

„Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“

Ausschreibungsunterlagen und Projektbeschreibung

Düsseldorf, 19. September 2008

Bitte beachten Sie unbedingt auch die Bedingungen für die Übersendung der Projektanträge auf der letzten Seite.

Nach § 88 Abs. 4 Mediengesetz für das Land Nordrhein-Westfalen (LMG NRW) gehört es zu den Aufgaben der LfM, die Veranstaltung, Verbreitung und Weiterverbreitung von Rundfunkprogrammen und Mediendiensten einschließlich neuer Programmformen und -strukturen regelmäßig wissenschaftlich untersuchen zu lassen. Die Forschungsschwerpunkte orientieren sich dabei am Handlungsbedarf und am Erkenntnisinteresse der LfM.

I. Allgemeines

Die LfM hat durch ein formalisiertes Verfahren sicherzustellen, dass aus der Gesamtheit der eingegangenen Anträge eine sinnvolle Auswahl getroffen wird. Die folgenden Kriterien sollen eine Entscheidungshilfe für eine angemessene Beurteilung der Anträge darstellen.

Anträge bzw. Antragsteller sollen die folgenden Anforderungen erfüllen:

1. Unabhängigkeit der forschenden Personen/Institutionen

Die beantragenden Personen/Institutionen dürfen in den angegebenen Forschungsfeldern keine Eigen- oder Fremdinteressen vertreten, sondern müssen unabhängig sein. Die LfM berücksichtigt ausschließlich solche Anträge, die eindeutig nicht (auch) auf Verwertungsinteressen Dritter gerichtet sind.

Diese Unabhängigkeit kann als gegeben angenommen werden, wenn die Anträge von Hochschulen, unabhängigen Forschungsinstitutionen, gemeinnützigen Vereinen o.ä. Einrichtungen gestellt werden.

2. Medienwissenschaftliche Kompetenz

Antragsteller sollten im Bereich der Medien- und Kommunikationsforschung ausgewiesen sein und dieses durch ihre wissenschaftlichen Veröffentlichungen belegen können. Vorhandene forschungspraktische Erfahrungen und methodisches Wissen bzgl. der Untersuchungsgegenstände werden als Voraussetzung einer effizienten Forschung angesehen. Hierdurch sollen keineswegs interessante und jenseits traditioneller "Forschungspfade" angelegte innovative Untersuchungen noch nicht etablierter Wissenschaftler (-gemeinschaften) abgewiesen werden.

3. Integration bestehender Forschungsergebnisse

Dem Forschungsgegenstand angemessen sollen beantragte Untersuchungen mit innovativen Ansätzen arbeiten. Das schließt jedoch im forschungsökonomischen Interesse

nicht aus, bestehende Erkenntnisse und Forschungsergebnisse der Medienforschung zu integrieren bzw. für das Untersuchungsdesign zu verwenden.

Ein Vergabekriterium ist deshalb auch, inwieweit neuere Forschungsergebnisse einbezogen werden. Aus der Gestaltung der beantragten Untersuchung, nicht jedoch aus gesonderten Kapiteln des Antrages zum Stand der Forschung, soll geschlossen werden können, ob der gegenwärtige Stand der Medienforschung in der Projektkonstruktion berücksichtigt wurde.

4. Methoden

Die Vergabe hängt davon ab, ob die methodische Konzeption der Untersuchung dem jeweiligen Forschungsgegenstand angemessen ist. Wichtig ist deshalb eine genaue Auflistung der beabsichtigten Methoden. Bevorzugt gefördert werden im Einzelfall Projekte mit einer Kombination quantitativer und qualitativer Methoden.

5. Realisierung des geplanten Forschungsprojektes

Erforderlich ist eine genaue Auflistung der berücksichtigten Untersuchungsschritte. Das Verhältnis zwischen Untersuchungsfragen und -aufbau muss in sich schlüssig sein. Generell wird vorausgesetzt, dass die geplanten Untersuchungen auch faktisch realisierbar sind, besonders im Hinblick auf den zeitlichen und den finanziellen Rahmen.

