

***Digitale Rollenspiele – ein Zugang zu nachhaltigen  
Präventionserlebnissen***

von

**Prof. Dr. Dr. Klaus Jantke**

Dokument aus der Internetdokumentation  
des Deutschen Präventionstages [www.praeventionstag.de](http://www.praeventionstag.de)  
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der  
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

---

Zur Zitation:

Klaus Jantke: Digitale Rollenspiele – ein Zugang zu nachhaltigen Präventionserlebnissen, in:  
Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen  
Präventionstages. Hannover 2015, [www.praeventionstag.de/dokumentation.cms/3196](http://www.praeventionstag.de/dokumentation.cms/3196)

---

# Digitale Rollenspiele – ein Zugang zu nachhaltigen Präventionserlebnissen



---

20. DPT 2015

Klaus P. Jantke

Fraunhofer IDMT

08.06.2015

# Gliederung der Präsentation

---

- Game-Based Learning – Stand der Kunst
- Wissensch. Hintergrund: Symbolic Interactionism
- Digital Role-Playing GBL heute und morgen

# Gliederung der Präsentation

---

## Der Begriff digital Role-Playing Game-Based Learning (**RPGBL**)

- Game-Based Learning – Stand der Kunst
- Wissensch. Hintergrund: Symbolic Interactionism
- Digital Role-Playing GBL heute und morgen

# Gliederung der Präsentation

---

Der Begriff digital Role-Playing Game-Based Learning (**RPGBL**) wurde von Jantke & Hume auf der ICCE 2015, Las Vegas, eingeführt.

- Game-Based Learning – Stand der Kunst
- Wissensch. Hintergrund: Symbolic Interactionism
- Digital Role-Playing GBL heute und morgen

# Gliederung der Präsentation

---

Der Begriff digital **Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL)** wurde von **Jantke & Hume** auf der **ICCE 2015**, Las Vegas, eingeführt.

- Game-Based Learning – Stand der Kunst
- Wissensch. Hintergrund: Symbolic Interactionism
- Digital Role-Playing GBL heute und morgen

# Gliederung der Präsentation

---

- **Game-Based Learning – Stand der Kunst**
- Wissensch. Hintergrund: Symbolic Interactionism
- Digital Role-Playing GBL heute und morgen

# Game-Based Learning – Stand der Kunst

---

Edutainment started as a serious attempt to create computer games that taught children different subjects. Arguably, it ended up as a caricature of computer games and a reactionary use of learning theory.

Simon Egenfeldt-Nielsen

*Educational Potential of Computer Games*

Continuum Press, 2007, p. 42



# Game-Based Learning – Stand der Kunst

---

Edutainment started as a serious attempt to create computer games that taught children different subjects. Arguably, it ended up as a **caricature of computer games** and a **reactionary use of learning theory**.

Simon Egenfeldt-Nielsen

*Educational Potential of Computer Games*

Continuum Press, 2007, p. 42

# Game-Based Learning – Stand der Kunst

---

... aber gibt's da nicht all diese  
Erfolgsgeschichten?

# Game-Based Learning – Stand der Kunst

... aber gibt's da nicht all diese Erfolgsgeschichten?

wie z.B. "WORLD OF CLASSCRAFT"



# Game-Based Learning – Stand der Kunst

... aber gibt's da nicht all diese Erfolgsgeschichten?

wie z.B. "WORLD OF CLASSCRAFT"



# Game-Based Learning – Stand der Kunst

... aber gibt's da nicht all diese  
Erfolgsgeschichten?

wie z.B. "WORLD OF CLASSCRAFT"



# Game-Based Learning – Stand der Kunst

... aber gibt's da nicht all diese Erfolgsgeschichten?

wie z.B. "WORLD OF CLASSCRAFT"



# Gliederung der Präsentation

---

- Game-Based Learning – Stand der Kunst
- **Wissensch. Hintergrund: Symbolic Interactionism**
- Digital Role-Playing GBL heute und morgen

# Wissenschaftl. Hintergrund: Symbolic Interactionism

---

Max Weber,  
Die "Objektivität" sozialwissenschaftlicher  
und sozialpolitischer Erkenntnis.  
Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik,  
vol. 19, no. 1, pp. 22–87, 1904



# Wissenschaftl. Hintergrund: Symbolic Interactionism

---

Max Weber,  
Die "Objektivität" sozialwissenschaftlicher  
und sozialpolitischer Erkenntnis.  
Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik,  
vol. 19, no. 1, pp. 22–87, 1904

- Was immer Menschen begegnet, sie geben "Sinn und Bedeutung" dem jeweils betrachteten "endlichen Ausschnitt aus der sinnlosen Unendlichkeit des Weltgeschehens" (p. 180).

# Wissenschaftl. Hintergrund: Symbolic Interactionism

---

Max Weber,  
Die "Objektivität" sozialwissenschaftlicher  
und sozialpolitischer Erkenntnis.  
Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik,  
vol. 19, no. 1, pp. 22–87, 1904

- Was immer Menschen begegnet, sie geben "Sinn und Bedeutung" dem jeweils betrachteten "endlichen Ausschnitt aus der sinnlosen Unendlichkeit des Weltgeschehens" (p. 180).
- Wer sich auf ein Spiel einlässt, nimmt die Erscheinungen und Objekte im Spiel bis hin zu den Eigenschaften der Charaktere an und gibt ihnen eine Bedeutung.

# Wissenschaftl. Hintergrund: Symbolic Interactionism

---

Max Weber,  
Die "Objektivität" sozialwissenschaftlicher  
und sozialpolitischer Erkenntnis.  
Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik,  
vol. 19, no. 1, pp. 22–87, 1904

- Was immer Menschen begegnet, sie geben "Sinn und Bedeutung" dem jeweils betrachteten "endlichen Ausschnitt aus der sinnlosen Unendlichkeit des Weltgeschehens" (p. 180).
- Wer sich auf ein Spiel einlässt, nimmt die Erscheinungen und Objekte im Spiel bis hin zu den Eigenschaften der Charaktere an und gibt ihnen eine Bedeutung.
- Digitale Rollenspiele beinhalten die Entwicklung von Fähigkeiten der virtuellen Charaktere

# Wissenschaftl. Hintergrund: Symbolic Interactionism

---

Max Weber,  
Die "Objektivität" sozialwissenschaftlicher  
und sozialpolitischer Erkenntnis.  
Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik,  
vol. 19, no. 1, pp. 22–87, 1904

- Was immer Menschen begegnet, sie geben "Sinn und Bedeutung" dem jeweils betrachteten "endlichen Ausschnitt aus der sinnlosen Unendlichkeit des Weltgeschehens" (p. 180).
- Wer sich auf ein Spiel einlässt, nimmt die Erscheinungen und Objekte im Spiel bis hin zu den Eigenschaften der Charaktere an und gibt ihnen eine Bedeutung.
- Digitale Rollenspiele beinhalten die Entwicklung von Fähigkeiten der virtuellen Charaktere, ... auch reale.

## Wissenschaftl. Hintergrund: Symbolic Interactionism

---

- Was immer Menschen begegnet, sie geben “Sinn und Bedeutung” dem jeweils betrachteten “endlichen Ausschnitt aus der sinnlosen Unendlichkeit des Weltgeschehens” (p. 180).
- Wer sich auf ein Spiel einlässt, nimmt die Erscheinungen und Objekte im Spiel bis hin zu den Eigenschaften der Charaktere an und gibt ihnen eine Bedeutung.
- Digitale Rollenspiele beinhalten die Entwicklung von Fähigkeiten der “virtuellen” Charaktere, auch “reale”.

## Wissenschaftl. Hintergrund: Symbolic Interactionism

---

- Was immer Menschen begegnet, sie geben “Sinn und Bedeutung” dem jeweils betrachteten “endlichen Ausschnitt aus der sinnlosen Unendlichkeit des Weltgeschehens” (p. 180).
- Wer sich auf ein Spiel einlässt, nimmt die Erscheinungen und Objekte im Spiel bis hin zu den Eigenschaften der Charaktere an und gibt ihnen eine Bedeutung.
- Digitale Rollenspiele beinhalten die Entwicklung von Fähigkeiten der “virtuellen” Charaktere, auch “reale”.

