

Bekannt wurde auch die Studie des Soziologen Klaus Allerbeck der Uni Frankfurt (vgl. <http://www.gesellschaftswissenschaften.uni-frankfurt.de>, Stand 20.08.2010), der 2007 eine Online-Befragung durchführte, bei der eine deutlich höhere Nutzungszeit ermittelt wurde: Bei 60% der 13- bis 15-Jährigen über vier Stunden pro Tag, wobei es Intensiv-Spieler gab, die über 30 Stunden pro Woche mit Spielen verbrachten, und eine kleine Gruppe (4%), die sogar 70 Stunden in der Woche spielte. Allerdings muss bei Online-Befragungen davon ausgegangen werden, dass die Stichproben selbstselektiv sind, sodass für die Ergebnisse keine Repräsentativität beansprucht werden kann.

#### *Weiterführende Links:*

*Studie: Altersbeschränkungen bei Online-Spielen verfehlen Wirkung*, Artikel auf heise online vom 06.06.2007 unter <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-Altersbeschaenkungen-bei-Online-Spielen-verfehlen-Wirkung-136541.html> (Stand 20.08.2010)

ARD und ZDF erheben regelmäßig Daten zur Online-Nutzung in Deutschland, abzurufen unter <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de> (Stand 20.08.2010)

### **Wie viel Zeit verbringen Kinder und Jugendliche für welche Freizeitaktivitäten?**

Trotz aller Vorurteile: Jugendliche verbringen heute ihre Freizeit zum überwiegenden Teil mit nicht-medialen Aktivitäten, wovon mit 88% das „Freunde treffen“ an erster Stelle steht. Dahinter folgen Sport mit 70% und „Nichtstun“ mit 67%. Auch die Eltern spielen in dem Alter von 12 bis 19 Jahre noch eine Rolle, denn jeder Vierte unternimmt mehrmals pro Woche etwas gemeinsam mit den Eltern. Bei den Medien sind das Fernsehen, Internet und Handy fast gleichauf, und das bei fast 90% der Jugendlichen, die diese Medien täglich oder mehrmals pro Woche nutzen. Das Bücherlesen übrigens ist mit 23% täglich und 18% mehrmals pro Woche zwar deutlich abgeschlagen, aber vielleicht doch häufiger als befürchtet. Die Offline-Computerspiele sind bei 17% der Mädchen und 53% der Jungen täglich oder mehrmals pro Woche in Gebrauch.

### **Welche Geräte besitzen Kinder und Jugendliche?**

Es gibt eine Vollversorgung mit Handy (100%), Computer/Laptop (100%), Internet-Zugang (98%), Fernseher (97%) im Bereich Medien in deutschen Haushalten. Jugendliche besitzen folgende Medien: Handy 97% der Mädchen und 93% der Jungen, Computer und Laptop 72% der Mädchen und 77% der Jungen, einen eigenen Internet-Zugang besitzen über die Hälfte der Jugendlichen.

## **2.5 Was ist ein Computerspiel? Definition, Analyse, Kategorisierung und Ästhetik des Gegenstandes**

Die Klassifizierung und die Analyse von Computerspielen bieten zahlreiche Gesprächsanlässe, um sich über persönliche Einstellungen und Einschätzungen auszutauschen. Durch die Analyse von Computerspielen nähern sich Spieler/innen per se einer reflexiven Auseinandersetzung mit dem selbst gespielten Spiel, denn um ein Spiel einzuordnen oder zu analysieren, muss es einerseits zuvor gespielt worden sein, andererseits in bestimmter Hinsicht genauer betrachtet werden. Insofern findet die von der Medienpädagogik geforderte und für Medienkompetenz und Medienbildung als besonders wichtig anzusehende Fähigkeit der reflexiven Auseinandersetzung gerade in der Gegenstandsbestimmung einen geeigneten Einstieg. Die Bestimmung und Betrachtung der einzelnen Spielelemente oder die vom Spiel abgelöste ästhetische Betrachtung (z. B. der grafischen Darstellung) erfordert eine Distanz zum Medium und zu den eigenen Spielvorlieben, welche zu erarbeiten und zu üben ist, um eine reflexive Grundhaltung ausbilden zu können. Aufgrund der Komplexität der Fragestellung erscheint eine Untergliederung in die Teilbereiche Genreinteilungen, formale Aspekte und inhaltliche Aspekte sinnvoll.

### 2.5.1 Genreeinteilungen

Wie bei Literatur und Film lassen sich in Computerspielen unterschiedliche Gattungen bzw. Genres ausmachen. Die Kenntnis der Genres stellt für kritische Gespräche über Computerspiele ein Grundwissen dar. Erst, wenn eine Genrezuordnung existiert, wird es möglich, in Diskussionen z. B. über „Killerspiele“ diese auch zu verorten. Die unterschiedlichen Versuche, das Computerspiel in Genres einzuteilen, werden erschwert durch eine Industrie, die keine festen Genres kennt und aus den Versatzstücken wirtschaftlich erfolgreicher Spiele neue Genres schafft. Jedes neue Spiel führt aufgrund der erweiterten Leistungsmöglichkeiten der Hardware und aus absatzwirtschaftlichen Überlegungen neue Elemente ein, alte verschwinden oder werden uminterpretiert. Dies beugt augenscheinlich einer klischeehaften Stereotypisierung vor. Bei genauer Betrachtung lassen sich aber durchaus Vereinfachungen treffen, da sich seit Jahren die Grundtopoi der Computerspiele nicht verändert haben, und wahrscheinlich auch nicht gravierend verändern werden. Im Unterschied beispielsweise zu Genreeinteilungen bei Filmen bildet bei Computerspielen weniger die Geschichte als die Art der Interaktion und der Spielmechanismen das wesentliche Unterscheidungskriterium.

Die pädagogische Bearbeitung folgender Fragenkomplexe würde sich beim Unterthema Genreeinteilungen im Sinne der Ausbildung von kritischer Medienkompetenz und reflexiver Medienbildung anbieten:

#### Wie viele und welche Genres gibt es bei Computerspielen?

Fast jedes Spielmagazin baut auf einer eigenen Spielklassifizierung auf. Diese reichen von der Vierer-Klassifizierung „Action“, „Strategie“, „Abenteuer“ und „Sport“ des Spielmagazins *GameStar* über 14 Genres, welche die Internetseite *Spieleratgeber NRW* aufzählt, bis hin zu sechs Hauptgenres und 43 Untergenres bei Wikipedia. Spieler/innen haben teilweise noch weit gefächeltere Unterteilungen. Im Folgenden wird eine exemplarische Genre-Klassifizierung dargestellt, welche sich in fünf Genres aufteilt:

- **Actionspiele:** In den meisten Actionspielen lenkt der Spieler eine einzelne Spielfigur oder ein Fahrzeug. Ziel dieser Spiele ist das unbeschadete Überstehen des Spielablaufs, denn Treffer der von Menschen oder vom Computer gesteuerten Gegner beeinträchtigen die Gesundheit der Spielfigur, führen zum Verlust eines Spielers oder zerstören das Fahrzeug. Actionspiele der Untergenres Ego-Shooter, Third-Person-Shooter und Shoot'm'up erlauben durch Einsatz von Schusswaffen oder durch Kampfsportattacken (Beat'em'up), angreifende Gegner zu besiegen. Bei anderen Actionspielen, wie beispielsweise farbenfrohen Jump'n'-Runs, sorgen Überwinden oder Ausweichen von Hindernissen durch akrobatische Sprünge für den Spielsieg. Die in der Regel schnellen Actionspiele erfordern eine hohe Aufmerksamkeit, Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit. Dies geht in der Regel mit einer starken Betonung des Echtzeit-Aspekts einher. Problematisch und nicht für jüngere Spieler geeignet sind Spiele aus dem Untergenre Ego-Shooter. Diese weisen in den meisten Fällen kaum einen angemessenen ethisch-normativen Gehalt auf.
- **Abenteuerspiele:** Der Spieler/die Spielerin löst in einem Adventure- oder Abenteuerspiel verschiedene Rätsel, findet Gegenstände oder Informationen oder redet mit anderen Figuren, um so die im Vordergrund stehende Handlung voranzutreiben. Das Spielerlebnis beruht dabei auf unterschiedlichen Spielelementen: Manche Adventures erzählen eine komplexe Geschichte, manche bringen mit schrägen Charakteren und witzigen Dialogen die Spieler zum Lachen, und andere sehen sich als reine Rätselspiele. Die Kombination und Anwendung der im Spiel gefundenen Gegenstände, die man bei sich trägt, bringen den Spieler oft zum Ziel. Unter dieses Genre fallen die Untergenres Action-Adventures, Rollenspiele, Multi User Dungeons (MUDs, textbasierte Multiplayer-Online-Rollenspiele), aber auch viele Lernspiele, bei denen der Spieler das Ziel nur durch Lernen gewisser Inhalte erreicht. Im Gegensatz zu älteren Medien wie etwa Märchenbüchern präsentieren Abenteuerspiele keine fertigen Lösungen, der Spieler muss sie selbst erarbeiten.

- **Strategiespiele:** Das Computer-Strategiespiel erfordert wie das Brettspiel Schach vor allem strategisches oder taktisches Geschick. Es gilt in den meisten Fällen, eine Infrastruktur in Form einer Basis oder eines Lagers aufzubauen, Geld durch den Abbau von Rohstoffen zu verdienen oder aufzurüsten. Der Computer übernimmt dabei im Einzelspieler-Modus die Rolle eines Gegenspielers oder er bietet mehreren Spielern im Multiplayer-Modus eine Plattform, auf der diese vernetzt mit- bzw. gegeneinander spielen. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Computer-Strategiespielen: Rundenbasierte Strategiespiele, bei dem der Spieler auf den Zug des Gegners warten muss, und Echtzeit-Strategiespiele, bei dem alle Spieler gleichzeitig, in Echtzeit, spielen.
- **Simulationen:** Simulations- und Strategiespiele finden sich in den Fachzeitschriften oft unter einem Genre zusammengefasst. Die ursprünglich zur Ausbildung von Besatzungen entwickelten Flugsimulationen dienen beispielsweise seit Einführung der Heimcomputer und Personal-Computer Mitte der 80er Jahre auch zur Unterhaltung. Der Unterschied zwischen beispielsweise einer militärischen Simulation, die eingesetzt wird, um Kommunikation im Ernstfall zu trainieren, und einer Simulation zu Unterhaltungszwecken, ist, dass bei Letzterer gar nicht angestrebt wird, ein komplettes Abbild der realen Situation zu erstellen. Im Gegenteil, ein bestimmter Teil der Realität bleibt ausgespart, damit die Simulation nicht dem vielleicht langweiligen realen Bild entspricht. Bei dieser Abbildung komplexer Systeme kann es als Fahrer eines U-Bootes darum gehen, erfolgreich von der Feindfahrt zurückzukehren, ein andermal darum, als eine Art Gott die Schicksale eines Volkes zu lenken. Aber auch weniger komplexe Simulationen, wie beispielsweise das weltweit am meisten gespielte Spiel, die Kartenspielsimulation *Solitaire*, finden sich in diesem Genre wieder.
- **Sportspiele:** Sportspiele werden in vielen Genre-Unterteilungen – etwa in Fachzeitschriften – entweder zu den Actionspielen oder zu den Simulationen gerechnet. Sie können aber auch als eigenes Genre mit eigener Fangemeinde betrachtet werden. Das Sportspiel simuliert eine bestimmte oder mehrere Sportarten. Schon die ersten kommerziellen Spielkonsolen wie *Pong* boten die einfache Simulation eines Tennis- bzw. Tischtennis-Spiels. Neben Fußballspielen gehören auch Golf, Skateboarding, Angeln, Bowling und der Wintersport zu den Angeboten im Bereich der Sportspiele. Sportspiele setzen oftmals den tatsächlich betriebenen Sport virtuell fort, was heißt, dass vornehmlich die Spieler/innen das Sportspiel spielen, die auch den realen Sport tatsächlich betreiben.

#### *Weiterführende Links:*

Die Genre-Übersicht der USK <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> (Stand 19.08.2010)

Eine weitere Genre-Übersicht findet sich im *Computerspiel-Leitfaden für Lehrkräfte* auf der [Spielbar.de](http://www.spielbar.de), der Computerspielseite der Bundeszentrale für politische Bildung [http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2010/03/spielbar\\_leitfaden\\_lehrkraefte.pdf](http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2010/03/spielbar_leitfaden_lehrkraefte.pdf) (Stand 19.08.2010)

### **2.5.2 Formale Aspekte**

Mit formalen Aspekten sind die spezifischen medialen Darstellungs- und Inszenierungsweisen gemeint, die ein Medium auszeichnen. Zu den allgemeinen formalen Besonderheiten gehört bei Computerspielen beispielsweise ihre Interaktivität, die sie von klassischen Print- und AV-Medien unterscheidet. Für das Genre der Ego-Shooter bspw. ist das Prinzip der subjektiven Kamera ein formales Merkmal, das die Erlebnisweise der virtuellen Welt in besonderer Weise – und unabhängig vom Spielinhalt – prägt und sich zudem auf die Altersfreigabe niederschlägt. Aufgrund der Ego-Perspektive und des damit verbundenen Risikos eines hohen Identifikationsgrades des Spielers mit der Spielfigur liegen für Ego-Shooter-Spiele kaum Altersfreigaben unter 18 Jahren vor. Andere Perspektiven wie z. B. die Third-Person-Perspektive, in der der Spieler über die Schulter seiner Spielfigur blickt, oder eine isometrische Draufsicht von schräg oben, wie sie viele Strategietitel bieten, schaffen eine größere Distanz zu dem Spiel und verringern so den Grad des audiovisuellen Eintauchens (d. h. der Immersion) in die Spielwelt, während Ego-Shooter allein aufgrund der Wahrnehmungsperspektive mit einem hohen Immersionsgrad verbunden sind.