6. Für die Vergabe von Projekten sind auch forschungsökonomische Gesichtspunkte von Bedeutung.

Die LfM erwartet von den Projektnehmern keine Subordination wissenschaftlicher unter wirtschaftliche Kriterien. Forschungsaufwand, -ergebnisse und -etat müssen indessen in einem angemessenen Verhältnis zueinander stehen. Werden die der Untersuchung zugrunde liegenden Fragestellungen und die methodischen Vorgehensweisen als sinnvoll erachtet, so wird innerhalb dieser vorgegebenen Rahmenbedingungen nach dem Kriterium der Forschungsökonomie ausgewählt werden. Hiermit ist nicht nur die Höhe der beantragten Gelder gemeint. Der Begriff der Forschungsökonomie umfasst vielmehr die Verwendung der Gelder, die Kooperation mit anderen wissenschaftlichen Untersuchungen und den Rückgriff auf eine bereits vorhandene forschungstechnische Ausstattung der Antragsteller (hierzu gehören z.B. Rechneranlagen und Erhebungsgeräte).

II. Forschungsfragen

Computerspiele und virtuelle Welten sind aus dem Alltag vieler Kinder und Jugendlicher nicht mehr wegzudenken. Für Kinder ist die Nutzung von Computerspielen die am häufigsten ausgeübte Tätigkeit am Computer. Fast Dreiviertel aller Jungen und gut die Hälfte aller Mädchen im Alter von 6 bis 13 Jahren, die einen Computer nutzen, spielen mindestens ein Mal pro Woche Computerspiele (KIM-Studie 2006). Im Jugendalter kommen textbasierte und kommunikative Formen der Mediennutzung hinzu (E-Mails, Instant Messaging, Chatten). 85 Prozent der Jungen und 80 Prozent der Mädchen nutzen mehrmals die Woche bis täglich das Internet, um zu surfen und zu kommunizieren, wobei Onlinespiele über alle Altersgruppen hinweg stetig an Bedeutung zunehmen. Die Hälfte der Jugendlichen, die Computerspiele nutzen, spielen täglich und es findet somit eine starke Einbettung in den Alltag statt. Fakt ist: Computerspiele und virtuelle Welten sind für viele Kinder und Jugendliche ein fester Bestandteil ihrer Lebenswirklichkeit.

Diese Medienalltagswirklichkeit macht vor dem Lebensbereich Schule nicht halt. Kinder und Jugendliche werden häufig in ihrer Computer(spiel)nutzung allein gelassen, sodass sich Schule zunehmend mit diesem Thema auseinandersetzen muss. Dies sollte unter Beachtung sowohl der Chancen als auch der Problemlagen erfolgen, nicht zuletzt, um vor dem Hintergrund der extremen öffentlichen Debatte eine differenzierende Perspektive einzunehmen und zu fördern.

Die Schlüsselfrage hierbei ist, in welcher Form diese Auseinandersetzung sinnvoll erfolgen kann und unter (medien)pädagogisch-didaktischen Gesichtspunkten erfolgen sollte. In einem ersten Angang sollten Computerspiele weniger als Lernmittel („gamebased-learning“), sondern als Gegenstand von Reflexion über Computerspiele und virtuelle Welten im Kontext fachspezifischer Lerninhalte in den Unterricht eingebracht werden.

Das Ziel dieses Projekts soll sein, fachliches Lernen zu ermöglichen und zugleich die Reflexion von Schülern über Computerspiele und virtuelle Welten sowie deren Nutzung zu fördern. Schüler sollen über die positiven und problematischen Aspekte von Computerspielen und virtuellen Welten informiert werden. Hierzu sollen die Bedarfe aufseiten der Schule (der Lehrer, der Schüler) und die vorhandenen didaktischen Angebote eruiert, also Angebot und Nachfrage analysiert und – dort wo möglich – in Einklang gebracht werden. Das Projekt sollte in der Sekundarstufe I ansetzen, jedoch auch für die Zielgruppen Primarstufe sowie Sekundarstufe II offen sein.