Klaus P. Jantke & Denise Lengyel,  
Die Realität in virtuellen Welten.  
Zeitschrift für e-Learning,  
no. 1, pp. 7–22, 2012

# Gliederung der Präsentation

---

- Game-Based Learning – Stand der Kunst
- Wissensch. Hintergrund: Symbolic Interactionism
- **Digital Role-Playing GBL heute und morgen**

# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

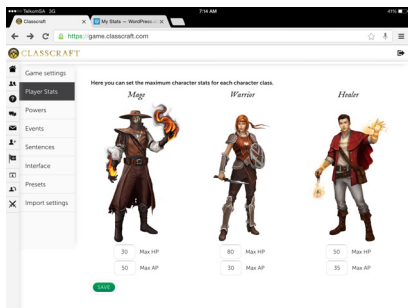
---

Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute



# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute

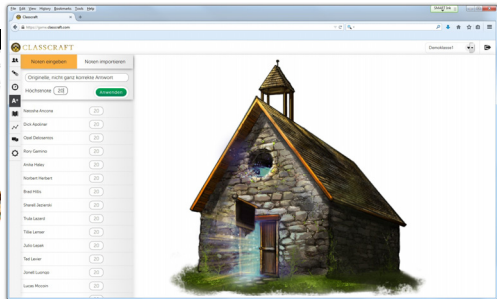
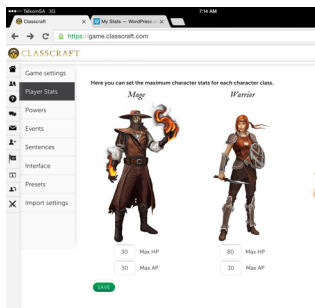


The screenshot shows a web browser displaying the CLASSCRAFT website. The page title is "CLASSCRAFT" and the URL is "https://game.classcraft.com". The page content is titled "Here you can set the maximum character stats for each character class." and features three character classes: Mage, Warrior, and Hunter. Each class has a corresponding character illustration and a table of maximum stats.

Class	Max HP	Max AP
Mage	30	50
Warrior	80	30
Hunter	50	35

# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute



# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute



# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute



# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute

**Functions**

- ★☆☆ Meeting people
- ★★★ Starting a conversation
- ★★★ Asking for something

Start a conversation with Minnits in Refugee Camp, Shop and Village to get all stars.

- ☆☆☆ Showing anger
- ★★★ Making conditions
- ★★★ Showing disbelief
- ★★★ Invitations
- ★★★ Thanking
- ★★★ Saying Goobye
- ★★★ Giving an opinion

**Functions**

- ★★★ Meeting people
- ★★★ Starting a conversation
- ★★★ Asking for something
- ★★★ Agreeing
- ★★★ Disagreeing
- ★★★ Suggesting
- ★★★ Asking for advice
- ★★★ Saying what you prefer
- ★★★ Apologizing
- ★★★ Showing anger
- ★★★ Making conditions
- ★★★ Showing disbelief
- ★★★ Invitations
- ★★★ Thanking
- ★★★ Saying Goobye
- ★★★ Giving an opinion

# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute

**Functions**

- ★☆☆ Meeting people
- ★★★ Starting a conversation
- ★★★ Asking for something

Start a conversation with Minnits in Refugee Camp, Shop and Village to get all stars.

- ☆☆☆ Showing anger
- ☆☆☆ Making conditions
- ☆☆☆ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ★★★ Thanking
- ★★★ Saying Goobye
- ★★★ Giving an opinion

**Functions**

- ★★★ Meeting people
- ★★★ Starting a conversation
- ★★★ Asking for something
- ★★★ Agreeing
- ★★★ Disagreeing
- ★★★ Suggesting
- ★★★ Asking for advice
- ★★★ Saying what you prefer
- ★★★ Apologizing
- ★★★ Showing anger
- ★★★ Making conditions
- ★★★ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ★★★ Thanking
- ★★★ Saying Goobye
- ★★★ Giving an opinion

RP heißt eine Rolle anzunehmen und in der virtuellen Spielwelt Verhalten Bedeutung zu geben.

# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute

**Functions**

- ★☆☆ Meeting people
- ★★★ Starting a conversation
- ★★★ Asking for something

Start a conversation with Minnits in Refugee Camp, Shop and Village to get all stars.

