



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Games for Kids – mediale Subjektmodelle, fiktionaler Wertekanon, performative Rollen“

Verfasser

Lukas Cioni

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende wissenschaftliche Arbeit selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundene Tätigkeit selbst erbracht habe. Ich erkläre des Weiteren, dass ich keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind gemäß den Regeln für wissenschaftliche Arbeiten zitiert worden. Die wissenschaftliche Arbeit ist noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden. Diese Arbeit wurde in gedruckter und elektronischer Form abgegeben. Ich bestätige, dass der Inhalt der digitalen Version vollständig mit dem der gedruckten Version übereinstimmt.

Wien, September 2014

Lukas Cioni

Danksagung

Zu Beginn dieser Arbeit möchte ich mich vor allem bei Univ. -Prof. Dr. habil. Ramón Reichert für die ausdauernde Betreuung meiner Person während des Schreibens dieser Diplomarbeit und bei Mag. Olga- Hermine Kessar für jede erdenkliche Hilfe bezüglich der Organisation, sowie der Orientierung bei diversen formellen Fragen während meines Studiums bedanken.

Ebenso gilt mein Dank meiner Familie, hierbei vor allem meiner Mutter Mag. Monika Christine Cioni, allen Mitgliedern des Musikprojekts „Blinded by Stardust“ und meinen Freunden, die mir zur Seite gestanden und mich während der Ausarbeitung mental und auch darüber hinaus unterstützt haben. Hervorheben möchte ich hierbei besonders Mag. Nina Worisch und Mag. Gabriele Wekerle.

Ohne euch alle wäre es in dieser Form nicht möglich gewesen!

Vorwort

Die Hybridisierung von verschiedenen Medienarten ist heutzutage immer deutlicher zu erkennen. Aber nicht nur unterschiedliche Arten von Medien werden zu neuen Formen zusammengefasst, sondern ermöglichen dadurch auch neue Wirkungsweisen auf den Menschen und dessen Entwicklung.

Aufgrund meines persönlichen Interesses an der Überschneidung von diversen Medien und die daraus resultierende Wirkung auf den Menschen und seine Entwicklung, ist es mir ein persönliches Anliegen, in dieser Diplomarbeit auf Computerspiele und ihren Einfluß auf die kindliche Moralentwicklung unter Rücksichtnahme auf entwicklungspsychologische Erkenntnisse, sowie auf die Wiederverwendung von Volksmärchenstrukturen im Bezug auf die Kommunizierung von moralischen Werten einzugehen.

Anmerkung des Autors:

Im gesamten Verlauf der Diplomarbeit werden Personenbezeichnungen wie Schauspieler, User, Zuhörer und weitere verwendet, wobei diese aufgrund des vielschichtigen und komplexen Sachverhalts nicht genderspezifisch definiert werden. Der Verzicht auf eine weiterführende Ausarbeitung ist bewusst vom Autor eingesetzt, um dem Lesefluss, beziehungsweise dem Schaffensprozess, während des Schreibens nicht entgegenzuwirken. Jegliche verwendete personenbezogene Termini gelten aber dennoch für beiderlei Geschlechter.

Zur Zitierweise:

Bildschirmspiele werden im Verlauf der Arbeit wie folgt zitiert:

Titel, Entwickler, Vertrieb, Veröffentlichungsjahr.

Jegliche Internetquellen und Onlinepublikationen wurden zuletzt am 12.09.2014 überprüft.

Sämtliche Abbildungen bzw. Screenshots wurden Internetquellen entnommen und ebenfalls zuletzt am 12.09.2014 überprüft.

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	21
2. DEFINITION/ BEGRIFFSBESTIMMUNG	25
2.1. Computerspiel	25
2.2. PEGI	27
2.3. Moral	29
2.4. Gut und Böse im Mitteleuropäischen Raum	30
2.5. Das „Gute Handeln“ des Menschen	30
2.6. Das moralische Urgewissen	32
3. VORSTELLUNG DES UNTERSUCHUNGSGEGENSTANDES	33
3.1. Altersabschnitt	33
3.2. Untersuchungsgegenstand Computerspiele	34
3.2.1. <i>FIFA 2013</i> (Entwickler: Electronic Arts Sports; Altersfreigabe nach PEGI: 3 Jahre)	35
3.2.2. <i>Super Mario Bros.</i> (Entwickler: Nintendo Entertainment Analysis and Development; Altersfreigabe nach PEGI: 3 Jahre)	35
3.2.3. <i>LittleBigPlanet</i> (Entwickler: Media Molecule; Altersempfehlung nach PEGI: 7 Jahre)	36
3.2.4. Sonderform der Computerspiele: das <i>Tamagotchi</i> (Entwickler: Bandai; Altersempfehlung ab 6 Jahren)	36
3.2.4.1. <i>Die Sims</i> (Entwickler: Maxis, Altersempfehlung nach PEGI je nach Spielvariante: ab 3 Jahren, 7 Jahren oder 12 Jahren)	37
3.2.5. <i>Black & White/ Black & White 2</i> (Entwickler: Lionhead Studios; Altersempfehlung nach PEGI: 12 Jahre)	38

4. DIE MORALENTWICKLUNG BEIM KIND	39
4.1. Moralentwicklung als Produkt der Auseinandersetzung mit der Umwelt	39
4.1.1. Stadien der Entwicklung des moralischen Urteils nach Jean Piaget	40
4.1.1.1. Motorisch individuelles Stadium	40
4.1.1.2. Egozentrisches Stadium	41
4.1.1.3. Stadium der beginnenden Zusammenarbeit	41
4.1.1.4. Stadium der Systematisierung	42
4.1.1.5. Stadium der rationalen Regeln	42
4.2. Die Phasen der Entwicklung der Autonomie beim Kind	43
4.2.1. Phase der Heteronomie	43
4.2.2. Zwischenphase	43
4.2.3. Phase der Autonomie, der inneren Moral	44
4.3. Entwicklung der Moral aus der kognitiv – entwicklungspsychologischen Sicht	44
4.3.1. Heinz-Dilemma	45
4.3.2. Entwicklung des moralischen Urteils nach Lawrence Kohlberg	46
4.3.2.1. Präkonventionelle Stufe	46
4.3.2.2. Konventionelle Stufe	47
4.3.2.3. Postkonventionelle, autonome, prinzipiengeleitete Stufe	47
4.3.2.4. Stufe der universal-ethischen Prinzipien	47
4.4. Entwicklung des moralischen Urteils: Anerkennung, Selbstbestimmung und Eigenverantwortung	48
4.4.1. Garnitschnigs Modell der Entwicklung des moralischen Urteils beim Kind	50
4.4.1.1. Erstes Lebensjahr	50
4.4.1.2. Zweites bis drittes Lebensjahr	50
4.4.1.3. Drittes Lebensjahr	50
4.4.1.4. Viertes bis sechstes Lebensjahr	50
4.4.1.5. Sechstes bis siebentes Lebensjahr	51
4.4.1.6. Siebentes bis zwölftes Lebensjahr	51
4.4.1.7. Pubertät	52
4.5. Moralentwicklung: Parallelen zu Computerspielen	52

5. KOMMUNIKATIONSKONTEXT/ KOMMUNIKATIONSVERHALTEN	53
5.1. Volksmärchen	54
5.1.1. Aufbau	55
5.1.1.1. Ausgang	55
5.1.1.2. Handlungskern	56
5.1.1.3. Das Ende	56
5.1.1.4. Folgebeispiel Aschenputtel	56
5.1.1.5. Anfang	56
5.1.1.6. Handlungskern	56
5.1.1.7. Das Ende	56
5.1.2. Stilistische Eigenschaften	57
5.1.3. Beginn eines Volksmärchens	59
5.1.4. Darstellung von Gut und Böse im Volksmärchen	59
5.1.5. Symbole und ihre Bedeutung für Märchen	61
5.1.6. Zahlensymbolik	65
5.1.6.1. Zahl Drei	65
5.1.6.2. Zahl Vier	66
5.1.6.3. Zahl Sieben	66
5.1.6.4. Zahl Dreizehn	67
5.1.7. Pflanzensymbolik	67
5.1.7.1. Symbol des Dornenbusches	67
5.1.7.2. Symbol der Rose	67
5.1.7.3. Tiersymbolik	68
5.1.7.4. Symbol des Raben	68
5.1.7.5. Symbol des Adlers	68
5.1.7.6. Symbol des Frosches	69
5.1.8. Identifikation mit der Hauptfigur	69
5.1.9. Namensgebung	70
5.1.9.1. Der beschreibende Name	70
5.1.9.2. Der umschreibende Name	71
5.1.9.3. Weit verbreitete Namen	71
5.2. Narratologie und Volksmärchen: entwicklungspsychologische Aspekte und Relevanz zur Computerspielanalyse	72
5.3. Exkurs: Vergleich mit anderen literarischen Gattungen	73

6. COMPUTERSPIELANALYSE	75
6.1. FIFA 2013 (Electronic Arts Sports; Pegi: ab 3 Jahren)	76
6.1.1. Entwicklungspsychologische Merkmale in <i>FIFA 2013</i>	76
6.1.2. Handlung und Aufbau: Berücksichtigung entwicklungpsychologischer Aspekte	78
6.1.3. Moralisches Dilemma in <i>FIFA 2013</i>	79
6.1.4. Der moralischer Aspekt des Guten und Bösen in <i>FIFA 2013</i>	80
6.1.5. Identifikation mit der Hauptfigur: Customized Character und die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen	81
6.1.6. Zusammenfassung <i>FIFA 2013</i>	83
6.2. Super Mario Bros. (Nintendo; PEGI: ab 3 Jahren)	84
6.2.1. Spielmechanik unter Berücksichtigung entwicklungpsychologischer Aspekte	84
6.2.2. Handlung und moralischer Aspekt des Guten und Bösen in <i>Super Mario Bros.</i>	85
6.2.3. Aufbau und Items: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen	88
6.2.4. Figurengestaltung: Parallelen zum Volksmärchen	90
6.2.5. Namensgebung	92
6.2.6. Der Name des Avatars und seine Geschichte	92
6.2.7. Symbolik und die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen	93
6.2.8. Zusammenfassung <i>Super Mario Bros.</i>	94
6.3. LittleBigPlanet (Media Molecule; PEGI: ab 7 Jahren)	95
6.3.1. Spielmechanik: Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte	95
6.3.2. Handlung und Aufbau: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen; entwicklungspsychologischer Aspekte	96
6.3.3. Identifikation mit der Hauptfigur	99
6.3.4. Der moralische Aspekt des Guten und Bösen in <i>LittleBigPlanet</i>	100
6.3.5. Zusammenfassung <i>LittleBigPlanet</i>	102

6.4. Sonderformen des Computerspiels	103
6.4.1. Das <i>Tamagotchi</i> (Bandai; Altersempfehlung PEGI: ab 6 Jahren)	103
6.4.2. Spielmechanik unter Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte	104
6.4.3. Handlung	106
6.4.4. Aspekt des Verantwortungsbewusstseins bei <i>Tamagotchi/ Pou</i>	108
6.4.5. Zusammenfassung <i>Tamagotchi/ Pou</i>	108
6.5. <i>Die Sims</i> (Maxis; PEGI: je nach Spielvariante: ab 3 Jahren, 7 Jahren oder 12 Jahren)	110
6.5.1. Spielmechanik	110
6.5.2. Handlung: entwicklungspsychologische Kennzeichen	112
6.5.3. Aufbau und Items: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen	114
6.5.4. Identifikation mit der Hauptfigur	115
6.5.5. Der moralische Aspekt des Guten und des Bösen in <i>Die Sims</i>	117
6.5.6. Zusammenfassung <i>Die Sims</i>	119
6.6. <i>Black & White / Black & White 2</i> (Lionhead Studios; PEGI: ab 12 Jahren)	121
6.6.1. Spielmechanik: Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte	122
6.6.2. Handlung <i>Black & White 2</i>	125
6.6.3. Aufbau und Items: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen	125
6.6.4. Immersion im Spiel <i>Black & White 2</i> : die unheimliche Stimme	126
6.6.5. Der moralische Aspekt des Guten und Bösen in <i>Black & White</i>	127
6.6.6. Zusammenfassung <i>Black & White</i>	129

7. CONCLUSIO	131
8. QUELLENVERZEICHNIS	137
8.1. Bibliographie	137
8.2. Internetquellen	140
8.3. Gameographie	144
8.4. Abbildungsverzeichnis	145
9. ANHANG	149
9.1. Abstract	149
9.2. Lebenslauf	151

1. EINLEITUNG

Spielkonsolen und Computerspiele haben sich von ihren Anfängen bis heute als ein fester Bestandteil der von der Unterhaltungsindustrie maßgeblich beeinflussten Gesellschaft etabliert. Auch in vielen Kinderzimmern findet sich mindestens eine Spielkonsole oder ein Computer mitsamt entsprechenden Games wieder.

„Die erweiterte Verfügbarkeit von Konsumgütern und die damit einhergehende Entdeckung von Kindern als KonsumentInnen wurde seit den 1980er-Jahren mit vielen Chiffren charakterisiert, wie z.B. Kommerzialisierung der Kindheit und Konsumkindheit.“¹

Der Einfluss von Computerspielen auf die körperliche und geistige Entwicklung von Kinder ist nicht zuletzt ob anhaltender Weiterentwicklung des Gameplays – „die Art und Weise, wie der Spieler mit der Spielmechanik interagiert.“², welche ein aktives Auseinandersetzen mit Computerspielen vor allem bei Kleinkindern erst ermöglicht, gestiegen. Die Computerspielindustrie entwickelt vermehrt Spiele speziell zugeschnitten für ein besonders junges Zielpublikum. Den Ausgangspunkt dieser Arbeit bildet die Überlegung, dass körperliche und geistige Entwicklung von Kindern und darüber hinaus auch die Vermittlung moralischer Werte und gesellschaftlich anerkannter Verhaltensnormen heutzutage nicht mehr allein durch die Familie oder das sozialen Umfeld tradiert, gelernt und übernommen werden, sondern im Bereich des moralischen Pflichtbewusstseins auch medial durch Computerspiele vermittelt werden kann und bereits wird. In diesem Kontext kommt es zu einem

„[...] Wandel auf soziokultureller Ebene, insbesondere von Werten und Normen. Diesbezüglich wird v.a. der Trend zur zunehmenden Individualisierung angeführt (Beck 1986), demzufolge traditionelle Werte und Normen, feste Zugehörigkeiten und Milieus, kalkulierbare und klare Abfolgen von individuellen und familiären Lebensabschnitten, sichere ethische, moralische und soziale Standards, sowie eindeutige Leitbilder an Bedeutung eingebüßt haben.“³

¹Kränzl-Nagl, Renate/Johanna Mierendorff, „Kindheit im Wandel. Annäherung an ein komplexes Phänomen“, in: *SWS- Rundschau* 47/1, 2007, S. 3-25; kindergartenpaedagogik.de/1613.pdf, Zugriff: 12.09.2014, S. 13.

²Sallge, Martin/Caja Thimm (Hg.), *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Interaktive Narration im Computerspiel*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften GWV Fachverlag GmbH ^{1.}Auflage 2010, S. 80.

³Kränzl-Nagl/Mierendorff, „Kindheit im Wandel“, S.14.

In dieser Arbeit soll der Frage nachgegangen werden, ob und inwieweit sich Computerspiele bei der Vermittlung ethischer Werte vorhandener Erzählstrukturen, wie jener der Volksmärchen, bedienen und orientieren, um so bestimmtes Wertebewusstsein, soziales Verhalten oder gesellschaftliche Konventionen dem Kind in seiner Entwicklung näherzubringen.

Als Hintergrund des Forschungsgegenstandes dient die entwicklungspsychologische Sicht.

Dies soll ermöglichen zu erörtern, ab welchem Alter und darüber hinaus, warum speziell ab diesem Alter, es zu einer Konfrontation mit diversen moralischen, sowie motorischen Aufgaben in Computerspielen kommt.

Der Fokus der Arbeit liegt somit auf der Untersuchung von drei miteinander komplex und essentiell verbundenen Themenfeldern:

Zum einen dem grundlegenden Aufzeigen entwicklungspsychologischer Erkenntnisse in Bezugnahme auf die Entwicklung von Moral beim Kind bis heute, zum anderen, das wesentliche Veranschaulichen von Erzählstrukturen und Stilmitteln von Volksmärchen zur Vermittlung von moralischen Werten und zur Steigerung der Empathiebereitschaft des Kindes gegenüber dem Protagonisten, sowie schließlich eine Analyse von Computerspielen für Kinder als neues Medium, welches beide zuvor genannten Themengebiete in sich verbindet. Hierbei werden verschiedene, der jeweiligen Alterstufe angemessene Spiele auf ihren moralischen Mehrwert, sowie die darin verwendeten Stilmittel hin untersucht.

Daneben soll auch der Überlegung nachgegangen werden, inwieweit sich Computerspiele bekannter (Volksmärchen)Strukturen bedienen, um moralische Werte zu vermitteln, beziehungsweise dem Kind neue moralische Aspekte zu kommunizieren, wobei Interaktivität und aktive Beteiligung des Rezipienten, des Users, eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen. Moralisches Handeln in einer nicht realen Welt und divergente Rollen des Users bei Computerspielen werden in Hinblick auf Veränderungen genauer untersucht.

Der Diskurs wird begleitet von der Überlegung, dass sich Computerspiele bei der Altersspezifikation unter anderem an den aus der Entwicklungspsychologie bekannten Entwicklungsschritten unter Bezugnahme auf die Vermittlung von Moral beim Kind orientieren.

Die These dieser Diplomarbeit zielt somit darauf ab, dass Computerspiele als Medienhybride beide zuvor genannten Themenfelder miteinander verbinden und zur Vermittlung von Wertvorstellungen dennoch neue Wege einschlagen, durch welche es möglicherweise zu einer Veränderung der traditionellen Moralauffassung kommen kann.

„Das Interesse richtet sich dann auf die Analyse von Funktionsweisen und Prozessstrukturen digitaler Spiele, um zu ermitteln, inwiefern überhaupt von Moral im Spiel die Rede sein kann. Es geht nicht darum zu klären, ob Computerspiele moralisch sein können oder sollen. Das Ziel ist es vielmehr, einen Blickwinkel zu ermöglichen, der jenseits von einem moralisierenden Diskurs die moralischen Implikationen digitaler Spiele aufdeckt.“⁴

Der grundlegende Aufbau der gesamten Arbeit wird wie folgt skizziert:

Der erste Teil der Arbeit widmet sich einerseits der Definition einzelner, für die Arbeit essentieller Begriffe, zeigt den grundlegenden Untersuchungsgegenstand, gibt einen Überblick über die im Analyseteil verwendeten Computerspiele und gibt andererseits einen allgemeinen Querschnitt des bisherigen Forschungsstandes aus entwicklungspsychologischer Sicht und bezüglich allgemeiner Relevanz für die Gesamthematik.

Weiterfolgend kommt es zu einer exemplarischen Auflistung von Erzählelementen bei Märchen, wobei sich diese Arbeit ausschließlich auf Volksmärchen und deren Erzählstrukturen zur Vermittlung von moralischen Werten, beziehungsweise deren Elementen zur Vermittlung dergleichen beim Kind bezieht. Computerspiele sind durch ihre narrative Erzählstruktur ein markantes Beispiel für die Wiederverwendung aus traditionellen Erzählungen bekannter Stilmittel.

„Tatsächlich steht die Nähe zu traditionellen Erzählmedien im Vordergrund, wodurch Ähnlichkeiten zu etablierten Formen betont und Unterschiede vernachlässigt werden.“⁵

⁴Zierold, Kirsten, *Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2011, S. 9.

⁵Backe, Hans-Joachim, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*, Würzburg: Königshausen & Neumann GmbH 2008, S. 42.

Die Frage inwieweit die im Volksmärchen zuvor definierten Erzählelemente sich auch im Aufbau von Games für Kinder wiederfinden und inwiefern sich dieses neue Genre aus entwicklungspsychologischer Sicht auf die moralische Entwicklung des Kindes auswirkt, steht im Zentrum der Betrachtung.

Im dritten Teil konzentriere ich mich auf die Analyse von verschiedenen Games für Kinder unterschiedlichen Alters, wobei ich mich ausschließlich auf Spiele für User zwischen dem dritten bis zwölften Lebensjahr beziehe.

Die Spielanalyse dient dazu, die These dieser Arbeit zu belegen und soll zeigen, dass Computerspiele als Medienhybrid bei der Vermittlung von Moral beim Kind verschiedene pädagogische, psychologische, sowie bereits aus Volksmärchen bekannte Stilmittel von Volksmärchen verbinden und so ein neues Ganzes formen.

Dabei soll beleuchtet werden, welche neuen Wege Computerspiele, aufgrund des zuvor angesprochenen Verhältnisses zwischen Narrativität, Interaktivität und der Vermittlung von Moral besitzen können und eröffnen.

Es soll veranschaulicht werden, ob durch die verstärkte Nutzung von Computerspielen Kinder eine neue Moralauffassung entwickeln, da Kindheit „[...] in einem permanenten Prozess geschaffen bzw. konstruiert [wird] und [...] [dabei] ihre kulturspezifischen Merkmale, die das Leben von Kindern einer Gesellschaft prägen [...]“⁶ erhält.

⁶Kränzl-Nagl/Mierendorff, „Kindheit im Wandel“, S.8.

2. DEFINITION/ BEGRIFFSBESTIMMUNG

Für diese Arbeit, welche sich unter anderem mit der Moralentwicklung beim Kind, sowie dem Einfluss von Computerspielen auf selbige beschäftigt, bedarf es, bestimmte und im weiteren Verlauf häufig verwendete Begriffe wie Computerspiel, Moral, Gut und Böse näher zu definieren.

Im folgenden Teil der Arbeit werden relevante Begriffe grundlegend beschrieben, um sie anschließend im jeweiligen Kontext weiterzuverwenden.

2.1. Computerspiel

Ausschlaggebend für diese Arbeit ist unter anderem das Aufzeigen von moralischen Aufgaben in Computerspielen für Kinder. Dadurch ist es unumgänglich den Begriff des Computerspiels näher zu definieren. Durch die Erweiterung von Spielstrukturen, der Qualität des Darstellbaren, sowie die Weiterentwicklung von diversen Spielgenres, fällt eine allgemeine Definition in den meisten Fällen aber schwer.

„Der Name des Computerspiels läuft Definitionsversuchen prinzipiell zuwider, da es erst seit relativ kurzer Zeit existiert und in diesen Jahren erhebliche Veränderungen durchlaufen hat.“⁷

Mit steigender Rechnerleistung kommt es aber auch zu einer Veränderung der auf der jeweiligen Konsole laufenden Computerspiele. Somit steigt der Einfluss der technischen Weiterentwicklung auf Computerspiele.

„Die ständige Weiterentwicklung und die daraus resultierende Bandbreite von Hard- und Software erschwert die Formulierung einer Definition.“⁸

Allgemein versteht man unter einem Computerspiel aber ein Computerprogramm, das an einen Computer gekoppelt ist und welches dem User ermöglicht, sich allein oder interaktiv in einer vom System vorgegebenen und durch festgesetzte Regeln bestimmten virtuelle Welt zu bewegen. Die Eingabemöglichkeiten können je nach Konsole und Alter des Computerspiels auf verschiedenen Aktions- und Bewegungstasten oder Tastenkombinationen beruhen.

⁷Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 31.

⁸Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 32.

Diese Eingabemöglichkeiten werden, vor allem in moderneren Computerspielen, durch die „[...] freie Veränderung des Blickwinkels [...]“⁹ erweitert.

„Das Computerspiel ist ein digitales Medium, in dem ein Spieler die Möglichkeit zur Manipulation einer regelbasierten, virtuellen Welt hat, die auf seine Aktionen reagiert, hypertextuell organisiert sein und Interaktionen mit (von Logarithmen oder Menschen gesteuerten) Charakteren ermöglichen kann.“¹⁰

Während die virtuelle Welt auf die Aktionen des Users reagiert, kommt es zu einer Interaktion, aus welcher sich eine Steigerung der Reaktionsfähigkeit, sowie ein Lerneffekt, unter anderem auch auf das Moralverständnis des Users, ergeben kann.

Die Kinder- und Jugendpsychotherapeutin Ursula Krambrock unterteilt Computerspiele ihren Anforderungen nach in folgende Rubriken: *Reaktionsspiele*: Unter Zeitdruck wird die Reaktionsfähigkeit des Users gefördert. *Kampfspiele*: Gewinner ist, wer den oder die Gegner schneller tötet. *Geschicklichkeitsspiele*: Die Hand-Augen-Koordination wird gefördert. *Nachdenk/Suchspiel*: Taktisches und logisches Denken wird gefördert. Die Komplexität des Spiels, sowie die Aufgabenstellung kann hierbei verschiedene andere Kernbereiche wie das Kampfspiel oder das Reaktionsspiel beinhalten. Der Lerneffekt, der von Computerspielen ausgeht, ist vor allem bei Spielen für Kinder deutlich sichtbar. Reaktionsspiele, aber auch scheinbar unbedeutende oder essentielle Entscheidungen während eines „Nachdenk/Suchspiels“, können somit auch Einfluss auf die kognitiven, moralische oder geistige Entwicklung des Kindes haben.¹¹

Dies ist vor allem bei vermehrtem Konsum von Computerspielen bei Kindern möglich.

Die Besonderheiten des Computerspiels liegen, unter anderem, auch darin, dass sich die darin wiedergegebene virtuelle Realität ästhetischer Mittel aus Literatur und Film bedient.

⁹Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 34.

¹⁰Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 38.

¹¹Vgl. Krambrock, Ursula, *Computerspiel und jugendliche Nutzer : hermeneutische Deutungsversuche des Adventure-Computerspiels und seiner jugendlichen Nutzer und Nutzerinnen*, Frankfurt am Main; Berlin; Bern; New York; Paris; Wien: Lang, 1998. S. 24f.

„Das Computerspiel hat anders als Sport, Brett- oder Kartenspiele, die Möglichkeit zur audiovisuellen Konkretisation des stets vorhandenem fiktiven Universums in Spielen, in der es Erzählmedien wie dem Spielfilm ähnelt. Dementsprechend sieht die Spieleindustrie die Verschmelzung von Computerspiel und Film nur noch als Frage der Zeit: [...]“¹²

Durch die Verschmelzung von Film- und Literaturelementen gelingt es dem Computerspiel als Medienhybrid auf Vorwissen des Rezipienten anzuspielen und ihm somit die Möglichkeit zu geben, bereits bekannte Geschichten oder Abenteuer nachzuerleben, nachzuspielen oder diese in abgewandelter Form in den Games wiederzuentdecken.

„[...] die nie dagewesene Möglichkeit, das aus Literatur und Film vertraute Miterleben der Abenteuer [...]. Ihr Rezipient ist zugleich Indikator, der – zumindest teilweise – die Geschichte des Helden lenkt.“¹³

2.2. PEGI

Die, im weiteren Verlauf der Arbeit häufig verwendete Abkürzung „PEGI“¹⁴ steht für „Pan European Game Information“ und bezeichnet ein von der ISFE (International Software Federation of Europe) verwaltetes europaweit gültiges System zur Einstufung von Computerspielen. Entwickelt wurde es im Zeitraum von Mai 2001 bis Mai 2002 durch politische Vertreter europäischer Regierungen in Zusammenarbeit mit Vertretern der Spieleindustrie und ab 2003 in europäischen Ländern angewendet. PEGI soll durch ein europaweit einheitliches System Diskrepanzen bezüglich der Softwareeinstufung von Computer- und Videospiele in verschiedenen Ländern verhindern. Das Einstufungssystem teilt sich einerseits in eine symbolische Empfehlung bezüglich des Alters und andererseits in eine symbolische Beschreibung des Inhalts. Beide Symbole werden auf der jeweiligen Spielverpackung angegeben.¹⁵

¹²Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 18.

¹³Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 19.

¹⁴Vgl. Anon., „Über PEGI. Was sind Altersempfehlungen?“, *Offizielle Homepage der Pan European Game Information*, o.J., pegi.info/at/index/id/602, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁵Vgl. Anon., „Über PEGI. Was sind Altersempfehlungen?“, *Offizielle Homepage der Pan European Game Information*, o.J., pegi.info/at/index/id/602, Zugriff: 12.09.2014.

Der dafür relevante Bewertungsvorgang wird anhand

„[...] eines Bewertungsbogens vorgenommen. Hierzu müssen die Spieleentwicklungsunternehmen dem System beitreten und einen Verhaltenskodex unterzeichnen, in dem sie sich verpflichten, den Käufern und Eltern objektive, wahrheitsgemäße Informationen über die passende Alterseinstufung ihrer Spiele zu geben. Der Publisher verpflichtet sich außerdem, auch die Werbung seiner Produkte dieser Einstufung anzupassen.“¹⁶

Die auf der Spielverpackung ersichtlichen PEGI Symbole (Abb. 1¹⁷ sowie Abb. 2¹⁸) unterscheiden sich seit Juli 2009 farblich voneinander, um dem Konsumenten eine schnellere und prägnante Alters- und Inhaltsempfehlung geben zu können. Darüber hinaus ist es dem Konsumenten möglich spezifisch Spiele einer Altersklasse auf der Homepage des PEGI zu suchen und Einblick in die PEGI Datenbank zu erhalten.

„Das PEGI-System wird europaweit genutzt und anerkannt und wird von der Europäischen Kommission nachdrücklich unterstützt. Es gilt als Modell für die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz.“¹⁹

Abb. 1: Symbole der PEGI Alterseinstufung



Abb. 2: Symbole der PEGI Inhaltseinstufung



¹⁶Anon., „Pan European Game Information“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁷Anon., „Pegi Freigabe“, *videogameszone*, 30.07.2012, videogameszone.de/screenshots/667x375/2010/06/Pegi-Freigabe.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁸Anon., „Pegi Freigabe2“, *videogameszone*, 30.07.2012, videogameszone.de/screenshots/1280x1024/2010/06/Pegi-Freigabe2.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁹Anon., „Über PEGI. Was sind Altersempfehlungen?“, *Offizielle Homepage der Pan European Game Information*, o.J., pegi.info/at/index/id/602, Zugriff: 12.09.2014.

2.3. Moral

Das Wort Moral stammt ursprünglich aus dem Lateinischen „moralis“ und bedeutet „Sitte“, sowie Charakter. Seit dem 16. Jahrhundert ist es auch ein Synonym für Sittlichkeit und Sittenlehre, welche ein Zusammenleben in einer Gesellschaft ermöglichen soll.

Die Moral beschreibt, welches Handeln, welche Verhaltensformen in diversen Situationen von der Gesellschaft als richtig beziehungsweise als ethisch korrekt erachtet werden.

Um einen Einblick in die diversen Definitionen zu geben, unter welchen das Wort Moral definiert wird, werden im Folgenden einige Beispiele genannt.

„Moral bezeichnet zumeist die faktischen Handlungsmuster, -konventionen, -regeln oder -prinzipien bestimmter Individuen, Gruppen oder Kulturen.“²⁰

„Jede Moral (morale) ist ein System von Regeln, und das Wesen jeder Sittlichkeit (moralité) besteht in der Achtung (respect), welche das Individuum für diese Regeln empfindet“²¹

„[...] Zwischen Moral und Ethik wird heute nicht mehr konsequent unterschieden (auch Piaget spricht nur von „morale“, nicht von „éthique“). Es ist aber sinnvoll die Moral mit einem noch näher zu spezifizierenden System von Geboten und Verboten gleichzusetzen und die Ethik mit der Diskussion und Begründung dieser Gebote und Verbote. Vorschriften („Du sollst das tun“) sind also von moralischer Natur, während die Frage, warum solche Vorschriften gut oder schlecht sind, und ihre Begründung zur Ethik gehören.“²²

Essentiell für diese Arbeit ist dabei die Tatsache, dass man die hier angeführten Erklärungen des Moralbegriffs nicht als punktgenaue Definitionen verstehen darf, da das gesamte System der Moral selbst mehrere Regeln beinhaltet, die von Kultur zu Kultur divergent sein können.

²⁰ Anon., „Moral“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Moral, Zugriff: 12.09.2014.

²¹ Kesselring, Thomas, *Jean Piaget. Beck'sche Reihe Große Denker*, München: C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung (Oscar Beck) 1988, S. 167.

²² Kesselring, *Jean Piaget*, S. 167.

Die in dieser Arbeit verwendeten Begriffe Moral und Ethik umschreiben sozusagen eine innere Einstellung, welche zwar unabhängig von „[...] äußerlichen Vorschriften des Rechts oder von Sitten und Gebräuchen [...]“²³ verstanden werden kann, dennoch aber immer kulturell in der jeweiligen Gesellschaft verwurzelt ist.

Die Moral selbst ist Teil eines größeren Regelwerks, das wir gesellschaftlich achten und beachten. Zu diesem Regelwerk zählen neben gesetzlichen Verhaltensregeln, gesellschaftliche Spielregeln und soziale beziehungsweise sittliche Umgangsformen.

2.4. Gut und Böse im Mitteleuropäischen Raum

Die Definition der Begriffe von „Gut“ und „Böse“ orientiert sich an dem zeitgenössischen österreichischen Philosophen und Universitätsprofessor für Methoden der Vermittlung von Philosophie und Ethik Univ. Prof. Dr. Konrad Liessmann, sowie dem Medienpädagogen und Erziehungswissenschaftler Prof. Dr. Ludwig Kerstiens und ihrer jeweilige Auffassung dieser Wertebegriffe.

2.5. Das „Gute Handeln“ des Menschen

Um eine genauere Definition zu erhalten, wird hierfür auf Univ. Prof. Dr. Konrad Paul Liessmann, sowie das von ihm definierte „Gute Handeln“ des Menschen verwiesen. Liessmann versteht darunter Sitten, also in einer Gemeinschaft gültige Gebote, Werte und Regeln, die gutes Handeln implizieren.

„Unter Sitten versteht man also alle in einer Gemeinschaft als gültig akzeptierten Gebote, Werte, Normen und Regeln, die von einer Gemeinschaft erwünschtes, in ihrem Sinne „Gutes“ Handeln nach sich ziehen sollen.“²⁴

In weiterer Folge spricht Liessmann von Werten des Guten, die wiederum auch als Normen bezeichnet werden können.

Durch kulturell, religiös und gesellschaftlich bedingte unterschiedliche Auffassung der Begriffe des Guten, sowie des Bösen resultieren somit auch verschiedene divergente Moralauffassungen.

²³Wesel, Uwe/Ruthard Stäblein (Hg.), *Moral. Erkundung über einen strapazierten Begriff*, Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1996, S. 201.

²⁴Liessmann, Konrad Paul/Gerhard Zenaty/Katharina Lacina, „Das Gute und das Böse. Ethische Fragestellungen und Positionen“, in: *Vom Denken. Einführung in die Philosophie*, Wien: Braumüller ^{5. Auflage} 2007, S.198.

„Unter Werten versteht man in diesem Zusammenhang erwünschte und angestrebte Ziele von Handlungen bzw. die Gründe, die zur Wertschätzung von Gegenständen, Handlungen oder Anschauungen führen. Verhaltensregeln, die sich aus dem Wert des Guten ableiten lassen – wie immer das Gute inhaltlich definiert sein mag –, werden auch als Normen bezeichnet. Da solche Normen und Normsysteme zwischen Gemeinschaften differenzieren, kann man auch von verschiedenen Moralien sprechen.“²⁵

Vor allem die zur Vermittlung von Wertvorstellungen in dieser Arbeit angeführten Beispiele stehen nicht für eine allgemein gültige Moralauffassung, sondern dienen alleine der Veranschaulichung der jeweiligen moralischen Konfrontation von User, dem Game und der moralischen Aufgabe, die es im Game zu bewältigen gibt.

Um den Begriff der Moral stärker von anderen Verhaltensnormen abzugrenzen, unterscheidet Liessmann die Moral zusätzlich von weiteren Normenbegriffen wie Konventionen und Gesetzen.

Im Gegensatz zu Konventionen, welche Vereinbarungen sind, die bestimmte Verhaltensweisen in einer Gesellschaft regeln und somit, da sie eine praktische Funktion erfüllen, nicht schlußfolglichs als „gute“ Verhaltensweisen deklariert werden müssen, sind Gesetze schriftlich fixierte Bestimmungen, deren Verletzungen Sanktionen der Gemeinschaft nach sich ziehen können.

Da die Moral, laut Liessmann, keinen eindeutigen Statuten unterliegt, sondern durch kulturelle und gesellschaftlich-politische oder religiöse Faktoren bestimmt und so zu einer soziokulturellen und regionalen Dimension wird, beziehe ich mich in meiner Arbeit auf die durch das jeweilige Game vorgegebene Moralauffassung.

Diese, sofern nicht anders angegeben, resultiert aus der jeweiligen Gesellschaft, in welcher das Spiel entwickelt wurde, und kann divergent zu anderen Moralauffassungen stehen.

„D.G. [Das Gute] wird einmal verstanden als Eigenschaft eines Gegenstandes, Zustands, Ereignisses, einer Handlung, einer Aussage, die diesen an sich zukommt; ein Seiendes ist gut, insofern es ist, was es sein kann. Seiendes wird als Zu-Seiendes verstanden, u. sein Gut-sein bedeutet die Erfüllung der in ihm angelegten Möglichkeit, seine Vollendung. – „Gut“ wird ferner genannt, was gut zu oder für etwas anderes ist: D.G. meint dann das funktionale Tauglichssein von dinglichen Gegenständen, von Organen, Tieren, von Menschen für einen bestimmten ↑Zweck.“²⁶

²⁵Liessmann, Konrad Paul/Gerhard Zenaty/Katharina Lacina, *Vom Denken*, S. 198.

²⁶Höffe, Otfried, *Lexikon der Ethik*. München: Verlag C.H. Beck oHG ^{7. Auflage} 2008, S. 127.

2.6. Das moralische Urgewissen

Für den Erziehungswissenschaftler und Medienpädagogen Prof. Dr. Ludwig Kerstiens bildet das Gewissen des Menschen eine wichtige Grundkomponente. Es ermöglicht ihm, alle gültigen Gesetze anzuerkennen und das jeweilige Handeln in Relation zu diesen zu beurteilen. Laut Kerstiens besitzt jeder Mensch apriori ein sogenanntes „Urgewissen“. Dieses wird im Laufe des Lebens nicht nur erweckt, sondern entwickelt sich auch weiter und wird ständig aktualisiert. Aus diesem „Urgewissen“ bildet sich so das moralische Bewusstsein, welches wiederum für ethisch vertretbares Handeln zuständig ist. Ob unser Handeln gut oder böse ist, hängt laut Kerstiens vom jeweiligen Urgewissen ab, welches wiederum durch äußere Faktoren wie Umwelt oder Erfahrungen beeinflusst wird.²⁷

Die von mir verwendeten Begriffe von „Gut“ und „Böse“ entsprechen innerhalb der Analyse der jeweiligen Games ergo der zuvor erwähnten mitteleuropäischen Kulturauffassung, wenngleich nicht abzustreiten ist, dass die Darstellung dieser Elemente facettenreicher, ja überzeichnet Anwendung finden kann.

Eine genauere, aber dennoch allgemeine Definition von Moral, sowie von den Begriffen „Gut“ und „Böse“, ist demnach zwar von einem gesetzlichen Standpunkt aus durch die jeweilige Gesetzeslage möglich, aber trotzdem nicht allgemein gültig. Des Weiteren kann moralisches Handeln auch zeitweise im Widerspruch zu gesetzlichen Konventionen stehen, wie die moralischen Dilemmata²⁸ von Lawrence Kohlberg im späteren Verlauf dieser Arbeit zeigen werden.

Aus verschiedenen Moralauffassungen resultieren demnach auch verschiedene Definitionen der Begriffe „Gut“ und „Böse“, wenngleich es kulturelle Überschneidungen gibt, die zum Teil auf deckungsgleichen multikulturellen, sowie religiösen Verhaltensvorstellungen, wie etwa den zehn Geboten, beruhen können.

²⁷Kerstiens, Ludwig, *Das Gewissen wecken. Gewissen und Gewissensbildung im Ausgang des 20. Jahrhunderts*, Bad Heilbrunn/Obb: Julius Klinkhardt 1987. S. 20ff. und S.74ff.

²⁸Vgl. Bayer, Monika, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, Diss. Universität Wien, Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät 1990, 19ff.

3. VORSTELLUNG DES UNTERSUCHUNGSGEGENSTANDES

In diesem Kapitel wird der Untersuchungsgegenstand der Arbeit vorgestellt.

Es handelt sich hierbei um Computerspiele für Kinder zwischen dem dritten und zwölften Lebensjahr. Im Mittelpunkt steht die Frage, inwieweit sich hier traditionelle Auffassungen und Stilelemente, so wie sie sich bereits im Volksmärchen finden, widerspiegeln und auf die Moralentwicklung des Kindes, beziehungsweise auf die Moralvermittlung durch die beiden Bereiche - Computerspiele/Volksmärchen - Auswirkung haben.

Es soll grundlegend erörtert werden, ab wann man aus entwicklungspsychologischer Sicht von einer Moralentwicklung bei Kindern sprechen kann und welche immanenten Phasen das Kind bei seiner Entwicklung hierbei körperlich und geistig durchläuft.

Als Basis der Überlegungen dienen entwicklungspsychologische Erkenntnisse, wobei hier im Besonderen Anschauungen der Entwicklungspsychologen Jean Piaget und Lawrence Kohlberg und des Pädagogen Karl Garnitschnig berücksichtigt werden.

Dies alles soll ein Analysegerüst darstellen und die These, dass die Verwendung von Computerspielen im Alter zwischen drei und zwölf Jahren die moralische Entwicklung des Kindes nachhaltig beeinflusst, soziokulturelle Traditionen modifiziert und so dem Rezipienten, dem Kind, dem User neue Dimensionen moralischer Werte eröffnen kann.

3.1. Altersabschnitt

Der Altersabschnitt, auf welchen sich die Analyse der Computerspiele in Bezugnahme auf die Moralentwicklung bei Kindern konzentriert, liegt zwischen dem dritten und zwölften Lebensjahr.

Laut dem österreichischen Psychoanalytiker Sigmund Freud entwickelt sich ab dem dritten Lebensjahr psychoanalytisch das sogenannte „Über-Ich“, welches moralische Werte, Normen und Idealbilder beinhaltet.

In dieser Entwicklungsphase kommt es nicht nur zur Sozialisation des Kindes (durch Verinnerlichung werden gesellschaftliche Verhaltensmuster erlernt), sondern auch zur Übernahme eines Werteschematas und der Entwicklung einer individuellen moralischen Instanz, welche ausschlaggebend ist für Selbstreflexion und das Einschätzen und Abwiegen von eigenen Handlungen. Erziehung, Modelpersonen, Sozialisation und sozioökonomische und soziokulturelle Variablen spielen dabei eine essentielle Rolle.

Auf Grund dessen konzentriert sich die vorliegende Arbeit auf die Analyse der Moralentwicklung beim Kind, in Verbindung mit der Moralvermittlung durch Computerspiele, vom dritten bis zwölften Lebensjahr. Eine weiterführende Analyse bis etwa zum 18. Lebensjahr würde den Rahmen der vorliegenden Diplomarbeit überschreiten.

3.2. Untersuchungsgegenstand Computerspiele

Im Laufe dieser Arbeit werden einzelne Computerspiele auf ihren Inhalt bezüglich der Überschneidung von strukturellen Merkmalen mit Volksmärchen, sowie der Vermittlung von moralischen Werten aufgrund der zuvor genannten psychologischen Erkenntnisse durch Lawrence Kohlberg, John Piaget und Karl Garnitschnig, und weiters auf ihre medienästhetischen Kennzeichen hin analysieren.

Hierbei soll es zu einer prägnanten Analyse von Computerspielen hinsichtlich der zuvor genannten psychologischen sowie volksmärchentypischen und in den Computerspielen wiederverwendeten Strukturen kommen.

Im folgenden Punkt sollen die von mir zur Analyse herangezogenen Computerspiele prägnant beschrieben werden, um sich in der späteren Analyse ihrer Struktur näher widmen zu können. Die Reihung der Spiele erfolgt nach der von PEGI vorgegebenen Altersspezifikation. Beginnend mit Spielen ab dem 3. Lebensjahr hinführend zu Spielen ab 12 Jahren.

3.2.1. **FIFA 2013 (Entwickler: Electronic Arts Sports; Altersfreigabe nach PEGI: 3 Jahre)**

Das Spiel *FIFA 2013*²⁹ wurde am 30. November 2012 in Europa veröffentlicht und wurde laut PEGI (Pan European Game Information) ab drei Jahren freigegeben. Hierbei handelt es sich um eine von Electronic Arts Sports entwickelte Fußballsimulation, die zur Spieleserie *FIFA* gehört.

Bei Fußballsimulationen

„[...] kann grundsätzlich zwischen Fußballspielen, bei denen der Spieler die Akteure auf dem Platz steuert, und Fußballmanagersimulationen, bei denen er in die Rolle eines Club-Managers tritt, unterschieden werden.“³⁰

FIFA 2013 zählt hierbei zur ersteren Gruppe, wobei der User primär die Fähigkeit besitzt, Akteure auf dem Platz zu steuern. Dennoch ist auch die Funktion, als Club- Manager zu agieren, gegeben.

3.2.2. **Super Mario Bros. (Entwickler: Nintendo Entertainment Analysis and Development; Altersfreigabe nach PEGI: 3 Jahre)**

Das Spiel *Super Mario Bros.*³¹ wurde erstmals 1985 veröffentlicht und zählt zu den Wegbereitern des Genres des „Jump ‘n’ Run“ Videospiele, bei welchem sich der Hauptprotagonist des Spiels springend und laufend durch eine virtuelle Welt bewegt und vor allem die genaue und präzise Steuerung ausschlaggebend für den Erfolg ist. In *Super Mario Bros.* versuchen die zwei Klempner Brüder Mario und Luigi die von König Koopa entführte Prinzessin Peach zu retten und ihr Pilzkönigreich von einem Fluch zu befreien. Zweiunddreißig Spiellevels müssen erfolgreich absolviert werden.

²⁹ *Fifa 2013*, EA Sports, Electronic Arts, 2012.

³⁰ Anon., „Fußballsimulation“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fballsimulation, Zugriff: 12.09.2014.

³¹ *Super Mario Bros.*, Nintendo Entertainment Analysis & Development, Nintendo, 1985.

3.2.3. *LittleBigPlanet* (Entwickler: Media Molecule; Altersempfehlung nach PEGI: 7 Jahre)

Im Jump -'n'- Run Game *LittleBigPlanet*³², das 2008 veröffentlicht wurde, spielt der Gamer sogenannte Sackboys oder Sackgirls, denen er durch eine große Anzahl an Kostümen und Items einen individuellen Ausdruck verleihen kann.

Ziel ist es, durch Geschicklichkeit, Reaktionsgeschwindigkeit und Teamfähigkeit im Mehrspielermodus verschiedene Rätsel und Challenges in fünfzig Levels zu lösen.

Vor allem durch die verwendete „Physik Engine“ werden dem Gamer diverse physikalische Prozesse mehr oder weniger realitätsnah vermittelt. Die „Physik Engine“ gibt „objektimmanente Eigenschaften“³³ detailgetreu wieder.

3.2.4. Sonderform der Computerspiele: das *Tamagotchi* (Entwickler: Bandai; Altersempfehlung ab 6 Jahren)

Das *Tamagotchi*³⁴ wurde 1986 von der Firma Bandai entwickelt und war erstmals 1987 in Deutschland erhältlich. Es handelt sich dabei um ein virtuelles Küken, das der User umsorgen muss, um es großzuziehen.

Dem Spielprinzip des „Digital Pet“ „[...] also known as a virtual pet, or artificial pet [...]“³⁵ von *Tamagotchi* folgten diverse Haustiersimulationen, wie etwa *Nintendogs*³⁶ (Entwickler: Nintendo; Altersempfehlung nach PEGI: 3 Jahre) und viele weitere.

Zu diesen zählen auch Haustier- Apps, wie unter anderem auch das Android-App *Pou*³⁷ (Entwickler: Zakeh; keine Altersbeschränkung nach PEGI).

Ziel dieser Simulationsspiele ist es, das Haustier zu umsorgen und somit neben der Freude an dem Haustier auch Verantwortung für ein digitales „Lebewesen“ zu übernehmen und diese Eigenschaft spielerisch zu erlernen. In der genannten Analyse des Games wird auch auf die aktuelle Version der Haustiersimulation – das Haustier-App *Pou* (Entwickler: Zakeh; keine Altersempfehlung nach PEGI) näher eingegangen.

³²*LittleBigPlanet*, Media Molecule, Sony Computer Entertainment, 2008.

³³Anon., „Physik-Engine“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Physik-Engine, Zugriff: 27.08.2014

³⁴*Tamagotchi*, Bandai, 1986.

³⁵Rollings, Andrew/Ernest Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, San Francisco: New Riders Publishing 2003, S. 480.

³⁶*Nintendogs*, Nintendo EAD Group No. 1, Nintendo, 2005.

³⁷*Pou*, Zakeh, Zakeh, 2012.

3.2.4.1. **Die Sims (Entwickler: Maxis, Altersempfehlung nach PEGI je nach Spielvariante: ab 3 Jahren, 7 Jahren oder 12 Jahren)**

Zur Erstveröffentlichung des Simulationsspiels „Die Sims“³⁸ kam es am 28.02.2000. Ziel des Games ist es, die selbst gestalteten Avatare ein glückliches und erfülltes Leben führen zu lassen, sowie die allgemeine Interaktion zwischen den Hauptakteuren des Spiels, den Sims, zu fördern. Freundschaften zu schließen, Häuser zu bauen, diese einzurichten oder beruflich erfolgreich, um auch finanziell abgesichert zu sein, sind in diesem Spiel besonders wichtige Komponenten.

Die Lebenssimulation ermöglicht es dem User, eine Familie mit bis zu acht Personen zu kreieren und auch deren körperliche und psychische Eigenschaften vorzugeben. Zu Beginn des Spiels wird der User mit einem bestimmten Grundkapital ausgestattet, welches er im Laufe des Spiels durch seine Sims und deren unterschiedlich wählbare Karrieren erhöhen kann. Diese kommunizieren in ihrer eigenen Sprache – dem sogenannten „Simlish. [...] the universal language of the Sims-world.“³⁹

Das Übernehmen von Verantwortung ist auch hierbei ausschlaggebend. Je nach Spielvariante ist es beim Game „Die Sims“ auch möglich, dass diese vorsätzlich sterben können.

Ebenfalls von Maxis entwickelt wurde das 1989 publizierte Game *SimCity*⁴⁰. Es handelt sich um ein Vorläufermodell der Spielreihe „Die Sims“, bei welchem es sich um eine Wirtschaftssimulation handelt, in welcher der User über die Entwicklung einer Stadt, unter Berücksichtigung verschiedenster Faktoren wie Architektur, Planung, Umgebung aber auch Katastrophenschutz sowie Kriminalität, entscheidet.

„[...] allem voran SimCity (Maxix, 1989), das den Spieler die Planung, den Bau und die Bewirtschaftung einer Stadt übernehmen ließ, [...] und seine Nutzer sprichwörtlich, Gott spielen' ließ.“⁴¹

³⁸Die Sims, Maxis, EA Games, 2000.

³⁹Anon., „Simlish“, *wikia*, o.J., mysims.wikia.com/wiki/Simlish, Zugriff 27.08.2014.

⁴⁰*SimCity*, Maxis, Electronic Arts, 1989.

⁴¹Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 18.

3.2.5. *Black & White/ Black & White 2* (Entwickler: Lionhead Studios; Altersempfehlung nach PEGI: 12 Jahre)

Bei dem von Lionhead Studios entwickelten Computerspiel *Black & White*⁴² handelt es sich um ein Strategiespiel, das auch präziser als „Göttersimulation“ bezeichnet werden kann. Veröffentlicht wurde das Spiel erstmals 2001 und vor allem die Möglichkeit der Wahl, Gutes oder Böses zu tun, welche in den Händen des Gamers liegt, ist charakteristisch für dieses Computerspiel.

Das Computerspiel kann in beiden Variationen durchgespielt werden.

Das Nachfolgespiel *Black & White 2*⁴³ erschien mit deckungsgleichem Spielprinzip 2005. Die Weiterführung der Handlung wird in der 2006 erschienenen Spielerweiterung *Battle of the Gods*⁴⁴ thematisiert.

Das folgende Kapitel dieser Arbeit befasst sich mit einem grundlegenden Überblick zur Moralentwicklung beim Kind aus entwicklungspsychologischer Sicht. Die darin erworbenen Erkenntnisse sollen in weiterer Folge in die Analyse der hier genannten Computerspiele miteinbezogen werden.

⁴²*Black & White*, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2001.

⁴³*Black & White 2*, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2005.

⁴⁴*Black & White 2: Battle of the Gods*, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2006.

4. DIE MORALENTWICKLUNG BEIM KIND

Ein grundlegender Überblick zur Ausbildung der Moral beim Kind nach Jean Piaget, Lawrence Kohlberg und Karl Garnitschnig.

4.1. Moralentwicklung als Produkt der Auseinandersetzung mit der Umwelt

Laut dem Schweizer Entwicklungspsychologen Jean Piaget ist die Entwicklung der Moral ein Produkt der aktiven Auseinandersetzung mit der jeweiligen Umwelt, wobei diese vom Gesetz der biologischen Evolution geprägt ist, und als ein Produkt, resultierend aus der aktiven Auseinandersetzung mit der jeweiligen Umwelt, gesehen werden kann. Ähnlich dem Stufenmodell der sensomotorischen Entwicklung sieht Piaget auch jene der moralischen Entwicklung als Stufensystem. Grundlage für alle moralische, dem Alter entsprechende Entwicklung, ist Kognition. Laut Piaget werden verschiedene Altersstadien durch dementsprechende Fertigkeiten des Kindes gekennzeichnet. Die Differenzierung von einem ursprünglich eindimensionalen Status hin zu einer verfeinerten Sicht bezüglich moralischer Werte steht im direkten Zusammenhang mit der kognitiven Entwicklung des Kindes. Seine Erkenntnisse über das Erlernen von richtigem Regelverhalten und moralischem Handeln bei Kindern gewann Piaget unter anderem aus der Beobachtung der Kinder während diverser Spiele. Sensomotorische und moralische Entwicklung konnte Piaget vor allem bei der Beobachtung von Kindern während des sogenannten Murmelspiels feststellen.⁴⁵

Während dieses Spiels versucht jeder Spieler

„[...] den Mitspielern möglichst viele der eingesetzten Murmeln dadurch abzugewinnen, daß er sie mit einer größeren Wurfmurmel aus einem genau bezeichneten Feld her austreibt.“⁴⁶

⁴⁵Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, S. 10f.

⁴⁶Lewalter, Christian E., „Die Moral des Murmelspiels. Das Urteil des Kindes – Revision unserer Erziehungsmethoden“, *Zeit Online*, 02.09.1954, zeit.de/1954/35/die-moral-des-murmelspiels, Zugriff: 12.09.2014.

Diese Grundregel des Spiels ist essentiell. Weitere Regeln können aber je nach Alter oder Tradition stark voneinander divergieren. Kleinere Kinder halten sich hierbei streng an das vorgegebene Regelsystem. Mit steigendem Alter werden aber immer wieder neue Regelstrukturen von den Kindern (weiter)entwickelt.

Das Regelsystem des Mummelspiels ist somit wandelbar. Ähnlich wie im späteren Verlauf bei den analysierten Computergames ersichtlich, zeigt auch das Mummelspiel Veränderungen im kognitiv-moralischen Bereich, je nach Alters- beziehungsweise Entwicklungsstufe des Kindes. Somit ist die Auseinandersetzung mit diversen Aufgaben während des Mummelspiels, des Games, unter anderem auch an geistige und körperliche Eigenschaften gekoppelt. Die Komplexität des Spiels impliziert somit ein bestimmtes kognitives, motorisches, emotionales Entwicklungsstadium.

4.1.1. Stadien der Entwicklung des moralischen Urteils nach Jean Piaget

Folgend kommt es zu einer Zusammenfassung der für diese Arbeit relevanten Stadien der Entwicklung nach Jean Piaget.

4.1.1.1. Motorisch individuelles Stadium

Dieses Stadium bezieht sich laut Piaget auf das zweite bis dritte Lebensjahr. Das Spiel des Kindes und sein Handeln beruhen auf reiner Motorik, die unreflektiert von Erwachsenen nachgeahmt wird. Zwischen dem dritten und siebenten Lebensjahr werden diese bereits erlernten Regeln als verpflichtend betrachtet. Piaget spricht von sogenannten „Zwangsregeln“ – sie sind vor allem im späteren Verlauf der Entwicklung auf gegenseitige Wertschätzung zurück zu führen.⁴⁷

⁴⁷Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, S. 12.

4.1.1.2. Egozentrisches Stadium

Hierbei kommt es zwischen dem zweiten bis fünften Lebensjahr zur Nachahmung von Regeln der Eltern oder von anderen Kindern.

Das Kind wendet diese (Verhaltens-)Regeln aber auch nach eigenen Vorstellungen an und setzt diese somit nach eigenem Gutdünken ein.

Gegenseitige Achtung und der Umgang mit anderen Kindern werden erlernt.⁴⁸

„Die meisten Kinder dieses Alters führten die Regeln auf eine Autorität, die Papas, die „Herren von der Gemeinde“ oder gar den Lieben Gott (60) zurück und hielten sie für sakrosankt und unveränderlich. Zugleich spielen sie aber, wie es ihnen gerade einfiel. Dieses Ergebnis ist nur scheinbar paradox: Solange Kinder nicht wissen, was Spielregeln und soziale Regeln sind, können sie diese auch nicht befolgen.“⁴⁹

4.1.1.3. Stadium der beginnenden Zusammenarbeit

Die ersten Zeichen der Zusammenarbeit entwickeln sich, laut Piaget, zwischen dem sechsten und siebenten Lebensjahr. Alle erlernten Regeln werden nun sozial und nicht mehr nur psycho-motorisch angewandt. Es kommt somit auch zur Erweiterung von (moralischen) Ansichten, wobei Regeln nicht wie bisher nur nach eigenen Vorstellungen angewandt, sondern generalisiert werden. Die Gemeinschaft und deren Anerkennung gewinnen in dieser Phase immer mehr an Bedeutung. Die Meinung anderer bekommt einen höheren Stellenwert.⁵⁰

„Bei den Kindern von 7 Jahren und darüber (drittes Stadium) gewinnt das Zusammenspiel sozialen Charakter: Gespielt wird wettkampfmäßig, die Kinder überwachen sich gegenseitig, damit niemand die Regeln verletzt.“⁵¹

⁴⁸Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, S. 12.

⁴⁹Kesselring, *Jean Piaget*, S. 169.

⁵⁰Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, S. 13.

⁵¹Kesselring, *Jean Piaget*, S. 154.

Ebenfalls ab dem siebenten Lebensjahr kommt es, laut Piaget, zum Beginn der Ausbildung eines rationalen Regelbewusstseins. Spielregeln werden ab diesem Zeitpunkt beispielsweise nicht mehr als allgemeingültig angesehen, sondern können von Freundeskreis zu Freundeskreis divergieren und resultieren vor allem aus der gegenseitigen Wertschätzung. Das Kind kommt zu der Erkenntnis, dass gegenseitige Achtung moralisches Handeln in einer Gemeinschaft impliziert.

„Jeder Spieler achtet auf die Regeln, die er kennt, ohne dass die unterschiedliche Regelkenntnis zu Problemen führt.“⁵²

4.1.1.4. Stadium der Systematisierung

Dieses Stadium bezieht sich auf das elfte bis dreizehnte Lebensjahr, wobei es hierbei zum Erfassen der Gesamtheit aller bis dato erlernten Regeln und deren Integration in ein Gesamtsystem kommt. Motorische Regeln werden instinktiv als bindend angesehen. Jean Piaget beobachtet dieses Verhalten abermals anhand des Murmelspiels.⁵³

„Im Gegensatz zu den Jüngeren sind sie sich im klaren darüber, dass ähnliche Murmelspiele in verschiedenen Quartieren oft nach unterschiedlichen Regeln gespielt werden. Sie wissen, dass die Regeln nicht auf eine Autorität oder eine heilige Tradition zurückgehen, sondern durch gegenseitige Absprache aufgestellt und verändert werden können.“⁵⁴

4.1.1.5. Stadium der rationalen Regeln

Je nach Entwicklung des Kindes bezieht sich Piaget hierbei auf das Alter zwischen zwölf und vierzehn Jahren. Ein autonomes, selbstgestaltetes Regelbewusstsein entwickelt sich auf der Grundlage der in der Entwicklung angeeigneten Verhaltensregeln. Laut Piaget kann das Kind aber nur durch ein heteronomes Regelbewusstsein sein späteres autonomes Regelbewusstsein bilden.⁵⁵

⁵²Kesselring, *Jean Piaget*, S. 154.

⁵³Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, S13ff.

⁵⁴Kesselring, *Jean Piaget*, S. 169.

⁵⁵Vgl. Bayer, Monika, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, Diss. Universität Wien, Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät 1990, S. 14.

„Die Abfolge von der Heteronomie zur Autonomie, von einer Art Pflichtmoral“ zu einer „Moral des Guten“ die eine Moral der Kooperation ist, gibt der Entwicklung des moralischen Urteils die Richtung.“⁵⁶

Parallel zu der stufenweisen Entwicklung des moralischen Urteils beim Kind beobachtete Piaget eine Veränderung, ja eine Differenzierung, von der sogenannten heteronomen zur autonomen Moralauffassung.

Piaget wandte neben der Beobachtung des Murnelspiels zur Untersuchung der moralischen Beurteilungsfähigkeit der Kinder sogenannte „Problemgeschichten“ an. Das Kind bekam eine Geschichte erzählt und wurde anschließend auf deren moralischen Mehrwert hin befragt.

Mit Hilfe dieser Geschichte zog Piaget Rückschlüsse auf das Entwicklungsstadium der Kinder und legte somit drei charakteristische Phasen fest. Hier spiegelt sich die erwähnte Bedeutung der Kognition besonders wider.

4.2. Die Phasen der Entwicklung der Autonomie beim Kind

4.2.1. Phase der Heteronomie

Hierbei äußert die Bezugsperson diverse Gebote, Verhaltensanweisungen oder Verbote und lebt diese vor. Das Kind imitiert dieses Verhalten. Dadurch entsteht eine heteronome Pflichtmoral, welche sich das Kind aneignet.⁵⁷

4.2.2. Zwischenphase

Das Kind verallgemeinert in dieser Phase die erlernten Verhaltensregeln nach eigener Intelligenz. Das moralische Handeln selbst resultiert aber dennoch aus vorgegebenen Verhaltensregeln und ist kein autonomes Handeln des eigenen Bewusstseins.⁵⁸ „Es nimmt Spielregeln sehr ernst und benimmt sich als seien sie unabänderlich und heilig“⁵⁹.

⁵⁶Kesselring, *Jean Piaget*, S. 160.

⁵⁷Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, 15f.

⁵⁸Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, 16.

⁵⁹Amann, Gabriele/Rudolf Wipplinger, *Abenteuer Psyche*, Wien: Braumüllerverlag ^{2.Auflage} 2008, S. 126.

4.2.3. Phase der Autonomie, der inneren Moral

In dieser Phase kommt es zur Entwicklung eines autonomen Wertesystems. Wichtig ist, laut Piaget, der soziale Kontakt mit Gleichaltrigen. Nicht nur das soziale Verhalten wird gefördert, sondern auch erlernte Normen und Werte werden verinnerlicht und angewandt. Für Piaget ist das moralische Denken zunächst Handeln, das erst verinnerlicht werden muss und vor allem durch Umwelt und Bezugspersonen vermittelt wird. Erst durch den Kontakt mit Gleichaltrigen kommt es zur Entstehung eines autonomen Wertebewusstseins.⁶⁰

„Das acht- bis neunjährige Kind sieht regeln nun als Vereinbarungen an, die von Menschen getroffen werden, um einen Zweck dienlich zu sein. Es anerkennt, dass diese Regeln sich durchaus verändern lassen.“⁶¹

4.3. Entwicklung der Moral aus der kognitiv – entwicklungspsychologischen Sicht

Der US-amerikanische Psychologe Lawrence Kohlberg betrachtet die Entwicklung der Moral aus der kognitiv – entwicklungspsychologischen Sicht, verfeinerte jedoch das System Piagets. Die Grundvoraussetzung dabei ist, dass das Kind unabhängig von Gesetzen und Kultur in der Lage sein muss, über sich selbst urteilen zu können. Für Kohlberg, selbst Schüler Piagets, steht das Prinzip der Gerechtigkeit sowie der Selbstreflexion im Mittelpunkt seiner Theorie.

Er erweiterte und modifizierte nicht nur die Theorie Piagets, sondern „[...] differenzierte genauer und formulierte sechs aufeinander aufbauende moralische Entwicklungsstufen.“⁶²

Die kognitive Stimulierung durch die soziale Umwelt, wie etwa durch Bezugspersonen, ist aber so wie bei Piaget auch bei Kohlberg entscheidend.

Kinder durchlaufen Stufen der kognitiven Entwicklung mit parallelen moralischen Entwicklungsstufen.

⁶⁰Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, 11f.

⁶¹Amann/Wipplinger, *Abenteuer Psyche*, S. 126.

⁶²Amann/Wipplinger, *Abenteuer Psyche*, S. 127.

Bei der Untersuchung der Moralentwicklung beim Kind griff Kohlberg auf das sogenannte „Heinz-Dilemma“ zurück, um dadurch Aufschlüsse über die entwicklungspsychologischen Fortschritte der Kinder zu erhalten.

4.3.1. Heinz-Dilemma

Hierbei drohte eine Frau an ihrer Krebserkrankung zu sterben, sollte diese nicht ein bestimmtes Medikament bekommen. Die Kosten dafür überstiegen aber bei weitem die finanziellen Möglichkeiten der Frau und ihres Ehemanns Heinz.

Selbst als sie all ihr Hab und Gut verkaufen und zumindest die Hälfte des benötigten Geldes gesammelt haben, gibt ihnen der Apotheker das heilende Mittel nicht, da dieser es entwickelt hatte und damit Geld verdienen will. Aufgrund dessen und seiner ausweglosen Situation stiehlt Heinz das Medikament.⁶³

Je nach Entwicklungsstufe kommt es zu einem anderen Auseinandersetzen mit den an das Heinz-Dilemma angelehnten Fragen von Kohlberg an die Kinder:

„War es richtig die Arznei zu stehlen oder hat er das Recht zu stehlen?
Falls diese Handlung nicht richtig ist: Würde eine „gute Person“ in der Situation stehlen?
Ist es die Aufgabe des Ehemanns, die Arznei zu stehlen bzw. ist dies davon abhängig wie sehr er seine Frau liebt?
Falls nicht die Ehefrau, sondern sein bester Freund schwer an Krebs erkrankt wäre und im Sterben liegen würde, sollte er ebenfalls stehlen?
(Kohlberg 1958, S. 364)“⁶⁴

Die besondere Bedeutung von Kohlbergs Theorie liegt sicherlich darin, dass das Heinz-Dilemma das Kind in die Situation bringt, gesetzliche Vorschriften gegen moralisch, ethisches Verhalten abzuwiegen und so ein anfangs unreflektierter Zustand zu einer facettenreicheren und komplexeren Betrachtung im Laufe der menschlichen Entwicklung wird.

⁶³Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, 19ff.

⁶⁴Becker, Günther, *Kohlberg und Seine Kritiker. Die Aktualität Von Kohlbergs Moralpsychologie*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2011, S. 86.

4.3.2. Entwicklung des moralischen Urteils nach Lawrence Kohlberg

4.3.2.1. Präkonventionelle Stufe

Dabei unterscheidet das Kind nicht nach vorgegebenen Regeln in Bezugnahme auf Gut und Böse, sondern orientiert sich an dem simplen Prinzip: Was mir Freude bereitet und Spaß macht ist gut, und was mich ängstigt, mich schmerzt oder verängstigt ist böse. Das Kind orientiert sich hierbei an Bestrafung und Belohnung beziehungsweise an blindem Gehorsam. Die vom Kind wahrgenommene Unterscheidung zwischen Gut und Böse impliziert die Wahrnehmung von physischen und/ oder psychischen Konsequenzen. In dieser Entwicklungsstufe werden dem Kind auch Grundzüge von Fairness und ein Sinn für Gerechtigkeit bewusst. Diese werden aber pragmatisch interpretiert, wie ein Folgebeispiel zeigt.⁶⁵

Der amerikanische Entwicklungspsychologe und Erziehungswissenschaftler Thomas Lickona, ein Schüler Kohlbergs, untersuchte ebenfalls die Entwicklung des moralischen Urteils beim Kind. Im Zuge seiner Untersuchungen fragte er seinen siebenjährigen Sohn Mark Lickona, ob er ihm beim Wohnungsputz im gemeinsamen Haushalt helfen würde, ohne dafür eine Belohnung zu bekommen. Zunächst verneint Mark die Frage grundlegend und beschließt seinem Vater nicht zu helfen. Sieben Monate später stellt Lickona seinem Sohn erneut dieselbe Frage und zu seiner Überraschung antwortete Mark diesmal mit dem Argument, dass er gerne helfen würde, um sich dadurch zumindest eine Belohnung verdienen zu können. Somit zieht Lickona erste Rückschlüsse darauf, dass Kinder in bestimmten Entwicklungsphasen auf die Bedürfnisse anderer mehr oder weniger eingehen und sich auch ihr Verständnis von Fairness und Gerechtigkeit weiterentwickelt. Dennoch stehen bei dem genannten Beispiel diese Rückschlüsse im Zusammenhang mit dem eigenen Nutzen des Kindes – der angestrebten Belohnung. Der Sinn für Gerechtigkeit wird somit vom Kind noch pragmatisch interpretiert.⁶⁶

⁶⁵ Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, S. 21f.

⁶⁶ Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, S. 21f.

4.3.2.2. Konventionelle Stufe

Der Wert an sich selbst steht im Mittelpunkt. Unabhängig von Konsequenzen. Richtiges Verhalten ist, was anderen hilft und gefällt. Dieses richtige Verhalten ist an stereotype Vorstellungen gebunden. Es kommt zu einer Orientierung an Recht, Ordnung oder an personengebundener Zustimmung. Das Verhalten, um eine soziale Ordnung zu gewährleisten, bildet hierbei den Orientierungsrahmen für das eigene Handeln.⁶⁷

„Die Urteile des Subjekts sind auf dieser Stufe durch den Versuch gekennzeichnet, den Interessen aller Bezugspersonen, Gruppenmitgliedern usw. gerecht werden zu wollen.“⁶⁸

4.3.2.3. Postkonventionelle, autonome, prinzipiengeleitete Stufe

In dieser Entwicklungsphase werden moralische Werte unabhängig von Autorität definiert. Die Richtigkeit einer Handlung orientiert sich an allgemeinen individuellen Rechten und Standards der Gesellschaft, wie Gesetzen oder Geboten. Vor allem der gegenseitige Respekt sowie die unveränderbare Achtung der Menschenwürde sind hierbei entscheidend.⁶⁹

„Man ist sich der Relativität persönlicher Werthaltungen bewusst und legt dementsprechend Wert auf Konsensfindung.“⁷⁰

4.3.2.4. Stufe der universal-ethischen Prinzipien

Es erfolgt eine Orientierung an universal gültigen Prinzipien. Diese Vorstellungen orientieren sich beispielsweise an dem kategorischen Imperativ nach Immanuel Kant: „Handle nach der Maxime (= dem subjektiven Grundsatz), von der du wollen kannst, dass sie allgemeines Gesetz wird“⁷¹ oder an dem Grundsatz: „Was du nicht willst, dass man dir tu', das füg auch keinem anderen zu“⁷².

⁶⁷Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, 22ff

⁶⁸Lahmer, Karl, *Kernbereiche Psychologie. Kompetent*, Wien: Dornier Verlag 2000, S. 195.

⁶⁹Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, 23ff.

⁷⁰Lahmer, *Kernbereiche Psychologie*, S. 196.

⁷¹Lahmer, *Kernbereiche Psychologie*, S. 196.

⁷²Anon., „Goldene Regel“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Goldene_Regel, Zugriff: 12.09.2014.

Zusammenfassend kann man sagen, dass für Kohlberg die Moral ein soziales Prinzip ist. Es gibt keinen Katalog von Normen oder Werten, sondern die Moral ist an die freie Entscheidung des Einzelnen gebunden.

Die Moralität ist rational, zum Beispiel durch Eltern, Mitschüler oder Freunde diskutierbar. In unterschiedlichen Altersstufen besitzt das Kind, nach Kohlberg, unterschiedliche Moralvorstellungen. Die Entwicklung ist eine stetige Auseinandersetzung mit der eigenen Umwelt und ermöglicht es dem Kind, in verschiedenen Situationen richtig zu handeln.

Kohlberg unterstellt dem Kind aber, über keine autonome Moralität zu verfügen. Diese Autonomie ist aber grundlegend für die Entwicklung kritischen Denkens. Die „heteronome“ Moral ist bei ihm an Sanktionen wie gesetzliche Strafe oder an Nutzenerwägung gekoppelt. Im Gegensatz zu Kohlberg spielt bei seinem Lehrer Piaget der soziale Bezug eine ausschlaggebendere Rolle.

Kohlberg geht anstelle dessen davon aus, dass ein Mensch die genannten Stufen der moralischen Entwicklung der Reihe nach durchlaufen kann aber nicht jeder bis zur höchsten Stufe gelangt.

Der Großteil der Bevölkerung der westlichen Industriegesellschaften orientiert sich in seiner moralischen Entwicklung daran, Verpflichtungen der Gesellschaft nachzukommen, Autoritäten zu akzeptieren oder „[...] an personengebundener Zustimmung.“⁷³

4.4. Entwicklung des moralischen Urteils: Anerkennung, Selbstbestimmung und Eigenverantwortung

Der österreichische Professor für Erziehungswissenschaft Dr. Karl Garnitschnig entwickelte eine dritte anerkannte und weitverbreitete Meinung zur Entwicklung des moralischen Urteils beim Kind.

Unter idealen Bedingungen soll es laut Karl Garnitschnig zu Anerkennung und Nicht- Anerkennung sowie zur Selbstbestimmung und erhöhten Eigenverantwortung des Kindes kommen.

⁷³Lahmer, *Kernbereiche Psychologie*, S. 195.

„[...] dann wird beim Kind die Vorstellung von „gut“ von eigenen, inneren Bewertungsemotionen begleitet sein.“⁷⁴

Die Vorstellung vom richtigen, guten Verhalten ist demnach an ein inneres Gefühl gebunden, welches das Kind in sich trägt. Dieses Gefühl ist beim Kind von Geburt an vorhanden und ermöglicht ihm sein Verhalten und Handeln dementsprechend zu steuern.

„Kinder haben zweifelsfrei schon von Anfang an ein Werterleben [...]“⁷⁵

Garnitschnig geht auch davon aus, dass Kinder bereits im Vorschulalter zwischen moralischen Verhaltensregeln, sozialen Konventionen, „Spielregeln (Murmelspiel)“⁷⁶ oder „Klugheitsregeln“⁷⁷ unterscheiden können.

Ausschlaggebend für die Entwicklung des moralischen Urteils beim Kind sind das soziale Umfeld, die Anerkennung durch andere, sowie auch Schicksalsschläge, welche einen hohen Einfluss auf die Entwicklung des Kindes und sein Werteverständnis nehmen können. Wichtig dabei ist aber, dem Kind Freiräume für das eigene Handeln zu lassen und es autonom Entscheidungen treffen zu lassen.

„Die wesentlich beeinflussenden Faktoren sind das Beziehungsgeschehen, das Ausmaß an Zuwendung und Bedürfnisbefriedigung, an Achtung, Annahme, Verstehen und an Anerkennung, das Selbstbild v. a., was die Selbstwirksamkeit betrifft. Bedeutsam ist also die soziale Umwelt und ihr Druck in Richtung konformer Verhaltensweisen oder ihr Freilassen für eigenständige Entscheidungen je nach den Möglichkeiten der Person, von rigiden Erwartungen oder offenen Angeboten.“⁷⁸

Das Lernen und Erlernen von gegenseitiger Anerkennung durch das Kind und die kognitiv- geistige Fähigkeit eines konkreter werdenden Bewusstseins von Merkmalen des Zusammenlebens in bestimmten Situationen, stellen bei Garnitschnig essentielle Grundvoraussetzungen der Moralentwicklung dar.

⁷⁴Garnitschnig, Karl, „Werte und Wertebewusstsein“, *Universität Wien*, 1998, homepage.univie.ac.at/karl.garnitschnig/ethik.doc, Zugriff: 12.09.2014, S. 5.

⁷⁵Garnitschnig, Werte und Wertebewusstsein, S. 4; Vgl. Huber, Herbert, *Sittliche Bildung. Ethik in Erziehung und Unterricht*, Asendorf: Mut Verlag 1993. S. 77f.

⁷⁶Garnitschnig, „Werte und Wertebewusstsein“, S. 4.

⁷⁷Garnitschnig, „Werte und Wertebewusstsein“, S. 4.

⁷⁸Garnitschnig, „Werte und Wertebewusstsein“, S. 4.

4.4.1. Garnitschnigs Modell der Entwicklung des moralischen Urteils beim Kind

4.4.1.1. Erstes Lebensjahr

Das Kleinkind lebt nach seinen eigenen Bedürfnissen. Es gibt kein Gefühl für Ort und Zeit. Dennoch erlebt es das soziale Miteinander und im Idealfall ein Gefühl der Sicherheit, der Anerkennung, sowie der Nicht-Anerkennung bei Fehlverhalten.

