



POSITIVE GAMES FÜR DIE FAMILIE

Wie sieht ein positiver Medienalltag aus?
Forum 6 beim 1. Nationalen Tag der Medienkompetenz
Fribourg, 27. Oktober 2011

Medien in Veränderung

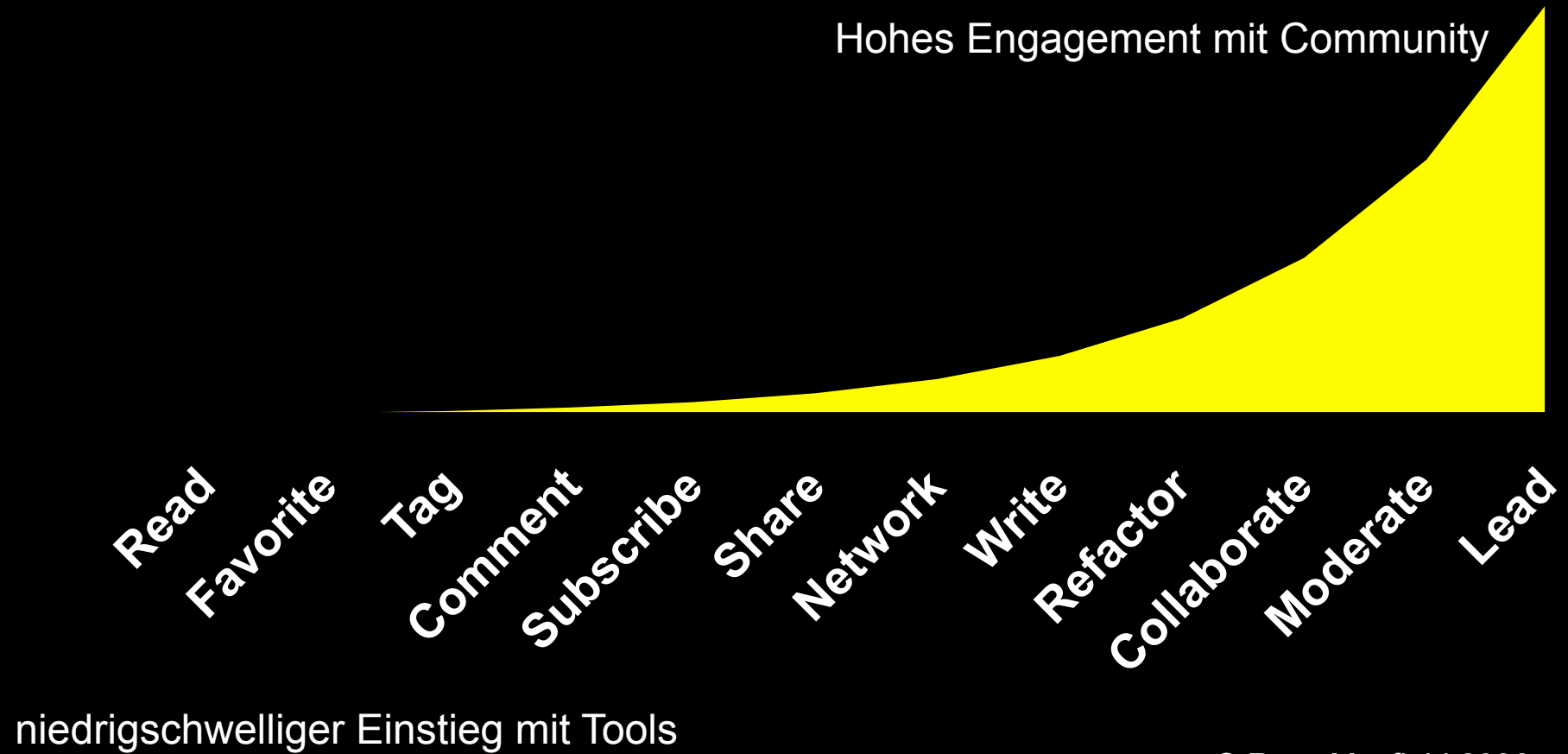


foto by: Marcin Wichary /Flickr

1445	Buchdruck (Gutenberg)
1605	Wochenzeitung
1660	Tageszeitung
1837	Elektrischer Telegraf (Morse)
1839	Fotografie
1876	Telefon (Bell)
1906	Erste Radiosendung
1929	Erste Fernsehsendung

1962	McLuhan: Ende der Trennung von Raum und Zeit, von Arbeit und Freizeit
1981	Erste CD wird präsentiert
1982	eMail-Format wird definiert
1989	WWW entsteht am CERN
1992	Erste SMS versendet
1995	MP3-Format wird definiert
2004	Facebook gegründet

Power Law of Participation



Johan Huizinga
(1938):



HOMO LUDENS
Vom Ursprung der Kultur im Spiel

Johan Huizinga (1938)

