

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

von

Prof. Dr. Dr. Klaus Jantke

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages 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

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"



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

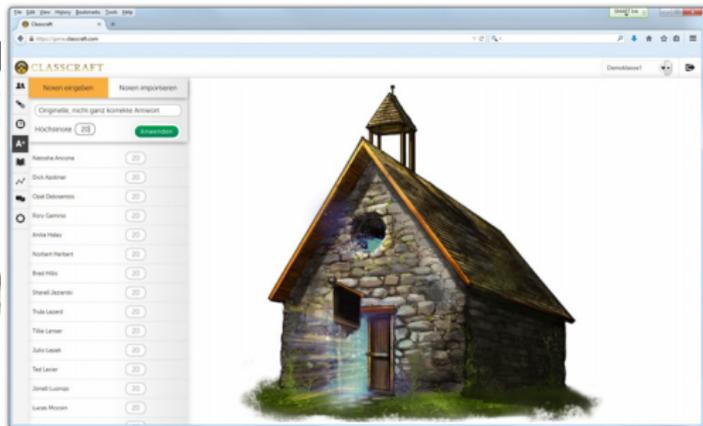
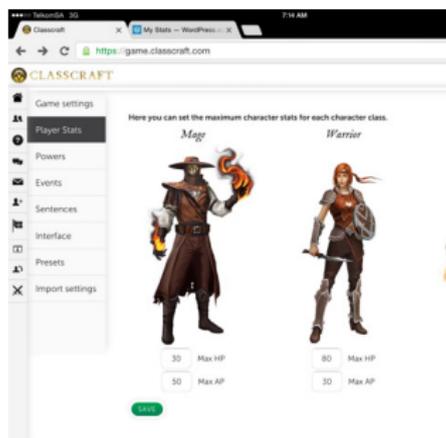
Role-Playing Game-Based Learning (RPGBL) heute

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

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.

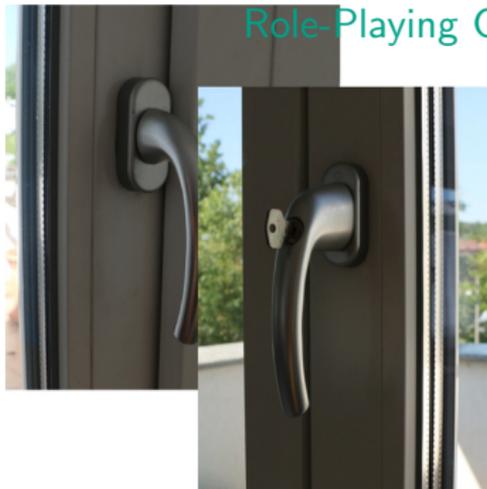
RP bedeutet 'Skill Development' des eigenen virtuellen Charakters in der virtuellen Welt des Spiels.

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.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit . . . !