Wie lassen sich Computer- und Konsolenspiele pädagogisch beurteilen?

Autoren: *Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr*

Erschienen: *1997*

Vollständig überarbeitet: *2003*

1. Warum Computer- und Konsolenspiele beurteilen? 2
2. Orientierungsrahmen für die Beurteilung von virtuellen Spielen.. 3
2.1. Spielbeurteilung im Sinne einer Produktbeurteilung 4
2.2. Spielbeurteilung im Sinne einer Wirkungsbeurteilung..... 4
2.3. Spielbeurteilung im Sinne einer Werte- und Normenbeurteilung..... 4
2.4. Spielbeurteilung im Sinne einer Gefährdungsabschätzung..... 5
2.5. Spielbeurteilung im Sinne einer Alterseignung 5
2.6. Spielbeurteilung im Sinne einer Spielanalyse 6
2.7. Spielbeurteilung im Sinne einer pädagogischen Eignung..... 6
3. Kriterien für eine umfassende pädagogische Beurteilung..... 7
3.1. Inhaltliche Angaben zum Spiel..... 9
3.2. Äußere Merkmale des Spiels..... 9
3.3. Regeln und Regelsystem..... 10
3.4. Beurteilung der spielerischen Qualität 11
3.5. Analyse der Spielmotivation 12
3.6. Außenbezüge 12
3.7. Pädagogische Einschätzung..... 13
3.8. Erfahrungen mit dem Spiel 14
4. Beispiel: Die SIMS 15
4.1. Allgemeine Angaben zum Spiel 15
4.2. Äußere Merkmale des Spiels..... 17
4.3. Beurteilung der spielerischen Qualität 18
4.4. Wirkungsbeurteilung und Spielanalyse..... 21
4.5. Pädagogische Einschätzung..... 22
4.6. Erfahrungen mit dem Spiel 23
5. Reduzierung von Prüfkriterien?..... 25
6. Endnoten..... 27

1. Warum Computer- und Konsolenspiele beurteilen?

In einem Zeitraum von nicht einmal zwanzig Jahren hat das Medium "Computerspiel" nach verschiedenen "Innovationswellen" eine Markt beherrschende Position in Milliardenhöhe erlangt. In den letzten Jahren wurden Umsatzzahlen erreicht, die höher liegen als Vergleichszahlen in der Schallplattenindustrie. Das virtuelle Spiel ist zu einem gleichwertigen Angebot zum Fernsehen geworden und beansprucht zunehmend mehr vom "medialen Zeitbudget" der Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Die Konsolen- und Computerspiele haben sich neben dem Fernsehen als weitere Freizeitmedien etabliert. In den vergangenen 25 Jahren hat bereits die erste Generation von Heranwachsenden in westlichen Industrienationen diese neue Kulturtechnik erlernt, wobei Fähigkeiten angesprochen und entwickelt wurden, die in den traditionellen Medien (und auch dem Fernsehen) nicht gefordert werden. In Presse, Rundfunk und Fernsehen aber auch in Tagungen und wissenschaftlichen Kongressen sorgt das neue Medium für regelmäßigen und zumeist kontroversen Diskussionsstoff. Die unterschiedlichen Meinungen führen dazu, dass insbesondere Eltern und Pädagogen verunsichert sind, wenn sie eine Einschätzung dieser Spiele vornehmen sollen. Aus dieser Verunsicherung heraus entsteht bei ihnen der Wunsch nach Beratung und Information. Eltern und Pädagogen wollen wissen, was von den einzelnen Spielen zu halten ist, welche Spiele für ihre Kinder geeignet und welche problematisch sind.

Pädagogik und Wissenschaft müssen diesen Informationsbedarf ernst nehmen, insbesondere dann, wenn es schwer fällt, das Medium "Computer- und Konsolenspiel" generell einzuschätzen. Von daher ist es wichtig, auf dem Hintergrund empirischer Untersuchungen auch konkrete Beurteilungen ausgewählter einzelner Computer- und Konsolenspiele abzugeben. Dabei sollte das Ziel, sowohl über das Spiel angemessen zu informieren, als auch seine Wirkungen auf Kinder und Jugendliche abzuschätzen, nicht aus dem Auge verloren werden Um überhaupt seriös beurteilen zu können, müssen dazu die Beurteiler erst einmal selbst die

Spiele kennen lernen und sich mit ihnen über längere Zeit beschäftigen. Der weitere und unverzichtbare empirische Hintergrund der Beurteilungen ist die Beobachtung von Kindern und Jugendlichen während des Spiels und ihre anschließende Befragung. Alle Daten und Einzelbeurteilungen sollten dann zusammenfließen und die Grundlage einer umfassenden Einschätzung des jeweiligen Spiels bilden.
Konkrete Beurteilungen ausgewählter Computer- und Konsolenspiele bedürfen relevanter Kriterien. Doch woher gewinnt man sie?

2. Orientierungsrahmen für die Beurteilung von virtuellen Spielen

Computer- und Konsolenspiele lassen sich nach unterschiedlichen Perspektiven und Interessen beurteilen. Man kann unmittelbar vom Spiel ausgehen und eine Beurteilung unter Absehung einer speziellen Spielergruppe vornehmen. Anwendung findet auch eine Beurteilung auf dem Hintergrund möglicher Wirkungen, die das Spiel auf verschiedene Spieler haben könnte. Die Beurteilung eines Spiels unter dem Gesichtspunkt der Gefährdungsabschätzung stützt sich auf einen juristischen Rahmen, der Ausdruck des jeweiligen Normen- und Wertehorizonts der Gesellschaft ist. Sehr häufig findet man Beurteilungen, die für Eltern Orientierungen in Richtung auf eine Alterseignung geben wollen. Es gibt auch Analysen zu ausgewählter Spielsoftware. Sie haben das Ziel, die Hintergründe und metaphorischen Bezüge zu erhellen. Schließlich ist es auch möglich, Spiele auf ihre pädagogische Eignung hin zu untersuchen, d.h. herauszustellen, mit welchen Zielen sich ein Spiel in bestimmten pädagogischen Kontexten verwenden lässt. Schauen wir uns diese verschiedenen Orientierungsrahmen für die Beurteilung von Bildschirmspielen etwas genauer an:

2.1. Spielbeurteilung im Sinne einer Produktbeurteilung

Hier geht es darum, die spielerischen Möglichkeiten eines Software-Produkts und seine technische Qualität einzuschätzen. Spielbeurteilungen dieser Art finden sich vornehmlich in den kommerziellen Spielzeitschriften und dienen zur Information über die Produktqualität: ob das Spiel gelungen ist, d.h. ob es ausreichende spielerische Möglichkeiten besitzt und ob die technische Qualität dem aktuellen Stand entspricht.

2.2. Spielbeurteilung im Sinne einer Wirkungsbeurteilung

Es ist nicht unwichtig zu wissen, was mit Spielern, insbesondere mit Kindern und Jugendlichen passiert, wenn sie bestimmte Spielsoftware nutzen. Dahinter steht die Frage, ob von den Spielen bestimmte Wirkungen auf die Spieler ausgehen. Während bei der Produktbeurteilung das Produkt im Mittelpunkt der Beurteilung steht, zielt die Wirkungsbeurteilung darauf ab zu klären, was das Spiel mit dem Spieler macht bzw. wie sich der Spieler zum Spiel in Beziehung setzt. Die Klärung dieser Fragen kann sowohl durch wissenschaftliche Untersuchungen und Experimente erfolgen, als auch durch eine sich auf Beobachtung und Befragung der Spieler stützende Erprobung des Spiels. Bei der Wirkungsbeurteilung steht nicht das Spiel, sondern der Spieler und sein spielerisches Verhalten bilden den Mittelpunkt des Interesses.

2.3. Spielbeurteilung im Sinne einer Werte- und Normenbeurteilung

Auch hier steht, wie bei der Produktbeurteilung, das Spiel im Mittelpunkt des Interesses. Das Spiel wird nun nicht "für sich" beurteilt, sondern zum Werte- und Normenhorizont der Beurteiler in Beziehung gesetzt. Dies geschieht auf einer inhaltlichen und nicht auf einer spieldynamischen Ebene. Wichtig ist nicht, ob das Spiel Spaß bringt oder spannend ist, sondern ob die Inhalte (insbesondere in Bezug auf Gewalt und Sex) mit dem Wertekonsens vereinbar sind. Auf dem Hintergrund gemeinsamer Werte und Normen kann man sich auf Kriterienkataloge einigen, die es möglich machen, "gute" von "schlechten" Spielen im Sinne dieser Werte- und Normenfestlegung zu unterscheiden. Dabei kann es auch zu

deutlichen nationalen Unterschieden kommen. So ist bekannt, dass z.B. in England bestimmte Gewaltspiele den Werte- und Normenkonsens nicht so stark verletzten wie bei uns in Deutschland - was im Rahmen internationaler Vermarktungsstrategien teilweise zu Irritationen führen kann. Es gibt internationale Bestrebungen, unterschiedliche Wertvorstellungen zu "harmonisieren" (d.h. zu einheitlichen Bewertungsmaßstäben zu kommen, die als Grundlage einer Alterseinstufung verwendet werden könnten). Angestrebt wird ein europäisches Ratingsystem, mit dessen Hilfe eine Vereinheitlichung der Bewertungen möglich werden soll.

2.4. Spielbeurteilung im Sinne einer Gefährdungsabschätzung

Eine spezifische (und sehr wirkungsvolle) Form der Spielbeurteilung im Sinne der Werte- und Normenbeurteilung nimmt in Deutschland die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) vor. Anhand gesetzlicher Vorschriften stuft die Bundesprüfstelle Computer- und Videospiele als "kinder- und jugendgefährdend" ein, wenn *"deren Inhalte geeignet sind, das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen oder Jugendliche sittlich zu gefährden."*

2.5. Spielbeurteilung im Sinne einer Alterseignung

Hier geht es darum, sich das Software-Produkt mit Blick auf eine spezifische Adressatengruppe genauer anzusehen. Diese Form der Spielbeurteilung ist insbesondere für Eltern interessant, die wissen möchten, ob ein Bildschirmspiel für ihre Kinder altersgemäß geeignet ist. Eine solche Eignungsbeurteilung geht über eine bloße Gefährdungsabschätzung hinaus und muss prüfen, welche "Angebote" vom Spiel ausgehen und ob eine spezifische Gruppe von Kindern oder Jugendlichen angemessen (und interessiert) mit einem solchen "Angebot" umgehen kann. In die Spielbeurteilung im Sinne einer Alterseignung fließen selbstverständlich auch Kriterien aus einer Werte- und Normbeurteilung ein. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle des

Fördervereins für Jugend- und Sozialarbeit (USK fjs e.V.) in Berlin schätzt alle auf den Markt gelangten Computer- und Konsolenspiele nach den gesetzlichen Bestimmungen des Kinder- und Jugendschutzes altersgemäß ein.
Für Eltern reicht eine Beurteilung der Alterseignung allein nicht aus. Sie möchten vielmehr wissen, ob das für ein bestimmtes Alter eingestuftes Spiel auch vom qualitativen Niveau her empfehlenswert ist und ob die Anforderungen und Schwierigkeitsgrade des Spiels von ihren Kindern gemeistert werden können.

2.6. Spielbeurteilung im Sinne einer Spielanalyse

Eine Analyse geht über eine Produktbeurteilung hinaus und versucht, die Hintergründe eines Spiels zu benennen. Dahinter steht der Anspruch, Spielinhalt und Spieldynamik als Metaphern für reale Lebensbezüge zu deuten. Die Analyse beschäftigt sich also nicht mit moralisch-ethischen Fragestellungen, sondern versucht vielmehr die Faszinationskraft der Spiele aus ihren metaphorischen Bezügen zur realen Welt zu erklären.

2.7. Spielbeurteilung im Sinne einer pädagogischen Eignung

Sobald "Pädagogik" ins Spiel kommt, geht es um Ziele, die man in pädagogischen Kontexten mit Hilfe der virtuellen Spiele erreichen kann. Manche der Ziele ergeben sich aus den Spielinhalten. Ein Spiel wie "Sim City" könnte zum Anlass genommen werden, um den Schülern die Komplexität bei der Städteplanung zu verdeutlichen. Auch "problematische Spiele" ließen sich sinnvoll in pädagogischen Kontexten verwenden. Man müsste in der Beurteilung dann angeben, wie sich welche Ziele mit welchen Methoden erreichen lassen. Ein Spiel wie "Tekken" oder "Dead or Alive 2" könnte man beispielsweise verwenden, um mit Kindern und Jugendlichen, die diesen Spieltyp bevorzugen, über Gewalterfahrungen in ihren Lebenskontexten ins Gespräch zu kommen. Durch diese Gespräche können den Spielern neue Blickwinkel bei der Einschätzung von Gewalt vermittelt werden.

Bei anderen Spielen ergibt sich die pädagogische Eignung aus den kognitiven und sozialen Herausforderungen, die von den Spielen ausgehen: vom räumlichen Vorstellungsvermögen bis hin zur Kooperationsfähigkeit.

3. Kriterien für eine umfassende pädagogische Beurteilung

Die nachfolgend aufgelisteten Kriterien können für die Beurteilung von virtuellen Spielen wichtig sein. Diese Kriterien sind so angeordnet worden, dass sie den Bezug zu den verschiedenen Denkhintergründen und Fragerichtungen deutlich machen. Die Frage der Kinder- und Jugendgefährdung z.B. erwächst aus juristischen, und damit auch aus sozialethischen und gesellschaftspolitischen Denkhinter-gründen. Eine Spielanalyse hingegen gründet sich auf Theorieannahmen und wissenschaftlichen Verfahren. Sie hat auch nicht das Ziel, die Frage nach der Kinder- und Jugendgefährdung zu beantworten. Auch trifft sie nicht die Unterscheidung, ob es sich um ein "gutes" oder um ein "schlechtes" Spiel handelt. Sie will vielmehr erklären, warum das Spiel für bestimmte Menschen faszinierend ist, welche Dynamik von ihm ausgehen kann und worin die Ursachen dieser Dynamik liegen.
Bei einer umfassenden pädagogischen Beurteilung müssten alle hier aufgeführten Beurteilungsperspektiven und die ihnen zugeordneten Kriterien ihre Berücksichtigung finden. Nur so kann ein Beurteilungsspektrum von miteinander verwobenen Fragerichtungen entstehen, das den jeweiligen unterschiedlichen Beurteilungsinteressen gerecht wird. So ist es beispielsweise für die Einschätzung der Kinder- und Jugendgefährdung nicht unwichtig, Aussagen über die Produktqualität zu treffen, Ergebnisse von Wirkungsuntersuchungen mit einzubeziehen oder auch analytische Befunde zur Kenntnis zu nehmen. Für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften könnte ein solcher umfassender und vielfältiger Betrachtungsstandpunkt möglicherweise Erkenntnis leitend gewesen sein, ein problematisches Spiel wie z.B. "Street Fighter II" nicht zu indizieren.

