

Fragenkatalog

Folgende Fragen können Hinweise auf Interessen, Wünsche und Kompetenzen geben. In Kombination mit der Kompetenzliste können die Antworten auf einen vorherrschenden Arbeitsstil deuten:

Fragestellung	Arbeitsstil, wenn bestätigt	Arbeitsstil, wenn verneint
Wie sehr interessieren dich Hintergrundinfos und die Spielmechanik? (z.B. die Chance, eine Attacke abzuwehren, Vergleich zweier Waffen im Spiel, etc.)	Streng dich an Sei perfekt	
Wie wichtig ist es für Dich, dass Deine Spielfigur für ihre Rolle oder Beruf möglichst optimiert eingestellt ist?	Sei perfekt	
Holst Du dir schon am Anfang einen Überblick über die Level, oder das gesamte Spiel um die Charaktereinstellungen zu planen?	Sei perfekt	
Wenn Du die Wahl hast, ist Deine Spielfigur eher in der Gruppe, oder alleine unterwegs?	Gruppe: Sei beliebt	Alleine: Sei stark
Wie wichtig ist es für Dich, dass Deine Figur auch alleine gut zurecht kommt?	Sei stark	
Wie sehr genießt Du es, mit anderen Spielern gemeinsam in der Gruppe Quests zu bestehen?	Sei beliebt	
Wie wichtig ist es Dir, die Gruppe anführen? Bzw. genießt Du es, eine Gruppe anzuführen?	Sei stark	
Wie flexibel bist Du bei der Rollenvergabe in der Gruppe? (Charakter-ZaubererIn, SoldatIn, ArztIn, etc. und Aufgabe – VerteidigerIn, AngreiferIn, SpäherIn)	Sei beliebt	
Wie wichtig ist Dir ein hoher Bekanntheitsgrad im Spiel?	Streng dich an	
Wie zeitintensiv setzt Du Dich mit den Charaktereinstellungen auseinander? (wenn vorhanden)	Sei perfekt, streng dich an	Sei schnell
Wie wichtig ist es für Dich, dass die Ausrüstung, Gewand, Rüstung, etc. in Farbe und Stil mit Deiner Figur zusammenpassen?	Sei beliebt, sei perfekt	
Wie wichtig ist es für Dich, dass sich Deine Spielfigur im Aussehen von allen anderen möglichst unterscheidet?	Sei perfekt, streng dich an	
Was machst Du, wenn Du Plätze, Quests oder NPCs, etc. findest, die die anderen Spieler noch nicht kennen? Teilst Du sie mit den anderen oder übernimmst Du die Verantwortung dafür erst einmal alleine?	Teilen: Sei beliebt	Verantwortung alleine: Sei stark
Sammelst Du gerne Gegenstände, Ausrüstung, Kleidung, die vielleicht einzigartig ist, aber sonst keinen Nutzen hat? Und warum?	Streng dich an	
Welche der folgenden Dinge sind für Dich im Spiel besonders wichtig?		
1) So schnell wie möglich „hochleveln“	Sei schnell	
2) Seltene Items/Gegenstände besitzen, die andere Spieler nicht haben, und warum?	Sei beliebt, sei perfekt, sei stark	
3) Mächtig/Stark werden.	Sei stark	

4) Möglichst rasch Ressourcen, Gegenstände oder Geld anhäufen	Sei schnell	
5) Möglichst alles über die Spielmechanik, Regeln und Möglichkeiten herauszufinden.	Sei perfekt	
6) einen unabhängigen, autarken Spielcharakter entwickeln.	Sei stark	
7) Im Ranking möglichst weit oben sein?	Streng dich an	
8) In der Gruppe, oder dem Quest als unersetzbar gelten?	Streng dich an	
Welche der folgenden Dinge machen Dir beim Spielen besonders Spaß?		
1) Anderen Spielern helfen, oder Dinge erklären.	Sei beliebt	
2) Cheats und Eastereggs als Erster entdecken.	Sei schnell, streng dich an	
3) mit anderen Spielern chatten und sich unterhalten.	Sei beliebt	
4) Sich mit anderen Spielern matchen/kämpfen.	Sei stark, streng dich an	
5) andere Spieler besiegen/dominieren.	Sei stark	
6) die ganze Spielewelt erkunden/erforschen	Streng dich an	
7) Mitglied in einer/m gemütlichen, freundlichen Gilde/Team/Gruppe sein.	Sei beliebt	
8) Mitglied einer erfolgsorientierten, organisierten Gilde/Team/Gruppe sein.	Streng dich an	
9) Verschiedenste Rollen und Charaktermerkmale Deiner Spielfigur auszuprobieren bis sie voll optimiert ist.	Sei perfekt	
10) Bonuspunkte für Timelimits abzustauben.	Sei schnell	
Weitere Fragen:		
Wie wichtig ist es Dir, möglichst schnell die Tastenkombinationen und die Spielsteuerung zu beherrschen?	Sei schnell	
Stellst Du Dich jedem Kampf/Herausforderung, der/die sich bietet, oder prüfst Du vorher die Sinnhaftigkeit?	Jeder Kampf: Sei schnell	Vorher prüfen: Sei stark
Wenn Du die Wahl hast, dich einen Kampf/Herausforderung zu stellen, um Punkte/Kraft/Ansehen zu gewinnen, oder aber auszuweichen, um Zeit zu sparen, welchen Weg würdest Du wählen?	Kampf stellen: Sei stark	Zeit sparen: Sei schnell

Vorsicht: Die meisten dieser Fragen sind sehr unkonkret, weil sie versuchen, viele sehr unterschiedliche Spielsituationen abzudecken! Die Bilder, die unsere AdressatInnen dabei konkret im Kopf haben, können sich unter Umständen von den unseren grob unterscheiden. Der Fragebogen ist daher als Anregung gedacht und als Hilfestellung, durch die sich vielleicht eine Tendenz ausmachen lässt, aber auf gar keinen Fall als Fragebogen mit eindeutiger Aussage!

Viel wichtiger ist es, gegenüber den KlientInnen Interesse zu zeigen und eine weitere Hilfestellung, ihre Erlebnisse in der Spielewelt zu dekodieren, um sie für die reale (Berufs-)Welt übersetzbar zu machen.

Tipps zur Fragetechnik und weitere Fragen

Die folgenden Fragen dienen demselben Zweck:

Dekodierung der Spielerfahrung, Verbindungen schaffen zur realen Welt, Umsetzung erworbener Kompetenzen denkbar machen.

Wichtig dabei ist:

Die Fragen sollen sich einerseits an die, in **der Jugendkultur gebräuchliche Ausdrucksweise anlehnen**, um den KlientInnen eine Identifikation zu ermöglichen, **allerdings** die unter den Jugendlichen gebräuchliche Fachsprache zu diesem Thema (**Geek Speech**) **so gut es geht vermeiden**, um auch für die BeraterInnen verständlich und nachvollziehbar zu bleiben.

Die Fragen sollen keine Kenntnis eines bestimmten Spieles von den BeraterInnen erfordern.

Die Fragen sollen keine einfachen Ja/Nein Antworten zulassen, damit eine bewusste Auseinandersetzung und Reflexion seitens der KlientInnen ausgelöst werden kann.

Die Fragen sollen offene Fragen sein, um den BeraterInnen durch Nachfragen und eigene Verständnisfragen einen Selbstbild-Fremdbild Abgleich zu ermöglichen und um den Wünschen, Interessen und Kompetenzen besser auf die „Spur“ kommen zu können.

Die Fragen sollen positiv-neutral formuliert sein, um den KlientInnen eine wertschätzende, interessierte Haltung entgegenzubringen zu können, damit ihre Motivation und Bereitschaft, sich auf die Beratung einzulassen, erhöht wird.

Die Fragen sollen jeder Wertung gegenüber Art des Spiels, Sinnhaftigkeit, Dauer/Umfang des Spielens, Preis (materiell, wie immateriell) entbehren, um den Zweck eines guten Tools zu erfüllen und um nicht die Gefahr von Wertediskussionen aufkommen zu lassen.

