

1. Grundlagen

Worum handelt es sich bei „Immersion“ in Videospiele?

- Der Spieler taucht komplett in die Spielwelt ein und sieht die Spielwelt aus der Sicht des Avatars, d.h. die virtuelle Umgebung wird als real empfunden
- Der Spieler hat das Gefühl, dass alles, was im Spiel passiert, einem selbst widerfährt
- Interaktionen und Geschehnisse in der Spielwelt verursachen reale Emotionen beim Spieler
- Der Spieler verliert (im Extremfall) das Gefühl von Raum und Zeit in der realen Welt

Wodurch entsteht Immersion?

Immersion in Videospiele wird durch verschiedene Faktoren hervorgerufen. Zwei sehr wichtige Faktoren sind dabei:

- **Herausforderungsbasierte Immersion** (Erleben der eigenen Kompetenz)
- **Imaginative Immersion** (die durch das Videospiele hervorgerufene Imagination beim Spieler)

In Videospiele werden diese beiden Faktoren maßgeblich durch Musik unterstützt. In der Unterrichtseinheit geht es somit um folgende zentrale Frage:

Leitfrage der Unterrichtseinheit: *Wie trägt die Musik zur Immersion in Videospiele bei?*

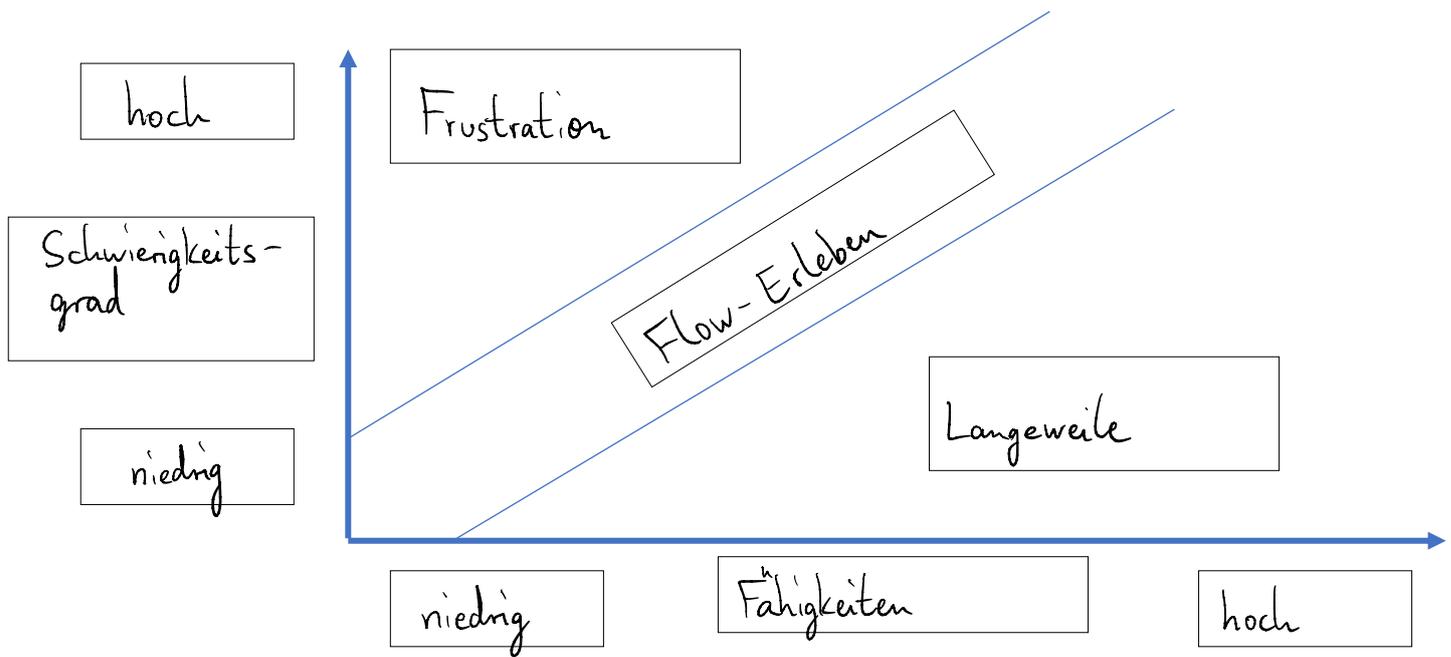
Herausforderungsbasierte Immersion

Der Schwierigkeitsgrad eines Videospiele orientiert sich in der Regel an den Fähigkeiten des Spielers. Zu schwere Herausforderungen führen zu Frustration, ein zu leichter Schwierigkeitsgrad dagegen zu Langeweile. Spieleentwickler versuchen daher den Schwierigkeitsgrad so anzupassen, dass der Spieler sie als „mittelschwer“ wahrnimmt. Wird eine Herausforderung im Spiel erfolgreich bewältigt, erlebt sich der Spieler sozusagen als „kompetent“. Dadurch erhöht sich auch die Motivation, das Videospiele weiterzuspielen; im Idealfall stellt sich das sogenannte „Flow-Erleben“ ein (Rheinberg & Krug 2005, S. 27ff).

Aufgabe 1: Setzt im folgenden Schaubild (Rückseite) die folgenden Begriffe richtig ein:

Fähigkeiten, Flow-Erleben, hoch (2x), Langeweile, Frustration, niedrig (2x), Schwierigkeitsgrad

Falls ihr schneller fertig seid: Sammelt Ideen, wie die Musik den Schwierigkeitsgrad eines Videospiele beeinflussen könnte.



