



Was Computerspieler fasziniert und motiviert

Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel

Autor: Jürgen Fritz

Erschienen: 1997

1. Spiele um Macht und Ohnmacht	2
2. Spieler zwischen Macht und Ohnmacht	14
2.1. Kontrollwünsche und Kontrollverluste.....	15
2.2. Vom Motiv der Spielkontrolle beherrscht	18
3. Wie man Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel erlangt	21
3.1. Sensusmotorische Synchronisierung (pragmatischer Funktionskreis)	22
3.2. Bedeutungsübertragung (semantischer Funktionskreis).....	24
3.3. Regelkompetenz (syntaktischer Funktionskreis).....	25
3.4. Selbstbezug (dynamischer Funktionskreis).....	29
3.5. Macht durch Selbstbeherrschung und Selbstkontrolle.....	33
3.6. Die Macht der Macher von virtuellen Spielwelten	35
3.7. Warum Computerspieler Macht, Herrschaft und Kontrolle erlangen möchten.....	37
4. Fußnoten	38



1. Spiele um Macht und Ohnmacht

Bei allen wettbewerbsorientierten Spielen, von Sportspielen, Geschicklichkeitsspielen, Kreisspielen bis zu Gesellschaftsspielen, geht es (auch) um Macht und Ohnmacht der Spieler [01]: Habe ich die Macht, ein Tor zu schießen? Muss ich ohnmächtig zusehen, wie der Ball im Korb landet? Die eigenen Fähigkeiten werden bedeutsam in Bezug auf diese Macht: Reichen die Fähigkeiten von mir (oder meiner Mannschaft) aus, das Spiel zu "machen"? Oder sind die Fähigkeiten im Vergleich zu denen der anderen Spieler so unzureichend, dass wir gegenüber dem "machtvollen" Spiel unserer Gegner "ohnmächtig" (also ohne Macht) unserer Niederlage entgegensehen müssen? Können wir Fähigkeiten und Kräfte so bündeln und koordinieren, dass wir damit etwas "machen" können? Aus diesem "Machen" erwächst dann möglicherweise die "Macht", mit der wir das Spiel entscheiden können. Oder erweisen wir uns, indem was wir "machen", als "machtlos" gegenüber den "Spielmachern" der gegnerischen Mannschaft?

Die Sprache signalisiert es bereits: Bei bestimmten Spielen geht es um die Macht, das Spiel zu "machen". Im Spiel vollzieht sich ein "Ringens" mit einem Gegner, der alle seine Macht einsetzt um zu gewinnen. Das Reizvolle und Spannende dieser Spiele liegt darin, dass vor Beginn des Spiels noch nicht feststeht, wer gewinnen, sich also als der "Machtvollere" erweisen wird. Die Spielhandlungen sind Versuche, auf die Machtbalance einzuwirken, sie zu seinen Gunsten zu verändern.

Macht und Ohnmacht im Spiel finden unmittelbare Entsprechungen im Leben aller Menschen. Jeder wird Situationen von Macht und Ohnmacht erlebt und die Erkenntnis ausgebildet haben, dass diese Erfahrungen etwas damit zu tun haben, dass mein Gegenüber mehr (oder auch weniger) Macht besitzt (oder eingesetzt hat) als ich selbst. Was "Macht" letztlich "machtvoll" "macht", hängt von vielen Faktoren ab: eigene Fähigkeiten und Kräfte, situative Bedingungen, wechselseitige Erwartungen und vieles andere. Der Aspekt der "Macht" bestimmt mehr oder weniger alle menschlichen Beziehungen, sei es zu anderen Menschen, zu Gegenständen oder zur Natur. Das Überleben des einzelnen Menschen



und der Menschheit schlechthin hängt davon ab, ob die eigene "Macht" (d.h. die auf die Umwelt wirkenden Fähigkeiten und Kräfte) ausreicht, sich ein Verbleiben auf dieser Welt zu sichern. Im wettbewerbsorientierten Spiel wird dieser Aspekt des "Spiels des Lebens" ausgefaltet und inszeniert. Das Gewinnen und Verlieren entscheidet über das "Bleiberecht": Welche Mannschaft hat Bestand? Welche kann ihren Platz in der Liga behaupten? Welche steigt auf, welche steigt ab?

Zum Leben aller Menschen gehören Gefühle der unzureichenden Macht: nicht "machtvoll" genug zu sein gegenüber der Macht des anderen; "ohnmächtig" sich der Macht eines anderen beugen zu müssen; Strategien entwickeln zu müssen, sich der "Macht" des Gegenübers entziehen zu können; "gewappnet" zu sein, gegenüber der sich der entwickelnden "Macht" eines anderen.

Und genau an diesem Punkt knüpfen Computerspiele an. Sie bieten vielfältige Spielräume, in denen sich auf unterschiedlichen Ebenen und zu unterschiedlichen Thematiken "Macht" entwickeln und sich gegenüber gegnerischer "Macht" behaupten muss. Wir werden nun anhand von drei typischen Beispielen zeigen, welche "Angebote" zum Umgang mit "virtueller Macht" gemacht werden und welche Bedeutung diese "Angebote" für die "Erwartungen" der Spieler haben können.

1) Machtvoll gerüstet: Sehr effektiv in Bild und Ton führen die "Shooter-Games" vor, über welches "Waffenpotential" die virtuellen Welten verfügen. Ausgerüstet mit diesen Waffen "kämpft" der Spieler um sein "Bleiberecht" in der virtuellen Welt. Vom "angemessenen" Gebrauch der "machtvollen" Waffen hängt es ab, ob der Spieler "überleben" kann. Eines der sehr erfolgreichen Spiele dieser Art wollen wir jetzt vorstellen: "Turrican II". [02]

Handlungsträger des Spiels ist ein Kampfroboter. Mit Hilfe dieses "elektronischen Stellvertreters" bewegt sich der Spieler laufend, springend und vor allen Dingen um sich schießend durch eine futuristische Welt. Er muss Berge erklimmen, sich durch Grotten kämpfen, Wasserfälle überwinden, Brücken überqueren und vieles andere. Überall wimmelt es nur so von "Feinden": andere Roboter in unterschiedlicher Gestalt,



Pflanzen, Insekten, Monster, Kampffische. Diese gilt es, machtvoll zu "erledigen". Wegen der Vielfältigkeit und Gefährlichkeit der Bedrohungen sind "Extrawaffen" unverzichtbar. Nur machtvoll gerüstet kann der Spieler das Spiel "beherrschen" und die Spielabläufe "kontrollieren". Angefeuert durch "fetzige" Musik und berauscht durch die Wirkkraft seiner "mächtigen Waffen", entfaltet sich Schritt für Schritt eine "futuristische Welt". Aufmerksamkeit, Konzentrationskraft und Handlungsgeschick sind erforderlich, um darin die nächsten Minuten "überleben" zu können. Mit Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit allein ist es nicht getan. Der Spieler muss zudem sorgfältig die "Umgebung" beobachten und auch kleinste Details - trotz der enormen Anspannung - wahrnehmen, ihre Bedeutung herausfinden und für das Vorankommen im Spiel nutzbar machen. So gibt es z.B. kleine Bildsymbole, die bei Anklicken das "Waffenarsenal" des Spielers wirkungsvoll ergänzen und auf diesem Wege eine "machtvolle Nachrüstung" bewirken. Die Fähigkeit, sich räumlich in dieser virtuellen Welt orientieren zu können, ist ebenfalls erforderlich, um das Spiel zu beherrschen.

Die "Inszenierung" des Spiels (Grafik, Sound, Animation, Abwechslungsreichtum) ist vollauf gelungen und gut auf männliche Jugendliche abgestimmt. Was aber ist inszeniert worden? Um was geht es also in "Turrigan II"? Mit seiner machtvoll aufgerüsteten Spielfigur erlebt der Spieler in der virtuellen Welt eine ständig vorhandene und sich fortlaufend steigernde Bedrohung. Dieser steht der Neuling zunächst recht ohnmächtig gegenüber. Das Scheitern in dieser Welt scheint unabwendbar. Erst die "richtige Einstellung" (zum Spiel) und eine machtvolle Ausrüstung bieten die Chance, nicht mehr "ohne Macht" zu sein. Als hochgerüsteter Maschinenmensch erwehrt sich der Spieler den vielfältigen Bedrohungen, zeigt sich in seiner "Macht", steigert sie durch permanentes Training und fegt dann wie in Turrigan durch die "Landschaft" und "erledigt" alles, was bedrohlich erscheint - immer weiter und weiter, einem fernen Ziel entgegen: die vollständige Entfaltung dieser virtuellen Welt.



Während des ganzen Spiels steht der Spieler in dem Zwang zwischen "erledigen" müssen oder "erledigt" werden - bis er nach vielen Versuchen selbst physisch und psychisch "erledigt" ist. Er erwirbt im Laufe des Spiels eine spezifische "Erledigungsmacht", die sein "Überleben" im Spiel sichert. In der Entwicklung der Handlungsmacht des Spielers entfaltet sich das Spiel und gibt nach und nach seine virtuelle Welt preis. Die Entfaltung der virtuellen Welt ist an das Handeln des Spielers zwingend gebunden. Seine Person, seine Gefühle, Assoziationen, Erinnerungen, Erfahrungen, Handlungsmuster, Wünsche und Träume fließen über dieses Handeln in das Spiel ein. Die virtuelle Welt wird "lebendig", wenn der Spieler sie mit "Leben" füllt: seinem Leben und seiner Lebenszeit. Erst indem der Spieler das Geschehen auf dem Bildschirm handelnd zu sich in Beziehung setzt, entsteht aus dem "Angebot" einer virtuellen Welt eine "Geschichte", die sich innerhalb der Grenzen und Möglichkeiten einer spezifischen virtuellen Welt entwickeln kann.

Damit der Spieler sein Leben und seine Lebenszeit verwendet, damit in der virtuellen Welt eine "Geschichte" entsteht, muss etwas in dieser "Geschichte" für den Spieler bedeutsam sein: also auf etwas deuten, was außerhalb des Geschehens auf dem Bildschirm liegt. Das Spiel "Turrican" bietet dem Spieler eine Folie für machtvolles Handeln in gefährvollen Umgebungen. Das Spiel selbst ist eine Metapher für unsere reale Welt, wie sie für viele Jugendliche eines bestimmten Altersabschnitts erscheint und von ihnen erlebt wird: voller Gefährdungen, Belastungen, Bedrohungen und Einschränkungen und damit voller Hindernisse für den Wunsch, im Leben voranzukommen. Das Spiel bietet auf der metaphorischen Ebene für diese Probleme nachvollziehbare und d.h. handlungsrelevante Lösungsmöglichkeiten: Man muss den vielfältigen Aufgaben Rechnung tragen und sie "erledigen". Dabei ist es wichtig, die eigenen Kräfte und Fähigkeiten zu entfalten, zu verstärken und zu lernen, bestimmte Situationen zu durchschauen, um angemessen auf sie reagieren zu können. "Turrican" bietet dem jugendlichen Spieler unendlich wiederholbare "Bewährungssituationen", in denen er sich "machtvoll" für den Lebenskampf "ausrüsten" kann. Am Ende tritt an die Stelle von



Ohnmacht vor den vielfältigen Gefährdungen in der Welt das Gefühl, soviel "Macht" zu besitzen, dass man die Herausforderungen annehmen, die "Erledigungssituationen" bewältigen und auf dem "Weg des Lebens" vorankommen kann. Insofern kann das Spiel zu einer "Selbstmedikation" gegen das Gefühl werden, den Forderungen des Lebens nicht zu genügen, weil die Macht zu ihrer Erfüllung nicht ausreicht.

2) Dem Abgrund entronnen: Wohl kaum einem Menschen werden im Laufe seines Lebens Gefühle erspart, vor einem "Abgrund" zu stehen, in einem "Lebensstrom" bewegt zu werden, der einen fort trägt, ohne dass man etwas dagegen tun könnte. Um diese Gefühle der Ohnmacht und um spielerische Möglichkeiten, diese Ohnmacht in machtvolleres spielerisches Verhalten zu kehren, geht es in "Lemmings".

Inzwischen sind sie wohl schon jedem Computerspieler bekannt (und in der Zwischenzeit schon fast wieder vergessen): die Lemminge, wuselige kleine Wesen, die unbeirrt durch die Gegend laufen. Dabei drohen ihnen vielfältige Gefahren, die sie von sich aus nicht abwenden können. Aber zum Glück gibt es den cleveren Computerspieler, der ein wachsames Auge auf "seine" Lemminge geworfen hat. Er muss zusehen, dass die kleinen Wesen unbehelligt ins Ziel gelangen. Wie macht er das? Er überlegt, welchen Weg die Lemminge zum Ziel gehen könnten, welche Hindernisse im Wege stehen und wie man sie beseitigen kann. Und hier beginnt der besondere Reiz des Spiels: Normalerweise ist jeder Lemming ein "Walker", ein Fußgänger ohne besondere Fähigkeiten, der einfach nur geht und umkehrt, wenn er auf ein Hindernis stößt. Je nach Spielstufe steht es dem Spieler frei, einige seiner Lemminge in "Spezialisten" zu verwandeln: z.B. in einen "Kletterer", einen "Fallschirmspringer", einen "Buddler" (jeweils für senkrechte, waagerechte und diagonale Löcher), einen "Blocker" und einen "Brückenbauer". Mit Hilfe dieser "Spezialisten" kann der Spieler den "Wanderweg" der Lemminge so gestalten, dass die meisten von ihnen sicher ans Ziel gelangen. Wichtig dabei ist, die richtige Eigenschaft dem richtigen Lemming zur richtigen Zeit zuzuordnen, wenn der Ausflug der Lemminge nicht im Fiasko enden soll.



Die ersten Szenarien sind (für etwas Ältere) noch recht einfach und helfen, die Handlungsmöglichkeiten im Spiel kennen zu lernen. Fehler wirken sich nicht unbedingt und sofort spielentscheidend aus. Die Anforderungen an den Spieler sind noch nicht so hoch, die Möglichkeiten des Scheiterns geringer. Dies ändert sich jedoch recht bald. Dann wird nicht nur die richtige Strategie spielentscheidend sein, sondern auch das präzise Timing. Der Spieler muss herausfinden, welche Spielhandlung zu welchem Zeitpunkt unabdingbar notwendig ist, um die Spielaufgabe zu erfüllen. Dazu kann es manchmal erforderlich sein, einzelne Lemmings zu "opfern", d.h. in die Luft zu sprengen, um den nachfolgenden Lemmings den Weg freizumachen.

Das Spiel "Lemmings" hat sich als einer der Hits für das Jahr 1991 herausgestellt, so dass pünktlich zu Beginn des Jahres 1992 das Fortsetzungsspiel auf den Markt gelangt ist: "Oh, NO! More Lemmings". Was macht den besonderen Reiz dieses Spiels aus?

Ohne Frage ist "Lemmings" ein sehr gut gemachtes Spiel. Grafik und Sound sind gelungen; man kann sich gut auf dem Bildschirm orientieren und versteht rasch das Spielprinzip. Die spielerischen Herausforderungen steigen recht langsam an und bieten damit (für Kinder wie für Jugendliche und Erwachsene) gute Möglichkeiten, die eigenen Fähigkeiten kontinuierlich zu entfalten. Die Spielidee, Lemmings auf ihrem Weg zum Ziel zu unterstützen, ist im Grunde recht simpel und rasch zu verstehen. Reizvoll sind die vielfältigen Möglichkeiten, die in dieser Spielidee stecken und die durch sehr unterschiedliche Labyrinth und Denkanstrengungen immer wieder neu und belebend wirken.

Von besonderem Reiz für jüngere wie ältere Spieler sind die gut auf einander abgestimmten Spielforderungen. "Lemmings" bietet eine überaus gelungene Mischung aus Geschicklichkeit, Taktik, Reaktion und Kombination. Die Spieler müssen durchdenken, welchen Weg die Lemmings nehmen können, welche "Spezialisteneigenschaften" wann und für welche Figuren notwendig sind und wann die Eigenschaften geändert werden müssen. Dabei stehen die Spieler in den schwierigeren Levels vor dem Problem, dass sie nur in begrenztem Umfang,



"Spezialisten" bestimmen können. Gleichwohl müssen sie eine vorgegebene Anzahl von Lemmingen ins Ziel bringen. Dies ist mit intensiven Denkanstrengungen verbunden. Aber nicht nur das: Der Spieler muss seine Vorstellungen schnell und häufig sehr präzise umsetzen. Er muss auch in der Lage sein, kurzfristig umzudisponieren (wenn er z.B. nicht geschickt oder schnell genug war) und andere Möglichkeiten spontan zu entwickeln. Gefordert wird Kreativität in der Entwicklung von Lösungen, vorausschauendes Denken, experimentelles Verhalten und die Fähigkeit, nach dem Muster von "Versuch und Irrtum" zu lernen. Zudem steht der Spieler bei höheren Levels unter Zeitdruck und muss mit dieser Stressbelastung klarkommen.

Der Reiz des Spiels, den sich Kinder und Jugendliche nur schwer entziehen können, hängt auch damit zusammen, dass sich Kinder und Jugendliche mit ihren spezifischen Wünschen, Vorstellungen und Erfahrungen darin wiederfinden können. "Lemmings" bietet ein recht komplexes Reizangebot mit vielfältigen Anbindungsmöglichkeiten. Die witzig animierten Figuren knüpfen an die Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit lustigen Zeichentrickfilmen an. In der Hintergrundthematik vielen dieser Filme ähnlich, inszeniert auch "Lemmings" Situationen, in denen die Kleinen ohnmächtig sind und sich darum bemühen müssen, Macht zu erlangen.

Zu Beginn des Spiels steht der Spieler ohnmächtig vor dem blinden Gang der Ereignisse. Er sieht sich mit einem Selbstlauf konfrontiert, der den eigenen Eingriffsmöglichkeiten entwunden scheint: Die Lemminge laufen und laufen ... und steuern ihrem Abgrund entgegen. Nun hat der Spieler jedoch Macht; er muss sie lediglich erkennen und einen angemessenen Gebrauch davon machen. In dem Maße erwächst dem Spieler Macht,

- als er sich Kenntnisse über die verschiedenen "Spezialisten" und ihre Wirkungen verschafft,
- als er diese "Spezialisten" zu koordinieren lernt,
- als er sich auf "antizipatorisches Denken" einlässt, also überlegt, was bei welchen Spielhandlungen passiert,



- als er "vorausschauendes Denken" in seine Überlegungen einbezieht, also durchdenkt, was in welcher Reihenfolge zu geschehen hat,
- als er akzeptiert, aus Fehlern zu lernen, neue Einfälle auszuprobieren und Handlungsmuster für die "Welt der Lemminge" auszubilden.

Diese im Spiel geforderten (und geförderten) Fähigkeiten verleihen nicht nur im Spiel, sondern (bezogen auf andere Sachverhalte) auch in unserer Gesellschaft Macht: eine Handlungsmacht, die beim Werkzeuggebrauch ebenso zum Tragen kommt wie beispielsweise beim Hausbau, bei der Organisation von Arbeitsprozessen, der Planung von Forschungsvorhaben oder der Konzipierung von Werbestrategien. Entwickelt man diese Handlungsmacht nicht, muss man sich ohnmächtig in den "Zug der Lemminge" einreihen: auf der Stelle treten oder sich dem Abgrund zu bewegen.

In "Lemmings" trainiert der Spieler seine Handlungsmacht. Er erhält dazu die Macht, die Lemminge zu lenken, und die Verpflichtung, für ihre Geschehnisse Verantwortung zu tragen. Nicht umsonst fühlen sich manche Spieler bei "Lemmings" an ihre Rolle als "älteres Geschwisterkind" erinnert, das auf jüngere Geschwister aufzupassen, in begrenztem Umfang Verantwortung zu übernehmen und Kontrolle auszuüben hat.

"Lemmings" ist der inszenierte Mythos, dass Menschen durch Denken und Geschicklichkeit ihre Geschehnisse lenken können und dass es von daher notwendig ist, bestimmte eigene Fähigkeiten auszubilden und sie gezielt zu verwenden. Diesem Grundmuster des Spiels kann man ein Geflecht von Sinnbezügen, wechselseitigen Verweisungen und Lebenserfahrungen aus unterschiedlichen Bereichen zuordnen. Ob Elternhaus, Schule oder Beruf: Überall wird man mit "machtvollen" Situationen konfrontiert, in denen man zeigen muss, dass man Handlungsmacht erworben hat. Ohnmacht entsteht immer dann, wenn man ohne die Macht, angemessen handeln zu können, dasteht: bei der



Mathematik-Arbeit ebenso wie bei der Reparatur eines Rohrbruchs oder der Kontrolle eines Arbeitsablaufs.

3) Blick vom Feldherrenhügel: Macht und Ohnmacht sind beherrschende Faktoren in militärischen Auseinandersetzungen. Dort, wo Blut fließt, erweist es sich in letzter Konsequenz, wer Macht besitzt und wer die Macht des Anderen ohnmächtig ertragen muss. Schlachten werden nicht geführt, wenn unter den Beteiligten klar ist, wer die entscheidende Macht hat und wer sie nicht hat. Ist dies jedoch unentschieden, kommt es zum Gefecht, bei dem jeder Beteiligte seine Macht einsetzt und erprobt, ob sie ausreicht, die Macht des Gegners zu überwinden oder nicht.

In der Rolle eines Befehlshabers wird man zu einem "Machtsträger", der über Leben und Tod von Menschen und Menschengruppen entscheiden kann. Nicht Umfang und Fülle der Macht ist es, die an dieser Rolle fasziniert, sondern die Wirkung dieser Macht auf andere Menschen. Während die Machtfülle eines Top-Managers unternehmerische Entscheidungen in Milliardenhöhe bewirken kann und allenfalls indirekt auf Menschen einwirkt, hat der Angriffsbefehl eines Generals auf Hunderte und Tausende von Menschen unmittelbare tödliche Wirkung. Dass dieser Angriffsbefehl im Grunde nur eine "Machtexekution" darstellt, nicht unmittelbar eigener Machtfülle entstammt, sondern nur ein Bestandteil (neben vielen anderen) in der Machtstruktur des Staates ist, soll nicht unerwähnt bleiben. Mit anderen Worten: Über Krieg und Frieden entscheidet nicht der General; er führt lediglich aus, was bereits vorentschieden ist. Sein "handwerkliches Können" verleiht der Machtinstanz des Staates Gewicht, Wirksamkeit und damit Macht - und zwar in dem Rahmen, als diese Machtinstanz "Handwerkszeuge des Krieges" zur Verfügung stellen kann.

Mit dieser Verwobenheit der Machtstrukturen eines Staates wird man in der Regel nicht konfrontiert, wenn man sich auf die Computersimulation einer Schlacht einlässt. Das Spiel "Gettysburg" steht exemplarisch für eine ganze Reihe ähnlicher Spiele, bei denen die Spieler die Techniken und Verfahren der "Machtexekution" anhand historischer Schlachten kennen lernen und erproben können. [03] In ihre Hand wird es gelegt, Geschichte



zu verändern: "... with Gettysburg you can rewrite history." Und das ist eine Form der Macht: "The power to change American history".

Wie übt der Simulationsspieler seine "Macht" aus? Er wählt die Rolle eines der beiden kommandierenden Generale an dieser für den amerikanischen Bürgerkrieg wohl wichtigen Schlacht. Durch schriftliche Befehle an seine Korps-Kommandeure versucht er nun, die Schlacht für sich zu entscheiden und die gegnerische Armee (die vom Computer oder einem menschlichen Mitspieler geführt wird) zum Rückzug zu zwingen. Dazu muss er die verschiedenen Befehle kennen und etwas über ihre Auswirkungen in dieser Schlachtsimulation wissen. Das sehr umfangreiche Handbuch macht den Spieler mit militärhistorischen und militärtaktischen Besonderheiten dieser Zeit vertraut und gibt damit Hilfestellung, in die Rolle eines Armeebefehlshabers hineinzuwachsen. Der Spieler kann die Wirkungen seiner Befehle vom "Feldherrenhügel" oder - wenn er dies will - von jedem Punkt des Schlachtfeldes verfolgen und sich flexibel auf die Entwicklung der Schlacht einstellen. Er kann sich auch von seinen Korps-Kommandeuren Berichte über die Schlacht schicken lassen.

Gemessen an den sehr "lebendigen" und aktionsreichen Computerspielen wirkt "Gettysburg" eher langweilig: Alles geht recht langsam; Veränderungen stellen sich lediglich im 30-Minuten-Takt der Simulation ein. Bewegliche Figuren, auf die man, wie bei "Turrigan II", unmittelbar Einfluss haben könnte, gibt es nicht. Das spielerische Handeln ist nicht aktional-direkt, sondern strategisch-indirekt. Der Spieler befiehlt nicht unmittelbar über Joystick, sondern verwendet für seine Befehle bestimmte Sprachformeln wie z.B. "Hancock defend Little-Round-Top" oder "Longstreet order your infantry to attack Big-Round-Top". In seinem Geschick liegt es, die richtigen Befehle zur richtigen Zeit zu geben, das Geschehen auf dem Schlachtfeld richtig einzuschätzen und eine angemessene Strategie zu entwickeln.

Auch grafisch macht das Spiel nicht viel her. Schlachtfeld und militärische Einheiten wirken recht schematisch. Die Farbgebung dient lediglich zur Orientierung und Kennzeichnung. Das Spiel ist vom "grafischen Naturalismus" vieler neuer Videospiele sehr weit entfernt. Abgesehen von



einem mäßig gelungenen "Soundtrack" zu Beginn des Spiels und dem Knallen von Kanonen (wenn man sie denn hören will) ist bei "Gettysburg" soundmäßig nichts los. Wenn man nun glaubte, das Spiel lief - wegen dieser sparsamen Ausstattung - schnell ab, fühlt sich rasch eines Besseren belehrt. Selbst an den schnellsten Computern dauert es häufig "kleine Ewigkeiten", bis der Computer alles für den nächsten Spielzug berechnet und grafisch umgesetzt hat.

Trotz all dieser Begrenzungen übt das Spiel (speziell auf junge Erwachsene) eine enorme Faszinationskraft aus, für die es schwer fällt, auf den ersten Blick hinlänglich überzeugende Gründe zu finden. Sicher geht es bei "Gettysburg" um Macht: um die Macht, die Glieder einer Armee so zu lenken, dass diese Armee (und damit man selbst) sich als machtvoller erweist als der Gegner. Ging es bei "Lemmings" darum, eine Armee von wuseligen, wirklichkeitsentrückten Wesen den richtigen Weg zu weisen, so geht es bei "Gettysburg" um Menschenarmeen, die auf konkrete historische Ereignisse Bezug nehmen.

Wie bei "Lemmings" so auch bei "Gettysburg" gibt es "Spezialisten", die bestimmte Aufgaben übernehmen können. In einer Schlacht heißen die "Spezialisten" z.B. Artillerie, Infanterie, Kavallerie. Ein wichtiger Unterschied zwischen beiden Spielen besteht darin, dass die Spezialisten bei "Lemmings" wie ein "Schraubenzieher" funktionieren: Ihre Wirkung ist genau angebar und kalkulierbar. Ganz anders bei "Gettysburg": Es steht nicht von vornherein fest, ob ein bestimmter Trupp von "Spezialisten" auch "ganze Arbeit" leisten wird. Vieles verliert sich im Komplexen und Unbestimmbaren. Das erstreckt sich auch auf die Befehlsgebung: Ob ein Befehl rechtzeitig ankommt, ob er angemessen ausgeführt wird und ob er die beabsichtigte Wirkung erzielt, steht nicht von vornherein fest. Es entzieht sich vielmehr der Macht des Befehlshabers - zumindest zu einem Teil. Obwohl es vage und unbestimmt bleibt, kann man doch bei einiger "Erfahrung" abschätzen, wie welche Befehle ankommen und wie sie vermutlich wirken werden. Nur mit absoluter Gewissheit lässt sich dies nicht sagen.



Woran liegt das? Der Spieler muss sich mit einem interaktiv verbundenen Gegenüber einlassen. Dessen mögliches Verhalten muss man bei den eigenen Spielzügen angemessen in Rechnung stellen: Was könnte mein Gegner tun? Welche Handlungsmöglichkeiten blieben mir dann? Diese interaktiven Denkprozesse, die wesentlich zum Spielreiz beitragen, machen es notwendig, Ziele zu bestimmen, Kräfte und Mittel bereitzustellen, Wirkungen abzuschätzen und vor allen Dingen: flexibel zu bleiben - denn es kommt (manchmal) anders als man denkt. Das Umgehen mit Unbestimmtheit, Komplexität und Unberechenbarkeit sowie die Notwendigkeit, etwas "in den Griff zu bekommen", kann für bestimmte Spieler eine reizvolle Herausforderung sein.

Die spielerischen Herausforderungen sind möglicherweise eine Quelle des Spielreizes. Weniger bedeutsam scheint bei "Gettysburg" der Umstand zu sein, sich als "machtvoller Erwachsener" erweisen zu können, mit der Möglichkeit, durch das spielerische Handeln "Geschichte zu verändern". Der Spieler fühlt sich im Spiel sehr schnell an die Grenzen seiner eigenen Macht erinnert. Ob seine Befehle die beabsichtigte Wirkung haben, ist ungewiss. Ungewiss ist sogar, ob die Unterbefehlshaber, diese Befehle überhaupt ausführen oder sie nur schlicht ignorieren. "Gettysburg" ist wahrhaftig kein Spiel, um ungehemmten Machtrausch genießen zu können.

Es ist vielmehr ein Spiel, das jungen Erwachsenen in der Symbolstruktur einer Schlacht etwas von dem widerspiegelt, was auf einer intrapsychischen Ebene einen bestimmten Wiedererkennungswert hat. Armeekorps und Divisionen, Artillerie, Kavallerie und Infanterie sind "Metaphern" für eigene Kräfte, Fähigkeiten, Leistungen und Handlungsmöglichkeiten. Diese eigenen Potentiale stoßen bei ihrer Entfaltung und Ausdehnung auf Widerstände, werden (wie bei einer Schlacht) beeinträchtigt, vermindern sich, reiben sich an anderen Kräften, verschleißen sich, stagnieren oder treten den Rückzug an. Man denke z.B. an einen jungen Erwachsenen, der mit den ihm zur Verfügung stehenden begrenzten Ressourcen an Kraft, Zeit, Geld bestimmte Dinge erreichen möchte: im Beruf, in seiner Partnerschaft, bei seinen



Freizeitbeschäftigungen, in seinem Freundeskreis. Er muss nun Schwerpunkte setzen: In bestimmten Bereichen kann er wirkungsvoll sein und sich "ausdehnen", andere konfliktrträgige Bereiche kosten viel Kraft und zehren an seiner "Lebensenergie", ohne dass damit Erfolge oder Veränderungen verbunden wären. Wieder andere Aspekte der Lebenssituation machen es notwendig, sich zurückzuziehen und den Kontakt "auszudünnen". Durch Erfahrungen klüger wird der junge Erwachsene sehr bald die Notwendigkeit erkennen, eigene "Reserven" zu bilden und sich nicht völlig zu verausgaben.

Das Ausbalancieren der eigenen Kräfte, die Ziel- und Schwerpunktsetzung, die richtige Einschätzung der eigenen Möglichkeiten und Grenzen, die zutreffende Beurteilung von Hindernissen, Konflikten und Beeinträchtigungen sind Fähigkeiten, die sowohl im Leben von Jugendlichen wichtig sind als auch bei "Gettysburg". Mit anderen Worten: In der Simulation dieser Schlacht (und vieler anderer) spiegeln sich sowohl gesellschaftliche Kräfte, historische Ursprünge und Verhaltensgewohnheiten der Menschheit als auch Bemühungen des Spielers, die eigene Identitätsentwicklung voranzubringen und auszubalancieren. Indem "Gettysburg" die Lebensorientierungen des Spielers auf die Folie einer Schlacht im amerikanischen Bürgerkrieg spannt und sie mit Hilfe der Simulation zur Darstellung bringen lässt, entsteht für den Spieler eine ungeheure Faszinationskraft. Es geht nun nicht mehr nur um eine beliebige Schlacht, sondern um den Spieler selbst. Indem er dieses "Entgegenkommen" des Spiels akzeptiert hat, füllt er die Schlacht mit seinem Leben und macht daraus die Schlacht seines Lebens. Er "belebt" das Spiel, weil er sich davon "beleben" lässt und sein "Leben" darin zu "leben" beginnt - ein "Leben", das sich nach den Prinzipien von Macht und Ohnmacht orientiert.

2. Spieler zwischen Macht und Ohnmacht

Anhand von drei, in ihrer Grundstruktur immer noch aktuellen Beispiele haben wir gezeigt, welche "Angebote" Computerspiele zum Bereich



"Macht und Ohnmacht" bereithalten. Wie gehen Spieler mit diesem "Angebot" um? Dieser Frage wollen wir nun anhand von mehreren breit angelegten empirischen Untersuchungen nachgehen, die an anderer Stelle umfassend dargestellt sind [04] und die sich durch mehrere Folgeuntersuchungen bestätigt haben.

2.1. Kontrollwünsche und Kontrollverluste

Spielkontrolle und damit Spielerfolge stehen eindeutig im Mittelpunkt der Spielmotivation. Nahezu alle Befragten äußerten sich direkt oder indirekt zum Problem der Spielbeherrschung und zu den emotionalen Wirkungen bei Kontrolle des Spiels bzw. bei Kontrollverlust. Der Spaß am Spiel steigt beträchtlich, wenn man in der Lage ist, den Spielforderungen zu genügen: das Spiel zu verstehen, die Spielfigur angemessen zu führen, die Spielaufgabe zu lösen und ins nächste Level zu kommen: *"Das Spiel macht Spaß, weil ich meistens immer so weit komme, ganz weit, ich war einmal ganz bis zum Ende. Das war ein tolles Gefühl."*(Schüler, 11 Jahre)

Das Gefühl, ein Spiel kontrollieren zu können, ist insbesondere für Kinder so stimulierend, dass sie immer wieder zu den Spielen greifen, in denen sie Erfolg hatten: *"Ich hab´ auch Spiele, die kann ich. Die sind einfach zu gut zum Wegwerfen. (...) Ich hab´ die im Kasten, und wenn ich mal Lust auf dieses Spiel hab´, dann nehm´ ich mir das raus und spiel das. Auch wenn das Spiel schon erledigt worden ist. Alle Level durchgegangen oder so. Zum Beispiel ´Wonder Boy`, da komm ich ja durch und da probier´ ich das immer wieder neu. Ich hab´ das jetzt dreimal durchgeschafft und zehnmal gespielt."*(Schüler, 15 Jahre) Auch jüngere Spieler orientieren ihre Spielvorlieben nach Spielerfolgen, die mit diesen Spielen möglich sind: *"Manche Spiele sind auch schwer. Aber die ich kann, die ich gut finde, die spiele ich fast immer."*(Schüler, 11 Jahre)

Aber wo die Lust winkt, ist der Frust nicht weit. Sehr viele Äußerungen beinhalten (teilweise massive) Unlusterfahrungen, die mit Verlusten der Kontrolle des Spiels verbunden sind. Dies gilt für Jungen ebenso wie für Mädchen. Es beginnt mit Gefühlen der Aufregungen und Unruhe, wenn man es nicht geschafft hat, wenn man einfach nicht weiterkommt, wenn es nicht gelingt, die Spielfigur angemessen zu führen: *"Ich habe mich da*



ein bisschen schon aufgeregt, wo ich etwas nicht geschafft habe. Ich konnte auf einen Stein nicht hoch."(Schülerin, 14 Jahre). In die gleiche Richtung geht die Äußerung einer 17jährigen Schülerin:*"Also, weil man da nie so genau wusste, was man tun sollte, fand ich das so'n bisschen, na ja, nicht schwierig, aber nach ´ner Zeit ging einem das schon auf ´en Keks, weil ich da nicht weiterkam."*

Die frustrierende Situation führt häufig dazu, das Spiel nach einiger Zeit zu beenden:*"Wenn es überhaupt nicht weitergeht, dann spiel´ ich nicht gern. Wenn man 10 Minuten davor sitzt, oder 20, und dann immer noch nicht weiterkommt, dann find´ ich das ein bisschen blöd."*(Schülerin, 14 Jahre) Der Ärger, mit dem Spiel nicht klarzukommen, kann dazu führen, immer rasch aufzuhören und sich dem Computerspiel nicht intensiv zuzuwenden, so z.B. bei diesem 13jährigen Mädchen:*"Wenn ich mich zuviel ärgere bei einem Spiel, dann höre ich auf. Also ich kann nicht spielsüchtig werden, weil ich mich immer zuviel ärgere und damit aufhöre. Also, wenn mich etwas ärgert, dann mache ich den Computer aus. Darum komme ich beim Gameboy-Spielen nicht weiter."*

Heftige Wutreaktionen auf Kontrollverluste im Spiel sind kein Ausnahmefall:*"Ich reg´ mich meistens total auf. Könnte ich lieber in die Ecke klatschen, wenn es nicht klappt. Wenn ich es schon so oft probiert habe, da krieg´ ich Wut. Das geht mir besonders beim Videospiele so."*(Schülerin, 16 Jahre). *"Wenn es nicht weitergeht, hau ich dann immer die Maus auf den Tisch, und dann mach´ ich aus. Mich wundert´s, dass die Maus noch nicht kaputt gegangen ist. Die lebt also noch."*(Schülerin, 14 Jahre) In diesen aggressiven Reaktionen stehen die Jungen den Mädchen in nichts nach:*"Wenn ich bei einem Spiel sofort am Anfang verliere oder fünfmal hintereinander, dann werde ich auf einmal sauer. Dann fange ich an, zu dem Spiel Schimpfwörter zu sagen."*(Schüler, 13 Jahre)

Jungen geraten nicht selten bei Misserfolgen im Spiel in eine Frustrations-Aggressions-Spirale. Trotz andauernder Bemühungen will es ihnen einfach nicht gelingen, Kontrolle über das Spiel auszuüben. Dies führt zu immer heftiger werdenden aggressiven Gefühlen:*"Wenn ich etwas im Spiel nicht schaffe, dann mache ich immer weiter, bis ich es schaffe. (...) Das geht an*



die Nerven. Ich habe schon einmal einen Gameboy von mir kaputt gehauen, weil ich nervös war."(Schüler, 11 Jahre) Von den heftigen aggressiven Gefühlen bei Kontrollverlust bleiben auch ältere Spieler nicht verschont, so z.B. dieser 17jährige Schüler:*"Ich weiß auch nicht, irgendwie habe ich da teilweise einen Ausflipper, dass ich dann, was weiß ich, wenn irgend etwas nicht geht, dann schmeiße ich das Joypad in die Ecke oder so etwas in der Art. Aber bis jetzt hat's noch alles überlebt eigentlich. Und meine Mitmenschen ärgern sich, dass ich mal wieder das ganze Haus unterhalten würde, wenn ich dann etwas meinen Ausflipper habe, aber na gut."*

Spieler mit größeren Spielerfahrungen, die die Wirkungen der Frustrations-Aggressions-Spirale an sich selbst erfahren haben, können verschiedene Techniken entwickeln, um ein Anschwellen der Ärgerreaktionen zu vermeiden:*"Ich habe immer Spiele mit Codes. Da kann man am nächsten Tag immer weiterspielen. Ich stelle mir das immer so vor: Ich habe ja einen Computer, da kann ich am nächsten Tag noch mal neu versuchen. Und ärgern tue ich mich nicht. Vielleicht manchmal nur."*(Schüler, 11 Jahre)

Eine Hilfe, aus der Frustrations-Aggressions-Spirale herauszukommen, hat diese 15jährige Schülerin gefunden:*"Wenn ich z.B. in ´nem Level bin und merke, das schaffe ich nicht, dann denke ich: Verdammt noch mal! Und ich schaff das nicht, dann hol´ ich mir meine kleine Schwester: ´Mach das ´mal für mich, damit ich weiter komme.´ Sonst eigentlich nicht."*

Ähnlich das Verhalten eines 15jährigen Schülers:*"Und wenn ich das überhaupt nicht schaffe, dann mache ich das aus und warte dann. Rufe einen Freund an und frag, ob der es kennt. Und dann irgendwie kriegt man das schon hin. Das ist kein Hindernis."*

Soviel Zuversicht braucht man schon, wenn man all die Hindernisse beseitigen will, die der Kontrolle des Spiels entgegenstehen:*"Ich rege mich fast bei jedem Spiel auf am Anfang, wenn man nicht reinkommt. Besonders bei der Hubschraubersimulation am Anfang. Da bin ich andauernd nach 5 Minuten schon abgeschossen worden. Und dann war die Diskette noch kaputt. Und dann stürzt man ab. Da habe ich echt so einen Hals gekriegt."*(Schüler, 18 Jahre). Sind aber die Frustrationen überwunden



und hat man gelernt, das Spiel zu beherrschen, ändert sich das Bild bei ihm: *"Wenn ich das Spiel anfangs zu beherrschen, ja, dann spiele ich damit ziemlich lange. Also mit der Hubschraubersimulation habe ich jeden Tag zwei bis drei Stunden gespielt, so am Anfang, und nachher hat es auch nachgelassen."*

Um den "Kampf um die Kontrolle" zu gewinnen, stehen viele "Freunde" in zahlreichen Zeitschriften, Büchern und Lösungsheften mit "heißen" Tipps bereit, um vom Tal des Frusts möglichst rasch in die lichten Höhen der Lust aufsteigen zu können. Aber nicht nur das: Die Industrie hält ganze Sortimente von Joysticks bereit, damit jeder den Freudenstab finden kann, der die Kontrolle des Spiels optimal ermöglicht: *"Ja, weil ich habe einen Joystick, der ist ganz hart, und einen, mit dem kann man machen, wie man will. Und die Joysticks sind total anders. Mit meinem komme ich besser zurecht, weil, der hat vier Feuerknöpfe, da brauche ich nicht immer unten zu drücken. Die habe ich direkt an der Handlehne. Da habe ich direkt den Feuerknopf. Da brauche ich unten nur zu halten."*(Schüler, 13 Jahre)

2.2. Vom Motiv der Spielkontrolle beherrscht

Für viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene ist das Motiv, das Spiel zu beherrschen und zu kontrollieren, es zu "schaffen", in den Mittelpunkt ihres spielerischen Interesses gerückt: *"Das geht uns auch hauptsächlich nicht wegen den Spielen, sondern wegen dem Reiz, das zu schaffen."*(Patrick, 15 Jahre) Selbst bei Jüngeren, so bei diesem 11jährigen, steht das Erfüllen der Spielforderungen im Mittelpunkt: *"Ich habe ja ein Sega-Master-System, und da gibt's ein Spiel, das schaff' ich durch, und dann noch Mickey Mouse, das schaff' ich auch durch. Ich schaffe alle meine Spiele fast durch. Und ich habe viele Spiele."*

Das Motiv der Spielkontrolle ist insbesondere für die älteren "Vielspieler" bestimmend. Nach durchgeführten eigenen Untersuchungen mit mehr als hundert dieser "Spielexperten" steht bei 97,2% der Erfolg im Spiel im Mittelpunkt. Um das Spiel zu schaffen, muss man die entsprechende Kompetenz besitzen oder in den vielfältigen Spielversuchen ausbilden: *"Wenn ich so ein Spiel neu lerne, dann bin ich nie gut darin. Aber*



wenn ich es ´nen paar mal gespielt habe, dann verbessere ich mich schon dabei."(Orhan, 12 Jahre) Aber meist ist dies nicht so einfach.

Auf dem Weg zum Spielerfolg erleiden die Spieler nur zu oft herbe Enttäuschungen, die deutliche Wut- und Ärgerreaktionen hervorrufen: *"Ich werd´ langsam sauer, wenn ich immer an der gleichen Stelle oder so kaputt gehe.*"(Kai, 15 Jahre) Heftigere Reaktionen auf Spielverlust zeigt Marcel (10 Jahre): *"Manchmal ärgere ich mich über ein Spiel. Also, wenn ich richtig sauer bin, dann zerschlage ich fast den Bildschirm."* Auch Mädchen berichten über deutliche Gefühle des Sauerseins, wenn es im Spiel nicht so klappt, wie sie es sich wünschen. Vielfach wird berichtet, dass Freunde bei Spielverlust heftige Wutgefühle zeigen: *"Ein Freund von mir, der war irgendwie ganz normal vorher, also gar nicht wütend oder so. Und als er gespielt hat, danach war er total wütend, weil er immer verloren hat."*(Kim, 15 Jahre). Offensichtlich steht beim Computerspiel mehr auf dem Spiel als "nur" ein Spiel: Es sind die eigenen Kompetenzen, die im Computerspiel ins Spiel kommen und deren Wert man durch das Spielgeschehen bestätigt sehen möchte.

Um die Ärgerreaktionen unter Kontrolle zu bringen, entwickeln die Jugendlichen bestimmte Techniken, so z.B. Denis (14 Jahre): *"Manchmal rege ich mich wirklich richtig auf. Aber manchmal lass ich´s einfach, mach es aus und habe keine Lust mehr. Aber manchmal, da bin ich ganz schön aufgereggt: Mach´ den Computer aus, hör´ Musik und leg´ mich ´was hin. Dann ist es O.K. Dann mach´ ich halt was anderes und denk´ nicht mehr dran."* Hat man sich jedoch erst einmal richtig auf das Spiel eingelassen und viel Zeit und "Lebenskraft" investiert, erscheint ein Rückzug nahezu unmöglich, weil inzwischen zuviel auf dem Spiel steht: *"Bei dem Spiel ´Fire and Ice´ bin ich immer an einer Ecke gescheitert. Immer wieder habe ich dieselbe Bewegung gemacht, immer wieder! Aber es hat nicht geklappt! Da bin ich fast verrückt geworden. Am liebsten hätte ich den Computer kurz und klein geschlagen. Da musste ich mich total abreagieren. Mit dem Hund rausgehen, frische Luft schnappen und auf andere Gedanken kommen. Oder einfach ein anderes Spiel spielen, wo ich ein Erfolgserlebnis habe. Das lässt mir keine Ruhe. Irgendwann habe ich es dann auch geschafft. (...) Ein*



Spiel einfach so aufzuhören, das kann ich nicht. Da muss ich solange ausprobieren, bis es endlich klappt."(Christian, 14 Jahre)

Mit dem Zwang, ein angefangenes Spiel unbedingt schaffen zu müssen, steht dieser Jugendliche nicht allein:*"Ich versuche immer, das Spiel zu schaffen. Wenn ich es nicht schaffe, mache ich immer weiter, bis ich es schaffe, und das dauert so 5 Stunden. (...) Manche Spiele schaff' ich ja. Drei Monate habe ich dafür gebraucht.*"(Ahmet, 13 Jahre)

Hat man es schließlich geschafft, den Spielforderungen zu genügen, stellen sich meist Gefühle des Stolzes und der Zufriedenheit mit der eigenen Leistung ein:*"Wenn man ein Spiel neu kriegt und so richtig spielt und weit kommt, ja dann hat man auch so ein gutes Gefühl, dass ich das jetzt wieder geschafft habe.*"(Karsten, 16 Jahre) Eng verbunden mit dem Erfolgsgefühl ist das Bewusstsein, im Spiel Macht zeigen und Kontrolle ausüben zu können:*"Dass man zum Beispiel bei 'Hotel Manager' die Herrschaft dann hat. Die Putzfrau kommt raus, dafür hol' ich mir einen Barkeeper. Dass man eben viel Macht hat.*"(Joachim, 14 Jahre)

Daneben spielen Gefühle der Kompetenz, der Leistungssteigerung und der darauf bezogenen Gratifikationen eine große Rolle:*"Es reizt mich irgendwie alles. Die ganze Tastatur, und vor dir ist ein Gegner, und du musst ihn abschießen. Und wenn du die Mission erfüllst: Medaillen und alles Mögliche. Tja, dann hat man ein gutes Gefühl natürlich! Und dann kommst du immer weiter. Dann kriegst du größere Schiffe und Flugzeuge und so. Da kann man sich immer verbessern. Das ist schon angenehm. Also da hat man immer mehr Lust. Da möchte man nicht mehr aufhören.*"(Cihan, 16 Jahre)

Nur: diese Gefühle verblassen sehr schnell und bedürfen daher der Bestätigung durch neue Erfolge in neuen Spielen. So wird, gleichgültig ob Erfolg oder Misserfolg, das Interesse am Computerspiel aufrechterhalten und menschliche Lebenszeit vor dem Bildschirm gebunden.

Die Bedeutung, die das Motiv "Macht, Kontrolle und Herrschaft" für viele Spieler hat, ist in empirischen Untersuchungen bestätigt worden. So stellt Schlüter [05] auf der Grundlage einer qualitativen Studie bei 11- bis



17jährigen Computerspielern heraus, dass (insbesondere bei Jungen) der Beherrschungsaspekt einen zentralen Stellenwert einnimmt. In einer breit angelegten empirischen Studie von Durkin und Aisbett wird deutlich, dass Macht und Kontrolle wichtige Elemente sind, damit Spaß an Computerspielen entsteht. [06] Die Autoren führen anhand repräsentativer Zitate aus den Interviews aus, dass die Computerspiele Umgebungen schaffen, die in der realen Welt außerhalb der Kompetenz der Spieler liegen. Bei Jüngeren sind dies Rennspiele, Ältere schätzen die Herausforderungen beim Aufbau sozialer Spielstrukturen. Für alle Spielenden ist es reizvoll, ihre Fähigkeiten gegen herausfordernde Szenarien unter Beweis zu stellen.

3. Wie man Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel erlangt

Um mit dem Spiel "klarzukommen", es zu "schaffen", muss der Spieler zahlreiche Fähigkeiten entwickeln und einsetzen. Nur durch den angemessenen Gebrauch dieser Fähigkeiten kann der Spieler Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel ausüben. Im Abschnitt 2 haben wir anhand von drei Beispielen gezeigt, in welchen recht unterschiedlichen Bereichen von Sensumotorik und Denken diese Spielforderungen liegen können. Wir wollen uns nun etwas genauer anschauen, in welcher Weise die Fähigkeiten genutzt werden müssen, um das Spiel zu kontrollieren. Die Eigenart der virtuellen Welt besteht darin, dass man sich wahrnehmend und handelnd in dieser Welt "wieder findet", ohne dass man faktisch in ihr vorhanden wäre oder nach den Maßstäben der realen Welt darin handeln könnte. Virtuelle Macht, Herrschaft und Kontrolle kann man nur "mittelbar" ausüben, obwohl manche Spiele das Gefühl erzeugen, "mitten drin" zu sein. "Mittler" für die virtuelle Welt können beispielsweise "elektronische Stellvertreter" sein: "Spielfiguren", die man "marionettenhaft" lenken kann (wie z.B. in dem beschriebenen Spiel "Turrican"). Wie man anhand der beiden anderen Beispiele sehen konnte, sind auch andere Formen der Lenkung möglich.



Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel hängen unmittelbar von der eigenen "Lenkungs-Kompetenz" ab: von der Fähigkeit, angemessen zu lenken, was lenkbar ist. Diese Fähigkeit erweist sich in vier miteinander verwobenen Funktionskreisen, in denen der Spieler auf unterschiedliche Herausforderungen trifft: 1) die sensumotorische Synchronisierung, 2) die Bedeutungsübertragung, 3) die Regelkompetenz und 4) der Selbstbezug. Diese vier Funktionskreise könnte man als "Gelenkstück" zwischen den Forderungen des Spiels und den Fähigkeiten des Spielers ansehen. Schauen wir uns diese Funktionskreise jetzt etwas genauer an und untersuchen wir ihre spezifischen Funktionen. [07]

3.1. Sensumotorische Synchronisierung (pragmatischer Funktionskreis)

Der Spieler steht in diesem Funktionskreis vor der Aufgabe, eigene Bewegungsmuster und Wahrnehmungsformen auf die Programm gesteuerten Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten der Figur abzustimmen. Dazu muss er erreichen, dass seine Körperbewegungen (mit Joystick und Maus) zu angemessenen Bewegungen der Spielfigur werden. Im pragmatischen Funktionskreis hat die Spielfigur Ähnlichkeit mit einer Marionette, die ich im Spiel angemessen führen muss. Die auf dem Bildschirm ablaufenden Bildsequenzen muss ich zunächst unter dem Gesichtspunkt Ziel orientierter Angemessenheit wahrnehmen. Der Fluss permanenter Bilder ist als Rückmeldung die Basis meiner sensumotorischen Synchronisierung. Ich sehe sofort, was meine Körperbewegungen (mit "Joystick" und "Maus") im Bildgeschehen bewirken und lerne so relativ rasch, angemessene Bewegungen und Handlungen auf dem Bildschirm zuwege zu bringen.

Die erfolgreichen Lernprozesse erlauben mir ein "Einklinken" in ein filmartiges Geschehen, in eine "Welt am Draht". Die "Teilhabe" an dieser Welt erfolgt durch eine angemessene "sensumotorische Synchronisierung", durch ein Ineinsetzen der eigenen Körperbewegungen mit den Bewegungs- und Handlungsschemata der Spielfigur. Das wiederholte Spiel führt als Übungseffekt zum Erwerb "automatisierter" Körperbewegungen (mit "Joystick" und "Maus"), die je nach situativem



Kontext auf dem Bildschirm zu angemessenen Bewegungen der "elektronischen Marionette" führen. Die Entwicklung der sensumotorischen Synchronisierung führt zur Erweiterung des eigenen Körperschemas (wie wir es auch beim Führen einer Marionette und beim Lenken eines Autos) beobachten können.

Bei jüngeren (bzw. ungeübteren) Spielern lassen sich häufig mimetische Reaktionen auf das Spiel beobachten. Der Spieler legt sich beispielsweise mit seinem ganzen Körper in die Kurve, wenn er mit einem "Auto" auf dem Bildschirm die Kurve scharf nehmen will; er springt mit hoch, wenn die "elektronische Marionette" über ein Hindernis springen soll. Mit wachsender Spielerfahrung kommt es tendenziell zu einem Abbau der mimetischen Körperreaktionen, also zu einer Rücknahme der (im Grunde unangemessenen) ganzkörperlichen Synchronisierungen.

Der pragmatische Funktionskreis hat einen Bezug zu den Funktionsspielen. Er schafft die sensumotorischen Voraussetzungen für die weiteren Funktionskreise des Bildschirmspiels. Wie das Funktionsspiel Freude an der (gekonnten) Bewegung bewirken kann, so entsteht durch den sensumotorischen Funktionskreis im Spieler das befriedigende Gefühl, die Spielfigur (wie den eigenen Körper) beherrschen zu können. Im sensumotorischen Funktionskreis "belebe" ich meinen "elektronischen Stellvertreter" mit meiner eigenen Körperlichkeit: Ein Teil meines Körpers wird zur "elektronischen Marionette".

Nun 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 "außerhalb". Von dieser Position wirkt er auf das Spielgeschehen wie bei einem Anwendungsprogramm mit Benutzeroberfläche ein. Das spielerische Handeln personifiziert sich nicht mehr mit einer einzelnen Figur, sondern findet sich im "Gewebe" des gesamten Spiels wieder.



Dies führt zu entscheidenden Veränderungen im pragmatischen Funktionskreis. Ich führe nicht mehr eine "elektronische Marionette", sondern ich "bin" ein Teil der "Welt am Draht", weil wesentliche Elemente dieser Welt Teile von mir werden, auf die ich unmittelbar und mittelbar Einfluss habe - und Einfluss nehmen muss, soll meine "kleine Welt" in der etwas größeren Welt des Bildschirmspiels Bestand haben.

Folgender bildhafter Vergleich mag vielleicht die Unterschiede etwas verdeutlichen: Der Spieler schlüpft in den "elektronischen Stellvertreter" wie in einen Handschuh und lernt, die Finger angemessen zu bewegen und mit der behandschuhten Hand zielorientiert zu handeln. Genauso schlüpft man in die "Haut" komplexer Strategiespiele und lernt, sich in dieser neuen Haut angemessen zu bewegen. Indem man das Spiel verstehen lernt, "belebt" man die Hautoberfläche, bis man - nach vielen Spielerfahrungen - ein Gefühl bis in die Fingerspitzen bekommt und man voll im Spiel drin ist.

3.2. Bedeutungsübertragung (semantischer Funktionskreis)

Das Geschehen auf dem Bildschirm wird vom Spieler "gedeutet". Die Bildelemente "deuten" auf einen mehr oder weniger bestimmten Inhalt. In seiner Wahrnehmung "re"konstruiert der Spieler das Spiel in der Regel in Richtung auf die von den Spieldesignern angesonnenen Bedeutungsgehalte. Er wird dabei sowohl vom Bildschirmgeschehen und seinen einzelnen Bild- und Tonelementen angeregt, als auch von der Spielgeschichte, den verschiedenen Szenen und den in der Spielanleitung enthaltenen Beschreibungen und Ausdeutungen. In Anlehnung an seine in der Sozialisation erfahrenen kulturellen Muster findet sich der Spieler z.B. in einer "Weltraumschlacht", bei einer "Autofahrt" oder auf einem "Fußballplatz" wieder.