Bei der umfassenden pädagogischen Beurteilung von Computer- und Konsolenspielen geht es vorrangig also nicht um eine Spielbewertung, sondern um eine Gesamtwürdigung des Spiels, die den Charakter eines umfassenden Gutachtens besitzen sollte. Beispielhaft für diese Form der Beurteilung ist die von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegebene Serie *"Computerspiele auf dem Prüfstand"*.
Die nachfolgenden Kriterien sind nicht als "Checkliste" zu verstehen, die "abzuhaken" wäre, sondern eher als Prüfkriterien, auf die man bei der Beurteilung achten und die man im Zusammenhang, also nicht isoliert betrachten sollte. Die recht beliebten "Checklisten" können als Versuch gesehen werden, gutachterliche Denkprozesse zu formalisieren und zu vereinheitlichen. Dies kann notwendig werden, wenn innerhalb recht kurzer Zeit über eine größere Anzahl von Spielen in Hinblick auf Gefährdungsabschätzung oder Beurteilung der Alterseignung Aussagen getroffen werden müssen. Außerdem bieten "Checklisten" Orientierungshilfen für Entscheidungsprozesse, an denen mehrere Personen beteiligt sind. Für ein arbeitsfähiges Prüfgremium, das sich aus Menschen mit unterschiedlichen Ausrichtungen (bedingt durch verschiedene berufliche Hintergründe) zusammensetzt, ist ein verbindlicher Kriterienkatalog nahezu unverzichtbar. Die dann notwendigen Vereinheitlichungen bergen naturgemäß die Gefahr, dass sich die Blickrichtungen verengen und dass weitere, für die Beurteilung wichtige Kriterien unberücksichtigt bleiben. Hier wäre eine umfassende pädagogische Beurteilung in Form einer gutachterlichen Arbeit ein angemessenes, wenn nicht sogar notwendiges Korrektiv.
Der von uns entwickelte Kriterienrahmen bietet eine Orientierung für verschiedene Beurteiler, Bewerter und Prüfungsgremien, die je nach Zielsetzung und Arbeitsauftrag anhand dieses Rahmens ihre eigenen Kriterien entwickeln und ausdifferenzieren könnten. Dabei geht es nicht, wie man meinen könnte, um *"ein Raster zur Deskription von Computerspielen"* [01], sondern um eine möglichst breit angelegte Kriterienstruktur, die es ermöglicht, Bildschirmspiele differenziert

beurteilen und begutachten zu können. Die Kriterien sind zu den folgenden 8 Bereichen zusammengefasst worden:

3.1. Inhaltliche Angaben zum Spiel

Damit man sich eine Vorstellung von dem Spiel, das begutachtet werden soll, machen kann, ist es erforderlich, die das Spiel kennzeichnenden inhaltlichen Besonderheiten herauszustellen. Dazu gehören:

- Spielgeschichte und Spielinhalt (durch die Anleitung vorgegebener Rahmen der Geschichte; was das Geschehen auf dem Bildschirm inhaltlich darstellen soll; um was es in der Geschichte geht, was die Spiellandschaft, die Objekte und Figuren inhaltlich bedeuten sollen).
- Beschreibung des Spielablaufs und der Spielhandlungen (was im Spiel in Hinblick auf seinen Ablauf passiert und was der Spieler machen muss).
- Allgemeine Charakterisierung des Spiels (Spieltyp, Genre, Spielmuster, allgemeine Beschreibung des ersten Eindrucks vom Spiel).

3.2. Äußere Merkmale des Spiels

Die Spielbewertungen in den kommerziellen Spielzeitschriften legen auf die Beurteilung der äußeren Merkmale eines Spiels besonderes Gewicht. Schwerpunkte sind die technischen Besonderheiten und äußeren Gegebenheiten des Spiels. Hierbei sollten insbesondere folgende Punkte beachtet werden:

- Beschreibung und Bewertung der Spieloberfläche (Grafik, Animation der Spielfiguren und "Flüssigkeit" des "Scrolling").
- Bewertung des Handlings (Beurteilung der spieltechnischen Voraussetzungen zur Handhabung des Spiels wie z.B. Steuerungsmöglichkeiten der Spielfigur, Menüleisten, Übersichten, Tastenbelegungen, erforderliche Eingabegeräte)

- Zeitaspekt des Spiels (z.B. Realtime, Turn-Modus, Zeitdruck, Zeitlimitierung, Zeitlupenfunktion, filmische Wiedergabe des Spielgeschehens).
- Einstieg in das Spiel: Beurteilung des Handbuchs (Sprache, Verständlichkeit), des Intros (ins-besondere in der Funktion als Einstiegs- und Orientierungshilfe) und der tutoriellen Level (in ihrer Funktion, in das Spiel, seine Regeln und Handlungsmöglichkeiten einzuführen).
- Bewertung von Musik und Sound (insbesondere in Hinblick auf die Unterstützung der Spielhandlung, auf die Realitätsnähe, auf die Angemessenheit im Spielablauf sowie auf Umfang und Abwechslungsreichtum).
- Anzahl der Spieler und Formen des Zusammenspiels (Wettbewerb, Kooperation, Spielunterstützung, gleichzeitiges Spielen, Anbindung ans Internet).
- Datenträger (Diskette, Modul, CD, Festplatte).
- Verpackung des Spiels und Zubehör.
- · Systemhandling und -möglichkeiten (Installierung des Spiels, Kopierschutz, Speichern des Spielstandes, Paßwörter).

3.3. Regeln und Regelsystem

Regeln legen fest, was geschieht, was man tun kann und welche Folgen das spielerische Handeln hat. Die verschiedenen Regeln bilden ein Regelsystem, das als "Ordnungsstruktur" der virtuellen Welt angesehen werden kann. Bei der Einschätzung dieser Struktur sind folgende Punkte beachtenswert:

- Regelbestand (Umfang der Regeln und Schwierigkeit, sie angemessen zu verstehen und anzuwenden).
- Regelsystem (wie die Regeln zusammenwirken, in welchem Umfang dies für den Spieler erkennbar und umsetzbar ist).
- Veränderungsmöglichkeiten (Flexibilität des Spiels, sich auf unterschiedliche Spielstärken und Spielwünsche einzustellen, wie

verschiedene Levels und wählbare Schwierigkeitsgrade sowie mögliche Voreinstellungen des Spiels).

