Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic

arischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 61 (2001-2002)

Heft: 6: Computerspiele ein pädagogisches Thema?

Artikel: Coputerspiele: ein pädagogisches Thema?

Autor: Hind-Häusler, Nelly / Nathrath, Holger / Bachmann, Simon

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-357441

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch





schlossen die Thematik weiterhin zu verfolgen, weiter zu fragen, zu forschen, Erfahrungen zu sammeln und nach Antworten zu suchen. Das Projekt steht unter dem Patronat der Evangelischen Mittelschue und wird von Seminaristinnen und Seminaristen organisiert und lurchgeführt.

Vertreiber von Software zu unserer Tagung mit Spielgelegenheiten ein.

Mit beteiligt sind auch konventionelle Spielpädagogen; sie werden es uns ermöglichen das neueste vom Neuen mit herkömmlichen Spielen zu vergleichen.

Spielparcours

Parallel zur Tagung und an den drei vorangehenden Tagen besteht vom 10. bis 13. April für jeden die Möglichkeit, den Spielparcours in der Turnhalle der Evangelischen Mittelschule zu besuchen.

Eingerichtet wird dieser Parcours mit Hilfe von passionierten Gamern der EMS. Spiele aller Art und für verschiedene Konsolen, sowie für PCs, werden gezeigt und spielbar gemacht. Schüler und Schülerinnen unserer Schule sind über dies bereit, die Spiele vorzuführen und ihre Erfahrungen damit preiszugeben. Der Besucher erhält so einen Einblick in die Welt der Computerspiele.

SCHUL-

Computerspiele - Ein paedagogisches Thema?









Ergänzt wird dieser Parcours durch ein Angebot der Spielpädagogin Frau Susanna Plüss. Sie wird zusammen mit Seminaristen und Kindern den Besuchern konventionelle Spiele (wieder) nahe bringen und sie sich grundsätzlich mit dem Thema Spiel auseinandersetzen las-

Neben diesen verschiedenen Spielmöglichkeiten wird Frau Nelly Kind-Häusler von ABC Software zwanzig auserwählte Kindersoftwareprodukte vorstellen, beziehungsweise zum Spielen bereithalten. Wäh-

rend der Öffnungszeiten steht Frau Kind für Fragen zur Verfügung. (Lesen Sie dazu den Bericht: ABC Software GmbH an der GA-MEmS in Schiers)

Öffnungszeiten des Parcours:

Mittwoch	10. April	14:00 - 19:00
Donnerstag	11. April	*17:00 - 19:00
Freitag	12. April	*17:00-19:00
Samstag	13. April	09:30 - 17:00

Für Gruppen werden nach telefonischer Absprache Führungen veranstaltet. * Für

Schulklassen ist der Parcours nach Absprache auch Donnerstag und Freitag ab 14:00 Uhr offen.

Anmeldeschluss ist eine Woche vor dem gewünschten Besuch.

Es freuen sich auf Ihren Besuch

Bettina Edelbauer. Nina Mathis und alle Helferinnen und Hel-





TIME	ACTION	PLAYER C	REDITS (
09:30	Tueroeffnung GAMEmS Kaffee, Gipfeli, Programm		
10:00	Begruessung Begruessung Informationen Einleitung zum Thema. Ein Projekt aus Sicht der Schule, Walter Lerch, Seminarleiter	Rico Puchegger Walter Lerch	20
10:20	Block 1 Computerspiele, ein pädagogisches Thema? (Spieler, Eltern, Herstelle Lehrer stellen sich vor und berichten aus ihrer Sicht) Definitionen, Spielsorten, Beispiele, Begriffe	r, Jaquelin Gassmann Rico Puchegger	40
11:00	Pause		10
11:10	Block 2		40
	Holger Nathrath und Simon Bachmann von Reakktor Media berichten aus der Computerspielbranche. Reakktor Media und das Projekt Neo- cron Ablauf der Entwicklung eines Computerspielprojektes. (Lesen Sie dazu den Bericht: Wo Welten entstehen)	Holger Nathrath Simon Bachmann	
12.00	Mittagessen Gelegenheit zum Besuch des Spielparcours I GAMEmS — Kindersoftwa re — Spielbuffet — Neocron - Xbox — Gamecube I		90
13:30	Unterhaltungsblock Paco Manzanares, micromusic.net, Musik aus dem Gameboy (Lesen Sie dazu den Bericht: low tech music aus dem Gameboy)	Paco Manzanares	20
13:50	Block 3 Computerspiele aus pädagogischer Sicht, Arbeitsstelle Schulinforma- tik Fürstentum Liechtenstein (Lesen Sie dazu den Bericht: Pädagogi- sche Überlegungen zu Computerspielen)	Andreas Oesch	40
14:30	Block 4 Hans Fluri, Gründer der Akademie für Spiel und Kommunikation Brien; (Lesen Sie dazu den Bericht: Spielen — Wer hat Angst vor Videoga- mes?)	z Hans Fluri	40
15:10	Pause		10
5:20	Block 5 Diskussionsforum mit allen Referenten		20
5:40	Gelegenheit zum Besuch des Spielparcours bis 17:00 Uhr GAMEmS-Kindersoftware-Spielbuffet-Neocron-Xbox-Gamecube		

