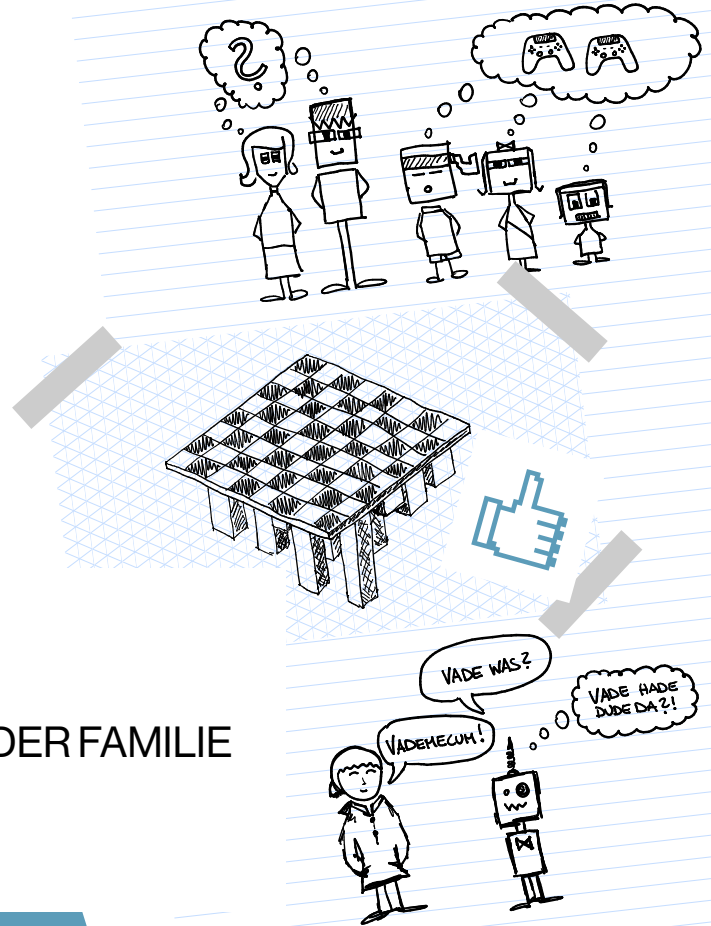


Vademecum

# GAME BASED LEARNING

IN DER FAMILIE



Miteinander spielen, einander kennen (lernen)! Spiele wirken aus der Perspektive der Spielenden oft ganz anders als aus Zuschauersicht. Vielen Eltern fällt es daher schwer, die Faszination ihres Kindes an digitalen Spielwelten nachzuvollziehen. Anteilnahme und vor allem gemeinsames Spielen hilft dabei Vorurteile abzubauen, die Medienwelten des Kindes zu verstehen und darüber ins Gespräch zu kommen. Zudem profitieren Kinder davon, sich im Spiel als kompetent zu erleben.

## 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.

Der Medienalltag in Familien ist heute meist stark von Computerspielen geprägt. Dennoch werden Computerspiele selten herangezogen, um gemeinsam mit dem Kind zu lernen oder ins Gespräch zu kommen. Mit Tipps, Anregungen und konkreten Ideen dient dieses Booklet Eltern als Vademecum, kleiner Ratgeber, rund um Game Based Learning in der Familie.

# 10 Gründe für GBL in der Familie

**1.** Computerspiele sind **Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen** und meist fixer Bestandteil des familiären Medienalltags. Zeigen Sie Interesse an der Medienwelt Ihres Kindes, indem Sie sich selbst mit dem Thema Computerspielen auseinandersetzen.

**2.** Gemeinsames Besprechen und Reflektieren der Spielerlebnisse wird zum Schlüssel, um an den **Erfahrungen des Kindes** teilzuhaben.

**3.** Kinder und Jugendliche kennen zahlreiche Spiele und eignen sich den Umgang damit mühelos selbst an. Geht es jedoch um einen reifen Umgang mit Spielinhalten und dem eigenen Spielverhalten, bedarf es Ihre **Begleitung und Unterstützung**.

**4.** Spielwelten und Spielhandlungen bieten jede Menge **Anknüpfungspunkte für Gesprächsstoff** in der Familie.

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

**6.** Computerspiele können **andere Lernmöglichkeiten bieten als die Schule**. Eingebettet in einen pädagogischen Rahmen, eignen sich bestimmte Computerspiele auch dazu, Ihr Kind zu Hause zu fördern - sei es etwa in Mathematik, Sprachen oder Geschichte.

**7.** Manche Computerspiele öffnen **Zugang zu (ernsten) Themen**, die anders vielleicht schwieriger zugänglicher wären, und bieten einen guten Ausgangspunkt, um sich gemeinsam mit dem Kind damit auseinanderzusetzen.

**10.** **Gemeinsames Spielen verbindet und macht Spaß!**

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

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

Tipps zum gelungenen Umgang mit Computerspielen in der Familie finden Sie auf der Webseite der BuPP:

<http://bupp.at/de/chancen-risiken/7-tipps-zum-gelungenen-umgang-mit-games>

## 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>



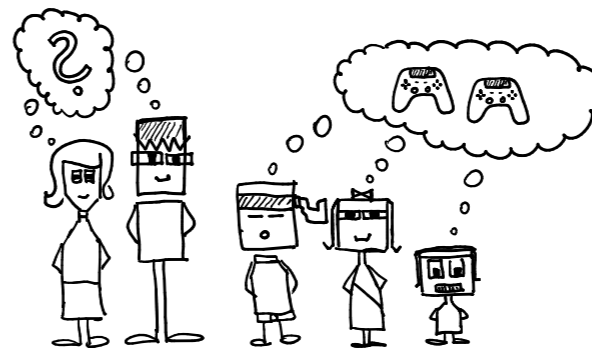
Im Lernspiel "Lure of the Labyrinth" (2011, MIT, LG2G) setzen sich die Spielenden mit Algebra im Rahmen eines Rätsel-Adventures auseinander.

> <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

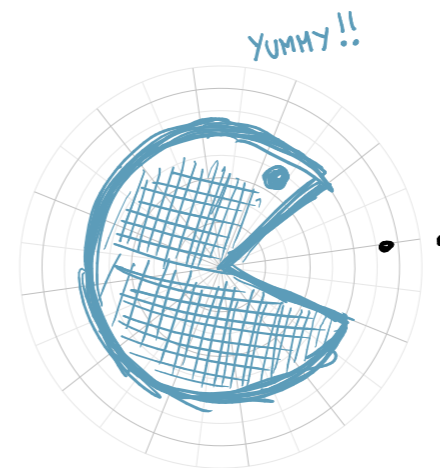
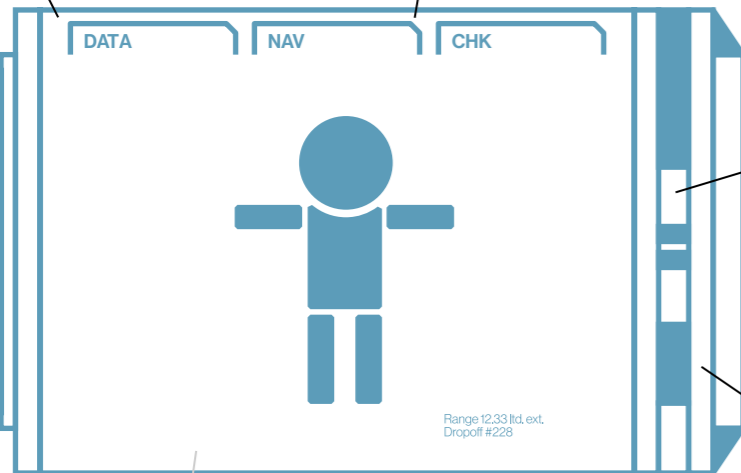
Teamwork, Kooperation, Kommunikation, Wettbewerb, Empathie, Interaktion, etc.

### MEDIENKOMPETENZ

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

### PERSÖNLICHKEITSBEZOGENE KOMPETENZEN

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



## GBL Ideen für die Familie

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 meist 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 zu kreativen Arbeiten rund um das Thema Spiel anregen. Die folgenden GBL Ideen bieten Ihnen Vorschläge, wie Sie Lernen und Computerspiele miteinander verbinden können.

## “Backe, backe Kuchen”

- 📍 5 - 7 Jahre
- 🎮 Cooking Mama: Sweet Shop (2017, Rising Star Games)
- 📺 Nintendo 3DS



Mit Hilfe des Spiels machen Kinder ihre ersten Backerfahrungen, lernen verschiedene Zutaten, Zubereitungsarten sowie Küchengeräte kennen. Mit Gesprächen und Spielen (z.B. Memory) werden die gelernten Begriffe vertieft, bevor dann tatsächlich ein Kuchen gebacken oder eine Süßspeise hergestellt wird. Die Kombination von Spiel und tatsächlichem Handeln bietet viele Gesprächs- und Lernanlässe (wie z.B. Erstellen eines Foto-Rezepts oder Herkunft von Zutaten).

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/336>
- > <http://bupp.at/de/spiele/cooking-mama-sweet-shop>

## “Lego Stop Motion”

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

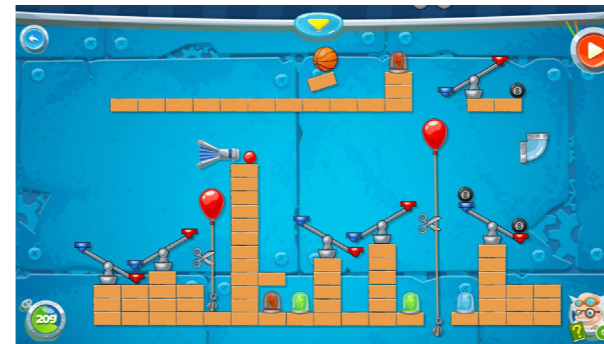


Die Kombination des beliebten Spielmaterials Lego mit diesem Spiel führt dazu, dass die Spieler/innen Medienproduktion hinterfragen (wie entstehen Lego-Filme und Lego-Spiele) sowie diese auch tatsächlich kennenlernen, indem selbst ein Stop-Motion-Film mit Hilfe von Lego erstellt wird. Zudem erfahren 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>

## “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>

## “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>

## “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>

## “Alle meine Tiere”

- 📍 3 - 4 Jahre
- 📺 Tiere für Kinder (2015, CLEVERBIT)
- 📱 Android, iOS

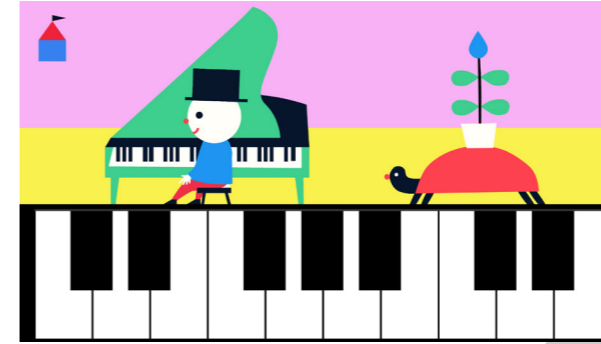


Ausgehend von persönlichen Erfahrungen der Kinder mit Tieren, soll über bereits bekannte Tiere gesprochen und diese in verschiedene Kategorien (z.B. Lebensraum, Futter) eingeteilt werden. Mit Hilfe der App lernen Kinder weitere Tiere und deren Geräusche kennen. Durch die Verstärkung mit dem integrierten Quiz sowie eines analogen Memory-Spiels werden die Namen gefestigt. Kreativität und Fantasie sollen durch Gespräche und Zeichnungen angeregt werden.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/342>
- > <http://bupp.at/de/spiele/tiere-für-kinder>

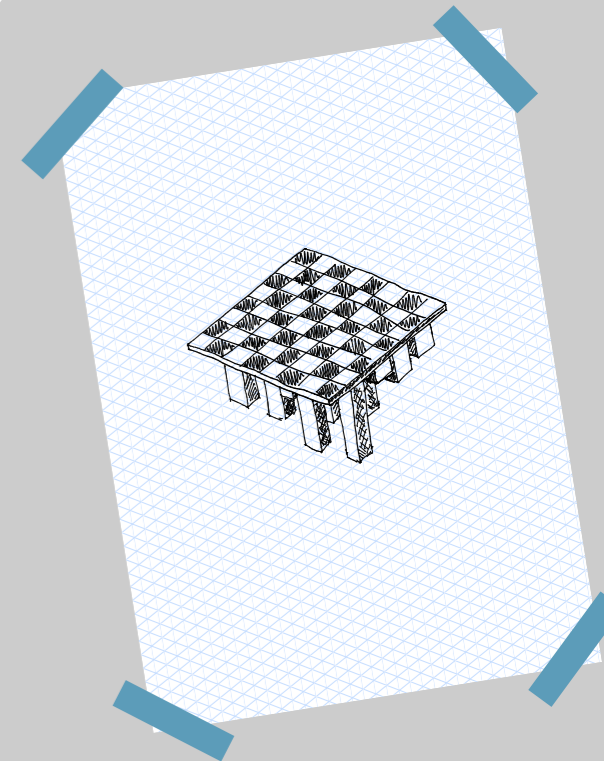
## “Ein Musikinstrument kommt selten allein”

