

Hirnschwingen IV – Dot-Votes zum Ankommen

Bitte die erweiterten Plakate nochmal anschauen und Punkte kleben:

- Bitte erklär' mir, was das ist!
- Hierüber will ich noch diskutieren!
- Hier fehlt noch etwas! / Hier will ich etwas beitragen!



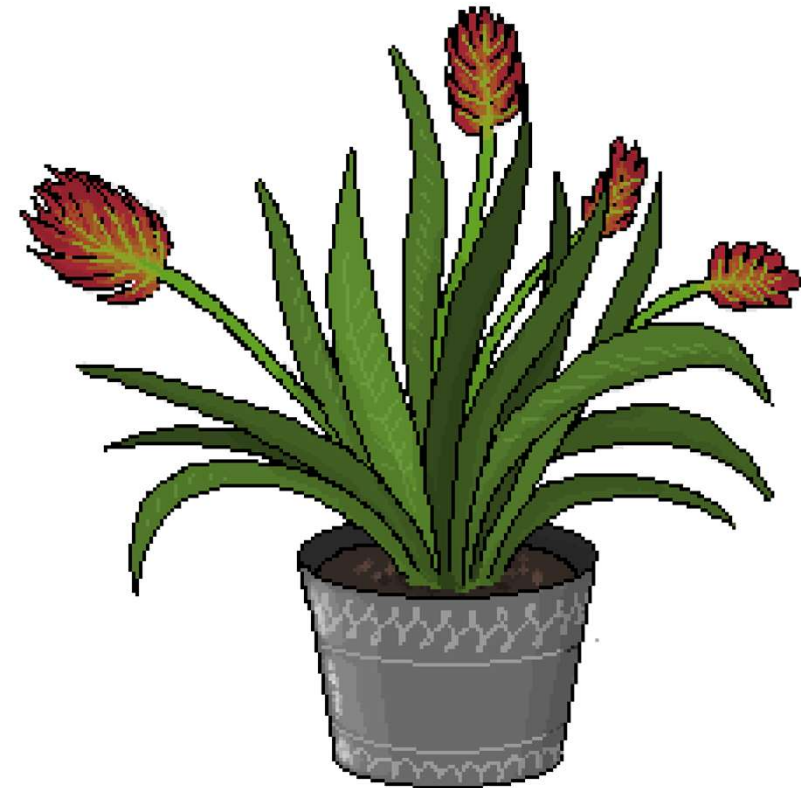
Verspielte Suchtprävention – verspielter Masterplan?

Forum Suchtprävention 2025 (12.9.)

Mirjam Duvivié, BEd, MSc

Agenda für heute

- Food for thought – „Gedankenfrühstück“
- Pause + Dot-Votes fertig „ausspielen“
- Take-Aways pro Land + Präsentation im Plenum