Mit der Übertragung von Bedeutung verbinden sich kulturelle Erfahrungen, moralische Bewertungen und dadurch bedingte unterschiedliche Gefühle mit dem Spiel. All dies bewirkt, dass Spieler bestimmte Einstellungen zu den unterschiedlichen Spielen finden. Dies kann bereits vor dem eigentlichen Erproben des Spiels eintreten, beispielsweise wenn stark



aggressive Bildobjekte das Spiel dominieren und damit bei manchen Spielern (auf dem Hintergrund kultureller Normierungen) negative Einstellungen dem Spiel gegenüber auslösen.

Die Bedeutung der Spielelemente ist in der Regel sehr eng mit ihren Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten verknüpft. Ein als "Flugzeug" gedeutetes Bildobjekt zeigt zahlreiche für ein solches Fluggerät typischen "Muster": Starten und Landen, Erhöhen und Verringern der Geschwindigkeit, Richtungsänderungen, Verändern der Flughöhe und vieles andere. Durch die Übernahme der angemessenen Bedeutungen gewinnt der Spieler ein Verständnis für die Zustandsveränderungen der Spielobjekte auf dem Bildschirm. Er kann besser behalten, welche Bewegungsmöglichkeiten seine Spielfigur hat, weil diese Möglichkeiten sich auch aus der Bedeutung der Figur erschließen lassen.

Der semantische Funktionskreis hat einen Bezug zu den Symbolspielen. Das Symbolspiel gewinnt seinen Reiz aus der Verwandlung: der Spielgegenstand kann eine andere Bedeutung, der Spieler eine andere Rolle annehmen. Das Geschehen erhält eine andere Bedeutung und dadurch einen für den Spieler besonderen Reiz.

Das Bildschirmspiel bietet wie das Symbolspiel die Möglichkeit zur Verwandlung und die Chance, ein anderes "Leben" in einer anderen Rolle leben zu dürfen und darin auf dem Bildschirm ernst genommen zu werden: als Flugkapitän ebenso wie als Kämpfer auf dem Schlachtfeld, als Ritter ebenso wie als waghalsiger Autorennfahrer.

Im semantischen Funktionskreis "belebe" ich meinen "elektronischen Stellvertreter" durch die Bedeutung, die ich ihm in Bezug auf meinen kulturellen Hintergrund gebe. Indem ich die Spielfigur in Hinblick auf meine kulturellen Muster deute, wird sie als eine andere Rolle für mich bedeutsam.

3.3. Regelkompetenz (syntaktischer Funktionskreis)

Im Bildschirmspiel ist man nicht so "frei" wie beim Führen einer Marionette. Das spielerische Handeln ist vielmehr an feste Regeln gebunden. Diese Regeln legen die Art und die Beziehungen der Objekte



zueinander fest. Die "Welt" entfaltet sich, indem "ich" in der Hülle meines "elektronischen Stellvertreters" handle. In meinem Handeln werden mir zugleich die Regeln dieser "Welt" bewusst. Indem ich die Regeln nach und nach erkenne und lerne, sie für meine Spielziele zu nutzen, kommt Spannung im Spiel auf: Bringe ich es zuwege, als erster ins Ziel zu kommen? Schaffe ich es, meinen Endgegner zu besiegen? Gelingt es mir, meinen Umsatz entscheidend zu steigern? Die durch den syntaktischen Funktionskreis bewirkten Leistungsforderungen und Spannungselemente lösen gefühlsmäßige Reaktionen des Spielers in Hinblick auf den Spielverlauf und das Spielergebnis aus: Freude, Stolz, Enttäuschung, Verärgerungen, Überraschung. Hand in Hand mit der Spannung des Spiels steigt die Anspannung der Spieler: Sie müssen die Welt von ihren Regeln her verstehen, die eigenen Handlungsmöglichkeiten nutzen und die angemessenen Strategien entwickeln.

Das Hineinwachsen in die "virtuelle Welt" ist verbunden mit einer zunehmenden Komplexität bei der Strukturierung der spielbezogenen Wahrnehmungen und der daraus hergeleiteten Spielhandlungen. [08]

1. Zunächst bilden sich aus den Mustern von Impulsen aus den sensorischen Bereichen des Sehens und des Hörens relativ unspezifische Sinneseindrücke.
2. Aus den Mustern von Sinneseindrücken "konstruiert" der Spieler die verschiedenen Spielobjekte (Flugzeuge, Häuser, Pflanzen, Tiere). In der Regel entwickeln sich diese "Konstruktionen" sehr rasch in Richtung auf die von den Spieldesignern programmierte Objektwelt. Die Spieler erkennen das Gemeinte.
3. Die vom Spieler beobachteten relativen Veränderungen der Objekte während des Spielablaufs führen dazu, dass er ihnen bestimmte Eigenschaften zuschreibt (z.B. nützlich, gefährlich; schnell, langsam).
4. Die relativen Veränderungen der Spielobjekte lassen sich zu Ereignissen oder Geschehensabläufen ordnen. Der Spieler erkennt z.B., dass der "Drache" immer dann zum Angriff übergeht, wenn



die eigene Spielfigur ein bestimmtes Objekt in der Spiellandschaft (z.B. einen Baum) erreicht hat.

5. Dies führt im nächsten Schritt dazu, dass der Spieler lernt, Beziehungen zwischen den verschiedenen Spielobjekten und ihren Eigenschaften herzustellen. Nach einigen Spielerprobungen weiß der Spieler beispielsweise, dass "Drachen" bei Annäherung stets angreifen und dass man ihnen tunlichst aus dem Weg gehen sollte, wenn man nicht die Eigenschaften (in diesem Falle "Waffen") besitzt, um den Kampf erfolgreich zu bestehen.
6. Aus den verschiedenen Spielerfahrungen entwickelt der Spieler Spielstrategien: Er organisiert zeitlich und räumlich die Beziehungsstrukturen und Handlungsabläufe. Beispielsweise verkauft er zunächst bei einem Händler einen Edelstein, um von dem Geld beim Schmied ein wirkungsvolles Schwert zu erwerben. So gewappnet kann er dann den Kampf mit dem Drachen wagen, den er zunächst aus einem bestimmten Bereich herauslocken muss, um ihn besiegen zu können.
7. Der nächste Schritt in der Ausfaltung der Systemkomplexität besteht darin, verschiedene Strategien sinnvoll miteinander zu verknüpfen und aufeinander abzustimmen. So lässt sich unser "Drache" beispielsweise nur mit einem Topf Honig aus der Höhle locken. Um zu diesem Honig zu kommen, muss eine zweite Spielfigur ein Honignest finden, das man plündern kann. Diese zweite Figur sollte dann mit dem Honig rechtzeitig zur Stelle sein, wenn der Kampf mit dem Drachen ansteht.
8. Der mit diesem "Adventure" vertraute Spieler ordnet seine Strategien nach bestimmten Kriterien und wird damit in die Lage versetzt, mit unterschiedlichen Situationen fertig zu werden. Die sich so entwickelnden Situationsklassen (Prinzipien) stellen Wahrnehmungs- und Handlungsmuster auf einer relativ hohen Systemebene bereit. Der Spieler kennt dann erprobte Prinzipien, nach denen er mit blauen, roten und gelben Drachen umzugehen hat, wenn er erfolgreich sein will. Eines dieser Prinzipien könnte



beispielsweise lauten, sich erst dann auf einen Kampf einzulassen, wenn man genügend gewappnet ist und die Schwächen des Gegners erkannt hat.

9. Auf einer noch höheren Systemebene entstehen aus den Spielprinzipien für das Handeln im Spiel strukturelle Erkenntnisse, die sich auf das jeweilige Spielgenre insgesamt beziehen. Der mit zahlreichen Adventure vertraute Spieler weiß, was er von Spielen dieser Art zu halten hat, wie er damit grundsätzlich umgehen muss, um Erfolg zu haben.

Der syntaktische Funktionskreis der Computerspiele zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler von einer Ebene der Regelorientierung in die Ebene nächsthöherer Komplexität "aufsteigt". Jede einzelne Ebene des Regelsystems wird im Laufe des Lernprozesses der Spieler durch die Erkenntnis weiterer Regelemente und ihrer Verbindungen so weit differenziert, bis der Spieler in die nächste Ebene gelangt, wobei sich jede neue Ebene durch das Ausmaß der Vernetzung ihrer einzelnen Elemente von der vorhergehenden unterscheidet.

Das Spiel selbst gibt immer wieder Gelegenheit, die Wirksamkeit der erreichten Systemebene zu überprüfen. Gelange ich mit der vorgesehenen Strategie zum Ziel? Sind die von mir für dieses Spiel gefundenen Prinzipien in den verschiedenen Spielsituationen wirkungsvoll?

Der Spieler wird durch den syntaktischen Funktionskreis dazu gebracht, aus der Hülle seines "elektronischen Stellvertreters" heraus Ideen für spielbezogene Wahrnehmungen und spielerisches Handeln zu entwickeln. Diese muss er dann so organisieren und miteinander verknüpfen, dass er die Spielziele erreichen kann.

Der syntaktische Funktionskreis hat einen deutlichen Bezug zu den Regelspielen. Er schafft die regelorientierte Grundlage für das spielerische Handeln. Wie bei jedem Regelspiel ist auch beim Bildschirmspiel der Spielerfolg wichtig. In der Gestalt des "elektronischen Stellvertreters" erreicht der Spieler diesen Erfolg, wenn er sich auf die Regeln des Spiels einlässt und sie auf den verschiedenen Systemebenen des Spiels zu



verstehen lernt. Im syntaktischen Funktionskreis "belebe" ich meinen "elektronischen Stellvertreter" durch meine "Regelkompetenz": durch mein kognitives System, das es mir möglich macht, Regeln zu erkennen, auf immer höheren Ebenen zu ordnen und zu verknüpfen, um in einer "Welt am Draht" handlungsfähig zu werden. Gelingt es mir, diese "Welt" angemessen zu kontrollieren und die Ereignisfolgen zu beherrschen, entsteht, wie bereits schon im sensumotorischen Funktionskreis, das befriedigende Gefühl von Kompetenz und Wirkkraft.

3.4. Selbstbezug (dynamischer Funktionskreis)

Der pragmatische, der semantische und der syntaktische Funktionskreis schaffen die Voraussetzungen, dass sich die Spieler mit dem Bildschirmspiel sensumotorisch und kognitiv überhaupt in Beziehung setzen können. Die Kraft und Energie, mit der sie es tun, erklärt der dynamische Funktionskreis. Die (motivationale) Kraft erwächst dadurch, dass Thematiken, Rollenangebote, Skripte, Episoden und einzelne Szenen des Spiels zum eigenen Lebensbereich, seinen kulturellen Hintergründen, Rollen, Lebensthematiken, einzelnen Episoden und Szenen in Beziehung gesetzt werden. Durch den Selbstbezug werden Bildschirmspiele zu einem mehrfädig geflochtenen Band bedeutsamer Metaphern, die in ihren vielfältigen Verweisungen Individuelles mit Gesellschaftlichem verbinden. Das Spiel auf dem Bildschirm weist vielfältige Anknüpfungspunkte zu den Erfahrungen, Wünschen und Handlungsbereitschaften der Spieler auf. Erst wenn sich der Spieler in "seinem" Spiel "wieder findet", kann es für ihn Faszinationskraft erlangen. Der Spieler löst aus dem Spiel die Aspekte heraus, die für ihn und sein Leben wichtig sind. Damit wird das Bildschirmspiel zu einer "Metapher" des eigenen Lebens. Die Spielfigur und ihr Erfolg im Spiel werden mit der eigenen Person und ihren Lebenskontexten verbunden. Man "erkennt" sich im Spiel und "lebt" dort sein "Leben".