3.4. Beurteilung der spielerischen Qualität

Wichtig ist die Einschätzung der durch die Regeln und die Inhalte bewirkten spielerischen Qualität. Durch diese Qualität wird der Spieler nachhaltig motiviert, sich mit dem Spiel zu beschäftigen. Es ist die vom Spiel ausgehende, durch verschiedene Kriterien erfassbare Dynamik, die den Spieler "antreibt" und ihn zum Spielen veranlasst. In kommerziellen Spielzeitschriften wird dieser regeldynamische Aspekt eines Computerspiels mit "gameplay" bezeichnet. Hierzu gehören:

- Spannungsmomente im Spiel (Ausmaß der Ungewissheit und des Unentschiedenseins).
- Komplexität des Spiels (Elemente und Faktoren im Spiel in Hinblick auf ihre Anzahl, ihr Wechselwirkungsverhältnis, ihre Transparenz und ihre Eigensteuerung).
- Abwechslungsreichtum (unterschiedliche Spielszenen, Bilder, Situationen, Überraschungen).
- Handlungsmöglichkeiten und Handlungsfreiheiten der Spieler (Einschätzung der Möglichkeiten des Spielers, auf das Spielgeschehen einzuwirken, und seiner Freiheit, zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen zu können, insbesondere in Hinblick auf unterschiedliche Wirkungen und damit verbundene Unterschiede in den Spielabläufen).
- Wechsel im Spielablauf (unterschiedliche Phasen mit Unterschieden im spielerischen Handeln).
- Auf Spaß und Vergnügen gerichtete Auflockerungen im Spiel (Witzigkeit der Figuren, Gags und lustige Details).
- Spielforderungen und Schwierigkeitsgrad (Art der Spielforderungen und Möglichkeiten zur Bewältigung).
- Fähigkeiten des "Computergegners" (Umfang der Handlungsmuster, Flexibilität, angemessenes und "intelligentes" Spielverhalten).

- Zufälle im Spiel (im Verhältnis zum Leistungsaspekt und zum Abwechslungsreichtum).

3.5. Analyse der Spielmotivation

Während die Beurteilung der spielerischen Qualität vom Spiel und seinen dynamischen Wirkungen ausgeht, sollen nun, von der Subjektseite her, die Prozesse von Spielangebot und Spielererwartung, die Verschränkung von Spiel und Spieler, also die motivationalen Hintergründe in den Blick kommen. Wichtige Kriterien für diese Beurteilung sind:

- Spezielle Faszinationskraft des Spiels (sowohl in Hinblick auf Inhalte und äußere Gestalt als auch auf die spielerische Qualität).
- Psychodynamik und metaphorische Anknüpfungspunkte des Spiels (inwieweit im Spiel Elemente, Spielstrukturen, Handlungsmuster und Inhalte vorhanden sind, die sich in einer strukturell ähnlichen Weise in den Lebenssituationen der Spieler wiederfinden lassen).
- Soziodynamik (Handlungsmuster des Spiels, die Entsprechungen in generellen Handlungsorientierungen in dieser Gesellschaft besitzen: "Erledigung", "Kampf", "Ziellauf", "Ordnung", "Verknüpfung", "Verbreitung", "Bereicherung und Armierung", "Konstanz").

3.6. Außenbezüge

Computerspiele sind eingebettet in andere virtuelle und mediale Welten, aus denen sie Inhalte, Handlungsmuster, Spielstrukturen und Figuren entnehmen. Ferner haben Spiele mehr oder weniger deutliche Bezüge zur realen Welt. Diese Außenbezüge gilt es, in die pädagogische Beurteilung mit aufzunehmen, weil die Spieler in ihrer Wahrnehmung und in ihrem spielerischen Handeln auf diese Erfahrungen zurückgreifen, wenn sie sich mit einem Computerspiel auseinandersetzen. Wichtige Punkte bei dieser Einschätzung sind:

- Vergleich zu ähnlichen Spielen und Bezug zur "Spieltradition" von Bildschirmspielen und Brettspielen. Einschätzung des Spiels innerhalb seines Genres (Qualität und Originalität).
- Bezug zur medialen Welt (Film, Fernsehen, Comics); Funktion dieses Bezuges; Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Bildschirmspiel und medialen Angeboten.
- Wirklichkeitsbezüge des Spiels (ernst gemeinte Simulation, Vermittlung gesellschaftlicher bzw. sozialer Probleme, Satire, unverbindliches Spiel mit Symbolen und Handlungsmustern).

3.7. Pädagogische Einschätzung

Bei der pädagogischen Einschätzung geht es im Wesentlichen um Bildung, Erziehung und Lernen, also um die pädagogische Eignung des Spiels. Zudem werden die Spiele anhand jugendschutzrelevanter Kriterien beurteilt, es wird also eine Gefährdungsabschätzung vorgenommen. Ergebnisse der pädagogischen Einschätzung sind Aussagen zur Eignung des Spiels und zu seinen pädagogischen Nutzanwendungen. Wichtige Punkte hierbei sind:

- Eignungsbeurteilung in Bezug auf verschiedene "Spielerpersönlichkeiten" (Einschätzung des Spiels in Hinblick auf verschiedene Adressatengruppen; Bezug zum Geschlecht und den damit verbundenen spezifischen Interessen; Bedeutung von altersbezogenen Thematiken und Geschlechterrollen).
- Lernaspekt (was die Spieler möglicherweise beim Spiel lernen: motorisch, kognitiv, sozial, wertorientiert).
- Gefährdungsabschätzung (Beurteilung der "problematischen" Aspekte des Spiels: Aggressivität und Gewalt, insbesondere in Hinblick auf Verherrlichung und Verharmlosung, Sexualität, Frauenfeindlichkeit, Ideologiegehalt, z.B. Ausländerfeindlichkeit und Rechtsextremismus, Angsterzeugung und Schockeffekte).
- Pädagogische Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf das Spiel (Ziele und Methoden; Funktion des Spiels im Rahmen eines umfangreicheren Lernprozesses) .

3.8. Erfahrungen mit dem Spiel

Hier geht es um den konkreten empirischen Hintergrund der Beurteilungen. Es ist nicht unwichtig zu wissen, mit welchem Personenkreis und welcher Altersgruppe welche Spielerfahrungen gemacht werden konnten. Insofern findet eine Spielbeurteilung im Sinne einer Wirkungsbeurteilung hier einen angemessenen Platz. Eine Spielbeurteilung im Sinne einer Alterseignung erfordert in der Regel konkrete, mit dem Spiel gemachte Erfahrungen. Wie will man sonst seriös sagen, ob ein Spiel für eine bestimmte Altersgruppe geeignet ist oder nicht? Von daher sollten die Beurteilungen auch Angaben enthalten über:

- Eigene Erfahrungen mit dem Spiel (auch Selbsterfahrungen).
- Externe Erfahrungen (Studenten, Kinder und Jugendliche, Erwachsene): Bewertungen, Spielverhalten, Motivation, soziale Einbindung, Bewältigung der Spielforderungen, emotionale Reaktionen.

Die hier vorgestellten Beurteilungskriterien lassen sich sowohl für die Erstellung von Gutachten über virtuelle Spiele verwenden als auch für Informationsschriften an Eltern- und Pädagogen. Je nach Art der Veröffentlichung fließen diese Kriterien mehr oder weniger ausführlich in die Texte ein. Ferner müsste berücksichtigt werden, welche Adressaten mit dem jeweiligen Text erreicht werden sollen. Nicht zuletzt hängt die Handhabung der Beurteilungskriterien auch von der Art des Spiels und seinen spezifischen Eigenarten ab. Sehr komplexe Spiele erfordern manchmal eine wesentlich differenziertere Beurteilung als einfache Spieltypen, die sich an bekannten Spielmustern anlehnen.
Hervorzuheben ist, dass die Beurteilungen keine Spielempfehlungen sind, sondern vielmehr kritische Einschätzungen von Computer- und Videospielen darstellen. "Altersempfehlungen", wenn sie denn gemacht werden, sind als Erfahrungswerte zu verstehen, von welchem Alter an Kinder und Jugendliche sich als fähig erwiesen haben, mit dem Spiel und seinen Leistungsforderungen klarzukommen (Alterseignung) bzw. von

welchem Alter ab, das Spiel unter Gefährdungsaspekten den Kindern und Jugendlichen zumutbar ist.

