



Die Tricks der Spieleentwickler

Spielerentwickler setzen psychologische Tricks ein, damit Spielerinnen und Spieler möglichst lange dabei bleiben.

Menschen und Tiere werden häufig besonders kindlich gezeichnet. Sie haben große Köpfe, Kulleraugen und Stupsnasen. Unser Gehirn verbindet mit diesen Wahrnehmungen positive Gefühle, da es an Babys und kleine Kinder erinnert wird. Dieses Phänomen wird auch „Kindchenschema“ genannt. Auch bunte Farben und lustige Töne oder Geräusche erzeugen positive Gefühle.

Kann man ein Puzzle zusammensetzen oder gewinnt man im Spiel ein Rennen, führt dieser Erfolg im Gehirn zu einer Belohnung. Es schüttet besondere Stoffe aus, die bewirken, dass man sich besonders gut fühlt. „Erfolg“ erlebt jeder Spielende anders: Deshalb müssen die Aufgaben angemessen schwer sein, sonst macht es wenig Spaß, sie zu lösen. Darum gibt es unterschiedliche Spiele: für jeden etwas.

Spielerentwickler versuchen, Nutzer über weitere Belohnungen an das Spiel zu binden. Je nach Spiel gewinnt man z. B. Münzen, Juwelen oder besondere Ausrüstungsgegenstände. Holt man die Belohnungen nicht zeitnah ab, verfallen sie. Man ist also geneigt, immer weiter zu spielen. Je mehr Belohnungen man bekommt, desto größer die Freude am Spiel.

„Toller Schuss!“ – „WOW!“ – „Gut gemacht.“ Während des Spielens wird man häufig gelobt. Auch das ist eine Belohnung. Man fühlt sich bestätigt und gut.

Ziel der Spieleentwickler ist es, den Spielenden ein Gefühl von Macht zu geben. Sie entdecken fremde Welten, führen als Häuptling ihren Stamm zu Reichtum, betreiben einen Bauernhof oder verteidigen als Königin ihr Land. Leichter als im richtigen Leben hat man hier ein Erfolgserlebnis und freut sich. Auch das wieder: eine Belohnung.

- 1** a) Schau dir die Infografik auf Seite 32 genau an und lies die Texte.
 b) Trage die folgenden Begriffe als Überschriften in die Infografik ein:
 Lob Kindchenschema Erfolgserlebnisse Macht Gewinne

- 2** Untersuche dein Lieblingsspiel und beantworte für jeden Trick die folgenden Fragen:
- Wird der Trick in deinem Spiel umgesetzt?
 - Wenn ja, auf welche Weise?
 - Wenn nicht, was ist anders?

Name des Spiels: _____

Ziel des Spiels: _____

Kindchenschema:

Erfolgserlebnisse:

Macht:

Lob:

Gewinne:

