

# Mitschrift vom 2. Workshop „Spiel vs. Leben“ am 25.11.2015

## Diskussionsfragen / -punkte:

- Die genannten Aspekte ließen sich durchaus gut auf andere (ähnliche) Spiele übertragen, z. B. auf Tomb Raider
  - Welche Aspekte der Analyse lassen sich auch in der Wissenschaft finden? Wie ist die aktuelle Befundlage?
  - Reaktionen von uns: Stress durch Außenwelt wird durch Spielen kompensiert (Abregnen; Selbstkontrolle); Wiederholung, strategisches Vorgehen / Konzentration werden ebenfalls aufgegriffen
  - Reaktion aus dem Publikum: flow als wichtiges Konstrukt
  - Reaktion von uns: ja, wichtig; insbesondere bei Lernspielen nicht so häufig auftretend
  - Reaktion aus dem Publikum: Lernspiele als „mit Schokolade übergossener Brokkoli“
  - Reaktion aus dem Publikum: zurück zur Eingangsfrage (Übertragbarkeit der Ideen) → Umgang mit Karte, lernen sich zu orientieren → plausibel und nützlich
- 
- Thema von uns: Endings
  - Reaktion aus dem Publikum: Spiel kann als Literatur aufgefasst werden; Konsequenzen der eigenen (nahezu frei entscheidbaren) Handlungen / Entscheidungen werden thematisiert; das Medium Spiel ermöglicht ein „einzigartiges Erlebnis“; Interaktivität als herausragendes Merkmal (→ „besser als diese Bücher mit Selbstentscheidung: Wenn du das machen willst, dann lies weiter auf S. 20“)
- 
- Gibt es Informationen dazu, welches Entscheidungsverhalten am häufigsten auftritt? Also: Wer entscheidet sich für welches Ende? Welches Ende wird am häufigsten erzielt (beim ersten Mal Spielen)?
  - Reaktion von uns: nicht bekannt; ließe sich aber ggf. mit den online vorhandenen Daten herausfinden (schließlich muss man sich online registrieren)
- 
- Hervorhebung des Offene-Welt-Charakters: Man kann sich auch eigene Ziele setzen (und z. B. der eigentlichen Spielhandlung nicht folgen).
- 
- Aus Walking Dead bekannt: das Trolley Problem (Wen töte ich? Eine Person vs. mehrere Personen? Bekannte vs. fremde Personen?) → Wie entscheiden sich Personen in moralisch schwierigen Situationen?

- (Nachfrage): Wie wird gespeichert?
  - Publikum (Schüler): Es gibt u.a. eine Schnellspeicherfunktion
- 
- In vielen anderen Spielen Problemlöse- bzw. Zielorientierung; in Far Cry 4 auch Ruhephasen / Reflexion → hebt das Medium Spiel hervor
- 
- Viele Erfahrungs- und Entscheidungsmöglichkeiten vorhanden → so nicht in allen Spielen vorhanden
  - Fertigkeiten können im Sinne von Inklusion aufgefasst werden → ich schaffe das Spiel „auf meine Weise“ → Individualität ist hervorgehoben
- 
- Selbstreflexion → „Mit welchen Normen & Werten kann ich eher umgehen?“
- 
- Was macht das Spiel mit mir? → Bewege ich mich anders, um schneller / einfacher durchzukommen? ...
- 
- Personen, die das Spiel nutzen, um Grafikkarte zu testen → ignorieren Inhalt & Gameplay
- 
- Spiel „Life is strange“ → Wechsel in andere Realität möglich → Selbstreflexion, z. B. Sterbehilfe ja/nein → andere Dilemmawahrnehmung
- 
- Karma: Auswirkung?
  - Fürs Ende nicht; aber im Spiel (Fähigkeiten)
  - Hat nichts mit dem religiösen „Karma“-Begriff zu tun