

Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation?

Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele

Christoph Klimmt

Computer- und Videospiele stellen die Medien- und Kommunikationswissenschaft vor neue Herausforderungen: Angesichts ihrer rasanten Verbreitung und ihrer herausragenden Stellung unter den medialen Unterhaltungsangeboten besteht erheblicher Forschungsbedarf. Bisher liegen jedoch nur wenige Abhandlungen und noch weniger empirische Studien zum Umgang mit Computer- und Videospiele vor. Selbst eine einheitliche Terminologie und Genreeinteilung für diesen neuen Forschungsgegenstand existiert (noch) nicht. Der Beitrag stellt daher ausgewählte Taxonomien aus der Praxis und der Wissenschaft vor und diskutiert ihre Vor- und Nachteile. Alternativ zu einer Taxonomie werden drei zentrale Ebenen der Beschreibung von Computer- und Videospiele vorgeschlagen, die als Grundlage für eine systematisch-wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesem Forschungsgegenstand sinnvoll erscheinen.

Keywords: Computerspiel, Videospiele, Interaktivität, Unterhaltung, Genre, Klassifikation, Typologie, Taxonomie, Gegenstandsbeschreibung

1. Einführung

Der Einzug von Computern in die deutschen Kinder- und Jugendzimmer ist nicht mehr im vollen Gange – er ist beinahe abgeschlossen. Rund 70 Prozent der Haushalte, in denen Kinder leben, verfügen heute über einen PC (Franzmann, 2001). Fast die Hälfte der Jugendlichen besitzt sogar einen eigenen Rechner (Feierabend & Klingler, 2000). Unter den zahlreichen Nutzungsmöglichkeiten, die der PC bietet, ist „Spielen“ nach wie vor die beliebteste: Sowohl bei Kindern als auch bei Jugendlichen (Feierabend & Klingler, 2000, 2001) führen Computerspiele in der Rangliste der beliebtesten PC-Anwendungsformen.

Als Plattform für interaktive Unterhaltungsangebote stehen neben dem PC auch so genannte Videospielekonsolen zur Verfügung: spezielle Computer, die fast ausschließlich zum Spielen verwendet werden können. Sie werden üblicherweise an einen Fernseher angeschlossen und sind kleiner, leichter und einfacher zu bedienen als ein PC. Neben den Geräten für das Wohn- oder Kinderzimmer sind auch tragbare Systeme, allen voran der „Game Boy“ von Nintendo (vgl. hierzu Sheff, 1995), beliebt. Im Jahr 1999 besaßen die Deutschen insgesamt rund 11,2 Millionen tragbare und stationäre Videospiele-systeme (VUD, 1999).

Die Verbreitung von Spielsoftware entwickelt sich ähnlich dynamisch wie der Absatz der Hardware. Im ersten Halbjahr 2000 wurden in Deutschland ca. 14,75 Millionen Computerspiele auf CD-ROM und 8,24 Millionen Videospiele für die verschiedenen Konsolensysteme verkauft (VUD, 2001). Die Computerspieleindustrie weist im Vergleich mit den anderen Sparten der Unterhaltungsbranche seit Jahren die größten Wachstumsraten auf (Poole, 2000). Denn Computerspielen gehört mittlerweile zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. Rund 65 Prozent der 14- bis 19-jährigen, 40 Prozent der 20- bis 29-jährigen und noch 32 Prozent der 30- bis 39-jährigen Bundesbürger spielen laut „Typologie der Wünsche“ (Burda Advertising Center, 2001) zumindest „selten“ Video- und/oder Computerspiele. Insgesamt können aufgrund dieser Daten

rund 15 Millionen Deutsche zur Gruppe der Spielenden gezählt werden. In den USA nutzen nach Angaben der Industrie sogar rund 145 Millionen Menschen Computer- und/oder Videospiele (Interactive Digital Software Association, 2000).

Während die Popularität interaktiver Unterhaltungsangebote unumstritten ist, wird über ihre Konsequenzen heftig debattiert. Im Mittelpunkt steht dabei die Beobachtung, dass ein Großteil der verfügbaren Computer- und Videospiele Gewalthandlungen beinhaltet (Dietz, 1998). Deshalb wird hauptsächlich über mögliche aggressionsfördernde Spielwirkungen diskutiert (z. B. Glogauer, 1999; Grossman & Daegetano, 1999) und geforscht (im Überblick: Griffiths, 1999).

Insgesamt jedoch steht die Anzahl der bereits durchgeführten empirischen Untersuchungen und wissenschaftlichen Abhandlungen über Computer- und Videospiele in krassem Missverhältnis zu ihrer enormen Verbreitung. So liegen nur wenige Ansätze vor, den Prozess des Computerspielens medienwissenschaftlich bzw. medienpsychologisch zu beschreiben und zu erklären (Vorderer, 2000; Grodal, 2000; Klimmt, 2001). Analog dazu existiert noch keine allgemein anerkannte Systematik zur Beschreibung des Medienangebots „Computer-/Videospiele“. Die vorliegende Arbeit liefert daher einen Beitrag zur Typologisierung von Computer- und Videospiele: Welche Gattungen bzw. Genres lassen sich differenzieren?

Im ersten Schritt werden beispielhaft bisherige Versuche aus der Praxis und der Wissenschaft, Computer- und Videospiele einzuteilen, vorgestellt und kritisch diskutiert (vgl. unter 2.). Von den Stärken und Schwächen dieser Taxonomien ausgehend wird die Frage erörtert, inwiefern die Aufstellung eines Genrekatalogs interaktiver Bildschirmspiele überhaupt Erfolg versprechend ist. Als Alternative zu einem solchen Katalog werden drei Kriterien vorgeschlagen, anhand derer Computer- und Videospiele aussagekräftig beschrieben werden können (vgl. unter 3.). Abschließend wird ein Fazit über die Probleme von Spieletaxonomien gezogen und skizziert, wie die künftige medienwissenschaftliche Forschung über Computer- und Videospiele unter Berücksichtigung der vorgeschlagenen Beschreibungsebenen vorgehen könnte (vgl. unter 4.).

2. Bisherige Versuche, Computerspiele in Genres einzuteilen

Mit den Begriffen „Gattung“ und „Genre“ wird hauptsächlich in der Literatur-, Film- und Fernsehwissenschaft operiert. Sie bezeichnen Typen oder Klassen von Texten bzw. Medienangeboten, die entweder aufgrund struktureller, das heißt angebotshäufiger Merkmale unterschieden werden (vgl. z. B. Horn, 1998, S. 17) oder aber als „kognitive Schemata, die Mediennutzer in ihrem Medienhandeln herausbilden“ (Gehrau, 2001, S. 265), konzeptualisiert werden. Während im ersten Fall die Einordnung eines Textes ausschließlich anhand von Eigenschaften, die „objektiv“ vorhanden sind, vorgenommen wird (z. B. dem Vorhandensein bestimmter Requisiten in „Western-Filmen“), schließen Klassifizierungen im zweiten Fall das Urteil der Nutzer/innen (mit) ein: Gattungen und Genres sind dann Konstrukte des Publikums (Gehrau, 1999). Gehrau (2001) verwendet im Kontext von Fernsehangeboten „Gattung“ als übergeordneten Begriff, der für Klassifikationen nach formbezogenen Kriterien dient; Magazine und Filme zum Beispiel bezeichnet er als Gattungen. Genres dagegen sind Typen fiktionaler Gattungen (Serien, Spielfilme), d. h. sie werden nach inhaltlichen Kriterien gebildet (z. B. Western, Komödie).

Auf die Begriffsdiskussionen über Gattungen und Genres in den verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen soll hier nicht näher eingegangen werden. Für das angestrebte Ziel, die Möglichkeiten, Computer- und Videospiele in Gattungen und/oder Genres einzu-

teilen, zu diskutieren, bleibt jedoch die Tatsache von Bedeutung, dass man Ordnungsversuche entweder ausschließlich am Gegenstand (also den Spielen als Angeboten selbst) ausrichten kann oder aber die Perspektive der Nutzer/innen einnehmen kann. Die im Folgenden vorgestellten Taxonomievorschläge konzentrieren sich auf Merkmale der Angebotsseite, berücksichtigen jedoch aufgrund der interaktiven Struktur des Gegenstands meistens – mehr oder weniger explizit – auch die Perspektive der Nutzer/innen.

