

Bildschirmspiele

Neuste Entwicklungen im Bereich Computerspiele

Spiele gehört zu den Tätigkeiten, die uns ein Leben lang begleiten. Für manche ist das Leben selbst ein Spiel, für andere lässt der Ernst des Lebens keinen Raum für angeblich nutzloses Tun. Wer sich ernsthaft mit dem Spiel beschäftigt, wird hingegen bald erkennen, dass diesem Phänomen nicht so leicht beizukommen ist.

Das Spiel bietet Anregung und Erholung zugleich, lockt mit Herausforderungen und belohnt mit Erfolg. Wie bei kreativen und künstlerischen Tätigkeiten kann Spielen Selbstzweck sein. Dennoch erfüllt es wichtige Funktionen, ist mit Lernen gekoppelt und gehört zu einer gesunden Entwicklung. Wenn Kinder spielen, vertreiben sie sich nicht nur die Zeit. Sie üben Fertigkeiten ein, lösen Probleme, tauchen in Fantasiewelten ein, sie erproben sich in neuen Rollen oder arbeiten Erlebtes auf. In diesem Sinn ist Spielen Realitätsflucht und Lebensbewältigung zugleich.

«Spielen ist Realitätsflucht und Lebensbewältigung zugleich.»

Im geschützten Rahmen des Spiels können Wunsch- und Machtfantasien ausgelebt, Wirklichkeiten erschaffen oder umgestaltet und neue Handlungsweisen anprobiert werden. Das Spiel ist aber nicht nur Refugium, sondern bietet ein ideales Szenario für soziale Erfahrungen. Spieler/innen messen sich im Wettbewerb und müssen Regeln aushandeln. Folglich geht es auch um zentrale Themen wie Gerechtigkeit, Fairness, Teamgeist, Kompromissbereitschaft, Toleranz und das Verkräften von Niederlagen.

Computerspiele

Auf den ersten Blick mag es scheinen, dass Computerspiele nur einen schalen Abklatsch solch vielfältiger Aspekte bieten. Immerhin findet alles auf einem flachen Bildschirm statt, in einer künstlichen virtuellen Welt und mit einer Maschine als Spielgefährtin. In den letzten dreissig Jahren hat sich die Computertechnologie allerdings rasant weiterentwickelt. Bereiche wie Telekommunikation, Unterhaltungselektronik, Massenmedien und Computer verschmelzen zusehends und eröffnen ungeahnte Handlungs- und Erfahrungsräume. Hardware und Game-Software der neusten Generation lassen uns ins Geschehen eintauchen und vermitteln intensive Spielerlebnisse.

Für den Multimedia-PC, für stationäre und tragbare Spielkonsolen (wie Xbox, Playstation, Gameboy oder Wii) sowie für das allgegenwärtige Handy gibt es mittlerweile eine breite Palette von Bildschirmspielen – von einfachen Denk- und Geschicklichkeitsspielen über Action-Adventures und Rennsimulationen bis hin zu Fantasy-Rollenspielen und strategischen Kampf- und Sportsimulationen in 3-D. Im Multiplayer-Modus (für mehrere Spieler am gleichen Gerät), über weltumspannende Netzwerke oder in aufwendigen Online-Welten kann man sich zudem mit Gleichgesinnten zusammentun und mit- oder gegeneinander spielen.

Spiele mit Eisbär Lars

Die Faszinationskraft von Bildschirmspielen wird durch Bezüge zu anderen Medienangeboten verstärkt. So werden Erzählstoffe aus Büchern, Fernsehserien und Spielfilmen möglichst gleichzeitig als multimediale Spiele produziert und flächendeckend vermarktet. Das Prinzip Medienverbund greift schon bei den sogenannten Spielgeschichten für Kinder ab vier Jahren. Auch diese interaktiven Geschichten bedienen sich beliebter Figuren aus Kinderbüchern, Hörspielen, Comics oder Trickfilmen. Im Spiel können die Kinder in die Welt ihrer «Medienfreunde» eintauchen und den Handlungsverlauf beeinflussen, indem sie Laura, dem kleinen Eisbären Lars oder den Helden einer Janoschgeschichte beim Bestehen eines Abenteuers helfen. Neben Adaptionen bekannter Brett- und Strategiespiele (Zielläufe, Schiffe versenken, Vier gewinnt usw.) enthalten Spielgeschichten wertvolle und einfallsreiche Lernspiele wie digitale Lege- und Schiebepuzzles, Memorys, Suchbilder, Buchstabenrätsel sowie Konstruktions- und Kombinations-spiele in allen erdenklichen Variatio-

nen. Mit diesen Denk- und Geschicklichkeitsspielen können Wahrnehmungsfähigkeit, Feinmotorik, Reaktionsvermögen, Gedächtnisleistung oder abstraktes, logisches und planendes Denken gefördert und trainiert werden. Selbstverständlich spielen dabei Konzentration, Durchhaltevermögen und Frustrationstoleranz eine wichtige Rolle.

Mit Harry Potter unterwegs

Für die Altersgruppe ab sechs oder acht Jahren sind vor allem Abenteuerspiele oder knifflige Detektivgeschichten reizvoll. Auch sie greifen mit Vorliebe auf Stoffe aus anderen Kinder- und Jugendmedien zurück (z.B. Karlsson vom Dach, das Sams, TKKG oder «Die wilden Hühner») und bilden eine sinnvolle Alternative zu eindimensionalen Action- oder Ballerspielen. Für Jugendliche und Erwachsene rücken dann zunehmend andere Spielgenres in den Vordergrund. Neben Action-Adventures mit bekannten Medienhelden wie Harry Potter stehen insbesondere Sportspiele (Fussball, Golf, Autorallye) sowie Aufbau- und Lebenssimulationen (Die Sims, Zoo Tycoon) hoch im Kurs.

Eine gute Spielsoftware reagiert nicht nur unmittelbar auf Eingaben und Spielzüge der Teilnehmer (Interaktivität), sondern bietet unterschiedliche Schwierigkeitsstufen an oder passt die Anforderungen sogar den Fähigkeiten und Fertigkeiten der Spielerinnen und Spieler an (Adaptivität). In Verbindung mit Multimedia (der gleichzeitigen Präsentation von Text, Bild, Ton und Bewegung) machen diese Möglichkeiten den Computer auch als Lerninstrument interessant. Virtuelle Spielumgebungen können sich durchaus als individuelle Übungsplattform und zur schrittweisen Vermittlung von Lerninhalten eignen. Komplexe Abläufe lassen sich am Bildschirm realitäts-



«Medienfreunde» im Kinderzimmer: Spielen mit Wickie, Laura, Lars & Co.

nah und in Echtzeit simulieren. Fehler werden ausgewertet und helfen den Lernenden ihre Leistung zu verbessern. Mit dem unterhaltsamen Lernprogramm Fritz und Fertig (Terzio) werden beispielsweise Kinder ab acht Jahren über eine Geschichte und mit anregenden Denk- und Geschicklichkeitsspielen schrittweise ans Königsspiel Schach herangeführt.

Schädlich oder nützlich?

Computerspiele werden mitunter sehr kontrovers diskutiert. In den Medien ist von Gefahren und schädigenden Einflüssen die Rede, von Bildschirmsucht und jugendlichen Amokläufern. «Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?», lautet ein Buchtitel des Mili-

«Die Faszination liegt in einem steten Wechsel zwischen Herausforderung und Bewältigung.»

tärpsychologen Dave Grossman. «Computer machen Kinder schlau» betitelt der Kinder- und Jugendpsychologe Wolfgang Bergmann eine seiner Publikationen. Für ihn wie für den Spielpädagogen Jürgen Fritz haben Computerspiele ein ernst zu nehmendes Förderpotenzial.



Die Sims Tiergeschichten, Electronic Arts 2007

Auch virtuelle Menschen und Tiere brauchen Aufmerksamkeit.

Die Medienpädagogik setzt sich deshalb immer wieder für eine differenzierte Betrachtung angeblicher Wirkungen ein. Nicht nur Spielinhalte und Spieldauer, sondern auch Persönlichkeitsmerkmale und soziales Umfeld sind ausschlaggebend. Wenn jugendliche Amokläufer in der Berichterstattung der Medien plakativ als Opfer von Kriegs- und Ballerspielen dargestellt werden, wird meist unterschlagen, dass diese Täter mit der Alltagswirklichkeit nicht zurande kamen und ihre Ohnmacht durch exzessive Allmachtsfantasien zu kompensieren suchten.

Fiktion und Wirklichkeit

In den meisten Computerspielen geht es darum, das Spielgeschehen zu kontrollieren, sei es durch logisches Kombinieren,

durch geschicktes Steuern oder schnelle Reaktionsfähigkeit. Für viele Gamer liegt die Faszination in einem steten Wechsel zwischen Herausforderung und Bewältigung. Anspruchsvolle Aufgaben können durch Konzentration und Übung gelöst werden und führen einen zum nächsten Schwierigkeitsgrad (Level). Wer allerdings nur noch in begrenzten und mitunter wirklichkeitsfernen Spielumgebungen zu Erfolgserlebnissen kommt, kann leicht den Boden unter den Füßen verlieren. In der Wirklichkeit lässt die Erfüllung eines Zieles oft längere Zeit auf sich warten. Das Leben ist offener, komplexer und unberechenbarer als ein Spiel. **DANIEL AMMANN, ST.GALLEN, IST AUTOR UND DOZENT FÜR MEDIENBILDUNG AN DER PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE ZÜRICH ■**

Spielkonsolen – pro und kontra?

Spielkonsole: für mich ganz klar pro! Komplexe Computerspiele können auf der Tastatur nicht mehr gespielt werden, dazu braucht es ein erweitertes Instrumentarium: Spielkonsolen. Ein Fan dieser Spiele bezieht Stellung.



Ich selbst bin ein begeisterter Konsolen-Spieler. In den verschiedenen Spielen kann ich mich in eine andere Welt versetzen, ob als Rennfahrer, Soldat, Spitzensportler oder Pilot: eine Welt, in die ich eintreten kann, wenn ich das Spiel starte, und die ich verlasse, wenn ich das Spiel beende.

Viele Kritiker sagen, dass Spielkonsolen gewaltfördernd sind oder sogar abschirmend wirken auf die eigene Um-

welt, so dass man sich nur noch auf das Spiel konzentriert.

Nach meiner Meinung ist das absolute Schwachsinn! Wenn ich zum Beispiel gestresst bin oder gewisse angestaute Aggressionen in mir spüre, setze ich mich vor den Fernseher und meine Spielkonsole und rase mit 200 km/h eine Rennstrecke entlang, vernichte und beseitige Terroristen oder jage mit einer FA18 am Himmel entlang. Nach einer gewissen Zeit beruhige ich mich wieder und kann das Spiel beenden. Daher glaube ich, dass es besser ist, zu spielen, anstatt einen Menschen zu verprügeln oder zu randalieren!

Die Frage der Isolation

Im Bezug auf Abschirmung und Abgrenzung von Freunden, Verwandten, gewissen Pflichten und der Umwelt, war es früher tatsächlich ein gewisses Problem.

Aber heutzutage kann ich mit 10 bis 30 realen Mitspielern online zocken (spielen).

Dadurch habe ich weitere Freunde gewonnen, z.B. aus Orlando, Sydney, Birmingham und Deutschland: Freunde, mit denen ich während des Spiels per Voice Chat und einer Web-Cam ins Gespräch komme und gemeinsame Interessen teile.

Ich denke, dass ich viele von diesen Personen im Leben nie treffen werde, und doch haben wir eine Freundschaft aufgebaut, die uns Freude bereitet und uns schon zu einigen schönen Stunden gebracht hat.

In diesem Sinn: Für mich sind Spielkonsolen eine schöne Bereicherung meines Lebens, und ich werde diese nicht so schnell aufgeben.

Für alle, die es interessiert: Ich spiele x-Box 360 und spiele mit dem Gedanken, mir zusätzlich eine Playstation 3 zuzulegen! **MARKUS MEILE, ST.GALLEN (20) ■**