



Bildmontage: Jürgen Slegers

Themenbereich:

Teil 1: **Basiswissen „Digitale Spielräume“
- kurzer Ausflug in die virtuellen Welten**

- Überblick über die Bildschirmspiel-Genres
- Faszination virtueller Spielwelten
- Exzessives Spielen / „Sucht“
- Tipps für den Medienalltag in der Familie

Ansprechpartner:

Kontakt:

Copyright:

Jürgen Slegers, Institut Spielraum:

juergen.slegers@fh-koeln.de // fh-koeln.de/spielraum

Jürgen Slegers

Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative-Commons-Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (BY-NC-ND) verwendet werden. Informationen zur CC-Lizenz: <http://de.creativecommons.org>

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: kontakt@gameskompakt.de



Überblick über
verschiedene
Genres von
Bildschirmspielen

Der Markt der Computer- und Videospiele wächst kontinuierlich. Jedes Jahr kommen hunderte von neuen Titeln hinzu. Oft sind es Fortsetzungen, Neuauflagen oder Variationen bereits erfolgreicher Spiele. Wirklich neue Spielkonzepte hingegen sind seltener. Die scheinbar unüberschaubare Masse an Bildschirmspielen lässt sich anhand ihrer Spielprinzipien in eine Handvoll Genres einteilen. Dies erleichtert auch Neulingen die Orientierung: Kennt man ein Spiel eines Typs, kann man sich leichter in andere ähnliche Spiele hinein-denken.



World of Games – Ein Genreüberblick

Adventure

Adventure-Spiele gehören mit zu den ältesten Computerspielformen. Angefangen hat alles mit Textadventuren, bei denen eine Geschichte durch Textein- und ausgabe dargestellt und vorangetrieben wurde. In späteren „point-and-click“-Adventuren konnte der Spieler bereits aus einer Reihe Befehle auswählen, z.B. „benutze“, „öffne“ oder „rede mit“ und seine Spielfigur entsprechend agieren lassen. Weitere Entwicklungen bescherten dem Genre 3D-Spielwelten und noch mehr Bewegungs- und Steuerungsfreiheit. Unabhängig von der Präsentationsform steht in diesem Genre die Spielgeschichte im Mittelpunkt. Um sich diese zu erschließen müs-



sen unzählige Rätsel gelöst, Gegenstände und Informationen gesammelt und mit einander kombiniert werden. Es bedarf mitunter vieler Spielstunden, bis der rote Faden, der mit der Geschichte verwoben ist, aufgedeckt ist. Ziel ist es dabei oft, ohne Zeitdruck, dafür mit viel Ausdauer, einem Antihelden dabei zu helfen, aus einer verzwickten Ausgangslage heraus zu finden und gemeinsam mit ihm am Ende eines aufregenden Abenteuers ein Happy-End zu erleben.

Action-Adventure

Spiele dieses Genres richten sich an Einzelspieler, die ihre Spielfigur meist unter Zeitdruck durch eine Abenteuergeschichte führen. Im Vergleich zum klassischen Adventure kommen hier verstärkt Bedrohungsmomente ins Spiel. Den Spieler erwarten so neben Aufgaben, die es mit Köpfchen und Geschicklichkeit zu bewältigen gilt, vor allem Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner.

Arcade

Diese Spielgattung vereint Spiele, in denen Geschick und/oder Reaktions-schnelligkeit zu den Hauptanforderungen gehören. Der Begriff Arcade wird dabei oft auch synonym für die Spielhallen-Automaten verwendet, welche die Anfänge der Videospiegelgeschichte prägen. Ein schneller Spieleinstieg, ein simples Regelwerk, oft eine puristische Grafik und der Verzicht auf eine aufwendige Hintergrundgeschichte sind typisch. Bei diesen Spielen steht der Spielspaß und Wettbewerb im Vordergrund. Oft ist es das Ziel, an die Spitze einer Highscoreliste zu gelangen oder im direkten Wettbewerb gegen einen anderen Spieler zu siegen. Das Angebot ist recht breit gefächert und reicht vom einfachen Rennspiel bis zum kampfbetonten Prügelspiel. Unzählige Varianten alter Spielvorlagen oder innovative neue Ideen findet man auch im Internet oder als Unterhaltungsangebot auf Handys.

Browsersgames

Ein (Web-)Browser (z.B. Firefox, Internet Explorer, Opera oder Safari) ist eine Software, die Webseiten und bestimmte Dokumente im Internet darstellen kann und als Benutzeroberfläche für Internetanwendungen dient. Bei einem Browserspiel erfolgt keine Installation einer Spielesoftware auf dem eigenen Rechner. Das gesamte



Spiel wird online gespielt und alle benötigten Daten werden über das Internet auf den Servern der Betreiberfirmen gespeichert. Die Spielerzuordnung geschieht über ein personalisiertes Log-in, entsprechend muss einmalig ein Account angelegt werden. Hierfür werden lediglich ein Spielername, ein Passwort und eine e-Mail-Adresse benötigt. Mit diesen Daten kann sich der Spieler fortan von jedem mit dem Internet verbundenen Rechner in seine Spielwelt einklinken.

Von ihrer grafischen Präsentation sind Browsergames meist sehr schlicht gehalten. Der Fokus der Präsentation liegt auf Übersichtstabelle, in denen beispielsweise Spielfortschritte, Ressourcenverteilungen oder die Kampfstärke von Einheiten eingesehen werden können; aufwendige Animationen oder Videos sind eher selten, da sie voraussetzen, dass alle Spieler über eine schnelle Internetverbindung verfügen und auch die Anforderung an die Technik des Betreibers entsprechend größer und kostenintensiver wäre.

Die Themenvielfalt der Browsergames scheint schier unendlich: Vom Farmerspiel über die Welt von Mafiabossen hin zum Sternimperium scheint thematisch für jeden Geschmack etwas dabei zu sein. Die Inhalte differieren, als Spielprinzipien sind Aufbau, Handel und der Kampf um Rohstoffe und Territorien spielbestimmend.

Die einzelnen Spielwelten werden von hunderten oder gar tausenden Spieler gleichzeitig belebt und jeder gestaltet diese Spielwelt ein Stück weit mit. Wer nicht „on“ ist, also gerade nicht spielt, existiert trotzdem in der Spielwelt und kann entsprechend auch angegriffen werden. Dies ist ein kleiner, aber entscheidender Unterschied zu Online-Rollenspielen, in denen sich die Spielwelt zwar auch kontinuierlich weiter dreht, wenn der Spieler nicht spielt, aber in Online-Rollenspielen „verlässt“ die Spielfigur (der Avatar) gemeinsam mit seinem Spieler die Spielwelt und ist somit in Sicherheit. Hier versteckt sich eine Zeitfalle für die Spieler (s.u.).

Der Großteil der Genrevertreter ist nach wie vor kostenlos spielbar. Weder das Spiel selbst noch die Spielzeit (z.B. Monats-Abo) sind kostenpflichtig. Die Spiele finanzieren sich über Werbung oder Premium-Accounts, bei denen gegen einen kleinen monatlichen Obolus die Werbung ausgeblendet wird.



**Kostenfalle
Browsergames**

Neue Geschäftsmodelle erlauben es den Spielern einiger Browsergames, sich gegen reales Geld zusätzliche Handlungsmöglichkeiten und auch Spielvorteile zu kaufen. Wo andere Zeit investieren, um beispielsweise mühsam Rohstoffe zu sammeln, erkaufen sich Gegenspieler schnellere Arbeiter oder eine bessere Abbautechnik. Dies schafft zum einen ungleiche Voraussetzungen im Spiel, zum anderen nehmen so gerade für Heranwachsende die Gefahren zu, in eine Kostenfalle zu geraten.

Zur Kostenfalle: Die Bezahlungsmodelle sind variantenreich und der Zielgruppe der Spielenden angepasst. Spielvorteile können kontinuierlich und bequem in Monats-Abos finanziert werden, einzelne Spielvorteile können aber auch unverzüglich und zudem bequem mit einer entsprechend teuren SMS oder Prepaid-Karte erworben werden. Die Versuchung, sich einen kleinen Spielvorteil zu gönnen, ist dauerhaft präsent.