Aufgrund der vielen unterschiedlichen Titel und der raschen technischen Weiterentwicklung von Computer- und Videospiele scheint es schwierig zu sein, eine schlüssige Genre-Typologie zu entwickeln: Alle „bislang unternommenen Ordnungsversuche haben sich nach kurzer Zeit als „überholt“ erwiesen“ (Fritz, 1997, S. 87). Mit Klassifikationsansätzen hat sich bisher vor allem die Medienpädagogik beschäftigt (Abschnitt 2.3). Auch aus der Kommunikationswissenschaft (2.4.) und der (Medien-)Psychologie (2.5.) liegen Typologievorschläge vor. Einige dieser Vorschläge werden exemplarisch in den folgenden Abschnitten vorgestellt; Hinweise auf zahlreiche weitere Systematiken finden sich z. B. bei Pias (1999). Zunächst soll jedoch auf die in der Praxis gängigen Genreinteilungen eingegangen werden: An der Einteilung der einschlägigen Publikumszeitschriften orientieren sich die meisten Spieler/innen (Abschnitt 2.1.). Eine weitere praxisrelevante Typologie verwendet die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK, Abschnitt 2.2.).

2.1 Die Praxis der Computerspiele-Zeitschriften

Aufgrund der Vielzahl an Neuerscheinungen im Computer- und Videospielemarkt hat sich ähnlich wie im Fernsbereich eine relativ große Anzahl an Publikumszeitschriften etabliert, die den Nutzer/innen mit Vorabwertungen, Besprechungen und Lösungstipps Orientierung verschaffen. Drei Zeitschriften dominieren die Landschaft der Computerspiele-Zeitschriften in Deutschland: „Computer Bild Spiele“, „GameStar“ und „PC Games“. Die Redaktionen orientieren sich an historisch gewachsenen Genres und entwickeln diese entsprechend den immer neu entstehenden Mischformen weiter. So hat sich eine Fülle von Bezeichnungen etabliert, die meistens als Ausdifferenzierung von Formaten oder Klassen betrachtet werden. Beispielsweise ist häufig von „Ego-Shootern“, „Aufbauspielen“, „Echtzeit-Strategie“ oder „Taktik-Spielen“ die Rede. Eine Auflistung all dieser – nicht unbedingt selbsterklärenden – Spezialtermini würde jedoch zu weit führen und dürfte kaum zu einer schlüssigen und übersichtlichen Typologie führen. Daher werden im Folgenden die Genres vorgestellt, welche die Redaktionen den Spezialkategorien überordnen.

„Computer Bild Spiele“ (Heft 4/2001) unterscheidet 13 verschiedene Genres, ohne diese jedoch anhand von Beschreibungen voneinander abzugrenzen:

1. Abenteuerspiele
2. Actionspiele
3. Brettspiele
4. Denkspiele
5. Flugsimulationen
6. Geschicklichkeitsspiele
7. Prügelspiele
8. Puzzlespiele
9. Rennspiele
10. Rollenspiele
11. Simulationsspiele

12. Sportspiele

13. Strategiespiele

So ergeben sich Überschneidungen (zum Beispiel zwischen „Flugsimulationen“ und „Simulationsspielen“) und Unterschiede im Grad der Spezifizierung (so lassen sich „Prügelspiele“ problemlos unter „Actionspiele“ subsumieren). An der Typologie wird außerdem ein Problem deutlich, dass auch für fast alle anderen existierenden Einteilungsversuche zutrifft: Bei einigen Genres wird auf die zu erfüllende Anforderung rekurriert (z. B. „Geschicklichkeitsspiele“, „Strategiespiele“), bei anderen auf den Inhalt (z. B. „Sportspiele“, „Abenteuerspiele“). Diese Vermengung von Klassifikationskriterien schränkt die Anwendbarkeit der Typologien ein: „Geschick“ benötigt man sicherlich auch in vielen „Sport“-Spielen, und „Strategien“ sind wohl beim Bestehen von „Abenteuern“ zumindest gelegentlich hilfreich.

Die zweite bedeutende Computerspiele-Zeitschrift, „GameStar“, verwendet eine Einteilung in fünf Klassen, die jeweils kurz charakterisiert werden:

1. *Actionspiele*: „Zur Action-Rubrik“ gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Typische Vertreter sind 3D-Shooter, Action-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-and-runs“ (Steinlechner, 2001, S. 79).
2. *Strategiespiele*: „Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauispiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele“ (Langer, 2001, S. 103).
3. *Sportspiele*: „Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper“ (Galuschka, 2001, S. 123).
4. *Simulationen*: „Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele“ (Schnelle, 2001, S. 141).
5. *Adventure-Spiele*: „Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z. B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele“ (Deppe, 2001, S. 149).

Abgesehen von den Tautologien innerhalb der Genrebeschreibungen und den zahlreichen Spezialtermini, die sich nur erfahrenen Leser/innen erschließen, bietet diese Typologie den Vorteil der Hierarchisierung, also der Zusammenfassung unterschiedlicher (Sub-)Typen zu Klassen. Allerdings gelingt auch damit keine problemlose Zuordnung gegebener Spiele. Denn die Übergänge zwischen „Simulation“ und „Actionspiel“ sind genauso fließend wie die von „Strategiespielen“ und „Sportspielen“. Wiederum besteht das Problem in der Vermischung von inhaltlichen Beschreibungen und Spielanforderungen.

Die Zeitschrift „PC Games“ schließlich begnügt sich mit vier Genres, die allerdings auch nur vage definiert werden (vgl. Heft 4/2001):

1. *Strategie*: „Strategie / Taktik / Managerspiele“
2. *Action*: „Ego-Shooter / Action-Adventures / Jump & Runs“
3. *Abenteurer*: „Rollenspiele / Adventures“
4. *Sport*: „Sportspiele / Rennspiele / Simulationen“

Auch hier stehen sich primär aufgabenbezogene und primär inhaltsbezogene Kriterien gegenüber. Wenn ein gegebenes Spiel die Anforderungen eines so definierten Genres mit dem Inhalt eines anderen Genres kombiniert, fällt eine Zuordnung nach diesem Schema willkürlich aus. Da keine Hierarchie vorliegt (z. B. „Inhalt vor Anforderung“), bleibt das Klassifikationsprinzip uneindeutig.

Computerspiele-Zeitschriften müssen in ihren Genredefinitionen und ihrer Terminologie mit der starken Dynamik der technischen Entwicklung Schritt halten. Ungenauigkeiten und Überlappungen sind daher unvermeidlich, sollen die Kategorien einfach, verständlich und selbsterklärend bleiben. Aus diesem Grund hat auch eine der führenden amerikanischen Spiele-Zeitschriften, „Computer Gaming World“, ihr ehemals zehn Genres umfassendes Einteilungsschema aufgegeben. Stattdessen verwendet die Redaktion heute individuelle Charakterisierungen, die in Bezug auf den jeweiligen Einzeltitel aussagekräftig sind, jedoch keine Zuordnungen zu Klassen oder Genres mehr enthalten. So wird z. B. das Spiel „Max Payne“ als „Hong Kong Action Movie Simulation“ bezeichnet (S. Bauman, persönliche Kommunikation, 31.7.2001).

Insgesamt scheinen sich die Computerspiele-Zeitschriften bei ihren Klassifikationen auf das beträchtliche Vorwissen ihrer Leser/innen zu verlassen. Dadurch verlieren Genreinteilungen an Bedeutung, weil sie nur noch eine eingeschränkte Orientierungsfunktion für die Leser/innen erfüllen (müssen). Für die Zwecke einer systematisch-wissenschaftlichen Beschreibung und Typologisierung von Computer- und Videospiele sind die Genrekataloge der Spielezeitschriften jedoch nicht ausreichend, weil sie zu wenig trennscharf sind und die Logik der Klassifizierung keinem stringenten Muster folgt, etwa weil die Kriterien „Inhalt“ und „Anforderung“ vermengt werden.

2.2 Das Klassifikationsschema der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)

Die USK ist eine Institution der freiwilligen Selbstkontrolle und überprüft neu erscheinende interaktive Unterhaltungsangebote unter Gesichtspunkten des Jugendschutzes. Sie unterteilt die Landschaft der Computer- und Videospiele in zwölf Kategorien (USK 2001):

1. Simulation allgemein
2. Simulation militärisch
3. Arcade
4. Adventure
5. Sportspiel
6. Strategie militärisch
7. Management
8. Denkspiele
9. Rollenspiele
10. Jump'n'Run
11. 3D-Action
12. Sonstige

Zusätzlich vergibt die USK die Kategorien „Erotik“, „Edutainment“ und „Infotainment“, die jedoch in Bezug auf Computer- und Videospiele nicht relevant sind. Als Hauptproblem ihrer Einteilung hat die USK die zahlreichen Mischformen erkannt (C. Schulz, persönliche Kommunikation, 1.8.2001): Immer wieder überspringen neue Titel alte Genre Grenzen oder entstehen revolutionäre Spiele, die wiederum als Prototypen für neue Genres dienen (können). So behelfen sich die Gutachter/innen der USK damit, sich in Konfliktfällen für das Genre zu entscheiden, mit dessen Merkmalen ein gegebenes Spiel am stärksten überein zu stimmen scheint. Das Einteilungsschema der USK weist demnach ähnliche Probleme auf wie die Ansätze der Spielezeitschriften.

2.3 Genreeinteilungen der Medienpädagogik

Im Bereich der Medienpädagogik sind mittlerweile zahlreiche Arbeiten über Computer- und Videospiele veröffentlicht worden (z. B. Fritz, 1995; Fritz & Fehr, 1997b; Fromme, Meder & Vollmer, 2000), darunter auch verschiedene Ansätze zur Typologisierung. Fritz und Fehr (1993) legten eine ausführliche Typologie vor, die von fünf Hauptgruppen ausgeht:

1. Abstrakte Denk- und Geschicklichkeitsspiele
2. Kampfspiele
3. Funny-Games
4. Simulationen
5. Spielgeschichten.

Diese Hauptgruppen werden weiter ausdifferenziert. Abbildung 1 fasst das Klassifikationsschema zusammen.

Die Einteilung von Fritz und Fehr (1993) ist sehr detailliert und erfasst auch heute noch einen Großteil der verfügbaren Computer- und Videospiele. Vorteilhaft ist auch die Anordnung in Haupt- und Untergruppen. Es fällt jedoch auf, dass insbesondere der Bereich der „Simulationen“ sehr unterschiedliche Untergruppen subsumiert und dadurch eine wesentlich größere innere Bandbreite aufweist als die anderen Hauptgruppen. Zwar „simulieren“ alle dort aufgeführten Spielformate eine Form der Wirklichkeit, doch trifft dies letztendlich auch auf die anderen Hauptgruppen zu (vgl. auch Mogel, 1994). Fasst man so unterschiedliche Formate wie „Fußball“ und „Heerführung“ unter die Kategorie „Simulation“ zusammen, verliert dieser Begriff an Beschreibungskraft.

Angesichts der Schwierigkeiten, eine dauerhaft zutreffende Genreeinteilung zu gestalten, schlägt Fritz (1997) vor, von einem Genrekatalog abzurücken und die Landschaft der Computerspiele anhand von zwei Dimensionen zu charakterisieren (vgl. Abbildung 2): Das erste Kriterium bezieht sich auf die Art der Tätigkeit, welche ein gegebenes Spiel von seinen Nutzer/innen verlangt, nämlich „Denken“ oder „Action“. „Denkspiele“ betonen den Aspekt des planvollen Problemlösens durch Manipulation von Spielelementen, „Actionspiele“ hingegen die Bedeutung von Reaktionsgeschwindigkeit und Kampfkraft einer Spielfigur. Für ältere Spiele genügt nach der Auffassung von Fritz diese Dimension meistens zur Einordnung. Um auch die größere Bandbreite neuerer Titel erfassen zu können, ergänzt er die Dimension „Denken – Action“ um das Kriterium der „Geschichte“. Er unterscheidet dabei Spiele, die vornehmlich einfache, wiederkehrende Handlungselemente beinhalten, von Titeln, die komplexe Rahmenhandlungen vorgeben und dadurch auch weniger monoton in ihren Aufgabenstellungen sind. So lassen sich etwa klassische „Ballerspiele“, die immer wieder die gleichen Handlungsabläufe fordern und höchstens Rudimente einer Rahmenerzählung aufweisen (z. B. das erfolgreiche „R-Type“), von typischen „Abenteuerspielen“, die eine ausgedehnte Geschichte erzählen und eine Vielzahl unterschiedlicher Aufgaben und Anforderungen bereithalten (z. B. die beliebte „Monkey Island“-Reihe), unterscheiden.

Dieses Vorgehen vermeidet das Problem, sich auf ein bestimmtes Genre festlegen zu müssen und erlaubt so eine aussagekräftige Beschreibung einzelner Titel auf relevante Dimensionen. Jedoch weist sie einige Suboptimalitäten auf: So stellen die Pole „Denken“ und „Action“ keinen wirklichen Gegensatz dar. Kampfspiele wie „Quake“ oder „Dead or Alive“ setzen ihre Nutzer/innen tatsächlich häufig unter hohen Zeitdruck; andererseits sind auch hier planvolles Handeln und geschickte Antizipation notwendig. Diese

Abbildung 1: Typologisierung von Computer- und Videospiele nach Fritz und Fehr 1993 (Quelle: eigene Erstellung)

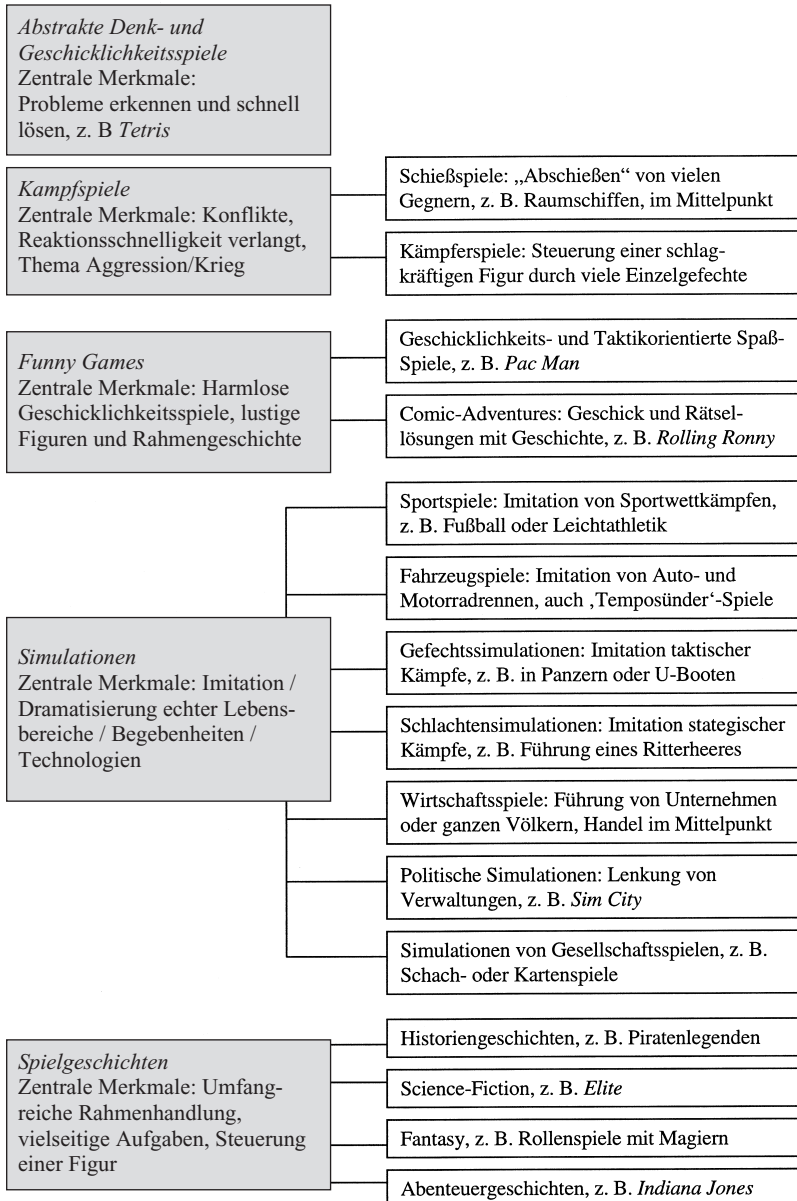
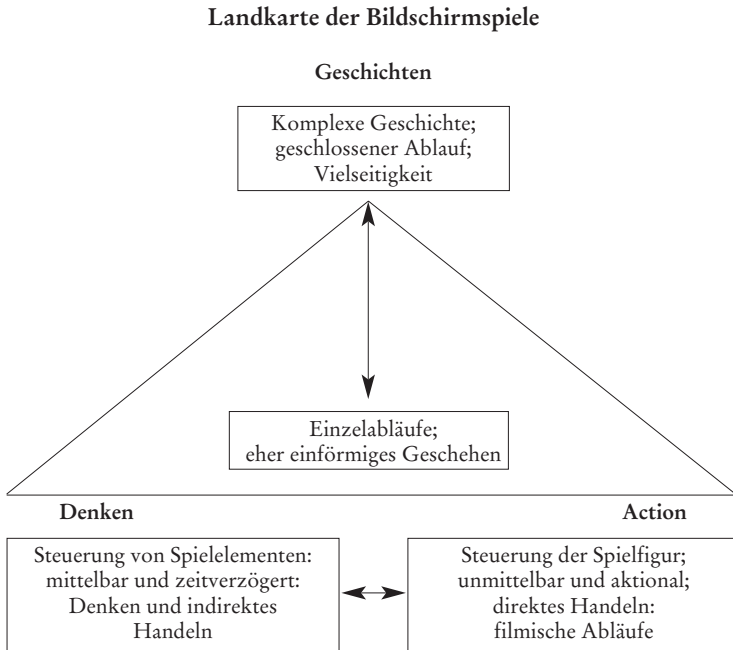


Abbildung 2: „Landkarte der Bildschirmspiele“ (Quelle: Fritz, 1997, S. 88)



Form der Anforderung ist also nicht typischen Denkspielen wie „Tetris“ vorbehalten. Auch die Pole „komplexe Geschichte“ und „Monotonie“ lassen sich zumindest für einige neuere Spiele nicht aufrecht erhalten. ‚Hybridformate‘ wie das Action-Rollenspiel „Diablo 2“ erzählen zwar eine ausführliche und wendungsreiche Geschichte, verlangen aber von ihren Nutzer/innen immer wieder „Schwertkämpfe“ mit zahlreichen Antagonisten. Wiederkehrende Handlungen und narrative Komplexität müssen also nicht unbedingt Gegensätze darstellen. Schließlich muss zur „Landkarte“ von Fritz angemerkt werden, dass eine für die Beschreibung von Computerspielen wesentliche Dimension, nämlich die Darstellungsform, nicht berücksichtigt wird. Auf diesen Aspekt sollte jedoch nicht verzichtet werden. Denn bestimmte Spielformate unterscheiden sich fast ausschließlich in der Art und Weise, wie das Spielgeschehen präsentiert wird. Dieser Aspekt wird im folgenden Hauptabschnitt elaboriert. Zuvor werden jedoch weitere Kategorisierungsvorschläge aus der Wissenschaft diskutiert.

2.4 Einteilungsvorschlag aus der Kommunikationswissenschaft: Wolf (2000)

In der Medien- und Kommunikationswissenschaft existiert (noch) weniger Literatur über Computer- und Videospiele als in der Medienpsychologie. Entsprechend rar sind aktuelle Typologien von Computer- und Videospiele. Wolf (2000) hat in Anlehnung an Filmgenres versucht, Computer- und Videospiele zu kategorisieren. Er hält zwei nach Buscombe (1970) für Filmgenres relevante Angebotsmerkmale, nämlich „icono-

graphy“ und „theme“ für übertragbar, zumindest in Bezug auf Spiele, die eine Narration beinhalten. Jedoch sieht er die Notwendigkeit, „interactivity“ als für die Genrebildung konstitutives Kriterium zu berücksichtigen, weil die Spieler/innen maßgeblichen Einfluss darauf haben, wie sich ein Spiel(verlauf) entwickelt. Mit dieser Integration angebotsseitiger und rezeptionsorientierter Genrekomponenten kommt Wolf zu einer Liste von insgesamt 42 Typen von Computer- und Videospiele. Aus Platzgründen wird dieses Schema hier nicht detailliert vorgestellt. Allein die Anzahl unterschiedlicher Typen legt jedoch die Vermutung nahe, dass hier eine starke Überdifferenzierung vorliegt, zumindest aber die Praktikabilität des Schemas relativ gering ist. Ein Beispiel verdeutlicht dieses Problem: Wolf unterscheidet „Driving“- und „Racing“-Spiele. Obwohl es in beiden Kategorien um schnelles Autofahren geht, wird eine Differenzierung vorgenommen, weil es bei „Driving“-Spiele darum geht, eine bestimmte Strecke möglichst schnell zurückzulegen und nicht, wie bei „Racing“-Spiele üblich, darum, schneller als gegnerische Fahrzeuge zu sein. Der Autor selbst weist trotz solcher feinen Unterscheidungen auf mögliche Überlappungen von Kategorien hin. So scheint sowohl die Handhabbarkeit als auch die Aussagekraft des Schemas eingeschränkt zu sein. Es bleibt jedoch festzuhalten, dass dieser Ansatz ebenso wie die Einteilungen aus der Praxis und das Schema von Fritz (1997) einerseits narrative Elemente, andererseits den Aspekt der Interaktivität heranziehen.

2.5 Genreeinteilungen in der (Medien-)Psychologie

In der psychologischen Forschung wird vor allem nach negativen Wirkungen intensiver Spieltätigkeit bei Kindern und Jugendlichen gesucht. Neben der potenziellen aggressionsfördernden Wirkung (Griffiths, 1999) wird Computerspielen auch ein Suchtpotenzial unterstellt (Griffiths & Hunt, 1998). Daneben findet auch Forschung zu den Denk- und Problemlöseprozessen beim Computerspielen statt (Kirsh & Maglio, 1994; Ohler & Nieding, 2000).

Funk und Buchman (1995; vgl. auch Funk, Hagan & Schimming, 1999) entwickelten auf der Basis empirischer Daten ein System von sechs Kategorien, indem sie die in einer Befragung ermittelten Lieblingsspiele von Kindern durch andere Kinder einschätzen ließen. Sie unterscheiden „General Entertainment“, „Educational“, „Fantasy Violence“, „Human Violence“, „Nonviolent Sports“ und „Sports Violence“ (ebd., S. 885). Diese Einteilung zielt hauptsächlich auf den Aspekt der gewalttätigen Inhalte ab. Ziel der Kategorisierung ist also weniger, verschiedene Typen von Computerspielen, sondern eher verschiedene Formen von *Gewalt*(handlungen) in Computerspielen zu differenzieren. Dieses Vorgehen erscheint für die Untersuchung aggressionsfördernder Wirkungen gewalthaltiger Spiele angemessen, führt jedoch nicht zu einem Beschreibungssystem, das für andere wissenschaftliche Fragestellungen brauchbar ist (vgl. zur Kritik an diesem System auch Griffiths, 2000).

Eine andere Genreeinteilung aus der Psychologie stammt von Griffiths (1999); sie orientiert sich an der Praxis der Spielezeitschriften (vgl. oben: 3.1.). Insgesamt werden neun Klassen von Spielen unterschieden:

- „1. Sport Simulations: This type is self-explanatory. These games simulate sports such as golf, ice hockey, athletics, etc. ...
2. Racers: This type could be considered a type of sport simulation in that it simulates motor sports like Formula I racing. ...
3. Adventures: This type uses fantasy settings in which the player can escape to other worlds and take on new identities. ...

4. Puzzlers: This type is self-explanatory. These games are „brainteasers“, which often require active thinking ...
5. Weird Games: These games are not weird as such except they do not fit into any other category. They would be better called *miscellaneous* (e. g. SimCity 2000, Populous 3, etc.).
6. Platformers: These games involve running and jumping along and onto platforms ...
7. Platform Blasters: These games involve platformers but also involve blasting everything that comes into sight ...
8. Beat 'Em Ups: These games involve physical violence such as punching, kicking, etc. ...
9. Shoot 'Em Ups: These games involve shooting and killing using various weapons ...“ (Griffiths, 1999, S. 210).

Diese Kategorisierung verwendet ausschließlich Beschreibungen der Aufgaben, welche die jeweiligen Spiele ihren Nutzer(inne)n stellen. Insofern ist sie systematischer als die vorangegangenen Einteilungen. Doch weist auch sie einige Probleme auf, weil sie „unausgewogen“ ist: Sie ist zum Teil überdifferenziert, denn es erscheint überflüssig, zwischen „Platformers“ und „Platform Blasters“ zu unterscheiden, und zum Teil unterdifferenziert, denn die Restkategorie „Weird Games“ schließt einen erheblichen Teil der verfügbaren Spiele-Titel ein. So gehören die Beispiele, die Griffiths für die Restkategorie aufführt, zu den besonders erfolgreichen Spielen und sind daher wiederholt von anderen Titeln imitiert worden.

Trotz der Fokussierung der Aufgaben, die es in dem jeweiligen Genre zu bewältigen gilt, schwingt auch in Griffiths Ansatz eine narrative Komponente mit: Er charakterisiert die Aufgaben in ihrer narrativen Bedeutung, spricht also nicht von „Handbewegungen“ und „Reaktionsschnelligkeit“, sondern von „Laufen“, „Springen“ und „Schießen“. Es ist zu überlegen, ob eine Trennung dieser Ebenen sinnvoll ist, also ob die eigentlichen Tätigkeiten abstrakt – wie bei Fritz (1997, vgl. oben: 2.3.) mit Begriffen außerhalb der Spielwelt – beschrieben werden sollten und nur für die narrativen Elemente konkrete aus der Spielwelt entnommene Bezeichnungen verwendet werden sollten (vgl. dazu unter 3.).

Eine dritte Systematik psychologischer Provenienz stammt von den australischen Forschern Durkin und Aisbett (1999, S. 34 – 35). Sie unterscheiden sechs „major types“ von Computer- und Videospiele, die zum Teil noch in Unterkategorien („genres“) zerfallen. Als „major types“ listen sie „Simulation“, „Shoot 'em ups“, „Fighting Games“, „Strategy Games“, „Adventure/action Games“ und „Platform Style Games“ auf. „Simulation“ und „Platform Style“ weisen in diesem Schema die größte innere Bandbreite auf. Unter „Simulation“ werden z. B. sowohl Titel mit Sport als Thema als auch Autorennspiele und Flugsimulatoren, aber auch Titel mit Science-Fiction-Geschichten wie „Wing Commander“ gefasst. Insbesondere die Handhabung des Begriffs „Simulation“ ist hier – wie schon bei Fritz und Fehr (1993; vgl. oben: 2.3.) – zu kritisieren, weil er sehr weit gefasst ist und damit zur Bezeichnung eines eigenen Typs von Computer- und Videospiele nicht mehr genügend Aussagekraft besitzt. Zudem ist eine Grenzbestimmung zwischen „Shoot 'em ups“, „Fighting“ und „Adventure/Action Games“ relativ schwierig. So merken Durkin und Aisbett (1999, S. 35) denn auch selbst zu ihrer Taxonomie an: „These game types are not mutually exclusive. Like other popular culture forms it is not easy to categorise a game definitely as a particular genre: they can have characteristics of more than one“.

3. Drei Ebenen der Beschreibung von Computer- und Videospielen

Die vorgestellten Versuche aus der Praxis wie aus der Wissenschaft, Computer- und Videospiele in Genres einzuteilen, haben gezeigt, dass die äußerst dynamische Entwicklung der Spiele und das häufige Entstehen von ‚Mischformen‘ eine zuverlässige Kategorisierung, die nicht binnen kurzer Zeit überholt ist, kaum zulassen (Fritz, 1997). Schwierigkeiten bereitet dabei nicht nur die enorme thematische Vielfalt, sondern auch die Interaktivität der Spiele. Denn für die Entfaltung der Geschichte und insbesondere der einzelnen Spiel-Ereignisse sind hauptsächlich die Handlungen der Nutzer/innen von Bedeutung (Vorderer, 2000; Grodal, 2000; Klimmt, 2001). Eine Beschreibung und Klassifizierung von Computer- und Videospielen als Gegenstände wissenschaftlicher Forschung sollte also dem zentralen Anteil der Spieler/innen am Spielgeschehen Rechnung tragen. Denn welche Komponenten des Medienangebots „Computerspiel“ in der Nutzung überhaupt zum Tragen kommen, hängt zum Gutteil von dem/der jeweiligen Spieler/in ab.

Damit werden jedoch systematische A-Priori-Beschreibungen von Spieletiteln – ohne die Einbeziehung von Spieler/innen – schwieriger. Das Schema von Fritz (1997; vgl. oben: 2.3.) stellt eine mögliche Lösung für das Problem dar: Statt Genres zu definieren, deren Grenzen kaum zu bestimmen sind, skizziert er Dimensionen eines Raumes, innerhalb dessen sich gegebene Titel verorten lassen. Dieser Gedanke wird im Folgenden aufgegriffen und weiterentwickelt.

An die Stelle einer Taxonomie sollen Ebenen treten, welche die zentralen Aspekte einer medienwissenschaftlichen Beschreibung von Computer- und Videospielen darstellen. Gegenüber einer Liste von Genres bedeutet dieses Vorgehen einen Rückschritt ins Abstrakte. Die Herangehensweise ist jedoch erforderlich, weil das Beschreibungssystem dauerhaft anwendbar und damit von der aktuellen Spielelandschaft unabhängig sein soll. Daher muss er notgedrungen hinter hochdifferenzierte Einteilungen und selbst erklärende Formatbezeichnungen zurückfallen, um ständige Revisionen des Schemas und Zuordnungskonflikte in konkreten Einzelfällen zu vermeiden.

Im Wesentlichen können sich einzelne Titel auf drei Ebenen voneinander unterscheiden. Diese Ebenen sind a) der narrative Kontext, b) die Aufgabe der Spieler und c) die mediale Repräsentation. Sie werden im Folgenden expliziert.

a) *Narrativer Kontext*: Die meisten Computer- und Videospiele sind in eine Geschichte eingebettet (Palme, 1993; Koch, 1999; Wolf, 2000). Narrationen rahmen die eigentlichen Spielhandlungen ein und werden oftmals durch diese wiederum fortgeschrieben. So werden zu Beginn vieler Computer- und Videospiele Ereignisse berichtet, die für die Spieler/innen relevant sein werden. Am Ende, wenn das Spiel „durchgespielt“ ist, wird üblicherweise ein „Happy End“ dargestellt. „Filmsequenzen“, in welche die Spieler/innen nicht eingreifen können, sind ein typisches Instrument, um die narrativen Elemente eines Spiels zu vermitteln (Grodal, 2000). Sie führen zum Beispiel die Nutzer/innen in das Spiel ein („Vorspann“) oder verbinden einzelne Spielabschnitte („Level“ oder „Missionen“) miteinander. Zwei Arten von Informationen machen den narrativen Kontext eines Computerspiels aus: Hinweise über die Beschaffenheit der Spielwelt einerseits und Beschreibungen der Rolle, welche die Spieler/innen in der Spielwelt einnehmen, andererseits.

Einige Spiele bemühen sich darum, möglichst exakt reale Kontexte, etwa die Fußball-Bundesliga oder den Alltag eines Eisenbahn-Magnaten, zu simulieren. Andere Titel dagegen breiten historische, futuristische oder fantastische Szenarien aus. Die „Tiefe“ und „Breite“ der narrativen Informationen schwankt von Spiel zu Spiel: Einige Titel be-

schränken sich auf rudimentäre Hinweise oder verzichten ganz auf solche Rahmungen (z. B. „Tetris“), andere entwickeln ein ganzes Universum mit spezifischen physikalischen, ästhetischen, sozialen und moralischen Grundsätzen.

Zum narrativen Kontext können also Informationen über die Geographie der Spielwelt, ihre Bewohner und die Gesellschaftsform, die sie bilden, über die Beschaffenheit der Umwelt, etwa die Bedeutung von Magie und Technologie, über ästhetische Besonderheiten, zum Beispiel die typische Architektur unterschiedlicher Völker, und über rechtlich-moralische Grundlagen, etwa die Konventionen bezüglich der Anwendung von Gewalt, gehören. Eine genaue Kenntnis des narrativen Kontexts ermöglicht den Spieler/innen oftmals erst die erfolgreiche Bewältigung eines Spiels. In der Narration werden die „Regeln“ der Spielwelt vermittelt und begründet.

Neben der „Einrahmung“ der Spielhandlungen in eine Fantasiewelt kommt dem narrativen Kontext die Funktion zu, die Rolle zu definieren, welche die Spieler/innen übernehmen. Diese Rolle ergibt sich immer im Wechselspiel mit der „Story“ (vgl. auch Berger, 2000): Die Spieler/innen werden zu Polizisten in einer vom Verbrechen geplagten Stadt, zu Soldaten in einem wichtigen Krieg, zu Managern in einer kapitalistischen Region. Der narrative Kontext liefert auch die moralische Legitimation für die Spielhandlungen: Als Manager darf man Angestellte entlassen, als Feldherr kann man eigene Truppen opfern, als Anti-Terror-Spezialist soll man Gangster erschießen und muss man Zivilisten schützen. Neben solchen tätigkeitsbezogenen Rollenkomponenten sind aber auch persönlichkeitsbezogene Elemente von Bedeutung. Spielfiguren werden durch narrative Komponenten „lebendiger“ (Klimmt & Vorderer, 2001; McDonald & Kim, 2001): Spieletitel sollten danach unterschieden werden, ob die Spieler/innen in die Rolle einer anonymen Figur schlüpfen oder aber die Steuerung einer bedeutend komplexer inszenierten Person wie Lara Croft (vgl. Rettberg, 1999) übernehmen.

