

Meine Aktivität ist in solchen Spielen mechanisiert, wie bei einem simplen Reiz-Reaktions-Experiment: ein blinkendes Symbol – eine Berührung (aber auch, etwa in einfacheren Shootern: ein Gegner – ein Schuss). Das kann kurzzeitig ablenken und ähnelt in seiner Wirkung vielleicht einer anspruchslosen Fernsehserie, fühlt sich aber auf Dauer sehr schal an. In einem Strategiespiel hingegen denke ich mitunter minutenlang über den nächsten Zug nach. Auf solche Spiele kann man den vom *Schach* bekannten Begriff ‚Denksport‘ anwenden.

Computerspiele decken also eine Spannweite zwischen beiden Extremen ab. Rundenweise gespielte Strategie- und Taktikspiele mit Kriegsthematiken von Antike bis Moderne stellen anspruchsvolle Denkaufgaben bereit. Sie erinnern mitunter an eine Mischung aus *Risiko* und *Schach*. Echtzeitstrategiespiele umfassen ebenfalls Denksportformen, verlangen aber wegen des schnellen Spieltempos auch eine sehr gute

Auffassungsgabe und Reaktionsfähigkeit. Ein beliebtes Beispiel ist *StarCraft*, das auch professionell als E-Sport betrieben wird. Selbst ein Shooter muss nicht stumpfes ‚Geballer‘ sein, sondern kann planvolles Vorgehen verlangen, beispielsweise das Spiel *ArmA 3*, das mehrere Spieler*innen gemeinsam spielen. Ist eine der Seiten (Denksport oder Reaktionstest) grundsätzlich besser als die andere?

Die Antwort auf diese Frage hängt von der Perspektive ab, die wir einnehmen. Wenigstens drei davon möchte ich unterscheiden:

- Man kann die Frage direkt als sinnlos ablehnen, wenn man davon ausgeht, dass Spiele *vor allem unterhalten* sollen: Solange sie Spaß machen, ist es egal, ob die beim Spiel genutzten Denkleistungen und Handlungsformen einfach oder komplex sind. In dieser Perspektive ist ein Spiel ein gutes Spiel, wenn es Spaß macht, und ob es das tut, ist letztlich subjektiv.

Abb. 1.2 Spiele mit historischem Schauplatz werden oft mit Hintergrundinformationen ausgestattet, die wir uns während (oder statt) des Spieles anschauen können. Sehr atmosphärisch ist das in *Assassin's Creed: Odyssey* (2018). In zahlreichen geführten Touren erkunden wir wichtige historische Schauplätze, erfahren eine Menge historische Fakten und beantworten anschließend Quizfragen zu den vermittelten Inhalten.



- Man kann die Frage auch einfach nach einem Nützlichkeits effekt beurteilen: *Lernt man etwas bei dem Spiel, das auch außerhalb des Spiels hilfreich ist?* Gerade ein Begriff wie Denksport suggeriert so etwas, wenn man davon ausgeht, dass die Fähigkeit zur strategischen Planung oder zum logischen Schließen generell erstrebenswert ist. Manche kommerziellen Spiele, etwa das erfolgreiche *Assassins Creed: Odyssey* (2018, Abb. 1.2), haben einen speziellen Modus zur Vermittlung historischen und kulturellen Hintergrundwissens. Und es gibt spezielle Lernspiele, die etwa schulische oder universitäre Lerninhalte vermitteln sollen (Game Based Learning). In dieser Perspektive ist ein Spiel ein gutes Spiel, wenn es uns etwas Nützliches beibringt.
- Man kann die Frage aber auch diskutieren hinsichtlich der *Weltflucht, die Spiele erlauben* (Eskapismus). Eine eskapistische Beschäftigung mit einem Computerspiel erlaubt es, dass wir uns nicht uns selbst, unserem Inneren, zuwenden müssen, ähnlich wie es der Psychoanalytiker Erich Fromm vor langer Zeit für die moderne Gesellschaft festgestellt hat. Menschen hätten, so Fromm in einem 1976 gehaltenen Radiovortrag, heute „Angst vor allem möglichen: vor sich, vor der Sinnlosigkeit des Lebens, vor der Konkurrenz.“ (Fromm 2016). Diesen Ängsten wollen sich die Menschen nicht stellen, weswegen sie sich ablenken, vor allem mit Arbeit, aber auch mit Freizeitbeschäftigungen: „man muss nur geschäftig sein; nur keinen stillen Moment haben, denn dann kommt die Angst zum Vorschein“ (ebd.) In dieser Perspektive ist ein Spiel ein gutes Spiel, wenn es uns von diesen Problemen ablenkt.