Der Selbstbezug kann an bevorzugten Spielinhalten deutlich werden. So mögen Jugendliche, die selbst viel Sport treiben, besonders gerne Sportspiele auf dem Bildschirm. Spieler, die sich in aggressiv getönten



Lebenskontexten zurechtfinden müssen, greifen häufig zu Spielen, bei denen es um körperliche Auseinandersetzungen geht. Menschen, die viel organisieren müssen, bevorzugen Spiele, in denen gerade diese Fähigkeit verlangt wird.

Der Selbstbezug bei Bildschirmspielen ist auf bestimmte Aspekte des menschlichen Lebens ausgerichtet. Untersucht man die "Skripte" der Bildschirmspiele, also die grundlegenden Handlungsszenen, die alle Spiele "musterartig" durchziehen, kommt man auf einige wenige "Grundmuster":

- Kampf
- Erledigung
- Bereicherung und Verstärkung (personale Ausdehnung)
- Verbreitung (räumliche Ausdehnung)
- Ziellauf
- Verknüpfung (verschiedener Spielelemente, z.B. bei Adventure) und schließlich
- Ordnung.

Diese Grundmuster machen die Dynamik der Bildschirmspiele aus und geben ihr eine jeweils charakteristische "Gestalt" und Anmutung. Sie sind zugleich auch das "Gelenkstück" für Bezüge zur Lebenssituation und zu Lebensthematiken der Spieler.

Die Grundmuster der Bildschirmspiele, so sehr sie sich auch mit anderen Inhalten befrachten, verweisen auf bestimmte Aspekte in den Lebensthematiken und kulturell-gesellschaftlichen Verhaltensmustern der Spieler:

- Auseinandersetzungen führen und Konflikte mit anderen Menschen austragen
- Aufgaben zur Zufriedenheit erledigen
- reicher werden, an Fähigkeiten und Möglichkeiten wachsen
- den eigenen Wirkungskreis erweitern, die Einflusszonen vergrößern



- als Erster eine Aufgabe erfüllen und ans Ziel gelangen
- Menschen und Gegenstände angemessen miteinander verknüpfen
- Elemente des Lebens in eine sinnvolle (brauchbare, nützliche) Ordnung bringen.

Untersucht man die "Grundmuster" der Bildschirmspiele auf ihre möglichen Gemeinsamkeiten, findet man in ihnen die Ausrichtung auf das Ziel, das "Bleiberecht" in den "Welten am Draht" zu behaupten. Dazu muss der Spieler über das Spiel und damit über sich selbst die Kontrolle erlangen. Das Spiel am Bildschirm wird dadurch in seinem Kern zu einem Spiel um Macht, Kontrolle und Herrschaft. Der Macht programmierter Ereignisfolgen muss der Spieler seine in den verschiedenen Funktionskreisen erlangte Handlungsmacht entgegensetzen. Indem er sich selbst kontrolliert (Wünsche, Gefühle, Kognition, Anspannung und Konzentrationskraft) beginnt er, Kontrolle über das Spiel auszuüben und damit die Ereignisfolgen so zu bestimmen, dass sein "Bleiberecht" im Spiel gesichert wird. Die Faszinationskraft der Bildschirmspiele ist zu einem nicht unwesentlichen Teil von diesem Spiel um Macht, Kontrolle und Herrschaft bestimmt. Die "Inszenierung" dieses Spiels macht den zweiten wesentlichen Teil der Faszinationskraft aus. Das Spiel um Kontrolle und Herrschaft muss in einer "Welt" stattfinden, die dem jeweiligen Spieler zusagt und die das Spektrum an Fähigkeiten fordert, die dem Spieler angemessen sind.

Der dynamische Funktionskreis ähnelt in seiner Wirkkraft psychodynamischen und psychodramatischen Spielarrangements, die das Ziel haben, die Innenwelt dadurch zum Ausdruck kommen zu lassen, dass ihr eine Reizkonfiguration angeboten wird, zu der sie sich in Beziehung setzen kann.

Das Drama auf dem Bildschirm wird (meist unbewusst) als Metapher für das reale Leben verstanden. Aus diesem Grunde können sich die Spieler zu dem Spiel in Beziehung setzen, es mit Leben füllen: ihrem Leben. Sie finden sich in dem Spiel wieder, weil sie im Spiel das Drama ihres Lebens wiederfinden und es auf der Folie eines Spiels zu beherrschen lernen. Im



dynamischen Funktionskreis findet sich der Spieler mit seinen narzisstischen Wünschen (Macht, Beherrschung, Kontrolle, Reichtum, Kraft) ebenso wieder, wie mit seinen erworbenen gesellschaftlich und kulturellen Wertvorstellungen, Normen und Einstellungen. Im Spielgeschehen koppelt er die Skripte des Bildschirmspiels mit der eigenen Erfahrungswelt, den Handlungsbereitschaften und Erwartungsstrukturen und verbindet so die Spieldynamik des Bildschirmspiels mit den psychodynamischen und soziodynamischen Anteilen seiner Person. Die virtuelle Wirklichkeit des Spiels wird für den Spieler wirklich, wenn er sie mit seiner inneren Wirklichkeit wirksam verbinden kann.

Die nachfolgende Abbildung verdeutlicht die verschiedenen Funktionskreise des Bildschirmspiels und ihre speziellen Wirkungen und Funktionen. Die Funktionskreise beinhalten die Zugangsformen, um Macht, Kontrolle und Herrschaft über die Computerspiele ausüben zu können. Indem der Spieler sich die verschiedenen Zugangsformen zum Spiel erschließt, ist er "im Bildschirm drin", weil er gelernt hat, diese virtuelle Macht, Kontrolle und Herrschaft wirkungsvoll auszuüben.

Computer sind "Generatoren von Wirklichkeit": Ihre Fähigkeit besteht darin, die unterschiedlichsten Realitäten zu schaffen, in denen Menschen (partiell) leben können. [09] Die Funktionskreise beschreiben die sensumotorischen, kognitiven und emotionalen Forderungen, um in den virtuellen Welten der Computerspiele "leben" zu können. Erst wenn man diese Kompetenzen erlangt, also das Beherrschen virtueller Spielwelten gelernt hat, kann man von diesem "Leben" fasziniert sein.

Wie bewerten Kinder die durch die Funktionskreise umrissenen Kompetenzanforderungen für ihren Spaß am Spiel? Eine 1996 mit mehr als tausend Kindern durchgeführte Befragung hat hierzu bemerkenswerte Ergebnisse gebracht. [10] Als Kompetenzanforderungen wurden herausgestellt: "logisch denken, überlegen", "Phantasie haben", "geschickt steuern", "sich schnell zurecht finden", "schnell reagieren", "viele Rätsel lösen", "genau planen", "kämpfen, angreifen", "wenn es lange dauert", "cool bleiben", "viel wissen" und "viel gleichzeitig machen". Die weitaus meisten dieser Kompetenzbereiche wurden von den Kindern mehrheitlich



positiv gesehen. Lediglich beim Item "viel gleichzeitig machen" sinkt die positive Bewertung spürbar auf 31% ab (bei 34% der Befragten, diese Anforderung nicht schätzen). Auffällig ist, dass die Kinder im Durchschnitt im kognitiven Bereich ebenso gefordert werden wollen, also "logisch denken, überlegen" (59%), "Phantasie haben" (58%), "sich schnell zurechtfinden" (55%), "viele Rätsel lösen" (53%), "genau planen" (52%), als auch im sensumotorischen: "geschickt steuern" (58%), "schnell reagieren" (54%), "kämpfen, angreifen" (52%).

Bei genauerer Untersuchung des Datenmaterials ergeben sich neben altersspezifischen Differenzen auch interessante geschlechtsspezifische Unterschiede. Die Anforderungen des sensumotorischen Bereichs entsprechen den Vorlieben der Jungen mehr als denen der Mädchen, die im Durchschnitt die kognitiven Spielanforderungen etwas stärker präferieren als die Jungen. Das Item "geschickt steuern" präferieren 66% der Jungen aber nur 46% der Mädchen. Die größten Abweichungen zwischen Jungen und Mädchen zeigen sich beim Item "kämpfen und angreifen", das bei fast zwei Dritteln der Jungen aber nur bei einem Drittel der Mädchen auf positive Resonanz stößt. Dies hängt vermutlich damit zusammen, dass aggressiv anmutende Genre von Mädchen generell weniger geschätzt werden als von Jungen - und dies unabhängig von den Kompetenzforderungen.

Da viele neuere Spiele sowohl Anforderungen im kognitiven als auch im sensumotorischen Bereich aufweisen, kann angenommen werden, dass die Spieler das aus den Spielen wahrnehmen und für sich nutzen, was für sie von größerem Interesse ist.

3.5. Macht durch Selbstbeherrschung und Selbstkontrolle

Computerspiele tragen das Stigma von Macht, Kontrolle und Herrschaft in mehrfacher Hinsicht. Die "Dramaturgie" der Spiele enthält Muster für Macht, Kontrolle und Herrschaft. Dies korrespondiert mit dem Inhalt der Spiele: mit seinen Beherrschungsobjekten und Beherrschungssituationen. Die Forderungsstruktur der Spiele setzt dies ungebrochen fort. Es gilt, das



Spiel zu beherrschen, also zu durchschauen und angemessene Handlungsmuster zu entwickeln.

Dazu ist Selbstbeherrschung notwendig. Um der Forderungsstruktur zu genügen, muss die Herrschaft über die eigene Psyche auch in Spielsituationen errungen werden. Dies drückt sich beispielsweise in Stressresistenz, Ausdauer, Wachheit und Konzentrationskraft aus. Ein Ansteigen von Anspannung und Stress beeinträchtigt die Leistungsvoraussetzungen der Spieler: Erfolge können sich damit nicht einstellen. Die Spieler müssen also lernen, nicht nur das Spiel zu kontrollieren, sondern auch sich selbst in ihren gefühlsmäßigen Reaktionen. Gelingt dies, verändert sich die gefühlsmäßige Tönung der Spieler: Sie bleiben zwar hoch konzentriert, erleben sich nun jedoch als ruhig, locker, entspannt, geordnet, fröhlich. Schafft es der Spieler, aus der Spirale von Anspannung und Misserfolg auszubrechen, ändern sich auch bei schwierigen Spielen die gefühlsmäßigen Reaktionen: *"Ich fühle mich einfach ganz anders, wenn ich das geschafft habe. (...) Es macht erst richtig Spaß, wenn ich weiß, wie ein Spiel geht. Wenn ich am Anfang ausprobiere, ist es erst Quälerei, und wenn ich es weiß, dann macht es mir auch Spaß."*

Welche Probleme es machen kann und wie viel Selbststeuerung notwendig wird, aus der Spirale von Anspannung und Misserfolg herauszukommen, belegt die folgende Äußerung einer Studentin: *"Also erst war ich sehr ehrgeizig, da hochzukommen, und dann hatte ich auch irgendwann gar keine Lust mehr. (...) Ich hätte das schon gerne geschafft, aber ich habe gedacht, jetzt probierste erst mal, ruhig die Schnecken einzusammeln, und hast dann vielleicht auch wieder eine ruhige Hand, um da geschickt hochzukommen. Aber als das nicht klappte, (...) habe ich gedacht: Du gehst jetzt erstmal noch mal zurück, sammelst die Sachen, die du noch kannst, ein, und probierst es dann noch mal, vielleicht bist du dann ein bisschen ruhiger."*



3.6. Die Macht der Macher von virtuellen Spielwelten

Macht, Herrschaft und Kontrolle: In diesem "Spielziel" sind sich alle Programme ähnlich. Dies gilt für Computerspiele genauso wie für Anwendungssoftware (z.B. Textverarbeitung). Der Nutzer ist aufgefordert, die durch die Software sich entfaltende Welt zu beherrschen und die möglichen Abläufe zu kontrollieren.