Computerspiele - Ein paedagogisches Thema?

roject:

Final Fantasy Mittwoch, 10. April 02

ABC Software GmbH an der GAMEmS

nmeldetalon



ABC Software GmbH an der GAMEmS in Schiers

Im Rahmen der GAMEmS vom 10.–13. April 2002 wird Ihnen ABC Software GmbH einen Einblick in die Welt der virtuellen Spiele und Lernsoftware geben.

Sie haben die Möglichkeit auf rund 300 m² an Test-Geräten die Produkte auszuprobieren. Es stehen Ihnen dazu:

- 5 Playstation-Geräte (Sony)
- 5 Playstation2-Geräte (Sony)
- 5 N64-Geräte (Nintendo)

zur Verfügung; sowie die neueste Technologie, die der Markt zu bieten hat:

- 1 Xbox-Gerät (Microsoft)
- 1 Gamecube Gerät (Nintendo)
- 5 GameBoy Advance-Geräte (Nintendo)

Auf diesen (sogenannten) Konsolen und an zusätzlichen ca. 20 Personal Computern können Sie alle Facetten, alle möglichen Genres, Klassiker und Neuheiten für Jung und Alt, ausprobieren. In einem Spezialbereich wiederum führen wir Ihnen in einer breiten Palette die Welt der Unterhaltungs- und Kinderlern-Software vor. Lassen Sie sich diese Möglichkeit nicht entgehen. Wir freuen uns auf Ihren Besuch.

ABC Software ist Distributor von Software in der Schweiz. Wir beliefern den Schweizer Detail- und Fachhandel mit einem Gesamtsortiment an Software und softwareverwandten Produkten (Spiele, Anwender- und Profisoftware, Lernsoftware, Bücher und Zubehör). Unsere Produkte finden Sie im gut situierten Fachhandel.

Nelly Kind-Häusler





Der Film zum Thema – Final Fantasy

Der Filmclub der EMS zeigt im Rahmen der GAMEmS:

Final Fantasy Mittwoch 10.04.02 19:00 Uhr

Der weltweit erste Spielfilm, in dem ausschliesslich computererzeugte Schauspierer agieren. Die Computereffekte sind verblüffend und lediglich bei Nahaufnahmen

der Haut oder der Augen merkt der Zuschauer, dass es sich um computeranimierte «Menschen» handelt. Der Film

Zuschauer mit erstaunlichen Effekten, krachenden Explosionen und schnellen Schnitten in die Mitte eines gigantischen Computerspiels. Für alle Game- und Effektans sowie für Freunde von Fantasyfilmen st dieser Pionierfilm ein absolutes Muss und eine Gelegenheit einmal die Atmosphäte eines Computerspiels zu erleben!

versetzt

die

Anmeldung zum GAMEmS Besuch

CREDITS **PLAYERS GAME Eintritt Spielparcours** gratis (bitte alle Kinder und Erwachsenen angeben) Schulklassen müssen ihren Besuch spätestens eine Woche vorher anmelden bei: Bettina Edelbauer 0797168715 oder Nina Mathis 076 564 65 65 **Eintritt Final Fantasy** Mi., 10.04., 19:00 Uhr 10.-Tagungseintritt; Erwachsene 20.-30.-Ehepaare Studierende und SeminaristInnen 10.-10.-Mittagessen am Samstag Namen: Vorname: mit Kindern (Bitte alle Personen angeben) Institution: Strasse: PLZ: Wohnort: Telefon: E-Mail:

Bis 3. April einsenden an:

Evangelische Mittelschule, GAMEmS, 7220 Schiers
Oder anmelden unter: http://www.ems-schiers.ch/html/neuigk/gamesindex.html

SCHUL-

Computerspiele - Ein paedagogisches Thema?

Wo Welten entstehen – Reakktor Media Hannover



Holger Nathrath (30) Creative Director und Lead-Leveldesigner und Simon Bachmann (22) 3D-Artist von Reakktor Media berichten am Samstag, 13.04.2002, an der GAMEmS über die Entstehung des Computerspiels Neocron.



wird.

Die Firma Reakktor, seit 1989 im Geschäft, entwickelt Computeranwendungen im Entertainmentbereich. Zu den Produkten gehören Spiele wie «Subtrade» oder «Bermuda Syndrome».