Die pädagogische Bearbeitung folgender Fragenkomplexe würde sich beim Unterthema „formale Aspekte des Gegenstands“ im Sinne der Ausbildung von kritischer Medienkompetenz und reflexiver Medienbildung anbieten:

### **Wird hier eine Geschichte erzählt oder nacherlebt? Oder in welcher anderen Weise bekommt das Geschehen auf dem Bildschirm eine Bedeutung für den Spieler?**

Die formalen Aspekte eines Spiels können objektiv klassifiziert werden, sie regen aber auch subjektive Urteile an (vgl. Wiemken 2007). In den Kontext dieser Fragestellung gehört die wissenschaftliche Auseinandersetzung darüber, ob es sich bei Computerspielen eher um eine neue Art von Erzählungen (Narratologie) oder um eine neue Art von Spielen (Ludologie) handelt (vgl. Frasca 2003). Während Spiele in den 1990er Jahren oft eine Geschichte erzählten, finden sich heute häufiger sogenannte „Sandkasten“-Spiele wie z. B. die *Sims*, die zum Teil ganz ohne Hintergrundstory auskommen und Platz für vom Spieler zu erstellende Inhalte liefern. Spieler/innen erstellen lediglich die Charaktere und können dem Spielziel folgen. Dieses heißt bei *Sims* Bedürfnisbefriedigung. Wenn die Grundbedürfnisse wie etwa Hunger oder Hygiene abgedeckt sind, entscheidet der Spieler, wie er nun Bedürfnisse wie etwa soziale Anerkennung erfüllt. Bei Spielen wie der *GTA*-Reihe tritt die Story zugunsten der spielerischen Freiheit (Open World Game) bei vielen Spieler/innen in den Hintergrund. Der Spieler kann dem Missionsstrang der Geschichte folgen, er kann jedoch auch nur mit seinem Auto durch die Stadt fahren, Stuntsprünge absolvieren oder sogar ein eigenes in das Spiel programmierte Fernsehprogramm schauen. Auch die Spiele der *Pokémon*-Reihe liefern zwar eine Einstiegsgeschichte, diese tritt aber sehr bald zugunsten des Such- und Sammelaspekts in den Hintergrund. Im Mittelpunkt stehen die kleinen Taschenmonster, ihre Entwicklung und Stärkung. Solche offenen, aber regelbasierten Computerspiele bieten Kindern und Jugendlichen Spiel- und Erlebniswelten, aus denen sie ihre eigenen Geschichten entwickeln und dementsprechend über ihre Erlebnisse stundenlang berichten können.

*Weiterführende Links:*

*Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen*, Aufsatz von Julian Kücklich:

<http://www.playability.de/pub/drafts/handbuch.pdf> (Stand 19.08.2010)

*Ludologie vs. Narratologie* auf gametheory.ch: <http://www.gametheory.ch/index.jsp?positionId=16323> (Stand 19.08.2010)

### **Gibt es Übereinstimmungen im dramaturgischen Aufbau von Geschichten in Büchern, Filmen und Computerspielen?**

Computerspiele sind moderne Märchen. Spielentwickler wie Myamoto, der Entwickler von Super Mario, bauen ganz gezielt Motive aus Märchen ein. In den Spielen finden sich so Grundformen von Erzählungen, Bilder und Szenen, die seit Jahrhunderten bekannt sind. Nicht nur die klassischen Fantasy-Rollenspiele beziehen ihre Motive und Erzählstrukturen aus den alten Literaturformen der Sagen und Heldenepen, wie etwa Homers *Ilias*, dem Nibelungenlied oder dem Sagenkreis um König Arthur. Es geht um klassische Konflikte und Krisen, die nur Helden lösen können, indem sie wachsen und sich gestärkt dem Bösen stellen.

Campbell erarbeitete 1949 das Modell des „Monomythos“. Er analysierte dazu Märchen, Sagen, Legenden und Mythologien verschiedenster Völker und Kulturen unterschiedlichster Epochen. Alle diese Mythen enthalten laut Campbell eine gemeinsame Grundstruktur und verbindende Erzählmuster. Diesen „Archetyp aller Mythen“ fasste er in seiner Abenteuerfahrt, der Heldenreise, zusammen (vgl. Campbell 1978). Diese Abenteuerreise durchlaufen nicht nur Buch- und Film-, sondern auch Computerspielhelden. Charaktere wie Lara Croft aus *Tomb Raider*, Link aus *Zelda* und natürlich *Super Mario* in seinen Abenteuern nehmen den Kampf gegen das Böse auf und müssen sich dazu von der Normalität entfernen, um das Böse zu bekämpfen. Sie treffen auf ihrer Reise Freunde und müssen immer wieder Zwischenprüfungen ablegen, um stärker zu werden, damit sie in den Kampf

gegen das Böse treten können. Nachdem das Böse bekämpft ist, kehrt der Held mit seinem Schatz, mit der Prinzessin oder dem rettenden Elixier in die Normalität zurück. Kern der Heldenreise ist immer die Entwicklung des Helden, eine Veränderung seiner Persönlichkeit.