**Zeitfalle
Browsergames**

Zur Zeitfalle: Um in einem Browserspiel erfolgreich zu sein, muss der Spieler viel Zeit investieren. Einzelne Fortschritte, wie die Verbesserung einer Technologie, der Bau einer Fabrik oder die Besiedelung eines neuen Planeten brauchen mitunter Tage. Dies fällt nicht weiter auf, da ein Spieler zahlreiche „Baustellen“ parallel betreut und zudem nie fertig wird. Wie der Esel von der Möhre vor seiner Nase angetrieben wird, greift der Spieler stets nach Zielen, die er, bevor er sie erreicht, stets wieder höher steckt. Es gibt in Browserspielen kein definiertes Spielziel, kein Spielende und keinen Punkt, an dem das Spiel gewonnen ist. Viele Spieler setzen sich alternativ das Ziel, ein sehr erfolgreicher Spieler in ihrer Spielwelt zu werden und die Konkurrenz zu übertreffen. Dies gelingt aber nur wenigen. Die Topspieler sind in aller Regel seit Beginn an kontinuierlich in der Spielwelt vertreten und investieren stets mehr Zeit in das Spiel, als die Gegenspieler, die ihnen unaufhörlich auf den Fersen sind.

In diesen Browsergames kommt es wie in Online-Rollenspielen auch zu Vergemeinschaftungen. Spieler schließen sich zu Spielergemeinschaften zusammen, gründen Allianzen, kämpfen gegen andere Clans oder suchen in Gilden gleichgesinnte Weggefährten. Der Zusammenschluss zu Spielergemeinschaften bringt dem einzelnen Spieler Vorteile im Spiel. Das gemeinschaftliche Spielerleben birgt



zusätzliche Reize, fordert aber auch zusätzliche Präsenzzeiten in der Spielwelt. In der Gruppe tauschen sich Spieler aus, diskutieren über Strategien, planen weitere Schritte, pflegen ihre gemeinsame Internetseite, in der die Gruppenidentität einen Ausdruck findet – all dies kostet zusätzliche Zeit.

Ein guter Taktiker und Strategie kann es in Browserspielen alleine oder in und mit einer Spielergemeinschaft durchaus weit bringen – Spieler, die sich Vorteile im Spiel erkaufen oder einfach noch mehr Zeit investieren (können), haben jedoch immer einen Vorteil.

Casualgames

Casualgames sind Gelegenheitsspiele, die durch einen einfachen Spieleinstieg, intuitive Steuerung und schnelle Erfolgserlebnisse gekennzeichnet sind und zudem häufig den Fokus auf gemeinsames Spielerleben richten. Casualgames sind meist sehr günstig und für alle Plattformen zu erwerben.

Denkspiele

Hier geht es um das Lösen unterschiedlich komplexer Rätsel, Hintergrundgeschichte oder Aufmachung sind nebensächlich; Nachdenken und Knobeln, sowie manchmal Geschicklichkeit bei der Steuerung bilden die Herausforderungen für die Spieler; Klassiker sind „Minesweeper“ oder „Tetris“, neuere Vertreter „Crazy Machines“ oder „Bridge Builder“.

Edutainment

Edutainment ist ein Kunstwort welches die Begriffe Education (Erziehung, Lernen) und Entertainment (Unterhaltung) vereint. In diesem Genre wird versucht, die Spiel-Motivation und spielerische Neugier von Kindern und Jugendlichen aufzugreifen und so ein motiviertes Lernen „nebenher“ zu ermöglichen. Sofern diese Programme eine angemessene Balance zwischen Spiel- und Lerninhalt herstellen, kann ihr Nutzwert für den Schulunterricht oder die außerschulische Wissensvermittlung recht hoch sein. (Eine gute Übersicht über Edutainment-Software bietet der Artikel „Der Computer als Lehrer“ aus der Publikation „Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten“ der Bundeszentrale für politische Bildung.)



Jump and Run

In einem Jump-and-Run-Spiel steuert der Spieler seine Spielfigur von Level zu Level durch eine virtuelle Landschaft, in der ihn immer neue Hindernisse erwarten. Da heißt es: hüpfen, rennen, Gegnern ausweichen oder waghalsige Kletterpartien meistern. All das verlangt besonderes Steuerungsgeschick und Reaktionsschnelligkeit, die der Spieler bei wachsendem Schwierigkeitsgrad trainieren muss. Die Hintergrundgeschichte und die Charaktere stammen oft aus farbenfrohen Comicwelten oder im Kino gezeigten Animationsfilmen.

**(Online-)
Rollenspiel**

Mit einem selbst gewählten Spielcharakter kann der Spieler in einem Rollenspiel zahlreiche Abenteuer, bestreitet Kämpfe und löst Rätsel, so genannte Quests. Dabei ermöglicht dieses Spiel-genre in besonderem Maße die individuelle Charakterentwicklung der Spielfigur. Meist sind es Fantasy-Geschichten rund um Krieger, Zwerge oder Magier, die die Spielwelt gestalten, in der sich die Spielfigur mit und gegen andere zu behaupten hat.

In Online-Rollenspielen spielt die Spielergemeinschaft eine bedeutende Rolle, für einige Spieler nimmt sie sogar einen zentralen Stellenwert ein. Organisiert in Clans werden die Fähigkeiten der Einzelnen zur Stärkung der Gruppe genutzt, um so u.a. auch größere Quest lösen zu können. Die Kommunikation mit anderen und das gemeinschaftliche Erleben können zusätzlich zu dem bereits hohen Spielreiz dieser Welten dazu beitragen, länger in diesen Welten zu verweilen. Ein Gefühl der Verantwortung der Gruppe gegenüber kann aber auch zu „sozialem Druck“ führen.

Partyspiele

Bei Partyspielen steht die Geselligkeit, also das gemeinsame Spielen mit mehreren, im Mittelpunkt. Mit Buzzern als Eingabegerät ist es bei Quizspielen ein wenig so, als ob die Spieler selbst in einer Fernsehshow wären. In anderen Spielen greifen die Akteure selbst zum Musikinstrument, stehen mit Gitarre oder Schlagzeug vor dem Fernseher oder greifen zum Mikrofon. Schnell wird hier aus der Videospielekonsole eine Karaoke-Maschine.



Shooter

Dieses Genre richtet sich vornehmlich an Erwachsene, nur wenige Shooter bekommen eine gesetzliche Altersfreigabe ab 16 oder gar ab 12 Jahren. Der Spieler steuert seine Spielfigur durch ein Bedrohungsszenario (Third-Person-Shooter) oder erlebt dieses durch die Augen seiner Spielfigur (Ego-Shooter). Ein Szenario kann beispielsweise ein Labyrinth aus dunklen Gängen, eine fremde Insel, aber auch ein, an reale Gegebenheiten angelehnter, Kriegsschauplatz sein. In aller Regel müssen die Gegner mit Waffengewalt ausgeschaltet werden, was reaktionsschnelles Agieren des Spielers erfordert. Spiele, in denen verstärkt strategische Überlegen und das Operieren in einem Team zum Spielsieg verhelfen, bezeichnet man als Taktik-Shooter.

Simulationen

Simulationsspiele sind im Grunde eine spielbare, modellhafte Abbildung der Realität. Hier kann man sich mal als Pilot in einem Flugsimulator versuchen oder auch die Steuerung komplexer technischer Anlagen oder gesellschaftlicher Strukturen übernehmen.

Sport

Sportspiele sind eine besondere Form der Simulation, in der möglichst realitätsnah diverse Sportarten nachgespielt werden. Die Palette ist dabei groß: vom klassischen Fußballspiel über die olympischen Disziplinen oder Formel-Eins-Rennen bis hin zu Skateboard-Rennen; selbst virtuelles Fliegenfischen oder eine Partie Quidditch (Sportart mit fliegenden Besen, bekannt aus der Harry-Potter- Zaubervelt) sind möglich.

Strategie

Hauptanforderungen in Strategiespielen liegen in komplexen Denkprozessen, ein aufwändiges Ressourcenmanagement, taktisches und strategisches Kalkül sind gefragt. Ziel ist es, sich gegen andere (Computergegner oder menschliche Mitspieler) mit einer überlegenen wirtschaftlichen, diplomatischen und/oder kriegerischen Strategie durchzusetzen.



**Faszination
virtueller
Spielwelten**

Kinder und Jugendliche nutzen vor allem Computer- und Videospiele meist ohne Vorbehalte. Den verantwortungsvollen Umgang müssen jedoch die meisten erst lernen. Erwachsene dagegen begegnen den virtuellen Spielwelten oft mit Skepsis oder lehnen sie ganz ab. Häufig fehlt es ihnen an Wissen und eigenen Erfahrungen. Im Rahmen der Erziehungspartnerschaft fällt jedoch sowohl Lehrerinnen und Lehrern, als auch Eltern die Aufgabe zu, ihren Beitrag zur begleitenden Medienerziehung der Heranwachsenden zu leisten.

Um die Faszination und den Reiz von Bildschirmspielen verstehen und darauf reagieren zu können, müssen sich Erwachsene mit diesen Spielen beschäftigen. Bildschirmspiele einfach als Kinderspielzeug abzutun und die Heranwachsenden mit dem Medium alleine zu lassen, ist in Hinblick auf die Kommunikation und die Medienerziehung nicht ausreichend. Kinder merken schnell, ob Erwachsene sich ernsthaft für ihr Hobby interessieren. Das bloße Reglementieren und Verbieten, ohne den Inhalt der Spiele zu kennen, ist in den meisten Fällen kontraproduktiv. Nur in der gemeinsamen Auseinandersetzung und im Dialog mit Erwachsenen können Kinder und Jugendliche lernen, adäquat mit den virtuellen Spielwelten umzugehen.

Lehrer und Eltern haben mehr Möglichkeiten, diesen Dialog zu führen, als sie mitunter denken. Im Elternhaus gibt es ausreichend Anknüpfungspunkte, angefangen beim Aushandeln von Zeitbudgets, über die Frage nach einer Taschengelderhöhung, um sich das neueste Spiel kaufen zu können, bis hin zur Diskussion über Spielinhalte und Alternativen zum ewigen „Stubenhocken“. In der Schule kann von der Reflexion des Medienverhaltens bis hin zur Diskussion über Normen und Werte, die mit den Spielen transportiert werden, vieles zum Anlass genommen werden, Bildschirmspiele mit Schülerinnen und Schülern zu thematisieren.

**Entdecke die
Möglichkeiten**

Das Angebot an Computer- und Videospiele ist vielfältig. Ganze Abteilungen in Elektromärkten beherbergen eine schier endlos große Auswahl an Titeln. Wie bei anderen Medien, seien es Bücher, Filme oder Musik bilden sich auch beim Computer- und Videospiele mit der Zeit gewisse Vorlieben heraus. Egal ob ein Spieler nun Auto-



Spielanlässe

rennen fahren, eine Welt erobern oder Detektiv spielen möchte – es gibt das entsprechende Spiel. Die Übersicht über die verschiedenen Spielgenres in diesem Beitrag lässt die ganze Vielfalt der virtuellen (Spiel)Welten erahnen. Ein Spieler kann getreu dem Slogan „Entdecke die Möglichkeiten“ aus dieser Auswahl das für ihn passende Spiel herausfischen.

Bei seiner Entscheidung können ihn Neugier, seine individuellen Vorlieben, bisher gesammelte Erfahrung, die Werbung für ein neues Spiel, Berichte in Spielemagazinen, ein attraktiver Kaufpreis, Freunde und vieles mehr beeinflussen.

Langeweile wird häufig von Spielern genannt, geht es um die Frage, wieso sie ein Computer- oder Videospiel anfangen. Ein verregneter Tag, ein schlechtes Fernsehprogramm oder Leerzeiten zwischen zwei Aktivitäten werden gerne mit einem Spiel überbrückt.

Spiele wie Solitär, MineSweeper, Moorhuhn oder auch Flash-Spiele im Internet (meist Neuaufgüsse alter Klassiker aus der Pionierzeit der Computerspiele) bieten eher kurzweiligen Spielspaß. Aufwendige Strategie-, Action-, Adventure- oder Rollenspiele können zum „Zeitdieb“ werden. Vertreter dieses Genres können Spieler über Stunden, Tage oder gar Monate binden.

Interaktivität

Der Verlauf eines Filmes oder eines Romans ist unveränderlich vorgegeben. Die Abfolge und Art und Weise der in Bildern und Dialogen dargestellten oder niedergeschriebenen Ereignisse können vom Zuschauer oder Leser nicht beeinflusst werden. Wie die Geschichte ausgeht, steht schon fest.

In Computer- und Videospielen werden ebenfalls Geschichten erzählt, doch hier kann der Spieler zum aktiven Gestalter und Bestimmer werden, der den Verlauf der Geschichte mitentscheidet. Wird ein Spiel gestartet, ist ungewiss, ob es für den Nutzer mit einem Sieg oder einer Niederlage zu Ende geht. Alles hängt von seinen Überlegungen und Handlungen ab. Mit seinen Eingaben über Maus und Tastatur nimmt er Einfluss auf die virtuelle Welt und verändert sie: Nimmt ein Spieler als Abenteurer den Weg durch den dunklen Wald oder erklimmt er die steile Felswand? Setzt eine Spie-



**Macht,
Herrschaft und
Kontrolle**

**Spielen macht
Spaß, weil man
dabei erfolgreich
sein kann**

**Balance zwischen
Lust und Frust?**

lerin als Managerin auf sparsames Ressourcenmanagement oder wagt sie riskante Investitionen? Ist ein Spieler ein offensiver Kriegsherr oder versucht er, seine Truppen durch defensives Handeln zu schonen? Diese Entscheidungen sind den Spielenden überlassen und durch sie nimmt jedes Spiel seinen ganz eigenen, individuellen Verlauf.

In Online-Spielen ist der Aspekt der Interaktivität sogar noch stärker ausgeprägt. Hier agieren Hunderte oder gar Tausende Spieler in ein und derselben Spielwelt. Sie alle beeinflussen sich gegenseitig und verändern die Spielwelt.

Egal, ob ein Spieler ganze Heerscharen befehligt, eine einzelne Figur, ein Fahrzeug oder einfache Objekte steuert – die „Pixel“ warten förmlich darauf, von ihm bewegt zu werden. Somit versetzt bereits die Steuerung der Spielfigur(en) den Spieler in eine „machtvolle“ Position. Ohne ihn würde sich in der Spielwelt nichts bewegen. Ein Spiel muss des Weiteren über ein, für den Spieler transparentes und festes Regelwerk verfügen. Regelverständnis und Steuerungskontrolle schaffen die Voraussetzungen, um in einem Computer- und Videospiel handlungsmächtig agieren zu können.

Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene kennen das Gefühl, sich ständig neuen Herausforderungen stellen zu müssen. In vielen Situationen, ob in Schule, Beruf oder im Alltag müssen sie sich bewähren. Misserfolge frustrieren naturgemäß, wohingegen ein Spielerfolg als Belohnung für die investierte Zeit und Arbeit dienen kann. Entgegen dem wahren Leben kann ein Spieler frei wählen, wann er sich welcher Herausforderung stellt. Und den Schwierigkeitsgrad in der virtuellen Spielwelt kann man in aller Regel selbst bestimmen; nicht so im realen Leben.

Ein Spiel muss eine Herausforderung darstellen, welche vom Spieler auch gemeistert werden kann. Die Balance zwischen Unter- und Überforderung muss ausgewogen sein. Bei Spielern die von Spielbeginn an nur scheitern, wird sich, wenn keine Verbesserung erkennbar ist, die Lust am Spiel(en) in dauerhaften Frust verwandeln.



**Mit- und gegen-
einander spielen**

Er wird vermutlich in einem anderen Spiel oder Spielgenre sein Glück versuchen. Wer ohne Anstrengung jede Hürde im Spiel meistert, dem wird irgendwann die Herausforderung fehlen.

Ein typischer Verlauf könnte so aussehen: Ein erster einfacher Level oder ein so genanntes Tutorial bieten einen leichten Einstieg in das Spiel. Hier wird der Spieler, damit er das Spiel überhaupt spielen kann, mit den grundlegenden Elementen der Spielsteuerung und des Regelwerks vertraut gemacht. In den folgenden Leveln oder Spielphasen hat er nun die Möglichkeit, das Erlernte anzuwenden und zu festigen. Um zu vermeiden, dass dem Spieler langweilig wird, weil er sich unterfordert fühlt oder der Spielreiz verloren geht, muss es neue Herausforderungen geben. Bei einem Autorennspiel werden die Strecken schwieriger, die Gegner besser oder das Zeitlimit geringer. Bei einem Strategie- oder Actionspiel steigt die KI (die künstliche Intelligenz) des Computergegners, so dass dieser besser, schneller und raffinierter angreift oder sich verteidigt.

Die „Königsklasse“ stellt das Spiel gegen menschliche Mitspieler dar, da ihre Handlungen viel weniger einzuschätzen sind, als die der programmierten Maschine Computer.