Das Projekt an welchem zur Zeit gearbeitet wird ist «Neocron», ei-

ne virtuelle Welt im Internet, in der sich tausende von Spielern gleichzeitig befinden und zusammen kommunizieren, handeln, Berufen nachgehen und natürlich auch um ihr Überleben kämpfen.

Reakktor ist eine relativ kleine, dadurch aber sehr flexible Firma. Aktuell umfasst das mit «Neocron» betraute Team vierzehn Personen zuzüglich verschiedener externer Kräfte und Freelancer. Durch Neocron wird sich Reakktor eine gute Stellung sowohl im deutschen als auch im internationalen Markt verschaffen, da das Produkt in seiner Art einzigartig ist und von den Spielern sehr gut angenommen

Bei «Neocron» handelt es sich um ein so genanntes MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game). Das bedeutet, dass die Spieler eine Welt betreten, die ihnen eine Art zweiter, virtueller Existenz ermöglicht. Sie erleben die Möglichkeit verschiedene Berufe, wie Wissenschaftler, Kämpfer, Händler, Hacker und so weiter, zu ergreifen und mit tausenden von Spielern kommunizierend ihr Alterego zu entwickeln und ihre Fähigkeiten zu verbessern.

«Neocron» ist eine

dunkle, futuristische,

beklemmende Cyber-

punk-Welt, die sich

an Vorbildern wie den

Filmen «Blade Run-

Dredd» orientiert. Der

Spieler wird in eine

«Judge

dritten

oder

nach dem

Machtkämpfe

Feinde, hackt sich firmeninterne

Weltkrieg

Computernetze oder sucht Gleichgesinnte, um diese Abenteuer gemeinsam zu bestehen. Allerdings ist der Spieler frei in seinen Entscheidungen und nicht an ein festes Spielkonzept gebunden. Er kann tun und

lassen, was er will und muss sich nur der

Gesetzten dieser Welt beugen.

Holger Nathrath Simon Bachmann Samstag. 13. April 02

Project:

Reakktor Media





Computerspiele - Ein paedagogisches Thema?

roject:

micromusic.net

Paco Manzanares

Samstag,

3. April 02



low tech music aus dem Gameboy

Auf unserer Suche nach den kreativsten Seiten der Games sind wir auf eine Musikgruppe der besonderen Art gestossen. Paco Manzanares von micromusic.net wird die GAMEms mit seinem musikalischen Beitrag bereichern.

Paco Manzanares betreibt zusammen mit Mike Burckhardt (BS) und Gino Esposto (ZH) die

micromusic.net
community site.
Entstanden
ist diese site
aus dem Interesse heraus, Eigenkompositionen,

welche durch Videogamemusik inspiriert wurden, untereinander im

Internet auszutauschen. Im Moment zählt die Community ca. 5000 Mitglieder weltweit. Paco Manzanares verwendet als Solokünstler zur Zeit auschliesslich den Gameboy, um seine Musik zu komponieren. Es gibt verschiedene Softwares, die für die speziellen Gameboy Cartrigdes geschrieben worden sind. Die bekanntesten sind Littlesound DJ und Nanoloop. Diese

Softwares sind aber nicht etwa in den Spieleschmieden von Nintendo entstanden, sondern sind unabhängige Projekte, die von Freunden der Gamekonsolen, der Musik und von Hacker-En-

thusiasten in Heimarbeit entwickelt

worden sind. Diese Cartrigdes sind in kleiner Stückzahl im Umlauf und können direkt bei den Entwicklern im Selbstvertrieb gekauft werden.

Es ist nicht ganz einfach, interessante Tracks zu produzieren, weil die Musikchips des Gameboys äusserst beschränkt sind, was aber gleichzeitig den

Des Weiteren ist
Paco Manzanares bei micromusic für das Visuelle
zuständig. Sein Stil ist vor
allem beeinflusst durch Shigeru

Reiz ausmacht.

Miyamoto (Supermario; Donkey Kong, Legend of Zelda

etc.).







ÄRZ 2002

Computerspiele - Ein paedagogisches Thema?

Project:

Kid Paddle von Midam (aus: Game over, Carlesen Comics)



















Project:

Pädagogische Überlegungen zu Computerspielen

Andreas Oesch

Samstag, 13. April 02

Pädagogische Überlegungen zu Computerspielen

den mehr Freiraum lassen und zumeist auch geistige Fähigkeiten vom Spieler beim Lösen der Probleme fordern. Spiele mit wenigen Handlungsmöglichkeiten, wie beispielsweise viele Geschicklichkeitsspiele, sind gleichzeitig meist stark vorstrukturiert, sie fordern den Spielenden kognitiv wenig, nicht selten kommt er durch Ausprobieren und Versuch-und-Irrtum zum Ziel.

Deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Spielen finden sich auch in den Spielinhalten. Ein Teil der Spiele befasst sich mit – aus pädagogischer Sicht – anspruchsvollen und/oder unbedenk-

lichen Inhalten, wie dies für den grössten Teil der Simulationen und Abenteuerspiele gilt. Spiele dieser Art bieten auf unterhaltsame Art Einblicke in Zusammenhänge oder stellen dem Spielenden verschiedene Rätselaufgaben.

Demgegenüber gibt es unter den Computerspielen ein «gewaltiges Gegengewicht»: Eine

Vielzahl aggressiver Spiele, die meist über vorgegebene Lösungsmöglichkeiten verfügen und so vom Spieler nur die Ausführung einer kleinen Zahl stets gleicher Reaktionen, wie das Schiessen auf Gegner, verlangen. Der Schwerpunkt solcher Spiele liegt meist im motorischen Bereich

Trotz der sicherlich positiven Möglichkeiten der Geschicklichkeitsspiele, die in der Förderung der Konzentration, der Ausdauer und einiger motorischen Fähigkeiten liegen, ist ein grosser Teil der Geschicklichkeitsspiele wegen ihres aggressiven, rassi-

stischen und/oder sexistischen Inhalts abzulehnen. Eine solche kritische Auseinandersetzung wird zunehmend wichtiger, da durch die Weiterentwicklung der Computertechnik Gewaltanwendungen zunehmend realistischer werden: Während noch Anfang der 80 er Jahre der Spielende versuchte, mit Geschossen in Form von abstrakten Lichtpunkten auf einen Gegner zu schiessen, der mehr einer Kinderzeichnung als einem Menschen glich, so haben die Figuren aus neueren Spielen eine detailreiche Gestik und Mimik, so dass der Spielende Einzelheiten wie Blut und schmerzverzerrten Gesichter des Gegners erkennen kann. Für Erziehungsberechtigte ergibt sich daraus die Forderung, sich intensiver als bisher mit den Computerspielen der Kinder auseinander zu setzen.

Kindliches Spiel bildet nicht nur einen wichtigen Rahmen für die kognitive Ent-

wicklung, auch die Entwicklung der sozialen Fähigkeiten findet zu einem grossen Teil in Situationen des Spieles Computerspiele versetzen mit ihrer meist auf einen einzigen Spielenden zugeschnittenen Anforderung den Spieler nächst in eine sozial isolierte Situation. Eine Möglich-

Andreas Oesch Bisherige Tätigkeit:

15 Jahre Lehrertätigkeit; 6 Jahre Projektbegleitung und Evaluation von Interaktiven Lernprogrammen in der Privatwirtschaft.

Seit 1999 tätig in der Arbeitsstelle Schulinformatik (FL) Bereiche: Methodik und Didaktik ICT; Lehrer/innen Weiterbildung FL und Bewirt-

schaftung und Ausbau des eigenen Schulintranets in Liechtenstein.

keit, dem entgegen zu wirken, besteht im Mitspielen und beraten-

den Eingreifen anderer Kinder, Jugendlicher und Erwachsenen, die gemeinsam entscheiden, was der eigentliche Spielende ausführt . Diese Form des gemeinsamen Spiels mit dem Computer als Spielgegner ist natürlich nur möglich, wenn die Spielhandlung jederzeit eine Unterbrechung zur gemeinsamen Beratung erlaubt, wie dies

Andreas Oesch Informatikpädagoge an der Arbeitsstelle Schulinformatik Fürstentum Liechten-

stein wird an der GAMEmS als Fachmann für Computerspiele referieren.

Computerspiele stossen auf eine hohe Akzeptanz bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, da sie den Bedürfnissen nach Spass, spannender Unterhaltung, Herausforderung, Neugier, dem Wunsch, selbst aktiv zu werden und Einfluss nehmen zu können, entgegenkommen. Verglichen mit anderen Formen des Spiels liegt der Reiz der Computerspiele im wesentlichen in den Möglichkeiten der Technik. Computer-

spiele ermöglicht ein grosses Mass an Interaktivität, der Spielende kann durch seine Tätigkeit optisch und akustisch eindrucksvolle Aktionen auslösen, die ihn nahezu ununterbrochen über die Auswirkungen seiner Handlungsweisen und den daraus resultierenden Spielverlauf informieren.

Komplexere Spiele, wie beispielsweise die verschiedenen Arten der Simulationsspiele, bieten dem Spielenden nicht nur eine offene Spielstruktur, sie bieten auch eine grosse Bandbreite verschiedener Handlungsmöglichkeiten, wodurch sie dem Spielen-

SCHUL-

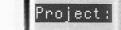
IÄRZ 2002

Computerspiele 🗕 Ein paedagogisches Thema?

bei Abenteuerspielen und Simulationen meist der Fall ist.