Die in die Software eingehende "Denkarbeit" von Programmierern und Designern ist in gleicher Weise vom Kontrollmotiv bestimmt - und dies in mehrfacher Weise. Die Entwickler von Software müssen ihr Programm kontrollieren, seine Funktionsfähigkeit sicherstellen, Fehler finden und beheben. Herrschaft heißt hier: Abläufe im Computer in Regeln fassen, sie gemäß dieser Regeln zielorientiert zu ordnen. *"Was noch nicht in eine Regel gefasst wurde, bedeutet Unordnung, ist ein Problem. Die Herrschaft der Regel duldet keine Unordnung, kein ungelöstes Problem. (...) Die Macht des Softwareentwicklers rührt daher, dass die formale Logik dazu verhilft, Ordnungsmodelle zu schaffen, die zugleich Instrumente sind, um die Realität modellhaft zu bearbeiten. Es ist nicht dem Zufall überlassen, ob und wie sich das Modell rückkoppelt; es ist vielmehr das Ziel des Programmierens, das Modell Wirklichkeit werden zu lassen."* [11]

Insoweit wird verständlich, dass sich Macht, Kontrolle und Herrschaft als bestimmende Elemente in die Computerspiele "einweben": Sie entsprechen wesentlichen Handlungsorientierungen der Programmierer und Spieldesigner. *"Die Ordnung der Dinge in verschiedenen Anwendungsfeldern zählt zu den typischen Erfahrungen und Aufgaben von Softwareentwicklerinnen und -entwicklern, und auch das mag das Gefühl unterstützen, die Welt im Griff zu haben, zumal die in das eigene Modell eingereichten Dinge unverrückbar platziert sind. Das computergestützte Ordnungsmodell ist ein geschlossenes Modell, in dem nichts dem Zufall überlassen bleibt. Je lückenloser der Zufall gebannt wird, desto leichter ist das Modell unter Kontrolle zu halten, aber auch die dem Modell verhaftete Wirklichkeit."* [12]

Was die Programmierer und Spieldesigner zuvor getan haben, vollziehen nun die Computerspieler in der von ihnen ausgewählten Spielsoftware. Sie versuchen, die virtuelle Welt in den Griff zu bekommen. Sie bemühen sich,



den Zufall zu bannen, um so das Spiel unter Kontrolle zu halten. Wie die Spielentwickler im Arbeitsprozess Macht über ihr Produkt gewonnen haben, so ist das spielerische Bemühen jetzt darauf gerichtet, in der virtuellen Welt Macht auszuüben, um "bestehen" zu bleiben. Bleiben diese Bemühungen erfolglos, sind die Reaktionen von Entwicklern und Spielern durchaus vergleichbar: Die Maschine wird beschimpft, das Programm "runtergemacht"; es kommt zu "Tätlichkeiten": von Fußtritten bis zur Zerstörung. [13] Der Kampf mit Fehlern im Programm nimmt für manche einen kriegsähnlichen Charakter an, der sich in Formulierungen wie "Besiegen" und "Ausmerzen" äußert. Er entspricht den Inhalten vieler Spielprogramme, in denen Spieler aufgefordert sind, die Gegner zu besiegen und die Bedrohungssituationen auszumerzen. Der Jagd nach den Fehlern im Programm entspricht der Verfolgung von Feinden im Computerspiel. Wie die Spieler recht häufig das Computerspiel im Kopf weiterspielen [14] und über Lösungsmöglichkeiten nachdenken, so sind auch Programmierer und Spieldesigner damit konfrontiert, dass ungelöste Probleme in andere Lebensbereiche mitgehen und nicht aus dem Kopf wandern. [15]

Die Parallelität zwischen Spielmachern und Spielern liegt noch auf einer anderen Ebene. Die formallogischen Ordnungscodes, die den Programmen zugrunde liegen, sind auch bestimmend für die Leistungsforderungen in den Computerspielen. Hier wie dort müssen Wenn-Dann-Zusammenhänge entwickelt und folgerichtig abgearbeitet werden, so dass angemessenes (berechnendes) Handeln möglich wird. Diese Form des Denkens und Problemlösens ist auf die Entwicklung und den Umgang mit Software-Produkten nicht begrenzt. Wir finden sie beispielsweise auch im Bereich des Wettbewerbs auf dem Markt: bei der Entscheidung über die Entwicklung neuer Produkte ebenso, wie beim "Produktplacement" oder den Aktionen der Marketing-Experten. Insofern gelten die in Denk- und Entscheidungsprozesse umgesetzten Ordnungscodes auch für die Computer-Industrie: für den "Kampf der Systeme", für die Konkurrenz unter den Software-Herstellern, für die Strategien um Absatz und Gewinn.



3.7. Warum Computerspieler Macht, Herrschaft und Kontrolle erlangen möchten

Es bleibt die Frage, warum sich Computerspieler auf das Spiel um Macht, Herrschaft und Kontrolle einlassen und ihre Fähigkeiten in virtuellen Welten erproben wollen. Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene benötigen ein derartiges Spielangebot als Erweiterung ihrer Lebenswelt. Eine der wichtigsten Thematiken überhaupt für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ist die Auseinandersetzung mit Macht und Kontrolle und der Wunsch, anstelle des permanent erlebten Kontrollverlustes das eigene Leben selbst zu bestimmen. Von daher suchen sehr viele Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ihre Bewährung in der "Welt am Draht". Hier gewinnen sie einen Spielraum, in dem sie das Bewusstsein haben dürfen, Macht und Herrschaft durch Kontrolle ausüben zu können. Die Spieler nutzen die Spiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt. Im Wesentlichen dienen sie jedoch zur "Selbstmedikation" gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können. Damit erhält der Computer die Funktion eines "Mister feel good": Die intensive Auseinandersetzung mit den Spielen soll ein "gutes Gefühl" machen. [16]

Warum können Computerspiele dazu beitragen? Sie 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 und das "Königreich des eigenen Lebens" errichten zu können. Die virtuelle Wirklichkeit des Bildschirmspiels wirkt, weil seine wesentliche Botschaft zu den wirkungsvollsten Wirkkräften unserer technologischen Gesellschaft gehört. *"Diese technologische Gesellschaft ist das letzte Stadium in der Verwirklichung eines bestimmten historischen Projekts, nämlich der Erfahrung, Umformung und Organisierung der Natur als großes Beherrschungsobjekt. Mit Hilfe der Technik schafft sich dieses Projekt im wirklichen Sinne ein eigenes Universum - ein Universum des Gedankens und der Tat, der materiellen und geistigen Kultur. Während sich aber das Projekt entfaltet, verschließt sich*



die Welt allmählich, d.h. sie stößt Alternativen ab oder verschlingt sie - durch ihren totalitären Erfolg wird sie totalitär." [17]

Dieses Zitat von Herbert Marcuse aus dem Jahre 1962 lässt sich bruchlos auf die Ausfaltung virtueller Spielwelten übertragen - ebenso den kritischen Impuls, innezuhalten im historischen Projekt, unsere Lebenswelt als großes Beherrschungsobjekt umzuformen und zu organisieren. Nur: Allzu schwer wiegt das Wort der Genesis, sich die Erde Untertan zu machen, sich ihrer zu bemächtigen und über alles zu herrschen. Die Menschheit, an "die Grenzen ihres Wachstums" gestoßen, hält nicht inne, sondern schafft sich virtuelle Welten, in denen sie immer noch so "leben" kann, wie sie es vor tausenden von Jahren gelernt hat zu leben.

4. Fußnoten

- [01] Vgl. Fritz, Jürgen: Videospiele zwischen Macht und Ohnmacht; in: "Praxis Spiel und Gruppe", Heft 3/1992, S. 68 ff.
- [02] Ausführliche Beschreibungen dieses und weiterer Computerspiele finden sich in Fehr, Wolfgang und Fritz, Jürgen: Computerspiele auf dem Prüfstand, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1992.
- [03] Auch die neuesten Spiele dieses Genres, z.B. "Age of Empire", "Empire Earth" oder "Sudden Strike" zielen darauf ab, Handlungsmacht zu erlangen, das Spielfeld zu beherrschen und das Geschehen zu kontrollieren.
- [04] Die Untersuchungsergebnisse finden sich in Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995.
- [05] Schlüter, Elmar: Untersuchung zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen; in: Büch, Achim (Hrsg.): Cyberkids, Lit Verlag, Münster 2000, S. 216.
- [06] Durkin, Kevin und Aisbett, Kate: Computer Games and Australians Today, Empirische Untersuchung im Auftrag des "Office of Film and Literature Classification", Sydney 1999. Die Übersetzung aus dem



Englischen stammt von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (SK), Rungestraße 25, 10179 Berlin.

- [07] Vgl. Fritz, Jürgen: Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 29 ff.
- [08] Den nachfolgenden Überlegungen liegt ein Modell von Powers zugrunde (vgl. Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Kognition und Gesellschaft, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1992, S. 399 ff.).
- [09] Zum Phänomen des Computers und zur Beschreibung virtueller Realitäten vgl. Jensen, Stefan: Im Kerngehäuse; in: Konstruktivismus und Sozialtheorie, Delfin 1993, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1994, S. 66 ff.
- [10] Fromme, Johannes, Meder, Norbert und Vollmer, Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur, Verlag, Leske + Budrich, Opladen 2000, Abschnitt 4.5.; Fromme, Johannes: Die Kompetenzanforderungen der Bildschirmspiele aus der Sicht der Kinder, S. 97 ff.
- [11] Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1993, S. 113 f.
- [12] Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1993, S. 114 f.
- [13] Vgl. Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1993, S. 50 f.
- [14] Nach unseren Untersuchungen mit mehr als hundert "Vielspielern" gilt dies für annähernd 40%. Lediglich 22% der Befragten verneinten eine nachträgliche Beschäftigung mit dem Spiel.
- [15] Vgl. Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1993, S. 105.
- [16] Insoweit entsprechen die Computerspiele in ihrer Funktion den auf Macht und Kontrolle angelegten Spielen der Kinder- und Jugendzeit. Vgl. Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels, Quintessenz Verlag,



München 1993, S. 210 ff. Interessant sind auch Zusammenhänge zwischen Kontrollwünschen und der Präferenz für bestimmte Fernsehprogramme. Vgl. dazu Vitouch, Peter: Fernsehen und Angstbewältigung, Westdeutscher Verlag, Opladen 1993.

- [17] Marcuse, Herbert: Über das Ideologieproblem in der hochentwickelten Industriegesellschaft; in: Lenk, Kurt (Hrsg.): Ideologie. Ideologiekritik und Wissenssoziologie, Luchterhand Verlag 1971, S. 402.