4. Beispiel: Die SIMS

Aus der Reihe *"Computerspiele auf dem Prüfstand"* stellen wir nun, als Beispiel für eine mögliche ausführliche Beurteilung folgendes Spiel *"Die Sims"* vor. Bei dieser Beurteilung wurden zwar alle acht möglichen Kriterien für die Beurteilung virtueller Spiele verwendet. Aus redaktionellen Gründen wurden jedoch nur sechs Überschriften gewählt.

4.1. Allgemeine Angaben zum Spiel

Der Entwickler der SIM-Reihe hat wieder zugeschlagen. Anstelle von simulierten Städtebau und Großstadtleben, übernimmt der Spieler in "Die SIMS" die Aufgabe das Leben von virtuellen Menschen zu gestalten und zu beeinflussen. Ein leicht verständliches Tutorial sichert auch unerfahrenen Computerspielern einen relativ leichten Einstieg ins Spiel und bietet die Möglichkeit, ein erstes Probespiel mit vorgegebenen Personen durchzuführen. Wer das nicht will, der kann seine Familienkonstellationen mit unterschiedlichen Charakteren auch selbst kreieren, vom Junggesellenhaushalt bis zur Großfamilie. Nun muss ein Haus gekauft oder neu gebaut werden, in welches die Charaktere einziehen. Mit einem Startkapital von 20.000 SIM-Dollar gilt es nun, dass die Geschicke seiner virtuellen Personen in die Hand zu nehmen. Dafür stehen vier Spielmodi zur Verfügung: Bau-, Kauf-, Kamera- und Live-Modus.

- Im Bau-Modus kann der Spieler das Haus völlig neu gestalten, vom Abriss bis zum Neuaufbau. Er kann u.a. Wände einziehen und tapezieren, Treppen bauen und Fußböden verlegen.
- Im Kauf-Modus besteht die Möglichkeit sein Haus mit dem notwendigen Inventar oder auch Luxusinventar einzurichten. In beiden Modi können Spieler ihre architektonischen Fähigkeiten unter Beweis stellen, zumal jeder Einrichtungs- und

Gestaltungsversuch rückgängig gemacht und neu vorgenommen werden kann. Fast alles ist umsetzbar, solange das Geld reicht.

- Um sein Haushaltssalär aufstocken zu können, muss der Spieler im Live-Modus dafür Sorge tragen, dass seine Leute einen Beruf finden, denn wie im richtigen Leben gilt auch hier: "Ohne Moos nichts los." Aber die SIMS benötigen nicht nur einen Job, den sie durch intensive Anzeigenrecherche in der Zeitung finden, sondern auch soziale und hygienische Fürsorge zur Befriedigung ihrer Bedürfnisse, wie z.B. Schlaf, Essen, Gesundheit, Hygiene, Toilette aufsuchen, Spaß erleben, angenehm wohnen und sozial leben. Trägt der Spieler hierfür nicht die regelmäßige Sorgfalt, was er jederzeit über eine gesonderte Menüleiste überprüfen kann, dann treten die Bewohner in einen Streik oder halten sich in ihren Bedürfnissen nicht zurück. Dann wird z.B. die Arbeit verweigert, auf dem Boden geschlafen und sogar die Hygiene vernachlässigt.
- Solche und auch freundlichere Verhaltensweisen der SIMS können im Kamera-Modus für das Fotoalbum festgehalten werden.

Mit Verlauf des Spiels ergeben sich für den Spieler mehr und mehr Möglichkeiten, auf die unterschiedlichsten Lebensbereiche seiner virtuellen Personen einzuwirken. Um z.B. im Berufsleben voranzukommen, können die SIMS sich weiterbilden; viele Freunde haben, kann ebenfalls die berufliche Position verbessern. Ist ein SIM-Bewohner einsam, weil er sich im Beruf zu stark engagiert und somit keine Zeit mehr für Freunde und Bekannte hat, dann lässt der Spieler ihn eine Party organisieren. Weiter kann er für seine Hausbewohner Putzkräfte und Gärtner einstellen. Die Einrichtung einer Alarmanlage schützt das Haus vor Einbruch und Diebstahl. Neben ganz alltäglichen Dingen, wie z.B. abwaschen, kochen, essen oder fernsehen, sind auch partnerschaftliche Kontakte wie der Austausch von Zärtlichkeit und Anerkennung möglich. Ein entscheidender Faktor im Spiel ist, wenn der Spieler mit seinem SIM-Pärchen Familienplanung beabsichtigt. Harmoniert die Beziehung, dann klingelt irgendwann das Telefon und man wird gefragt, ob man ein Baby adoptieren möchte. Theoretisch ist in diesem Echtzeit-Simulationsspiel

alles möglich: Beziehungen, Hochzeit, Adoption, Streit, Verwahrlosung, Erfolg, usw. Sogar Unglücksfälle wie im Pool ertrinken oder in der Küche verbrennen, wenn die Feuerwehr nicht rechtzeitig erscheint, werden nicht ausgespart.
Von dem Spiel "Die SIMS" fühlen sich Mädchen und Jungen gleichermaßen angezogen. Obwohl der Einstieg ins Spiel, verbunden mit einem hohen Selbsterklärungswert, sicherlich Kindern ab 8 Jahren möglich ist, werden auf Grund der Spielforderungen und vielfältigen Handlungsmöglichkeiten eher ältere Spieler ab 12 Jahren damit zurechtkommen.

4.2. Äußere Merkmale des Spiels

- Spieloberfläche: Der Spieler schaut auf eine isometrische 3D-Perspektive, die je nach Bedarf per Zoom oder Dreh verändert werden kann. Wände und Dächer eines Hauses können transparent gemacht werden. Das Scrolling ist nicht immer flüssig umgesetzt. Die grafische Präsentation ist im Vergleich zur Spielidee relativ einfach gehalten. Aber vielleicht wurde ja auch bewusst auf eine filmähnliche Gestaltung verzichtet.
- Eingabegeräte und Handling: Die Steuerung selbst ist leicht zu handhaben und erfolgt mit der Maus und Tastatur. Problemlos kann von einem SIM-Bewohner zum anderen in der Steuerung gewechselt werden. Übersichtliche Menüleisten bieten dem Spieler eine gute Orientierung, wobei das häufige Hin- und Herschalten in die jeweiligen Untermenüs zu umständlich ist. Benutzerführung und Texte sind in deutscher Sprache gehalten.
- Zeitaspekt: Die in Echtzeit gehaltene Simulation bietet dem Spieler die Möglichkeit, das virtuelle Leben jederzeit zu stoppen. Das ist für den Spieler immer dann hilfreich, wenn er das Gefühl bekommt, die Aktivitäten der SIMS und die Aktionen auf dem Bildschirm, geraten außer Kontrolle.
- Einstieg: Die einfache Steuerung sowie die schnell zu erfassende Spielforderung sorgen für einen raschen Einstieg ins Spiel. Unterstützt wird dies durch ein leicht verständliches und interaktiv

wirkendes Tutorial. Wer dennoch nicht klarkommt, findet ausreichende Unterstützung im deutsch geschriebenen Handbuch.