Bei einer differenzierten Bewertung der verschiedenen Computerspielklassen müssen unterschiedliche positive und negative Aspekte beachtet werden. Entscheidend für die Art und Weise der Wirkung der Computerspiele auf die Persönlichkeitsentwikklung und aktuelle Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen ist der soziale, emotionale und kulturelle Kontext, in dem Kinder und Jugendliche in der Familie und im Freundeskreis eingebettet sind. Beschäftigen sich Erwachsene intensiver mit dem Computerspielkonsum ihrer Kinder, nicht nur kontrollierend und einschränkend, sondern auch mitspielend, so bauen sie zum einen eine Basis für ein Gespräch mit den Kindern, auch über die Spielinhalte, auf, erfahren aber auch etwas über das Spielverhalten und die Vorlieben der Kinder und können daher leichter alternative Freizeit- und Erlebnisangebote machen.

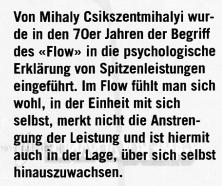
Da Computerspiele aus dem kindlichen Spielalltag nicht mehr wegzudenken sind, erscheinen Klagen auf Dauer gesehen wenig hilfreich, wenn sie nicht in konkrete Vorschläge zur Bewältigung der aus dem Computerspielkonsum entstandenen Problematik führen.

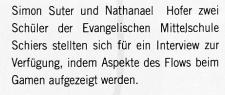


Gamen – das Spie mit dem Flow

Interview mit Simon Sutter und Nathanael Hofer

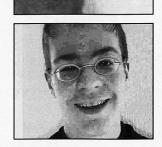
Gamen – das Spiel mit dem Flow – Interview





Schiers, den 19.01.02





Computerspiele 🗕 Ein paedagogisches Thema?

roject:

Gamen – das Spiel mit dem Flow

Interview mit Simon Sutter und Nathanael Hofer

Was fasziniert Dich am Computerspiel?

Simon:

- Zeigen (sich selbst), wie gut/schlecht man ist, ohne dass jemand einem dreinredet.
- Dinge tun können, die im echten Leben unmöglich sind.
- Es wird nie langweilig, da es immer wieder neues gibt.

Nathanael:

- Das Abtauchen in eine andere Welt
- Die Kombination der Fantasie mit einem Spiel und dessen Story
- Die teils unschlagbare Unterhaltung und kinoreife Atmosphäre
- Der gemeinsame Unterhaltungs- und Gesprächsstoff für mich und meine Kollegen

Wo bist Du wenn Du spielst?

Die Tätigkeit erhält im Flowzustand die ungeteilte Aufmerksamkeit, so dass Handlung und Bewusstsein miteinander verschmelzen. (Aktiv Teil einer virtuellen Welt sein) Kommt auf das Spiel darauf an. Je nach dem kann man sich schon sehr gut in die Spiel-Welt hineinversetzen.

Hm, schwer zu sagen. Eine (geistige) Hälfte von mir befindet sich in einer anderen Welt.

Man nimmt zwar alles um sich herum weiterhin recht genau wahr, erlebt gleichzeitig jedoch eine Art zweite Dimension, in der man sich ebenfalls bewegt.

Kannst Du spielen und gleichzeitig etwas anderes tun; zum Beispiel Musik hören, telefonieren?

Flow-Gefühle sind mit einer grossen Konzentrationsleistung verbunden. Die gesamte Aufmerksamkeit konzentriert sich nur auf eine Tätigkeit und alles andere verbleibt ausserhalb. Während des Spiels existiert nichts anderes als eben das Spiel und die damit verbundene Tätigkeit.

Kommt auch auf das Spiel darauf an, z.T. schon.

Musik hören ist meist ein Teil des Spiels, da die Musik geschickt eingesetzt wird, um die Atmosphäre und die andere Welt realer und zugleich spannender zu gestalten. Telefonieren könnte ich während eines Spiels, bei welchem ich in so eine Welt eintauche, auf keinen Fall. Höchstens bei «Fungames», die man zum Spass schnell für 10 bis 20 Minuten spielt.

Du hast morgen eine schwierige Prüfung, du setzt Dich an den Computer, nur so für ein kurzes Spiel. Da passiert es, es wird eines dieser langen Spiele. Wie steht es nun mit der Prüfung, ist sie noch da in deinem Kopf? Kannst Du uns erzählen was in Dir vorgeht?

Es existieren keine ablenkenden Nebengedanken und auch die eigene Person wird nicht mehr reflektiert. Ich lerne zwar allgemein ziemlich wenig auf Prüfungen, aber das bleibt während des Spielens trotzdem im Hinterkopf, es macht nicht mehr so viel Spass. Dann muss ich halt bis spät in die Nacht noch lernen.

