

Meine Lieblingsbeschäftigung? Computerspielen!



Was ist so cool an Computerspielen?

- Spielspaß statt Langeweile (Spannung)
- Gemeinsames Spielerlebnis (Team)
- Erfolg statt Versagen
- Anforderung statt Überforderung
- Macht statt Ohnmacht
- Fairness statt Ungerechtigkeit
- Flow statt Frust
- Kreativität
-



- **Regeln:** Games folgen Regeln, die für alle SpielerInnen gelten
- **Herausforderung:** Games haben oftmals wählbare Schwierigkeitsgrade
- **Badges&Gadges:** Neben dem eigentlichen Spiel können Zusätze erspielt werden
- **Rankings:** Der Spielerfolg ist sichtbar und mit anderen vergleichbar
- **Skills:** Besser und besser und besser werden.....
- **Levels & Milestones:** Games steigern oft stufenweise die Herausforderung
- **Direktes Feedback:** Win oder Loose ist sofort sichtbar
- **Fail-Try again-Save:** Wiederholen von Quests / Erfolge, Spielstände speichern
- **Gemeinschaftsgefühl:** Games werden mit Menschen rund um den Globus gespielt
- **Flow:** GamerInnen „kippen“ ins Spiel und es „läuft“ richtig gut
- **HeldIn sein:** SuperheldInnen“ / „Superkräfte“
- **Kreativität ausleben:** Oft führen unterschiedliche Wege zur Lösung/zum Ziel
- **Erfolgserlebnis:** PC-Games sind „schaffbar“ gesteuert. „Belohnungen“ warten....
- **Macht:** Herrschen über Völker, Chef/Päsident eines Clans/Firma....
- **Austausch:** Im Chat oder Gespräch Erlebnisse/Erfahrungen teilen



...kann im Alltag und im Spiel auch heißen:

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| • Regeln | Fairness statt Einschränkung |
| • Herausforderung | Spannung statt Überforderung |
| • Badges&Gadges | Spaß statt Langeweile |
| • Rankings | Messbar statt „Irgendwie“ |
| • Skills erreichen | Entwicklung statt Stillstand |
| • Levels & Milestones | „Step by step“ statt planlos |
| • Direktes Feedback | Erkenntnis statt Ungewissheit |
| • Fail-Try again-Save | Lernen statt Scheitern |
| • Gemeinschaftsgefühl | Zugehörigkeit/Teamwork statt Allein |
| • Flow | Freude am Gelingen statt Frust |
| • HeldIn sein | „Winner“ statt Looser |
| • Kreativität ausleben | Gestalten statt Hinnehmen |
| • Erfolg | Ansehen statt Geringschätzung |
| • Macht | Wirksam statt Nutzlos |
| • Austausch | Socialising statt Sprachlosigkeit |



Die Chance von Computerspielen:

- Aus Fehlern lernen
- Systeme verstehen lernen
- Besser, besser und noch besser werden können
(Vorsicht: Illusion von Lernen/Arbeit)
- Einmal HeldIn sein dürfen
- Lernpotenzial
- Kompetenzerwerb
- Kreative Problemlösung



Prinzipiell kann man SpielerInnentypen nach Motivationen unterscheiden

- **Competence:** für kompetenzmotivierte SpielerInnen steht die Spielbeherrschung im Mittelpunkt. Sie wollen in einer bestimmten Sache besser werden und dieses Besser-werden möglichst auch messen können und sichtbar machen.
- **Autonomy:** Autonomieorientierte Spieler spielen gerne Spiele, die man allein spielt. Sie haben gerne Ziele, die sie möglichst ohne Anleitung und Hilfe zu erreichen versuchen.
- **Relations:** Der beziehungsorientierte Typ spielt gerne gemeinsam mit anderen in Clans, in Teams zusammen. Teamworking, gemeinsame Zielerreichung sind für diesen SpielerInnentyp interessant.



Fragenrepertoire:

- Welche Spiele spielst du?
- Da sind sicher ein paar dabei, die du wegen deiner FreundInnen spielst und welche, die du selber am liebsten hast. Welche sind deine Lieblingsspiele?
- Kannst du mir etwas über deine Lieblingsspiele erzählen?
- Was muss man dabei hauptsächlich tun?
- Was, würdest du sagen, ist das tollste an deinem Spiel?

Kompetenzfeststellung:

- Wenn du in einem Spiel nicht mehr weiter weißt, wie gehst du damit um?
- Wie und wo besorgst du dir Informationen?
- Wenn du frustriert bist, weil dir etwas nicht gelingen will, wie gehst du damit um?
- Jemand, der dieses Spiel sehr gut kann, könnte auch
- Was muss man lernen, um das Spiel sehr gut zu beherrschen?
- Was muss man gut können, um in diesem Spiel gut zu sein?
- Was bewunderst du an den „Let´s playerInnen“ am meisten?
- Welche dieser Eigenschaften hättest du auch gerne?

Oft geübte Kompetenzen in PC-Games:

- Geduld
- Beharrlichkeit
- Schnelle Reaktionen
- Strategisches Denken
- Kaufmännisches Geschick
- Phantasie
- Ein gutes Gedächtnis
- Kooperationsfähigkeit (gut mit anderen zusammenspielen können)
- Kreativität (man muss immer wieder was erfinden)
- Kreative Problemlösung (knifflige Situationen lösen können, um´s Eck denken)
- Führungsqualitäten
- Management (Überblick bewahren, Entscheidungen treffen,...)
- Komplexitätsmanagement (viele Dinge zugleich im Auge behalten können)
- Geschicklichkeit (Hand-Auge-Koordination, Treffsicherheit, ...)
- Situationen richtig einschätzen können
- Sich Informationen beschaffen können

Anknüpfung an die Berufswelt:

- Wo meinst du, kann man diese Fähigkeiten noch brauchen, außer bei Computerspielen?
- Wenn du diese Fähigkeiten im echten Leben einsetzen könntest, welche berufliche Tätigkeit würdest du dir damit aussuchen?
- Wenn du zB deine Spielfigur ins echte Leben verpflanzen würdest, welchen Beruf hätte die dann?
- Wofür wäre sie bekannt?
- Wenn sie einE HauptdarstellerIn in einem Film wäre, welchen Titel hätte dieser Film?
- Was hat das mit dir zu tun?

Anerkennung:

- Was ist der Gewinn/die Belohnung in deinen Lieblingsspielen? (Anerkennung, Aufstieg, noch mehr Herausforderung, besser als andere sein, Geschenke, etc.)
- Ist es dir wichtig, dass auch andere diese Anerkennung wahrnehmen können? Teilst du diese?
- Wie wichtig ist dir Anerkennung und Erfolg in anderen Lebensbereichen? (Schule, Freunde, Familie, Sport, Kreativität,...)
- Wie genau sollte die ausschauen? Von wem soll die kommen?

