

Wie kann man Kreativität fördern?

Überlegungen von Rosendorn mit Unterstützung des Midgard-Forums – Entwurf vom 30.08.2017

Inhalt

Vorbemerkung.....	2
Die Angstliste.....	2
1. Angst vor Verlust oder Beschädigung der Spielfigur.....	2
2. Angst vor dem Scheitern an der Herausforderung.....	3
3. Angst vor persönlicher Blamage	5
4. Angst, den anderen ein negatives Spielerlebnis zu verschaffen.....	7
5. Angst davor, zu wenig würfeln zu dürfen	8
In der Spielgruppe	8
1. Abblocken kreativer Ideen (Killerphrasen, unflexibler SL, sklavische Plottreue, falsch verstandene Regeltreue).....	8
2. Fehlende Würdigung kreativer Ideen (zu geringe EP-Vergabe, zu wenig Lob).....	8
3. Wettkampf der Mitspieler untereinander (SL vs. Spieler, Spieler gegeneinander - nicht die Figurenebene!)	8
4. Routine, eingefahrene Denkmuster, immer die gleichen Herausforderungen, zu schwache Herausforderungen	8
5. unterschiedliches Spielverständnis (Informationsfluss, "Realismus"-Gefühl, Mächtigkeit der Spielfiguren, Verständnis/Kenntnis von Regeln).....	8
6. Zeitdruck.....	8
7. Beeinträchtigung durch äußere (Handy, Kinder) und innere (Müdigkeit, Krankheit, Alkohol) Umstände.....	8

Vorbemerkung

Die Angstliste

1. Angst vor Verlust oder Beschädigung der Spielfigur

Es kann meiner Ansicht nach extrem die Kreativität beschränken, wenn man sich einfach nichts traut, weil es die Spielfigur beschädigen kann. Obwohl meiner Beobachtung nach der Figurentod gar nicht so häufig vorkommt, ist er in seiner Endgültigkeit das scheinbar schlimmstmögliche Ergebnis. Aber auch körperliche Einschränkungen (z.B. Verlust von Gliedmaßen oder Sinnesorganen) können den Spielspaß mindern. Zudem wurden gerade bei älteren Figuren wertvolle Besitztümer, Titel oder sonstige Vorteile erspielt, die ebenfalls verloren gehen können. Es handelt sich also um eine Verlustangst, die letztlich auf der Sorge fußt, man könne nicht mehr wie gewohnt weiterspielen.

Ich denke auch, dass diese Angst recht häufig vorkommt - so zumindest meine Beobachtung. Der Hintergrund, warum die Angst überhaupt da ist, mag vielfältig sein. Der eine hat einfach schon Jahre an Spielzeit hineingesteckt und will die Früchte davon nicht verlieren. Langsame Aufstiegssysteme wie das von Midgard mögen das zusätzlich verschärfen. Ein anderer hat die Figur einfach so lieb gewonnen, dass er ihr kein Leid "zufügen" will. Wieder andere sehen es womöglich als persönliches Scheitern, wenn der Figur etwas passiert, aber dazu wohl mehr im nächsten Punkt.

Denkt man über Lösungen für diese Zwickmühle nach, so sehe ich mehrere Ansätze - wobei es stark vom Hintergrund der Angst abhängig ist, was zum Ziel führt:

- **Tödlichkeit komplett aufheben:** Im Gruppenvertrag kann man den Tod einer Spielfigur komplett ausschließen. Dabei ist natürlich sinnvoll, wenn man es damit verknüpft, Verletzungen generell nur temporär auftreten zu lassen.
- **Tödlichkeit oder Verstümmelungsgefahr verringern:** Ähnlich wie oben, nur dass es keinen kompletten Ausschluss gibt, indem man beispielsweise bei Fantasy- oder SciFi-Settings Wiederbelebungsoptionen oder besondere Heilmittel stärker in den Vordergrund rückt und verfügbarer macht.
- **Bewusstlos statt tot:** Wenn es nicht sowieso schon im Regelwerk vorgesehen ist, kann man per Hausregel einführen, dass Figuren eher außer Gefecht (z.B. bewusstlos) werden, wenn sie ansonsten sterben würde.
- **Neue Spielfigur mit gleicher Erfahrung:** Man kann regeln, dass der Spieler bei Verlust der Spielfigur eine neue auf dem gleichen oder nur wenig geringerem Erfahrungsstand kreieren darf.
- **Erbe:** Hat man Sorge, dass die erspielten Vorteile (Artefakte, Titel, etc.) verloren gehen, so kann man auch hier eine Abmachung treffen, dass diese Dinge automatisch an die Nachfolgefigur übergehen (**Erbe**).
- **Besitzstandsgarantie:** Alternativ gibt es die Möglichkeit einer Abmachung, man kann das Verlorene oder adäquate Dinge sehr zügig wieder zurückgewinnen.

- **Alternative Herausforderungen:** Der Spielleiter kann darauf achten, dass es bei der Mehrzahl der Herausforderungen nicht um Leben oder Tod/Verstümmelung geht. Hier ist dann natürlich die Kreativität des Spielleiters gefragt, aber selbst Kampfbegegnungen kann man per Gruppenvertrag so regeln, dass die Ziele möglichst woanders liegen. Es gibt die Option, dass Gefangennahme, Raub oder ähnliches im Vordergrund steht. Besonders erwähnenswert sind soziale Herausforderungen, bei denen im Regelfall die körperliche Unversehrtheit der Spielfigur nicht im Vordergrund steht.
- **Mehrere Spielfiguren:** Man kann jedem Spieler von Anfang an mehrere Spielfiguren geben, sodass der Verlust einer eben nicht so tragisch ist.
- **Gummipunkte:** Man führt ggf. Gummipunkte (Bennies, Glückspunkte, Fate-Punkte, Schicksalsgunst oder –punkte etc.) oder andere Ressourcen ein, die man aufbrauchen kann, um dem Tod nochmals von der Schippe zu springen. Für viele genügt der Kitzel, eine solche Ressource zu verlieren schon als gute Substitution für den endgültigen Figurentod.
- **Erzählrecht beim Spieler:** Man vereinbart, dass das endgültige Schicksal der Spielfigur fest in der Hand des Spielers liegt – er/sie entscheidet, wenn seine Figur stirbt oder Verkrüppelt ist oder erspielte Vorteile endgültig verloren sein sollen.

Im Hintergrund dürfte wie bei vielen anderen Punkten auch eine Störung im Vertrauensverhältnis in der Gruppe vorliegen. Grundsätzlich ist wichtig, dass man dieses (ggf. wieder) aufbaut. Besonders hilfreich sind hier meiner Ansicht nach eine klare Aussprache, ebenso klar festgelegte Abmachungen und auch die Abgabe von Macht/Entscheidungsbefugnis von der Spielleitung auf die Spieler.

Mein persönliches Ziel wäre die Erkenntnis, dass das Spiel immer weitergehen kann und die sich entwickelnde Geschichte nicht von der Figur oder dem Besitzstand abhängen muss.

Auch wenn ich jetzt nicht so wirklich Angst um meine Spielfigur habe, so nervt es mich, wenn ich (wie oben genannt) die erspielten EPs verliere oder wegen langfristiger Verstümmelung quasi im Spiel aussetzen muss. Bei Systemen, bei denen so eine Gefahr droht, spiele ich schnell mal zurückhaltender. Somit bevorzuge ich ganz klar die Regel mit der neuen Figur auf dem gleichen oder ähnlichen Erfahrungsstand. Zudem finde ich es völlig in Ordnung, wenn das Regelwerk den endgültigen Tod einer Spielfigur etwas erschwert.

Hier mag ich besonders das Savage Worlds Regelwerk, bei dem die Niederlage zwar sehr schnell kommen kann, aber man auch durch den größtmöglichen Schaden zunächst "nur" außer Gefecht ist und es bei geschickter Ressourcenverwaltung weitere Chancen gibt, dass die Figur überlebt.

2. Angst vor dem Scheitern an der Herausforderung

Manche Personen haben einfach Angst davor, dass ihre kreative Idee nicht aufgeht und sie an der Herausforderung scheitern. Diese Angst kann möglicherweise auf Würfelpech bei den erwarteten zusätzlichen Würfeln basieren oder einfach, dass ihr „verrückter“ Plan nicht erfolversprechend ist. Ein abwertendes oder blockierendes Verhalten der restlichen Spielgruppe verstärkt diese Angst noch.

Wie kann man nun diese Angst (etwas) entschärfen? Es ist vielen Spielern wichtig, dass es die Option des Scheiterns gibt, weil sonst die Herausforderung als solche nicht wirklich existiert und keine Spannung entsteht. Somit ist der offensichtliche Vorschlag, eine „**Erfolgsgarantie**“ auszusprechen, im Sinne der Spannung **kontraproduktiv** und führt – wie ich später noch erläutere – zu einem weiteren Hemmnis für Kreativität.

Ergo muss man meiner Ansicht nach eher an den Erfolgschancen und den Folgen des Scheiterns arbeiten.

Hier mal ein paar Gedanken oder Ansätze:

- **Zulassen gründlicher Diskussionen:** Wenn man Sorge trägt, dass der kreative Plan nicht gut funktioniert, sollte man die Zeit haben, ihn - vorzugsweise in der ganzen Gruppe – auf Fehler/Mängel abklopfen zu lassen. Damit es nicht ausartet und man durch eine endlose Diskussion gelähmt wird, sollte aber klar verbalisiert sein, dass jeder auch Zeitwächter ist und möglichst sofort bei einem Nachlassen des Spielspaßes aufgrund des nicht voran kommenden Gesprächs Meldung gibt, damit ein Kompromiss gefunden werden kann.
- **Klare Chancenabschätzung durch die Spielleitung:** Die Spielleitung kann den kreativen Plan unterstützen, die Diskussion darüber verkürzen und auch Sicherheit geben, wenn sie klar kommuniziert, welche Würfe, welche Modifikatoren verlangt werden und welche Folgen zu erwarten sind. Sie kann dabei warnen oder ermutigen – die Ausführungsentscheidung würde ich aber der restlichen Spielgruppe und hier besonders den handelnden Spielern überlassen.
- **Gummipunkte:** Angst vor Würfelpech kann durch den Einsatz und das ausreichende Vorhandensein von Gummipunkten gemildert werden, die eine Wurfwiederholung erlauben. Das sehen sehr viele aktuelle Spielsysteme auch so vor.
- **Interessante Folgen des Scheiterns:** Wenn in der Spielgruppe bekannt und klar ist, dass auch das Scheitern an einer Herausforderung zu interessanten Wendungen und einem Fortgang der Geschichte führt, dürfte die Angst davor geringer werden. Hier kann man auch schon vorher Optionen und Möglichkeiten aufzeigen und gemeinsam mit der ganzen Spielgruppe ausarbeiten.
- **Die ganze Gruppe entscheidet über die Folgen:** Dies ist im vorherigen Punkt schon angedeutet, aber sollte nochmals explizit erwähnt werden. Wer ein Mitsprache- oder Erzählrecht auch bei den negativen Folgen eines Planes hat, muss weniger Angst davor haben. Das bedeutet natürlich, dass die Spielleitung einen Teil seiner/ihrer Deutungshoheit über die Spielwelt abgibt.
- **Belohnungsrechte an die Gruppe:** Man kann der ganzen Gruppe das Recht auf die Vergabe von Gummipunkten oder Boni für einzelne Aktionen geben. Hierbei ist es möglich, diese Dinge zu begrenzen. Es empfiehlt sich, haptische Gegenstände (z.B. Pokerchips) konkret auf den Tisch zu legen, damit sie allen präsent sind.
- **Das Risiko schon vorher belohnen,** bzw. positive Anreize setzen. Man kann in jedem Fall zusätzliche EP, Gummipunkte oder das systemabhängige Äquivalent ausloben, wenn man den mutigeren, verrückteren oder eben kreativen Weg wählt. Das kann mit dem vorherigen Punkt gut kombiniert werden.

- **Das Scheitern an sich ebenfalls belohnen:** Wenn die Herausforderung nicht bestanden wird, ist das an sich natürlich frustrierend. Wenn es hier aber auch eine Art von Belohnung gibt, mildert das wieder den Frust. Es können natürlich wiederum EP oder ein Äquivalent sein, die Belohnung kann aber auch aus spielweltlichen Vorteilen, neuen Optionen oder ehrlich gemeintem Lob für die interessante Wendung bestehen. Gerade das Loben wird oftmals unterschätzt!

Ich persönlich habe viel gute Erfahrung damit gemacht, der ganzen Spielgruppe mehr Erzählrechte zu gewähren. Das wäre auch der Punkt, an dem ich zuerst ansetzen würde. Auch ist es für mich in der Spielleitung selbstverständlich, dass ich den Spielern vorher mitteile, welche Würfe mit welchen Modifikatoren verlangt würden, sonst ist die Basis für eine Entscheidung meiner Ansicht nach nicht gegeben. Eine zusammenfassende Risikoeinschätzung aus Spielleitersicht mit Handlungsempfehlung kommt meistens erst, wenn die Diskussion nicht vorankommt.

