

Coputerspiele : ein pädagogisches Thema?

Autor(en): **Hind-Häusler, Nelly / Nathrath, Holger / Bachmann, Simon**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl
scolastic grischun**

Band (Jahr): **61 (2001-2002)**

Heft 6: **Computerspiele ein pädagogisches Thema?**

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-357441>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

elschu

elschu

August 2000 – Das Gottlieb Duttweiler Institut hatte in Rüschnikon zu einer Fachtagung für Eltern, LehrerInnen und Fachleute eingeladen. Das Thema lautete: «Computerspiele im Kinderzimmer – Bedrohung oder innovative Kraft?» Zusammen mit der Lehrerin Jaqueline Gassmann besuchte ich diesen Anlass. Unser Interesse galt vor allem der Frage, ob

sich Computersoftware auf Knaben und Mädchen verschieden auswirke und welche geschlechtsspezifischen Unterschiede die Hersteller von Software berücksichtigten. Im Verlauf dieser Tagung stellte es sich heraus, dass dies bei weitem nicht die einzige Frage ist, welche wir aus pädagogischer Sicht zu den Computerspielen stellen müssen. Deshalb haben wir uns entschlossen 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 Mittelschule und wird von Seminaristinnen und Seminaristen organisiert und durchgeführt.

Wir versuchen die Thematik auf eine konstruktive Art weiterzuvermitteln. Schon nach kurzer Zeit war es uns klar, dass unsere Arbeit nur einen Sinn ergeben wird, wenn wir alle involvierten Personen zusammenbringen. So laden wir LehrerInnen, Eltern, GamerInnen, Pädagogen und Pädagoginnen, und sonstige Interessierte, ebenso wie Hersteller und 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.

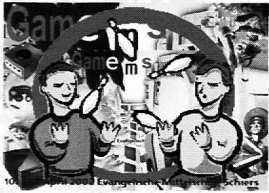
Spielparcours

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.



Computerspiele – Ein pädagogisches 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 lassen.

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

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

Öffnungszeiten des Parcours:

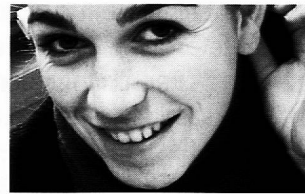
Mittwoch	10. April	14:00-19:00
Donnerstag	11. April	*17:00-19:00
Freitag	12. April	*17:00-19:00
Samstag	13. April	09:30-17:00

Für Gruppen werden nach telefonischer Absprache Führungen veranstaltet. * Für Schulklassen ist der Parcours nach Absprache auch am 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 Helfer!



Project:

Tagungsprogramm

**Samstag,
13. April 02**

TIME	ACTION	PLAYER	CREDITS
09:30	Tueroeffnung GAMEmS Kaffee, Gipfeli, Programm		
10:00	Begrüessung Begrüessung 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, Hersteller, Lehrer stellen sich vor und berichten aus ihrer Sicht) Definitionen, Spielsorten, Beispiele, Begriffe	Jaquelin Gassmann Rico Puchegger	40
11:00	Pause		10
11:10	Block 2 Holger Nathrath und Simon Bachmann von Reaktor Media berichten aus der Computerspielbranche. Reaktor Media und das Projekt Neocron Ablauf der Entwicklung eines Computerspielprojektes. (Lesen Sie dazu den Bericht: Wo Welten entstehen)	Holger Nathrath Simon Bachmann	40
12:00	Mittagessen Gelegenheit zum Besuch des Spielparcours I GAMEmS – Kindersoftware – Spielbuffet – Neocron – Xbox – Gamecube I		90
13:30	Unterhaltungsbereich 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 Schulinformatik Fürstentum Liechtenstein (Lesen Sie dazu den Bericht: Pädagogische Überlegungen zu Computerspielen)	Andreas Oesch	40
14:30	Block 4 Hans Fluri, Gründer der Akademie für Spiel und Kommunikation Brienzen (Lesen Sie dazu den Bericht: Spielen – Wer hat Angst vor Videogames?)	Hans Fluri	40
15:10	Pause		10
15:20	Block 5 Diskussionsforum mit allen Referenten		20
15:40	Gelegenheit zum Besuch des Spielparcours bis 17:00 Uhr GAMEmS – Kindersoftware – Spielbuffet – Neocron – Xbox – Gamecube		

Project:

Final Fantasy
Mittwoch,
10. April 02

ABC Software GmbH
an der GAMEmS

Anmeldetalon



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 Gesamt-
sortiment an Software und softwarever-
wandten Produkten (Spiele, Anwender- und
Profissoftware, Lernsoftware, Bücher und
Zubehör). Unsere Produkte finden Sie im
gut situierten Fachhandel.

