DECKBLATT

**Gruppenname:**

**Gruppenmitglieder:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Name | Matrikelnummer | Ja, ich habe an diesem Bericht mitgearbeitet \* | | |
|  | | | Übung 1 | Übung 2 | Übung 3 |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |

\* bitte tragen Sie ein x ein für jede Gruppenübung an der Sie teilgenommen haben

Wann haben Sie in der Gruppe an den Arbeitsaufträgen gearbeitet?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Arbeitsauftrag** | **Datum** | **Uhrzeit (von – bis)** | **Face to face/skype** |
| **1** |  |  |  |
| **2** |  |  |  |
| **3** |  |  |  |

Gruppenübung 1: Altersklassifizierungen von PC- und Videospielen

1. Führen Sie (falls nötig) weitere Recherchen zum Thema Altersklassifizierungen von PC- und Videospielen durch
2. Diskutieren Sie in der Gruppe:
   1. Bewerten Sie die Altersklassifizierung von PEGI. Welche positiven/negativen Aspekte finden Sie? Fehlen wichtige Parameter für eine altersadäquate Einstufung von PC- und Videospielen? Begründen Sie Ihre Meinung!
   2. Diskutieren Sie positive und negative Aspekte der Entscheidungsfindung zur Alterseinstufung von PEGI (Gremien) und IARC (Selbstauskunft der Hersteller via Fragebogen – Einstufung durch einen Algorithmus)
3. Fassen Sie Ihre Erkenntnisse/Argumentationslinien auf einer Seite schriftlich zusammen.

Ergebnis Gruppenübung 1

Gruppenübung 2: Social Media – Beeinflussung des Nutzerverhaltens

1. Führen Sie eine Dilemmadiskussion zum Thema: Beeinflussung des Nutzerverhaltens durch Manipulation der Anzeige von emotional positiv bzw. negativ gefärbten Nachrichten bei facebook (siehe Video Folie Social Media – Ethische Aspekte II)
2. Teilen Sie Ihre Gruppe in zwei Untergruppen
   1. Gruppe 1: Vertreter von facebook
   2. Gruppe 2: Vertreter von UserInnen
3. Fassen Sie ihre pro und contra Argumentationen inkl Schlussfolgerung auf einer Seite zusammen

Ergebnis Gruppenübung 2

Gruppenübung 3: Online Games – Abhängigkeit

Die Story:

Stellen Sie sich vor, Sie sind SpieleentwicklerIn bei einer sehr renommierten Firma. Ihre Aufgabe ist es, ein Spiel für die Zielgruppe der 10 bis 18-jährigen zu entwickeln. Um die Umsatzzahlen möglichst in die Höhe zu treiben, und am Markt konkurrenzfähig zu sein, möchte Ihr Arbeitgeber, dass Sie sich der psychologischen Trickkiste bedienen. Sie sollen möglichst viele Komponenten in das Spiel einbauen, die eine lange Spieldauer provozieren, UserInnen dazu verleiten möglichst viel Geld in das Spiel zu investieren und dem Spiel treu zu bleiben. Wie reagieren Sie?

1. Führen Sie eine Dilemmadiskussion zum oben beschriebenen Thema durch
2. Teilen Sie Ihre Gruppe in zwei Untergruppen
   1. Gruppe 1: SpieleentwicklerIn pro Auftrag
   2. Gruppe 2: SpieleentwicklerIn contra Auftrag
3. Fassen Sie ihre pro und contra Argumentationen inkl Schlussfolgerung auf einer Seite zusammen

Ergebnis Gruppenübung 3