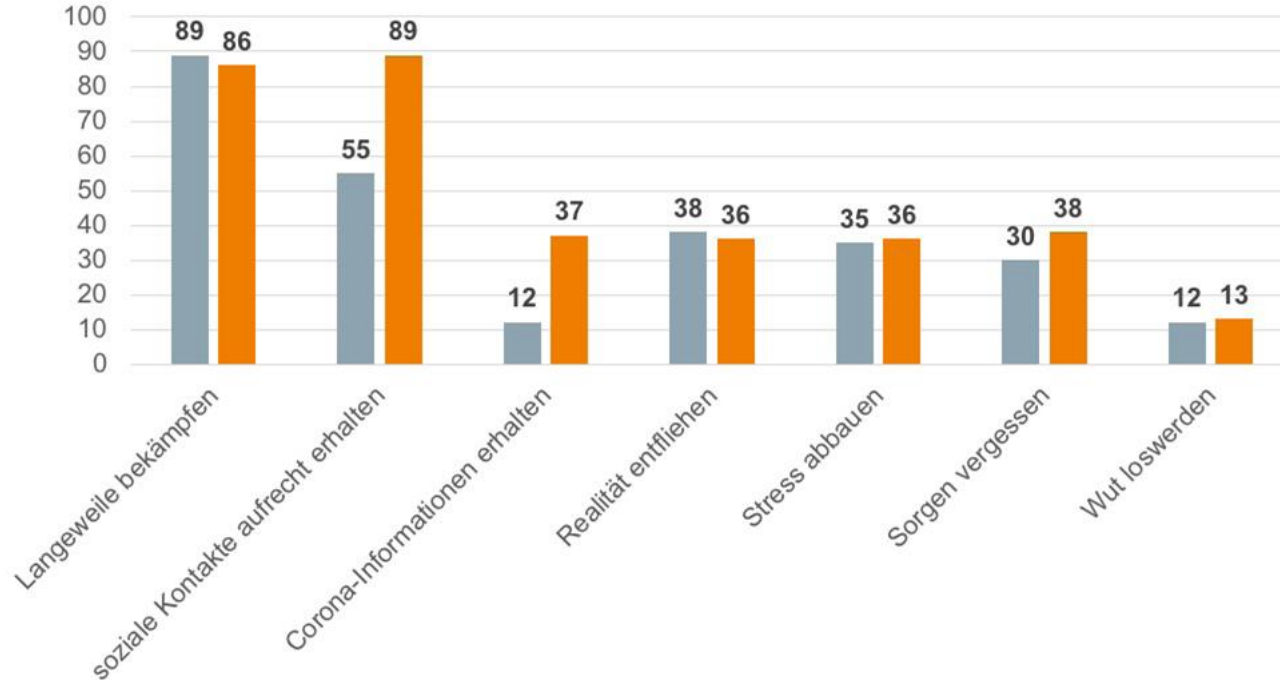
(Im ersten  
Lockdown)