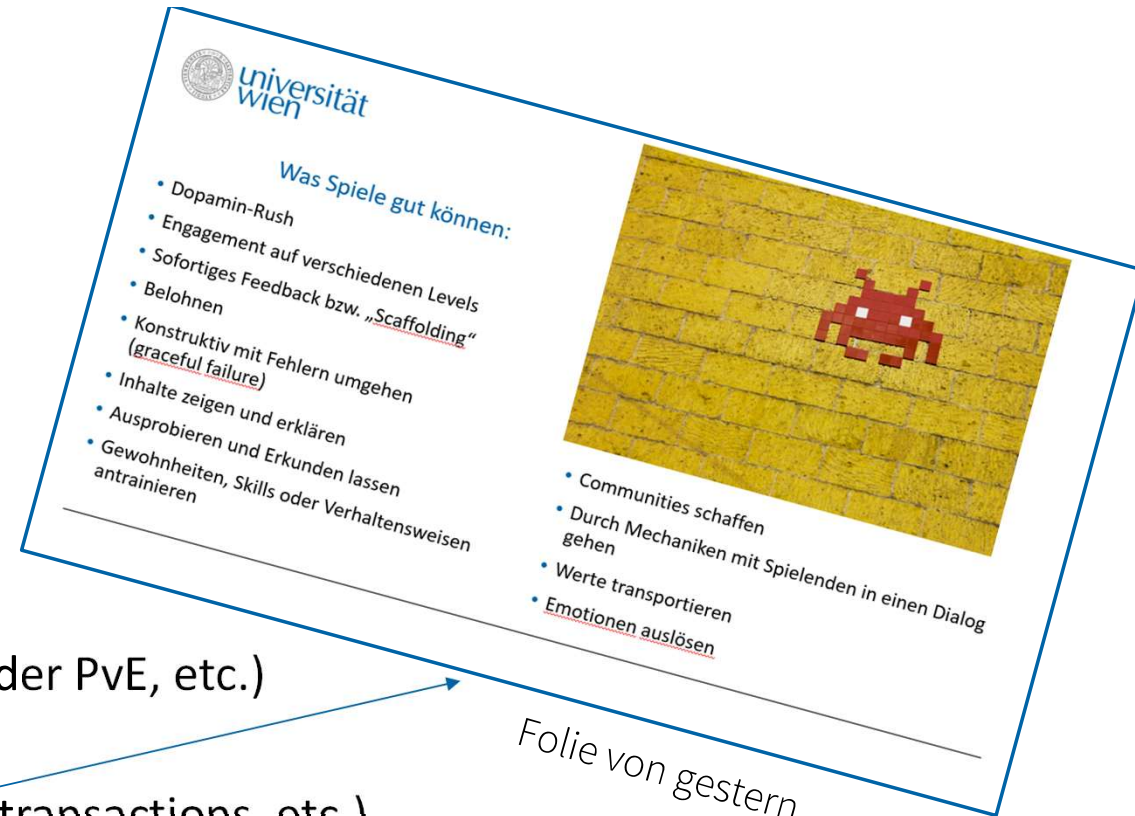


Spiele sind vielseitig

- Einteilung?
 - Genres (Shooter, Puzzle, Plattformer)
 - Plattform (Handy, PC, Konsole, etc.)
 - Modus (alleine, mehrere Leute MMO, PvP oder PvE, etc.)
 - Konnektivität (online oder offline)
 - Monetarisierung (Preis, Abo-Modelle, Microtransactions, etc.)

➤ Spiele können viel

➤ **Spiele haben Potential!** (in viele verschiedene Richtungen...)



Verschiedene Spielformen von Spielen

analog

- Brettspiele
- Kartenspiele
 - Sammelkartenspiele (TCGs) – z.B. Magic, Yu-gi-oh
- Rollenspiele:
 - Pen-and-Paper RPGs
 - LARPs
- Sport!

... und noch so viel mehr!

digital

- Shooter, Puzzle, Plattformer, etc.
 - Handy, PC, Konsole, etc.
 - Solo, Co-OP, MMO, PvP oder PvE, etc.
 - online oder offline
 - Preis, Abo-Modelle, Microtransactions, etc.
-

Spiele – aber wie?

- **Game-Based Learning**

- **Spiele als Basis – aber Basis von oder für was??**

- **Didaktisierung** von Spielen zu verschiedenen Zwecken (Spiele zum Lernen)
- **Medienkritik** als Bildungsaufgabe (Lernen kritisch zu Spielen)

