

WIE SPIELE SPIELEN

DIE FACHHOCHSCHULE KÖLN UND ELECTRONIC ARTS HABEN VOM 22.-24.3.2006 DIE 1. INTERNATIONAL COMPUTER GAME CONFERENCE COLOGNE AUSGERICHTET. ZAHLREICHE REFERENTEN AUS DEM IN- UND AUSLAND SOWIE VERTRETER DER REGIERUNG HABEN ZUR WIRKUNGSWEISE VON COMPUTERSPIELEN IHRE POSITIONEN DARGELEGT. DIE BEITRÄGE SETZTEN SICH INSBESONDERE AUS FORSCHUNGSERGEBNISSEN DER PSYCHOLOGIE, DER PÄDAGOGIK UND DER MEDIENWISSENSCHAFT ZUSAMMEN. DR. KORN SPRACH FÜR UNS MIT DEN FEDERFÜHRENDEN PROTAGONISTEN DES EVENTS...

A.K.: Zielsetzung der Tagung ist es, den Fokus auf Computerspiele neu einzustellen. Bedeutet dies, dass neue Wertungskriterien in die Diskussion eingebracht werden können oder handelt es sich zuerst um eine Revision der zentralen Themen?

PROF. W. KAMINSKI: Sicherlich wäre es natürlich ein großer Erfolg, wenn es der Tagung gelänge, die Wertungsdiskussion neu oder anders zu justieren. Es wäre schon viel gewonnen, wenn die gegensätzlichen Positionen im Mit- und Gegeneinander auch zu Andersgewichtungen führen würden. Mir ist wichtig, dass zum Beispiel die konkurrierenden Positionen der Pädagogen, Medienwissenschaftler und Soziologen sich gewissermaßen als Bestandteile eines Puzzelspiels verstehen und sich zu einem gemeinsamen Forschungsbild Computerspiel ergänzen. Ich glaube nicht, dass die Computerpsychologie allein die Wahrheit über Computerspiele und Spieler herausfinden kann. Sie sieht eben auch nur die Dinge, die medienpsychologisch sichtbar sind.

A.K.: Um ein umfassendes Bild zu erzeugen ist es also notwendig, einen interdisziplinären Diskurs zu führen?

W.K.: Interdisziplinarität ist [immer] ein schönes Wort. *Aspen Aarseth* (Center of Computer Games Research, University of Copenhagen) hat im gestrigen Vortrag *Understanding Games in Virtual Environment* allerdings den Verdacht geäußert, dass aus dem Blickwinkel einzelner Forscher die Methoden der anderen vielfach nicht geschätzt werden. Die Blicke sind gewissermaßen perspektivisch eingeschränkt. Selbstrelativierung und die Bereitschaft aus der Wahrnehmung der anderen zu lernen, fördert aus meiner Sicht sicherlich das Zustandekommen wertvoller Zwischenergebnisse.

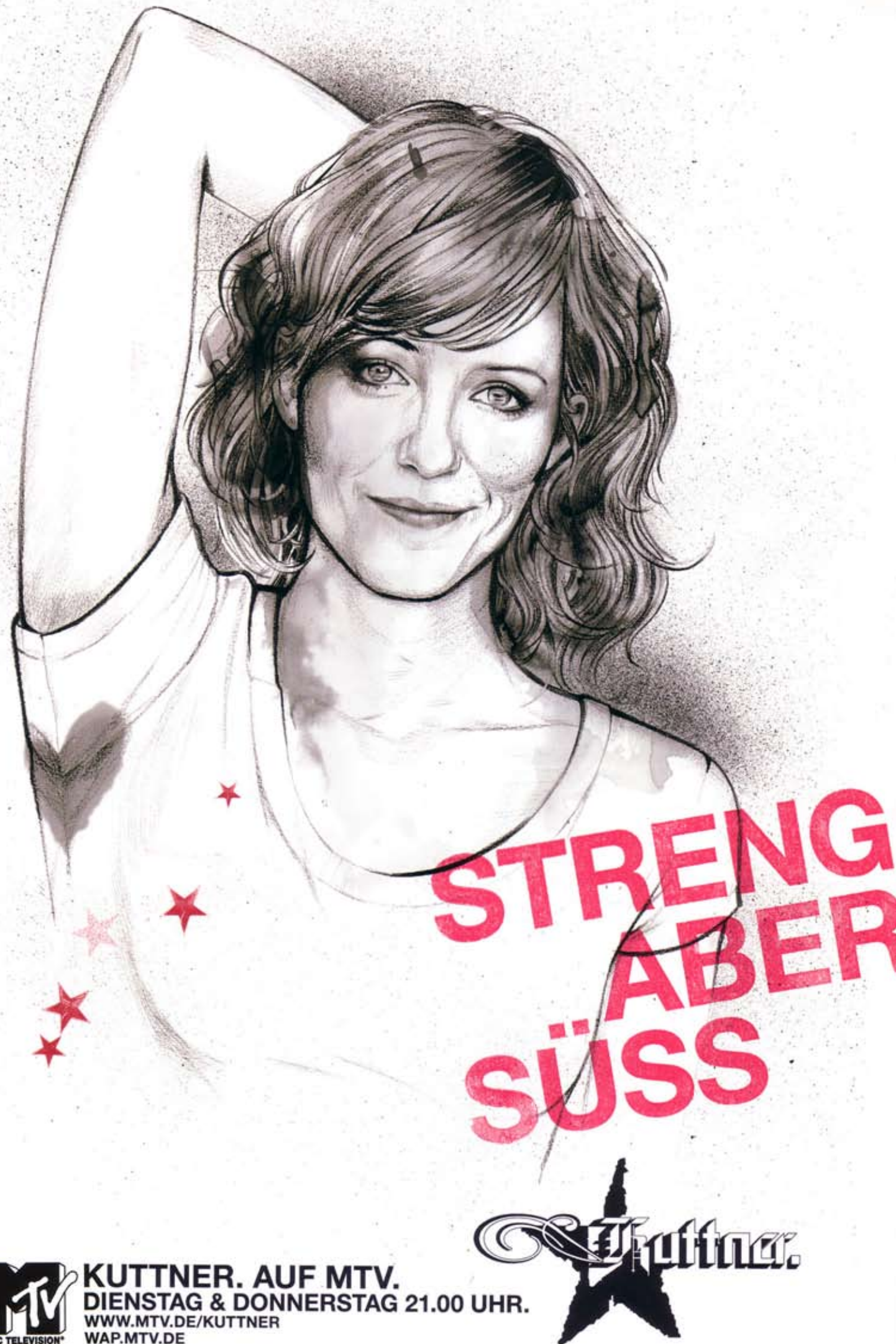
A.K.: Die digitale Revolution ist von den vielfältigen Verwertungsmöglichkeiten moderner Technologie ausgelöst worden, die mit ihren Produkten immer eindringlicher auf die Alltagswelt einwirken. Dazu zählen insbesondere Unterhaltungsmedien. Sie haben in Ihrem Vortrag *Macht mediale Gewalt gewalttätig* (Zürich/Paulus Akademie, 26.11.2005) darauf hingewiesen, dass Jugendliche besonders für Kampf- und Kriegsspiele zu begeistern sind. Woher kommt diese Faszination?

W.K.: Das Interesse rührt nicht ausschließlich aus der kriegerischen Seite der Spiele her, sondern resultiert aus der sensationsgerichteten Oberfläche in Computerspielen, die mit ihren Inhalten von dem üblichen, meist langweiligen Normalalltag abweichen. Das den Spielen zugrunde liegende Regelsystem und die spieleigene Dynamik sind applizierbar auch auf ganz andere Inhalte. Sie bilden sozusagen das Verkaufsmuster. Die Meinung, dass ein gespieltes Kriegsspiel einen Spieler kriegerisch macht, halte ich nicht nur für vorschnell sondern eben für kurzschlüssig.

A.K.: Die Spieler setzen sich in manchen Computerspielen bereitwillig Gefahrensituationen aus. Halten Sie es für denkbar, dass aus unserer frühen Kulturgeschichte das Grundmotiv des Jägers und Sammlers sich auf die Faszination der Ego-Shooter übertragen lässt?

W.K.: Sicherlich sind Teile aus dem kulturhistorischen Bogen mit dem Computerspiel zu diskutieren. Die Faszinationskraft kommt grundsätzlich daher, nicht nur gefährliche Situationen wahrzunehmen, sondern mit in allen Medien vorkommenden Aspekten des Schreckens und Horrorsituationen oder mit dramatischen Ereignissen und Unvorhergesehenem umzugehen. Das Grundmotiv ist die *Angstlust*. Auf der einen Seite kommen Aspekte im Spielkonzept zur Geltung, die im realen Leben Angst machen würden, zum anderen entsteht ein Lustgewinn dadurch, dass mit der Simulation brisante Situationen wahrgenommen werden können (Bewältigung und/oder Scheitern), ohne selbst unmittelbarer Gefahr ausgeliefert zu sein. Spannungsgefühle und *Angstlust* vermitteln freilich auch traditionelle Unterhaltungsformen wie das Theater oder Brettspiele (Mensch ärgere dich nicht). Um auf die Frage zu reagieren, in wie weit sich Grundmotive bestimmter Personeneigenschaften auf das Spiel übertragen lassen, würde ich im Hinblick auf Kriegsspiele formulieren: Spiele zeigen nicht, dass Du ein guter Krieger, sondern dass Du ein guter Spieler bist.

A.K.: Sie beobachten seit vielen Jahren in der Entwicklung der Computerspiele die Wirkung auf Kinder und Jugendliche. Ergeben sich mit zeitgemäßen Spielen neue Kommunikationsmöglichkeiten?





PROF. WINFRIED
KAMINSKI

W.K.: Neue Kommunikationsmöglichkeiten sind schon längst in eine Vielzahl der Computerspiele eingebaut. Dazu gehören der Anschluss an Chaträume, die Anbindung an E-Mail-Funktion – lustigerweise bei manchen Strategiesimulationen auch im mittelalterlichen Gewand – oder die Kommunikation via Headset. Mit vielfältigen Verständigungsmodi werden Chancen geboten, mit den Mitspielern in Kontakt zu bleiben und sich auszutauschen, dabei werden räumliche Distanzen spielerisch überbrückt. Die Spieler üben die Auswahl der für die jeweilige Anforderung angemessenen Kommunikationsform.

A.K.: Lassen sich über das Spielen erlernte Kommunikations-routinen auf die Berufswelt übertragen?

W.K.: Heutige Produktionsprozesse in der Wirtschaftswelt verlaufen rund um die Uhr. Mit der Echtzeitkommunikation werden Raum und Zeit überbrückt. Die Fertigkeiten der jungen Computerspieler im Umgang mit zeitgemäßen Kommunikationsmedien sind als unmittelbar alltagsrelevant einzustufen. Das sichere Agieren mit den neuen Medien, die Kenntnisse der Formen und Formeln, wird zunehmend für den Einstieg in die Berufswelt als selbstverständlich erwartet. Wenn Spiele Probanden sind oder Probiersteine der Wirklichkeit (Goethe), dann zeigt sich ja genau, dass Spiele auf eine Wirklichkeit unserer Gesellschaft ausgerichtet sind, die eben durch Kommunikation dominiert ist. Die Bewältigung der Aufgaben unter Zeit- und Erfolgsdruck und das planerische Vorgehen im Spiel sind gewissermaßen berufs herausfordernde Aspekte.

A.K.: Computerspiele haben also neben den kritisch diskutierten Aspekten auch positive Lerneffekte?

W.K.: Ein Training kann auf der Basis unterschiedlicher Materialien und Formen erfolgen. Komplexen Strukturen lassen sich mit einer real dienlichen Simulation wie in einer Lernwerkstatt oder in einem Trainingsgeschäft vermitteln, aber freilich gelingt dies auch in einer gerätesimulierten Umgebung.

A.K.: Die Medien Computerspiel und Film konvergieren zunehmend miteinander. Liegt das zunehmende Interesse am Eintauchen in die Kunstwelten der Computerspiele in Wertverlusten der Alltagsrealität?

W.K.: Die Medien werden je nach ihren Nutzungsfunktionen für die jeweiligen Situationen ausgewählt. Der Tendenz nach entwickeln sich Computerspiele zum Leitmedium insbesondere für das jugendliche Publikum. Zwar kann der Computer auch als Filmmaschine fungieren, wird er aber in seiner Medienwirkung anderen Medien gegenüber gleich? Beispiel: Ein Datentypist verbringt seine Arbeitszeit vor dem Computer. Es ist anzunehmen, dass er seine Freizeit nicht auch noch in der Sesselposition vor der Maschine verbringen möchte. Er wechselt beispielsweise das Medium und geht ins Kino, um eine andere Erfahrung zu machen. Unzweifelhaft ist das Erlebnis größer, einen Film auf einer Kinoleinwand zu sehen, als auf einem Computermonitor. Medienkompetenz, die im Fortschreiten der Kulturgeschichte immer neue Akzente erfährt, bedeutet für den jeweiligen Nutzer, wann ist welches Medium für ihn mit welchem Nutzen angebracht. Während vor 10 Jahren viele Fahrgäste in den U-Bahnen noch Zeitung gelesen haben, wird das Musikhören mit den MP3-Playern immer augenscheinlicher. In der Medienentwicklung ist meines Erachtens die Überlappung der Medien vordringlicher als die Medienkonvergenz. Was macht die Wirklichkeit zu unattraktiv? Jede Alltagswirklichkeit, jede Normalität ist im Vergleich mit den jeweiligen Medienwelten unattraktiv und langweilig. Der Alltag ist bestimmt durch Routinen, Sören Kierkegaard konstatiert: *Alltag ist Wiederholung, ist die Repetition des schon Geschehenen.*

Im Anschluss an dieses Gespräch sprach Dr. Andreas Korn mit Martin Lorber, Presse-Sprecher bei EA Germany. Leider hatte dieser nur sehr wenig Zeit, so dass einige Fragen nicht gestellt werden konnten. Wir sind aber sicher, dass sich einige der offen gebliebenen Fragen schon in Kürze klären lassen werden...

[Editorische Nachbemerkung des Autors: die Redaktion gibt hier eine falsche Anmerkung, Herr Lorber hat alle Fragen beantwortet, A.K.]

MARTIN LORBER
(EA)



A.K.: Was hat einen der weltweit erfolgreichsten Publisher von Computerspielen dazu bewogen, gemeinsam mit dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der FH Köln die Tagung *Clash of Realities* zu initiieren?

Martin Lorber: Computer- und Videospiele haben sich zu Leitmedien entwickelt. Wir gehen davon aus, dass rund ein Drittel der Bevölkerung sich mit Computerspielen beschäftigt. Somit ist anzunehmen, dass diese Medien ihre Spuren in der Gesellschaft hinterlassen. Als Marktführer sieht sich EA in der Verantwortung, sich im Prozess der Diskussion über die Auswirkung von Medien zu engagieren. Dies geschieht zum Beispiel dadurch, dass sich EA mit verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen – Politik, Wissenschaft und Pädagogik – im Gespräch befindet. Bislang hat es ein solches Forum, wie dies mit der *Clash of Realities* eingerichtet wurde, noch nicht gegeben. Die räumliche Nähe und die Ausrichtung der Forschungsstelle Wirkung visueller Welten der FH Köln mit ihren renommierten Wissenschaftlern haben eine Zusammenarbeit motiviert. Zielsetzung ist es also gewesen, mit der 1. Internationalen Computer Game Conference eine Plattform zu schaffen, die Diskussion in der Forschung und den gesellschaftlichen Diskurs voranzutreiben.

A.K.: Spiele werden kontrovers diskutiert. Besonders die Aspekte der Gewaltdarstellungen im Computerspiel führen zu anhaltender Kritik. Sie haben u.a. eine Studie zu Computerspielen zum Nutzungsverhalten in den Ländern BRD, Frankreich und Großbritannien herausgegeben (EA-Studien, Bd.1, November/2005), um das Image von Computerspielen in diesen Ländern zu untersuchen. Was ist das zentrale Ergebnis dieser Studie?

M.L.: Die Studie hat nachgewiesen, dass die Meinung, Computerspiele hätten in der Bevölkerung ein besonders schlechtes Image, schlicht falsch ist. Positive und negative Gesichtspunkte reihen sich in den Diskurs ein, der auch für andere Entertainmentmedien wie Fernsehen oder Internet gelten. Auch im Ländervergleich konnte sich ein schlechtes Image der Computerspiele nicht bestätigen.

A.K.: Wenn man auf die Anfänge der Computerspiele in den 1980er Jahren zurück blickt, kann man bis zum heutigen Tage gewaltige Entwicklungen feststellen. Mit dem Sprung von zwei- zu dreidimensionalen Grafiken und Bildräumen lassen sich ungeahnte Konzepte realisieren. Ist der Fotorealismus die zwingende Voraussetzung dafür, dass sich Spielkonzepte wie Kriegssimulationen überhaupt mit dem Computerspiel realisieren lassen?

M.L.: Nein, das glaube ich so nicht. Es gibt freilich für das Computerspiel eine Tendenz zu realistischer Darstellung (Fotorealismus), die sich aus der Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten des PCs und der Spielkonsolen ergeben. Dies ist aber nur eine Bewegungsrichtung. Es gibt sogar eine gegenläufige Tendenz mit zeitgemäßen Spielen, die diesen Realismus gar nicht anstreben und mit Stilisierungen arbeiten, die auch sehr reizvoll sind. Der Erfolg von Handhelds richtet sich beispielsweise nicht in erster Hinsicht auf den grafischen Perfektionismus, sondern auf den hohen Unterhaltungswert des Spielkonzeptes. Es geht in der Spielentwicklung vereinfacht gesagt nicht immer nur um höher, schneller, weiter, sondern um kreative innovative Spielkonzepte.

AK: Welche Schlüsselrolle spielt die Funktion der *Künstlichen Intelligenz* um die Bemühung, der Kunstwelt Lebendigkeit einzuhauchen?

M.L.: Die künstliche Intelligenz spielt natürlich unter vielen anderen Aspekten eine wichtige Rolle in der Medienwirkung, schließlich will der Spieler ein attraktives Interaktionskonzept antreffen, will gefordert sein und nicht gegen eine dumme Maschine spielen. Auch wenn es natürlich anspruchsvolle Beispiele für K.I. im Computerspiel gibt, so ist es aber für viele Spieler interessanter, im Netzwerk mit von Menschen gesteuerten Avataren zu interagieren. Die Simulation menschlichen Verhaltens (Auslösen von unvorhersehbaren Situationen) kann der Computer eben nicht ersetzen.