Das Thema mit der Diskussionszeit ist grundsätzlich ein strittiges und hängt stark von persönlichen Vorlieben ab. Hierbei muss man in jedem Fall in der Gruppe vorher darüber sprechen und jedem klar machen, dass er/sie ein Recht auf Einspruch in Bezug auf die Diskussionszeit hat.

Belohnungssysteme sind meiner Einschätzung nach auch ein guter Weg.

Die Garantie interessanter Folgen des Scheiterns kann man abstrakt vereinbaren, meiner Erfahrung nach greift das aber erst, wenn man es ein paar Mal konkret gespielt hat.

3. Angst vor persönlicher Blamage

Manchmal ist die Kreativität auch durch die Sorge gehemmt, man könne sich durch schlechte Darstellung, ungeschickte Ausdrucksweise oder einfach nur Würfelpoch blamieren. Verwandt damit ist auch die Angst vor negativem Feedback.

Woher kommt diese Angst? Vermutlich basiert sie auf schlechten Erfahrungen. Irgendwas ging bei der Darstellung, Beschreibung oder Durchführung einer kreativen Idee schief und man war plötzlich Gespött der Runde oder die Idee wurde schon vorher verletzend abgelehnt.

Die Lösung muss dann also in der Schaffung einer vertrauensvollen Atmosphäre liegen, in der jeder sich einbringen darf, ohne aufgrund mangelhafter Ausdrucksweise verletzt zu werden. Hierzu empfehlen sind dringend ein Gruppenvertrag und eine offene Aussprache, damit jedem klar wird, wo die Grenzen liegen.

Das größte Problem liegt meiner Ansicht nach darin, dass diese Angst oft Sprachlosigkeit und Rückzug zur Folge hat, wobei meist in der Gruppe gar nicht klar ist, dass jemand darunter leidet. Somit ist also größtmögliche Empathie der anderen Mitspieler gefragt.

Nach diesen Überlegungen stelle ich mal zwei Vorgehensweisen vor, die selbstverständlich sind, aber der Vollständigkeit am Anfang stehen sollten.

- **Stille Spieler unter vier Augen ansprechen.** Wer in der Spielrunde mitbekommt, dass ein Spieler seltenst Lösungsvorschläge einbringt und auch sonst wenig darstellt, kann

mit der Person ein Vier-Augen-Gespräch anstreben, in dem nach Hintergründen für die Stille gefragt wird. Dies obliegt mitnichten der Spielleitung, denn die Verantwortung für den gemeinsamen Spielspaß liegt bei jedem Mitspieler.

- **Negative Feedback-Geber unter vier Augen ansprechen.** Vielen ist nicht bewusst, wenn ihre Äußerungen die Spielebene verlassen und zu persönlichen Angriffen werden. Dabei sollte jeder Spieler immer wieder seine eigenen und die Äußerungen der Mitspieler durchaus kritisch hinterfragen und ggf. Gespräche suchen.

Für mich sind diese Vier-Augen-Gespräche die Basis für alles weitere. Erst wenn das potentielle Opfer, seine Probleme und eventuell der/die Täter identifiziert sind und ihnen klar ist, dass da ein Problem herrscht, kann man mit Einwilligung in der Gruppe nach Lösungen suchen.

Unter vier Augen ist es auch leichter eine konstruktive Gesprächsatmosphäre aufzubauen, denn schnell fühlen sich in einem Gruppengespräch die Angesprochenen in die Ecke gestellt, werden defensiv und nicht mehr aufnahmebereit.

Die Begrifflichkeiten Täter und Opfer mögen extrem wirken, ich benutze sie jetzt aber trotzdem, weil sie so eindeutig sind.

Folgende Möglichkeiten fallen mir aus dem Stehgreif ein:

- **Allgemeine Vereinbarungen:** Generell festlegen, dass niemand wegen des Scheiterns einer Idee oder gar nur eines Wurfes gehänselt wird. Sich dabei klar machen, dass die Grenze, wann freundschaftliches Neckeln zu Mobbing wird, sehr fließend und bei jeder Person anders ist.
- **Codewörter oder Zeichen vereinbaren:** Es ist möglich, einfach ein Codewort oder anderes Zeichen (Karte, etc.) zu vereinbaren, womit jeder sofort ausdrücken kann, dass ihm der aktuelle „Spaß“ oder die laufende Szene gerade zu weit geht.
- **Selbstverpflichtung der Täter.** Die Täter können eigene Vorschläge erbringen, wie sie fortan das Opfer unterstützen. Beispielsweise übernehmen sie eine Figur, die der Figur des Opfers untersteht und ihr folgt.
- **Generelle Sanktionsregeln für unerwünschtes Verhalten.** Das kann von einer Rüge über spielerische Benachteiligung (EP-Abzug etc.) bis hin zum Ausschluss aus der Runde gehen.
- **Positive Anreize schaffen.** Wie auch bei der Angst vor dem Scheitern sind hier ebenfalls Belohnungssysteme für besonders gruppendienliches oder unterstützendes Verhalten denkbar. Zum Beispiel der Erhalt zusätzlicher Gummipunkte, wenn man einen Mitspieler beim Entwickeln einer kreativen Idee unterstützt.
- **Vorbild sein.** Wenn ein schüchterner Spieler sieht, wie andere sich mit Wonne zum Affen machen und auch mal Verrücktes durchziehen, kann das motivierend wirken.

Mit Sanktionen wäre ich **sehr** vorsichtig. Rollenspiel ist eine gemeinsame Freizeitunterhaltung, kein Mittel zur Erziehung von Mitspielern. Klar ist natürlich, wenn ein Mitspieler die Gruppe nachhaltig stört, keinerlei Einsicht zeigt und sich nicht kooperativ kompromissbereit gibt, muss er letztlich die Runde verlassen.

So oder so sind vermutlich mehrere Gespräche nötig, um ein solcherart erschüttertes Vertrauensverhältnis, wo möglicherweise eine Art des Mobbings besteht, wieder aufzubauen. Möglicherweise geht es auch nicht, ohne dass Mitspieler die Runde verlassen.

Grundsätzlich führt kein Weg an Wertschätzung und positiven Erfahrungen vorbei. Mitspieler wahrnehmen, sie aussprechen lassen und immer das Interessante und Positive in den Äußerungen suchen, sollte eigentlich selbstverständlich sein. Die Verantwortung hierfür liegt in der **ganzen** Spielgruppe.

4. Angst, den anderen ein negatives Spielerlebnis zu verschaffen

Es gibt Menschen, die sich selbst in der Entwicklung kreativer Ideen ausbremsen, weil sie anderen keine Zeit oder das Spotlight stehlen wollen. Möglicherweise sorgen sie sich auch, die anderen zu sehr aus ihrer Komfortzone zu locken und somit unter Stress zu setzen.

Grundsätzlich geht es also um eine Selbstzensur aus Angst, anderen den Spielspaß einzuschränken oder zu nehmen. Vielleicht hat man selbst entsprechende Erfahrungen gemacht, andererseits ist auch denkbar, dass das eher eine vorausgreifende Sache ist. Ich persönlich habe die Erfahrung gemacht, dass es meist eine Art vorausschauende Vermeidung eines möglichen Streitpunktes ist.

In meinen Augen ist diese Einstellung oder Angewohnheit auch für die anderen sehr spielspaßmindernd, da somit eine Bereicherung des Spiels wegfällt. Zudem ist gerade das Herausholen aus der Komfortzone für einige Personen erst der Quell für echte Kreativität. Es wird also im ungünstigsten Fall genau das Gegenteil von dem erreicht, was man erreichen will.

Um hier anzusetzen, muss das Problem erst mal erkannt und benannt werden. Natürlich ist eine gewisse Zurückhaltung am Spieltisch zunächst nichts Schlechtes, da ja wirklich jeder ein Recht auf einen Teil des Spotlights und der Spielzeit hat. Spieler, die sich ständig übersprudelnd mit verrückten Ideen in den Vordergrund drängen, sind wirklich unangenehm und störend.

Wenn man sich aber selbst seine Kreativität verbaut, damit man auf keinen Fall einem anderen den Vortritt nimmt, schadet man dem eigenen Spielspaß und letztlich auch der Qualität der Runde.