Soweit würde es bei mir überhaupt nicht kommen, denn unter der Woche gilt für mich: Spielverbot! Zur Erläuterung sollte ich hier noch anfügen, dass ich mir dieses Verbot selber auferlegt habe, und sogar meine Eltern von Zeit zu Zeit über meine Disziplin staunen. Solange ich das Gymnasium hier besuche, hat die Schule und alles, was damit in Verbindung gebracht werden kann, Priorität. Ich spiele zwar oft sehr intensiv, bis mich meine Eltern, eine andere Störquelle oder der Hunger aus

Computerspiele = Ein paedagogisches Thema?

meinem «Flow» reissen, bin allerdings jederzeit auch selbst in der Lage, mich zu stoppen.

Was machst Du mit Spielen, die ganz einfach zu spielen sind?

Die Aufgabe die gestellt wird muss zu bewältigen sein; sind die gestellten Anforderungen zu hoch, so empfindet man in der Regel Wut oder Angst und beendet die Tätigkeit. Zu geringe Herausforderung wiederum führt zu Langeweile, was ebenfalls einen Spielabbruch nach sich zieht.

Ziemlich schnell in die hinterste Ecke des Schranks verschwinden lassen.

Werden Spiele mit der Zeit nicht schwieriger (ansteigender Schwierigkeitsgrad), bleiben sie meist nicht lange auf der Festplatte. Mit der Zeit ist es andererseits natürlich auch so, dass man in eigentlich schwierigeren Spielen an Übung und Können gewinnt und sie dann selber (entweder durch Editieren des Spiels oder durch neue, selbst ausgedachte Regeln) erschweren muss.

Project: Gamen – das Spiel mit dem Flow Interview mit Simon Sutter und Nathanael Hofer

Wie sind die Games aufgebaut?

Flow stellt sich ein, wenn ein Gleichgewicht zwischen den Handlungsanforderungen (des Spiels) und den Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten (des Spielers) besteht. Dabei müssen die Schwierigkeiten ständig ein klein wenig erhöht werden, damit das Flowgefühl nicht verloren geht.

Meistens zu kurz, die Story ist dann etwas fade.

Prinzipiell sehr unterschiedlich. Das ist natürlich erfreulich, denn so sind zwei «genreähnliche» Spiele oft trotz ihres identischen Prinzips total unterschiedlich im Durchspielen / den Missionen.

Welcher dieser vier Begriffe trifft für dich am meisten zu? Der Spieler ist der Herrscher/der Held/der Gute/der Retter der virtuellen Welt.

Ganz wesentlich für Flow-Phänomene ist das Gefühl alles unter Kontrolle zu haben. Merkt der Spieler, dass ihm die Kontrolle entgleitet, so kann sich kein Flowgefühl einstellen. Wer im Flow ist, der hat alles fest im Griff. Ich würde mal sagen «der Held», es kommt aber auch auf das Spiel darauf an.

Wiederum sehr unterschiedlich. Im Actionspiel bin ich meist der Retter, der Held und der Gute in einem. In Strategiespielen ist es ein alles sehender Feldherr, der selbst im Spiel nicht vertreten ist, sondern vor dem PC Truppe befehligt und Stützpunkte baut. In Rollenspielen bin ich des öfteren der Held und der Retter... nicht unbedingt aber der Gute.

Wie ist es mit ungeschriebenen Regeln und Gesetzen in den Spielen ? Gibt es Ehrencodex?

Die Handlungsanforderungen müssen eindeutig sein und man muss eine Rückmeldung auf sein Handeln erhalten. Man muss wissen, was angemessen ist und was nicht, ohne sich wiedersprechende Erwartungen abwägen zu müssen.

Es ist in Multiplayer-Spielen in der Tat ein Problem mit den «Cheatern». Die Mehrheit, vor allem die «Profis», distanziert sich jedoch klar davon (ich auch), auch wenn ich nicht gerade ein totaler Profi bin.

In der Regel gilt: Jeder soll die selben Chancen haben, der Beste gewinnt. Die ungeschriebenen Gesetze werden in der Spielerbranche hoch geschätzt und in 99% aller Spiele eingehalten. Neben selbstverständlichen, auf den Spieler direkt bezogenen Regeln (kein Rassismus, keine Diskriminierung usw.) sind vor allem die Spielregeln von grosser Wichtigkeit. Sie variieren zwar von Genre zu Genre und von Spiel zu Spiel, beinhalten aber grob gesagt immer in etwa Folgendes: keine Hinterhältigkeit oder Rükksichtslosigkeit, kein falsches Spiel, keine unabgesprochenen Aktionen, Teamplay ist Pflicht usw. Besonders wichtig sind diese ungeschriebenen Gesetze natürlich in Spielen und Gemeinschaften übers Internet oder in Netzwerkpartien.

