

Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen für Kinder und Jugendliche

Auszug aus der Diplomarbeit von Torsten Hachtel: Computerspiele für Kinder, Stuttgart 2001.

1. Allgemeines

Wie alle anderen Unterhaltungsmedien unterscheiden sich auch Computerspiele qualitativ stark voneinander. Eine Beurteilung von Computerspielen hängt hauptsächlich davon ab, unter welchem Gesichtspunkt ein Spiel bewertet wird.

So unterscheiden Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr im Handbuch Medien zwischen:"

a) 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 Spielezeitschriften [...] Es muß hier angemerkt werden, daß die Produktbeurteilung Voraussetzung für alle weiteren Beurteilungen ist.

b) Spielbeurteilung im Sinne einer Wirkungsbeurteilung: Es ist nicht unwichtig zu wissen, was mit Spielern, insbesondere mit Kindern und Jugendlichen passiert, wenn sie bestimmte Spiele-Software nutzen. Dahinter steht die Frage, ob von den Spielen bestimmte Wirkungen auf die Spieler ausgehen. [...] Bei der Wirkungsbeurteilung steht nicht das Spiel, sondern der Spieler im Mittelpunkt des Interesses. Sein Verhalten in bezug auf das Spiel gilt es, in Blick zu nehmen.

c) 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. 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 verletzen wie bei uns in Deutschland - was im Rahmen internationaler Vermarktungsstrategien teilweise zu Irritationen führen kann.

d) 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."

e) 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. [...]

f) 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.

g) Spielbeurteilung im Sinne einer pädagogischen Eignung: Sobald "Pädagogik" ins Spiel kommt, geht es um Ziele, die man in pädagogischen Kontexten mit Hilfe der Bildschirmspiele 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 [...]"

Für öffentliche Bibliotheken sind hauptsächlich die Punkte a, b und e bei der Bewertung zu berücksichtigen. Spiele mit extrem gewalttätigen Inhalt werden ohnehin von keiner Kinder- und Jugendbücherei in den Bestand aufgenommen.

Allgemeingültige Beurteilungskriterien lassen sich jedoch nicht festlegen. Für alle Spiele gilt, dass sie möglichst lange Spaß machen sollten, indem sie die Spieler nicht unter- oder überfordern und zum Weiterspielen motivieren. Hier muss natürlich gerade bei Kindern und Jugendlichen das Alter berücksichtigt werden. Was einen Sechsjährigen überfordert wird eine Zwölfjährige langweilen.

Im Hinblick auf die Alterseignung, können Bibliotheken Spiele für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter, sowie für Kinder von ab 10 und Jugendliche ab 12 Jahren, unterteilen. Spiele die erst ab 16 oder gar 18 Jahren empfohlen werden, sollten natürlich nicht in den Bestand einer Kinder- und Jugendbibliothek aufgenommen werden.

Eine Anlehnung an die ASB oder eine andere Systematik ist ebenfalls eine befriedigende Lösung.

Unzureichend ist es jedoch nur die Altersempfehlung der USK zu berücksichtigen, da deren Einteilung nach 6, 12, 16 und 18 Jahren zu grob strukturiert ist. Außerdem werden in diesem Gremium die Spiele nur im Hinblick auf ihren Grad an Gewalt beurteilt. Es wird weder die Komplexität der Steuerung, noch der Inhalt oder Spielspaß bewertet.

Grundsätzlich muss ein Spiel nach drei Kriterien beurteilt werden:

¹ Handbuch Medien, Seite 333

- Künstlerische Gestaltung
- Inhaltliche Gestaltung
- Technische Gestaltung

Ein gutes Spiel ist eine gelungene Mischung aller drei Merkmale. Es ist nicht ausreichend, nur in einem oder zwei Bereichen hervorragend abzuschneiden.

Auch die beste Spielidee macht eine schlechte Grafik nicht wett.

Andererseits können die schönsten Animationen nicht begeistern, wenn es bei der Spielsteuerung hapert.

2. Künstlerische Gestaltung und Präsentation

2.1. Verpackung

Es ist leider nicht immer möglich ein Spiel vor dem Kauf selbst zu testen, obwohl viele Hersteller inzwischen Demoversionen ihrer Spiele zum kostenlosen downloaden auf ihrer Internet-Homepage stellen.

Darum muss man trotz Rezensionen in entsprechenden Fachzeitschriften oft "die Katze im Sack" kaufen.

Das erste was einem beim Kauf eines Computerspiels ins Auge springt, ist die äußere Verpackung der CD-ROM.

Ob es sich um einen Karton, eine kleine Plastiksachtel oder nur die CD-Hülle handelt ist zweitrangig - die Verpackung verrät schon einiges über den Spielinhalt.

Das Coverbild ist meistens nicht sehr aussagekräftig, da es sich selten um eine abgebildete Szene aus dem Spiel handelt. Ein künstlerisch aufwändig gestaltetes Coverbild deutete meist auf einen (erfolg-)reichen Softwarevertreiber hin, sagt aber nichts über die Qualität des Spieles selber aus.

Wesentlich informativer ist die Rückseite der Verpackung.

Hier finden sich fast immer einige Screenshots (Momentaufnahmen des Spielbildschirms). Durch diese Screenshots kann man sich ein recht genaues Bild von der Grafik des Spieles machen.

Auf der Rückseite sollten sich neben einer kurzen Inhaltsbeschreibung auch wichtige Informationen zu den Systemanforderungen befinden. Auch die Alterseinstufung der USK muss gut sichtbar vorhanden sein. Noch besser ist es die Altersangaben des Herstellers zu berücksichtigen, da Kinderspiele meist als "Geeignet ohne Altersbeschränkung" von der USK bewertet werden.

2.2. Grafik

Die Spielgrafik ist ein wichtiges Kriterium für den Erfolg eines Computerspieles. Vor 15 Jahren war es noch bemerkenswert, wenn man erkennen konnte, was

auf dem Bildschirm dargestellt wurde. Dank der Leistung moderner Prozessoren und Grafikkarten werden hochauflösende Bilder praktisch vorausgesetzt.

Die Bildschirmdarstellung hängt natürlich entscheidend von der Hardware des Computers ab. So wird die Darstellung auf jedem Bildschirm, abhängig von dem verwendeten Prozessor und der Grafikkarte, unterschiedlich ausfallen. Bei der Grafik muss zudem zwischen Hintergrundgrafiken und den animierten Figuren oder Objekten unterschieden werden.

Die Hintergrundgrafiken dienen der Atmosphäre. Sie sollten zwar detailreich sein, aber nicht vom eigentlichen Spielgeschehen ablenken.

Auch sollte heftiges "scrollen" (ruckeln das Bildes beim Wechseln des Bildschirmausschnitts) vermieden werden.

Die Hauptfiguren und die Hintergrundgrafiken müssen deutlich voneinander zu unterscheiden sein.

Bei einigen Adventures für Kinder ist es jedoch üblich, dass auch "unbedeutende" Hintergrundobjekte angeklickt und aktiviert werden können. Diese humoristischen Elemente dienen dazu, die Kinder zusätzlich zu unterhalten und lassen die Hintergrundgrafik zu einem interaktiven Suchbild werden.

Die animierten Figuren und Objekte sollten sich flüssig bewegen. Bei Adventures lässt sich eine etwas "ruckelhaft" laufende Spielfigur vielleicht noch entschuldigen. Bei einem Actionspiel müssen die animierten Objekte sich jedoch realistisch bewegen können. Wenn es sich bei den Hauptcharakteren um bekannte Figuren aus Medienverbundsystemen handelt, sollten sie auch wie ihre Vorbilder in den Büchern oder Zeichentrickfilmen aussehen.

2.3. Texte

Gerade bei Spielen für Kinder, ist auch die Textgröße und -gestaltung sehr wichtig!

Die Schrift muss für die Altersgruppe gut lesbar und der Textumfang pro Bildschirmseite darf nicht zu groß sein. Wenn es sich um einen fortlaufenden Text handelt sollte die Scrollgeschwindigkeit nicht so schnell sein, dass Kinder mit dem Lesen nicht mehr nachkommen. Wird der Text vorgelesen oder dient als Untertitel für eine sprechende Figur, muss sich die Scrollgeschwindigkeit natürlich dem "Redefluss" anpassen. Ideal ist es wenn es die Option gibt, das eingblendete Textfenster erst mit einer Tasteneingabe oder per Mausclick zu schließen damit das nächste erscheint.

Wenn es sich bei dem Spiel um eine Übersetzung aus dem angloamerikanischen Sprachraum handelt, können zu häufige Übersetzungsfehler den Text unverständlich und albern wirken lassen. Im schlimmsten Fall können einige Aufgaben, aufgrund eines sinnverdrehten Textes nicht richtig gelöst werden. Da sich auch viele lustige Wortspiele schlecht vom Englischen ins Deutsche übertragen lassen, wäre es theoretisch

sinnvoller englische Originalversionen zu erwerben. Da zu schwieriges Englisch jedoch Jugendliche abschreckt (und jüngere Kinder sowieso), empfiehlt es sich, nur die deutschen Versionen anzuschaffen.

2.4 Sound

Durch moderne Soundkarten, die zur Grundausstattung eines PCs gehören, sind Musikstücke in HiFi Qualität Standard geworden. Elektronische Pipsgeräusche wie bei alten PacMan Spielen gehören der Vergangenheit an. Man kann zwischen Soundtrack, Sprachausgabe und Soundeffekten unterscheiden.

Der Soundtrack (Hintergrundmusik) trägt entscheidend zur Stimmung des Spieles bei. Er sollte daher dem Spielthema angemessen sein. Normalerweise laufen die verschiedenen Tracks unabhängig von der konkreten Handlung des Spielers. Wenn er beispielsweise an eine Oase kommt, ertönt eine Melodie aus 1001-Nacht, bis er den Ort wieder verlassen hat.

In sehr guten Spielen läuft der Sound nicht nebenher ab, sondern passt sich den Aktionen der Spielfigur an. Wenn die Figur verfolgt wird, wird auch die Musik schneller. Wenn ein Feind sich nähert ertönt eine unheimliche Musik. Dies kann, wie in einem Film, die Spannung erhöhen, besonders wenn die unheimliche Musik ertönt, welche die Nähe des Feindes andeutet und dieser noch gar nicht zu sehen ist.

Bei der Sprachausgabe muss die Stimme zur Sprechenden Person passen. Sie sollte auch in Stereoqualität, je nach Position der Sprechenden Figur, aus dem richtigen Lautsprecher kommen.

Wenn ein Erzähler aus dem Off das Geschehen für Kinder erklärt, oder den Text vorliest, muss die Stimme für Kinder auf jeden Fall sympathisch wirken (Marke: Märchenonkel/-tante).

Die Soundeffekte müssen zum Geschehen passen. Wenn ein Hubschrauber wie ein kaputter Staubsauger klingt, kann dies den Spielspaß sehr einschränken und führt dazu, dass die Kinder die nervige Soundoption ganz abstellen.

Manchmal wählen Programmierer jedoch bewusst "falsche" Geräusche als Soundeffekte aus (z.B. wenn eine vom Heck eines Autos ausgelegte Mine ein Geräusch macht, das stark an Vorgänge bei der menschlichen Verdauung erinnert), was Kindern meist großen Spaß bereitet.

3. Inhalt

Der Inhalt eines Computerspiels muss nach seiner Wirkung auf die vorgegebene Altersgruppe beurteilt werden. Horst Heidtmann berücksichtigt

folgende Merkmale bei der Beurteilung von CD-ROMs: "

- *Entspricht der Inhalt Wünschen und Bedürfnissen von Kindern oder Jugendlichen? Ist er altersgerecht, knüpft der Inhalt an die Erfahrungswelt von Kindern an?*
- *Bietet der Inhalt (durch Handlungsträger oder moderierende Figuren) positive Identifikationsmöglichkeiten für Mädchen und Jungen?*
- *Bestätigt der Inhalt Vorurteile (Geschlechtsrollenklischees u.ä.)? [...]*
- *Gibt die Produktion fertige Lösungen (ideologische Positionen) vor oder vermittelt sie Denkanstöße und fordert eigene Entscheidungen?*
- *Regt die Produktion Phantasie, Kreativität, eigene Aktivität an?*
- *Ist der Inhalt so originell, so vielschichtig, sind der Unterhaltungs- oder der Spielwert so hoch, dass sich die Produktion mehrmals nutzen/rezipieren läßt?"²*

Viele Simulationen und Spielgeschichten überfordern Kinder und Jugendliche. Auch Action-Adventures haben oft zu komplexe Missionen, so dass Kinder beispielsweise kein Problem haben Lara Croft durch die Geheimbasis der Bösewichter zu steuern, aber nicht verstehen was zur Lösung des Levels eigentlich von ihnen verlangt wird ("Reaktor mit Hilfe der ID-Karte des Chefwissenschaftlers herunterfahren...was ist ein Reaktor und wie fahre ich mit einer Karte?")

Bei Spielgeschichten sollte auch darauf geachtet werden, ob die Handlungsmöglichkeiten zu stark eingeschränkt werden. Wenn immer nur eine Lösung zum Ziel führt, ist der Wiederspielwert gering. Gute Adventures und Rollenspiele bieten verschiedene Lösungsmöglichkeiten einer Situation und vermitteln dem Spieler das Gefühl das Spiel durch seine eigene Kreativität gemeistert zu haben, anstatt stur den Fußspuren des Programmierers gefolgt zu sein.

Wenn der Spieler gegen Computergegner kämpfen muss, sollten diese sich "intelligent" anstellen, d. h. taktisch klug reagieren, so dass ihr Verhalten nicht vorhergesagt oder immer nur die gleiche Taktik angewandt werden kann.

3.1. Gewaltproblematik

Unterschiedliche Tests haben ergeben, dass Kinder nicht durch die Spiele aggressiv "gemacht" werden und sie sehr wohl zwischen Spielwelt und Realität unterscheiden können. Aggressive Emotionen von Kindern könnten jedoch durch brutale Spielinhalte verstärkt werden, zumal ihnen (wie im Fernsehen) vorgeführt wird, dass sich mit Gewalt alle Probleme lösen lassen.

Andererseits sind kämpferische Auseinandersetzungen ein wichtiges Element in vielen Computerspielen. Und auch wenn Gewalt im realen Leben von den meisten Spielern abgelehnt wird, kann es viel Spaß bereiten, die bösen Computer-Monster abzuschießen.

²Heidtmann, Horst, Kriterien zur Beurteilung von Multimedia-CD-ROMs für Kinder,
<http://www.ifak-Kindermedien.de/pdf/cdkriterien.pdf>

Grenzen sollten Bibliotheken jedoch bei der Darstellung der Kampfszenen setzen.

Für Kinder ungeeignet sind alle Spiele, in denen literweise Blut fließt oder Gliedmaßen und Köpfe durch die Gegend fliegen. Diese Spiele werden von der USK erst ab 16 oder 18 Jahren empfohlen.

Auch der Spielinhalt sollte berücksichtigt werden. Besonders "Hack and Slay" Spiele wie z. B. der Hotseller *Diablo2* oder Ego-Shooter sind trotz interessanter Hintergrundstory oft nur reine Gewaltorgien.

Um es noch mal zu verdeutlichen: Kämpfe sind wichtige, spannungssteigernde Spielelemente und sollten daher nicht im voraus abgelehnt werden. Die dargestellte Gewalt darf jedoch nicht zum Selbstzweck werden.

4. Technische Umsetzung

Das Spiel sollte eine einwandfreie Steuerung bieten. Schon die Installation muss problemlos und durch ein Set-Up-Programm automatisch ablaufen, so dass man gleich losspielen kann. Die Bedienungselemente müssen leicht erkennbar und die Menüstruktur übersichtlich und nachvollziehbar sein. Der Spieler will am liebsten gleich loslegen und nicht erst stundenlang die Spielsteuerung erlernen.

Kinder bevorzugen sowieso die "trial and error" Methode, um das Spiel zu erlernen.

Actionspiele und Simulationen haben in der Regel ein Trainingslevel bzw. ein Tutorial, mit dem der Spieler langsam an die Spielsteuerung herangeführt wird. Ein beiliegendes, schön illustriertes Handbuch, das die Hintergrundstory ausführlich beschreibt und die wichtigsten Steuerungsbefehle übersichtlich auflistet ist sicherlich ein Pluspunkt. Zu einem Minuspunkt wird es jedoch, wenn das Handbuch erst komplett auswendig gelernt werden muss um die grundlegende Steuerung zu begreifen.

Eine Speicher- und Ladefunktion für Spielstände wird heute, ebenso wie Option zur Tastaturbelegung, vorausgesetzt.

Gute Spiele haben auch eine leicht zu findende Hilfefunktion mit Abfragemöglichkeiten.

Bei Computerspielen für Kinder sollten allzu viele Tastenbelegungen vermieden werden, da sie von den vielen Tasten unnötig verwirrt werden. Einigen Spielen liegen farbige Aufkleber bei, mit denen die wichtigen Tasten (Enter, Leertaste usw.)

markiert werden können.

Am besten lässt sich das ganze Spiel per Mausclick steuern.

Hierbei muss der Mauscursor für Kinder groß genug sein und die anklickbaren Icons und Wörter deutlich sichtbar und selbsterklärend sein.