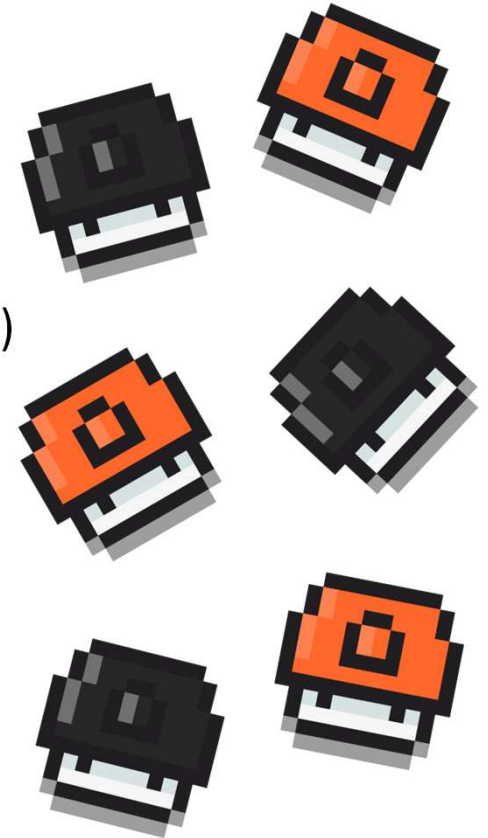
- > **Angebote** schaffen und implementieren

- > Spieler*innen **bilden**

- **Regulieren**

- Alterseinschränkung für Mechaniken (statt nur Inhalt)?
- auf Designebene eine Bitte an Spielefirmen richten?

- **Partizipation!**



Spiele in der Suchtprävention – aber wie?



- Wenn die Tabakindustrie mit „**gamified Vapes**“ kommt, was ist dann die Antwort der SP?
- Potential von Spielen in der Suchtprävention
 - **Mechanismen** (Forming Habits) nutzen oder nicht?
 - **Niederschwelligkeit** und Zugänglichkeit
 - Förderung neuer **Denk- und Lernweisen**
 - Partizipation kann **Dialoge und Reflexion schaffen**
 - Bsp: Games therapy UK, Musical-Kids
- Spieledatenbanken:
 - <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>
 - <https://zfdc.ph-freiburg.de/spieledatenbank/>



Lit: Wong & Talbot (2024)

Bild: Calder (2024), New York Post, Logo Games Therapy UK (2024)

- Welches Framing für Spielen wird die Suchtprävention in Zukunft verwenden?
 - **Welches Framing wird den vulnerablen Gruppen helfen?**
 - Wie kann man Spieler*innen **miteinbeziehen**?
-



- Bitte erklär' mir, was das ist!
- Hierüber will ich noch diskutieren!
- Hier fehlt noch etwas! / Hier will ich etwas beitragen!

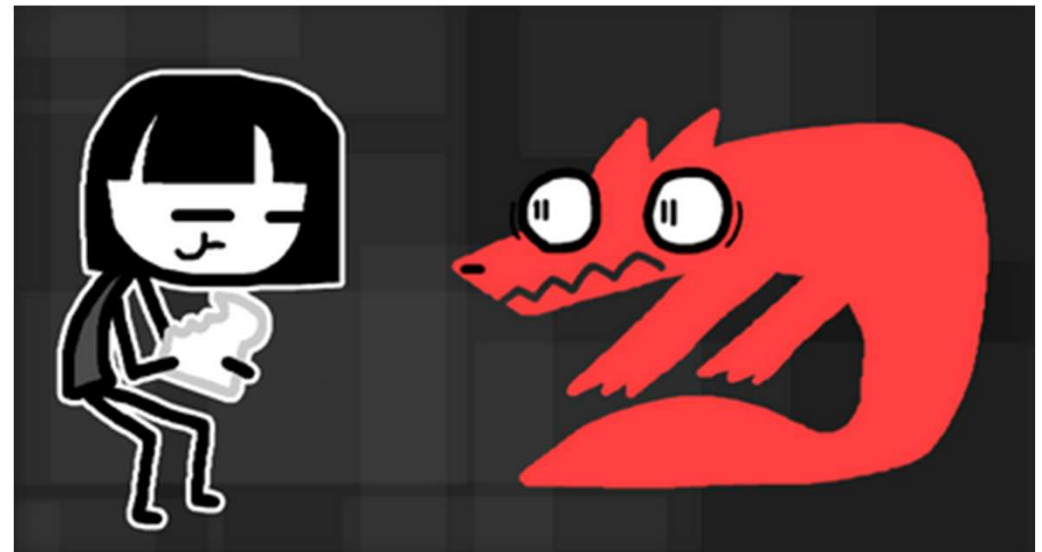


Kaffeepause



Spieleempfehlungen („hidden gems“)