Imaginative Immersion

Imagination beschreibt die Fähigkeit, sich etwas vorstellen bzw. die eigene Vorstellungskraft benutzen zu können. Ein zentrales Ziel für Spieleentwickler ist demnach, imaginative (Fantasy-) Welten zu erschaffen, in denen Spieler Dinge tun können, die im realen Leben nicht möglich wären.

Aufgabe 2: Benennt imaginative Elemente (d.h. Fantasy-Elemente) für die beiden Gestaltungsebenen „Bild“ und „Handlung“, die in Videospielen eurer Erfahrung nach häufig zum Einsatz kommen:

Bild	Handlung
<ul style="list-style-type: none"> - Aussehen der Charaktere: → Fabelwesen → Pixelgrafik (z.B. Minecraft) → eigenen Avatar erstellen - Gestaltung der Spielwelten: → oft interkulturelle Elemente (z.B. Gebäude, Landschaften, usw.) → ermöglicht Erkundung - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Wiederbelebung - Teleportation - Zeitreisen/ Zeitmanipulation - Unverwundbarkeit - Wechsel zwischen Charakteren - Möglichkeit, Gewalt ohne Konsequenzen auszuüben - Naturgesetze aushebeln können - ...

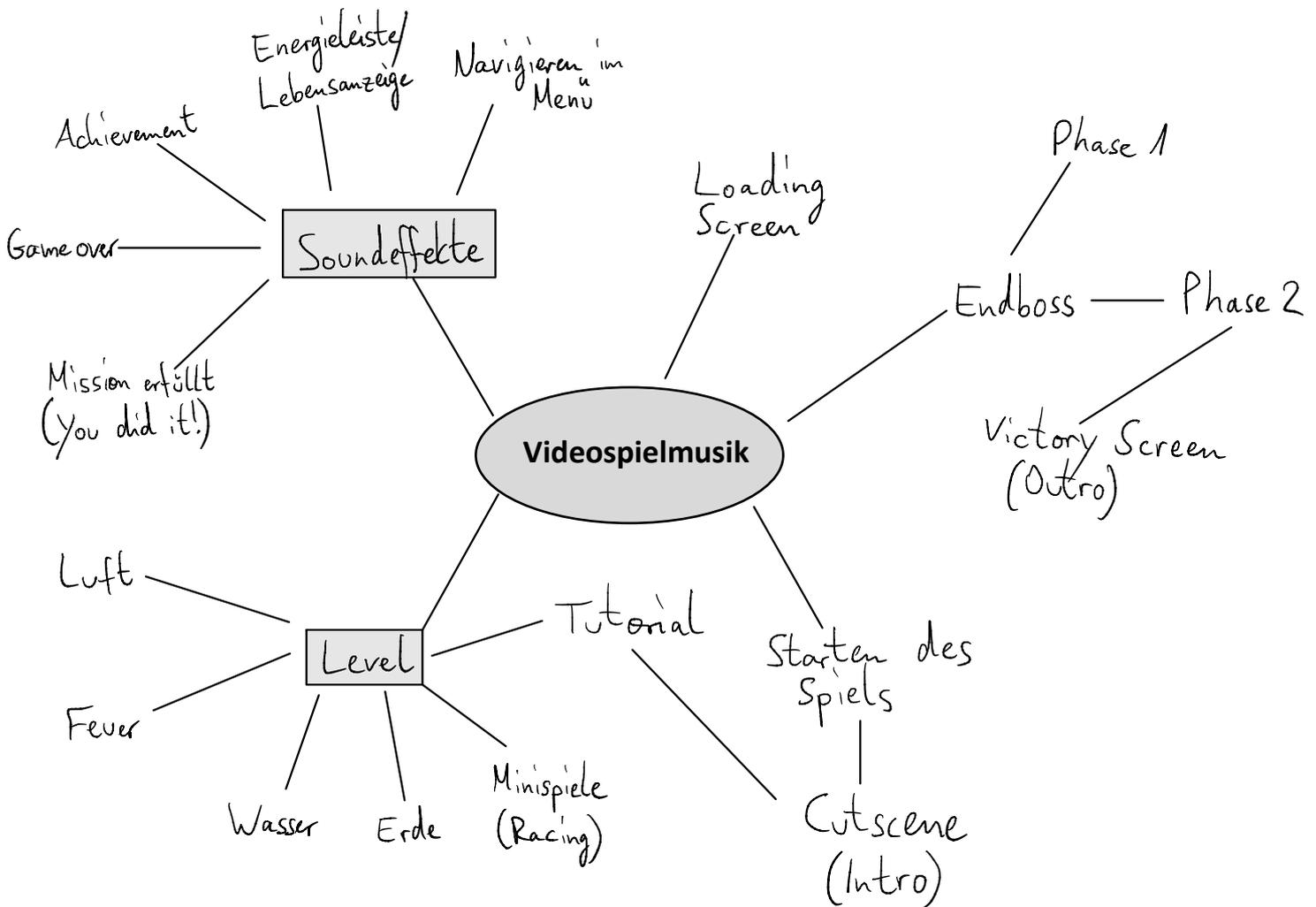
Falls ihr schneller fertig seid: Wie könnten diese imaginativen Elemente in Videospielen durch die Musik verstärkt werden?

Aufbau und Struktur von Videospelmusik

Spannbreite von Videospelmusik

Die Musik in Videospielen ist extrem vielseitig und wird auf unterschiedlichste Art und Weise eingesetzt.

Aufgabe 1: Sammelt mithilfe des Videos „music genre video game 2“ von Seth Everman Ideen, wo überall in Videospielen Musik vorkommt und haltet eure Überlegungen in einer Mind-Map fest.



Nicht-Linearität, Spieler-Interaktivität und Modularität von Videospiele

Der Aufbau und die Struktur von Videospiele ähneln sehr stark den von Nintendo veröffentlichten *Choose Your Own Adventure* – Kinderbüchern, die vor allem in den 1980er Jahren populär waren.

Aufgabe 2: Lest den Anfang des Adventure Books „Double Trouble“ und bearbeitet die unten aufgeführten Aufgaben:

„I’m coming, Princess!“ shouts Mario. He runs down the hallway and starts to unlock the supply room door. At that moment, the alarm goes off again, louder than ever.

Should Mario look for supplies? Maybe he should find Luigi first. Or maybe he should just head to the Mushroom Kingdom immediately. He’d better decide – quickly!

If you think Mario should search for Luigi, turn to page 100.

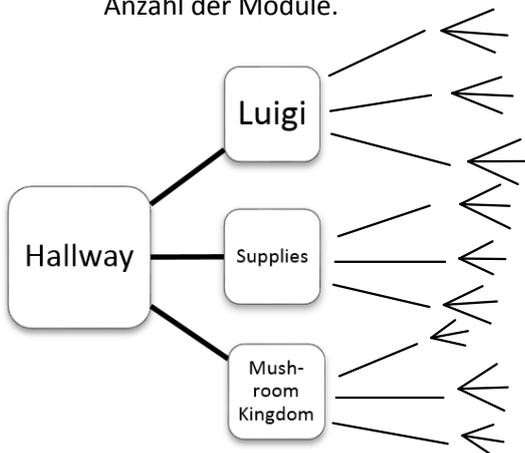
If you think Mario should get supplies, turn to page 34.

If you think Mario should head straight to the Mushroom Kingdom, turn to 68. (aus: Bosco 1991, S. 5)

a) Benennt Unterschiede im Aufbau und in der Struktur zu herkömmlichen Büchern und Filmen.

- Der Leser (Spieler) bestimmt durch seine Entscheidungen den Verlauf (= Spieler-Interaktivität)
 - kein festgelegter Verlauf des Buches bzw. der Geschichte (= Nicht-Linearität)
 - Verlauf setzt sich aus „Bausteinen“ (d.h. Module) zusammen (= Modularität)
- Der Verlauf wird unterbrochen, wenn der Leser bzw. Spieler eine Entscheidung treffen muss

b) Die folgende Abbildung zeigt die modulare (=bausteinartige) Struktur des Auszugs aus dem Buch. Erweitert die Abbildung um 2 weitere Verzweigungspunkte mit je 3 Wahlmöglichkeiten. Wie viele Module würden sich bei insgesamt 10 Verzweigungspunkten mit je 3 Wahlmöglichkeiten ergeben? Schätzt die Anzahl der Module.



⇒ Mehr als 59.000 Module

c) Wie wird das in Aufgabe b) aufgeworfene strukturelle Problem im Buch (und in Videospiele) oft gelöst? Sammelt Ideen.

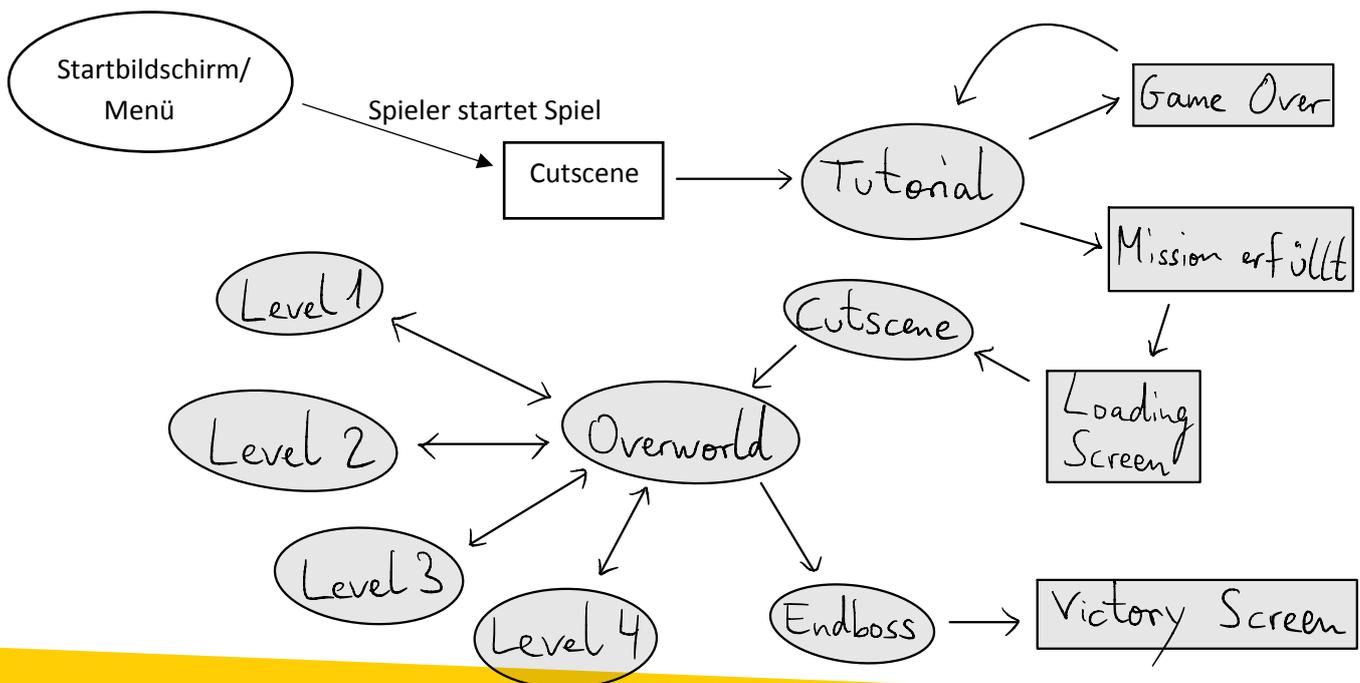
- Die Verzweigungen bewegen sich um einen zentralen Kern und ggf. zur Kernidee der Geschichte zurück
- Die Module steuern ein festgelegtes Ende an

