

**Autor:** Kringiel, Danny.

**Titel:** Computerspiele ‚lesen‘ lernen.

**Quelle:** merz. medien+erziehung. 53. Jahrgang, Heft 4/ 09, Nr.2. München 2009, S.43-49.

**Verlag:** kopaed.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

---

*Danny Kringiel*

## **Computerspiele ‚lesen‘ lernen –**

### **Grundlagen einer computerspielspezifischen Medienkompetenz.**

Computerspiele sind aus den Lebenswelten heutiger Kinder und Jugendlicher kaum mehr wegzudenken. Doch so groß die Begeisterung unter Heranwachsenden ist, so weit verbreitet ist auch die Angst vieler Erwachsener davor, dass Spiele einen schädlichen Erziehungseinfluss ausüben. Vor allem Amokläufe junger Täter scheinen immer wieder auf eine Verbindung zwischen dem Konsum gewalthaltiger Spiele und eigener Gewalttätigkeit hinzuweisen und die mediale Berichterstattung über Gewalttaten, wie sie sich 2002 in Erfurt oder 2006 in Emsdetten ereigneten, stützt oft diesen Eindruck. Politisch wurde hierauf bisher primär prohibitiv reagiert: So wurden etwa im Jahr 2003 - als Reaktion auf den Amoklauf von Erfurt - die ehemals als Altersempfehlungen gedachten Packungs-Siegel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in verbindliche Altersfreigaben umgewandelt. Vier Jahre später wurden - nun als Reaktion auf den Amoklauf von Emsdetten - in einem Sofortprogramm der Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen unter anderem ein automatisches Verbot „extrem gewaltbeherrschter“ Computerspiele ohne jegliches Prüfverfahren und eine Erleichterung der Aufnahme von Computerspielen in den Index jugendgefährdender Medien (und damit die Verhängung eines offenen Werbe- und Verkaufsverbotes) in das Jugendschutzgesetz eingebracht. 2007 schließlich wurde in einem Gesetzesantrag Bayerns gar ein generelles Herstellungsverbot für sogenannte ‚Killerspiele‘ gefordert.

## **Grenzen der Verbote**

Derartige prohibitive Herangehensweisen sind jedoch nicht unproblematisch: Zum Ersten konzentrieren sie sich auf die Beschränkung legaler Vertriebskanäle von Computerspielen. Dies verkennt jedoch, dass digitale Spiele sich maßgeblich illegal verbreiten - etwa in Form von gebrannten Raubkopien oder über Internet-Tauschbörsen. So zeigte sich beispielsweise in der JIM-Studie 2008, dass 82 Prozent der befragten männlichen Jugendlichen Spiele gespielt hatten, die für ihre Altersgruppe nicht gesetzlich freigegeben sind (vgl. mpfs 2008, S. 42). Als wichtigste Bezugsquellen wurden Freunde und das Internet genannt.

Zweitens sind prohibitive Zugriffe auf den nationalen Rechtsraum beschränkt, während Computerspiele aber auf einem internationalen Markt verkauft werden, auf dem Deutschland nur eine nachrangige Rolle spielt. Daher kann durch deutsche Verbote auf internationale Spielentwickler kaum Druck ausgeübt werden. Seit mehr als einem Jahrzehnt ist in der Computerspielindustrie bereits die Praxis zu beobachten, dass entschärfte Versionen besonders blutiger Titel für den streng reglementierten deutschen Markt herausgebracht werden und beispielsweise besonders brutale Szenen entfernt wurden. Es sind jedoch die ungeschnittenen internationalen Ur-Fassungen dieser Spiele, die in den Internet-Tauschbörsen auftauchen und von dort aus auch auf deutsche Rechner heruntergeladen werden. Das dritte und pädagogisch wohl bedeutsamste Problem dieser Ansätze jedoch ist, dass ihnen eine bewahrpädagogische Haltung zu Grunde liegt, die im Widerspruch zu der Förderung von Medienkompetenz steht. Dieter Baacke bezeichnete es als Ziel selbiger, „den Nutzer [zu] befähigen, die neuen Möglichkeiten der Informationsverarbeitung souverän handhaben zu können“ (Baacke 2004, S. 21). Es erscheint jedoch fragwürdig, wie zu einem solchen souveränen Umgang mit Computerspielen erzogen werden soll, wenn der Gegenstand, an dem er sich entwickeln müsste, bis zur Erlangung der Volljährigkeit möglichst weitreichend weggesperrt wird.

## Computerspiellesefähigkeit

Aus den genannten Gründen ist den Forderungen nach weiteren Verschärfungen des prohibitiven Jugendmedienschutzes die Forderung nach einer Förderung von ‚Computerspiellesefähigkeit‘ entgegenzustellen. Hierunter ist - in Anlehnung an Baacke - die Fähigkeit zu verstehen, analytisch-kritisch Gestaltungsmittel von Computerspielen auf eine Weise zu hinterfragen, die den Nutzer zum souveränen Gebrauch des Spiels befähigt.

Computerspiellesefähigkeit umfasst somit noch nicht alle Bereiche der Medienkompetenz im Sinne Baackes: Hierbei wären beispielsweise auch das Produzieren eigener Medieninhalte oder das Analysieren ökonomischer Produktionsmechanismen zu berücksichtigen. Sie stellt vielmehr einen wichtigen ersten Schritt der Annäherung an eine computerspielspezifische Medienkompetenz dar: Ein Hinterfragen der Mittel, mit denen Computerspiele bestimmte Inhalte vermitteln bzw. Erlebnisse anstoßen. Während Vergleichbares im Bereich der Literatur längst im Deutschunterricht vermittelt wird und auch das analytische Hinterfragen filmischer Darstellungsmittel allmählich Einzug in die Schulen hält, sucht man pädagogische Ansätze zur Computerspielanalyse noch vergebens. Es war das Ziel der Dissertation „Computerspiellesefähigkeit. Grundlagen einer angewandten multiperspektivischen Computerspielanalyse“, diese Lücke zu schließen und einen Werkzeugkasten für ein solches Analyseverfahren zusammenzustellen und zu erproben. Hierzu wurden Leitfragen aus Texten der „Game Studies“ abgeleitet<sup>1</sup>. Der Fragenkatalog wurde unterteilt in sechs Teilperspektiven, aus deren Blickwinkeln ein Fallbeispiel untersucht wurde, um die Handhabbarkeit und Ergiebigkeit des Instrumentariums zu überprüfen:

- Die ludologische Perspektive betrachtet dabei digitale Spiele primär als Spiele, untersucht also Spielregeln, Spielziele, zeitliche Strukturen des Spielablaufs.
- Die narrativistische Perspektive untersucht Computerspiele als interaktive Erzählung mit Mitteln der Literaturanalyse.
- Die cyberdramatische Perspektive versteht Games als interaktives Theater und untersucht unter anderem dramatische Figurenfunktionen, Rollenvorgaben, Figurengestik.

---

<sup>1</sup> „Game Studies“ bezeichnet ein noch junges, interdisziplinäres Forschungsfeld, das etwa seit der Jahrtausendwende vor allem in den USA und in Skandinavien herangewachsen ist und sich der primär geisteswissenschaftlichen Erforschung digitaler Spiele widmet.

- Die filmanalytische Perspektive hinterfragt den Gebrauch filmästhetischer Mittel.
- Der architektonische Blickwinkel untersucht die Gestaltung der virtuellen Räumlichkeiten. Die lernbezogene Perspektive schließlich beobachtet, wie das Spiel mit didaktischen Mitteln Lern- und Handlungsprozesse des Spielers zu beeinflussen versucht.