GAMING

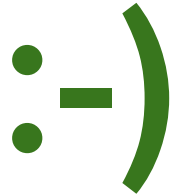


SOCIAL MEDIA

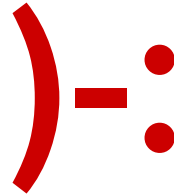




# Die Sicht von vielen Jugendlichen:

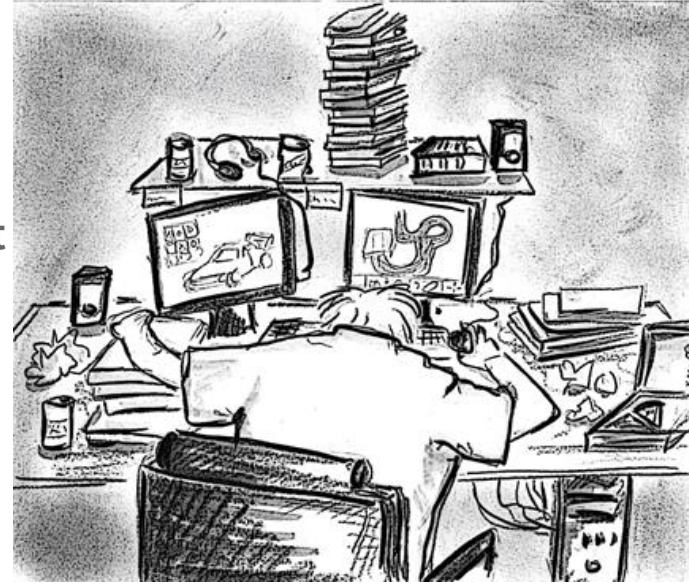


(digitale) Spiele	Leben
Spielspaß	Langweile
Gemeinsam	Einsam
Erfolg	Versagen
Anforderung	Überforderung
Macht	Ohnmacht
Fairness	Ungerechtigkeit
Flow	Frust
Kreativität	“Funktionieren”



# Wichtig!

- Wären Sie genauso besorgt, wenn dieselbe Zeit statt mit Computerspielen mit Fußball oder Schach verbracht würde?
- Das Spiel ist nicht der Auslöser für „Sucht“
- Das Spiel hat für die Spielenden Bedeutung
- Kommunikation statt Verurteilung!
- Begriff „**exzessives Verhalten**“ ist besser als „Sucht“, da
  - nicht stigmatisierend
  - den Prozess betonend, in dem Sucht zustande kommt und in dem Hilfsmaßnahmen ansetzen können
- Es ist ein „Jugend-Problem“



Grafik: Gudrun Kern

# Toxic Gaming

- Trash Talking
- Hate speech
- Spamming
- Flaming
- Doxxing
- Swatting
- Viren, Trojaner etc.
- Sexismus, Rassismus, Homophobie
- Grooming
- Sexuelle Belästigung
- Rechtsextremismus
- Stochastischer Terrorismus
- ...



# Spielend Geld verlieren

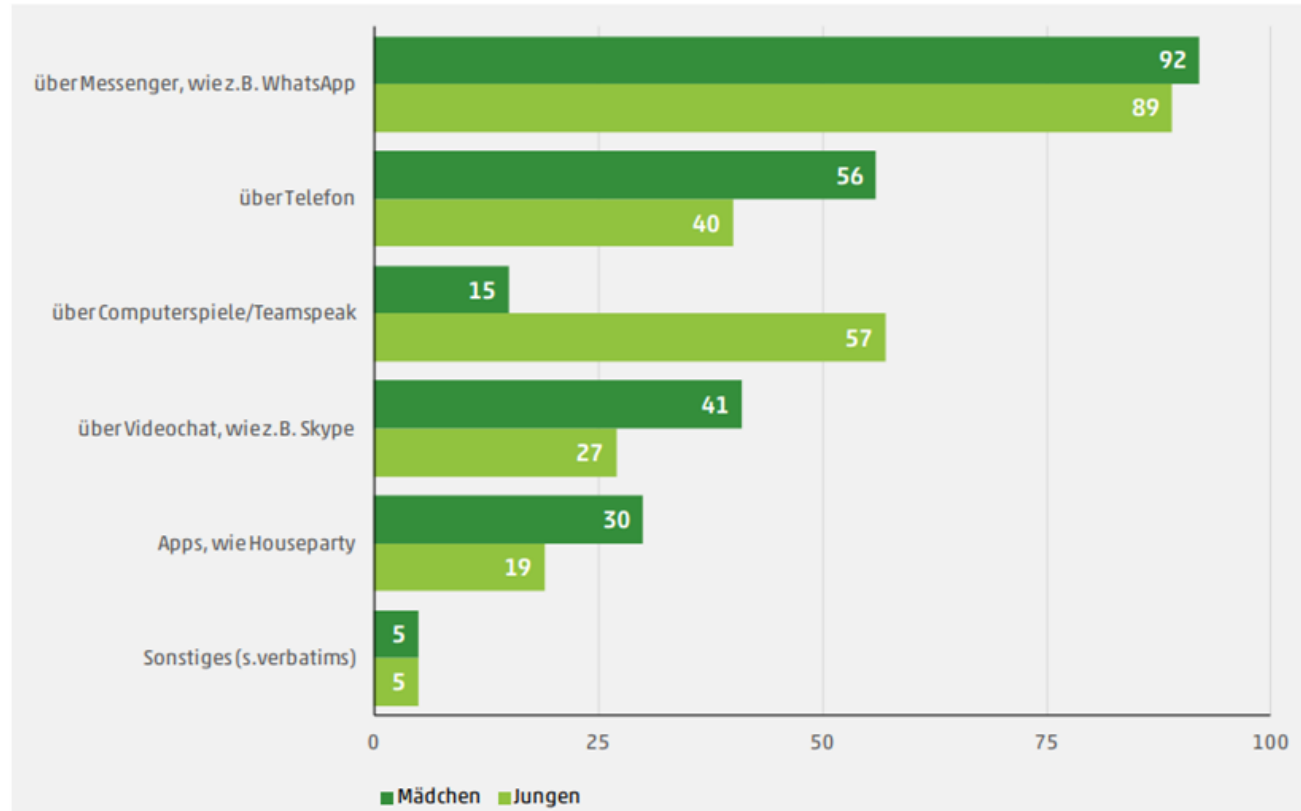
- Glücksspiel hat Einzug in viele Kinderzimmer gefunden - in Belgien sind seit 2018 Lootboxen in Videospiele verboten.
- “Free-to-Play” als Lockmittel
- Wer zahlt wird zum “Gewinner”, wer spielt zum “Loser”. “NoSkins” sind die neuen “Noobs”
- “Influencer” die “Free-to-Play” Mechanism promoten - aber unter falschen Voraussetzungen.
- Spiel als Produkt vs. Spiel als Dienstleistung