Aufgabe 3: Die modulare Struktur von Videospiele wirkt sich entscheidend auf die Arbeit eines Videospielemusik-Komponisten aus. Welche Herausforderungen ergeben sich daraus für Komponisten? Sammelt Ideen und überlegt euch mögliche Lösungsansätze (Tipp: Nutzt eure Erkenntnisse aus Aufgabe 2).

Herausforderungen	Mögliche Lösungsansätze
<ul style="list-style-type: none"> - große Menge an Modulen/ Kompositionen - Übergänge zwischen Modulen gestalten - Unbestimmtheit der Länge der Klang-Module/Soundtracks → Soundtracks können durch Loops langweilig/ermüdend wirken - Module können sich überlagern/ gleichzeitig erklingen 	<ul style="list-style-type: none"> - Loops (Klang-Module wiederholen sich ständig) - Algorithmus kann musikalische Merkmale eines Loops geringfügig verändern - kurze Pause zwischen Modulen durch fade-out + fade-in - ...

Aufgabe 4: Verwendet die in der Mind-Map (Aufgabe 1) gesammelten Klang-Module, um eine eigene Struktur für ein Videospiel zu erfinden. Ovale Klang-Module  repräsentieren Loops (= sich ständig wiederholende Klang-Module), während eckige Klang-Module  zeitlich begrenzte Klänge darstellen (sich also nicht wiederholen).

Falls ihr schneller fertig seid: Benennt die Spieler-Interaktionen zwischen den Klang-Modulen.



2. The Legend of Zelda: The Wind Waker (herausforderungsbasierte Immersion)

Gleichzeitiges Auftreten von zwei oder mehreren Klang-Modulen

Treten zwei oder mehrere Klang-Module in einer Spielszene gleichzeitig auf, dient dies oft einem bestimmten Spielzweck. Dabei können die Module klanglich zueinander passen, oder dissonant wirken (d.h. klanglich nicht zueinander passen). Um zu analysieren, ob zwei Module klanglich zueinander passen oder nicht, sind folgende drei Parameter entscheidend: Tempo, Tonart und Instrumentierung (Medina-Gray, Music in Video Games, 2014).

Handlung des Spiels und Analyse der Musik

Im Spiel *The Legend of Zelda: The Wind Waker* kontrolliert der Spieler den jungen Helden Link, der Inseln auf einem weiten Ozean erforschen muss, um die Welt und schließlich Prinzessin Zelda zu retten. Dies führt ihn unter anderem auf die Insel Drakonia (engl. Dragon Roost Island), die Heimat des Volkes der Orni.

Aufgabe 1: Hört euch das Thema der Insel Drakonia an und beschreibt, wie die Musik auf euch wirkt. Analysiert dann die aufgeführten musikalischen Parameter des Themas:

Grundstimmung der Musik	tänzerisch, fröhlich, tropisch, abenteuerlich, aufregend, ...
Tempo	schneller als 120 bpm
Tonart	Dur
Instrumentierung	Gitarre, Pan-Flöte, Claps, Bass

Zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel erfährt der Spieler, dass er die Weise des Terra-Tempels finden muss, um im Spiel voranzuschreiten. Jedoch wird nirgendwo im Spiel erklärt, wo diese Weise zu finden ist. Der einzige Hinweis, den das Spiel liefert, bezieht sich auf das Instrument: Die Weise spielt eine Harfe. Kehrt der Spieler nun nach Drakonia zurück, erklingen simultan zum Thema der Insel noch weitere Klang-Module.

Aufgabe 2: Musiziert in einer Gruppenarbeit die fünf Harfen-Module simultan zum Drakonia-Thema. Die jeweiligen Arbeitsaufträge findet ihr auf AB 5.

Interpretation der Musik in der Spielszene

Aufgabe 3: Schaut euch nun die Spielszene an und analysiert, inwieweit die Harfen-Module in Bezug zu Tempo, Tonart und Instrumentierung zum Drakonia-Thema passen. Nutzt dazu eure Ergebnisse aus Aufgabe 1.

	Tempo	Tonart	Instrumentierung
Klangliche Übereinstimmung (ja – nein?)	nein	nein	nein/teilweise

Aufgabe 4: Wie trägt die Musik in der Spielszene zur herausforderungsbasierten Immersion bei?

- Der Spieler hört, dass er den richtigen Ort im Spiel gefunden hat
(Hinweis durch den Klang der Harfe)
- die Harfen-Module werden lauter bei gleichbleibender Hintergrundmusik, sobald sich der Spieler Medolie nähert
→ Signalwirkung der Musik wichtig, da Medolie aufgrund der Größe der Insel sonst nur schwer zu finden sein würde
- Die Motivation des Spielers wird aufrechterhalten, indem die Wahrscheinlichkeit zur Frustration verringert und gleichzeitig die Chance zum Flow-Erleben gesteigert wird
→ Der Spieler erlebt sich als kompetent, wenn er den Harfen-Klängen folgt und Medolie schließlich findet
- Außerdem könnte der Spieler die Harfen-Module als Störung wahrnehmen und sich dadurch erst recht motiviert fühlen, Medolie zu finden und die Störung zu beseitigen.