- Musik und Sound: Der Versuch, eine Geräuschkulisse des alltäglichen Lebens zu schaffen, wie z.B. verschiedene Radio- und Fernsehkanäle sowie das Stimmengewirr sich unterhaltenden Personen, ist angemessen gelungen. Die Musik wirkt auf Dauer eintönig.
- Anzahl der Spieler und Formen des Zusammenspiels: Das Spiel bietet nur einen Ein-Personen-Modus.
- Systemhandling und -möglichkeiten: Die Installation des Spiels ist problemlos. Voreinstellungen, wie z.B. Schwierigkeitsstufen und Steuerungskonfigurationen, sind nicht vorgesehen. Ein Erweiterungsprogramm sowie zahlreiche Hilfsmittel aus dem Internet, die ins Spiel importiert werden können, bieten zusätzliche neue Spielvariationen.
- Datenträger: CD-ROM für PC: Windows 95/98, Pentium 166, 32 MB RAM, 2 MB Grafikkarte

4.3. Beurteilung der spielerischen Qualität

Die "Big Brother" ähnliche Aufmachung trägt dazu bei, dass insbesondere jüngere Spieler sich mit hoher Neugier ins Spiel begeben. Die Möglichkeit, in ein Spiel einzuwirken, das reales Alltagsleben von Menschen widerspiegelt, lässt die Anspannung wachsen: *"Wie werden die virtuellen Menschen aussehen?", "Kann ich sie selbst gestalten?", " Was werden sie alles tun?", "Gibt es gute und böse Personen in dem Spiel?", "Wen und was kann ich alles beeinflussen?", "Werden richtige Soap-Operas, wie aus dem Fernsehen, präsentiert, in die ich dann eingreifen kann?", "Was wird alles im Spiel gezeigt?"* Diese und viele Fragen mehr beschäftigen die Spieler zu Beginn des Spiels. Die Ungewissheit, was wird alles möglich sein, wenn ich die Rolle des Voyeurs und Machers einnehme, schafft ausreichende Spannungsmomente. Diese nehmen aber im Verlauf des Spiels mehr und mehr ab. Zwar wartet das Spielprogramm mit vielfältigen Überraschungen auf, doch dafür müssen die Spieler Ausdauer und Geduld mitbringen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Abwechslungsreichtum in den jeweiligen Spielszenen. Unterschiedliche Handlungen und Geschichten der virtuellen Menschen können beobachtet und beeinflusst werden. Räumlichkeiten lassen sich je nach Wunsch entsprechend der vorgegebenen Menüs oder mit Gegenständen aus dem Internet verändern. Trotz dieser hohen Vielfalt bleibt der Spieler aber auf seiner isometrischen 3D-Spielfläche beschränkt, und es entsteht auf Dauer der Eindruck, dass sich viele Spielzüge wiederholen. Die Schemata im Spiel haben Entsprechungen zu den Schemata des täglichen Lebens. Auch hier ist nicht alles spannend, neu und abwechslungsreich, sondern wird anhand von Schemata in relativ ähnlichen Abläufen gestaltet. Doch die Erinnerung an diesen Aspekt des alltäglichen Lebens ist für viele der jungen Spieler nicht sonderlich motivierend.

Wenn der Spieler sich ausreichend Zeit nimmt und die notwendige Geduld mitbringt, dann stehen ihm zahlreiche Handlungsmöglichen für die Gestaltung des Spiels zur Verfügung. Er kann u.a. entscheiden und beeinflussen, wie viele Bewohner im Haus leben, welche Beziehungen sie eingehen, welche Charaktere sie erhalten, wie ihr Lebensumfeld aussieht, welchen Beruf sie ausüben und in welche Lebenssituationen sie geraten. Zusätzlich wartet der Computer mit einigen Überraschungen im Handlungsverlauf der SIMS auf. Das Importieren von speziellen Angeboten für das Spiel aus dem Internet, ein Erweiterungsprogramm und spezielle Cheats (z.B. für mehr Geld) sorgen für zusätzliche Handlungsmöglichkeiten. Trotz der zahlreichen und vielfältigen Angebote und Möglichkeiten im Spiel, bleibt der Spielablauf immer gleich. Der Spieler bewegt sich mit seiner Steuerung von Menü zu Menü, erkundigt sich fortwährend nach der Befindlichkeit seiner SIMS und versucht Einfluss zu nehmen auf deren Gemütszustände. Diese stetig "abzuarbeitenden" Handlungsschemata führen zu einer relativen Gleichförmigkeit im Spielablauf, in die sich das Eigenleben der SIMS problemlos einfügen lässt.

Witz und Spaß, z.B. in Bezug auf die jeweiligen Charaktere, bleiben fast durchgängig ausgespart. Das liegt zum Teil sicherlich daran, dass die

Figuren insgesamt recht schematisch wirken, keine ausgeprägte Individualität besitzen und sich daher wenig als Identifikationsfläche für den Spieler anbieten. Sie bleiben im Grunde menschlich anmutende Schemata des Menschseins, an denen der Spieler sein spielerisches Geschick erproben kann. Wenn Lacher kurzweilig entstehen, dann u.a. in Situationen, die im realen Leben als eher peinlich oder als Missgeschick empfunden werden, z.B. das Schlafen auf dem Fußboden, wenn kein Bett zur Verfügung steht, das Urinieren in die Ecke, da die Toilette fehlt und das Verbrennen eines SIMS beim unsachgemäßen Kochen in der Küche. In einer fast klinisch steril wirkenden Form, wird dem Spieler als spielerische Herausforderung ein Schema für menschliches Leben präsentiert, das trotz vieler "Simulationsfaktoren" deutlich von dem abgehoben wirkt, wie menschliches Leben verstanden und erlebt wird. Menschliche Beziehungen und Gefühle, Wünsche, Vorstellungen und Gedanken - kurz alles, was einen Menschen ausmacht, ist auf ein verrechenbares Modell reduziert worden, das bei entsprechender Distanz des Spielers zum Spielinhalt schon fast komisch wirkt. Im Spiel sind lediglich bestimmte Schemata menschlichen Handelns in ein Regelsystem eingebracht worden, weit davon entfernt, menschliches Handeln simulativ zu erfassen. Es werden Skripts und Prints vorgeführt, die man in ihren schematischen Ablauf so erfassen könnte. Insofern wurden zwar Schemata menschlichen Verhaltens importiert und als wesentliche inhaltliche Bestandteile in das Spiel integriert. Das menschliche Verhalten ist jedoch nicht aus seinen Schemata heraus erklärbar. Die Schemata sind lediglich eine "instrumentelle Hülle", mit deren Hilfe der Mensch seine Beziehungen zur Umwelt herstellen und gestalten kann. Der "Geist", der diese Hülle ausfüllt, sie gestaltet und verändert, ist von ganz anderer Art: Es sind Gefühle, Gedanken, Empfindungen, Wertvorstellungen, Überzeugungen, die sich im Zusammenwirken mit anderen Menschen entfalten und weiterentwickeln.