„Die Gefühle des Kleinkindes sind leider sehr leicht zu irritieren. Das Kind ist so sehr auf Sicherheit, Anerkennung und Zutrauen angewiesen, dass es sehr bald aufgibt, seinen eigenen Gefühlen zu vertrauen, wenn es nicht anerkannt wird. Werden aber diese Bedürfnisse selbstverständlich anerkannt und kann das Kind vom Erwachsenen Liebe und Anerkennung erfahren, dann entwickelt das Kind selbstverständlich diese Personaktivitäten, die die erwachsenen Bezugspersonen ihm gegenüber zeigen.“⁷⁹

4.4.1.2. Zweites bis drittes Lebensjahr

Es kommt, nach Garnitschnig, zum Erwerb von Selbstständigkeit durch das Erlernen von sprachlicher sowie nicht- sprachlicher Kommunikation und dem Erlernen von motorischen Fähigkeiten.

4.4.1.3. Drittes Lebensjahr

Die motorischen Fähigkeiten werden verfeinert und das Kind entdeckt Geschlechtsunterschiede. Dieses Alter wird auch als „magisches animistisches Alter“ angesehen, in welchem das Kind besonders aufnahmefähig für äußere Einflüsse ist.

4.4.1.4. Viertes bis sechstes Lebensjahr

Dieser Lebensabschnitt wird als „magische Phase“⁸⁰ bezeichnet. Die Realität gewinnt zwar immer mehr an Bedeutung, dennoch kann diese in ihrer Gesamtheit noch nicht als solche wahrgenommen werden.

⁷⁹Garnitschnig, „Werte und Wertebewusstsein“, S. 6.

⁸⁰Menges, Robin, „Montessoripädagogik – Die Entdeckung des Kindes“, *Universität Innsbruck - Institut für LehrerInnenbildung und Schulforschung*, o.J., uibk.ac.at/ils/downloads/lernkulturen/montessoripaedagogik.pdf, Zugriff: 12.09.2014, S. 13.

Demnach können beispielsweise im Märchen „Rotkäppchen“ die Großmutter sowie das Rotkäppchen, lebend aus dem Körper des Wolfes gerettet werden, ohne dass die Geschichte unglaubwürdig oder im Widerspruch zum eigentlichen Gesamtweltbild des Kindes beziehungsweise seiner Realität steht. In dieser Entwicklungsphase zählt entwicklungspsychologisch unsere Fantasie als zentrales Charakteristikum, da es, nach Garnitschnig und Kohlberg, gerade hier zur „Fantasiesteigerung“ in der kindlichen Entwicklung kommt. Ein Faktum dessen sich die Macher von Games ebenso bedienen und auf welches in der Computerspielanalyse näher eingegangen wird.

4.4.1.5. **Sechstes bis siebentes Lebensjahr**

Während des Schuleintrittes befindet sich das Kind bereits in der Lage, moralisch richtiges und falsches Handeln voneinander zu trennen. Es entwickelt bereits ein Gefühl für Gerechtigkeit sowie für falsches Handeln, und auch Verhaltensregeln wie Höflichkeit, Toleranz oder Geduld werden erlernt. Alles Bedingungen, um die Sozialisation und weitere Eingliederung des Kindes in ein Gesellschaftssystem zu favorisieren.⁸¹

4.4.1.6. **Siebentes bis zwölftes Lebensjahr**

Neue Wertvorstellungen werden kennengelernt, toleriert und/oder auch übernommen. Freunde und deren Ansichten gewinnen immer mehr an Bedeutung. Dieser Lebensabschnitt wird als „Warum Fragealter“ gekennzeichnet. Das Kind erlangt Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen und hinterfragt kritisch erlernte Verhaltensmuster. So entstehen und reifen Langzeiteinstellungen, welche der Mensch bis hin zum Erwachsenenalter in nur mehr leicht modifizierter Form beibehält. Auch dieser Thematik wendet sich die Gameanalyse im späteren Verlauf zu.⁸²

⁸¹Vgl. Garnitschnig, „Werte und Wertebewusstsein“, S. 4ff.

⁸²Vgl. Garnitschnig, „Werte und Wertebewusstsein“, S. 4ff.

4.4.1.7. Pubertät

Das moralische Bewusstsein ist bereits stark ausgeprägt. Jugendliche suchen in diesem Lebensabschnitt nach eigenen moralischen Werten, um sich auch stärker von den Eltern und deren Verhaltensvorstellungen distanzieren zu können. Persönliche Reflexion und kritisches Hinterfragen der bislang beschrittenen Wege kreieren Haltungen und einen Wertekanon. Dabei geht jedoch das Wertefundament der Eltern meist nicht verloren, sondern wird vielmehr zeitgeistkonform ergänzt, modifiziert und internalisiert. Der Weg zur autonomen Haltung ist beschritten.

Inwieweit es auch bei Games zu einem kritischen Auseinandersetzen mit den darin gestellten Aufgaben kommen kann, und in welchem Ausmaß ein autonomes Handeln des Users in einer nicht realen Welt vom Game ermöglicht wird, soll ebenfalls in der nachfolgenden Analyse behandelt werden.

4.5. Moralentwicklung: Parallelen zu Computerspielen

Die im Punkt „Moralentwicklung beim Kind“ angeführten Erkenntnisse durch Piaget, Kohlberg und Garnitschnig bilden die entwicklungspsychologische Grundlage der, im späteren Verlauf dieser Arbeit, folgenden Computerspielanalyse. Hierbei wird besonders darauf geachtet im Aufbau, der Handlung und der Spielmechanik der Games Parallelen zu den hier erwähnten entwicklungspsychologischen Erkenntnissen aufzuzeigen. Inwieweit es zu Überschneidungen einzelner Aspekte kommt, wird in den jeweiligen Computerspielanalysen ersichtlich.

Die Frage inwieweit es zu einer Überschneidung beider Themenfelder kommt ist, neben dem folgenden Aufzeigen von Merkmalen und Kennzeichen in Volksmärchen sowie die damit zusammenhängende Frage nach deren Übernahme in Computerspielen, Teil der, in dieser Arbeit aufgestellten, These.

5. KOMMUNIKATIONSKONTEXT/ KOMMUNIKATIONSVERHALTEN

„Heute wachsen die Kinder nicht mehr in der Sicherheit einer Großfamilie oder einer festgefügtten Gemeinschaft auf. Deshalb ist es heute noch wichtiger als zu der Zeit, da die Märchen entstanden, das Kind mit Helden zu konfrontieren, die ganz allein in die Welt hinausziehen müssen und die, obwohl sie ursprünglich nichts von den letzten Dingen wissen, einen sicheren Platz in der Welt finden, wenn sie mit tiefem innerem Vertrauen ihren Weg gehen.“⁸³

Während es in der Vergangenheit neben der Familie und Gesellschaft Märchen, Sagen und Erzählungen waren, die dem Kind auf spielerische Art ethische Werte und gesellschaftliche Normen vermittelten, haben heutzutage vielerorts Games die Auseinandersetzung oder erste Konfrontation mit diesem Thema übernommen.

Auf den ersten Blick ein völlig neues Medium, kann man aber bei näherer Betrachtung feststellen, dass hier Einzelelemente des alten Genres Märchen zwar abgeändert und dem Medium und der Zeit angepasst, aber dennoch Anwendung finden.

Im folgenden Abschnitt soll der Kommunikationskontext, sowie das Kommunikationsverhalten in Bezugnahme auf Volksmärchen verdeutlicht werden.

Ziel ist es, bestimmte Märchenstrukturen bei der Vermittlung von Moral innerhalb von Volksmärchen zu veranschaulichen und diese mit prägnanten Beispielen zu verdeutlichen. Der österreichische Kinder und Jugendpsychiater Max H. Friedrich bezeichnet Märchen als „via aurea“ – „Goldstraße“ zur kindlichen Seele und essentiell für die Vermittlung pädagogischen Elemente.⁸⁴ Gleichzeitig sollen diese Strukturen als Grundlage der Gameanalyse dienen und mögliche Parallelen, aber auch Unterschiede zwischen den beiden Vermittlungsinstanzen verdeutlichen.

⁸³Bettelheim, Bruno, *Kinder brauchen Märchen*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG 2.Auflage 1988, (Orig. *The Use of Enchantment*. New York: Alfred A. Knopf, Inc. 1976), S.18.

⁸⁴Friedrich, Max H., *Kinder ins Leben begleiten. Vorbeugen statt Therapie*, Wien: G&G Kinder- und Jugendbuchverlag 2003, S. 57.

Primär bezieht sich diese Arbeit auf das Werk des US-amerikanischen Psychoanalytikers und Kinderpsychologen mit österreichischer Abstammung Dr. Bruno Bettelheim und hier im Besonderen auf sein Buch „Kinder brauchen Märchen“.

Bettelheim geht davon aus, dass Volksmärchen eine moralische Botschaft enthalten, wenngleich der Kern der Geschichte nicht die Vermittlung dergleichen ist, sondern „[...] die Versicherung, dass man Erfolg haben kann.“⁸⁵

Zu Beginn werden Volksmärchen auf diverse Erzählelemente hin, wie Erzählstruktur, Darstellung der Hauptfigur, Raumdarstellung, sowie verwendete Symbole und Metaphern untersucht.

Hierbei soll geklärt werden, wie und vor allem wodurch es zur Darstellung von Gut und Böse im Volksmärchen kommt, welche im zuvor aufgezeigten grundlegenden Überblick entwicklungspsychologischen Fähigkeiten beim Kind gefördert werden, und ob es gleichzeitig zu moralischen Konflikten kommt, die das Kind zum Nachdenken bewegen können.

5.1. Volksmärchen

Der genaue Ursprung von Volksmärchen kann nicht eindeutig festgelegt werden, da sie mündlich überliefert wurden und sich nicht auf einen einzelnen Verfasser zurückführen lassen.

„Volksmärchen stellen eine traditionelle Form des Märchens dar“⁸⁶.

Neben der Vermittlung von Werten, der Symbolik, der Erzählweise oder Stilistik, finden sich auch noch andere markante Merkmale der Volksmärchen wieder, auf die im Folgenden eingegangen wird.

„[...] die Märchen vermitteln wichtige Botschaften auf bewusster, vorbewusster und unbewusster Ebene entsprechend ihrer jeweiligen Entwicklungsstufe.“⁸⁷

Volksmärchen und ihre Erzählungen dürfen nicht als direkter Spiegel der realen Welt gesehen werden, eher als eine Art Abbildung davon, welche einen Anstoß geben könnte, inwieweit und welches moralische Handeln in diversen Situationen gesellschaftlich vorteilhaft wäre.

⁸⁵Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 16.

⁸⁶Anon., „Volksmärchen“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Volksm%C3%A4rchen, Zugriff: 12.09.2014.

⁸⁷Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 12.

„Die Erwartung, wie es eigentlich in der Welt zugehen müsste, scheint uns nun für die Form Märchen maßgebend zu sein: Sie ist die Geistesbeschäftigung des Märchens.“⁸⁸

Die Lehre des Guten ist beispielsweise in den Volksmärchen der Gebrüder Grimm vor allem im Handeln und Vorgehen des Helden oder der Heldin zu finden, mit welchem sich das Kind als Zuhörer identifiziert.

Im Folgenden werden einige Märchenstrukturen, wie der grundlegende Aufbau oder die Symbolsprache als elementares Stilmittel der Volksmärchen anhand von diversen Beispielen näher erörtert.

5.1.1. Aufbau

Ein grundlegendes Schemata, das dem Volksmärchen zugrunde liegt, ist einerseits das Bewältigen von diversen Schwierigkeiten und Herausforderungen, sowie die Persönlichkeitsentwicklung des Hauptcharakters. Die eigentliche Handlung besteht aus drei Teilen, „[...] wobei der mittlere Teil meist ebenfalls dreiteilig ist.“⁸⁹

Dieser Aufbau ist so manchen Games (*Super Mario Bros.*, *LittleBigPlanet*) nicht unähnlich. Auch hier schlüpft der User, in unserem Fall das Kind, in die Rolle des „Helden“, welcher diverse Herausforderungen meistern muss. Der Schwierigkeitsgrad, das Level, ähnelt den im Verlauf des Märchens diffiziler werdenden Aufgaben, die Held oder Heldin zum ersehnten Ziel bringen. Um Aufbau und Struktur der Games im späteren Abschnitt besser interpretieren und analysieren zu können, soll hier an dieser Stelle nun auf charakteristische Elemente des Volksmärchens eingegangen werden.

5.1.1.1. Ausgang

Hierbei kommt es zu einer Konfliktsituation, welche den Hauptprotagonisten zum Aufbruch bringt.

⁸⁸ Jolles, André, *Einfache Formen. Konzepte der Sprach- und Literaturwissenschaft*, Tübingen: Max Niemeyer Verlag ^{8. Auflage} 2006, S. 240.

⁸⁹ Solms, Wilhelm, *Die Moral von Grimms Märchen*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1999, S.14.

5.1.1.2. **Handlungskern**

Es kommt zur Konfrontation des Helden, der Heldin mit einer scheinbar unlösbaren Aufgabe. Weiters zur Erfüllung unerfüllbarer Aufträge und dem Überwinden von eigenen Ängsten oder persönlichen Problemen.

Um diese Herausforderungen zu meistern, stehen dem Hauptcharakter meist personifizierte Helfer, Zaubermittel oder neu erlangte Zauberkräfte zur Seite.

5.1.1.3. **Das Ende**

Der Hauptcharakter findet zu seiner eigenen Persönlichkeit, seiner eigenen Identität und er findet Glück und Zufriedenheit, meist verbunden mit Schönheit, Macht oder Reichtum.⁹⁰ In einem exemplarischen Folgebeispiel werden die drei zuvor genannten essentiellen Teile des Volksmärchens anhand von Aschenputtel praktisch verdeutlicht.

5.1.1.4. **Folgebeispiel Aschenputtel**

Anhand des folgenden Volksmärchens sollen die zuvor erwähnten Strukturmerkmale des Handlungsaufbaus präzise veranschaulicht werden.

5.1.1.5. **Anfang**

Aschenputtel leistet Hausarbeit und es ist ihr trotz des Versprechens der Stiefmutter nicht erlaubt, auf das Fest des Prinzen zu gehen.⁹¹

5.1.1.6. **Handlungskern**

Die Unterstützung einer Fee und anderer Helfer ermöglicht es ihr dennoch, an dem Fest teilzunehmen. Durch das Bestehen der Schuhprobe entwickelt sich aus Aschenputtel eine Prinzessin.⁹²

5.1.1.7. **Das Ende**

Aschenputtel heiratet den Prinzen und ihre Schwestern werden bestraft. Ab diesem Zeitpunkt lebt sie wohlhabend und glücklich.⁹³

⁹⁰Vgl. Solms, *Die Moral von Grimms Märchen*, S.14.

⁹¹Vgl. Solms, *Die Moral von Grimms Märchen*, S.14.

⁹²Vgl. Solms, *Die Moral von Grimms Märchen*, S.14.

⁹³Vgl. Solms, *Die Moral von Grimms Märchen*, S.14.

5.1.2. Stilistische Eigenschaften

Laut Bruno Bettelheim besteht stilistisch gesehen das Volksmärchen aus vier fundamentalen Elementen: „Fantasie, Wiederaufrichtung, Flucht und Trost.“⁹⁴

Das Volksmärchen besitzt nicht den Anspruch, dem Kind moralisches Handeln zu vermitteln, sondern versichern dem Kind eine Aussicht auf Erfolg, ein gutes Ende, ohne ihm dabei direkt vorzuschreiben, was richtig ist.

Im konkreten Beispiel von Aschenputtel erlangt die Protagonistin alle von ihr angestrebten Ziele mit Tugendhaftigkeit und Anstand. Kinder übernehmen diese Informationen unbewusst in ihr moralisches Bewusstsein und folgern daraus, dass man dennoch bei einer scheinbar ausweglosen Situation „[...] die Hoffnung nicht verlieren [...]“⁹⁵ sollte.

Die grundlegende Charakteristik von Volksmärchen basiert laut Bruno Bettelheim auf ihrer einfachen Struktur: Sie sind simpel und leicht verständlich aufgebaut und besitzen einen linearen Handlungsverlauf.

Sie regen die Fantasie des Kindes an und ermöglichen ihm, sich mit inneren Vorgängen auseinanderzusetzen. Dem Unbewussten kommt hierbei große Bedeutung zu.

Anders als bei Computerspielen ziehen Volksmärchen unbewusstes Lernen nach sich. Das Kind integriert unbewusst diverse neu errungene Erkenntnisse in ein bestehendes Werte- und Normsystem. In der aktiven spielerischen Auseinandersetzung mit vermittelten moralischen Werten, Charaktereigenschaften, etc. verarbeitet das Kind selbige.

Eine andere Form der Auseinandersetzung stellt das vom Kind gewünschte erneute Vorlesen des jeweiligen Märchens und damit verbundenes Hinterfragen von Unklarheiten dar. Anders als bei Computerspielen, da sich der User hierbei im Regelfall alleine mit den Herausforderungen des Games konfrontiert sieht.

⁹⁴Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 165.

⁹⁵Solms, *Die Moral von Grimms Märchen*, S. 17.

Das Volksmärchen greift unbewusste Spannungen, menschliche Nöte, existenzielle Ängste und unbeantwortete Fragen des Kindes auf und bietet ihm Lösungsansätze, indem es „[...] der Phantasie des Kindes neue Dimensionen.. (eröffnet), die es selbst nicht erschließen könnte.“⁹⁶

Das Volksmärchen fördert somit die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes. Volksmärchen konfrontieren uns mit inneren Problemen und begünstigen unsere Vorstellungskraft,

„[...] die uns die Freiheit gibt, über die Grenzen unserer aktuellen Situation hinauszusehen und neue Perspektiven für eine Weiterentwicklung zu erkennen [...]“⁹⁷

Laut Bettelheim liegt der Anspruch von Volksmärchen vor allem darin, die Neugier des Kindes zu fördern, seine Fantasie anzuregen und nichts zu verniedlichen. Es muss sich auf die individuellen Persönlichkeitsaspekte des Kindes beziehen und zeitgleich allgemein gültig funktionieren.

Der abstrakte Stil der Volksmärchen zeigt, dass sie aus mehreren aneinandergereihten Gliedern bestehen. Es finden sich keine Gleichzeitigkeiten, da der einzige Erzählstrang immer dem Helden folgt und in Folge dessen auch nur für die Geschichte relevante Figuren in Erscheinung treten.

Durch die verwendete Form und Gestalt ermöglichen Volksmärchen dem Kind eine bessere Orientierung im Leben. Es zeigt ihm, dass man auch „übermächtigen Widrigkeiten“⁹⁸ des Lebens mutig entgentreten muss.

Vor allem aber die eingesetzten Symbole, als auch die verwendete Sprache der Märchen, nehmen beim Kommunizieren von Lösungsansätzen für existenzielle Probleme oder moralische Inhalte eine tragende Rolle im Volksmärchen ein.

⁹⁶Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 165.

⁹⁷Kast, Verena, *Vom gelingenden Leben. Märcheninterpretationen*, München: Deutscher Taschenbuchverlag 2000, S. 17.

⁹⁸Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 14.

5.1.3. Beginn eines Volksmärchens

Bereits der Beginn eines Volksmärchens ist typisch für die literarische Gattung. Wenngleich vielverwendete Phrasen wie „Es war einmal“ in einigen moderneren, artverwandten Märchenerzählungen wiederverwendet werden, liegt ihr Ursprung im Volksmärchen. Die zeitliche Umschreibung wie „Es war einmal“ deutet auf keine konkrete Zeitepoche hin. Es lässt der Fantasie des Kindes die Freiheit, selbst über die konkrete Zeit zu entscheiden.