Falls ihr schneller fertig seid: Überlegt gemeinsam mit eurem Partner, inwieweit die Musik in der Spielszene zusätzlich die imaginative Immersion verstärkt. (Tipp: Was verrät die Spielweise der Harfen-Module und deren Wirkung über die Persönlichkeit Medolies?)

Falls ihr schneller fertig seid: Überlegt gemeinsam mit eurem Partner, inwieweit die Musik in der Spielszene zusätzlich die imaginative Immersion verstärkt. (Tipp: Was verrät die Spielweise der Harfen-Module und deren Wirkung über die Persönlichkeit Medolies?)

- Medolie übt sowohl tagsüber als auch nachts
 - fleißig, hingebungsvoll
 - Allerdings sind ihre musikalischen Fähigkeiten (noch) nicht besonders ausgeprägt
 - sie wiederholt die Akkorde jeweils 3 mal in einem langsamen Tempo
 - die Akkorde erklingen zum Teil etwas verzögert (kein festes/durchgängiges Tempo)
- ⇒ Medolie ist offensichtlich völlig in ihre Musik, die nicht zur Musik der Umgebung passt, vertieft (schattet ihre neue Rolle im Spiel als Weise des Terra-Tempels vor).

3. Immersion durch „Overworld Themes“

Die „Overworld“ ist der zentrale Ort im Spiel, der die verschiedenen Level und wichtige Elemente der Handlung miteinander verbindet (vgl. AB 2, Aufgabe 2c). „Overworld Themes“ (also die Musik, die auf der Overworld spielt) haben somit in Videospielen einen besonders hohen Stellenwert, da der Spieler in diesen Abschnitten des Spiels die meiste Zeit verbringt.

Aufgabe 1: Hört euch eines der folgenden „Overworld Themes“ an (Einteilung durch den Lehrer). Scannt dazu mithilfe der Schüler-iPads den jeweiligen QR-Code und benutzt eure Kopfhörer/AirPods. Beschreibt jeweils die Grundstimmung der Musik und analysiert die in der Tabelle aufgeführten Parameter. Präsentiert am Ende euer Ergebnis und überträgt jeweils die Ergebnisse der anderen Gruppen in die übrigen Tabellen.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Beschreibung der Musik:	fröhlich, mystisch, abenteuerlich, motivierend, ...	
Tempo/Rhythmus	Schneller als 120 bpm, auffälliger/markanter Rhythmus	
Dynamik (Lautstärke)	piano → crescendo → forte	
Melodieverlauf	viele aufsteigende Melodielinien, Fanfaren, Dur	
Instrumentierung	Trommel, Trompete, Bläser, Streicher (MIDI-Klänge)	

The Legend of Zelda – The Wind Waker

Beschreibung der Musik:	einladend, majestätisch, motivierend, abenteuerlich, fröhlich, ...	
Tempo/Rhythmus	Schneller als 120 bpm, markanter Rhythmus	
Dynamik (Lautstärke)	Forte	
Melodieverlauf	viele aufsteigende Melodielinien, Dur, Fanfaren	
Instrumentierung	Streicher, Bläser; auffällig: Trompete, Trommel (MIDI-Klänge)	

The Legend of Zelda – Skyward Sword

Beschreibung der Musik: Feierlich, fröhlich, abenteuerlich, motivierend, ...		
Tempo/Rhythmus	ca. 120 bpm, markanter Rhythmus	
Dynamik (Lautstärke)	forte	
Melodieverlauf	Auf- und absteigende Melodien, Fanfaren, Dur	
Instrumentierung	Streicher, Bläser, Pauke, Harfe, Trommel (großes Orchester)	

Aufgabe 2: Benennt Gemeinsamkeiten und Unterschiede der „Overworld Themes“. Was fällt euch auf?

Gemeinsamkeiten	Unterschiede
<ul style="list-style-type: none"> - auffällige Instrumente (Trommel, Trompeten) - schnelles Tempo, Dynamik - Dur, Fanfaren - fröhliche Grundstimmung - markanter Rhythmus 	<ul style="list-style-type: none"> - MIDI ↔ reale Orchestrierung - unterschiedliche Einleitungen & Melodien

➤ viele Gemeinsamkeiten der musikalischen Merkmale

Aufgabe 3: Das zentrale Spielziel von Adventure Games besteht oft darin, eine für den Protagonisten wichtige Person zu retten (hier: Prinzessin Zelda). Wie unterstützen Overworld-Themes diesbezüglich die vom Spieler empfundene imaginative Immersion?