- 📍 3 - 7 Jahre
- 📺 Tongo Musik (2016, Firstconcert Productions)
- 📱 Android, iOS



Die App bietet eine Spielwelt, die zum Erkunden verschiedener Musikinstrumente und Musikstücke einlädt. Die Kinder können auch selbst tätig werden und erfahren hier auf spielerische Weise, dass Musik auch Stimmungen wie Angst, Fröhlichkeit oder Zorn vermitteln kann. Um die Aktivität zu erhöhen, wird mit den Kindern gemeinsam aus einfachen Alltagsgegenständen ein (oder mehrere) Musikinstrument(e) gebaut. Diese Instrumente können als Unterstützung für das Erzählen von Geschichten (Stimmungen) eingesetzt werden.

- > Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/344>
- > <http://bupp.at/de/spiele/tongo-musik>



## “Skill Check für Gamer\*innen”

📍 ab 14 Jahren

Je nach Spiel stehen andere Fertigkeiten und Kompetenzen im Vordergrund, die bei den Spielenden gefördert und von ihnen gefordert werden. Manche Spiele weisen hier zahlreiche Gemeinsamkeiten auf, sodass man aus den persönlichen Spielvorlieben auf einen gewissen “Spieler/innen-Typ” schließen kann. Der “Skill Check für Gamer\*innen” bietet eine gute Ausgangslage, um eingesetzte Fertigkeiten in Spielen zu thematisieren und mit den Anforderungen der echten Welt in Verhältnis zu setzen. So können etwa viele der Skills auch gut im Berufsleben eingesetzt werden.

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 Screenshot 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 meistabonnierte YouTube-Kanal weltweit jener des Let’s Players “PewDiePie” (56,77 Mio. Abonnent/innen, Stand 2017).

## Welche Spiele spielst du am öftesten bzw. am liebsten?

- 1 = nie
- 2 = selten
- 3 = gelegentlich
- 4 = häufig
- 5 = sehr häufig

Falls du keine der genannten Spiele spielst, denke an ähnliche Spiele. Zähle die Punkte pro Kategorie zusammen, die Kategorie mit den meisten Punkten ergibt deinen persönlichen Spieler/innentyp!

Spiel	nie	←→	sehr häufig			
League of Legends	1	2	3	4	5	A
Minecraft	1	2	3	4	5	B
Life is Strange	1	2	3	4	5	C
Rocket League	1	2	3	4	5	D
Zelda	1	2	3	4	5	E
Overwatch	1	2	3	4	5	A
Civilization	1	2	3	4	5	B
Firewatch	1	2	3	4	5	C
Fifa	1	2	3	4	5	D
Uncharted	1	2	3	4	5	E
Splatoon	1	2	3	4	5	A
Clash Royale	1	2	3	4	5	B
The Witness	1	2	3	4	5	C
Dirt Rally	1	2	3	4	5	D
Assassins Creed	1	2	3	4	5	E

## Auflösung:

- A** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Teamfähigkeit sowie deine sprachliche Intelligenz!
- B** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, strategisch zu denken, deine mathematische Intelligenz sowie deine Reaktionsgeschwindigkeit!
- C** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Problemlösefähigkeit, deine Fähigkeit, logisch zu denken sowie deine sprachliche Intelligenz!
- D** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Fähigkeit, räumlich zu denken sowie deine Auge-Hand Koordination!
- E** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, logisch zu denken, deine Reaktionsgeschwindigkeit sowie dein räumliches Vorstellungsvermögen!



## Spielerischer Zugang zu ernsten Themen

📍 je nach Spielauswahl

Manchmal ist es notwendig, im Familienalltag bestimmte ernste Themen anzusprechen und sich damit gemeinsam mit dem Kind auseinanderzusetzen. An allererster Stelle steht hier natürlich immer das persönliche Gespräch. Spiele können jedoch unterstützen. So genannte "Serious Games" bieten die Gelegenheit, sich dank der Spielerfahrung mit einem ernsten Thema auseinanderzusetzen. Dieses ist dabei meist stark in die Spielmechanik und/oder Narration integriert. Werden die Spielerfahrungen anschließend in der Familie thematisiert, kann dies ein guter Ausgangspunkt zum weiteren Gespräch über das Thema sein.

In der folgenden Liste finden Sie einige gelungene Spiele, die sich mit ernsten Themen auseinandersetzen. Wichtig bei der Auswahl ist hier jedoch immer, dass Sie das Spiel zuerst selbst anspielen oder zumindest ein Let's Play auf YouTube ansehen, bevor Sie es Ihrem Kind anbieten.

### Auseinandersetzung mit den Themen Tod, Krankheit, Sterben:

- ▶ **What Remains of Edith Finch** (2017, Annapurna Interactive), PS4, Microsoft Windows; Spielempfehlung 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; Spielempfehlung 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; Spielempfehlung 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>

Indie Games aus Österreich

Die österreichische Gamer/innenszene wächst und wächst. Haben Sie gewusst, dass die folgenden Spiele von heimischen Indie Entwickler/innen stammen?

Ori & the Blind Forest (2015, Moon Studios)

- > <https://www.orithegame.com/>
- > <http://bupp.at/de/spiele/ori-and-blind-forest>

Old Man's Journey (2017, Broken Rules)

- > <http://www.oldmansjourney.com/>
- > <http://bupp.at/de/spiele/old-mans-journey>

The Lion's Song (2017, Mi'pu'mi Games):

- > <http://www.lionssonggame.com/>
- > <http://bupp.at/de/spiele/lion-s-song>

## Sprachen lernen mit Computerspielen

Computerspiele können beim Erwerb von Fremdsprachenkenntnissen unterstützen. Dies betrifft nicht nur spezielle Sprachlernspiele, sondern im Grunde alle Spiele, die eine sprachliche Komponente aufweisen, wie etwa textlastige "Point and Click Adventures" oder aber auch jene Rollenspiele, die von tausenden Spielenden über das Internet gespielt werden und wo Kommunikation (zumeist auf Englisch) eine bedeutende Rolle spielt. Wichtig bei Spielen für den Erwerb von Sprachkenntnissen ist die Motivation, das Geschehen verstehen zu wollen und aktiv den Spielverlauf zu beeinflussen. Gerade Multiplayer-Spiele fördern wichtige Kompetenzen in der Fremdsprache: Um erfolgreich zu sein, muss das Gegenüber verstanden werden, es muss auf Aussagen sowie Fragen reagiert werden und Gespräche müssen am Laufen gehalten werden. Das ist all das, was modernen kommunikativen Fremdsprachenunterricht ausmacht. Obwohl es Fälle gibt, wo Jugendliche sich sehr stark in einer Fremdsprache durch das Spielen von Computerspielen verbessert haben, darf nicht automatisch davon ausgegangen werden. Häufig ist es hier notwendig, dass die sprachlichen Strukturen außerhalb des Spiels gefestigt werden. So können Gespräche über das Spiel selbst (wenn möglich ebenfalls in der Fremdsprache) oder auch Fragen, was durch das Spiel gelernt wurde (z.B. Spielende benennen Gegenstände in der Fremd-

sprache oder bringen Familienmitgliedern Phrasen bei), dabei helfen, dass Vokabel und Strukturen auch in der Realwelt angewandt und dadurch gefestigt werden.

Wenn Sie mehr über das Thema Sprachenlernen in und mit Computerspielen erfahren wollen, lesen Sie den Artikel "Spielend Fremdsprachen lernen - Wie können digitale Spiele den Fremdsprachenerwerb unterstützen?":

> <http://www.medienimpulse.at/articles/view/973>

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

## 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 hineinzuschnuppern.

- ▶ 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