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**

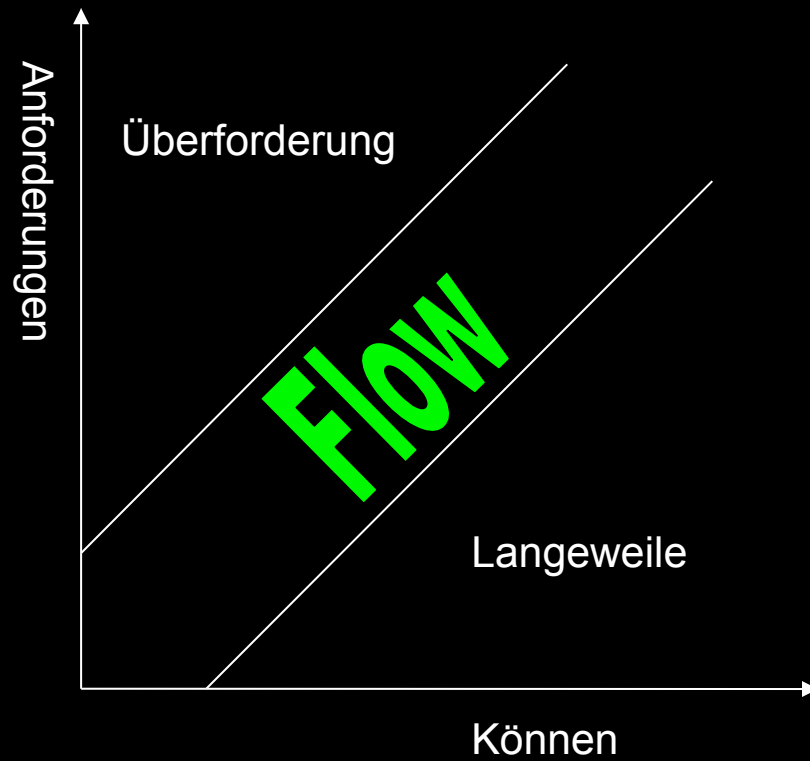
Zitiert nach: Huizinga 1938/2004: 15



Computerspiele
sind Spiele!



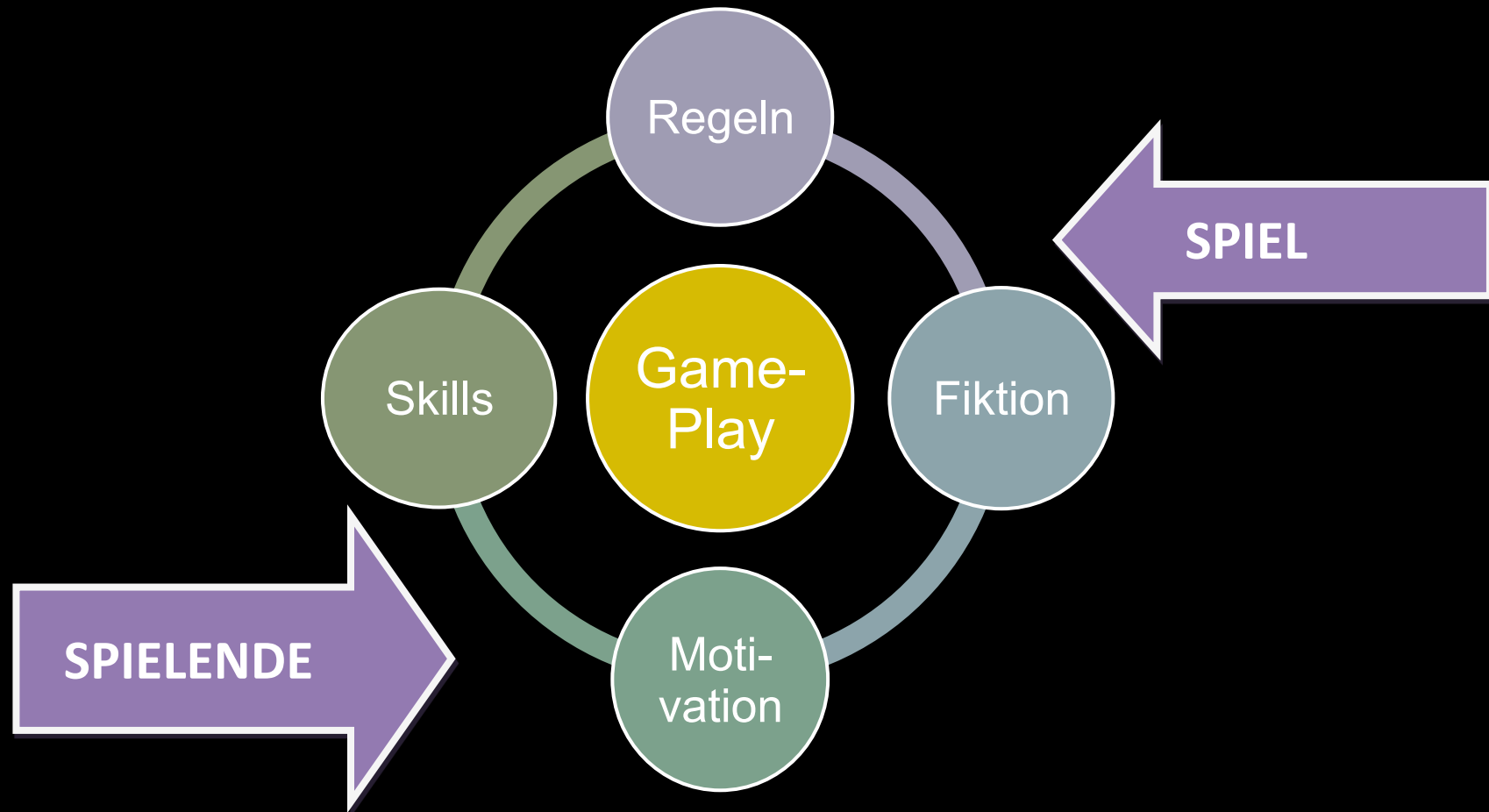
Flow



Csikszentmihaly 1990



Game-Play



Rahmungskompetenz

Fritz, Jürgen (1997):

„Die Fähigkeit für Reizeindrücke die zutreffenden Rahmen zu finden und den Prozess der strukturellen Kopplung von dieser Rahmungsentscheidung abhängig zu machen.“



PEGI



- Pan European Game Information
- Eine (freiwillige) Altersempfehlung der Industrie
- NICHT Spielbarkeit!
- www.pegi.info



„Es gilt Wege zu finden, anstrengende Dinge bereichernd zu gestalten, sodass die Leute weiter gehen und sich nicht darauf beschränken, nur noch das simple und einfache zu lernen und zu denken.“ (Gee: 6)

Das Potential guter Spiele

Konzentration, Problemlösen, Gedächtnis, Schlussfolgern, Handlungsplanung etc.

kognitive Kompetenz

Kooperation, Interaktion, Empathiefähigkeit, Kommunikation, etc.

soziale Kompetenz

Selbstbeobachtung

persönlichkeits
bezogene
Kompetenz

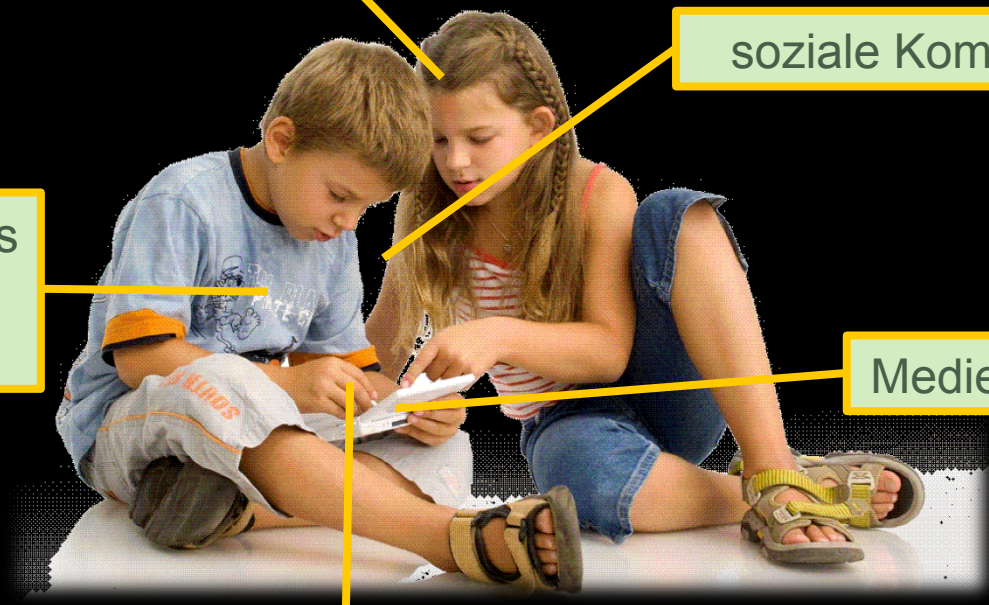
Selbstkritik/-reflexion,
emotionale
Selbstkontrolle, etc.

Medienkompetenz

Medienkunde,
selbstbestimmter
Umgang,
Navigation,
Technikumfang,
etc.

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

Sensomotorik



Gefordert und Gefördert



foto by: Chealion

Was gute Spiele können:

- Erfahrung statt Erklärung
- Scheitern ohne Schaden
- → Ausprobieren
- Faszination der Spielwelt
- Erfolg & Belohnung unmittelbar
- Just-in-time Information
- Gelerntes ist immer wichtig
- Community



3 Stufen:

1. Offenheit, Interesse und Akzeptanz
2. Thematisierung
3. Neue „alte“ Wege



Neue alte Wege

- ⦿ Thematische Games
- ⦿ Machinima
- ⦿ Case Modding
- ⦿ Level- und Map-Design
- ⦿ Lan-Parties
- ⦿ etc.



foto by: Austin ampersand Zak

**SPIELEN IST DIE EINZIGE ART,
RICHTIG VERSTEHEN ZU LERNEN.**

(Frederic Vester)

Schauplatz Computerspiele

Schauplatz Computerspiele

Herbert Rosenstingl und Konstantin Mitgutsch

Hardcover mit Schutzumschlag,
264 Seiten, € 19,90
2009. ISBN: 978-3-99100-004-4

Verlag: Lesethek