- als zentrales Klang-Modul repräsentieren Overworld-Themes das Kernziel der Handlung eines Videospiele:
- Der Spieler soll die Welt/das Königreich/die Prinzessin retten und das Böse besiegen
- die positive Grundstimmung, die dadurch erzeugt wird, soll den Spieler motivieren und ihm/ihr das Gefühl geben, das Spielziel erreichen zu können
- Verstärkung der Spielebene „Handlung“ durch Musik

4. Immersion am Beispiel von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017)

Handlung des Spiels

Im Spiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* beginnt die Handlung mit dem Erwachen des Helden Link nach einem 100-jährigen Schlaf. Wie sich erst später im Spiel herausstellt, hat Link 100 Jahre zuvor die entscheidende Schlacht gegen die Verheerung Ganon (den Antagonisten des Spiels) verloren. Die dramatischen Folgen dieser Niederlage werden im Laufe der Handlung nach und nach enthüllt: Das Königreich Hyrule wurde zerstört, Links engste Freunde kamen ums Leben, vom Land sind weitgehend nur noch Ruinen übrig und überall lauern Monster. Die dadurch entstandene Wildnis, die der Spieler nach Links Erwachen erkunden kann, wirkt zwar schön, aber dennoch oft leer, verlassen und gefährlich. Da Link durch den 100-jährigen Schlaf weitgehend sein Gedächtnis verloren hat, ist er sich seiner Niederlage zu Beginn des Spiels ebenso wenig bewusst wie der Spieler selbst.

Aufgabe 1: Analysiert die folgenden musikalischen Parameter des Overworld Themes:

Tempo	Kein durchgehendes Tempo/Metrum erkennbar
Dynamik	Überwiegend leise (mezzopiano)
Tonart	Kein eindeutiges Dur oder Moll als Grundtonart erkennbar
Instrumentierung	Klavier (+Synth)

Aufgabe 2: Wie spiegelt die musikalische Umsetzung des Overworld Themes die Handlung des Spiels wider?

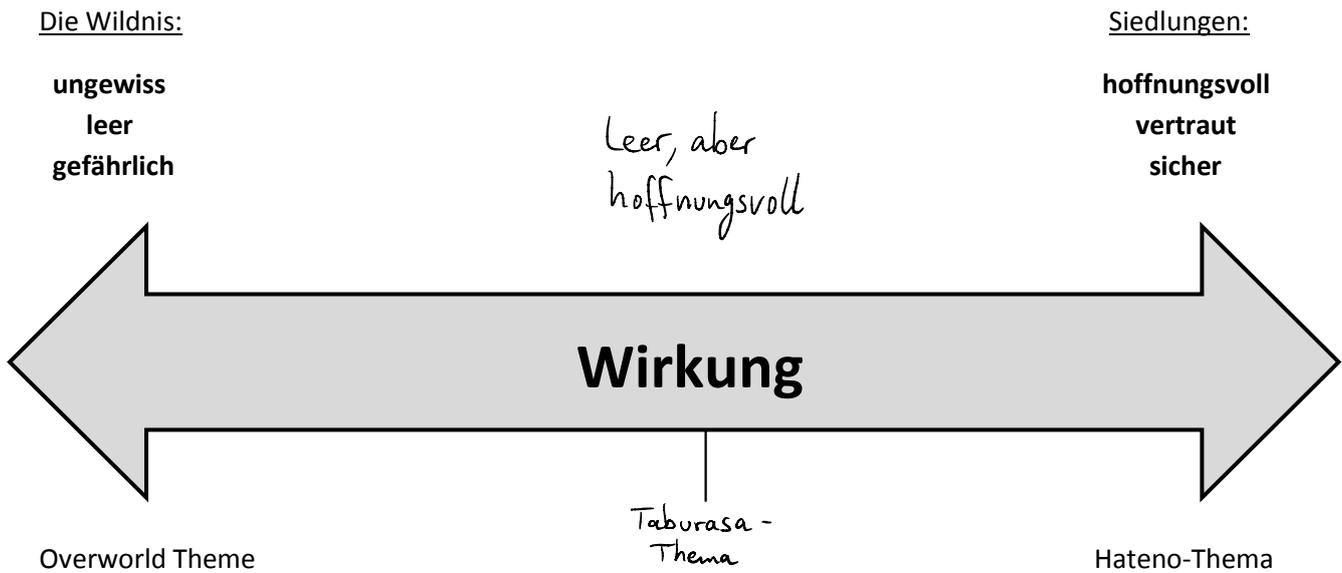
- das Overworld Theme besteht aus einzelnen aneinandergereihten musikalischen Fragmenten
- ebenso sind von der Spielwelt weitgehend nur noch Fragmente, d.h. Ruinen übrig & Links Erinnerungen sind nur noch fragmentarisch vorhanden
- Ambiguität der Grundtonart vermittelt Ungewissheit
- Link ist sich im Unklaren über die Geschehnisse vor 100 Jahren
- die Wildnis wirkt zwar schön, birgt aber auch sehr viele Gefahren
- die leise/zurückhaltende Musik unterstützt die Atmosphäre beim Erkundungsprozess in der Wildnis.

Musik zwischen Ungewissheit und Hoffnung

Die Musik in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* bewegt sich größtenteils auf einem Spektrum zwischen völliger Ungewissheit und hoffnungsvoller Vertrautheit.

Während das Overworld Theme Ungewissheit vermittelt und leer wirkt, erscheinen die wenigen, noch verbliebenen Dörfer und Siedlungen des Spiels (wie beispielsweise Hateno) durch die Musik friedlich, vertraut und hoffnungsvoll.

Aufgabe 3: Ordnet die folgenden Hörbeispiele jeweils einer Stelle auf dem Spektrum zu.



Hausaufgabe: Schaut euch das Gameplay-Video „Zelda Breath of the Wild – Just showing the scenery“ auf YouTube an. Wann setzt im Video das Overworld Theme ein? Wo würdet ihr auf dem Spektrum die Musik zuordnen, die spielt, wenn Link auf dem Pferd reitet?