Wie immer sollte das in einem Gruppengespräch thematisiert werden, zumindest, wenn man selbst derjenige ist, der sich (möglicherweise zunehmend) selbst zensiert. Hat man als Mitspieler den Verdacht, dass jemand das möglicherweise macht, empfehle ich das in Punkt 3 erwähnte Vier-Augen-Gespräch, um niemanden bloß zu stellen.

Meiner Ansicht nach gibt es keine einfachen Lösungen oder Regelungen, letztlich hilft hier nur die Aussprache. Es muss in jeder Spielgruppe eine individuelle Lösung gefunden werden.

Ein kleiner Ansatz kann sein, dass ein Mitspieler (meist die Spielleitung) nach oder vor jeder Runde eine **Umfrage** macht und auswertet, wie es den Mitspielern so geht. Wenn man das beispielsweise per E-Mail macht, kann auch eine kritische Rückmeldung dem einen oder anderen leichter fallen.

5. Angst davor, zu wenig würfeln zu dürfen

Dieser Punkt aus dem Brainstorming ist wohl ein eher ungewöhnliches Hemmnis für Kreativität. Klar gibt es viele Spieler, die gerne würfeln und denen es den Spielspaß verdirbt, wenn ihnen reguläre Würfe vorenthalten werden. Ich gehöre selbst dazu.

Dass jemand allerdings aus Sorge, er dürfe dann zu wenig würfeln, keine kreativen Ideen mehr entwickelt, halte ich für sehr ungewöhnlich. Eine gute Spielleitung baut immer an neuralgischen Punkten, bei denen ein Scheitern möglich und interessant scheint, passende und faire Würfe ein.

Des Weiteren sucht der kreative Würfellihaber meiner Ansicht nach sowieso immer nach Lösungen, die den Einsatz von Fertigkeiten beinhalten, und bekommt so seine Würfe.

Falls dieses Problem wirklich einmal auftritt, so kann man darüber nachdenken, ob man im Gruppenvertrag ein Recht auf Würfe verankert. Wie das allerdings genau aussehen soll, übersteigt meine Vorstellungskraft.

In der Spielgruppe

1. Abblocken kreativer Ideen (Killerphrasen, unflexibler SL, sklavische Plottreue, falsch verstandene Regelreue)
2. Fehlende Würdigung kreativer Ideen (zu geringe EP-Vergabe, zu wenig Lob)
3. Wettkampf der Mitspieler untereinander (SL vs. Spieler, Spieler gegeneinander - nicht die Figurenebene!)
4. Routine, eingefahrene Denkmuster, immer die gleichen Herausforderungen, zu schwache Herausforderungen
5. unterschiedliches Spielverständnis (Informationsfluss, "Realismus"-Gefühl, Mächtigkeit der Spielfiguren, Verständnis/Kenntnis von Regeln)
6. Zeitdruck
7. Beeinträchtigung durch äußere (Handy, Kinder) und innere (Müdigkeit, Krankheit, Alkohol) Umstände

Brainstorming:

Die Angstliste:

1. Angst vor Verlust oder Beschädigung (körperlich oder durch Verlust erspielter Vorteile) der Spielfigur
2. Angst vor dem Scheitern an der Herausforderung (durch Würfelpech bei "unnötigen" Würfeln oder eine "dumme" Idee)
3. Angst vor persönlicher Blamage durch schlechte Darstellung, unklare Beschreibung oder negativem Feedback
4. Angst, den anderen ein negatives Spielerlebnis zu verschaffen (Zeit- & Spotlightdieb, Komfortzonenverlust)
5. Angst davor, zu wenig würfeln zu dürfen

In der Spielgruppe (SG):

1. Abblocken kreativer Ideen (Killerphrasen, unflexibler SL, sklavische Plottreue, falsch verstandene Regelreue)
2. Fehlende Würdigung kreativer Ideen (zu geringe EP-Vergabe, zu wenig Lob)
3. Wettkampf der Mitspieler untereinander (SL vs. Spieler, Spieler gegeneinander - **nicht** die Figurenebene!)
4. Routine, eingefahrene Denkmuster, immer die gleichen Herausforderungen, zu schwache Herausforderungen
5. unterschiedliches Spielverständnis (Informationsfluss, "Realismus"-Gefühl, Mächtigkeit der Spielfiguren, Verständnis/Kenntnis von Regeln)
6. Zeitdruck
7. Beeinträchtigung durch äußere (Handy, Kinder) und innere (Müdigkeit, Krankheit, Alkohol) Umstände