Die Fragen sollen zu keiner Kategorisierung oder Einordnung und zu keinem Analyseergebnis oder Testergebnis führen. Es ist bei Jugendlichen/jungen Erwachsenen nicht immer sofort erkennbar (auch für die KlientInnen selbst nicht), ob eine erstmals gegebene Antwort reflexionsartig war, eine Momentaufnahme, ein Austesten, eine Vermutung, oder doch eine fundierte, nachhaltige Aussage über sich selbst darstellt.

Die Fragen sollen möglichst viele Aspekte des Themas PC-Games beinhalten, die dem Erkennen von Wünschen, Interessen und Kompetenzen dienlich sind. BeraterInnen, die mit der Materie vertraut sind, können sich auf schon verortete Interessen beziehen und konzentrieren, ihre „Lieblingsfragen“ auswählen, die Chance, einen für die KlientInnen wichtigen Themenaspekt zu treffen, erhöhen und den Einstieg in einen echten Dialog erhöhen. (kein Frage-Antwort Charakter, kein Test-Analyse Charakter).

Gesprächseinstieg/Vorlieben/Interessen

- Welche Spiele spielst du?

- Da sind sicher ein paar dabei, die du wegen deiner FreundInnen spielst und welche, die du selber am liebsten hast. Welche sind deine Lieblingsspiele?
- Kannst du mir etwas über deine Lieblingsspiele erzählen?
- Was muss man hauptsächlich tun?
- Wenn du in einem Spiel nicht mehr weiterweißt, wie gehst du damit um?
- Wie und wo besorgst du dir Informationen?
- Wenn du frustriert bist, weil dir etwas nicht gelingen will, wie gehst du damit um?
- Was, würdest du sagen, ist das Tollste an deinem Spiel?
- Was genau interessiert, fasziniert dich daran?
- Warum?
- Und warum noch?

Kompetenzen

- Jemand, der dieses Spiel sehr gut kann, könnte auch
- Was muss man lernen, um das Spiel sehr gut zu beherrschen?
- Was muss man gut können, um in diesem Spiel gut zu sein?

Braucht man:

- ☐ Geduld
- ☐ Beharrlichkeit
- ☐ schnelle Reaktionen
- ☐ strategisches Denken
- ☐ kaufmännisches Geschick
- ☐ Phantasie
- ☐ ein gutes Gedächtnis
- ☐ Kooperationsfähigkeit (gut mit anderen zusammenspielen können)
- ☐ Kreativität (man muss immer wieder was erfinden?)
- ☐ kreative Problemlösung (knifflige Situationen lösen können, um's Eck denken)
- ☐ Führungsqualitäten
- ☐ Managementkompetenz (Überblick bewahren, Entscheidungen treffen,...)
- ☐ Komplexitätsmanagementkompetenz (viele Dinge zugleich im Auge behalten können)
- ☐ Geschicklichkeit (Hand-Auge-Koordination, Treffsicherheit, ...)
- ☐ Situationen richtig einschätzen können
- ☐ sich Informationen beschaffen können

Anknüpfung an die Berufswelt

- Wo meinst du, kann man diese Fähigkeiten noch brauchen, außer bei Computerspielen? Wenn du diese Fähigkeiten im echten Leben einsetzen könntest, welche berufliche Tätigkeit würdest du dir damit aussuchen?
- Wenn du z.B. deine Spielfigur ins echte Leben verpflanzen würdest, welchen Beruf hätte die dann?
- Wofür wäre er/sie bekannt?
- Wenn er/sie ein/e HauptdarstellerIn in einem Film wäre, welchen Titel hätte dieser Film?
- Was hat das mit dir zu tun?

Anerkennung

- Was ist der Gewinn/die Belohnung in deinen Lieblingsspielen? (Anerkennung, Aufstieg, noch mehr Herausforderung, besser als andere sein, Geschenke, etc.)

- Ist es dir wichtig, dass auch andere diese Anerkennung wahrnehmen können? Teilst du diese?
- Wie wichtig ist dir Anerkennung und Erfolg in anderen Lebensbereichen? (Schule, Freunde, Familie, Sport, Kreativität,...)
- Wie genau sollte die aussehen?