

Kaltenbaek, Jesko & Schirmer, Julia (1999).
Sind Computerspiele Spiele?

Eine historische und theoriefundierte Betrachtung

Vorschau

- zu klären: Was sind Spiele?
- Beispiele
- Merkmale
- Klassifizierungen
- Spieltheorien - zeitlicher Überblick
- 6 spieltheoretische Zuschreibung von Merkmalen
- Vergleich von Computerspiel und Spiel
- Funktion von Computerspiel
- Jürgen Fritz Problemlösungsvorschlag (1989)
- Ullrich Dittler Problemlösungsvorschlag (1993)
- Kritik

Was sind Spiele?

Beispiele für Spiele

- Sportliche Wettkampfspiele (Fußball, Tennis, Leichtathletik)
- Geschicklichkeitsspiele (Jenga, Billard), Geduldsspiele
- musikalische Spiele (Klavier, Flöte, Gesang, Improvisation)
- harmonisch ästhetische Spiele (Wellenspiele, Farbenspiele)
- Originalitätsspiele (Wortspiele, Mienenspiel)
- Glücksspiele (Roulett, Spielautomat, Lotterie)
- Schauspiele (Theater, Puppen) / Hörspiele
- Gesellschaftsspiele (Brettspiele, Fangspiele, Kartenspiele)
- Denkspiele (Schach, Patience, Puzzle)
- Mutter-Kind-Spiele, Liebesspiele
- Lernspiele, Therapiespiele (Szeno-Kasten)
- Computerspiele

Klassifizierungen

- Übungsspiele/sensomotorische Spiele (Körperspiele)
- Symbolspiele (Als-Ob-Spiel) / Phantasie- und Rollenspiele (Nachahmungsspiel, Illusionsspiel, Deutungsspiel)
- Bau- und Konstruktionsspiele (Materialbezogene Spiele)
- Regelspiele
- Individual-, Parallel- und Sozialspiele

Merkmale des Spiels (Roger Caillois)

Kennzeichen:

- dominierende Aktivitätsform des Kindesalters
- ungezwungene, freiwillige, unterhaltende Beschäftigung von einzelnen oder einer Gruppe nach bestimmten Regeln
- fiktive zweite Wirklichkeit
- Ungewiss in Verlauf und Ausgang
- durch Raum und Zeit festgelegte und abgetrennte Realität

„Bestandteile“ von Spielen

- Kreativität
- Spontaneität
- eigene Logik
- Phantasie
- „unproduktiv“

Spieltheorien

- John **Locke**: Forderung nach der Verbindung zwischen Spiel und Lernen. Spiel ist Zerstreuung und Zeitverschwendung (Zweckfreiheit) resultierend aus innerem Beschäftigungszwang.
- Johann Christoph Friedrich Guts **Muths**: Spiel dient direkt der Belustigung und indirekt der Erholung & dem Schutz vor Langeweile und ist zweckfrei (als wichtige Eigenschaft).
- Immanuel **Kant**: Gegen die Forderung J. Lockes, vertritt im allg. die Ansicht J. Ch. F. Guts Muths. Unterscheidung: Muße (Beschäftigtsein im Spiel) vs. Arbeit (Beschäftigtsein im Zwang).
- Friedrich **Schleiermacher**: Spiel = „die Befriedigung des Moments ohne Rücksicht auf die Zukunft“; Übung = „Beschäftigung, die sich auf die Zukunft bezieht“.
- Karl **Groos**: Spiel als Einübung/Vorübung, Selbstausbildung.

Spieltheoretische Zuschreibung von Merkmalen

Vertreter	Theoretischer Rahmen	Liberalistische Elemente	Temporale Dimension	Realitätsbezug	Ich-Bezug
Freud 1856 – 1939	Psycho-analyse	Kreativität Wiederholungs- zwang	Retrospektivität: Grundlage in der Vergangenheit	Realitätsbeherrschung Handhabbar-machung; Halluzinatorische Wuschbefriedigung	Katharsis; Wechseln vom Passiven ins Aktive
Mead 1863 – 1931	Symbolischer Interaktionis- mus	Spiel beeinflusst Kultur – Kultur beeinflusst Spiel	Zeitliche Dauer (Rollenwechsel)	Wesentlich für die Genese des Ichs; Spielerische etwas darstellen	Interdependenz von Selbst & Gesellschaft; Sozialisation
Scheuerl 1919	Phänomeno- logie	Selbstzweck Freiheitstendenz	Innere Unend-lichkeit (äußere Beendigung) Gegenwärtigkeit	Scheinhaftigkeit, Geschlossenheit (unumgängliches Maß an Regeln)	Ambivalenz (Uneindeutigkeit, Spannung, Herausforderung)
Piaget 1896 – 1980	Kognitive Entwicklungs- psychologie	Assimilation: Freiraum; Akkommodation: Beschränkung	Stufenartige Entwicklung	Aktive Ausein- dersetzung mit der Umwelt	Äquilibrium: „Spiel“ = hpts. Assimilation; nur möglich wenn Akkommodation
Heck- hausen 1926 -	Motivations- analytische Theorie	Zweckfreiheit	Undifferenzierte Zielstruktur, unmittelbare Zeitperspektive	„Quasi-Realität“ Realitätsaufbau und – konstruktion agonaler Bezug reales Gegenüber	Aktivierungszirkel (um ein mittleres Spannungsgrad pendelndes Affekterleben)
Oerter 1931	Handlungs- theorie	Absicht und Zielorientiertheit Selbstzweck Folgenfrei	Wiederholung, Ritual	Neue Realitätskonstruktion (metakommunikativ vereinbarter Rahmen)	Abbau von Egozentrismus Handlungsgrund- komponenten

Psychoanalyse

- Computer kommt narzißtischen Sicherheitsbedürfnissen entgegen
 - ➔ Anstieg narzißtischer Störungen
- bei Kindern mit der starren Spielform von Computern kaum Spiel im Sinne einer Bewältigungsfunktion möglich
 - ➔ nur momentan entlastend

Symbolischer Interaktionismus

- Computerspiel nur als einfache Form des Spiels
- Übernahme der Perspektive des „generalisierten anderen“, gesellschaftl. Normen nicht möglich (Dübler, 89), allenfalls mediale Kommunikation/ Interaktion möglich (Mayer, 95)
 - Computerspiel eher entwicklungshindernd
- aber: „Verinnerlichung“ im Sinne „take the role of the other“
- Mayer: Internalisierung durch Imitation & Identifikation der im Computerspiel vertretenen grundlegende Normen der Gesellschaft

Phänomenologie

- „Alles ist durch das Programm im Computer eindeutig festgelegt“ (Regeln); Selbstzweck; nur ideeller Wert
- Rauschähnlicher Zustand durch endlose Spielversuche
- Computerspiele vom Schein regiert ; Simulation = Scheinhaftigkeit als Zustand zwischen Realität & Illusion
- spieltypische Diskrepanz zwischen Hier & Jetzt und transzendtem Bewußtsein
- ambivalente Gefühle zwischen Streß und Langeweile; zwischen „quasi-Bedrohung“ und Herausforderung/ Spannung
- Dübler (89): Scheuerls Spieltheorie auf Computerspiele problemlos übertragbar

Kognitive Entwicklungspsychologie

- Computerspiele nur als einfachste Form des Spiels („egozentrisches“ Spiel)
- Erfolgsgefühle aufgrund kognitiver und motorischer Leistungen.
- Mayer: ‚Kreativität‘, eine Vielfalt von Möglichkeiten erwägen & ausprobieren

Motivationsanalytische Theorien

- Düßler (89) im Sinne des Heckhausenschen Aktivierungszirkels: Computerspiele = klassische Spiele
- Mayer (95) im Sinne des Aktivierungszirkels: Entspannungsphase fehlt
- „Quasi-Realität“ gilt auch für Computerspiele
- vorwegnehmende Zielperspektive

Handlungstheorie

- Computer: „Realität aus zweiter Hand“
 - Information ist Symbolisch
- eingeschränkte Reaktionsform, aber
- kontingente Rückmeldung - Verstärkung der Reaktion
 - Handlung bleibt Selbstzweck
- Unterscheidung zwischen

Simulationsspiel

und

Abenteuerspiel

Simulationsspiele

- Reaktionsverarmung & Reaktionsverfremdung
- fiktive Realität; realitätsnahe Umwelt
- Erfahrung von Kontrolle
- Selbsterhöhung & Selbstsicherheit
- stellvertretende Erfahrung von Risiko
- Risiken ohne Folgen

Abenteuerspiele

- komplexes Handlungsfeld: Problemlösungen, Aufgabenbewältigung
- höchste Konzentration, komplexes Denken
- Spielrahmen durch Spieler mitbestimmbar
- Steigerung der Spielfertigkeiten und des Schwierigkeitsgrades
- fesselnde Spielwirkung
- symbolische Existenzmeisterung

Funktion von Computerspielen

- Computerspiele - Abgrenzungsmedium
- Heldenidentifikation
- Tagträume - Lustbefriedigung
- Erfolgserlebnisse (gehobene Stimmung durch Problemlösung)
- „Knöpfchenspiele“: direkter Leistungsvergleich

- Brett- & Computerspiele spiegeln Wertvorstellungen und Handlungsmuster der Gesellschaft wider
- Unterschied
 - kommunikationsförderndes Brettspiel vs. monologische Arbeit des Computerspiels
 - CS: Regeln setzen sich unmittelbar in eine Spielhandlung um (Spieler wird zur Spielfigur)
 - CS: Meinungen, Absichten, Gefühle für Spielverlauf ohne Belang
 - CS: schnellerer Handlungsfluss, höhere Informationsdichte, stärkere Vereinnahmung

- einzige Einschränkung der Freiwilligkeit durch „In-Sein“
- räumliche und zeitliche Abgrenzung durch Spielwerkzeuge wie Monitor, Steuerelemente und Programmvorgabe
- Realität des Spiels: Begrenzung auf Computerschnittstellen
- stärkere Identifikation möglich, dadurch Förderung der Ich-Entwicklung
- „unproduktiv“ außer Simulations- und Lernspiele
- differenzierte Betrachtung: Knöpfchenspiele = Konzentrations- & Motorik-Trainingsprogramme; Köpfchenspiele = eher Spiele

Kritik

- Computer-Spiele als unproduktive Tätigkeit?
- Übernahme der computerinternen Logik (digitales Denken = richtig oder falsch)?
- Mediatisierte Erfahrungen (Postman)?
- Computer = Partnerersatz? (Sherry Turkle)
- Was ist CS, wenn es kein Spiel ist?
- Computerspiel = Film + Spiel+ Buch
- Widerspruch: Dübler ↔ Mayer