Die sprachlichen Mittel unterstreichen durch ihre Symbolik, dass sich das Märchen an der Grenze zwischen dem realen Leben und der Fantasie bewegt. Viele Volksmärchen handeln zu Beginn der Erzählung vom Tod eines Elternteils oder eines engen Familienangehörigen. Die damit verbundenen realen Ängste des Kindes vor dem „Alleinesein“ und der damit verbundenen steigenden Eigenverantwortung werden unbewusst vom Kind verstanden. Das klare, vereinfachte und prägnante Aufzeigen eines tiefgreifenden menschlichen Problems (zum Beispiel der Verlust eines Elternteils) bieten dem Kind die Möglichkeit, sich ohne weitere Ablenkungen mit den daraus resultierenden Folgen auseinanderzusetzen.

„Es ist charakteristisch für das Märchen, dass es ein existentielles Dilemma kurz und pointiert feststellt. Das Kind befasst sich also mit dem Problem in seiner wesentlichen Gestalt; eine komplizierte Handlung wäre nur verwirrend.“⁹⁹

5.1.4. Darstellung von Gut und Böse im Volksmärchen

Anders als bei modernen Märchenerzählungen ist beim Volksmärchen das Gute ebenso präsent wie das Böse. Beide Pole bilden im Volksmärchen einen wichtigen Faktor.

Zum besseren Verständnis der Figuren sind in Volksmärchen, bis auf wenige Ausnahmen, auf die im späteren Verlauf eingegangen wird, alle agierenden Figuren eindeutig Gut oder Böse. Das pointierte Aufzeigen dieser spezifischen Charaktereigenschaften erleichtert es dem Kind, die Divergenz zwischen den einzelnen Figuren zu begreifen und sie dadurch präzise in gute und böse Charaktere zu trennen.

⁹⁹Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 15.

„Die Gestalten im Märchen sind nicht ambivalent, also nicht gut und böse zugleich, wie alle es in Wirklichkeit sind. [...] Eine Person ist entweder gut oder böse, aber nichts dazwischen.“¹⁰⁰

Das Kind identifiziert sich aber weder mit der guten, moralisch tugendhaften, noch der bösen Figur eines Volksmärchens, sondern mit dem Charakter, der seine Sympathie am meisten weckt. „Nicht die Tatsache, daß die Tugend am Ende siegt, fördert die Moral, sondern daß der Held für das Kind am attraktivsten ist.“¹⁰¹

Anders als bei moderneren Märchenerzählungen oder auch Computerspielen für Kleinkinder wird das Böse bei Volksmärchen nicht verschwiegen. Im Gegenteil, es wird in eine komplexe Gesamtstruktur eingegliedert, ohne diese dabei gleichzeitig zu kompliziert erscheinen zu lassen.

Das Volksmärchen von Rotkäppchen bildet hier ein gutes Beispiel.

Obwohl die Großmutter äußerlich noch sie selbst ist, ist es doch der Wolf, der sich nur als dieser verkleidet hat. In diesem Moment sieht das Kind die Großmutter nicht als böse an, sondern als zwei Persönlichkeiten.

Dieses Schema überträgt das Kind erneut unbewusst ins reale Leben. Dadurch kann eine wütende Mutter vom Kind als böse angesehen werden, ohne dabei jedoch das eigentliche gute Bild der Mutter zu zerstören. Bettelheim erörtert auch, dass es dem Kind durch dieses erlernte Wissen möglich ist, das Werteschema auch auf sich selbst zu übertragen. Die zwei Persönlichkeiten kann das Kind somit auch auf sich selbst reflektieren.¹⁰²

Die Darstellung des Bösen kann dem Kind somit nähergebracht werden. Es entscheidet sich aber autonom, inwieweit es den Figuren Sympathie entgegenbringt.

Aber auch bei der streng getrennten Gut/Böse-Darstellung der Figuren gibt es einzelne Ausnahmen, wie das folgende Beispiel des Volksmärchens Rapunzel verdeutlicht.

Rapunzels Vater stiehlt aus dem Garten einer Zauberin eine Rapunzel. Zu seinem Unglück wird er von der Zauberin ertappt und muss als Gegenleistung seine geliebte Tochter an ihrem zwölften Geburtstag an diese abgeben.

¹⁰⁰Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 15.

¹⁰¹Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 15.

¹⁰²Vgl. Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 15.

Aus der Sicht des Kindes ist die Bestrafung des Vaters durch die Zauberin möglicherweise etwas übertrieben, aber dennoch nachvollziehbar. Vor allem als die Hintergründe der Zauberin erörtert werden, in welchen geschildert wird, dass diese sich Zeit ihres Lebens eine Tochter wünscht. Als sich Rapunzel nach einigen Jahren in einen jungen Königssohn verliebt, ist sie zwischen der Liebe zu ihrer Ziehmutter, der Zauberin, und dem Prinzen hin und her gerissen. Selbst in dieser, auf zwischenmenschlicher Ebene gesehenen facettenreichen Beziehungskonstellation, versteht das Kind auch hier, dass die Besessenheit der Zauberin von Rapunzel in keinsten Weise als böse bezeichnet werden kann. War es doch die Zauberin, welche sich jahrelang aufopfernd um Rapunzel gekümmert hatte.

Am Beispiel von Rapunzel zeigt Bettelheim, dass ein Kind bei Volksmärchen bis zu einem gewissen Grad autonom entscheidet, inwieweit eine Figur böse oder gut sein kann. Selbst bei manchen auf den ersten Blick dem Guten oder Bösen zugehörigen Figuren gibt es auch bei Volksmärchen in Ausnahmen gewisse Grauzonen.

5.1.5. Symbole und ihre Bedeutung für Märchen

Der Terminus Symbol stammt aus dem Griechischen und bedeutet „[...] Etwas Zusammengefügtes [...]“¹⁰³, „[...] vereinbaren, begreifen [...]“¹⁰⁴ oder auch Sinnbild. Durch das Symbol wird eine Vorstellung bezeichnet, die etwas „[...] das nicht gegenwärtig sein muss [...]“¹⁰⁵ veranschaulicht.

Grundlegend wird zwischen den bildhaften Symbolen und sprachlichen Zeichen unterschieden, aus denen etwas direkt abgeleitet werden kann.

So ist beispielsweise das Wort „Baum“ ein sprachliches Zeichen für den eigentlichen Gegenstand. Es wird ein „Lautbild“ geschaffen, bei welchem auf den Inhalt des eigentlichen Gegenstandes verwiesen wird.

Der Schweizer Linguist Ferdinand de Saussure beschreibt das Zeichen als ein „[...] Signifikat [,das] dabei [,auf den] „Inhalt“ des Signifikanten [...]“¹⁰⁶ verweist.

¹⁰³Anon., „Symbol“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Symbol, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁰⁴Kluge, Friedrich/Elmar Seebold, *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*, Berlin: Walter de Gruyter Verlag 1999, S. 45.

¹⁰⁵Anon., „Symbol“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Symbol, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁰⁶Anon., „Signifikant“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Signifikant, Zugriff: 12.09.2014.

„So ist etwa das Wort „Baum“ der Signifikant für das Vorstellungsbild *Baum*. Der Signifikant wird folglich als das „Bezeichnende“ (frz. „signifiant“) und das Signifikat als das „Bezeichnete“ („signifié“) verstanden.“¹⁰⁷

Symbole besitzen als Sprache der Märchen im Gegensatz dazu vor allem den Vorteil, dass sie universell und unabhängig von der verwendeten Diktion verständlich sind. Der Symbolsprache von Märchen kommt somit große Bedeutung zu, besitzt diese doch die Fähigkeit, Gefühlsempfindungen oder emotionale Ereignisse dem Leser nicht durch die verwendeten Wörter, sondern durch Assoziationen näherzubringen. Innere Konflikte des Kindes können dadurch verbildlicht dargestellt werden.

Symbole stehen stellvertretend für innere Vorgänge und können diesen Vorgängen Gestalt verleihen. Sie erhöhen die Empathiebereitschaft und fördern dadurch beispielsweise das Einfühlen in den Gemütszustand einer Figur, können aber gleichzeitig auch aus verschiedenen Perspektiven gedeutet werden. Dadurch müssen die verwendeten Symbole schlußfolgich von Mensch zu Mensch nicht immer eine deckungsgleiche Bedeutung haben, da jeder Leser je nach Lebenssituation die Sinnhaftigkeit der Symbole individuell deuten kann.

„Wie bei jedem großen Kunstwerk ist auch der tiefste Sinn des Märchens für jeden Menschen und für den gleichen Menschen zu verschiedenen Zeiten des Lebens anders.“¹⁰⁸

Dennoch sind Symbole ein unverzichtbares Stilmittel der (Volks)Märchen, um Informationen zu vermitteln.

„Märchen sind [...] Symbolgeschichten, und Symbole sind niemals eindeutig [...]“¹⁰⁹

Auf die Wiederverwendung der im späteren Verlauf dieses Abschnitts genannten Symbole innerhalb von Games wird in der Analyse näher eingegangen.

¹⁰⁷Anon., „Signifikant“, *Academic dictionaries and encyclopedias*, o.J., de.academic.ru/dic.nsf/dewiki/1288432, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁰⁸Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 19.

¹⁰⁹Szonn, Gerhard, *Die Weisheit unserer Märchen*, Berlin: VWB 1993, S. 32.

Vor allem die Tatsache, dass in Volksmärchen keine individuell spezifischen Probleme, sondern immer kollektive Herausforderungen gelöst werden müssen und diese durch die Symbolsprache veranschaulicht werden, ist ein weiteres Charakteristikum der Symbole als Sprache der Märchen.

Die Symbolsprache spricht uns „[...] in unserer individuellen Existenz an und verweist gleichzeitig darauf, dass unser individuelles Problem auch ein kollektives existenzielles Problem ist [...]“¹¹⁰

Vor allem Kindern hilft die Symbolsprache des Märchens, sich und seine Umwelt besser verstehen zu können. Inhalte und Werte werden dem Kind dadurch näher gebracht und es setzt sich, nach Bruno Bettelheim, auch dementsprechend stärker unbewusst mit dem pädagogischen Hintergrund der Volksmärchen auseinander.

„In dieser Hinsicht haben die Märchen einen unschätzbaren Wert, weil sie der Phantasie des Kindes neue Dimensionen eröffnen, die es selbst nicht erschließen könnte.“¹¹¹

Die Deutung der Symbolsprache durch das Kind eröffnet ihm neue Dimensionen und unbekannte Aspekte des Märchens.

Es befasst sich unterbewusst mit dem Märchen und dessen Symbolen. Dies erlaubt dem Kind, das Märchen zu verstehen, es zu begreifen, und die darin enthaltenen Lerninhalte unbewusst zu speichern.

Welche Inhalte aber vom Kind aufgenommen werden und wie es diese deutet, kann von Kind zu Kind divergieren.

Volksmärchen können in verschiedener Weise gedeutet werden. Sie sprechen vor allem das eigenständige Denken des Kindes und seine individuellen Wünsche an. Die Sinnbilder reflektieren durch die darin enthaltenen Symbole die jeweilig individuellen Lebensumstände. Somit können die in Volksmärchen enthaltenen Informationen von jedem Zuhörer anders gedeutet werden.

„In ihrer Symbolik weisen sie auf Problematiken hin und zeigen ohne erhobenen Zeigefinger, worauf es ankommt [...]“¹¹²

¹¹⁰Maier, Karl Ernst, *Jugendliteratur. Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung*, Regensburg: Klinkhardt Verlag ^{10. Auflage} 1993, S. 144.

¹¹¹Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 13.

¹¹²Raeder, Christiane, „Märchen als Medium zur Bildung“, *klein&groß. Lebensorte für Kinder*, 2006/12, Oldenburg: Oldenburg Schulbuchverlag 2006, S. 12-13, S. 12.

Durch das Anregen der Fantasie des Kindes schafft es das Volksmärchen, dass sich das Kind mit den unbewussten Inhalten und den Werten Gut und Böse, welche unter anderem durch die Symbolsprache vermittelt werden, auseinandersetzt.

Es gibt ihm einen Denkanstoß und dieser ermöglicht es dem Kind, sich auch mit dem eigenen Handeln, Erwartungen, Ängsten, Problemen sowie mit unbewussten entwicklungspsychologischen Herausforderungen auseinanderzusetzen und diese zu konkretisieren.

„Dabei formt das Kind unbewusste Inhalte zu bewussten Fantasien, die es ihm dann ermöglichen, sich mit diesem Inhalt auseinanderzusetzen.“¹¹³

In diesem Sinn werden dem Kind durch die verwendete Symbolsprache Werte vermittelt. Figuren oder im Märchen vorkommende Gegenstände werden vom Kind unbewusst entschlüsselt und mit Werten assoziiert. Da Volksmärchen und die darin enthaltenen Informationen vor allem auf einem, für Kinder adäquaten Interpretationsniveau funktionieren, dienen sie ihnen als Unterstützung, Vermittler von Moralvorstellungen und Orientierungshilfe, um die Herausforderungen des täglichen Lebens bewältigen zu können.

„Kinder können beim Hören eines Märchens eine Verbindung von einem Märchen zu ihrer eigenen Lebenssituation erkennen. Märchen dienen Kindern (und erwachsenen) als Orientierungshilfe und Wertevermittler (Selbstfindung).“¹¹⁴

¹¹³Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 13.

¹¹⁴Ingenfeld, Silvia, „Märchen. Ein Medium zur Bildung“, in: *Kinderorientierte Elementarpädagogik*, Hg. Armin Krenz, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag 2010, S. 41.

5.1.6. Zahlensymbolik

Ein wesentliches Element der Volksmärchen ist die Zahlensymbolik. Hierbei sind vor allem die Zahlen Drei, Vier, Sieben (als Ergebnis der Addition von Drei und Vier) sowie die Zahl Zwölf (als Ergebnis der Multiplikation von Drei und Vier) und die Zahl Dreizehn von größerer Bedeutung.

Der folgende Abschnitt beleuchtet die Hintergründe dieses Stilelements, um gegebenenfalls eine weitere Parallele zwischen Volksmärchen und Computerspielanalyse aufzuzeigen.

5.1.6.1. Zahl Drei

Vor allem der Zahl Drei kommt in Volksmärchen große Bedeutung zu. Jede für das Volksmärchen essentielle Aktion findet drei Mal statt.

Wünsche werden drei Mal geäußert, bei Herausforderungen der Hauptfigur müssen beispielsweise drei Aufgaben gelöst werden, um sich als würdig zu erweisen. Der Handlungserfolg stellt sich erst nach Erfüllen der dritten Aufgabe ein.

„Dreizahl entspricht dem normalen Lebens- und Sprachrhythmus und dient der leichteren Merkbarkeit einzelner Textpassagen in Reimen und Handlungsabläufen, so muss der Held beispielsweise eine bestimmte Handlung dreifach durchführen, um ans Ziel zu gelangen, oder es müssen drei verschiedene Hindernisse überwunden werden.“¹¹⁵

Als Beispiel ist hier das Volksmärchen „Die drei Sprachen“¹¹⁶ angeführt. In diesem verlangt ein König von seinem Sohn, dass er zu drei verschiedenen Lehrern wandern müsse, um etwas über die Welt zu lernen. Der Prinz lernt daraufhin drei verschiedene Sprachen – die der Hunde, die der Vögel und die der Frösche. Jahre später erlangt der Prinz durch seine Begabung großen Ruhm.

Parallel dazu steht die Zahl Drei in Verbindung mit den drei Elementen Erde, Luft und Wasser, welche als elementare Bestandteile des Märchens angesehen werden können. Auch tiefenpsychologisch kann die Zahl Drei als Symbolisierung für die Entwicklung des Ichs, des Über-Ichs und des Es gesehen werden.

¹¹⁵Anon., „Volksmärchen“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Volksm%C3%A4rchen, Zugriff: 12.09.2014.

¹¹⁶Anon., „Die drei Sprachen“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Die_drei_Sprachen, Zugriff: 12.09.2014.

Schließlich reflektiert die Zahl Drei das Kind selbst. Bilden doch sein Vater und seine Mutter ein Paar aus zwei Personen. Somit charakterisiert die Zahl Drei auch das Kind selbst, sowie die Trinität zwischen Mutter, Vater und Kind.

5.1.6.2. Zahl Vier

Die Zahl wird vor allem als Symbolisierung der vier Grundelemente: Feuer, Wasser, Erde und Luft verwendet. Aber auch Zaubersprüche oder Beschwörungen, wie etwa bei dem Volksmärchen „Rumpelstilzchen“¹¹⁷, werden vier Mal wiederholt.

Die Vier kann auch als Symbolisierung des Irdischen im Gegensatz zur Zahl Drei als Verkörperung des Himmlischen angesehen werden.

5.1.6.3. Zahl Sieben

Die Zahl Sieben kann als Summe der Zahlen Drei und Vier symbolisch für das Menschliche gesehen werden. Vor allem bei Volksmärchen der Gebrüder Grimm wird mehrmals auf die Zahl Sieben hingewiesen.

So etwa bei dem Volksmärchen „Der Wolf und die sieben Geislein“¹¹⁸ oder „Sneewittchen“¹¹⁹. Und auch bei dem tapferen Schneiderlein muss das Schneiderlein sieben Aufgaben lösen, um schlussendlich an sein verdientes Ziel zu kommen, und steht somit als „Vollendung eines wiederholbaren Zyklus“.¹²⁰

¹¹⁷Anon., „Rumpelstilzchen“, *sagen.at*, o.J., sagen.at/texte/maerchen/maerchen_deutschland/brueder_grimm/rumpelstilzchen.html, Zugriff: 12.09.2014.

¹¹⁸Vgl. Grimm, Jacob/Wilhelm Grimm, „Der Wolf und die sieben Geislein“, in: *Kinder- und Hausmärchen. Ein Lesebuch für Jung und Alt*, Hg. Sonja Kriegstein, Norderstedt: BOD – Books on Demand ^{1. Auflage} 2013, S. 11f.

¹¹⁹Vgl. Grimm, Jacob/Wilhelm Grimm, „Sneewittchen“, in: *Kinder- und Hausmärchen. Ein Lesebuch für Jung und Alt*, Hg. Sonja Kriegstein, Norderstedt: BOD – Books on Demand ^{1. Auflage} 2013, S.73ff.

¹²⁰Urs, Volkart, „Zahlen in Märchen“, *maerchenquelle.ch*, 23.03.2009, maerchenquelle.ch/1916/maerchen-mehr/betrachtungen/2009/zahlen-im-maerchen/2009, Zugriff: 12.09.2014.

5.1.6.4. Zahl Dreizehn

In Volksmärchen nimmt vor allem die Zahl Dreizehn oft eine negative Rolle ein. Im Gegensatz zur Zahl Zwölf, welche als Symbolisierung der „heilige Ordnung“¹²¹ gesehen werden kann, verkörpert die Zahl Dreizehn die Störung dergleichen. Beispielsweise ist es die dreizehnte Fee, welche im Volksmärchen Dornröschen Unheil über die Protagonistin bringt.

5.1.7. Pflanzensymbolik

Das Symbol des Tieres sowie der Pflanzen ist in Volksmärchen ein immer wiederkehrendes Stilmittel. Ein innerer Geisteszustand oder ein Wandel desgleichen wird häufig dadurch gekennzeichnet. Es bildet ein vielverbreitetes Märchenmotiv.

5.1.7.1. Symbol des Dornenbusches

In „Dornröschen“ ist eine besondere Bedeutung der Dornenpflanze sowie ihrer Symbolik erkennbar. Das Gefangensein und Zurückgehaltenwerden durch die Dornen zeigt sich in diesem Volksmärchen.

„Rings um das Schloß aber begann eine Dornenhecke zu wachsen, die jedes Jahr höher ward.“¹²²

5.1.7.2. Symbol der Rose

Die Rose symbolisiert in vielen Volksmärchen Gefühle oder Schönheit in Verbindung mit Vergänglichkeit. Weiters kann außerdem auch das sexuelle Erwachen der Figuren durch die erblühende Rose methaphrasiert werden. Sie ist somit auch "[...] eindeutig das Symbol der Liebe und der Sexualität.“¹²³

¹²¹Urs, Volkart, „Zahlen in Märchen“, *maerchenquelle.ch*, 23.03.2009, maerchenquelle.ch/1916/maerchen-mehr/betrachtungen/2009/zahlen-im-maerchen/2009, Zugriff: 12.09.2014.