- ☆☆☆ Showing anger
- ☆☆☆ Making conditions
- ☆☆☆ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ★★★ Thanking
- ☆☆☆ Saying Goobye
- ☆☆☆ Giving an opinion

**Functions**

- ★★★ Meeting people
- ★★★ Starting a conversation
- ★★★ Asking for something
- ★★★ Agreeing
- ★★★ Disagreeing
- ★★★ Suggesting
- ★★★ Asking for advice
- ★★★ Saying what you prefer
- ★★★ Apologizing
- ★★★ Showing anger
- ★★★ Making conditions
- ★★★ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ★★★ Thanking
- ★★★ Saying Goobye
- ★★★ Giving an opinion

RP heißt eine Rolle anzunehmen und in der virtuellen Spielwelt Verhalten Bedeutung zu geben.

RP bedeutet 'Skill Development' des eigenen virtuellen Charakters in der virtuellen Welt des Spiels.

# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

**Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute**

**Functions**

- ★☆☆ Meeting people
- ☆☆☆ Starting a conversation
- ☆☆☆ Asking for something

Start a conversation with Minnits in Refugee Camp, Shop and Village to get all stars.

- ☆☆☆ Showing anger
- ☆☆☆ Making conditions
- ☆☆☆ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ★☆☆ Thanking
- ☆☆☆ Saying Goobye
- ☆☆☆ Giving an opinion

**Functions**

- ☆☆☆ Meeting people
- ☆☆☆ Starting a conversation
- ☆☆☆ Asking for something
- ☆☆☆ Agreeing
- ☆☆☆ Disagreeing
- ☆☆☆ Suggesting
- ☆☆☆ Asking for advice
- ☆☆☆ Saying what you prefer
- ☆☆☆ Apologizing
- ☆☆☆ Showing anger
- ☆☆☆ Making conditions
- ☆☆☆ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ★☆☆ Thanking
- ☆☆☆ Saying Goobye
- ☆☆☆ Giving an opinion

RP heißt eine Rolle anzunehmen und in der virtuellen Spielwelt Verhalten Bedeutung zu geben.

RP bedeutet 'Skill Development' des eigenen virtuellen Charakters in der virtuellen Welt des Spiels.

Entwicklung realer Eigenschaften bedeutet RPGBL.



# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

**Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute**

**Functions**

- ☆☆☆ Meeting people
- ☆☆☆ Starting a conversation
- ☆☆☆ Asking for something

Start a conversation with Minnits in Refugee Camp, Shop and Village to get all stars.

- ☆☆☆ Showing anger
- ☆☆☆ Making conditions
- ☆☆☆ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ☆☆☆ Thanking
- ☆☆☆ Saying Goobye
- ☆☆☆ Giving an opinion

**Functions**

- ☆☆☆ Meeting people
- ☆☆☆ Starting a conversation
- ☆☆☆ Asking for something
- ☆☆☆ Agreeing
- ☆☆☆ Disagreeing
- ☆☆☆ Suggesting
- ☆☆☆ Asking for advice
- ☆☆☆ Saying what you prefer
- ☆☆☆ Apologizing
- ☆☆☆ Showing anger
- ☆☆☆ Making conditions
- ☆☆☆ Showing disbelief
- ☆☆☆ Invitations
- ☆☆☆ Thanking
- ☆☆☆ Saying Goobye
- ☆☆☆ Giving an opinion

RP heißt eine Rolle anzunehmen und in der virtuellen Spielwelt Verhalten Bedeutung zu geben.

RP bedeutet 'Skill Development' des eigenen virtuellen Charakters in der virtuellen Welt des Spiels.

Entwicklung realer Eigenschaften bedeutet RPGBL.

**RPGBL ist eine Methode.**

# Digital Role-Playing GBL heute und morgen

## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) morgen



RP kann/muss Beiträge leisten zur Kriminalprävention durch eindrucksvolle Erlebnisse.

## Digital Role-Playing GBL heute und morgen

### Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) morgen



RP kann/muss Beiträge leisten zur Kriminalprävention durch eindrucksvolle Erlebnisse.

RP vermittelt reales Erleben im Virtuellen ohne realen Schaden.

# Digital Role-Playing GBL heute und morgen



## Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) morgen

**RPGBL** ist eine Methode.

RP kann/muss Beiträge leisten zur Kriminalprävention durch eindrucksvolle Erlebnisse.

RP vermittelt reales Erleben im Virtuellen ohne realen Schaden.

RP vermittelt Kenntnisse, Einsichten und Haltungen und ermuntert zum Handeln.

*Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit . . . !*