



Macht und Kontrolle: Wie man virtuelle Welten beherrschen lernt





Macht und Kontrolle in Computerspielen
zwei entscheidende Motive zur
Beschäftigung mit Computerspielen
empirische Studien belegen: diese
Erfahrungen bestimmen, in welchem
Ausmaß ich mich mit einem Spiel
beschäftige

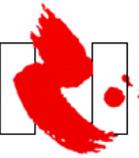




4 Funktionskreise der Kontrolle

1. pragmatisch
2. semantisch
3. syntaktisch
4. dynamisch





1. Der pragmatische Funktionskreis

Anpassung der eigenen motorischen Fähigkeiten an die Steuerung des Spiels
ohne diese Beherrschung ist Spielen unmöglich

„tutorials“ als Hilfestellungen im Spiel
Ganzkörpersynchronisierung bei unerfahrenen oder jungen Spielern





2. Der semantische Funktionskreis

Verständnis des Geschehens mittels
Bedeutungsübertragung

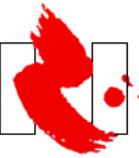
Welche Bedeutungen sind den
Gegenständen im Spiel zugeteilt worden?
Welche Verwendungszwecke haben diese?
Indiz: Bewegungs- und
Handlungsmöglichkeiten der Elemente
wichtig auch: Bedeutung, die der Spielfigur
zugewiesen wird





3. Der syntaktische Funktionskreis
Anwendung und Zunutzenmachung der
Spielregeln
Konstanter Prozess von Versuch und
Irrtum im Verlauf des Spiels
Für Erfolg muss das Regelwerk in allen
seinen Feinheiten verstanden werden
hierdurch erfolgt über Spielfigur Kontrolle
in der virtuellen Welt und Selbsterlebnis
als kompetent





4. Der dynamische Funktionskreis

Erklärung für Hingabe an das Spiel:
Selbstbezug
Erkennen von Zusammenhängen zwischen
Spiel und eigener Lebenswelt
Prozess auf metaphorischer Ebene





Kurzfasit

Computerspiele ermöglichen:

Welt, in der ich bestimme, welchen
Herausforderungen ich mich stelle

Welt mit stabilen Regeln

Welt, in der ich im Gegensatz zur Realität
die Situation beherrsche

Welt, in der ich mich als kompetent
erleben kann