Siedlungen und Bewohner in *The Legend of Zelda – Breath of the Wild*

Aufgabe 1: Die folgenden Bilder zeigen das Design von verschiedenen Siedlungen sowie deren Bewohner im Spiel. Ordne die Bilder den Hörbeispielen zu (Tabelle auf der Rückseite) und benenne die jeweilige Instrumentierung. Begründe deine Zuordnung anhand des Charakters der Musik.

Gerudo



Gerudo-Stadt



Orni



Gorone



Dorf der Orni



Goronia



Zora



Zoras Reich



Marimba, Synthesizer-Klänge,
Posaune, Trommel, Bongos

Klavier, Synthesizer-Klänge,
Tamburin, Holzbläser, Gitarre

Klavier, Klarinette,
Streicher, Mandoline,
Gitarre

Sitar, Tabla, Holzbläser, Synthesizer-Klänge

Bilder aus: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.
Master Works, 2019

Hörbeispiel	1	2	3	4
Bewohner	Zoras	Goronen	Gerudos	Orni
Siedlung	Zoras Reich	Goronia	Gerudo-Stadt	Dorf der Orni
Instrumentierung	Klavier, Synthesizer-Klänge, Tamburin, Holzbläser, Gitarre	Marimba, Synthesizer-Klänge, Posaune, Trommel, Bongos	Sitar, Tabla, Holzbläser, Synthesizer-Klänge	Klavier, Klarinette, Streicher, Mandoline, Gitarre
Begründung	- Klavier-Triolen wie fließendes Wasser - ausgefeilte, komplexe Rhythmik & Instrumentierung spiegelt komplexe Architektur wider	- tiefe, grobe und ungenaue Melodien; dominanter Klang der Posaune wirkt schwer → repräsentiert Aussehen und Lebensweise der Goronen	- orientalische Klänge, angelehnt an indische Musik → repräsentiert Kultur der Gerudos im Spiel	- Streicher-Tremolo stellt Luft/Wind dar - Vogelgezwitscher repräsentiert Orni

Aufgabe 2: Du hörst nun die Hintergrundmusik einer weiteren Siedlung. Male ein Bild zur Musik und versuch dabei, die verschiedenen Klangfarben des Hörbeispiels farblich oder durch unterschiedliche Formen darzustellen.

-individuelle S-Ergebnisse

Die längste Nebenaufgabe im Spiel – Das Dorf Taburasa

Errichtung des Dorfes und musikalische Umsetzung

Im Laufe des Spiels erhält der Spieler die Möglichkeit, im Rahmen einer Nebenaufgabe (also einer optionalen Mission, die vom Hauptziel des Spiels abweicht) dabei mitzuhelfen, ein neues Dorf namens Taburasa (engl. Tarrey Town) zu errichten. Dazu muss der Spieler nicht nur bestimmte Ressourcen als Baumaterial beschaffen, sondern auch auf der Spielwelt nach Charakteren suchen, die bereit sind, in dieses Dorf zu ziehen und dort ein neues Leben zu beginnen. Wie sich bei der Suche herausstellt, handelt es sich dabei um Charaktere aus den vier Völkern der Spielwelt: Zoras, Goronen, Gerudo und Orni. Zu Beginn der Nebenaufgabe wirkt die Hintergrundmusik im Dorf noch eher leer (genau wie das Dorf selbst). Allerdings verändert sich die Musik passend zum Spielfortschritt: Mit jedem neuen Bewohner, der ins Dorf zieht, wird auch der Hintergrundmusik ein neues Klang-Modul hinzugefügt. Die Klang-Module spiegeln dabei die Eigenschaften des jeweiligen Volkes musikalisch wider.

Aufgabe 1: Hört euch das vollständige Taburasa-Thema nochmals an und benennt die neu hinzugefügten Instrumente/Instrumentengruppen passend zum jeweiligen Volk.

Klang-Modul	Instrumentierung
Goronen	Posaune
Gerudo	Sitar
Orni	Holzbläser (Klarinette), Streicher
Zoras	Perkussion

Aufgabe 2: Ordnet nun das vollständige Taburasa-Thema einer Stelle auf dem Spektrum zu. Wie verändert sich die Wirkung des Themas mit steigendem Spielfortschritt?

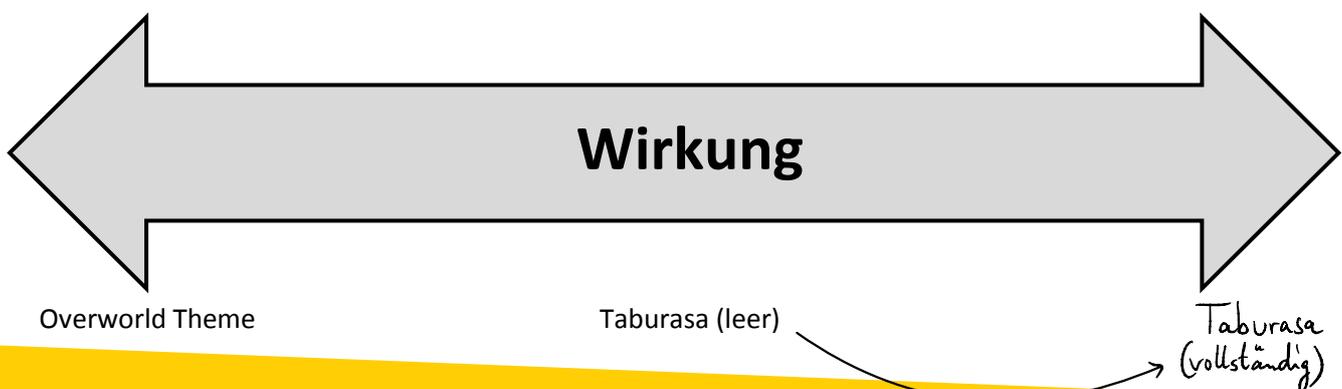
Die Wildnis:

Siedlungen:

ungewiss
leer
gefährlich

leer
hoffnungsvoll

hoffnungsvoll
vertraut
sicher



Aufgabe 3a: Analysiert, inwieweit die vier verschiedenen Module der vier Völker klanglich zueinander passen:

	Tempo	Tonart	Instrumentierung
Klangliche Übereinstimmung (ja – nein?)	ja	ja	nein

Aufgabe 3b: Wie trägt die musikalische Umsetzung des Taburasa-Themas zur imaginativen Immersion im Spiel bei?