Unter Berücksichtigung curricularer und fachspezifischer Vorgaben sollen die passenden Bausteine der vorhandenen Materialien in einer Art „Best-Practice-Kompass“ formuliert werden. Darüber hinaus sollen defizitäre Bereiche aufgezeigt werden, sodass in einem nächsten

Schritt Reflexionsmaterialien, in engem Bezug zu den Kernlehrplänen, entwickelt werden können.

Um hierfür fundierte Empfehlungen formulieren zu können, soll dieses Projekt drei Phasen umfassen:

1. Relevante Inhalte

Zunächst soll für Lehrer relevantes Grundwissen zum Thema Computerspiele ermittelt werden. Was müssen Lehrer grundlegend bspw. über Spielgenre, die Verteilung von männlichen und weiblichen Spielern (Genderaspekt), Mediennutzung und -ausstattung von Kindern und Jugendlichen wissen? Ziel hierbei ist nicht, eine wissenschaftlich-erschöpfende Zusammenstellung von Informationen zu erstellen. Vielmehr soll Lehrern in kürzester Form Basiswissen an die Hand gegeben werden, welches sich im ersten Zugriff erschließt.

Im nächsten Schritt sollen einige (max. zehn) relevante Fragestellungen zum Medium Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand identifiziert werden. Hierzu sollten bspw. die folgenden Themen zählen:

▪ **Virtuelle Kommunikation**

Was unterscheidet die Kommunikation in der virtuellen Welt von der realen?
Wann ist das Fehlen von nonverbalen Elementen im Virtuellen ein Vorteil, wann ein Nachteil?
Wofür sollten Kinder und Jugendliche in diesem Kontext sensibilisiert werden?

▪ **Historische Spiegelungen in virtuellen Welten**

In welcher Weise wird Geschichte zum Gegenstand von Computerspielen und virtuellen Welten?
Können historische Ereignisse durch die Interaktivität des Mediums erlebbar/verstehbar gemacht werden?
Inwiefern wird Historie verfälscht und wie ist bei Kindern und Jugendlichen hierfür ein Bewusstsein zu fördern?
Gibt es Identifikationseffekte, wenn Kinder und Jugendliche virtuell historische Rollen annehmen (bspw. KZ-Wächter)? Wenn ja, welche?

Die identifizierten Fragestellungen können darüber hinaus auf andere Medien/-inhalte entgrenzt werden (bspw. Chat, Social Networks).

2. Curriculare Anknüpfungspunkte

In einem zweiten Schritt soll untersucht werden, welche Anknüpfungspunkte an curriculare Vorgaben der verschiedenen Fächer es gibt, um Computerspiele als Reflexionsgegenstand so in den Unterricht zu integrieren, dass zugleich fachliches Lernen ermöglicht wird. Die Kernlehrpläne der zu den zuvor identifizierten max. zehn Fragestellungen korrespondierenden Fächer sollen dahingehend geprüft werden, wo es Möglichkeiten zur Verknüpfung mit

den zuvor formulierten Fragestellungen gibt. So sind bei den beiden o. g. Beispielen insbesondere Anknüpfungsmöglichkeiten bei den Fächern Deutsch und Geschichte zu suchen: Die Besonderheiten virtueller Kommunikation ließen sich bspw. im Deutschunterricht behandeln, wenn das Thema Kommunikation in allgemeiner Weise im Lehrplan vorgesehen ist. Der erste und zweite Weltkrieg beispielsweise bildet die Kulisse für verschiedene Action-Shooter sowie Strategie-Games und ließe sich möglicherweise dann im Geschichtsunterricht thematisieren, wenn über den medialen Umgang mit historischen Ereignissen oder das Thema Quellenkritik gesprochen wird.

3. Materialrecherche

In einem zusammenführenden Schritt soll recherchiert werden, ob und in welcher Form es vorhandene didaktische Handreichungen, Lernmodule und Projektkonzepte gibt, welche die zuvor gewonnenen Erkenntnisse greifbar machen, also die identifizierten relevanten Inhalte fachspezifisch und an curricularen Vorgaben orientiert aufgreifen.