Spiele aus jedem Genre lassen sich vernetzt oder gemeinsam vor einem Gerät spielen. Titel aus dem sehr beliebten Genre der Echtzeit-Strategiespiele müssen gewissermaßen diese Möglichkeit mitbringen, um auf dem Markt erfolgreich zu sein. Es müssen noch nicht einmal LAN-Partys, e-Sports-Turniere oder Online-Spiele sein, schon im engen Freundeskreis oder auch in der Familie kann gemeinsam gespielt werden. Die genannten Spielformen besitzen ihren eigenen Reiz, der stark mit einer sozialen und gesellschaftlichen Komponente verknüpft ist.

Der Erfolg neuer Technologien wie Sonys EyeToy oder Nintendos Wii zeigen deutlich, dass das gemeinsame Spiel, bei Jung und Alt, hoch im Kurs steht.

Das Spielen von Computer- und Videospiele führt demnach nicht automatisch, wie leider in manchen Medien stumpf behauptet, zu Vereinsamung der Spieler.



**Exzessives
Spielen / „Sucht“**

Nicht jeder Computerspieler läuft Gefahr, sich in den virtuellen Welten zu verlieren. Zur Faszination der Spielwelten gehört es mit Sicherheit auch, einmal exzessiv zu spielen. Dies bedeutet nicht gleich, dass man die reale Welt vernachlässigen würde. Eltern und Pädagogen sollten dennoch die Spiele und das Spielverhalten der Kinder im Blick haben und ggf. steuernd eingreifen. Durch das Spielverhalten lässt sich erkennen, ob es noch ein gesundes Maß oder zu viel des Guten ist. Eine klare Computerspielsucht-Definition festzulegen, fällt hingegen schwer. Welche Kriterien zum Erkennen von süchtigem Verhalten bei der Computerspielnutzung eine Rolle spielen, hat Prof. Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli mit ihrem Team erarbeitet. Neben den Kriterien zur Verhaltenssucht kommen bei Bildschirmspielen noch einige hinzu, die Berücksichtigung finden müssen. Entsprechende Diagnose- bzw. Fragebögen sind auf der Internetseite der Forschungsgruppe als Download erhältlich: www.verhaltenssucht.de

Grundsätzlich existieren immer Alternativen zu virtuellen Spielwelten. Kinder, Jugendliche und auch manche Erwachsene müssen lernen, dass das reale Leben mindestens genauso spannend ist und ebenso viele Abenteuer bereitstellt, in denen man gefordert wird, die einen aber auch reichhaltig für erbrachte Mühen belohnen.

**Tipps für den
Medienalltag in
der Familie**

Ein Aspekt, der leider oft vergessen wird, ist die Vorbild-Funktion, die Eltern und Beziehungspersonen einnehmen. Die eigene Medienutzung kritisch zu hinterfragen, kann sicherlich nicht schaden.

Für Eltern vielleicht noch kurz der Tipp, sich mit den Eltern der Freunde Ihrer Kinder auszutauschen. Vor allem bei Spielen, die gemeinsam im Team gespielt werden, macht es Sinn, die Spielzeiten abzugleichen, sich aber darüber hinaus auch auf ähnliche Regeln zu Spielinhalten und Nutzungszeiten zu verständigen. Regeln werden darüber hinaus oft mit weniger Stress und Auseinandersetzung eingehalten, wenn sie gemeinsam mit den Kindern diskutiert und vereinbart wurden.

- Klare Regeln vereinbaren (Spielzeiten, Spielinhalte, Spielweisen)!
- Achten Sie auf die Spielzeiten!



- Seien Sie ein gutes Vorbild (hinterfragen Sie Ihr eigenes Medien-nutzungsverhalten)!
- Beachten Sie die Medienausstattung im Kinderzimmer!
- Befragen Sie Ihre Experten (die eigenen Kinder können Ihnen weiterhelfen)
- Achten Sie auf die Alterseinstufungen!
- Tauschen Sie sich mit anderen Eltern aus und gleichen Sie Spielzeiten der Kinder an!
- Bieten Sie Alternativen an!
- Augen auf im Internet!

Link-Tipp

- [Basiswissen Teil 5](#)
Ausführliche Tipps für den Medienalltag in der Familie

Anmerkung

Auf folgenden Internetseiten befinden sich weitere Unterrichtseinheiten. Zudem werden Informationen und Anregungen für den Umgang mit dem Thema Computerspiele im familiären, im schulischen und außerschulischen Kontext bereitgestellt.

gameskompakt.de // fh-koeln.de/spielraum

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: kontakt@gameskompakt.de

Platz für eigene Notizen