- <https://manuacruz.itch.io/depression> (etwa 20min - braucht aber einen PC)
- <https://ncase.me/anxiety/> (etwa 30min, Gleich zum Spielen am Handy)
- <https://www.youtube.com/watch?v=HGZafO-UNhI> (2-3h, muss man herunterladen, braucht PC oder Konsole)



Hirnschwingen VI – Take-Aways und Zukunftspläne

Bitte ein letztes Mal länderspezifisch zusammenfinden und besprechen:

- Welche Take-Aways werden mit nach Hause genommen?
- Welche Ideen sind in diesen zwei Tagen entstanden?
- Sind weitere Kooperationen miteinander geplant?

Bitte ab 10:30 zusammenfinden im Plenum für eine kurze Präsentation





universität
wien

THANK YOU



Mirjam.duvivie@univie.ac.at

Literatur

- Bakan, U. & Bakan, U. (2018).** Game-Based Learning Studies in Education Journals: A Systematic Review of Recent Trends. *Actualidades Pedagógicas*, pp. 119–145. doi: 10.19052/ap.5245.
- Bødker, S., Dindler, C., Iversen, O.S. & Smith, R.C. (2022).** *Participatory Design*. Morgan & Claypool Publishers.
- Conti, G. & Sobiesk, E. (2010).** Malicious interface design: exploiting the user. In *Proceedings of the 19th International Conference on World Wide Web (WWW '10)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, pp. 271–280. doi: 10.1145/1772690.1772719.
- Flayelle, M., Brevers, D., King, D.L., et al. (2023).** A taxonomy of technology design features that promote potentially addictive online behaviours. *Nature Reviews Psychology*, 2, pp. 136–150. doi: 10.1038/s44159-023-00153-4.
- Søraker, J.H. (2016).** Gaming the gamer? – The ethics of exploiting psychological research in video games. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 14(2), pp. 106–123. doi: 10.1108/JICES-02-2015-0003.
- King, D.L., Delfabbro, P.H., Gainsbury, S.M., Dreier, M., Greer, N. & Billieux, J. (2019).** Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior*, 101, pp. 131–143. doi: 10.1016/j.chb.2019.07.017.
- Plass, J.L., Homer, B.D. & Kinzer, C.K. (2015).** Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), pp. 258–283. doi: 10.1080/00461520.2015.1122533.
- Neyman, C. (2017).** A Survey of Addictive Software Design. Available at: <https://digitalcommons.calpoly.edu/cscsp/111/>
- Schiefner, M. (2011).** Medienpädagogik – Strömungen, Forschungsfragen und Aufgaben. In: Ebner, M. & Schön, S. (Hrsg.) *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*.
- Wiener Manifest für Digitalen Humanismus (2018).** *Vienna Manifesto on Digital Humanism*. Available at: https://dighum.ec.tuwien.ac.at/wp-content/uploads/2019/07/Vienna_Manifesto_on_Digital_Humanism_DE.pdf (Accessed: [3.2.2025]).
- Wilson, D. & Sicart, M. (2010).** Now it's personal: on abusive game design. In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (Futureplay '10)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, pp. 40–47. doi: 10.1145/1920778.1920785.
- Wong, M. & Talbot, P. (2024).** Pac-Man on a vape: electronic cigarettes that target youth as handheld multimedia and gaming devices. *Tobacco Control*. Published Online First: 15 June 2024. doi: 10.1136/tc-2024-058794.
- Zhonggen, Y. (2019).** A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. *International Journal of Computer Games Technology*, 2019, Article ID 4797032, 8 pages. doi: 10.1155/2019/4797032.
- Iversen, O.S., Smith, R.C. & Dindler, C. (2018).** From Computational Thinking to Computational Empowerment: A 21st Century PD Agenda. In *Participatory Design Conference*. Association for Computing Machinery.
-