Aus diesen Gründen ist der narrative Kontext ein relevantes Merkmal von Computer- und Videospiele, das zur wissenschaftlichen Beschreibung eines gegebenen Titels herangezogen werden muss. Im Vergleich zu den beiden anderen Beschreibungsebenen bieten Computer- und Videospiele beim narrativen Kontext wohl die größte Vielfalt: Es gibt kaum einen Lebensbereich, der nicht als narrative Vorlage für Spieletitel dient. Darüber hinaus existiert eine Fülle von Fantasieszenarien, die entweder aus anderen Medienangeboten, zum Beispiel Romanen („Der Herr der Ringe“) oder Filmen („Krieg der Sterne“) stammen oder eigens kreiert wurden („Ultima“, „Monkey Island“). Mittlerweile migrieren sogar die Rahmengeschichten von Computerspielen in andere Medien, z. B. in Kinofilme („Wing Commander“, „Tomb Raider“, „Pokémon“ oder „Final Fantasy“).

b) Aufgabe der Spieler: Das zentrale Element interaktiver Unterhaltungsangebote ist die Möglichkeit des aktiven Mitwirkens der Spieler/innen (Vorderer, 2000; Grodal, 2000). Computer- und Videospiele setzen ihre Nutzer/innen aber auch unter Druck, diese Handlungsmöglichkeiten zu nutzen: Antagonisten, Konkurrenten und widrige Umstände schaffen immer neue Probleme und Bedrohungen, auf die die Spieler/innen reagieren müssen (Klimmt, 2001). Daher gehört die Lösung von Aufgaben und Problemen zu den zentralen Tätigkeiten beim Computerspielen (vgl. z. B. Kirsh & Maglio, 1994; Fromme, Meder & Vollmer, 2000). Die Anforderungen, die zur erfolgreichen Bewältigung eines Computerspiels erfüllt werden müssen, können auf zwei Ebenen beschrieben werden. Zum einen kann die narrative Rahmung herangezogen werden, um die gestellten Aufgaben in den Kategorien der jeweiligen Spielwelt darzustellen. Zum anderen können Dimensionen der menschlichen Informationsverarbeitung dazu dienen, die Anforderungen an die Spieler/innen auf einer abstrakteren Ebene zu fassen.

Verwendet man den narrativen Kontext eines Spiels, um die Aufgaben für die Spieler/innen zu beschreiben, rückt die Rolle der Spieler/innen in den Vordergrund. Als Kapitän eines Unterseeboots zum Beispiel müssen die Spieler/innen navigieren, attackieren, manövrieren, kommunizieren, reparieren usw. Diese Methode, die Spielaufgaben darzulegen, gleicht den Produktbeschreibungen, wie sie in Computerspiele-Zeitschriften zu finden sind. Aus medienwissenschaftlicher Perspektive dagegen gehören diese Informationen eher zur Dimension des narrativen Kontextes (s. o.).

Betrachtet man die Tätigkeit des Computerspielens dagegen als Prozess des Problemlösens, lassen sich Aussagen über die Modalitäten der Informationsverarbeitung treffen, die von den Spieler/innen verlangt werden. Grundsätzlich lassen sich in diesem Zusammenhang Anforderungen an die Situationswahrnehmung bzw. Problemerkennung, die Problemlösung bzw. Entscheidungsfindung und die Entscheidungsausführung unterscheiden (vgl. ausführlich: Kirsh & Maglio, 1994). Zwei Dimensionen sind für die Beschreibung aller drei Anforderungsarten zentral: Geschwindigkeit und Komplexität.

Wie die konkreten Anforderungen an die Nutzer/innen eines Computerspiels aussehen, hängt zunächst davon ab, wie schnell sich die Dinge während des Spielverlaufs entwickeln. Bei Spielen, die ein hohes Tempo besitzen, in denen zum Beispiel Kämpfe ausgefochten oder Rennen gefahren werden, gestaltet sich das Aufgabenprofil anders als bei Titeln, die eine geringere Grundgeschwindigkeit besitzen, etwa weil sie ihren Schwerpunkt im strategischen Bereich setzen (vgl. hierzu Maaß, 1996; Ohler & Nieding, 2000). Ebenso bedeutsam wie das Tempo ist die Komplexität für das Anforderungsprofil eines gegebenen Spiels. Die Anzahl der Spielelemente, z. B. der zu kommandierenden Einheiten in einem Strategiespiel, die Menge an nutzbaren Funktionen, die Variabilität der Gestaltungsmöglichkeiten, über die Spieler/innen und die ‚künstliche Intelligenz‘ des Computergegners verfügen, tragen beispielsweise zur Komplexität der Spielanforderungen bei. Je komplexer ein Spiel ist, desto gründlicher müssen die Nutzer/innen ‚hinsehen‘, nachdenken und vorgehen. Geschwindigkeit und Komplexität scheinen damit konkurrierende Größen zu sein. Die Art und Weise, wie sie ein bestimmtes Computerspiel miteinander verbindet, entscheidet über die Beschaffenheit der Anforderungen, die seine Nutzer/innen bewältigen müssen (vgl. Tabelle 1). Daher sollten Beschreibungen von Spieletiteln auf der Ebene der gestellten Anforderungen die Aspekte Geschwindigkeit und Komplexität berücksichtigen.

Die Ebene der Anforderungen weist deutliche Übereinstimmungen mit der „interaktiven Komponente“ bei Wolf (2000) und der Dimension „Denken versus Action“ bei Fritz (1997) auf. Damit wird also der Bedeutung der Nutzereingaben für den Spiel(verlauf) Rechnung getragen; dieses Element ist daher für die systematische Beschreibung von Spieletiteln essenziell.

c) *Mediale Präsentation*: Der narrative Kontext und die Anforderungen an die Spieler/innen fließen im Darstellungsmodus eines Computerspiels zusammen. Eine Rahmehandlung wird durch Bilder und Klänge erzählt; die Rolle der Spieler/innen bzw. ihre Aufgabe wird durch die Präsentation erfahr- und umsetzbar.

Die Präsentationsform hängt besonders eng mit der technischen Weiterentwicklung im Hardware-Bereich zusammen. Neue Grafik- und Sound-Chips ermöglichen immer detailliertere und reichhaltigere Eindrücke von der Spielwelt. Immer wieder werden auch vollkommen neuartige Perspektiven eingeführt, aus denen die Spieler/innen auf die Spielwelt blicken. Zu der narrativ-inhaltlichen und der interaktiven Ebene tritt also als dritter Teil der Systematik die Form. Grundsätzlich sind zwei Komponenten der Darstellungsform zu differenzieren: Raum und Zeit.

Tabelle 1: Geschwindigkeit und Komplexität als Dimensionen von Anforderungen an Computerspieler/innen

	Problemerkfassung	Entscheidungsfindung/ Planung	Ausführung der Planung
Geschwindigkeit	Fokussierung der relevanten, Ausblendung irrelevanter Informationen (z. B. Erfassung von Gegnern in einem Actionspiel)	Automatisierte (Re-) Aktionen/Routinen/ kurzfristige Planung	motorische Schnelligkeit und Präzision (zeitlich und räumlich)
Komplexität	Gründliche Aufnahme von Informationen, Erkennung von Wechselbeziehungen zwischen Problem-elementen (z. B. Konfiguration und Geometrie eines feindlichen Angriffs)	Mehrstufige Entscheidungsprozesse, Berücksichtigung von Wechselwirkungen, Antizipation von langfristigen Handlungskonsequenzen, Ressourcenallokation	Eindeutigkeit, Vollständigkeit (z. B. Bestimmung von Formation und Marschroute eigener Truppen, Befehlsvergabe gemäß einer Prioritätenliste, Sicherstellung des Einsatzes aller verfügbaren Ressourcen)

Das erste formale Merkmal von Computer- und Videospiele ist die Perspektive, aus der den Spieler/innen die Sicht auf bzw. in die Spielwelt eröffnet wird. So vielfältig wie die Rahmengeschichten und die Anforderungen sind in der modernen Spielelandschaft auch die Formen der Raumdarstellung (Wolf, 1997). Weit verbreitet ist zum Beispiel die so genannte „Ego-Perspektive“, bei der die Spieler/innen die Spielwelt „durch die Augen“ der Hauptfigur wahrnehmen. Hier wird bereits die Verknüpfung der Darstellungsebene mit den anderen Beschreibungsebenen deutlich: Die Ego-Perspektive kommt vor allem dort zum Einsatz, wo die Spieler/innen in die Rolle einer bestimmten Einzelperson (z. B. Rennfahrer, Pilot, Einzelkämpfer) schlüpfen und entsprechende Anforderungen (Bewegung, Reaktion, Timing etc.) erfüllen. Eine andere typische Darstellungsform ist die „Vogelperspektive“, die den Spieler/innen mehr Übersicht über das Spielgeschehen ermöglicht. Sie wird hauptsächlich bei Spielen verwendet, in denen die Rolle von Befehlshabern (Kommandanten, Königen, Managern) eingenommen wird und die Koordination zahlreicher Spielelemente (Truppen, Mitarbeiter, Wirtschaftsgüter) gefordert ist. Neben diesen geläufigen Modi der Raumdarstellung gibt es auch zahlreiche Mischformen; viele neuere Titel ermöglichen es den Spieler/innen auch, zwischen verschiedenen Perspektiven zu wechseln oder sie je nach aktueller Anforderung frei zu bestimmen.