4.4. Wirkungsbeurteilung und Spielanalyse

Das Spiel "Die SIMS" ist eines der typischen Spiele aus der bekannten SIM-Reihe. Bei diesem Spiel geht es nicht wirtschaftlich-gesellschaftliche Inhalte, sondern um das "Selbstmanagement", also um die Gestaltung des persönlichen Nah- und Fernraumes, mit dem Ziel der Optimierung der eigenen Lebensverhältnisse. Der Spieler erhält im Rahmen des Simulationsmodells Handlungs- und Entscheidungsbefugnisse für die Gestaltung des persönlichen Raumes. Gefordert wird dazu planerisches Denkvermögen, z.B. bei Fragen, welches Haus gekauft oder gebaut werden soll, welche Wohnungseinrichtungen im alltäglichen Leben unbedingt notwendig sind, welchen Job die SIMS wie bekommen können, wie Einbrüche verhindert werden können. Daneben erhält der Spieler noch einen Einführungskurs zum Thema Einfühlungsvermögen. Über Button-Hinweise wird ihm mitgeteilt, dass der Partner auch emotionale Zuwendungen, wie Lob und Streicheleinheiten, benötigt. Mit Hilfe des Bau- und Kaufmodi wird zusätzlich seine Kreativität herausgefordert. Der Spieler hat die Möglichkeit, die Charaktere und Handlungsgeschicke seiner virtuellen Personen beeinflussen zu können. Dies vermittelt das Gefühl, Herrscher der Entwicklungen im "Big Brother-Container" zu sein.
Besonders Kinder und Jugendliche erleben zumeist eine Alltagswelt, die mit zahlreichen Verboten und Beschränkungen aufwartet. In der Regel sind es die Erwachsenen, die das Alltagsleben der jungen Menschen beeinflussen und deren Entscheidungen werden oftmals von den jungen Leuten als unsinnig und ungerecht erlebt. Im Spiel können die Kinder in die Rolle eines "Über-Erwachsenen" schlüpfen und entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung ihrer SIMS nehmen. Das Spiel "Die SIMS" erfüllt den Wunsch, Kontrolle und Macht über Menschen ausüben können (wenn man es nur geschickt genug anstellt und die Regeln beherrscht, nach denen diese Kontrolle funktioniert).
Doch die Illusion von Kontrolle und Macht setzt voraus, wirkungsvoll sein zu können und unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten zu besitzen. Und hier muss der Spieler im Verlauf des Spiels erkennen, dass ihm durch vielfältige Voraussetzungen und Bedingungen nur ein begrenztes Betätigungsfeld zur Verfügung steht. Ständig muss er auf die Bedürfnisse

seiner Bewohner achten, dabei in den Menüs hin- und herschalten, Steuerungsvorgänge zigmal wiederholen und Ungereimtheiten und Kompromisse (z.B. ist altern nicht möglich) zulassen. Genau betrachtet ist bei "DIE SIMS" der Gestaltungsspielraum dadurch eher gering. Vergleicht man die "Simulation" mit dem richtigen Leben oder auch mit der Präsentation von "Big Brother" im Fernsehen, dann wird ein gravierender Unterschied deutlich. In beiden Fällen kann der Betrachter Empathie für die Menschen entwickeln, weil sie sich mit ihren Gefühlen, Wünschen, Motivationen, Widersprüchen und Konflikten präsentieren und damit Modelle für das Menschsein darstellen. Im Computerspiel ist dieser Aspekt ausgespart und muss wohl auch ausgespart bleiben, um als Regelspiel spielbar zu sein.
Und genau an diesem Punkt liegen die motivationalen Probleme des Spiels. Das Regelwerk mündet in das spieldynamische Muster der Konstanz ein: Der Spieler muss sein spielerisches Handeln so ausrichten, dass seine SIMS ein wie auch immer geartetes virtuelles Leben darstellen können (bis ans Ende aller virtuellen Zeit). Dieses Spielschema tritt in Computerspielen sehr selten auf, weil das Muster der Konstanz kein klar umrissenes Spielende vorsieht. Der Spieler erlebt auch keine "existentiellen Bedrohungssituationen", die sein motivationales System anregen könnten. Es wird vielmehr damit konfrontiert, in einer endlosen Folge von Spielhandlungen bestimmte Schemata zu entwickeln und anzuwenden, damit die Konstanz des Spiels gewährleistet ist. Sind die mit der Entwicklung angemessener syntaktischer Schemata verbundenen analytischen Probleme gelöst, müssen die Schemata assimilativ an den immer wieder ähnlich auftretenden Problemlagen angewendet werden. Dies trägt dazu bei, dass viele Spieler auf Dauer "Die SIMS" als langweilig und wenig herausfordernd erleben.

4.5. Pädagogische Einschätzung

Die Thematik, die Art der Aufmachung sowie die Umsetzung des Spiels sprechen Mädchen und Jungen gleichermaßen an. Wie schon erwähnt,

wird der mit Computerspielen erfahrene Spieler mit dem Verlauf des Spiels enttäuscht sein, da die ihn motivierenden Herausforderungen fehlen. Dennoch bietet das Spiel auf Grund seiner Thematik zahlreiche Anknüpfungspunkte für Gespräche über Schemata im menschlichen Leben: Ihre Nützlichkeit und ihre Grenzen. Durch das Spiel kann der Spieler nachvollziehen, wie komplex und kompliziert sich zumeist das alltägliche Leben gestaltet und wie es durch ein System miteinander verschachtelter Schemata bewältigt werden kann. Er kann Bezüge zu seinen eigenen Lebensbedürfnissen und -situationen herstellen und diese mit denen der virtuellen Personen im Spiel vergleichen und bewerten. Im Gespräch mit anderen könnte u.a. diskutiert werden, welche Lebensform für wen warum erstrebenswert ist, ob berufliche Karrieren wirklich von Weiterqualifizierungen und vielen Freunden abhängig sind, ob zu einer Partnerschaft nicht noch mehr gehört als Lob und Zärtlichkeit. Im Gespräch könnten die Pädagogen Lebenswünsche und -vorstellungen von Kindern und Jugendlichen kennen lernen. Sie könnten aber auch mit ihnen Diskussionen führen, wie die Kinder und Jugendlichen darüber denken, dass Menschen in ihrem Eigenleben sich beobachten und lenken lassen, so wie es schon in vielen "Big Brother"-Varianten geschieht. Welche Normen und Werte werden von den jungen Menschen gewünscht?
Im Politik- oder Medienunterricht in der Schule könnte das Spiel Aufhänger sein für eine intensive und kritische Erörterung zur Zukunft des "gläsernen Menschen" im Zeitalter der MultiMedia-Technik. Wissen die Schüler überhaupt, wo sie überall schon beobachtet werden, wo ihre Daten erfasst werden und was man dagegen unternehmen kann. Im bildungspolitischen Sinne könnte den jungen Leuten die Notwendigkeit von demokratischem Denken und Handeln im Informationszeitalter bewusst gemacht werden. Buch- und Filmklassiker wie *"1984"* und *"Schöne neue Welt"* wären interessante mediale Fortsetzungen zum Spiel.