Vogeler nahm das Modell von Campbell auf, vermischte es mit den Archetypen von Jung und schuf so ein Werkzeug zum Geschichten schreiben (vgl. Vogeler 1999). Dabei kann es sich um Geschichten für Bücher, Filme oder Computerspiele handeln.

*Weiterführende Links:*

Auf [byte42.de](http://byte42.de) findet sich eine komplette Unterrichtseinheit zu den Modellen von Campbell und Vogeler, welche im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung erstellt wurde:

<http://www.byte42.de/index.php/eine-seite/referenz/> (Stand 19.08.2010)

Vortrag von Stephen und Robin Larsen über Campbell:

<http://www.martinweyers.com/sukhavati/#Was%20sind%20Mythen> (Stand 19.08.2010)

**Wie ist die Grafik zu beurteilen? Ist die Grafik um Realität bemüht, kopiert sie einen Grafikstil oder geht sie eigene, kreative und verfremdende Wege? Welche Rolle spielen Soundeffekte und Musik in dem Spiel?**

Zu den formalen Aspekten gehört die optische Darstellung der Spielwelt. Wenn eine Kunstwelt dargestellt und auf eine Annäherung an die Realität in visueller wie auch akustischer Hinsicht (Soundeffekte und Musik) verzichtet wird, fällt es wiederum leichter, sich vom Dargestellten zu distanzieren bzw. es als künstliche Spielwelt zu erkennen. Bunte Comicwelten wie die von *Super Mario* werden gern von Kindern gespielt. Lustig und verspielt zeigen sich Spiele, die von Künstlern erstellt werden wie etwa *Katamari*. Bedrohlicher wirkende Welten wie etwa die Albtraumwelten in *Silent Hill*, in denen sich ein Charakter mit sich selbst und einer Unzahl von Monstern konfrontiert sieht, wirken auf Kinder abschreckend und werden von jüngeren Jugendlichen eher als Mutprobe verstanden. Um den Immersionsgrad zu verstärken, bemühen sich gerade Entwickler von Ego-Shootern um eine möglichst hohe Detailtreue, damit sich die Darstellung möglichst der Realität annähert bzw. den Erwartungen der Spieler/innen entspricht. Dabei achten diese nicht so sehr auf die Intro- und Zwischensequenzen, welche teilweise als Computeranimation, teilweise als Film ins Spiel integriert vorliegen, um die Spielgeschichte fortzuführen. Vielmehr schauen sich Spieler/innen schon vor der Veröffentlichung auf Videoportalen wie *YouTube* Gameplay-Szenen an, weil sie wissen, dass das eigentliche Spielerlebnis nicht in Filmqualität geschieht und sich damit nicht in einem Intro oder in Zwischenszenen widerspiegelt. Die Grafik ist eng verbunden mit der sogenannten „Physik-Engine“ eines Spiels. Dieser Programmabschnitt der Spielsoftware steuert die physikalischen Gesetze in der Spielwelt. Wenn beispielsweise Regen fällt, bestimmt die Physik-Engine in Zusammenarbeit mit der Grafik, wie sich der Regen auf das Spiel auswirkt, ob er Pfützen bildet, wie sich Regentropfen in dieser Pfütze äußern, und ob der Regen Einfluss auf den Spielablauf bzw. das Gameplay hat.

Musik (und die akustische Ebene überhaupt) fand in den Anfangsjahren der Computerspiele bis in die 1980er Jahre hinein kaum Beachtung bei den Spieler/innen. Mittlerweile hat sich das stark verändert. Einige Musikstücke haben sich heute zu „Klassikern“ entwickelt, und bei der Spielentwicklung wird Musik und Sound heute ähnlich viel Aufmerksamkeit geschenkt wie etwa beim Film, bis hin zur Komposition eigener Musikstücke und der Einbindung klassischer Orchester.

*Weiterführende Links:*

Ergebnisse der Suche „gameplay“ auf dem Videoportal Youtube.de:

[http://www.youtube.com/results?search\\_query=gameplay&aq=f](http://www.youtube.com/results?search_query=gameplay&aq=f) (Stand 19.08.2010)

*Dreh die Playstation auf!* Artikel von Matthias Schönebäumer auf Zeit online vom 26.06.2008:

<http://www.zeit.de/online/2008/26/musik-im-videospiel> (Stand 19.08.2010)



## Welche Spielelemente sind spielmotivierend, welche spielhemmend?

Zur formalen Seite gehören auch die interaktiven Strukturen und Elemente des Spiels, also z. B. die Benutzerführung und Navigation, die Regelstruktur des Spiels und das sog. Gameplay. Ein perfekt die Balance zwischen Frustration und Motivation haltendes Gameplay hält den Spieler im Spiel. Die Spielklassiker bzw. Spielphänomene, die seit Jahren gespielt werden, sind Beispiele für ein gutes Gameplay bzw. Spielbalance oder Spielfluss in einem sehr dynamisch agierenden Computerspielmärkte. So wird der Taktik-Shooter *Counter-Strike* auch nach über sieben Jahren am liebsten in der Fassung 1.6 gespielt oder das Strategiespiel *StarCraft* nach über 12 Jahren immer noch auf Turnieren. Schlechte Spiele, die nicht über diese Eigenschaften verfügen, sind schnell vom Markt und werden nicht gespielt. Die Gestaltung der Mischung von zu bewältigenden Problemen und im Spiel aufzufindenden Hilfen entscheidet über ein „gutes“ Spiel. Die Spiele des Mario-Erfinders Shigeru Miyamoto werden in besonderer Weise dafür gelobt, ein gelungenes Gameplay zu bieten. Nicht zuletzt deshalb gehören sie mit zu den erfolgreichsten digitalen Spielen überhaupt. Wichtig sind in diesem Spielfluss die Belohnungen, welche der Spieler für seine Leistungen erhält. Muss der Spieler beispielsweise eine gewisse Zeit seine Spielfigur von Plattform zu Plattform hüpfen lassen, vier Gegner besiegen und drei Bildschirmleben verlieren, um zum Schluss als Belohnung eine Umhängetasche für seine Spielfigur zu bekommen, ist dies nicht äquivalent zu der erbrachten Leistung. Spieler/innen brechen solche Spiele ab. Lässt der Spieler hingegen gleich im ersten Level seine Figur auf zwei hintereinander liegende Plattformen springen und erhält dafür eine Waffe, mit der er gefahrlos bis zum Ende durchspielen kann, führt dies ebenfalls zum Spielabbruch, da dieses Spiel keine ausbalancierte Spannung bietet, von den Spieler/innen als zu langweilig empfunden wird und nicht hinreichend motiviert.

### Weiterführende Links:

*Gefühle und Computerspiele*, Aufsatz von Jürgen Fritz auf der Computerspielseite der Bundeszentrale für politische Bildung: <http://snp.bpb.de/referate/fritzgfl.htm> (Stand 19.08.2010)

### 2.5.3 Inhaltliche Aspekte

Die inhaltlichen Aspekte von Computerspielen geben Aufschluss über eine etwaige kulturelle Verankerung des Spiels in der Gesellschaft bzw. darüber, welche gesellschaftlichen Strukturen in den Spielen ggf. gespiegelt werden. Eine genaue Analyse der inhaltlichen Aspekte erlaubt auch einen ersten Schritt für eine Gesellschaftsanalyse des jeweiligen Herstellungslandes und in die Richtung einer Gesellschaftskritik. Die Inhalte von Computerspielen sind vielfältig, entsprechend vielfältig kann eine pädagogische Annäherung an diese Inhalte ausfallen. Zu den leitenden Fragestellungen gehört aber die nach dem Verhältnis der in diesen Medien dargestellten Inhalte zur Realität bzw. Alltagswelt oder auch zur Darstellung in anderen Medien. Dies sei an einem Beispiel erläutert, dem der Rollenmuster in Computerspielen. Bezogen auf Geschlechterrollen können beispielsweise stereotype, klischeehafte oder überidealisierte Muster untersucht werden.

Die pädagogische Bearbeitung folgender Fragenkomplexe würde sich beim Unterthema Inhalte des Gegenstands Computerspiele im Sinne der Ausbildung von kritischer Medienkompetenz und reflexiver Medienbildung anbieten:

### Um welches Thema geht es in diesem Spiel (kultureller und sozialer Kontext)?

Computerspielentwickler programmieren kulturell verankerte Inhalte mit in das Spiel hinein. Dies geschieht teilweise unbewusst, aber auch mit bestimmter Absicht. So ändert sich je nach Herstellungsland das Feindbild in den Kriegsspielen. In westlichen Spielen finden sich russische Soldaten und (seit 2001) vermehrt Terroristen als Gegner. In Spielen mit dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs, die aus Amerika stammen, können oft die deutschen Truppen gar nicht gespielt werden, lediglich die Alliierten. In *America's Army*, welches als Rekrutie-

rungs- bzw. Marketingwerkzeug des US-Militärs entwickelt wurde, können Spieler/innen nur die amerikanische Seite spielen. Um seinen Zweck, das Soldatentum in der amerikanischen Armee zu idealisieren, wird auch nur ein „sauberer“ Krieg ohne Kollateralschäden gezeigt. Erscheint ein Spiel auf dem amerikanischen Markt, wie z. B. 2010 ein neuer Titel der Reihe *Medal of Honor*, in dem der Spieler auch auf Gegenseite, der Taliban, spielen kann, kommt rasch Protest auf (Game7.de 2010). Ein Spiel wie *Under Ash*, ein Ego-Shooter-Spiel aus Palästinenser-Perspektive, zeigt als Eröffnungsszene das von dem jüdischen Siedler Baruch Goldstein verursachte Massaker von Hebron und nutzt so das Spiel auch als politische Botschaft. Das Spiel wurde gezielt als Antwort auf die Vielzahl von Videospiele mit militärischen Inhalten, in denen Araber negativ dargestellt werden, erstellt. „Computerspiele basieren heutzutage häufig auf historischen oder aktuellen Konflikten und beeinflussen dadurch deren Rezeption und Bewertung“, schreibt Vít Šisler, Gründer und Chefredakteur des Forschungsprojekts *Digital Islam* (vgl. Deutsche Welle 2009).

Weitere Beispiele für eine kulturelle Prägung: Die *Sims*- und die *GTA*-Reihe sind beide auch von Entwicklerseite als Satire auf den amerikanischen „Way of Life“ entwickelt worden. Während *Die Sims* das Karrieredenken und das Thema Nachbarschaftlichkeit ins Visier nimmt, zeigen die Werbespots für die Waffenlobby in *GTA IV* eine Welt, in der die Waffe in Amerika regiert. Die japanischen Rollenspiele unterscheiden sich besonders in der grafischen Darstellung von den europäischen. Die grellbunte Grafik, welche in Spielerkreisen als „Bonbon-Look“ bezeichnet wird, wirkt wie die Manga-Figuren mit ihren übergroßen Augen auf den westlichen Betrachter oft befremdlich.

### Gibt es medienkonvergente bzw. crossmediale Momente?

Medienkonvergenz bedeutet die Annäherung unterschiedlicher Einzelmedien bzw. die Vermischung oder Überlappung verschiedener Medien. So gibt es in Computerspielen schon länger Filmsequenzen, um eine Geschichte weiterzuerzählen. Internet- und Fernsehen vermischen sich im Bereich *YouTube*, im Smartphone verschmelzen gerade Telefon, Internet, Computer und Fernsehen. Die Computerspiel-Industrie hat sich in den letzten 20 Jahren als Massenmarkt etabliert und weist klare technologische, inhaltlich-funktionale und wirtschaftliche Konvergenzen auf. Bedienten sich in den Anfängen die Spielentwickler aus den vorhandenen Medien und übernahmen tradierte Inhalte, Bilder, Figuren usw., holen sich heute Filmregisseure auch Inhalte und Themen aus Computerspielen. Den Anfang dieser Entwicklung stellten die Verfilmungen der Spiele *Super Mario*, *Double Dragon* und *Street Fighter* dar. Alle drei fielen beim Publikum durch. Die Verfilmung von *Mortal Kombat* 1995 war ein Erfolg, da es diese Adaption laut Filmkritik auf Kino.de „als erste Computerspiel-Verfilmung bislang versteht, dem Thrill des Spiels nahezukommen“. Im Jahr 2000 erschien Lara Croft, die Heldin aus dem Spiel *Tomb Raider* in dem gleichnamigen Film. Weitere Verfilmungen von Spielen folgten. Teilweise wurden Spiele wie beispielsweise *DOOM* verfilmt, die gar keine richtige Handlung aufzuweisen hatten. Filmregisseure wie Steven Spielberg produzierten Ideen für Videospiele, und Autoren wie der Bestsellerautor Tom Clancy schrieben Drehbücher für Computerspiele. Medienkonvergenz wie auch Crossmedia bezwecken vom wirtschaftlichen Standpunkt aus gesehen eine Erweiterung des Kundenspektrums.

Im Kinderbereich werden ganz gezielt Medienangebote für eine crossmediale Vermarktung aufbereitet. Dazu gibt es zu einem Kinofilm ein Computerspiel, eine Musik-CD, Spielzeug, Sammelkarten usw. Zum ersten Mal erschien beim Kinofilm *Avatar* sogar 14 Tage vor dem Filmstart das Computerspiel (vgl. Köstler 2009). Das Computerspiel stellt in dem crossmedialen Verbund das interaktive Medium dar. Der gesamte Verbund erzeugt durch seine Dynamik der rasch aufeinander folgenden Veröffentlichungen und Erscheinungen einen hohen Konsumdruck bei Kindern. Ein gutes Beispiel für ein solches erfolgreiches Vermarktungskonzept stellte bisher die *Pokémon*-Reihe dar. Neben den Spielen für den Game Boy und den Nintendo DS, den Comics, der TV-Serie und den Kinofilmen sorgten vor allem die Sammelkarten für einen hohen Umsatz.

*Weiterführende Links:*

Beiträge zum Thema Medienkonvergenz und Computerspiele zu den Beispielen *Super Mario* und *Lara Croft* auf der Computerspieleseite der Bundeszentrale für politische Bildung:  
<http://www.spielbar.de/neu/category/themen/medienkonvergenz/> (Stand 20.08.2010)

**Welche Figuren gibt es in Computerspielen?**

Ergebnisse einer bereits 1997 veröffentlichten Dokumentation und Analyse von Rollenmustern in Computerspielen finden sich auch in aktuellen Spieletiteln wieder (vgl. Fromme/Gecius 1997): „Helden“ sind als vom Spieler steuerbare Hauptfiguren der Spiele die ganze Zeit präsent und müssen die gestellten Aufgaben meistern. In dieser Rolle gibt es weit mehr männliche als weibliche Figuren. Dabei lösen beispielsweise (martialische) Einzelkämpfer alle Probleme ausschließlich mit Gewalt. Bei den weiblichen Helden tauchen selten freche und wehrhafte Mädchen auf, die Kämpferinnen entsprechen von ihren Handlungsweisen her vielmehr häufig den männlichen Kämpferfiguren, „haben aber äußerlich ein paar weibliche Züge“ (z. B. Lara Croft). „Freunde und Helfer“ stehen dem Helden mit Rat und manchmal mit Tat zur Seite. In diesen Funktionsrollen finden sich sowohl männliche als auch weibliche Figuren. „Gegenspieler“ legitimieren als Gegenpol zum Helden durch ihre bösen Taten oder Pläne die gerechten Kämpfe oder abenteuerlichen Missionen der Helden. Es dominieren in diesen Funktionsrollen eindeutig männliche Figuren. Bei der Gruppe der „hilfebedürftigen Freunde und Freundinnen“ gehört die entführte und vom Helden zu befreiende Prinzessin zu den klassischen Figuren. In dieser Gruppe tauchen eher weibliche als männliche Figuren auf.

Diese Rollenbilder kommen in erster Linie dem Orientierungsbedürfnis von Jungen entgegen. Junge Mädchen und Frauen hingegen bewegen sich heutzutage immer öfter außerhalb solcher tradierten Vorlagen. Auch in der Literatur und im Film änderten sich die Bilder. Ergebnissen der Leseforschung zufolge finden sich in der neueren Kinder- und Jugendliteratur viele „Prinzessinnen“, die sich zum Teil in postmoderner Art und Weise über die üblichen Konventionen hinwegsetzen. Die darin geschilderten Mädchen meistern ihr Schicksal mit Intelligenz, Witz und gesundem Menschenverstand und fungieren auf diese Weise als lebbare Vorbilder und Identifikationsfiguren für Mädchen.

„Was aber machen nun die männlichen Helden, die keine Drachen mehr besiegen, keine Prinzessinnen mehr retten und keine Turniere mehr gewinnen können? Die degradierten Prinzen (...) verkümmern zu schwächlichen, jammernden Witzfiguren oder dummen Schnöseln“ (Schilcher o. J.).

Es stellt sich hinsichtlich der Geschlechterrollenangebote in Medien die Frage, wenn „Männlichkeit“ heute nicht mehr bedeutet, stark, mutig und tapfer zu sein, was dann? Während Jungen- und Männerarbeit seit Jahren nach neuen gesellschaftlichen Angeboten für „Männlichkeit“ sucht, füllen Computerspiele das entstandene Vakuum auf technisch neuem Niveau mit alten Lösungen.

*Weiterführende Links:*

Von *Super Mario* und *Super Marion*, Aufsatz von Friedemann Schindler auf der Computerspieleseite der Bundeszentrale für politische Bildung: <http://snp.bpb.de/referate/schind.htm> (Stand 20.08.2010)

*Kennen Sie Mario, Lara und Max Payne? – Spielfiguren* auf der Internetseite des Instituts Spielraum <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level2/spielfiguren/> (Stand 20.08.2010)