

# Unter der Oberfläche

**Digitales Spiel**

# Anxiolytikum

„Wenn einer keine Angst hat, hat er keine Phantasie“ Erich Kästner

„Habe Mut zum Mut, statt Angst vor der Angst.“ Gildamere

„Angst hat der, der Angst hat, seine Angst zu zeigen.“ Hassan Mohsen

Neben direkten Sportspielen fördern auch Jump'n'Runs wie Mega Run das Zutrauen in den eigenen Körper sowie die Überwindbarkeit von Hindernissen auf mentaler Basis. Sprungkraft, Schnelligkeit und ähnliches lassen sich zwar nur im wahren Leben trainieren, aber diesbezügliche Ängste sinken, je häufiger dergleichen gesehen und zugleich eigenständig manipuliert werden konnte.

Batophobie - Höhenangst, Angst, vor großen Gebäuden

Catapadaphobie - Angst, von etwas herunterzuspringen

Akrophobie / Altophobie / Hypsophobie - Höhenangst

Basiphobie / Basophobie - Angst, nicht gehen zu können, zu fallen

Chronophobie - Angst vor Zeit, Dauer

Cremnophobie - Angst vor Abgründen

Bathophobie - Tiefenangst, Angst vor Schwindel

Atelophobia - Angst vor Unvollkommenheit

Thanatophobie - Angst vor dem Sterben, Tod

Alarmismus

Furchtappell

Freiheit statt Angst

Sorge

Sturz

Tod

Hindernisse

Vorsprung

Rettung

Angsttraum

Pessimismus

Panik

Abstand

Fallen

Verfolgung

Verlust

vom Weg abkommen

Zielstrebig

Angststörung

Feigheit

Angststarre

Sprung

Tiefe

Gegner

Zeitnot

Sackgasse

Freunde

# Kinderspiel

„Im Spiel verraten wir, wes Geistes Kind wir sind.“ Ovid

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Friedrich von Schiller

Freundschaftlicher Kapitalismus in schönster und putzigster Form.  
Die Freude an den schönen Dingen und deren Wert, der Friedfertigkeit, dem Leben und der Freundschaft werden mit einem niedlichen zielarmen Echtzeit-Lebenssimulationsspiel wie Animal Crossing auch im realen Leben gefördert.

Lebensraum	Feierabend	Entertainment
Frei	Spaß	Relaxen
Zeitvertreib	Genuss	Füße hochlegen
Ablenkung	Freiheit	Durchatmen
Eigene Welt	Bunte Welt	Glück
Belohnung	Pause	Ziele erreichen
Sozialleben	Blumenpflege	Tierkunde
Pflanzenkunde	Archäologiewissen	Freunde
Glück	Frieden	Geschenke
Einkaufen	Marktwirtschaft	<del>Geld</del> Sternis verdienen
Jahreszeiten	Feiertage	Saison
Bauen	Einrichten	Kommunikation
Musik	Arbeiten	Pflegen
Leben	Lachen	Lieben
Lernen		

# Ernstfall

„Wir spielen alle, wer es weiß, ist klug.“ A. Schnitzler

„Ein seltsames Spiel. Der einzig gewinnbringende Zug ist, nicht zu spielen. Wie wäre es mit einer netten Partie Schach?“ Aus WarGames

Wie alle Computerspiele bilden Egoshooter wie Medal of Honor stark Neuronen und Synapsen aus. Das Gehirn unterscheidet kaum zwischen realen und erspielten Erfahrungen.

Wie sich das im echten Leben auswirkt, kommt auf die mentale Verbindung an, die beim Spiel eingesetzt wird: Du wirst, was Du denkst.

Krieg	Kriegsverherrlichung
Kriegsgewöhnung	Kriegslist
Kriegsschule	Freund-Feind
Politik	Gerechtigkeit
Selbstverteidigung	Notwehr
Hilfe	Rettung
Menschlichkeit	Humanitäre Einsätze
Abreagieren	Kampf
Kampftraining	Übung ferngesteuerter Kriegseinsätze
Manöverübungen	Ehre
Stolz	Freude
Männlichkeit	Vaterland
Freiheit	Rache
Vergeltung	Reaktion

# Bauklötzchen

„Wenn man aufbaut, gibt es viele Möglichkeiten. Wenn man etwas zerstört, nur eine.“ Sir Yehudi Menuhin

„Zeige mir wie du baust und ich sage dir, wer du bist.“ Christian Morgenstern

„Jede innere Entwicklung braucht ihre Zeit.“ Dalai Lama

Komplexe, erhabene Weltenarchitektur mit Übersichtsdruck.

Aufbauspiele wie Anno sind herausragend gute Trainings für ein erfolgreiches Multitasking im wahren Leben.

Wirtschaft	Highscore	Wettbewerb
Leistungsdruck	Profit	Gewinn
Gier	Erlös	Konkurrenz
Markt	Überleben	Wohlstand
Reichtum	Erfolg	Neid
Missgunst	Aktien	Gründung
Ideen	Handel	Tradition
Tausch	Friedenshandlungen	Vertrag
Vertrauen	Währungen	Kredit
Marktplatz	Börse	Dividende
Werte	Hanse	Taler
Entwicklung	Fortschritt	Suche
Finden	Organisation	Überblick

# Bloße Spielerei

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem Jahr.“ Platon

„Die Quelle alles Guten liegt im Spiel.“ Friedrich Wilhelm August Fröbel

Professor Layton ist der perfekte Mann. Er verfügt über Bildung, ist kultiviert und scharfsinnig, kann kämpfen und Klavierspielen, ist gerecht, hilfreich und ausnehmend höflich.

Ein hervorragendes Vorbild für Spieler des Rätsel-Adventure-Spiels, die den Geheimnissen und der großen, liebevoll erzählten Geschichte auf die Spur kommen wollen.

Der vollständigen Rätselherausforderung sind nur wenige gewachsen, sie fördert aber auf jedem Niveau die Neugier sowie das logische und analytische Denken auf allen Ebenen.

Denken	Handeln	Lösungen suchen
Raten	Probieren	Heldenhaftigkeit
Reisen	Kommunikation	Hinterfragen
Suchen	Finden	Regeln
Ordnen	Gleichgewicht	Erklärungen
Klärung	Bewältigung	Deus ex machina
Zylinder des Layton	Mittel und Wege	Patentlösungen
Patentrezepte	Lösungen finden	Ausweg
Aufdeckung	Auflösung	Geheimnis lüften
Durchschauen	Entdecken	Entschleiern
Entziffern	Erforschen	Ergründen
Erklären	Erschließen	Eruieren
Herausbekommen	Entschlüsseln	Erleuchten
Charme	Galanterie	Freude