Der letzte Punkt gilt heute umso mehr für die von viel größeren Ungewissheiten als früher gekennzeichneten postmoder-

nen Gesellschaften der ‚westlichen‘ Staaten (die der Soziologie Dirk Baecker einmal treffend als „Computergesellschaft“ bezeichnet hat, Baecker 2007). In diesen Gesellschaften ist vieles offen und verhandelbar, früher gültige Gewissheiten hinsichtlich Berufsleben, Familienbild, politischen Ausrichtungen und anderer Faktoren sind heute im Fluss. Dementsprechend sind auch die Regeln des Zusammenlebens nicht immer eindeutig erkennbar und es ist für viele Menschen unklar, was auch nur die mittelfristige Zukunft bringt, etwa in Bezug auf den eigenen Job und die eigene Familie.

Das Regelwerk eines Computerspiels ist gegenüber dem der Gesellschaft überschaubar, und die möglichen Entwicklungen innerhalb des Spielrahmens sind begrenzt. Eine Gesellschaft hat neben den offiziellen Regeln auch viele ungeschriebene Gesetze, die man kennen muss, die aber heute je nach Kontext sehr vielfältig bis widersprüchlich sein können. Man muss oft auch ihre Geschichte kennen, um ihren Sinn völlig erfassen zu können. Die Regeln, Erzählungen und Kontexte eines Spiels sind im Vergleich leicht verstehbar. Entweder gibt es gar keine Erzählung im Spiel, sondern nur das eigentliche Spiel, oder es gibt klare Heldenfiguren und Erzählungen, die das spielerische Handeln in einen überschaubaren Kontext betten, in dem es oft ein Richtig und Falsch gibt, ein Gut und Böse. Auf jeden Fall aber gibt es klare Ziele und das Erreichen dieser Ziele fühlt sich befriedigend an. Beim Spielen kann man daher das Gefühl entwickeln, ‚die Dinge‘ unter Kontrolle zu haben, man kann Selbstwirksamkeit erleben. *Wenn es einem Spiel gelingt, dass wir uns selbstwirksam erleben*, ist es – in dieser Perspektive – ein gutes Spiel.

Das spielerische Erleben von Selbstwirksamkeit kann uns Selbstvertrauen für Situationen außerhalb des Spiels geben. Aber es kann uns in seiner Geschäftigkeit auch vom Wesentlichen des Menschseins ablenken.

„EIN SPIEL IST EINE REIHE BEDEUTSAMER ENTSCHEIDUNGEN.“

– Sid Meier, bekannter Spieleentwickler (u.a. *Civilization*)

„DIE FREUDE AM ENTDECKEN IST EINE DER FUNDAMENTALSTEN FREUDEN DES SPIELENS SELBST.“

– Derek Yu, Entwickler von *Spelunky*

„DIE VIELZAHL DER OPTIONEN UND HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN MODERNER COMPUTERSPIELE ERZEUGT STRENGE REGELGEFÄNGNISSE.“

– Christian Huberts, Kulturwissenschaftler und Autor (Huberts 2010)

„SPIELE MACHEN UNS GLÜCKLICH, WEIL SIE HARTE ARBEIT SIND, DIE WIR UNS SELBST AUSSUCHEN.“

– Jane McGonigal, Spieleentwicklerin und Autorin

Zwischen Arbeit und Freiheit

1.2 Geschäftigkeit oder Tätig-sein?

Wir erleben uns als selbstwirksam, wenn wir merken, dass wir in der Lage sind, erfolgreich Probleme zu lösen. Das ist einer der Gründe, warum Spiele Spaß machen. In den meisten Spielen lösen wir – spielerisch – Probleme. Spiele präsentieren uns einen Ausgangszustand, den wir mit Hilfe verschiedener erlaubter Aktionen in einen erwünschten Endzustand transformieren müssen (vgl. Dörner 1984, 11).

Die Probleme, die wir beim Computerspielen lösen, können vielfältig sein:

- DAS SPIEL VERSTEHEN UND BEDIENEN – Regeln und Benutzerführung erlernen und verinnerlichen, sodass sie uns in Fleisch und Blut übergehen und wir nicht darüber nachdenken müssen.
- DAS LANGFRISTIGE SPIELZIEL ERREICHEN, zum Beispiel eine erfolgreiche Stadt bauen (etwa in *Sim City* oder *Cities: Skyline*), die Welt erobern (etwa in

den Reihen *Civilization* und *Europa Universalis*; und in unzähligen weiteren Globalstrategiespielen) oder das Ende einer nach Drehbuch ablaufenden Geschichte erreichen (etwa in Shootern wie *Call of Duty*, in Horror-Adventuren wie *Resident Evil* oder in Rollenspielen wie der *Witcher*-Serie oder der *Elder Scrolls*-Reihe)

- MITTELFRISTIGE SPIELZIELE ERREICHEN, die als Transformationsschritte vom Ausgangs- zum Endzustand fungieren, zum Beispiel das Level eines Shooters überstehen, einen von mehreren Gegnern besiegen, ein Kapitel abschließen, eine Quest beenden, eine Flugphase erfolgreich bewältigen usw.
- KURZFRISTIGE SPIELZIELE ERREICHEN, zum Beispiel einzelne Gegner abwehren, einzelne Schlachten gewinnen, einzelne Fußball-Spiele gewinnen, einzelne Rätsel lösen, den Start eines Flugzeugs erfolgreich bewältigen, eine Runde im Autorennen anführen, ein neues Stadtviertel errichten, und so weiter.

Computerspiele bilden oft ein komplexes Gefüge der kurz-, mittel- und langfristigen Spielziele. Das große Spielziel wird in bearbeitbaren Dosen angegangen, wobei das teilweise durch das Spieldesign vorgegeben wird (wenn zum Beispiel ein Shooter mehrere Gegnerwellen auf die Spieler*innen loslässt), aber oft auch durch die Spieler*innen selbst strukturiert werden muss (wenn die Aufgabe etwa darin besteht, mehrere strategisch wichtige Punkte auf einer Karte einzunehmen, ohne dass das Spiel über das Vorgehen Vorgaben macht).

In der Regel lässt man sich im Spielverlauf sehr auf solche Problemszenarien ein. Stunden können wie im Fluge vergehen. Manchmal legen Eltern für ihre spielenden Kinder fest, dass „höchstens eine Stunde“ gespielt werden soll und sind irritiert, wenn das auf Widerwillen trifft. Das hat nicht nur mit dem kindlichen oder jugendlichen Austesten von Grenzen zu tun, sondern damit, dass viele Spiele in so kurzer Zeit einfach nicht

sinnvoll gespielt oder fortgesetzt werden können. Viele Spiele sind entweder auf Dauer (im Sinne einer langen durchgehenden Zeitdauer) oder auf dauernde Wiederholung (immer noch ein Versuch, noch eine Runde, usw.) angelegt. Gerade komplexere Taktik- und Strategiespiele, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele, Managerspiele oder Flugsimulationen brauchen Zeit zur Einstimmung, Zeit zum Nachdenken, Zeit zur Umsetzung der Spielzüge und Zeit, um die Auswirkungen kontrollieren und nachsteuern zu können. Bei Online-Spielen kommen oft noch soziale Kontakte zu anderen Spieler*innen dazu. Komplexe Spiele sind ‚Zeitfresser‘, an dieser Erkenntnis führt kein Weg vorbei.

