

1 Merkmale von Spielen

Eine exakte Definition des Spielbegriffs anzuführen, ist angesichts des großen Spektrums und Variantenreichtums von Spielen schwierig und für didaktische Zwecke auch nur bedingt zielführend. Gleichwohl lassen sich Spiele insbesondere anhand folgender Merkmale charakterisieren:

- Spiele haben *Regeln*, die die Spieler befolgen müssen. Durch Regeln, die die Handlungsfreiheit der Spieler einschränken, erhält das Spiel sowohl Struktur als auch seinen herausfordernden Charakter. Sie setzen die Grenzen der spielerischen Freiheiten und erfordern Kreativität, um innerhalb ihres Rahmens zu den gewünschten Ergebnissen zu kommen. In traditionellen Spielen sind Regeln normalerweise schriftlich oder mündlich festgehalten und ihre Einhaltung muss von den Spielern (oder Schiedsrichtern) kontrolliert werden. Bei computergestützten Spielen sind sie fest in das Spiel eingebaut.
- Darüber hinaus haben Spiele *Ziele*, die im Rahmen des Spiels verfolgt werden und anhand derer die Qualität des Spielerfolgs gemessen wird. Ziele sind insbesondere im Hinblick auf die Motivation bedeutsam.
- Wichtig ist ferner, dass Spielhandlungen zu *Ergebnissen* führen und die Spieler somit *Feedback* zu ihrem Verhalten bekommen, beispielsweise in Form von Punkten oder Spielgeld. Dies ist nicht nur hilfreich, um seinen Stand im Verhältnis zum Ziel ermitteln zu können, sondern ermöglicht auch Lernprozesse im Spiel. Ein besonderes Qualitätsmerkmal von Spielen ist in diesem Zusammenhang die Adaptivität des Feedbacks bzw. des Anspruchsniveaus. Passt das Spiel diese Merkmale an die Leistungsstärke des Spielers an, ist dies positiv sowohl für die Motivation als auch für potenzielle Lerneffekte. Technisch relativ leicht realisierbar ist diese Adaptivität durch aufsteigende Spiellevel mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Alternativ ist auch denkbar, dass das Spiel den Schwierigkeitsgrad nicht selbst anpasst (Adaptivität), sondern die Spieler die Auswahl des Schwierigkeitsgrads selbst vornehmen (Adaptierbarkeit).
- Außerdem benötigen Spiele ein zu lösendes *Problem*, eine zu überwindende Herausforderung oder eine Wettbewerbssituation mit anderen Spielern. In gewisser Hinsicht lässt sich Spielen als Problemlöseprozess interpretieren. Gerade durch diese Eigenschaft von Spielen ergeben sich didaktische Anknüpfungspunkte, z.B. im Hinblick auf das Prinzip des problemorientierten Lernens. Eine angemessene Herausforderung ist ebenfalls aus motivationalen Gründen bedeutsam.
- Wenngleich dies kein zwingendes Element eines Spiels ist, so zeichnen sich Spiele in der Regel durch *Interaktionsmöglichkeiten* mit anderen Spielern aus. Dies macht einerseits mehr Spaß und hat außerdem den didaktischen Vorteil, dass sich hiermit soziale und kommunikative Kompetenzen fördern lassen. (Prensky, Marc: Digital Game-Based Learning. New York, 2007, S. 119ff.)

Im Vergleich zu herkömmlichen Spielen können *Computerspiele* die Spielerfahrung verbessern und einige Vorteile bieten, die ebenfalls im Hinblick auf Lernprozesse bedeutsam sind. Hier eine stichwortartige Auswahl: Computerspiele

- kümmern sich um Regeln;
- sind schneller;
- haben eine bessere Graphik und können multisensorische Elemente (Videos, Audiodateien) integrieren;
- können zahlreiche (lernrelevante) Zusatzinhalte zur Verfügung stellen;
- erleichtern das Auffinden geeigneter Gegner bzw. Partner über das Internet;
- erlauben eine erhöhte Komplexität;
- ermöglichen einen zum Niveau des Spielers passenden Schwierigkeitsgrad, wodurch eine hohe Motivation erzielbar ist. (Prensky 2007, S. 128f.)