- jedes hinzugefügte Klang-Modul repräsentiert die Kultur des jeweiligen Volkes → die Module klingen einzigartig (aufgrund unterschiedlicher Instrumentation) und passen dennoch zusammen (aufgrund gleichen Tempo + Tonart)
- ⇒ die Musik verstärkt den Eindruck, dass die Bewohner trotz unterschiedlicher kultureller Hintergründe friedlich zusammenleben und ihre individuellen Talente und Fähigkeiten beim Aufbau des Dorfes einbringen
- die Musik wirkt zu Beginn leer, am Ende jedoch voll und facettenreich
- ⇒ Taburasa als Symbol der Hoffnung: Trotz der zerstörten, post-apokalyptischen Spielwelt kann Hyrule Schritt für Schritt wiederaufgebaut werden, indem alle Völker zusammenarbeiten.

5. (a) Chancen und Risiken von Videospiele

Arbeitsauftrag (Gruppenpuzzle): Erarbeitet in Vierergruppen Vor- und Nachteile des Konsums von Videospiele. Diskutiert abschließend darüber, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt.

Vorgehensweise:

- Erarbeite anhand der Aufgaben im Kasten das dir zugewiesene Thema. Du wirst später als Experte für dieses Thema den anderen Gruppenmitgliedern von deinen Ergebnissen berichten (15 min).
- Finde dich mit drei anderen Experten des gleichen Themas zusammen und gleicht eure Ergebnisse ab. Ergänze dabei Punkte, die dir noch fehlen (5 min).
- Kehre anschließend in deine ursprüngliche Vierergruppe zurück. Berichte den anderen nun von deinen Ergebnissen. Notiere die Ergebnisse der anderen Gruppenmitglieder auf der Rückseite dieses Arbeitsblattes (15 min).
- Diskutiert abschließend, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt. Bezieht dabei auch mit ein, was ihr in der Unterrichtseinheit über Immersion und Videospielemusik gelernt habt (5 min).

Scanne den QR-Code und schaue das Video bis 8:35 min. (deutsche Untertitel aktivieren). Mache dir dann Notizen zu den folgenden Fragen:



- Welche Vorurteile zu Videospiele werden genannt?
- Welche positiven Auswirkungen können Videospiele auf unser Gehirn haben?

- nur Kinder spielen Videospiele
 - Videospiele machen dumm
 - zuviel Zeit vor dem Bildschirm verschlechtert die Sehkraft
 - Videospiele verursachen Aufmerksamkeitsstörungen und größere Ablenkbarkeit
- das Sehvermögen verbessert sich
 - kleine Details im Durcheinander werden besser erkannt
 - verschiedene Graustufen können besser voneinander unterschieden werden
- die Aufmerksamkeit verbessert sich
 - Widersprüche lösen
 - Fähigkeit, Objekte in der Umgebung zu verfolgen

Falls du schneller fertig bist: Scanne die QR-Codes auf der Rückseite und schaue die Videos.

The Super Mario Effect



1. - die Versuchspersonen sollten ein einfaches Rätsel lösen
 - eine Hälfte wurde bestraft (-Sp.), die andere nicht
 - diejenigen, die nicht bestraft wurden, schnitten nicht nur besser ab, sondern waren auch durch ihre Misserfolge weniger frustriert (mehr Versuche)
2. - sich nicht auf Fehler/Niederlagen konzentrieren, sondern auf das Endresultat
 - Spaß an der Herausforderung haben und dadurch mehr und nachhaltiger lernen
3. - individuelle S-Ergebnisse

Videospielsucht



1. - wirklichkeitsgetreu, spannend, sich eine eigene Realität schaffen
 - Dinge ausleben, die in der Realität nicht möglich sind
 - Freundschaftliche Rivalität, Wettbewerb → Belohnungssystem
2. - bspw. weniger Schlaf, Sozialleben/Schule und Beruf leiden darunter, 12-16 Stunden spielen, positive Gefühle/Spaß geht verloren, zwanghaftes Spielen und übermäßig viel Geld ausgeben
3. - Depressionen, Angststörungen, Schwierigkeiten soziale Kontakte aufzubauen und zu halten

Computerspielsucht – Brutale Realität



1. - schulische Leistungen verschlechtern sich, körperliche Verwahrlosung (Hygiene, Unterernährung), psychische Belastung (sich fürs eigene Leben schämen), keine Kontrolle mehr über Umgebung (Zimmer schimmelt), soziale Kontakte werden als Stress empfunden
2. - schwierige Situation → verliert Sohn an virtuelle Welt, hat keinen Zugang mehr zu ihm, weiß nicht was sie machen soll
 - stellt sich zwischen Sohn und Videospiele, verliert aber den Kampf
3. - hat versucht, kontrolliert zu spielen, hat aber nicht funktioniert → es ist eine Krankheit