## Ein ‚Killerspiel‘ als Analysegegenstand?

Als zentrales Fallbeispiel wurde *Max Payne 2* ausgewählt. Es handelt sich hierbei um ein Action-Spiel in einem Film Noir-Setting, das die Spielerin oder den Spieler in die Rolle eines desillusionierten Polizisten versetzt, der sich bei Ermittlungen an einem Mordfall in die Machenschaften eines kriminellen Geheimzirkels verstrickt. Bei der Wahl dieses Spiels spielten drei Gesichtspunkte eine Rolle:

- *Max Payne 2* steht für die Art von Spielen, vor denen in der öffentlichen Debatte besondere Angst herrscht: Es gehört zum Genre der ‚Shooter‘, bei denen Schießakte im Zentrum des Spielprinzips stehen. Es erhielt von der USI keine Jugendfreigabe und das Vorgängerspiel *Max Payne* wurde in Deutschland indiziert. Der Titel wurde in den Medien als Beispiel für ‚Killerspiele‘ angeführt (*Frontal 21*: „Videogemetzel im Kinderzimmer“, ZDF, 9.11.2004). Es handelt sich also um einen Titel, bei dem - den Befürchtungen folgend - in besonderem Maße Medienkompetenz erforderlich ist, um souverän mit ihm umgehen zu können.
- *Max Payne 2* ist kein exotischer Nischentitel, sondern ein bekanntes Mainstream-Spiel: Der Hersteller gibt zwei bis drei Millionen verkaufte Exemplare an, zudem wurde *Max Payne 2* von der Fachpresse vielfach ausgezeichnet. Weiter wirkte das Spiel genreprägend - der von der *Max Payne*-Reihe eingeführte Spielmechanismus der „Bullet-Time“ (eine Art interaktive Zeitlupe) wurde in zahlreichen Spielen des Shooter-Genres kopiert. Und schließlich ist *Max Payne* als kommerzielle Marke auch lange nach der Veröffentlichung von *Max Payne 2* 2003 noch tragfähig für eine Hollywood-Verfilmung: Der Kinofilm *Max Payne* lief am 20.11.2008 in deutschen Kinos an.
- *Max Payne 2* verdichtet in besonderem Maße verschiedenste Computerspiel-Charakteristika in sich: Zum einen weist es actionspieltypische zeitkritische und auf Hand-Augen-Koordination konzentrierte Elemente auf. Zweitens stellt etwa die Veränderung des Zeitflusses in Kampfsituationen durch die erwähnte Bullet-Time eine Anleihe aus dem Bereich der Taktik- und Strategiespiele dar. Drittens enthält das Spiel eine komplexe Erzählung und facettenreiche Charaktere, zwischen denen sich komplizierte Beziehungsgeflechte entwickeln - Merkmale, die eher typisch für die Genres der Rollenspiele oder Adventures sind. Und viertens wird ausgiebig Gebrauch von filmischen Darstellungsmitteln gemacht, wie es etwa im Sub-Genre der Interactive Movies üblich ist. Auf diese Weise war gewährleistet, dass es trotz der notwendigen Konzentration auf ein Hauptbeispiel möglich ist, ganz unterschiedliche Aspekte all dessen zu verstehen, was als ‚Computerspiel‘ bezeichnet werden kann.

Im Folgenden soll nun sehr knapp und ausschnitthaft anhand einiger weniger Beispiele aus den über 200 Fragestellungen der Arbeit verdeutlicht werden, wie mit Hilfe des analytischen Werkzeugkastens die Konstruktionsprinzipien des gewählten Fallbeispiels erhellt werden konnten.

## **Ludologische Betrachtung**

Aus ludologischer Perspektive lässt sich die Bullet-Time als Spielelement beschreiben: Es handelt sich hierbei um die Möglichkeit, alle Bewegungsgeschwindigkeiten innerhalb des Spiels - bis auf die des eigenen Mauszeigers – zeitweise zu verlangsamen. Auf diese Weise können die Spielenden mit ihrer Spielfigur leichter gegnerischen Schüssen ausweichen und gegnerische Figuren leichter aus dem Spiel werfen - da diese nur verlangsamt ihren Attacken ausweichen können. Auch wurden aus ludologischer Sicht Gestaltungsdefizite sichtbar: So stellt die Bullet-Time ein negatives kybernetisches Feedbacksystem dar (vgl. Salen/ Zimmerman 2004, S. 218-222) - ein Spielelement, das Ungleichgewichte zwischen Spielanforderungen und Spielerkönnen verstärkt: Denn besonders erfolgreiche Spielerinnen und Spieler werden belohnt, indem ihr Vorrat an Bullet-Time schneller wieder aufgefüllt wird als der von denjenigen, die sich nur mühselig gegen die feindlichen Figuren durchsetzen können. Für gute Spielerinnen und Spieler wird das Spiel somit leichter gemacht als für schlechtere. Dieser Effekt wird üblicherweise im Computerspiel design strikt vermieden, um eine Spirale der Frustration bzw. Langeweile zu vermeiden. Weiter zeigte die ludologische Betrachtung, wie durch die Bullet-Time ein rauschhafter Bewegungseindruck unterstützt wird: Üblicherweise erfordern Shooter-Spiele regelmäßige taktische Rückzüge der Spielenden, die vor Gegnergruppen in Feuerschutz gehen müssen und so keine fließende Vorwärtsbewegung über das Spielfeld aufrechterhalten können. Durch die Bullet-Time entfällt diese Notwendigkeit zum Unterbrechen des Bewegungsflusses: Da die Spielenden die Zeit verlangsamen und so gegnerischen Projektilen ausweichen können, können sie im Spiel auch gegen größere Gegnergruppen bestehen, ohne sich zunächst in Deckung zurückziehen zu müssen. Darüber hinaus wird in der Bullet-Time eine 360°-Kamerakreisfahrt um die Spielfigur ausgelöst, wenn diese ihre Waffe nachlädt. Diese schwindelerregende visuelle

Inszenierung entspricht einer virtuellen Karussellfahrt der Kamera um den Bildgegenstand und unterstützt den rauschhaften Bewegungseindruck zusätzlich.

## Filmanalytische Betrachtung

Die Bullet-Time entspricht keiner realen menschlichen Alltagserfahrung: Es ist nicht möglich, in der realen Welt die Bewegungsgeschwindigkeit der Umwelt zu verringern, während man selbst sich mit unverminderter Geschwindigkeit weiterbewegt. Aus filmanalytischer Sicht wird jedoch deutlich, weshalb die Bullet-Time für die Spielenden dennoch intuitiv verständlich ist: Sie greift zurück auf die mediale Alltagserfahrung der filmischen Zeitlupe, die filmerfahrene Benutzerinnen und Benutzer kennen.

Weiter wird erkennbar, dass die Bullet-Time ein Zitat aus dem Film *Matrix* darstellt. Auch dort wurden starke Zeitlupen eingesetzt, während derer die Protagonisten feindlichen Projektilen ausweichen. Und auch die beschriebenen Kamera-Kreisfahrten in extremer Zeitlupe zählen zu den visuellen Schlüsselementen der *Matrix*-Filmreihe. Durch das Offenlegen dieser Bezugnahme wird erkennbar, dass und inwiefern *Max Payne 2* nicht primär ‚realistisch‘ ist, sondern ein Kunstprodukt, das in bestimmten künstlerischen Traditionen steht.

Auch zeigt die filmanalytische Perspektive, welche Wirkung der Einsatz der 360°-Kreisfahrt während der Bullet-Time über die des rauschhaften Bewegungsspiels hinaus entfaltet: Filmisch wird diese Form der Kreisfahrt zum visuellen Freistellen, zur Betonung der Innerlichkeit von Figuren eingesetzt, deren Umwelt im Bild durch die Bewegungsunschärfe der sich drehenden Kamera unsichtbar wird. Und auch in *Max Payne 2* erfolgt so eine Betonung der Innerlichkeit des Protagonisten, die durch die Soundgestaltung unterstrichen wird: Denn während der Bullet-Time werden tiefe Frequenzen hervorgehoben und die Lautstärke der Umgebungsgeräusche gedämpft - ein Effekt, der im realen Leben eintritt, wenn man sich die Ohren zuhält. Gleichzeitig wird der Herzschlag der Spielfigur hörbar. Das Spiel lässt die Spielenden somit auditiv in den Körper der Hauptfigur eindringen (vgl. hierzu auch Gunzenhäuser 2002).