Nelly Kind-Häusler

Der Film zum Thema – Final Fantasy

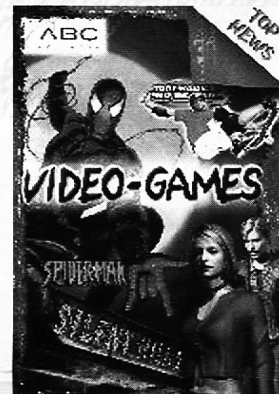
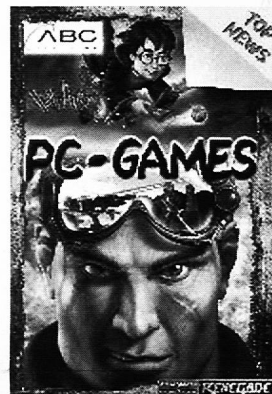
Der Filmclub der EMS zeigt im Rahmen der
GAMEmS:

Final Fantasy
Mittwoch 10.04.02 19:00 Uhr

Der weltweit erste Spielfilm, in dem aus-
schliesslich computererzeugte Schauspie-
ler agieren. Die Computereffekte sind ver-
blüffend und lediglich bei Nahaufnahmen

der Haut oder
der Augen
merkt der Zu-
schauer, dass
es sich um
computeran-
imierte «Men-
schen» han-
delt. Der Film
versetzt die

Zuschauer mit erstaunlichen Effekten, kra-
schenden Explosionen und schnellen
Schnitten in die Mitte eines gigantischen
Computerspiels. Für alle Game- und Effekt-
fans sowie für Freunde von Fantasyfilmen
ist dieser Pionierfilm ein absolutes Muss
und eine Gelegenheit einmal die Atmosphä-
re eines Computerspiels zu erleben!



Anmeldung zum GAMEmS Besuch

PLAYERS

GAME

TIME

CREDITS

Eintritt Spielparcours

gratis

(bitte alle Kinder und Erwachsenen angeben) Schulklassen müssen ihren Besuch
spätestens eine Woche vorher anmelden bei: Bettina Edelbauer 079 716 87 15
oder Nina Mathis 076 564 65 65

Eintritt Final Fantasy

Mi., 10.04., 19:00 Uhr

10.–

Tagungseintritt; Erwachsene

20.–

Ehepaare

30.–

Studierende und SeminaristInnen

10.–

Mittagessen am Samstag

10.–

Namen:

Vorname:

mit Kindern

(Bitte alle Personen angeben)

Institution:

Strasse:

PLZ:

Telefon:

Wohnort:

E-Mail:

Bis 3. April einsenden an:

Evangelische Mittelschule, GAMEmS, 7220 Schiers

Oder anmelden unter: <http://www.ems-schiers.ch/html/neuigk/gamesindex.html>

Wo Welten entstehen – Reaktor Media Hannover



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



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

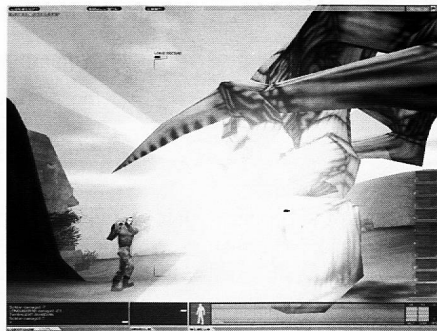
Das Projekt an welchem zur Zeit gearbeitet wird ist «Neocron», eine virtuelle Welt im Internet, in der sich tausende von Spielern gleichzeitig befinden und zusammen kommunizieren, handeln, Berufen nachgehen und natürlich auch um ihr Überleben kämpfen.

Reaktor 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 Reaktor 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 wird.

Neocron

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 Cyberpunk-Welt, die sich an Vorbildern wie den Filmen «Blade Runner» oder «Judge Dredd» orientiert. Der Spieler wird in eine nach dem dritten Weltkrieg zerstörte und stark veränderte Welt versetzt, in der Machtkämpfe zwischen den großen Firmen und Kartellen an der Tagesordnung sind. Er schließt sich einer dieser Fraktionen an und kann im Laufe des Spieles an der Umsetzung ihrer Interessen arbeiten. Er erfüllt Aufträge, sabotiert Feinde, hackt sich in firmeninterne



Project:

Reaktor Media

Holger Nathrath
Simon BachmannSamstag,
13. April 02

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 den Gesetzen dieser Welt beugen.