# COVID-19

- Noch nie wurde so viel exzessiv digital gespielt wie in der COVID-19 Pandemie.
- Wirtschaftlich ist der Gaming Sektor im Höhenflug
- Medial wurde das plötzlich eher als Vorteil gesehen
- Eine konstruktive und informierte Auseinandersetzung hat aber wieder nicht stattgefunden
- Games wurden vom Sündenbock zum Babysitter - beides ist bedenklich.
- Wie könnte ein konstruktiver Umgang mit Games aussehen, der die Potenziale und Limitationen im Blick hat?
- Spiele haben die Funktion des sozialen Kontakthaltens übernommen

# Kontakt zu Freunden im Lockdown



# 4. J.-COACHING & GAMES

Wie die Brücke schlagen?

# Brücken Bau

- Jugendliche zocken - manche sogar “problematisch viel”
- Jugendliche sind sich oft ihrer Fähigkeiten nicht bewusst
- Rolle der Jugendcoaches:
  - Diese Fähigkeiten bewusst machen!
  - Verbindung zwischen Spielwelt und Arbeitswelt herausarbeiten
  - Erwartungen an Selbstwirksamkeit reflektieren (Macht im Spiel vs. Ohnmacht am Arbeitsplatz?)





# AMS: Erfahrungen nutzen!

“Computerspiele als wichtige Ressource im Prozess der Bildungs- und Berufsberatung”

- Geduld
- Beharrlichkeit
- schnelle Reaktionen
- strategisches Denken
- kaufmännisches Geschick
- Phantasie
- ein gutes Gedächtnis
- Kooperationsfähigkeit
- Kreativität
- kreative Problemlösung
- Führungsqualitäten
- Management (Überblick bewahren, Entscheidungen treffen usw.)
- Komplexitätsmanagement (viele Dinge zugleich im Auge behalten können)
- Geschicklichkeit (Hand-Auge-Koordination, Treffsicherheit usw.)
- Situationen richtig einschätzen können
- sich Informationen beschaffen können



WIK:I = Was Ich Kann durch Informelles Lernen  
<https://www.jugendinfo.at/projekte/wiki/>

**Onlinespiele** → Seit einigen Jahren spiele ich LoL, ein Online-Rollenspiel, bei dem ich im Team gegen andere antrete.

**Teamfähigkeit und Kommunikation** → Eine gute Zusammenarbeit/Absprache ist sowohl bei der FF als auch beim Computerspielen notwendig. Beim einen um bestmöglich zu helfen, beim anderen um zu gewinnen.

**Vorausschauendes Denken und Strategie** → Durch das Onlinespielen bin ich es gewohnt, Lösungsstrategien zu entwickeln und strategisch voranzuplanen.