Die zweite Komponente der Beschreibungsebene „Form“ ist die Darstellung der Spielzeit. Fasst man den Prozess des Computerspielens als Kette ineinander greifender Spielhandlungen auf (Klimmt, 2001), ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, diese Folge von Handlungen zeitlich zu organisieren. Von Brettspielen übernommen ist das so genannte Rundenprinzip: Ähnlich wie beim Schachspiel wechseln sich die Spieler/innen und die (vom Rechner gesteuerten) anderen Agenten ab. Rundenbasierte Spiele bestehen also aus wiederkehrenden Phasen; innerhalb einer Phase dürfen die Spieler/innen ihre Handlungen durchführen; anschließend werden die Ergebnisse ihrer Eingaben dargestellt, und die Gegner sind am Zug. Dieser Modus der Zeitdarstellung kommt vor allem bei Spielen zum Einsatz, in denen strategische Aufgaben (Führung

von Streitkräften oder Wirtschaftseinheiten) zu bewältigen sind. Auch bei der Zeitdarstellung gibt es also wechselseitige Abhängigkeiten mit den anderen Beschreibungsebenen.

Eine Konsequenz aus der technischen Weiterentwicklung der Computer ist die Möglichkeit, viele Rechenoperationen parallel ablaufen zu lassen. Deshalb ist es vor allem bei jüngeren Computerspielen gebräuchlich, die Nutzereingaben und die Maßnahmen der Computergegner gleichzeitig umzusetzen. Dieses so genannte ‚Echtzeit‘-Prinzip erhöht die Dynamik des Spielverlaufs erheblich, weil die gemächliche Rundenstruktur aufgebrochen wird und es für die Spieler/innen keine Ruhepausen mehr gibt. Dabei muss allerdings die Echtzeit im Spiel nicht mit der wirklichen Zeit übereinstimmen. Oftmals schrumpfen lange „wirkliche“ Zeitperioden in Computerspielen auf kurze Intervalle zusammen. So können zum Beispiel die Nutzer/innen vieler Spieletitel mit historischem narrativen Kontext mehrere Jahrhunderte binnen weniger Stunden „durchleben“. Das zentrale Merkmal der Zeitrepräsentation in „Echtzeit“ ist vielmehr das parallele Ablaufen aller Spielprozesse, also der Nutzerhandlungen und der vom Rechner selbstständig durchgeführten Operationen. Daher ist diese Art der Zeitrepräsentation hauptsächlich bei Spielen mit hoher Geschwindigkeit anzutreffen, zum Beispiel wenn die Rollen von Rennfahrern oder Kämpfern zu besetzen sind. Aber auch Spiele mit strategischen Aufgaben nutzen häufig nicht mehr das Runden-, sondern das Echtzeitprinzip, wobei wiederum die Komplexität der Anforderung gegenüber rundenbasierten Spielen reduziert ist.

4. Fazit und Ausblick

Kaum ein anderes Unterhaltungsmedium unterliegt so stürmischen und radikalen Wandlungsprozessen wie die Computer- und Videospiele. Nur wenige empirische Studien zur Rezeption bzw. Nutzung dieser relativ jungen Unterhaltungsangebote liegen bislang vor, wengleich sich vor allem die Medienpädagogik immer intensiver mit Bildschirmspielen befasst. Auch im Bereich der Gegenstandsbeschreibung und –systematisierung bestehen sowohl in der Medien- und Kommunikationswissenschaft als auch in der Medienpsychologie noch erhebliche Defizite, vor allem weil sich das Medienangebot Computerspiel erst in der interaktiven, individuellen Auseinandersetzung entfaltet und sich entsprechend für jede/n Nutzer/in anders darstellt. Die Versuche der Kategorisierung von Computer- und Videospiele weisen deshalb oftmals Suboptimalitäten auf.

Dieser Beitrag hat versucht, durch die Einführung der Ebenen „narrativer Kontext“ (mit den zentralen Komponenten „Rahmengeschichte“ und „Rolle der Spieler/innen“), „Aufgabe der Spieler/innen“ (mit den zentralen Komponenten „Geschwindigkeit“ und „Komplexität“) sowie „mediale Präsentation“ (mit den zentralen Komponenten „Raumdarstellung“ und „Zeitdarstellung“) ein Gerüst für die wissenschaftliche Beschreibung von Computer- und Videospiele zu schaffen, das der großen Entwicklungsdynamik dieser Spiele trotz, auch auf künftige Generationen von Spieletiteln anwendbar ist und aussagekräftige Informationen für Forscher, Pädagogen und Praktiker im Medienbereich liefern kann. Gegenüber herkömmlichen Taxonomien ist dieses Gerüst weniger konkret und differenziert, dafür aber ohne innere Widersprüche auf praktisch alle Spieletitel anwendbar: Wer einen gegebenen Spieletitel auf den skizzierten Ebenen hinreichend darstellt, stellt eine systematische und m. E. vollständige und verständliche Beschreibung dieses Titels her, die wissenschaftlichen Ansprüchen genügt.

Dadurch ist jedoch keine Aussage über die Wirkungen der Nutzung solcher Spiele impliziert. Vielmehr sollte auf der Grundlage des skizzierten Beschreibungssystems nach Erklärungen für die zahlreichen noch ungenügend erforschten Fragestellungen im Bereich der Computer- und Videospiele gesucht werden. So besteht zunächst im Bereich des Nutzungs- bzw. Spielprozesses noch erheblicher Bedarf an theoretischen Modellierungen und empirischen Erhebungen: Welche Faktoren beeinflussen das Spielvergnügen? Welche Identifikations- und Interaktionsprozesse finden während des Spielens statt? Welche Bedeutung kommt virtuellen Spiel-Charakteren zu (Durkin & Aisbett, 1999; Klimmt & Vorderer, 2001)? Als potenziell relevante Faktoren sollten dabei auch die eingeführten Beschreibungsebenen geprüft werden. Ist zum Beispiel der narrative Kontext – die Rahmengeschichte und die „Rolle“ der Spieler/innen – von Bedeutung für das Spielerleben und die Spielmotivation? Wie wirken sich unterschiedliche Aufgabensstellungen aus? Welche Bedeutung kommt der Darstellungsform zu?

Ausgehend vom Spielprozess und den ihn beeinflussenden Faktoren sollten dann medienwissenschaftliche Anschlussfragen bearbeitet werden. Dazu gehören neben möglichen Wirkungen intensiven Spielens – z. B. lernunterstützenden oder aggressionsfördernden Effekten – auch Aspekte der Spielselektion (Fritz & Fehr, 1997a) und der Persönlichkeit von (Nicht)spieler/innen (z. B. Knobloch, 2000).

Computer- und Videospiele bieten ein weites Feld an offenen Fragen, die sowohl theoretischer als auch empirisch gestützter Antworten bedürfen. Angesichts der jetzt schon beachtlichen Popularität dieser Spiele, ihrer schon realisierten und noch zu erwartenden technischen Fortschritte (Online-Gaming, neue Eingabeinstrumente etc.) und der Aussicht, dass die mit ihnen aufgewachsenen Generationen auch in höherem Alter ihr lieb gewonnenes Unterhaltungsmedium weiterhin intensiv nutzen werden, sollten die Medienwissenschaft und die Medienpsychologie versuchen, ihre diesbezüglichen Wissenslücken zügig zu schließen. Einen Beitrag dazu soll die hier vorgestellte Systematik zur Gegenstandsbeschreibung leisten.

