

W5

Termin: Mittwoch, 04.09.2024 · 15:00-15:45 Uhr

Raum: 405/406

Format: Vortrag

IT-Sicherheit spielerisch lernen – Eine qualitative Fallvignettenstudie

In Anbetracht der deutschen IT-Sicherheitslage gemäß jährlichem Lagebericht des BSI stellen Social Engineering-Angriffe hohe Anforderungen an das sicherheitsbewusste Wahrnehmen und Handeln von Beschäftigten, auch im Bundeswehrkontext. Bisher wurden Lerneffekte durch Serious Games jedoch vor allem hinsichtlich der Wissensreproduktion untersucht. Anhand der Evaluation eines selbst entwickelten Serious Game untersuchen wir den Ablauf handlungsbezogener Lerntransfers vom Spiel auf Anwendungssituationen. Subjekte leisten Transfer auf Grundlage von Vorwissen, welches sie passend zu kongruenten Situationsmerkmalen transformieren. Dafür ist erforderlich, dass das Spiel trotz seiner fiktiven Elemente als bedeutsam für die Wirklichkeit gerahmt wird. Unter dieser Voraussetzung lässt sich Transfer gemäß Pugh et al. (2017) als transformative Erfahrung beschreiben: Subjekte nutzen neu erworbenes Wissen bewusst in Situationen außerhalb des Lernkontextes, nehmen die Umwelt verändert war und interpretieren dies als wertvoll. Unsere Studie analysiert, wie Individuen Schemata und Skripts bezüglich IT-Sicherheitsbewusstsein nach einem Serious Game transformieren und inwieweit diese Veränderungen mit der Rahmung von Anwendungssituationen einhergeht. Für das qualitative Studiendesign werden Angestellte aus unterschiedlichen Unternehmen und Berufen rekrutiert. Bei der Erhebung spielen die Teilnehmenden in Gruppen das im Rahmen des dtec.bw-Projektes LIONS entwickelte Serious Game „The Hidden Threat“. Eine Teilstichprobe (N = 15) bearbeitet zudem vor und nach dem Spiel eine Fallvignette über eine typische Bürosituation. Mithilfe einer kombinierten deduktiv-induktiven Inhaltsanalyse dieser Fallvignetteninterviews werden Veränderungen in der Sicherheitswahrnehmung und Handlungsintentionen vorgestellt. Zudem präsentieren wir Best Practices zur produktiven Rahmung von Serious Games im Allgemeinen.

Literatur (Auswahl):

- Fritz, J. (2011). *Wie Computerspieler ins Spiel kommen*. Berlin: Vistas.
- Pietraß, M. (2018). *Formen von Medialitätsbewusstsein*. Baden-Baden: Nomos.
- Pugh, K. J. et al. (2017). Profiles of Transformative Engagement: Identification, Description, and Relation to Learning and Instruction. <https://doi.org/10.1002/sce.21270>.

Referierende:

- Kai Weeber,
- Prof.‘in Dr. Manuela Pietraß,
Universität der Bundeswehr München