4.6. Erfahrungen mit dem Spiel

Auf dem Jugendhilfetag in Nürnberg und dem Medienforum NRW 2001 in Köln konnten Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Rahmen eines

Computerspiele-Projektstandes das Spiel "Die SIMS" ausprobieren. Wie nicht anders zu erwarten, waren alle sofort von der grafischen Präsentation und Umsetzung des Spiels fasziniert. Je länger sie sich aber dem Spiel widmeten, desto häufiger kam die Frage auf *"Was kann man denn sonst noch machen im Spiel und wann ist das Spiel zu Ende?"* Interessant war die Beobachtung, dass nur kurzweilig Zuschauer als Beobachter oder Berater agierten. Außenstehende fühlten sich nicht vom Spielgeschehen angezogen. Spielthematik und Spielinhalte hatten einen zu deutlichen Bezug zum eigenen Leben, ohne über dieses Leben im Spiel neue Erkenntnisse oder Einsichten zu gewinnen. Das Spiel wurde daher für die meisten Spieler auf Dauer langweilig. Einigen besaßen nicht die notwendige Ausdauer und Geduld, neue Entwicklungen im Spiel abzuspielen. Anderen waren der Meinung, dass die Einflussmöglichkeiten auf den Programmverlauf doch sehr beschränkt sind und das sich viele Handlungsschritte wiederholen. Aber auch die Jugendlichen, die noch einmal an den Computerspiele-Nachmittagen in den Jugendeinrichtungen viel Zeit und Ausdauer mit dem Spiel verbrachten, waren am Ende nicht mehr motiviert. Um wenigstens ein wenig Aktion ins Spielgeschehen zu bringen, haben manche Spieler die Bedürfnisse ihrer Sims auf Dauer ignoriert, um so gezielt Chaos, Zwietracht, Unfälle und Unglücke ins Spiel zu bringen. Aber auch hier bot das Spiel auf Dauer wenig Abwechslungsreichtum. Die stärkste Motivation, sich auf ein Spiel einzulassen, besteht darin, sich durch die Symbole des Spiels in seiner Innenwelt zu erfahren und diese auszudrücken. Und gerade dies bietet "Die SIMS" nicht, wenn man es "vernünftig" spielt. Erst wenn die "andere Welt" des Chaos, der Unvernunft und des Unglücks aufscheinen darf, können Spieler das Spiel mit ihren "chaotischen" Gefühlen in Beziehung setzen und so das Spiel als Ausdrucksform ihrer innenweltlichen Gefühle nutzen.

5. Reduzierung von Prüfkriterien?

Die umfassende und ausführliche Begutachtung eines Computer- oder Konsolenspiels mag für Pädagogen und Wissenschaftler, für Prüfgremien und Politiker von Interesse sein. Eltern wünschen sich hingegen eine möglichst knappe und informative Beurteilung, aus der sie rasch ersehen können, ob das Spiel für ihre Kinder geeignet ist oder nicht. Aus unseren Erfahrungen wissen wir, dass Eltern Informationen sowohl zum Spiel selbst als auch zur pädagogischen Einschätzung wünschen. Des Weiteren möchten sie wissen, um welchen Spieltyp es sich handelt, für welchen Gerätetyp es sich nutzen lässt und für welche Altersgruppe eine Empfehlung ausgesprochen werden kann. Durch eine solche Empfehlung wollen Eltern sicher sein, dass die in diesem Spiel möglichen Gefährdungen für Kinder und Jugendliche benannt sind und dass eine altersgerechte Einschätzung in Hinblick auf die Produktqualität vorgenommen wurde.
Wie sich eine solche Beurteilung von ihrem Umfang und den Kriterien her abweichen kann, zeigen die (reduzierten) Beurteilungskriterien, die für die Broschüre *"Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt"* [02] verwendet wurden.

1. Spielgeschichte und Spielforderung: Um was geht es? Was ist die Handlung? Was ist zu tun? Ist die Geschichte wichtig für das Verstehen der Spielforderung?
2. Einstieg in das Spiel/Selbsterklärung: Ist das Intro wichtig zum Verstehen der Spielforderung? Wird ein Handbuch benötigt? Wird der Spieler virtuell an die Hand genommen? Kann der Spieler in einem Tutorial für das Spiel trainieren? Gibt es Möglichkeiten, aus Fehlern zu lernen?
3. Schwierigkeitsgrad: Ist der Schwierigkeitsgrad vorab einstellbar oder entwickelt er sich im Spielverlauf?
4. Eingabegeräte: Maus, Tastatur, Lenkrad, Joystick, usw.
5. Stil des Spiels: z.B. kindlich, jugendlich oder martialisch; spaßig, ernst, düster, farbenfroh, usw.

6. Spielerische Qualität des Spiels: abwechslungsreich, spannend, Belastung und Stress.
7. Umsetzung des Spielinhalts: gute Übersicht, gelungene Abstimmung zwischen Grafik, Sound und Musik.
8. Lernangebote und benötigte Fähigkeiten: heimlicher Lehrplan (z.B. in Computerspielen) und Lehrangebote nach Herstellerangaben: z.B. vorausschauendes Denken, Sachverhalte überprüfen, sich bei Herausforderungen bewähren, Rechtschreibfähigkeiten, kooperatives Handeln, Verstehen von Wechselwirkungsprozessen, komplexes und folgerichtiges Denken, Auge-Hand-Koordination, Ausdauer, Frustrationstoleranz, reaktionsschnelles Handeln.
9. Anzahl der Spieler und ihre Beteiligungsmöglichkeiten
10. Transferprozesse sowie Normen- und Werteangebote: z.B. Schnelligkeit, gefahrlos fahren, sich handlungsmächtig erleben, Träume ausleben, Grenzen erproben, Fortsetzung von medialen Erfahrungen, allgemeine Bezüge zur Lebenswelt, verantwortliches Handeln, Vernichtung, Team orientierte Spielforderungen.
11. Charakterisierung des Genres und des Spielertyps: z.B. Autofahrspiele, Egoshooter, an Sport begeisterter Spieler.
12. Datenträger, Preis, Hardware: Gerätetyp und technische Mindestvoraussetzungen.
13. Alter: hinsichtlich möglicher Gefährdungsaspekte und in Bezug auf erforderliche Fähigkeiten.
14. Erfahrungen und Empfehlungen: Familienspiel, für Mädchen und Jungen, Bildung von Teams.

Dieser Kriterienkatalog ist "Hintergrund" für die Beurteilung. Das bedeutet, dass diese Kriterien nicht systematisch abgearbeitet werden, sondern zusammenfassend in einen ansprechenden Text einfließen. Es ist notwendig, den Text stilistisch so abzufassen, dass die Adressatengruppe (in erster Linie Eltern und Pädagogen) ihn mit Interesse lesen. Der Text sollte daher nicht zu lang sein, stilistisch abwechslungsreich, anschaulich,

kurz, prägnant und informativ. Ferner ist es erforderlich, ein ansprechendes Layout zu verwenden.

6. Endnoten

[01] Jungwirth, Helga: Bestandsaufnahme: Auf welchen Vorannahmen und Grundüberzeugungen beruhen derzeit verwendete Kriterienkataloge?; in: Maaß, Jürgen: Computerspiele: Markt und Pädagogik; Profil Verlag, München und Wien 1996, S. 137.

[02] Diese Broschüre ist erhältlich für 4 Euro beim Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln, Fachstelle Medienpädagogik