Literatur

- Berger, A. A. (2000). Arthurs Computer-(Geschichten-)Abenteurer. *Television*, 13(1), S. 39 – 47.
- Burda Advertising Center (Hrsg.). (2001). *Typologie der Wünsche 00/01* (Online). Verfügbar: <http://www.tdwi.com> (30.06.2001).
- Buscombe, E. (1970). The idea of genre in the American cinema. *Screen*, 11(2), S. 33 – 45.
- Cassell, J. & Jenkins, H. (Hrsg.). (1999). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and computer games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Deppe, M. (2001, Januar). Adventures. *Game Star*, o. Jg. (1), S. 149.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5 – 6), pp. 425 – 442.
- Durkin, K. & Aisbett, K. (1999). *Computer games and Australians today*. Sydney: Office of Film and Literature Classification.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2000). Jugend, Information, (Multi)Media 2000. Aktuelle Ergebnisse der JIM-Studie zur Mediennutzung 12- bis 19-Jähriger. *Media Perspektiven*, o. Jg.(11), S. 517 – 527.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2001). Kinder und Medien 2000: PC/Internet gewinnen an Bedeutung. *Media Perspektiven*, o. Jg.(7), S. 345 – 357.
- Franzmann, B. (2001). Lesezapping und Portionslektüre. Veränderung des Leseverhaltens, besonders bei Jugendlichen. *Media Perspektiven*, o. Jg.(2), S. 90 – 98.
- Fritz, J. (Hrsg.). (1995). *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim: Juventa.

- Fritz, J. (1997). Zur „Landschaft“ der Computerspiele. In J. Fritz, & W. Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 87 – 97.
- Fritz, J. & Fehr, W. (1993). *Videospiele und ihre Typisierung* (Online). Verfügbar unter: <http://www.bpb.de/snp/referate/fritztyp.htm> [11.03.2001].
- Fritz, J. & Fehr, W. (1997a). Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 67 – 76.
- Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.). (1997b). *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Fehr, W. (1998). Tomb Raider III. In J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Computerspiele auf dem Prüfstand*, (Staffel 11, Nr. 89/1998). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, J., Meder, N. & Vollmer, N. (2000). *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen: Leske & Budrich.
- Funk, J. & Buchman, D. (1995). Video game controversies. *Pediatric Annals*, 24, pp. 91 – 94.
- Funk, J., Hagan, J. & Schimming, J. (1999). Children and electronic games: a comparison of parents' habits and children's perceptions of children's habits and preferences in a United States sample. *Psychological Reports*, 85, pp. 883 – 888.
- Galuschka, M. (2001, Januar). Sport. *Game Star*, o. Jg. (1), p. 123.
- Gehrau, V. (1999). Genres und Gattungen als individuelle sowie sozial integrative Konstruktionen. In U. Hasebrink & P. Rössler (Hrsg.), *Publikumsbindungen. Medienrezeption zwischen Individualisierung und Integration*. München: R. Fischer, S. 73 – 88.
- Gehrau, V. (2001). *Fernsehgenres und Fernsehgattungen. Ansätze zur Rezeption, Klassifikation und Bezeichnung von Fernsehprogrammen*. München: R. Fischer.
- Glogauer, W. (1999). *Die neuen Medien machen uns krank: gesundheitliche Schäden durch die Medien-Nutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. Weinheim: Deutscher Studien-Verlag.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), pp. 203 – 212.
- Griffiths, M. (2000). Categorization of videogames: some comments on ‚children and electronic games‘ by Funk et al. *Psychological Reports*, 86, pp. 1247 – 1248.
- Griffiths, M. & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475 – 480.
- Grodal, T. (2000). Video Games and the Pleasures of Control. In D. Zillmann & P. Vorderer (Hrsg.), *Media entertainment. The psychology of its appeal*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, S. 197 – 212.
- Grossman, D. & Degaetano, G. (1999). *Stop teaching our kids to kill: A call to action against TV, movie and video game violence*. New York: Random House.
- Horn, A. (1998). *Theorie der literarischen Gattungen: ein Handbuch für Studierende der Literaturwissenschaft*. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Interactive Digital Software Association (2000). *Consumers turn to video and computer games for social interaction. Americans rate video/computer games most fun activity for third consecutive year* (Online). Verfügbar: <http://www.e3expo.com> (02.07.2000).
- Kirsh D. & Maglio P. (1994). On distinguishing epistemic from pragmatic action. *Cognitive Science*, 18, pp. 513 – 549.
- Klimmt, C. (2001). Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 13(1), S. 22 – 32.
- Klimmt, C. & Vorderer, P. (2001, Januar). „Lara ist mein Medium“. *Parasoziale Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zur Lieblingfigur aus Film und Fernsehen*. Vortrag auf der Jahrestagung der Fachgruppe Rezeptionsforschung der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, 26. – 27.1.2001, Berlin.
- Knobloch, S. (2000). Schicksal spielen. Interaktive Unterhaltung aus persönlichkeitspsychologischer und handlungstheoretischer Sicht. München: R. Fischer
- Koch, L. (1999). Zur Narrativik in Computerspielen. Der Einfluss des Mediums auf die ästhetische Wahrnehmung. *Der Deutschunterricht*, 52(2), S. 109 – 118.

- Langer, J. (2001, Januar). Strategie. *Game Star*, o. Jg. (1), S. 103.
- Maaß, J. (1996). *Strategie-Computerspiele* (Online). Verfügbar unter: <http://www.bpb.de/snp/referate/maasstr.htm> [19.04.2001].
- McDonald, D. G. & Kim, H. (2001). When i die, i feel small: electronic game characters and the social self. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45(2), pp. 241 – 258.
- Mogel, H. (1994). *Psychologie des Kinderspiels. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung*. Berlin: Springer-Verlag.
- Ohler, P. & Nieding, G. (2000). Was läßt sich beim Computerspielen lernen? Kognitions- und spielspsychologische Überlegungen. In R. Kammerl (Hrsg.), *Computerunterstütztes Lernen* (Reihe: Hand- und Lehrbücher der Pädagogik) (S. 188 – 215). München: Oldenbourg Verlag.
- Oerter, R. (1999). *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim: Beltz.
- Palme, H.-J. (1993). Geschichten der interaktiven Art. Erzählweisen von Computerspielen. *Medien und Erziehung*, 37, S. 292 – 294.
- Pias, C. (1999). *Computer Spiel Welten* (Online). Verfügbar unter: <http://www.uni-weimar.de/~pias/> [30.04.2001].
- Poole, S. (2000). *Trigger happy. The inner life of videogames*. London: Fourth Estate.
- Rettberg, L. (1999). Zu schön um wahr zu sein. Die digitale Diva Lara Croft. *montage a/v*, 8(2), S. 89 – 110.
- Schnelle, M. (2001, Januar). Simulationen. *Game Star*, o. Jg. (1), S. 141.
- Sheff, D. (1995). *Nintendo „Game Boy“. Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt*. München: Goldmann.
- Steinlechner, P. (2001, Januar). Action. *Game Star*, o. Jg. (1), S. 79.
- USK (2001). *Statistische Auswertungen der Prüfungsvorgänge in der USK für den Zeitraum vom 27.04.1994 bis 31.12.2000* [Online]. Verfügbar: <http://www.usk.de> (31.07.2001).
- VUD (1999). *Personal Computer und Videospielekonsolen. Eine Marktübersicht* (Online). Verfügbar unter: <http://www.vud.de/marktforschung> (14.10.2001).
- VUD (2001). *Der Markt der Unterhaltungssoftware. 1. Halbjahr 2001* (Online). Verfügbar unter: <http://www.vud.de/marktforschung> (14.10.2001).
- Vorderer, P. (2000). Interactive entertainment and beyond. In D. Zillmann & P. Vorderer (Hrsg.), *Media Entertainment: The Psychology of its Appeal*. Mahwah, NJ: Erlbaum, S. 21 – 36.
- Wolf, M. J. P. (1997). Inventing space. Towards a taxonomy of on- and off-screen space in video games. *Film Quarterly*, 51(1), pp 11 – 23.
- Wolf, M. J. P. (2000). *Genres and the video game* (Online). Verfügbar unter: <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.html> [30.04.2001].
- Yates S. J. & Littleton, K. (1999). Understanding computer games cultures. A situated approach. *Information, Communication and Society*, 2(4), pp. 566 – 583.