Weitere Notizen:

Nathanael: Abschliessend möchte ich noch meine Meinung zu den Spieleentwicklern und den Publishern kundgeben. Ich bin in neuester Zeit leider zur traurigen Erkenntnis gekommen, dass immer mehr Entwikklerteams nur des Geldes wegen oder aus Leistungs- und Zeitdruck durch die Publisher/Geldgeber Spiele produzieren. Diese Spiele sind meist schlecht. Aus dem einfachen Grund, dass man anstelle eines Spitzentitels (an dem bis zu 6 Jahre gearbeitet wird) lieber 3 qualitativ tiefstehende Spiele produziert, da man sich davon mehr Gewinn erhofft. Das ist eine Fehlkalkulation. Die Spielergemeinschaft bringt diesen Sachverhalt mit Kaufstreik, Raubkopien und anderen Mitteln (z.B. Drohmails) doch wirklich zu deutlich ans Tageslicht, als dass es die verantwortlichen Herren übersehen könnten. Warum, frage ich nun, richtet sich die Spieleindustrie nicht nach den Käufern und deren Meinungen, sondern an Statistikspezialisten, die ihr Leben lang noch nie ein Spiel in ihren Händen gehalten haben und aufgrund von Zahlen und zufälligen Meinungsumfragen die wahren Interessen der Spieler zu errechnen glauben?

Grossangelegte Internetumfragen, Ideendepots und Ratschläge erfahrener Insider aus der Spielerbranche könnten dem abhelfen.

BLATT

16

Computerspiele 🗕 Ein paedagogisches Thema?

Project:
Spielen – Wer hat
Angst vor Video
games?
Hans Fluri

Spielen – Wer hat Angst vor Videogames?

- Werden andere Hobbies vernachlässigt?
- Entsteht eine zunehmende Unfähigkeit zu Gesprächen und zum Zuhören?
- Sind Computerspiele für zerstörte menschliche Beziehungen verantwortlich und die Ursache für familiäre Zerrüttung?
- Resultiert aus diesem Medium eine totale Verführbarkeit zum Konsum?
- Besteht die Gefahr in schlechte Gesellschaft zu geraten?
- Droht den Spielern, von Kassetten abhängig und spielsüchtig zu werden?

Sich mit diesen Problemen auseinanderzusetzen oder sie zu verdrängen, das ist hier die Frage. Die Angst war schon seit jeher ein schlechter Berater. Also gilt es, die teils massiven Ängste ernst zu nehmen und ihnen zu begegnen. Denn mit blossen Verboten lässt sich die Erscheinung mit Sicherheit nicht aus der Welt schaffen.

Videospiele sind keine harten Drogen. Darum kann es ein erwachsener Mensch verantworten, selbst ein paar Versuche zu machen, ohne Gefahr zu laufen, gleich abhängig zu werden. Vielmehr ist dann ein objektiveres, faireres Urteil möglich, als wenn keine eigene Erfahrung zugrunde liegt. Der Selbstversuch kann bereits einen Teil des lähmenden Gefühls der Machtlosigkeit verscheuchen. Computerspiele sind in begrenztem Sinn so etwas wie ein Hometrainer für die Zukunft - aber hoffentlich nicht die einzigen. Und vielleicht ist es mit ihnen ein wenig ähnlich wie mit dem Essen: Ein stückweit müssen wir uns verlassen, dass die Essenden auch selber merken, was ihnen gut tut.

Auf alle Fälle sind die engagierten Eltern und ErzieherInnen so oder so angerufen, sich für das einzusetzen, was ihnen wichtig ist und was sie nach wie vor zu einer menschenwürdigen Welt beitragen können. Dazu gehört sicher das eigene Vorbild. Dann die Bereitschaft, sich für zwischenmenschliche Kontakte und herzliche Beziehungen

stark zu machen – auch dort, wo die Harmonie bereits erschüttert ist. Das geht kaum ab, ohne viel von dem einzusetzen, was zum Kostbarsten überhaupt gehört: seine eigene Zeit!

Hans Fluri (Akademie für Spiel und Kommunikation, Brienz am See) referiert und spielt an der GAMEmS.



Unser Lebensraum wird zusehends komplexer. Wer sich darin noch zurechtfinden und wohlfühlen will, muss nicht nur körperlich sondern auch geistig beweglich sein.

Ehedem war der Lauf des galoppierenden Pferdes die schnellste Art der menschlichen Fortbewegung. Damals war ein Stecken- oder Schaukelpferd ein angemessenes Spielzeug. Heute nimmt diese Position ein Computer ein, dessen Artgenossen die modernen Jets von Kontinent zu Kontinent steuern.