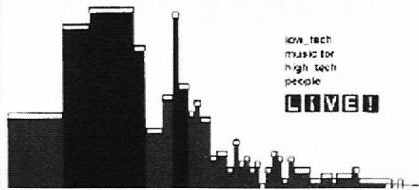
Project:

micromusic.net

Paco Manzanares

Samstag,
13. April 02

micromusic



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.



thusiasten in Heimarbeit entwickelt worden sind. Diese Cartridges sind in kleiner Stückzahl im Umlauf und können direkt bei den Entwicklern im Selbstvertrieb gekauft werden.

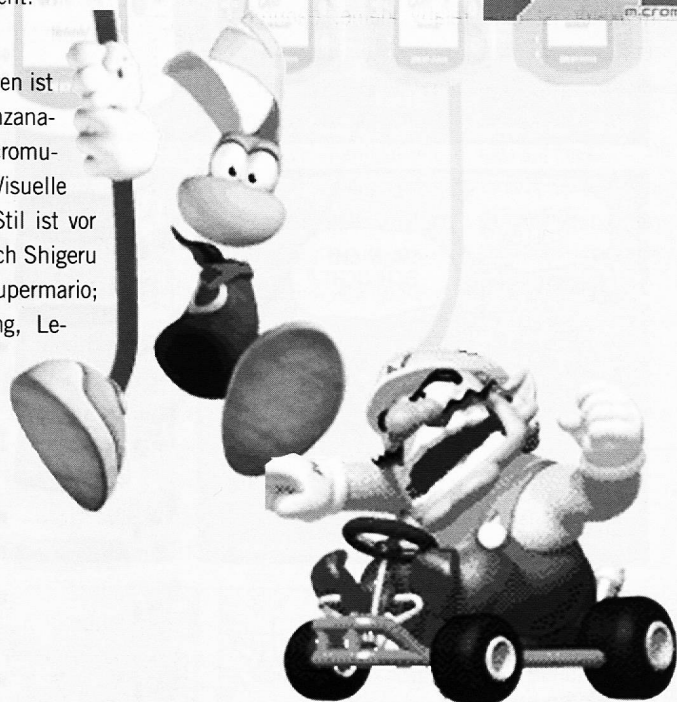
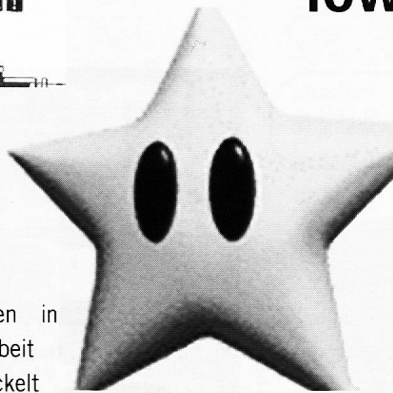
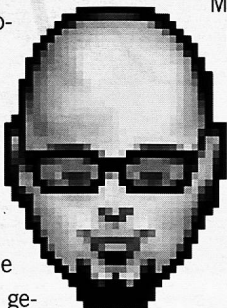
Paco Manzanares betreibt zusammen mit Mike Burckhardt (BS) und Gino Esposto (ZH) die micromusic.net community site.



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 ausschliesslich den Gameboy, um seine Musik zu komponieren. Es gibt verschiedene Softwares, die für die speziellen Gameboy Cartridges 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-

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

Des Weiteren ist Paco Manzanares bei micromusic für das Visuelle zuständig. Sein Stil ist vor allem beeinflusst durch Shigeru Miyamoto (Super Mario; Donkey Kong, Legend of Zelda etc.).



Project:

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



Project:

Pädagogische
Überlegungen zu
Computerspielen

Andreas Oesch

Samstag,
13. April 02

Pädagogische Überlegungen zu Computerspielen

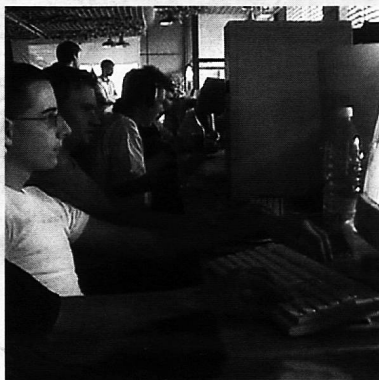
Andreas Oesch Informatikpädagoge an der Arbeitsstelle Schul-informatik Fürstentum Liechtenstein wird an der GAMEmS als Fachmann für Computerspiele referieren.

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 neuen 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 Spielenden

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 unbedenklichen 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 80er 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.

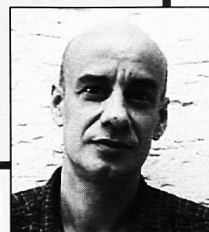
Kindliches Spiel bildet nicht nur einen wichtigen Rahmen für die kognitive Entwicklung, auch die Entwicklung der sozialen Fähigkeiten findet zu einem grossen Teil in Situationen des Spiels statt. Computerspiele versetzen mit ihrer meist auf einen einzigen Spielenden zugeschnittenen Anforderung den Spieler zunächst in eine sozial isolierte Situation. Eine Möglichkeit, dem entgegen zu wirken, besteht im Mitspielen und beratenden 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

Bisherige Tätigkeit:

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

Seit 1999 tätig in der Arbeitsstelle Schul-informatik (FL) Bereiche: Methodik und Didaktik ICT; Lehrer/innen Weiterbildung FL und Bewirtschaftung und Ausbau des eigenen Schulintanets in Liechtenstein.



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 Persönlichkeitsentwicklung 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.

Project:

Gamen – das Spiel mit dem Flow

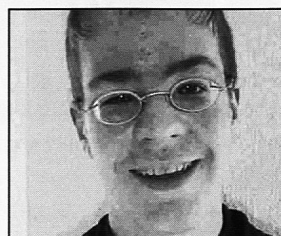
**Interview mit
Simon Suter und
Nathanael Hofer**

Gamen – das Spiel mit dem Flow – Interview

Von Mihaly Csikszentmihalyi wurde in den 70er Jahren der Begriff des «Flow» in die psychologische Erklärung von Spitzenleistungen eingeführt. Im Flow fühlt man sich wohl, in der Einheit mit sich selbst, merkt nicht die Anstrengung der Leistung und ist hiermit auch in der Lage, über sich selbst hinauszuwachsen.

Simon Suter und Nathanael Hofer zwei Schüler der Evangelischen Mittelschule Schiers stellten sich für ein Interview zur Verfügung, indem Aspekte des Flows beim Gamen aufgezeigt werden.

Schiers, den 19.01.02



Project:

**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

	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.	<i>Ziemlich schnell in die hinterste Ecke des Schanks verschwinden lassen.</i> 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.
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.	<i>Meistens zu kurz, die Story ist dann etwas fade.</i> 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.	<i>Ich würde mal sagen «der Held», es kommt aber auch auf das Spiel darauf an.</i> 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 widersprechende Erwartungen abwägen zu müssen.	<i>Es ist in Multiplayer-Spielen in der Tat ein Problem mit den «Cheatern». Die Mehrheit, vor allem die «Profis», distanzieren sich jedoch klar davon (ich auch), auch wenn ich nicht gerade ein totaler Profi bin.</i> 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 Rücksichtslosigkeit, 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.

Project:

Gamen – das Spiel mit dem Flow

**Interview mit
Simon Sutter und
Nathanael Hofer**

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 Entwicklerteams 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.

Project:

Spielen – Wer hat Angst vor Videogames?

Hans Fluri

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 Jugendlichen lösen 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 Videospiele 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?

- 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?

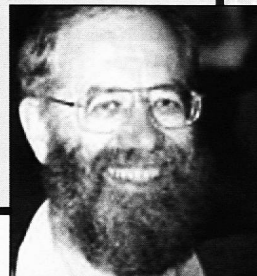
Sich mit diesen Problemen auseinanderzusetzen oder sie zu verdrängen, das ist hier die Frage. Die Angst war schon seit jeher ein schlechter Berater. Also gilt es, die teils massiven Ängste ernst zu nehmen und ihnen zu begegnen. Denn mit blossen Verboten lässt sich die Erscheinung mit Sicherheit nicht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

Videospiele sind keine harten Drogen. Darum kann es ein erwachsener Mensch beantworten, 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 verschlucken. Computerspiele sind in begrenztem Sinn so etwas wie ein Home-trainer 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.



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. Den-

noch – 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 sämtlichen Problemen tatsächlich ein Ende gesetzt werden kann? Und fast überall das-

selbe Problem, die Kinder vom Computer wegzubringen. Sie sollen doch einmal miteinander spielen oder draussen herumtoben. Es gibt doch so viele 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 gefehlt.

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.

In dieser Situation hat mich ein Schüler unseres Lehrerseminars, Rico Puchegger, mit der Idee konfrontiert, eine Tagung zu diesem Thema zu veranstalten. GAMEs – 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

MitschülerInnen und Lehrkräften auf die Beine gestellt hat, so bin ich sicher, dass die GAMEs 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.

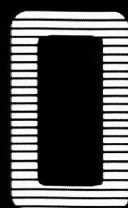
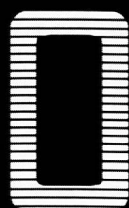
Christian Brosi

Project:

Die Faszination ist
unbestritten, aber
der pädagogische
Wert?

Christian Brosi





end

4

