

## M2.2.6 Experiment: Zeitschätzung beim Computerspiel

Jeder kennt das Problem, dass bei intensiver Beschäftigung mit einer Sache das subjektive Zeitempfinden stark verkürzt wird. Besonders am PC vergeht die Zeit oft schneller, als gedacht. Besonders Computerspiele mit hohem Immersionsfaktor – wie Online-Rollenspiele oder Ego-Shooter können besonders für Jugendliche gefährliche Zeiträuber sein.

### **Beschreibung:**

Das folgende Experiment soll den Schülern helfen, ihr individuelles Zeitgefühl am PC zu prüfen. Sie bekommen die Aufgabe, geschätzte 10 Minuten ein Computerspiel zu spielen. Anschließend werden ihre Schätzungen mit der tatsächlich vergangenen Zeit verglichen.

**Organisationsform:** Unterrichtsgespräch, Partnerarbeit  
**Ort:** Klassenzimmer, Computerraum  
**Materialien:** Computer mit Spielen  
Stoppuhren  
**Karten K1**

### **Schritt für Schritt**

Zunächst fragt die Lehrkraft, wie viel Zeit die Jugendlichen am PC verbringen und wie viel davon mit Spielen. Dann bilden die Jugendlichen Zweierteams und bereiten das Experiment vor. Jedes Team erhält dazu eine Stoppuhr und einen Computer.

Zur Vorbereitung des Experiments werden an den benutzten Rechnern die Systemuhren ausgeblendet. (So funktioniert das Ausblenden der Uhr: Mit der rechten Maustaste in die Taskleiste am unteren Bildschirmrand klicken und über das erscheinende Menü Einstellungen anwählen. Im Dialogfenster das Häkchen vor „Uhr anzeigen“ entfernen.)

***Hinweis:** Einige Spiele nutzen den gesamten Bildschirm. Dann ist die Systemuhr sowieso ausgeblendet. Es eignen sich keine Spiele, in denen eine Echtzeituhr mitläuft.*

Die Jugendlichen spielen nun nacheinander ein Spiel und hören nach geschätzten 10 Minuten auf zu spielen. Die Partner nehmen die Zeit, unterbrechen aber die Spieler erst nach 15 Minuten, falls diese bis dahin ihr Spiel nicht selbst unterbrochen haben. Die geschätzten und tatsächlich gespielten Zeiten werden in die **Karten K1** eingetragen.

Anschließend werden die Ergebnisse im Unterrichtsgespräch besprochen und eventuelle Folgen für das eigene Spielverhalten überlegt. Zusätzlich kann eine Analyse der Spiele durchgeführt werden, die untersucht, warum manche Spiele eine stärkere Sogwirkung auf den Spieler haben als andere und ihn seine Umwelt und damit die tatsächlich vergangene Zeit schnell vergessen lassen. Hierzu entwickelt die Klasse gemeinsam Kategorien (wie Grafik, Story, Sound, Perspektive des Spielers, Schwierigkeit, Abwechslung, Werkzeuge/Waffen ...), nach denen die Spiele systematisch untersucht werden.

## Karten K1

Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten:	Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten:
Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten:	Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten:
Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten:	Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten:
Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten:	Name: _____ Spiel: _____ gespielte Zeit: ____ Minuten ____ Sekunden unterbrochen nach 15 Minuten: