

Computerspiele

Jürgen Fritz

1. Geräte und Gegenstände

Von der Geräteseite her unterscheidet man folgende Formen von Spielen:

- Die Arcade-Games: Das sind die Spielautomaten, die man vornehmlich in den Spielhallen finden kann und die ein actionreiches Spiel gegen klingende Münze bieten.
- Die „eigentlichen“ Computerspiele: Die Hardware besteht aus Computern unterschiedlichen Typs, vom „Steinzeit“-Computer C 64 über Amiga bis hin zu den modernen Personal-Computern, insbesondere Geräte des Typs MS-DOS und Apple-Macintosh. Als Software steht eine kaum noch zu überblickende Menge an Spielen zur Verfügung, meist als CD-ROM.
- Die Videospiele oder Konsolenspiele: Dieser Computertyp ist „nur“ für das Spielen vorgesehen und für diesen Zweck optimiert: Schneller Prozessor, gute Grafik, guter Sound, einfache Bedienung. Datenträger sind Einsteckmodule oder (bei den neuesten Modellen) CD-ROM-Disks. Zwei Firmen beherrschen den Markt der Videospiele: Nintendo und Sony. Mit Macht platziert sich nunmehr auch Microsoft mit einer neuen, noch leistungsstärkeren Spielkonsole auf dem Markt.
- Die tragbaren Videospiele: Hier ist alles noch einfacher und unkomplizierter, um schnell und überall ins Spiel zu kommen. Nach dem Prinzip des „All-in-One“ ist schon alles „an Bord“: Bildschirm, Prozessor, Joystick, Stromversorgung. Nur noch die Spielmodule einschieben: und schon kann's losgehen. Es verwundert daher nicht, dass diese tragbaren Videospiele nach dem Muster des „Gameboy“ gerade unter Kindern großes Interesse finden.

Die Unterschiede sollten nicht darüber hinwegtäuschen, dass alle Erscheinungsformen auf den gleichen technischen Voraussetzungen beruhen und einander sehr ähnliche Geschehensabläufe bewirken.

2. Geschehen auf dem Bildschirm

Schauen wir uns nun an, was sich auf dem Bildschirm tut. Offensichtlich ist das, was wir „Computerspiel“ nennen, zwingend auf Bild- und Toninformationen angewiesen. Der Computerspieler steht vor der Aufgabe, diese sich ständig verändernden Informationen angemessen wahrzunehmen und sein spielerisches Handeln darauf abzustimmen. Das, was „Grafik“ genannt wird, sind in der Regel „bewegte Bilder“, die unterschiedliche Qualität haben. Je nach Computerspiel und Grafikkarte des Computers ist die grafische Struktur der Bilder unterschiedlich in Hinblick auf den Detailreichtum und die perspektivische Darbietungsform. Das Bestreben der Spieldesigner geht dahin, in den

Spielen einen Detailreichtum und eine perspektivische Darbietungsform zu erreichen, die das Niveau von Zeichentrickfilmen und Spielfilmen besitzen.

Im Gegensatz zu „Standbildern“ besitzen Filme das Element der Bewegung. Fast alle neueren Computerspiele enthalten auch Bewegungselemente, die für die Beurteilung der Produktqualität bedeutsam sind. Wichtige Objekte eines Computerspiels sind in der Regel „animiert“, d.h. sie bewegen sich oder lassen sich bewegen. Dadurch heben sie sich als „Figuren“ vom „Grund“ der Grafik ab und signalisieren dem Spieler, dass auf sie in besonderer Weise zu achten ist. Mit Hilfe der Figuren kann der Spieler Zusammenhänge und Regeln erkennen. Berührt beispielsweise eine Tierfigur einen Baumstamm, bewegt sich eine auf dem Baum befindliche andere Figur.

Spezielle Computerspiele verfügen, wie Computer-Anwendungsprogramme, über Texte, Tabellen, Schaubilder und „Menüleisten“, die dem Spieler Möglichkeiten bieten, das Geschehen auch aus anderen Perspektiven zu verstehen. Sie besitzen zum Teil eine wichtige Funktion in der Ergänzung des animierten Geschehens und erlauben es dem Spieler, das aktuelle Geschehen auf dem Bildschirm in seinen Ursachen, Verknüpfungen und Zusammenhängen angemessen einzuordnen. Die akustischen Signale ergänzen die Grafik. Da gibt es häufig Musikuntermalungen, die dem Geschehen und der Spielstimmung angepasst sind. Geräusche und gesprochene Sprache begleiten die Bewegungen der Spielfiguren und schaffen so einen grafisch-akustischen Geschehensablauf, der so auch in Zeichentrickfilmen und Spielfilmen dargeboten wird. (►**Zeichentrick**, ►**Film**)

Durch die Wahrnehmung des Geschehens auf dem Bildschirm erkennt der Spieler die Bedeutungen der Spielfiguren und ihre Funktionen in Bezug auf andere Figuren. Mediale Erfahrungen und Lernprozesse in der „Computerspiel-Sozialisation“ bewirken, dass der Spieler das Geschehen auf dem Bildschirm angemessen zu strukturieren lernt. Er versteht, was dort geschieht und was es bedeuten soll.

3. Motivationen der Spieler

Im Mittelpunkt steht der Wunsch der Spieler, Erfolg zu haben. Computerspiele vermitteln das Gefühl von Macht und Kontrolle in einer miniaturisierten und auf wenige Grundelemente reduzierten Welt. Der Begriff „Spielkontrolle“ drückt aus, dass man das Spiel beherrscht, weil man die wesentlichen Leistungsforderungen erfüllen kann. Durch die Kontrolle des Spiels wird die „virtuelle Welt“ zur beherrschbaren Lebenswelt. Der erfolgreiche Spieler hat sein „Bleiberecht“ im Spiel erkämpft.

Warum sind Macht, Kontrolle und Herrschaft wesentliche Motive, die von Bildschirmspielen angesprochen werden? Man könnte schlicht antworten: Nur von diesen Motivkonstellationen haben sich die Spieler ansprechen lassen. Sehr viele Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene suchen ihre Bewährung in der „Welt am Draht“. Hier gewin-

nen sie einen Spielraum, in dem sie das Bewusstsein haben dürfen, kontrollieren zu können, Macht und Herrschaft auszuüben. Die Spieler nutzen Bildschirmspiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt. Im Wesentlichen dienen die Spiele jedoch der „Selbstmedikation“ gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können. Warum können Bildschirmspiele dazu beitragen?

Die Bildschirmspiele bieten Erfolgserlebnisse in Leistungsbereichen und zu Spielinhalten, die sich die Spieler selbst aussuchen und dessen Schwierigkeitsgrad sie selbst bestimmen können. Sie verstärken damit die Zuversicht der Spieler, sich in der Lebenswelt behaupten zu können. Die virtuelle Wirklichkeit des Bildschirmspiels wirkt, weil seine wesentliche Botschaft zu den wirkungsvollsten Wirkkräften des Lebens gehört.

4. Wesen des Computerspiels

Wenn es im Computerspiel um Macht, Herrschaft und Kontrolle geht, dann sollte man auch fragen, um was es dort *nicht* geht. Computerspiele fordern keine „emotionale Intelligenz“. Der Spieler steht nicht vor dem Erfordernis, sich emotional in ein „Gegenüber“ hineinzusetzen oder Situationen unter emotionalen Gesichtspunkten zu verstehen. Der gesamte Bereich der Empathie bleibt ausgespart – und damit ein entscheidender Aspekt des menschlichen Zusammenlebens. Die den Menschen kennzeichnende Interaktivität, also das Bewusstsein, wechselseitig aufeinander bezogen zu sein, ist bei den Computerspielen um die emotionale und empathische Dimension verkürzt. „Interaktivität“ heißt im Computerspiel lediglich, strategisch und taktisch angemessene Verhaltenssequenzen auszubilden, um in der virtuellen Welt zu „überleben“.

