

Faszination und Erlebnis

Computerspiele faszinieren. Jung und Alt werden in den Bann gezogen.
Aber worin besteht die besondere Anziehungskraft von Computerspielen?
Hier einige Antworten.

Das interaktive Erlebnis

Computerspiele faszinieren durch direkte Einwirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten. Der Computerspielforscher Christoph Klimmt sprach in dem Kontext von einem „Selbstwirksamkeitserlebnis“. Im Unterschied zum Sehen von Kinofilmen beispielsweise wird beim Spielen das Geschehen aktiv beeinflusst.

Das Erfolgs-Erlebnis

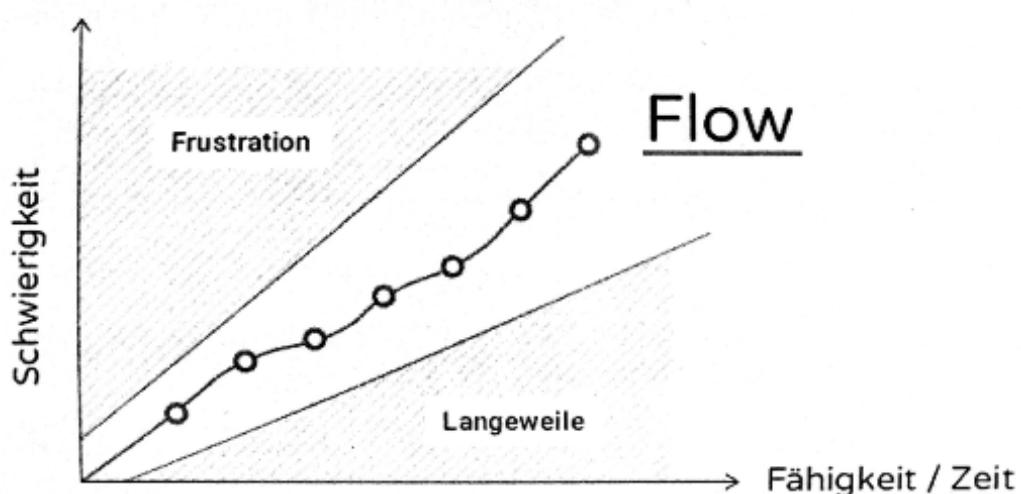
Der Spielpädagoge Jürgen Fritz sieht die entscheidende Motivation der Gamer in dem Wunsch, Erfolg zu haben. Computerspiele können an Bedürfnisse und Interessen angepasst werden, denn Spielinhalte und Schwierigkeitsgrad werden selbst bestimmt.

Das soziale Erlebnis

Ein besonderer Reiz geht vom Spielen mit anderen aus, sei es auf einer LAN-Party oder über das Internet. Verstärkend wirkt die Zugehörigkeit zu Gruppen, wie Clans oder Gilden, aber auch die Thematisierung der Spiele auf dem Schulhof.

Das Flow-Erlebnis

In Anlehnung an Mihály Csíkszentmihályi bezeichnet das Flow-Erlebnis eine Art Tätigkeits- und Schaffensrausch, dem man sich beim Spielen hingibt. Man wird dabei durch neue Aufgaben regelmäßig herausgefordert, aber nicht überfordert.



Befinden sich die Anforderungen des Spiels und die Fähigkeiten der spielenden Person im Gleichgewicht, sind die Voraussetzungen für einen Flow-Zustand optimal. Die Spieler werden durch das Flow-Erlebnis vor dem Bildschirm gefesselt, sie gehen voll in ihrer Beschäftigung auf.

Aufgaben:

1. Beschreibe kurz die vier Erlebnisarten beim Gaming.
2. Übersetze den Begriff Flow ins Deutsche.
3. Betrachte das Diagramm. Erläutere die Hauptaussage.

Mach dir die Notizen handschriftlich oder am PC. Wenn du sie am PC hast, sende sie mir als E-Mail oder PDF an: schule.wolf@gadebusch.org