Das wirft die Frage auf, ob solche ‚Zeitfresser‘ nicht auch Zeitverschwendung sind. Wenn man von vielleicht vorhandenen positiven Effekten auf individuelle logische Fähigkeiten, Problemlösekompetenzen oder Reaktionsfähigkeit absieht: Sorgen Spiele nicht vor allem für

Abb. 1.3 *Fortnite* (2017) ist eine Mischung aus Shooter und Survival-Spiel. Es hat verschiedene Spielmodi. Beliebt ist vor allem der Kampf gegen bis zu 100 andere Spieler*innen, bei dem am Ende nur eine*r überlebt. Das Spiel kam mehrfach in die Schlagzeilen, weil dem Hersteller suchterzeugende Methoden im Spieldesign vorgeworfen wurden. (Foto: Hedda Werner, pixabay.com / freie kommerzielle Nutzung)



ÜBER GENRES

So wie man auch Bücher, Filme und Serien in unterschiedliche Genres einteilen kann (beispielsweise Krimi, Liebesfilm, Science-Fiction-Roman, Biografie, Fantasy-Serie oder Historiendrama), so treten uns auch Computerspiele in unterschiedlichen Genres gegenüber. Und genauso wie bei anderen Medien sind die Grenzen dabei oft fließend. Einige grobe Linien lassen sich jedoch ausmachen.

Dabei orientieren wir uns erstens an der grundsätzlichen *Spielmechanik*, zweitens am *Setting* oder der Erzählung (sofern eine Story vorhanden ist) und drittens an der *Zahl der Spieler*innen*, die von einer Person (uns selbst) bis zu hunderten in sogenannten „Massively Multiplayer Online“-Spielen (MMOs) reichen kann.

In **Rollenspielen** schlüpfen wir in die Rolle einer anderen Figur. Deren Eigenschaften entwickeln sich im Spielverlauf. In **Strategiespielen** lösen wir strategische (oder taktische) Problemstellungen, oft militärischer Art. In **Aufbauspielen** und **Wirtschaftssimulationen** bauen wir Städte oder Unternehmen auf. In **Fahrzeugsimulationen** steuern wir Flugzeug, Bahn oder Bus. In **Berufssimulationen** probieren wir uns in einem anderen Job aus. In **Sportspielen** führen wir unsere Mannschaft an die Spitze der Tabelle oder steigen selbst aufs Siebertreppchen. In **Shootern** kämpfen wir mit der Waffe in der Hand. In **Survivalspielen** nutzen wir Ressourcen, um am Leben zu bleiben. In **Adventures** rätseln wir uns wie im Krimi durch eine Geschichte.



Weltflucht (Eskapismus), während der wir uns vor den wirklich wichtigen Problemen des echten Lebens verstecken? Macht uns die Lösung von spielbasierten Problemsituationen (in Anlehnung an Erich Fromms Unterscheidung) zwar sehr ‚geschäftig‘, verhindert damit aber ein reflektiertes ‚tätig sein‘?

In der Tat erfüllen Spiele eine Ablenkungsfunktion, ähnlich wie das Fernsehen. Gerade Spiele, die keine komplexen Denkleistungen verlangen, dienen eher dem ‚Abschalten‘ (und können nach einer Weile tatsächlich einen gewissen ‚Sedierungseffekt‘ haben, nach dem man sich nicht unbedingt erholt fühlt, son-