Das Computerspiel ist kein „semantisches“, sondern ein „syntaktisches“ Spiel. Bei ihm kommt es in erster Linie nicht auf die Bedeutung an, sondern auf die Wirkzusammenhänge. Der Bedeutungsgehalt ist eine Bilderwelt ohne Bedeutung. Die Spieler erlangen keine Macht über die Bedeutungsgehalte, sondern über die Funktionsabläufe. Für sie ist das Computerspiel in erster Linie kein Film, dessen Deutungsmustern zu folgen wäre, sondern vielmehr funktional angelegte Handlungssequenzen, die zu bewältigen sind.

Woran liegt das? Im Computerspiel gibt es kein „personales Gegenüber“. Daher geht es um das Verstehen und Beherrschen von Reiz-Reaktions-Sequenzen und nicht um das „Einfühlen“ in eine emotional getönte Situation. Spielentscheidend ist das instrumentelle und rationale Kalkül: Sieger ist, wer „schneller schießt und öfter trifft“, aber auch: wer „schneller plant und klarer denkt“. Gefühle aller Art sind hier störend. Dies gilt für moralisch-emotionale Auseinandersetzungen mit dem Spielinhalt ebenso wie für Identifikationen mit Spielfiguren und Spielsituationen. Damit deuten die Bedeutungen der Spielinhalte auf keine Entsprechungen in der realen Welt (oder etwa doch?),

sondern bleiben auf ihre Funktion im Spiel begrenzt. Das Niederschießen einer anderen Spielfigur bedeutet nur das Vorankommen im Spiel – nicht Tötung, Schmerz und Leid. (► **Gewalt**) Diese Gedanken werden von Spielern (oder Zuschauern des Spiels) hinzu gedacht. Sie stellen sich als Assoziationen zum Spiel meist unkontrolliert und spontan ein und lösen Wertentscheidungen aus, die sich auf die reale Welt, nicht aber auf die virtuelle Welt des Spiels beziehen. Denn diese virtuelle Welt ist (zunächst) eine von Ethik und Moral „freie“ Welt. Die Regeln des Spiels, die die Geschehensabläufe der virtuellen Welt bestimmen, folgen einer internen, am Spielprozess und ihren Wirkungen orientierten Logik und nicht einer moralischen Vorentscheidung.

Eine derartige Orientierung fällt umso leichter, wenn die Spielfiguren in der virtuellen Welt (noch) keine ausdifferenzierten Charaktere sind, die sich auch emotional weiterentwickeln und verändern. Selbst in „Rollenspielen“ bleiben sie klischeehaft und auf ihre funktionalen Aspekte begrenzt. Sie mögen zwar „Erfahrungspunkte“ hinzugewinnen, an „Kampfkraft“ zulegen und weitere „magische Fähigkeiten“ erwerben, eine „Persönlichkeit“ mit Tiefe, Individualität und Prägnanz werden sie nicht erlangen. Sie bleiben „Schachfiguren“, in die der Spieler Emotionalität und Persönlichkeit „hineindenken“ muss, wenn ihm dies wichtig ist und er darüber einen stärkeren emotionalen Bezug zum Spiel herstellen will.

Aus diesem Grund gewinnen Mehrpersonen-Spiele, die über Netz gespielt werden können, zunehmend an Beliebtheit. Dies ändert zwar nichts an der Eigenart der Spielfiguren, wohl aber an der Spielatmosphäre. Es ist jetzt ein Mensch, der die gegnerischen Figuren lenkt und nicht ein Computerprogramm. Ich spiele nicht mehr „gegen“ den Computer, sondern „mit“ einem Menschen. Das Spielgeschehen ist um menschliche Handlungsmöglichkeiten erweitert und kann sich ein Stück weit aus der Enge Computer generierter Handlungssequenzen lösen. Gleichwohl wird die Unmittelbarkeit einer menschlichen Begegnung damit nicht erreicht. Es bleibt ein mittelbarer und darum eingegrenzter Kontakt: vermittelt über ein Computerprogramm und realisierbar nur auf der Folie einer virtuellen Welt.

5. Handlungsforderungen

Die Beherrschung des Spiels, das Ausüben von Macht und Kontrolle ist mit spielerischen Herausforderungen verknüpft. Um im Spiel voranzukommen und das Bleiberecht zu behaupten, muss ich „Widerstände“ überwinden, Fähigkeiten erlangen und Aufgaben erfüllen. Ich muss also etwas tun und darf nicht nur passiv hinnehmen, was auf dem Bildschirm geschieht. Je nach Spiel geht es um unterschiedliche Aufgaben und Bewährungssituationen, um verschiedene Fähigkeiten und Schwierigkeiten. Bei den „Action-Spielen“ kommt es auf Reaktionsschnelligkeit und auf gute Auge-Hand-Koordination an. Ich muss lernen, meine Spielfigur geschickt zu lenken, stets aufmerksam und konzentriert zu sein, wichtige von unwichtigen Elementen zu unterscheiden. Der

Gedächtnisleistung und der räumlichen Orientierung kommen teilweise große Bedeutung zu. Die Adventures stellen große Anforderungen an die Fähigkeit, „Rätsel“ zu lösen. Meist geht es darum, durch Denkprozesse und Ausprobieren die Handlungssequenzen herauszufinden, die einen weiterbringen.

Strategiespiele machen es notwendig, sich mit komplexen Regelwerken zu befassen und Spielentscheidungen zu treffen, die die eigene Spielposition verbessern. Der Spieler ist in vielschichtige Denk- und Problemlösungsprozesse eingewoben. Er muss Spielelemente kategorisieren, indem er ihr Wirkspektrum und ihre Abhängigkeiten herausfindet. Will er beispielsweise in den „imperialen“ Strategiespielen eine Siedlung gründen und aufbauen, muss er wissen, welche Bauwerke er benötigt, in welcher Reihenfolge sie zu erstellen sind und in welchen Wechselbeziehungen die „Produkte“ dieser Bauwerke zueinander stehen. Die „militärstrategischen Spiele“ müssen darüber hinaus die möglichen Spielhandlungen des Gegners mit einbeziehen und die eigene „Ressourcenverwaltung“ darauf abstimmen.

Militärsimulationen im Stil der „Flight-and-Fighter-Games“ machen es notwendig, sich mit den technologischen Besonderheiten des Militärgeräts und der Waffen vertraut zu machen, um dann die für die jeweiligen „Missionen“ angemessenen Kombinationen auswählen und wirkungsvoll, d.h. geschickt und unter Kenntnis ihrer jeweiligen Wirkungen einsetzen zu können.

Neben den akzeptablen Spielforderungen sind es nicht zuletzt auch reizvolle Spielinhalte, die zum Weiterspiel motivieren. Da gilt es, unbekannte Gebiete zu entdecken, die voller Überraschungen sind. Man kann wissenschaftliche Entdeckungen machen, mit deren Hilfe die virtuelle Welt ausgebaut werden kann.

6. Einwirkungsmöglichkeiten

Der Spieler hat die Möglichkeit, das Geschehen auf dem Bildschirm zu beeinflussen. Erst indem er seine Aufmerksamkeit auf den Bildschirm lenkt und etwas tut, kann sich die virtuelle Welt in den Strukturvorgaben des Computerprogramms entfalten. Der Spieler handelt jedoch nicht direkt und unmittelbar, wie dies in der realen Welt möglich wäre. Die Objekte in der virtuellen Welt kann er (noch) nicht direkt anfassen und bewegen, sie verändern oder sich einverleiben. Er benötigt vielmehr „handlungssensible Bildelemente“, durch die er sein spielerisches Handeln in der virtuellen Welt verwirklichen kann.

Bei vielen Computerspielen muss man eine Spielfigur steuern oder aus der Ego-Perspektive handeln, um das spielerische Geschehen beeinflussen zu können. Spielfiguren können menschenähnliche Wesen, Tiere oder Fahrzeuge sein. Die Steuerung erfolgt in der Regel durch den „Joystick“ oder durch die „Maus“. Mit Hilfe der zu steuernden

Spielfigur schafft sich der Spieler einen Zugang. Die Spielfigur wird dabei zu einer Art „elektronischer Stellvertreter“ in der Welt auf dem Bildschirm. Die Teilhabe an dieser Welt erfolgt durch eine angemessene „sensomotorische Synchronisierung“, durch ein Ineinsetzen der eigenen Körperbewegungen mit den Bewegungs- und Handlungsschemata der Spielfigur. Das wiederholte Spiel führt durch den Übungseffekt zum Erwerb automatisierter Körperbewegungen mit Joystick und Maus, die zu mehr oder weniger angemessenen Bewegungen der „elektronischen Marionette“ auf dem Bildschirm führen.

Auf der anderen Seite gibt es zahlreiche Bildschirmspiele, bei denen ein „elektronischer Stellvertreter“ in Form einer zu steuernden Spielfigur offensichtlich fehlt. Dies gilt insbesondere für Spiele, die dem Bereich „Denken“ zuzuordnen sind. Bei diesen Spielen (insbesondere bei den Strategiespielen) gibt es kein trickfilmartiges Geschehen, sondern lediglich Spielelemente, die wie bei einem Brettspiel versetzt und verändert werden. Der Spieler ist nicht sensumotorisch im Spiel „drin“, sondern befindet sich noch stärker „außerhalb“ des aktuellen, auf dem Bildschirm ablaufenden Geschehens. Von dieser Position wirkt er auf das Spielgeschehen wie bei einem Anwendungsprogramm mit Benutzeroberfläche ein. Das spielerische Handeln zentriert sich nicht mehr auf eine einzelne Figur, sondern findet sich im „Gewebe“ des gesamten Spiels wieder.

Je nach Art und Form der Einwirkungsmöglichkeiten auf das Spiel kann man sowohl zwischen unmittelbarer und mittelbarer als auch zwischen direkter und indirekter Lenkung des Spiels unterscheiden. Bei den duellhaften „Prügelspielen“ und bei Ego-Shootern lenke ich meinen „elektronischen Stellvertreter“ direkt und unmittelbar. Je nach Eingabe durch den Joystick vollzieht die Spielfigur sofort (also unmittelbar) eine bestimmte Bewegung, die ich genau festlegen kann (direkt).

Auf der anderen Seite des Spektrums an Einwirkungsmöglichkeiten befinden sich die Strategiespiele. Anhand von Auswahlmenüs verändere ich Produktionszahlen oder „veranlasse“, dass Ware produziert wird oder Truppenbewegungen erfolgen. In allen diesen Fällen ist mein spielerisches Handeln mittelbar (nämlich über Auswahlmenüs und in seinen Auswirkungen zeitlich verzögert) und indirekt (die „Arbeiter“ und die „Truppenteile“ bewegen sich „von alleine“).

In den sehr erfolgreichen „aktionalen Strategiespielen“ (wie z.B. „Warcraft“ und „Age of Empire“) habe ich zwar unmittelbare Einwirkungsmöglichkeiten (die ausgewählten Truppenteile handeln sofort). Diese Einwirkung ist jedoch indirekt. Ich kann nicht direkt Einfluss auf die Körperbewegungen nehmen, sondern lediglich „Befehle“ geben, die, wenn möglich, ausgeführt werden. Dies bietet den Vorzug, in das „lebendige“ Geschehen unmittelbar „eingewoben“ zu sein, ohne dabei mit der Notwendigkeit konfrontiert zu werden, sich um alle Details direkt kümmern zu müssen.

7. Zeit

Das Handeln in der virtuellen Welt ist mit speziellen Zeitaspekten eng verwoben. Je nach Spiel hat man es mit zwei unterschiedlichen Zeitmodi zu tun: *Realtime-Modus* und *Turn-Modus*.

Bei einem Spiel im *Realtime-Modus* ist der Spieler in die Unmittelbarkeit eines ablaufenden Spielgeschehens einbezogen. Innerhalb der Taktungen dieser Zeit ist der Spieler vor die Notwendigkeit gestellt, ohne Verzug zu handeln. Er ist mit einer Art „Filmgeschehen“ konfrontiert, also mit beweglichen Figuren, die sein Handeln erforderlich machen, will er nicht sein „Bleiberecht“ in dieser virtuellen Welt aufs Spiel setzen. Und selbst wenn er durch seine Passivität keinen „Bildschirmtod“ erleiden sollte, so setzt sich das Geschehen auf dem Bildschirm ohne sein Zutun nicht fort, sondern bewegt sich „auf der Stelle“ in immer gleichen Mustern. Viele Spiele im Realtime-Modus setzen den Spieler unter Zeitdruck. Das bedeutet, dass viele Spielhandlungen innerhalb einer sehr kurzen Zeitspanne durchzuführen sind. Entscheidungen sind innerhalb radikal verkürzter Zeitintervalle zu treffen, was teilweise eine enorme Reaktionsschnelligkeit vom Spieler fordert. Der Zeitdruck verschärft sich häufig noch dadurch, dass der Spieler Multitasking-Situationen bewältigen muss: Zeitlich parallel laufende Handlungsstränge müssen im Auge behalten und weitergeführt werden. In einem solchen Fall kommt es auf das richtige Timing an: Was muss zuerst, was später „erledigt“ werden? Was hat Aufschub, was muss sofort gemacht werden?

Völlig anders erscheint die Zeit im *Turn-Modus*. Hier hat der Spieler „alle Zeit der Welt“. Er kann in Ruhe überlegen, seine Spielhandlungen planen und Entscheidungen treffen. Erst am Ende dieser „angehaltenen Zeit“ fließt die Zeit in der Virtualität für einen kurzen Moment weiter und zeigt dem Spieler in diesem kurzen Moment die Wirkungen seines spielerischen Handelns. In der meisten Zeit ist der Spieler also außerhalb des virtuellen Zeitflusses, den das Computerspiel kennzeichnet.

Die Möglichkeiten, Spielstände zu speichern und auf Passwörter zurückzugreifen, die es sowohl im Realtime-Modus als auch im Turn-Modus gibt, beeinflussen sehr deutlich die Rolle der Zeit in der virtuellen Welt. Dadurch ist das Spielgeschehen nicht endgültig; alles hat einen revidierbaren Status; man kann immer wieder neu anfangen. Durch die Wiederholungsmöglichkeiten erlangt man eine „unendliche Gegenwart“: In der Welt des Computerspiels ist nichts „wirklich“ abgelaufen, sondern lediglich „virtuell“. Auf einer „gedachten Zeitleiste“ kann alles immer wieder aktualisiert werden. Indem ich meine Aufmerksamkeit auf einen längst schon geschehenen Punkt der Spielentwicklung lenke, steige ich in diese Zeit wieder ein und verändere etwas, was schon gewesen ist.

Die „virtuelle Zeit“ im Computerspiel hat die Funktion, dem Spieler bei der Beherrschung der virtuellen Welt entscheidende Hilfen zu geben. „Zeitsprünge“ ermöglichen

es, Schwierigkeiten immer wieder anzugehen, bis sie bewältigt sind. Der Spieler hat die Chance, es immer wieder zu versuchen, ohne dass sein Scheitern zur Folge hätte, wieder ganz von vorne anzufangen. Die Zeit in der virtuellen Welt ist zwar im Zeitkontinuum der realen Welt „eingefaltet“, befindet man sich jedoch in der Virtualität, folgt man der *dort* gültigen Zeit. Im Nachhinein, wenn man in den Zeitfluss der realen Welt zurückge- langt ist, werden die Aufenthalte in der virtuellen Welt als „Zeitverlust“ wahrgenom- men und bewertet. Vielen Spielern erscheinen die Aufenthalte im Computerspiel wie „vertane Zeit“. Es ist, als hätten sie aus der realen Welt Zeit „geborgt“, die sie nicht mehr zurückzahlen können.

Literaturempfehlungen:

Fritz, J./Fehr, W. (Hg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 2003.

Gieselmann, H.: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Han- nover 2002.

Ladas, M.: Brutale Spiele(r). Frankfurt 2002.

Lischka, K.: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Hanno- ver 2002.

Schlütz, D.: Bildschirmspiele und ihre Faszination. München 2002.