## MEINE KOMPETENZEN AUS BESONDEREN AKTIVITÄTEN

Vorname Nachname  
**Michi Muster**

geboren am [TT.MM.JJJJ]  
**15 / 12 / 1999**

### AKTIVITÄTEN

**Mitglied bei der freiwilligen  
Feuerwehr**

Bin seit über einem Jahr dabei, mache Ausbildungen und fahre regelmäßig bei Einsätzen mit. Ich helfe auch bei Feuerwehrfesten

**Skaten**

Ich skate schon seit über 3 Jahren, fahre regelmäßig und lerne dadurch auch immer mehr Tricks

**Onlinespiele**

Seit einigen Jahren spiele ich LoL, ein Online-Rollenspiel, bei dem ich im Team gegen andere antrete.

### KOMPETENZEN

**Teamfähigkeit und  
Kommunikation**

Eine gute Zusammenarbeit/Absprache ist sowohl bei der FF als auch beim Computerspielen notwendig. Beim einen um bestmöglich zu helfen, beim anderen um zu gewinnen.

**... und Zielstrebigkeit**

Solange ich mit meiner Leistung (z.B. Skaten) nicht zufrieden bin gebe ich nicht auf

**Psychische und körperliche  
Belastbarkeit**

Ich bin noch nie an meine Grenzen gekommen, weil bei der Feuerwehr wird die Belastbarkeit immer weiter ausgebaut.

**Vorausschauendes Denken und  
Strategie**

Durch das Onlinespielen bin ich es gewohnt, Lösungsstrategien zu entwickeln und strategisch voranzuplanen.

Die Erstellung von ausgewählten Aktivitäten und erworbenen Kompetenzen wurde im Rahmen der Erstellung des WIK:I-Kompetenzportfolios für Jugendliche erarbeitet. Es handelt sich dabei um eine Selbstbewertung, bei der die Jugendlichen von zertifizierten Portfoliobegleiter/innen und Peers unterstützt werden.

Inhaber/in der Kompetenzdarstellung

Unterschrift Begleiter/in

Ort, Datum

Name Begleiter/in



# Quellen

- 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
- DAK-Gesundheit (2020): Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona, online: <https://www.dak.de/dak/gesundheits/dak-studie-gaming-social-media-und-corona-2295548.html#/>
- 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: <https://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf>
- Gee, James Paul (2003): What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York, NY: PalgraveMacmillan
- Huizinga, Johan (1938/2004): 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
- Kowert, Rachel (2020): Dark Participation in Games, online: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.598947/full>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020): JIM plus 2020 - Lernen und Freizeit in der Corona-Krise, online: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus\\_2020/JIMplus\\_2020\\_Corona.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf)
- Rosenstingl, Herbert & Mitgutsch, Konstantin (2009): Schauplatz Computerspiele. Wien: Lesethek
- Suits, Bernard (2005): The Grasshopper: Games, Life and Utopia, Broadview Press
- Voglhofer, Margit, Nemeth, Markus (2016): Was spielst du? – Die Bedeutung von PC-Games für den Prozess der Bildungs- und Berufsberatung (AMS info 348), online: [https://ams-forschungsnetzwerk.at/downloadpub/AMS\\_info\\_348.pdf](https://ams-forschungsnetzwerk.at/downloadpub/AMS_info_348.pdf)
  
- Fotos: Pixabay.com / flickr.com / wikipedia.org bzw. laut angegebenem Credit

# Vielen Dank für Ihr Interesse

Dr. Konstantin Mitgutsch

Playful Solutions

<https://playfulsolutions.net/>

[konstantin@playfulsolutions.net](mailto:konstantin@playfulsolutions.net)

Herbert Rosenstingl, MA

BuPP - Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen

<https://bupp.at/>

[bupp@bka.gv.at](mailto:bupp@bka.gv.at)

# Ihre Fragen und Anmerkungen

1. Nehmen Sie Ihr Smartphone oder öffnen sie den Browser am PC, Tablet etc. und gehen auf [www.menti.com](http://www.menti.com)
2. Geben Sie diesen Code ein: **1437 5571**
3. Geben Sie Ihre Fragen und Anmerkungen ein

Wir beantworten die Fragen  
(soweit es die Zeit zulässt)  
in der Deep-Dive-Session ab **13:25**