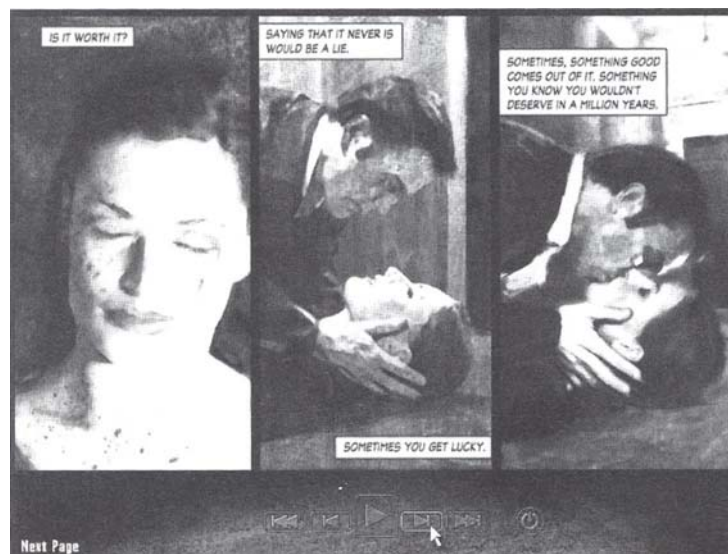
## Cyberdramatische Betrachtung

Aus dem cyberdramatischen Blickwinkel zeigt sich, wie die soeben gemachten Beobachtungen auch zur dramatischen Charakterisierung der beiden Hauptfiguren beitragen: Die spielerische Verlangsamung des Zeitflusses, gekoppelt an eine filmästhetische Betonung von Innerlichkeit, vermittelt zum einen den Eindruck besonderer Wahrnehmungsschärfe. Die Bullet-Time verdeutlicht den Spielenden, dass die steuerbaren Hauptfiguren so kampferfahren sind und über eine solche Wahrnehmungsschärfe verfügen, dass sie das Geschehen auch im wildesten Kampfgetümmel so klar wie in Zeitlupe überschauen können. Zusätzlich verdeutlicht der hörbare Herzschlag die besondere Gelassenheit der Figuren, denn auch angesichts drohender Todesgefahr schlägt der Puls der Protagonisten stets gleichmäßig und langsam, als könnte sie dies nicht weiter beunruhigen.

## Narrativistische Betrachtung

Aus der narrativistischen Perspektive konnte beobachtet werden, wie die Bullet-Time dazu eingesetzt wird, über erzählerische Schwächen des Spiels hinwegzutäuschen: Würde man eine Partie des Spiels *Max Payne 2* direkt verschriftlichen und versuchen, aus diesem Protokoll einen Roman zu formen, so würde sehr schnell die starke erzählerische Redundanz im Spielgeschehen ständig wiederkehrender Schussgefechte deutlich werden.

Die erzählerische Banalisierung virtueller Gegnertode durch ihre permanente Wiederholung wird durch die Bullet-Time ästhetisch überspielt: Begegnet die Spielerin oder der Spieler einer Gruppe feindlicher Figuren, so wird häufig der Sieg über die jeweils letzte Figur dieser Gruppe durch eine Bullet-Time-Kreisfahrt der Kamera um die niedersinkende Gegnerfigur hervorgehoben.



## Lernbezogene Betrachtung

Hier wurde sichtbar, dass die Bullet-Time auch als ein Instrument eingesetzt wird, um zum Erlernen des Spielmechanismus bzw. erfolgreicher Spielstrategien zu motivieren. Sie wirkt

in dreifacher Weise als eine Belohnung der Spielenden für ihre Lernbemühungen (vgl. Salen, Zimmerman 2004, S. 346):