Die recherchierten Materialien sollen in Form eines nach Unterrichtsfächern und deren entsprechenden curricularen Lerninhalten sortierten „Best Practice - Kompass“ aufbereitet werden. Hierdurch soll Lehrern eine praktische Hilfe an die Hand gegeben werden, die ihnen als Übersicht geeigneter Materialien zur Reflexion relevanter Aspekte im Kontext Computerspiele zur Einbindung in den jeweiligen Fachunterricht bei der Planung ihres Unterrichts dient. Neben diesen Empfehlungen sollen darüber hinaus Desiderate, also für einzelne Fächer und Reflexionsinhalte bislang fehlende Materialien, aufgezeigt werden. Vor dem Hintergrund der bisherigen Erkenntnisse sollen zwei bis drei Inhalte benannt werden, die von besonderer Relevanz für Heranwachsende im Umgang mit virtuellen Welten sind, die jedoch von vorliegenden Unterrichtsmaterialien bislang nicht aufgegriffen werden. Hier sollen abschließend Empfehlungen formuliert werden, wie diese Inhalte didaktisch aufbereitet und curricular verknüpft werden sollten. Das Medienzentrum Rheinland hat signalisiert, sich mit seiner Expertise beratend in die didaktische Aufbereitung einzubringen.

Die Projektnehmer sollten Wissenschaftler der Disziplin Medienpädagogik sein und über nachgewiesene Expertise im Bereich der pädagogischen Beschäftigung mit dem Themen Computerspiele und virtuelle Welten sowie Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen verfügen. Wünschenswert sind darüber hinaus fundierte Kenntnisse der nordrhein-westfälischen Kernlehrpläne.

Das Forschungsdesign sollte eine sinnvolle Kombination von Literatur- und Materialrecherchen sowie Dokumentenanalysen aufweisen. Für das Projekt stehen bis zu € 50.000,- (inklusive Mehrwertsteuer) zur Verfügung. Das Projekt sollte im Januar 2009 beginnen und eine

Laufzeit von 10 Monaten nicht überschreiten.

Das detaillierte Projektkonzept sollte neben Ausführungen zum Methodendesign einen Zeit- und Kostenplan beinhalten.

In dem Kostenplan ist die ggf. abzuführende Umsatzsteuer auszuweisen. Sollten hierzu keine Angaben gemacht werden, geht der Auftraggeber davon aus, dass in der genannten Summe die ggf. abzuführende Umsatzsteuer enthalten ist.

Bitte achten Sie darauf, dass aus dem Antrag eindeutig hervorgeht, wer Antragsteller ist, d.h. welche natürliche oder juristische Person, bzw. Personen sich um die Projektvergabe bewerben. Die LfM weist darauf hin, dass im Falle einer Vergabe der Vertrag nur mit dem/der Antragstellenden geschlossen werden kann, die im Antrag benannt ist/sind. Soll der Antrag für juristische Personen gestellt werden, geben Sie bitte zusätzlich zu der genauen Bezeichnung und den gesetzlichen Vertretern dieser Personen auch an, wer die Projektleitung innehaben soll.

Darüber hinaus ist dem Antrag eine 1- bis 2-seitige Zusammenfassung beizufügen.

Ende der Ausschreibungsfrist ist Donnerstag, der 6. November 2008 (Datum des Poststempels).

Anträge dürfen nicht per Fax oder per Email eingereicht werden.

Für Rückfragen steht Ihnen bei der Landesanstalt für Medien NRW Dr. Meike Isenberg unter der Tel.-Nr. 0211/77007-185 oder per E-Mail (info@lfm-nrw.de) zur Verfügung.

Sollte das Projekt Ihr Interesse finden, übersenden Sie Ihre Unterlagen in einem verschlossenen Umschlag an folgende Anschrift:

Landesanstalt für Medien NRW, Bereich Förderung, **Kennwort: „Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“**, Postfach 103443, 40025 Düsseldorf.

Bei persönlicher Übergabe können Sie den Projektantrag bei der Landesanstalt für Medien NRW unter der Adresse Zollhof 2, 40221 Düsseldorf, einreichen. Bitte geben Sie unbedingt das Kennwort an!