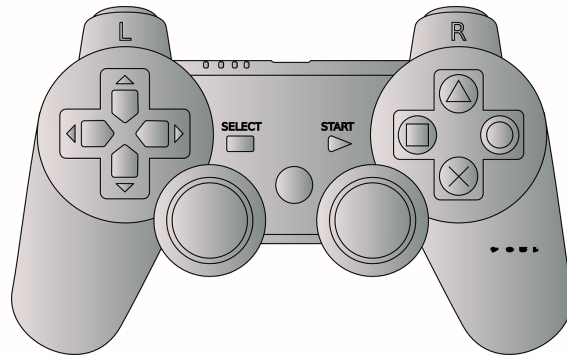


Lass uns mal zocken

(Spielekonsolen und unser Fehlerumgang)



Für die junge Generation stehen Spielekonsolen und Handys ganz oben auf der Wunschliste. Bei meinen 3 Jungs wird schon mal die eine oder andere Stunde vor den elektronischen Geräten verbracht. Seien es Spiele wie Fifa, Gran Turismo oder auch Tetris, die da „gezockt“ werden. Vielleicht haben Sie ja auch ein Spiel, mit dem Sie sich zuweilen die Zeit vertreiben.

Frage: Warum sind die Spiele so magisch für Kinder und Erwachsene?

Auf diese Frage gibt es mehrere Antworten, die einander ergänzen. Als Gründe lassen sich zusammengefasst sagen:

- Es gibt immer wieder Neues zum Auszuprobieren.
- Der Spieler kann in Phantasiewelten eintauchen.
- Der Spieler kann aktiv Kontrolle am Geschehen übernehmen, sei es über den Spielverlauf oder seine eigenen Aktionen. Er handelt frei nach seinen eigenen Überlegungen und Entscheidungen.
- Gesammelte kleine Teilerfolge ergeben positive Erlebnisse. Aus positiven Erlebnissen resultiert eine Ausschüttung von Dopamin, dem Glücksbotschaft im Gehirn. Nach einem Spielerfolg badet der Spieler sprichwörtlich in Zufriedenheit über das Geleistete.
- Über die erzielten Erfolge steigt sein Selbstwertgefühl.
- In manchen Spielen geht es auch um die Ausübung von Macht über andere. Ein Gefühl der Überlegenheit entsteht.
- Da die Aufgaben nicht immer leicht sind, gilt es auch einmal Stress auszuhalten und Hindernisse zu überwinden.



Frage: Was haben Spielekonsolen und andere Handyspiele mit dem Fehlerumgang zu tun?

Natürlich ist es so, daß nicht immer gewonnen wird. Da ist schon die eine oder andere Niederlage zu verkraften. Trotzdem hört der Spieler nicht mit den Worten auf:

- Das kann ich nie!
- Das schaffe ich eh nicht!
- Ich bin ein Verlierer!
- Ich bin immer Letzter!
- Ich habe nie Erfolg.
- Dafür bin ich zu blöd.

Haben Sie solche Aussagen von einem Spieler bereits gehört? Wohl kaum.

Das ist schon erstaunlich. Im täglichen Leben ist dies teilweise anders. Da werden nach einem oder mehreren Misserfolgen, die Bemühungen zurückgefahren oder gar ganz eingestellt. Dann hört man Aussagen wie folgende:

- Ich bin untalentierte.
- Die Anderen sind eh besser als ich.
- Das wird nie funktionieren.
- Mathematik ist nicht mein Ding.
- Ich habe immer Pech.
- Dazu bin ich zu unsicher.
- Ich habe zuviel Angst, das noch mal zu wagen.
- Uva.



Frage: Was geschieht beim Zocken, damit eben nach einem Fehler oder einer Niederlage trotzdem die Lust erhalten bleibt und weiter gespielt wird?

Zum Beispiel ist im Spiel etwas schief gelaufen und damit wurde die Aufgabe in diesem Level nicht erfolgreich absolviert. Trotzdem wird weiter und weiter versucht die Aufgabe zu erledigen. Es sind mehrere Faktoren die hier auf den Spieler einwirken. Diese können gut herangezogen werden, um unseren Fehlerumgang in täglichen Gebrauch kritisch zu hinterfragen.



Faktor 1: Das Spiel verurteilt nicht nach einem Fehler

Nach dem Fehler gibt es keine Verurteilung und keine negativen Kommentare durch das Spiel.

Im Leben ist das oft anders, da kommen nach einem Fehler oder Fehlversuch auch mal Bemerkungen, wie die folgenden:

- Nun streng dich doch einmal an.
- Spiele den Ball gerade.
- Da kann man ja nicht zuschauen.
- Du bist schon wieder so unkonzentriert.
- Schreibe gerade auf der Linie.
- Achte auf die Abstände.
- Der Tim hätte das geschafft.

Vielleicht kennen Sie ja auch solche Kommentare.

Frage: Wie wirkt sich solch eine Bemerkungen auf die Motivation des anderen aus?

Faktor 2: Das Spiel greift nicht an

Das Spiel fragt nicht: „Warum hast du so oder so gehandelt?“

Von den Beteiligten aber auch Unbeteiligten am Fehlgriff, werden gerne Fragen nach einem **Warum** gestellt. Damit soll ergründet werden, was die Ursache des Fehlers war. Beispiele hier sind:

- Warum hast du den Stein dahin gesetzt?
- Warum hast du nicht abgespielt?
- Wieso hast du das so gerechnet?
- Warum wurde die Sendung nicht pünktlich zugestellt?
- Warum hast du das so geschrieben?



Durch Fragen nach einem „**Warum**“ fühlt sich der Befragte schnell angegriffen. Er bemüht sich zu rechtfertigen, sucht oft nach Ausreden und Schuldzuweisungen. Es entbrennt dann schnell eine Diskussion nach Gründen. Ob diese dann immer zielführend sind, das mag dann jeder selbst entscheiden.

Es sei hier auf das Kapitel „**Das Sesamstraßenlied**“ verwiesen. Dort wird das Thema der Fragen nach „wieso – weshalb – warum“ vertieft und über Auswege gesprochen.

Faktor 3: Neuer Versuch

Verloren, na und? Dann versucht es der Spieler eben noch einmal. Wenn das nicht klappt, dann gibt es eben noch einen Versuch. Und dann noch einen. Es kann wieder und wieder probiert werden. Die Herausforderung des Spieles wird angenommen, weil das eigene Tempo in Ordnung ist.

Frage: Wie sieht das im tatsächlichen Leben aus?

Nach wie vielen erfolglosen Versuchen wird das Vorhaben eingestellt? Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, nach wenigen erfolglosen Versuchen, werden Vorhaben mit den Sätzen wie den folgenden eingestellt:

- Das schaffe ich eh nicht.
- Bei mir wird das nichts.
- Dafür habe ich kein Talent.
- Dazu weiß ich noch zu wenig.

Bei den Konsolen wird solange ein neuer Versuch gestartet, bis es am Ende klappt.



Lass uns mal zocken

(Anwendungshilfe)

Gibt es ein Spiel, das Sie gerne auf der Konsole oder am Handy spielen?

Wie oft haben Sie bereits verloren oder einen neuen Versuch nach einem Misserfolg gestartet?

Wie gehen Sie damit um, wenn Sie bei diesem Spiel verlieren?

Gibt es etwas das Sie daraus lernen können oder wollen?