- Sie wirkt als eine (makabere) Belohnung von Lernerfolg durch Machtbetonung, indem sie durch die beschriebene ästhetisierende Hervorhebung des Gegnertodes die Macht der Spielenden über die Gegnerfiguren betont. Sie wirkt als eine Belohnung durch das Wiederauffüllen von Widerstandskräften: Denn durch das besonders schnelle Besiegen von Gegnern wird der Vorrat an Bullet-Time beschleunigt wieder aufgefüllt, der wiederum den Spielenden das Durchhalten gegen feindliche Angriffe erleichtert.
- Sie wirkt als eine Belohnung durch Erweiterung der spielerischen Möglichkeiten: Gelingt es den Spielenden, besonders viele Feinde in besonders kurzer Zeit zu besiegen, demonstrieren sie also in besonders hohem Maße, dass es ihnen gelungen ist, sich erfolgversprechende Spielstrategie(r) anzueignen, so erhalten sie eine erweiterte Bullet-Time, die es möglich macht, die Zeit noch stärker zu verlangsamen.

## Architektonische Betrachtung

Die Gestaltung virtueller Räume wird in *Max Payne 2* unter anderem dazu genutzt, gezielt die Blicke der Spielenden zu lenken und so spielerische Überraschungseffekte hervorzurufen: So betritt die Spielfigur in einem Spielabschnitt die Villa eines Gangsters. Beim Betreten der Vorhalle wird der Blick der Spielerin bzw. des Spielers auf mehrfache Weise architektonisch auf eine Tür gelenkt: Zum Ersten liegt diese genau gegenüber der offenen Eingangstür, so dass sie das erste ist, was die Spielerin oder der Spieler in diesem Raum erblickt. Zum Zweiten ist die rote Tür in auffälligem farblichem Komplementärkontrast zu der dahinter liegenden blauen Wand gehalten. Drittens liegt die Tür an der Spitze eines auffällig gestalten, symmetrischen Treppenaufganges und wird hierdurch zusätzlich hervorgehoben. Tatsächlich droht aber die spielerische Gefahr von ganz anderer Stelle: Denn kurz nach dem Betreten des Raumes wird eine Explosion ausgelöst, die die Decke des Raumes zum Einsturz bringt und die Spielerin bzw. den Spieler zwingt, blitzschnell herabfallenden Trümmern auszuweichen.

## Garnes an die Schulen!

Im Zuge dieser und hunderter weiterer Beobachtungen im Rahmen der Studie wurde deutlich, dass es möglich ist, sich digitalen Spielen analytisch auf eine Weise anzunähern,

welche die Schweißnähte der medialen Inszenierung sichtbar und die Mechanismen durchschaubar macht, mit denen es seinen Nutzerinnen und Nutzern Spielerlebnisse vermittelt.

Natürlich kann dies nur der erste Schritt einer pädagogischen Förderung von Computerspiellesefähigkeit sein. Weiterführend wird nach Möglichkeiten zu suchen sein, das Instrumentarium in konkreten pädagogischen Projekten einzusetzen, zu erweitern und zu überarbeiten. Es wird zu klären sein, wie Schulungen von Pädagoginnen und Pädagogen zum Thema Computerspiellesefähigkeit zu realisieren wären. Vor allem aber muss zunächst grundlegend bewusst gemacht werden, dass Schule überhaupt das digitale Spiel als wesentlichen Rahmenfaktor heutiger Kindheit und Jugend anerkennen und entsprechend berücksichtigen muss. Anstatt nur darauf zu hoffen, dass es noch zu verhindern sei.

*Die Bilder stellen Spielszenen aus Max Payne 2 dar.*

## Literatur

Baacke, Dieter (2004). Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Bergmann, Susanne/ Lauffer, Jürgen/ Mikos, Lothar/ Thiele, Günther/ Wiedemann, Dieter (Hrsg.), Medienkompetenz. Modelle und Projekte. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Gunzenhäuser, Randi (2002). Raum, Zeit und Körper in Actionspielen. Max Payne. Online verfügbar unter: [www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03-22-Gunzenhaeuser.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03-22-Gunzenhaeuser.htm) [Zugriff: 01.02.2008].

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2008). JIM 2008. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Online verfügbar unter: [www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie\\_2008.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf) [Zugriff: 01.02.2008].

Salen, Katie/ Zimmermann, Eric (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. London: MIT Press.

*Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.*