Als umstrittenes Massenphänomen in der Subkultur der Kinder und Jungendlichen ösen Videospiele vielfach Ängste aus. Im Zusammenhang damit stellen sich besorgte Erwachsene eine ganze Reihe von drängenden Fragen:

- Werden Videokinder realitätsfremde, lebensuntaugliche Fantasten?
- Sind GameBoy-Jugendliche an unserer Gesellschaft zunehmend uninteressiert?
- Sind sie unfähig, zwischen Bildschirm und Wirklichkeit zu unterscheiden?
- Ziehen Videospieler den leichten Genuss vor, und sind sie für anstrengende körperliche Leistung nicht mehr zu haben?
- Werden sie bequem, passiv und denkfaul?
- Meinen sie, die Probleme von heute lassen sich auch einfach per Tastendruck lösen?
- Sind sie daneben noch willens und fähig, ihren schulischen Pflichten nachzukommen oder langweilt sie alles andere?

Spielen ist Leben

Spielen bedeutet für mich Konzentration und Zerstreuung Sicherheit und Vertrauen Stirnrunzeln und Lachen Angriff und Verteidigung Meditieren und Rennen Aktion und Reaktion Überraschung und Verblüffung Präzision und Begeisterung Planen und Staunen Fürsorge und Verfolgen Siegen und Verlieren Einatmen und Ausatmen Kleinsein und Mächtigsein Reichtum und Bedürfnislosigkeit Freiheit und Freude Ruhe und Begrenzung Selbstbeobachtung und Selbsterfahrung Alleinsein und Geborgenheit Berechnung und Zufall

Hans Fluri

Die Faszination ist unbestritten, aber der pädagogische Wert?

Natürlich sind Computerfreaks
nichts Neues mehr. Dennoch – wer Jugendliche
bei ihrer Arbeit am
Computer beobachten kann, stellt fest,
dass sich ihr Verhalten in den letzten
Jahren geändert hat.

Spielerisch, locker und mit einer Selbstverständlichkeit, die uns fast irritiert, geht die Generation, die mit dem Computer im

Kinderzimmer aufgewachsen ist, am Computer vor. Keine Angst, keine Scheu – man spürt, der Computer ist für sie ein Vertrauter aus dem Kinderzimmer.

Gerade dieses vertraute Du-zu-Du ist es, das uns Ältere verunsichert. Soll der Computer nun der Spielpartner unserer Kinder sein? Kann dies nicht der Entwicklung von Kommunikations- und Beziehungsfähigkeit schaden? Was für eine Konfliktfähigkeit entwickelt ein Kind, das davon ausgeht, dass mit der 'end'- oder 'delete'-Taste sämt-

lichen Problemen tatsächlich ein Ende gesetzt werden kann? Und fast überall dasselbe Problem, die Kinder vom Computer wegzubringen. Sie sollen doch einmal miteinander spielen oder draussen herumtoben. Es gibt doch so viele kreative

kreative
Spiele –
worin besteht denn diese Faszination des Computers?

Haben Sie ihren Kindern auch schon über die Schulter geschaut, wenn sie am Spielen waren?

 Vermutlich schon. Und vermutlich ist es Ihnen beim

Anblick der Bilder und Verfolgen des Spiels kaum anders ergangen als mir. Sagen wir es einmal vorsichtig: Die Überzeugung, dass dieses Spiel pädagogisch wertvoll

sei, hat mir

MitschülerInnen und Lehrkräften auf die Beine gestellt hat, so bin ich sicher, dass die GAMEmS eine ganz tolle Sache wird. Für eine Schule, die

ihren pädagogischen Auftrag ernst nimmt, ist eine solche Tagung vom Inhalt her aber auch von der Art und Weise, wie sie

entstanden ist, eine Notwendigkeit.

Christian Brosi

Project

Die Faszination is unbestritten, aber

der pädagogische

Christian Brosi

Wert?

Wohin sich wenden mit kritisch oder auch nur besorgten Fragen? – Natürlich bietet jeder Hersteller übers www jede Menge Informationen an, aber sicher nicht diejenigen, die man in dieser Situation gerne hätte. Tatsächlich wird es schwierig bis unmöglich, an vernünftige konsumentenkritische und pädagogische Informationen heranzukommen.

gefehlt.

In dieser Situation hat mich ein Schüler unseres Lehrerseminars, Rico Puchegger, mit der Idee konfrontiert, eine Tagung zu diesem Thema zu veranstalten. GAMEmS – eine informative und kritische Auseinandersetzung mit elektronischen Spielen soll diese 'games' an der EMS thematisieren.

Ich war im doppelten Sinne begeistert. Einmal, weil ich es toll und immer noch überraschend finde, wenn Schüler eine derartige Initiative zeigen. Zum anderen, weil die Thematik dieser Tagung in den Bereich eines grossen pädagogischen Vakuums vorstösst. Beides braucht Mut. Solcher Mut soll nicht durch Kleinlichkeiten gebremst werden.

Wenn ich heute das Tagungsprogramm sehe, das Rico Puchegger mit Hilfe von vielen