¹²²Anon., „Brüder Grimm Dornröschen“, *Die Welt der Rosen*, o.J., welt-der-rosen.de/adventrose/7r.htm, Zugriff: 12.09.2014.

¹²³Anon., „Die Blume als Märchensymbol“, *maerchenatlas*, o.J., maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenmotive/blume-marchensymbol, Zugriff: 12.09.2014.

5.1.7.3. Tiersymbolik

Tiermetaphern sind weitverbreitete Stilmittel innerhalb von Volksmärchen, um dem Leser den inneren Geisteszustand oder bestimmte Charaktereigenschaften einer Figur deutlich zu vermitteln. In Folgebeispielen werden einige prägnante Tiersymboliken beschrieben.

5.1.7.4. Symbol des Raben

In diversen Volksmärchen kommt es immer wieder zur Verwendung von Vogelsymbolik. In dem bekannten Volksmärchen „Die sieben Raben“ der Gebrüder Grimm können diese als Verkörperung der Trauer gesehen werden. Der Rabe selbst steht in Volksmärchen symbolisch für den Winter, wohingegen die Schwalbe als Symbol für den Sommer fungiert. Aber es gibt auch weitere Deutungen.

„Laut der Enzyklopädie des Märchens erscheint der Rabe im Märchen oft im Kontext der Motive Seelenreise und Höllenfahrt.“¹²⁴

5.1.7.5. Symbol des Adlers

Der Adler kann als vielschichtiges Symbol gedeutet werden. Er versinnbildlicht das Edle, Freiheit, Kraft und kann als „[...] Wegleiter des Helden bei seiner Fahrt ins Unbewusste“¹²⁵ gesehen werden. In dieser Funktion findet man ihn beispielsweise im Volksmärchen „Die Kristallkugel“¹²⁶. Hierin wird der älteste von drei Söhnen in einen Adler verwandelt. Um eine verwunschene Königstochter zu erlösen, meistert er verschiedene Aufgaben. Das Symbol des Adlers steht hierbei für jemanden, der eine persönliche und geistige Entwicklung durchlebt und mit seinem Intellekt „abhebt“.¹²⁷

¹²⁴Vgl. Grimm, Jacob/Wilhelm Grimm, „Die sieben Raben“, in: *Kinder- und Hausmärchen. Ein Lesebuch für Jung und Alt*, Hg. Sonja Kriegstein, Norderstedt: BOD – Books on Demand ^{1.} Auflage 2013, S.44f.

¹²⁵Anon., „Märchensymbole“, *sphinx-suche.de*, o.J., sphinx-suche.de/maerchen/adler.htm, Zugriff: 12.09.2014.

¹²⁶Anon., „Die Kristallkugel“, *grimmstories.com*, o.J., grimmstories.com/de/grimm_maerchen/die_kristallkugel, Zugriff: 12.09.2014.

¹²⁷Vgl. Anon., „Die Kristallkugel“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Die_Kristallkugel, Zugriff: 12.09.2014.

5.1.7.6. **Symbol des Frosches**

Der Frosch kann als Verkörperung von dunklen Geheimnissen gesehen werden. Darüber hinaus ist der Frosch sowie die Kröte ein Tier, welches in zwei Welten lebt: im Wasser sowie auf dem Land. Dadurch können beide auch als Symbol der Wandlung gesehen werden.

Im Volksmärchen „Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich“¹²⁸ wird der in einen Frosch verwunschene Prinz durch eine Prinzessin aus seiner misslichen Situation gerettet. Als eines der weitverbreiteten sexuellen Motive des Märchens wird der Frosch hierbei als Verbildlichung der männlichen Pubertät, der männlichen Sexualität gesehen.

„Der Frosch steht nicht nur für die männliche Pubertät, die Jungen in diesem Alter als noch wenig attraktiv für gleichaltrige Mädchen erscheinen lässt, sondern auch allgemein für die zunächst als forsch und quälend (quakend) auftretend, zudringlich, unheimlich und befremdlich empfundene männliche Sexualität.“¹²⁹

Somit repräsentiert der Frosch gleichzeitig die Fähigkeit auf eine höhere Entwicklungsstufe zu gelangen.

5.1.8. **Identifikation mit der Hauptfigur**

Die Identifikation mit der Hauptfigur soll durch die einfache Darstellung derselben möglichst groß gehalten werden. Die Emphatiebereitschaft des Kindes soll dadurch angeregt und gefördert werden.

Vor allem der Umstand, dass alle Figuren eines Volksmärchen immer als eindeutig gut oder als eindeutig böse dargestellt werden, verdeutlicht die simpel gehaltene Gesamtstruktur. Dies soll dem Kind dabei helfen die Erzählung in seiner Gesamtheit wahrnehmen zu können und sich nicht in Details zu verlieren.

Anders als bei Computergames, da hier die Szenerie oft vielschichtiger gehalten werden kann und das Kind auch mit schnell wechselnden visuellen Reizen konfrontiert wird.

¹²⁸ Vgl. Grimm, Jacob/Wilhelm Grimm, „Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich“, in: *Kinder- und Hausmärchen. Ein Lesebuch für Jung und Alt*, Hg. Sonja Kriegstein, Norderstedt: BOD – Books on Demand ^{1. Auflage} 2013, S.3-5.

¹²⁹ Anon., „Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Der_Froschk%C3%B6nig_oder_der_eiserne_Heinrich, Zugriff: 12.09.2014.

Eine detailhafte Darstellung der Umgebung, der Charaktereigenschaften oder des Aussehens der Hauptfigur erschwert zwar einerseits die Empathiebereitschaft, kann aber andererseits, durch das Gestalten des Avatars nach eigener Vorstellung, ja nach seinem Ebenbild, auch durchwegs positiv gesehen werden.

Einen großen Unterschied zum Volksmärchen bildet die Tatsache, dass sich das Kind dort alle Charaktere in seiner Fantasie vorstellt und ihm diese nicht plakativ veranschaulicht werden.

Durch die einfach gehaltene Gesamtstruktur ermöglicht das Volksmärchen dem Kind die „Moral der Geschichte“ leicht verständlich zu begreifen und kann ihm somit die enthaltenen Werte der Geschichte unkompliziert und leicht vermitteln. Den Figuren des Volksmärchens mag es vereinzelt an körperlicher oder auch an seelischer Tiefe fehlen, aber genau dies erhöht die Identifikationsmöglichkeiten für das Kind. Selten werden Körper- oder Charaktereigenschaften von Figuren genau beschrieben, um das Bild der Leitfigur möglichst offen für die Fantasie des Kindes zu halten. „Seine Gestalten sind klar gezeichnet; Einzelheiten werden nur erzählt wenn sie wichtig sind. Die Charaktere sind nicht einmalig, sondern typisch.“¹³⁰

5.1.9. Namensgebung

Um die Identifikation mit der Hauptfigur zu fördern, ist ein weiteres charakteristisches Stilmittel der Volksmärchen die Vermeidung von Eigennamen.

In diesem Zusammenhang gibt es drei grundlegende Elemente der Namensgebung der Hauptfiguren von Volksmärchen:

5.1.9.1. Der beschreibende Name

Der Name wird direkt von einer Eigenschaft abgeleitet. Diese Erklärung zur Namensfindung kann, so wie im Volksmärchen Aschenputtel, auch direkt in die Erzählung eingearbeitet sein.

¹³⁰Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 15.

„Und weil es da immer in Asche und Staub herumwühlte und schmutzig aussah, gaben sie ihm den Namen Aschenputtel“¹³¹. Ein ähnliches Beispiel findet sich beim Volksmärchen Rotkäppchen, dessen Name direkt vom Kleidungsstück abgeleitet wurde.

„Einmal schenkte sie ihm ein Käppchen von rotem Samt, und weil ihm das so wohl stand und es nichts anderes mehr tragen wollte, hieß es nur das Rotkäppchen.“¹³²

5.1.9.2. Der umschreibende Name

Die Namen der relevanten Figuren werden hierbei direkt von einer für diese essentiellen Tätigkeit oder von ihrem jeweiligen Berufe abgeleitet, wie beispielsweise „der Jäger“, „der Bauer“, „der König“ oder „die Königin“. Wobei letztere ebenso „[...] durchsichtige Tarnungen für Vater und Mutter [...]“¹³³ sind.

5.1.9.3. Weit verbreitete Namen

Gebräuchliche und weit verbreitete Namen dienen dazu, das Bild der Figur möglichst offen zu halten und ihnen dennoch gleichzeitig einen konkreten Namen zu geben.

„Sogar wenn der Held einen Namen trägt wie in den Hans-Geschichten oder in „Hänsel und Gretel“, sind so gebräuchliche Namen gewählt, dass sie für jeden Jungen und jedes Mädchen stehen.“¹³⁴

Abgesehen von diesen drei grundlegenden Elementen bei der Namensgebung gibt es weitere Mischformen, welche sich aus diesen drei Grundelementen zusammensetzen. Familienangehörige, wie die Eltern, werden in Volksmärchen kurz mit „Vater“ und „Mutter“ beschrieben und haben keinen Eigennamen.

¹³¹Vgl. Grimm, Jacob/Wilhelm Grimm, „Aschenputtel“, in: *Kinder- und Hausmärchen. Ein Lesebuch für Jung und Alt*, Hg. Sonja Kriegstein, Norderstedt: BOD – Books on Demand ^{1. Auflage} 2013, S. 38-41.

¹³²Anon., „Rotkäppchen und der böse Wolf“, *RP Online*, o.J., nachrichten.rp-online.de/wissen/rotkaeppchen-und-der-boese-boese-wolf-1.3111103, Zugriff: 12.09.2014.

¹³³Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 15.

¹³⁴Schnepf, Barbara, „Märchen. 1 allgemeine Überlegungen“, *Im Einklang sein*, o.J., www.barbara-schnepf.at/m%C3%A4rchen/m%C3%A4rchen-allgemeine-%C3%BCberlegungen/, Zugriff: 12.09.2014.

5.2. Narratologie und Volksmärchen: entwicklungspsychologische Aspekte und Relevanz zur Computerspielanalyse

Durch Volksmärchen kommt es nicht nur zur Vermittlung moralischer Werte, sondern es wird dem Kind konkret ein Wandel in dem Handeln, dem Denken einer Figur veranschaulicht, mit der es sich selbst identifiziert.

Kinder lernen sich selbst und ihre eigene Identität besser kennen und erlernen durch Volksmärchen neue moralische und ethische Werte.

Sie setzen sich unbewusst mit eigenen Problemen auseinander und können diese inneren Vorgänge durch Volksmärchen leichter verarbeiten und mit ihnen umgehen. Sie bieten ihnen eine Stütze und Hilfe an.

Bei Fragen oder Unbehagen während des Hörens einer Erzählung wendet sich das Kind an die Person, welche ihr das Märchen erzählt. Es ist dadurch nicht alleine konfrontiert mit dem Inhalt des Märchens.

Somit bekommt das Kind die Möglichkeit, sich Ängsten und Herausforderungen zu stellen und dem damit verbundenen Wandel an der eigenen Persönlichkeit gelassen entgegenzusehen.

„Märchenheldinnen und Märchenhelden wehren sich nicht gegen diese Wandlungsprozesse, sie sind also exemplarisch für die Menschen, die sich auf die ewige Wandlung einlassen können, ohne dabei ihre Identität zu verlieren.“¹³⁵

In folgender Computerspielanalyse soll der Frage nachgegangen werden, inwieweit und in welcher Weise die hier aufgezeigten Kennzeichen von Volksmärchen Wiederverwendung in den Strukturen wie Aufbau, Handlung oder Spielmechanik von Computerspielen finden. Durch die Relevanz der Volksmärchen im Hinblick auf die Gesamthematik dieser Arbeit, ist das Potential der aufgezeigten Kennzeichen der Volksmärchen in Bezug auf die Computerspielanalyse aber bereits hier festzuhalten.

¹³⁵Kast, Verena, *Vom gelingenden Leben. Märcheninterpretationen*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2000, S. 161f.

5.3. Exkurs: Vergleich mit anderen literarischen Gattungen

Im Folgenden werden grundlegende Merkmale des Volksmärchens dargestellt, um es von anderen literarischen Gattungen wie der Fabel oder der Sage explizit abzugrenzen. Im Gegensatz zu anderen literarischen Erzählformen wie der Sage oder der Fabel versucht das Volksmärchen nicht zu übertreiben und realitätsnah zu bleiben. Es werden dem Kind Situationen nahegebracht, wie sie auch im realen Leben passieren könnten. Der Sublimation und der Wahrhaftigkeit kommt dabei besondere Bedeutung zu. Die verwendeten Motive werden zwar durch magische, mystische Elemente „entwirklicht“, sie entstammen aber immer der Realität. Bei Volksmärchen wie „Hänsel und Gretel“ wird das Kind beispielsweise mit der Angst des Alleinseins konfrontiert. Gleichzeitig wird ihm aber versichert, dass es aus eigener Kraft Probleme, oder wie die Hauptcharaktere des Märchens scheinbar unlösbare Hindernisse, alleine bewältigen kann. Das Problem der Hauptcharaktere wurde von einem alltäglichen Problem abgewandelt. Volksmärchen lassen dem Zuhörer/ dem Leser immer eine Entscheidungsmöglichkeit. Sie schreiben nicht den richtigen Weg vor, so wie etwa die Sage, sondern geben die Möglichkeit sich selbst frei zu entscheiden. Darüber hinaus werden bei Sagen vorwiegend nicht alltägliche Situationen, sondern Götter oder außergewöhnliche Menschen beschrieben. Das Volksmärchen bleibt auch hier realitätsnäher. Ereignisse in einem Märchen sind zwar unwahrscheinlich werden aber stets als etwas dargestellt, das in einer alltäglichen Situation, wie etwa einem Waldspaziergang bei „Hänsel und Gretel“, passieren könnte. Der prägnanteste Unterschied betrifft allerdings das Ende. Hierbei endet eine Sage meist tragisch, ein Märchen endet immer gut. Ein großer Kritikpunkt Bettelheims findet sich auch in Hinsicht auf die Fabel im Vergleich zum Volksmärchen.¹³⁶

¹³⁶Vgl. Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 31ff

Laut Bettelheim versucht die Fabel immer eine moralische Wahrheit auszusprechen, besitzt aber keinen tieferen versteckten Sinn, den es für das Kind zu ergründen gibt und regt somit auch die Fantasie des Kindes nicht in gleicher Weise wie das Volksmärchen an.¹³⁷

Im weiteren Verlauf der Arbeit wird genauer auf markante Märchenstrukturen eingegangen.

¹³⁷Vgl. Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 31ff

6. COMPUTERSPIELANALYSE

Im folgenden Punkt werde ich die zu Beginn dieser Arbeit aufgezeigten Computerspiele in Bezug auf medienästhetische Kennzeichen, die Übernahme von strukturellen Merkmalen aus Volksmärchen, sowie die Überschneidung von zuvor genannten entwicklungspsychologischen Entwicklungsschritten untersuchen.

Bei der Analyse von Computerspielen kann es aber durchaus zu Herausforderungen kommen, denn vor allem die „[...] mediale Komplexität des Computerspiels.“¹³⁸ und die jeweiligen Spielaspekte bringen methodische Probleme mit sich.

„Die Natur des Computerspiels läuft Definitionsversuchen prinzipiell zuwider, da es erst seit relativ kurzer Zeit existiert und in diesen wenigen Jahrzehnten erhebliche Veränderungen durchlaufen hat.“¹³⁹

Computerspiele übernehmen inhaltliche Stilelemente aus anderen Medien.

Sie integrieren diese Inhalte und kommunizieren diese als Simulationen.¹⁴⁰

Somit hat das Computerspiel die „[...] Fähigkeit zur nahtlosen Verbindung von textuellen und simulativen Elementen [...]“¹⁴¹

Anzumerken ist in diesem Kontext auch der von Dr. Marie-Laure Ryan, US-amerikanische Wissenschaftlerin der Narratologie (Erzählforschung, Wissenschaft der Erzähltheorie), entwickelte Begriff des rezeptiven und partizipatorischen Modus.

Ryan unterscheidet den rezeptiven Modus, in welchem der Rezipient keine ausschlaggebende Rolle für die Entwicklung der Geschehnisse der Geschichte einnimmt, im Vergleich zum partizipatorischen Modus, bei welchem die genaue Abfolge der Ereignisse noch nicht vollständig festgelegt ist „[...] und der Rezipient [...] zur aktiven Figur der Geschichte [...]“¹⁴² wird.

„Letzterer Modus findet sich in Improvisationen, Rollenspielen und den digitalen Medien, besonders, wie Ryan betont, im Computerspiel.“¹⁴³

¹³⁸Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 14.

¹³⁹Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 31.

¹⁴⁰Vgl. Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 28.

¹⁴¹Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 28.

¹⁴²Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 169.

¹⁴³Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 169.

In folgender Analyse ist vor allem bei den Spielen „*Die Sims*“ (Altersempfehlung nach PEGI: 12 Jahre), sowie *Black & White* (Altersempfehlung nach PEGI: 12 Jahre) besonderes Augenmerk auf den partizipatorischen Modus zu legen, da die Spielstruktur, sowie der Handlungsstrang von Entscheidungen des Gamers beeinflusst werden. Die folgende Computerspielanalyse richtet sich nach dem von PEGI empfohlene Einstiegsalter von drei bis zwölf Jahren und ist darauf basierend, chronologisch aufsteigend angeordnet.

6.1. **FIFA 2013 (Electronic Arts Sports; Pegi: ab 3 Jahren)**

Fifa 2013 gehört zu der Spielserie der *FIFA* Reihe. Es ist eine Fußballsimulation, wurde von „Electronic Arts Sports“ entwickelt und am 30. November 2012 europaweit veröffentlicht. Die Altersempfehlung liegt laut der Pan European Game Information (PEGI) ab dem dritten Lebensjahr. Laut Stephan Kyas, Dr. der Erziehungswissenschaften mit Schwerpunkt Medien und Kommunikation, und seinen Untersuchungen hinsichtlich der Nutzung von Computerspielen bei Kindern, stehen „[...] Action- Adventures, gefolgt von Sportsimulationen und den Funsportspielen, ganz oben in der Gunst der Kinder [...]“¹⁴⁴.

Der User besitzt bei *FIFA 2013* die Möglichkeit, eine beliebige Fußballmannschaft zu spielen oder diese zu managen/ zu trainieren. Die Multiplayerfunktion ermöglicht es darüber hinaus, online oder auf der gleichen Spielkonsole gegen- oder miteinander zu spielen.

6.1.1. **Entwicklungspsychologische Merkmale in *FIFA 2013***

Vor allem die Reaktionsfähigkeit wird durch die von den Leistungsanforderungen des Games präzise vorgegebenen Tastenkombinationen gefördert. Dies ist aus entwicklungspsychologischer Sicht vor allem ab dem dritten Lebensjahr ein Training dieser Fußballsimulation.

¹⁴⁴Kyas, Stephan, *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirm sowie personalen und familiären Nutzerfaktoren*, Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag 2007, S. 236.

Das Kind verfeinert dadurch seine physiomotorischen Fähigkeiten spielerisch und wird parallel dazu kognitiv gefördert, da es zu einem Überschneiden des eigenen Handelns mit dem eigenen Bewusstsein während des „Flow Effekts“¹⁴⁵ kommt.

Daneben wird die Reaktionsfähigkeit des Kindes gefördert und es kann zu sogenanntem Bewegungslernen durch das direkte „Lernen am Modell“¹⁴⁶ kommen.

„Der Mensch wird hierbei von einem Modell beeinflusst. Dieses Modell kann sowohl eine konkrete Person als auch beispielsweise ein Buch oder ein Person in einem Film sein.“¹⁴⁷

Kritisch anzumerken ist aber, dass die motorische Hand-Augen-Koordination entwicklungspsychologisch ab dem von PEGI empfohlenen Alter (3 Jahre) noch nicht vollständig ausgereift ist. Entwicklungspsychologischen Erkenntnissen zufolge ist die Verbindung von linker und rechter Gehirnhälfte zwar ab dem dritten Lebensjahr bereits im Entstehen, aber noch nicht vollkommen entwickelt, und somit kann es auch zu einer Überforderung des Kindes kommen. Dennoch bietet das (Computer-) Spiel auch eine Möglichkeit zur Stressbewältigung. Bereits für den Philosophen Aristoteles war das Spiel eine willkommene Möglichkeit zur Erholung. „Denn das Spiel ist zur Erholung da, und die Erholung muss angenehm sein [...] sie ist ja ein Heilmittel gegen die Schmerzen der Anstrengung.“¹⁴⁸

¹⁴⁵Flow Effekt: „Die Verminderung der Distanz (zwischen Spiel und Spieler/in) schafft für viele Spieler einen Reizschutz. Die Spiele schirmen den Spieler von seiner mentalen Welt ab, indem sie das Reizniveau des Spiels (z.B. durch permanente Bedrohungssituationen, Zeitstreß oder Ausweitungen der zu durchdenkenden Komplexität) so anheben, dass der Spieler auf keine anderen Gedanken mehr kommt.“; Fritz, Jürgen, *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*, Weinheim: Juventa – Verlag 1995, S. 85.

¹⁴⁶Bandura, Albert, „Lernen am Modell – Albert Bandura“, *Werner Stangls Arbeitsblätter*, o.J., arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNEN/Modelllernen.shtml, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁴⁷Bandura, Albert, „Lernen am Modell – Albert Bandura“, *Werner Stangls Arbeitsblätter*, o.J., arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNEN/Modelllernen.shtml, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁴⁸Ganguin, Sonja, *Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden ^{1. Auflage} GmbH 2010, S. 19.

Darüber hinaus kann das Spiel aber durchaus mit einem ernsten Hintergedanken verbunden werden und somit einen Mehrwert (Förderung sozialer Schlüsselqualifikationen, Training kognitiver/motorischer Fähigkeiten etc.) darstellen.

So können

„[...] Spiel und Ernst [...] als zwei Bereiche einer Tätigkeit angesehen [werden], die gleichberechtigt und gemeinsam wertvoll nebeneinander stehen [...]“¹⁴⁹.

Das Kind selbst lernt während des Spielens seine Fähigkeiten zu trainieren und zu differenzieren. Je nach Alterstufe gewinnen Spiele somit an Komplexität.

6.1.2. Handlung und Aufbau: Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte

Vor Spielbeginn kann der Gamer bei *FIFA 2013* entscheiden, ob er allein gegen den Computer, gegen einen Freund oder mit einem oder mehreren Freunden (in der Online- Multiplayer Variante) spielt. Durch diese Möglichkeiten lernt das Kind in der Coop- Multiplayerfunktion nicht nur Teamfähigkeit, sondern auch die Bedeutung von Fairplay kennen. Faktoren, die für die soziale Entwicklung des Kindes bedeutsam sind.

Zu erwähnen ist aber, dass es, laut Piaget, erst ab dem siebenten Lebensjahr zum Beginn der Ausbildung eines rationalen Regelbewusstseins kommt.

Somit kann es für jüngere Kinder durchaus schwierig sein, im Spiel entstandenen Frustrationen adäquat zu begegnen und sie zu verarbeiten. Der moralische Bezug des Games setzt somit zu früh an. Der vorgegebene Wertekanon müsste beim Kind ergo bereits vorhanden sein, um das Spiel in seiner Gesamtheit begreifen zu können.

Was das Spiel allerdings durchaus fördern kann, ist ein Verständnis von sozialem Verhalten, um ein größeres Ziel zu erreichen. Voraussetzung ist jedoch ein bereits im Vorfeld aufgebautes Frustrationsniveau und die Fähigkeit der Kooperation.

¹⁴⁹Ganguin, *Computerspiele und lebenslanges Lernen*, S. 39.

Das von Piaget genannte pädagogische Element der Zusammenarbeit innerhalb einer sozialen Gruppe wird dem Kind somit bei *FIFA 2013* spielerisch vermittelt, wenngleich auch dieses Element, laut Piaget, sich erst zwischen dem sechsten und siebenten Lebensjahr entwickelt und die Altersempfehlung auch diesbezüglich kritisch betrachtet werden kann.

Vor Spielbeginn durchläuft der Spieler ein Tutorial, welches ihn mit den essentiellsten Tastenkombinationen vertraut macht. Wie bereits zu Beginn erwähnt, spielen eine punktgenaue Reaktionszeit, sowie die richtigen Tastenkombinationen während des Fußballspiels eine entscheidende Rolle, um ein Spiel für sich entscheiden zu können.

Im Managermodus besitzt der Gamer die Möglichkeit, sich eine eigene Clubmannschaft auszuwählen und mit dieser in der jeweiligen Landesliga, sowie in internationalen Turnieren zu spielen.

Die Empathiesteigerung wird, neben der Identifikation mit dem Hauptcharakter, auf welchen in späterer Folge noch näher eingegangen wird, auch durch die freie Wahl und somit durch die Möglichkeit der Wahl des „Lieblingsteams“ mitbeeinflusst.

6.1.3. Moralisches Dilemma in *FIFA 2013*

Genauso wie in der Realität besteht auch in *FIFA 2013* die Möglichkeit, ein Foul an einem gegnerischen Spieler zu begehen. Der Gegner wird regelwidrig vom Ball getrennt und im Normalfall folgt drauf der Eingriff des Unparteiischen.

Die Möglichkeit, ein Foul begehen zu können, ist vergleichbar mit dem von Kohlberg entwickeltem moralischen „Heinz Dilemma“¹⁵⁰.

Hierbei steht eine moralisch fragwürdige Handlung in Relation zu einem größeren Ziel, in diesem Fall dem Gewinnen eines Spiels oder eines Pokals. Prinzipiell wird die genaue Spielweise zwar durch das vorgegebene Regelsystem, dem Schiedsrichter, kontrolliert, aber dennoch ist es möglich, während des Spiels zu foulern, die Sanktionen prophylaktisch in die weitere Spieltaktik einzuplanen und somit ein größeres Ziel zu erreichen.

¹⁵⁰Vgl. Bayer, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, 19ff.

6.1.4. Der moralischer Aspekt des Guten und Bösen in *FIFA 2013*

Die Grenzen des Guten und Bösen sind in *FIFA 2013* eindeutig vorgegeben. Die gegnerische Mannschaft kann zwar unter Umständen als „böse“ bezeichnet werden, aber durch Interaktion und dem Fakt, dass am Spielfeld keine Figur/ kein Spieler sterben kann, ist der Rahmen, in welchem sich das Gut/ Böse-Verhältnis befindet, ziemlich begrenzt und kann eher in der Polarität „fair – unfair“ gesehen werden.

Darüber hinaus gibt es den unparteiischen Schiedsrichter, der im Falle eines Fouls oder einer anderen Regelwidrigkeit sanktionell gegen den jeweiligen Avatar und dessen Gamer vorgehen kann. Das vorgegebene Regelsystem grenzt die freie Spielweise des Games natürlich ein, gibt ihr dadurch aber auch einen Handlungsrahmen.

Aus entwicklungspsychologischer Sicht befindet sich das Kind zwischen dem zweiten bis fünften Lebensjahr, laut Piaget, im egozentrischen Stadium.

Das Nachahmen von Regeln der Eltern oder von anderen Kindern und diese nach eigenen Vorstellungen und Gewissen einzusetzen, kennzeichnen diese Phase.

Das im Spiel durch den Schiedsrichter verkörperte Regelsystem bietet einen guten Orientierungspunkt für das Kind, welche Aktionen während des Spiels erlaubt sind und welche nicht.

Schlechtes Verhalten zieht sanktionelle Strafen nach sich; vergleichbar mit der präkonventionellen Stufe nach Lawrence Kohlberg, bei welcher sich das Kind an Bestrafung und Belohnung orientiert.

Das Kind lernt auch hier sozial- beziehungsweise regelkonformes Verhalten während eines Mannschaftssports in einer virtuellen Welt. Die Pflichtmoral, welche durch das Spiel/ den Schiedsrichter während eines Matches vermittelt und vorgegeben wird, gibt dem Gamer, dem Kind, den Rahmen, in welchem es sich bewegt, vor.

Die Verhaltensanweisungen werden, wie bei Piaget, aber in diesem Fall nicht von einer Bezugsperson, sondern vom Computer vorgegeben, stellen aber auch im realen Leben einen Handlungsrahmen dar.

Da sich das Kind zwischen dem zweiten und fünften Lebensjahr, laut Piaget, im „Egozentrischen Stadium“ befindet, werden diese vorgegebenen Regeln nachgeahmt, und auch Achtung und Zusammenarbeit im Umgang mit anderen während des Games sind ab dem dritten Lebensjahr und somit der Altersempfehlung nach PEGI für *FIFA 2013* entsprechend gegeben.

„Solange Kinder nicht wissen, was Spielregeln und soziale Regeln sind, können sie diese auch nicht befolgen.“¹⁵¹

6.1.5. Identifikation mit der Hauptfigur: Customized Character und die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen

In *FIFA 2013* ist es möglich seinen Avatar zu personalisieren. Die Erstellung einer dem Gamer ähnlichen Figur, sowie das Anpassen diverser körperlicher Eigenschaften (wie Größe, Umfang, Muskeltonus, Hautfarbe, Haar und Augenfarbe) tragen zur zusätzlichen Identifikation und Empathiesteigerung des Spielers mit dem Avatar seiner Mannschaft bei.

Ähnlich wie im Volksmärchen wird die Identifikation mit der Hauptfigur durch Steigerung der Personifizierung gefördert. Auch der Name des Spielers und die Rückennummer können personalisiert werden.

Die Möglichkeit des detailhaften „Nachbauens“ eines idealisierten Ebenbildes oder das Erstellen eines eigenen Fantasiecharakters erhöht die Empathiebereitschaft des Gamers umso mehr. Proportionen und Besonderheiten wie Tattoos, besondere Körpermerkmale oder ausgefallene Details können individuell angepasst werden.

Vor allem aber durch die neu entwickelte Möglichkeit sein eigenes Gesicht direkt durch ein Foto in das Spiel zu „kopieren“, kommt es zur Empathiesteigerung. Dabei kann man auch von der sogenannten „parallelen Kopplung“¹⁵² sprechen.

Die User wählen ihre Games vor allem nach dem Gesichtspunkt, dass „[...] sie sich selbst darin wieder finden, weil es Gemeinsamkeiten zwischen ihrer eigenen realen und der virtuellen Welt gibt.“¹⁵³

¹⁵¹Kesselring, *Jean Piaget*, S. 169.

¹⁵²Vgl. Quandt, Thorsten/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling, *Die Computerspieler. Studie zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH¹. Auflage Wiesbaden 2008, S. 266.

¹⁵³Quandt/Wimmer/Wolling, *Die Computerspieler*, S. 266.

Um diese „parallele Kopplung“ noch stärker zu unterstreichen, gibt es bei *FIFA 2013* die Möglichkeit des Erstellens eines sogenannten „Customized Characters“.

Dieser kann durch das Hochladen eines eigenen Fotos erstellt werden, welcher das sogenannte „Game Face“ bildet. Durch die Marketingbotschaft: „Erschaffe dir einen Stellvertreter“¹⁵⁴ werden die Funktionen dieses Features pointiert vermittelt.

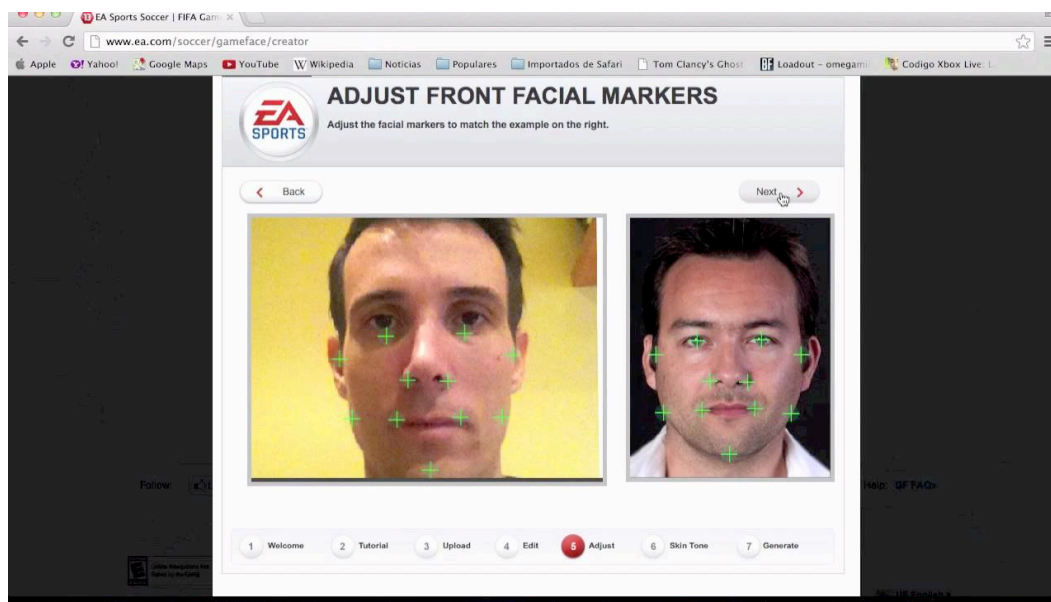
Der Gamer hat die Möglichkeit dieses auf einem eigenen Foto basierende, „Game Face“ im Nachhinein zu verändern (Abb. 3¹⁵⁵).

Er kann seinem virtuellen Avatar beispielsweise eine andere Haar- oder Augenfarbe verleihen oder seine virtuelle Abbildung durch genaues Anpassen der verschiebenden körperlichen Merkmale noch originalgetreuer gestalten.

Durch diese Anpassungen kommt es zur Darstellung eines dreidimensionalen Avatars, mit dem der Gamer während des Spiels interagieren kann.

Die Möglichkeit des Erstellens eines „Customized Characters“ ist bei Electronic Arts Sports, bei Sportspielen wie „*EA Grand Slam Tennis 2*“¹⁵⁶ oder „*Madden NFL 2013*“¹⁵⁷ ebenfalls gegeben.

Abb. 3: FIFA 2013 Game Face/ Customized Character



¹⁵⁴Anon., „Gameface“, *EA Sports*, o.J., easports.com/de/gameface, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁵⁵Anon., „Game Face“, *yting.com*, o.J., i1.ytimg.com/vi/0TH7hQWpX4o/maxresdefault.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁵⁶*Grand Slam Tennis 2*, EA Canada, EA Sports, 2012.

¹⁵⁷*Madden NFL*, EA Tiburon, EA Sports, 2013.

Im Unterschied zu Volksmärchen wird dem Gamer der Avatar konkret veranschaulicht. Die Fantasie des Kindes, des Gamers, sowie die Vorstellungskraft werden somit durch detaillierte Verkörperung eines virtuellen Avatars abgelöst.

Anstelle der Fantasie tritt eine visuelle Darstellung des eigenen Ebenbildes oder des eigenen möglicherweise glorifizierten Wunschebenbildes.

6.1.6. Zusammenfassung *FIFA 2013*

Aus normativer Sicht werden dem Kind während des Spielens von *FIFA 2013* diverse Spiel- und Verhaltensregeln vermittelt. Die Verletzung dieser Bestimmungen zieht Sanktionen nach sich, welche bis zum Ausschluß des Spieler reichen können.

Die in *FIFA 2013* vorgegebene Moralauffassung wird maßgeblich von den Spielregeln mitbestimmt. Das Spiel nimmt dadurch eine Sonderform ein, da es nicht wie in questbasierten Games ein eindeutig definiertes Gutes oder Böses gibt. Es gibt zwei Mannschaften, welche im Rahmen eines geregelten Sportspiels gegeneinander antreten.

Dem Kind wird neben den bekannten Spielregeln des Sports, die Zusammenarbeit mit anderen Teammitgliedern (vor allem in der Onlinevariante, wobei ein Spielen mit Freunden in derselben Mannschaft ermöglicht wird) und der soziale Umgang mit anderen nähergebracht.

Sportspiele wie *FIFA 2013* dienen der Steigerung der Reaktionsfähigkeit, sie erhöhen die Koordination von geistigen und körperlichen Abläufen und vermitteln dem Kind soziale sowie, in der jeweiligen Sportart, anerkannte Regeln. Kritisch ist jedoch die punktgenaue Hand-Augen-Koordination zu sehen, da bei Kindern ab dem dritten Lebensjahr diese körperliche Eigenschaft noch nicht vollständig ausgereift ist. Ein Lerneffekt kann aber dennoch oder vor allem deswegen gegeben sein.

6.2. ***Super Mario Bros.* (Nintendo; PEGI: ab 3 Jahren)**

Das Computerspiel *Super Mario Bros.* wurde 1985 von Nintendo veröffentlicht und gilt als Wegbereiter des „Jump and Run“ Videospiegelgenres. Der Avatar des Users bewegt sich bei diesem Spielgenre springend und laufend durch die einzelnen Levels und überwindet durch präzises Timing von Tastenkombinationen verschiedene Hindernisse. Die Protagonisten des Spiels sind zwei italienische Brüder - die Klempner Mario und Luigi.

Erschaffen wurden diese vom japanischen Spieleentwickler Shigeru Miyamoto. Die Brüder versuchen das Pilzkönigreich, welches von einer Riesenschildkröte erobert und verzaubert wurde, zurückzugewinnen und die entführte Prinzessin Toadstool, oder auch Peach genannt, zu retten, da nur diese in der Lage ist, den Zauber der Riesenschildkröte umzukehren.

Vor allem durch den schlichten aber dennoch spannend gestalteten Aufbau bietet *Super Mario Bros.* die Möglichkeit ein komplexes Computerspiel, einfach dargestellt, spielen zu können. Auch die Steuerung, sowie der Spielumfang mit zweiunddreißig Levels waren für den Zeitpunkt der Erscheinung 1985 revolutionär und für weitere Jump´n´Run Spiele wegbereitend.

6.2.1. **Spielmechanik unter Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte**

Das Spiel besteht aus jeweils vier Spielabschnitten, die in acht verschiedenen Spielwelten durchlaufen werden müssen. Der User kann zu Spielbeginn allein oder im Zweispielermodus spielen.

Entscheidet er sich für die Einzelspielervariante wird Mario automatisch zu seinem Avatar.

So wie auch bei *FIFA 2013* ist bei *Super Mario Bros.* vor allem die präzise Spielweise und somit das genaue Timing, sowie die richtige Tastenkombination für den Erfolg der einzelnen Levels ausschlaggebend.

Springen und Laufen zählen zu den elementaren Hauptfunktionen, um das Spiel meistern zu können. Zusätzlich müssen verschiedene Aufgaben bewältigt, Objekte und Items gesammelt und Zwischengegner während der einzelnen Levels überwunden werden.

Vor allem die Reaktionsgeschwindigkeit, sowie eine präzise Tastenkombination aus Laufen und Springen, ist ebenfalls ausschlaggebend für das positive Beenden eines Levels.

Wie in Abschnitt 6.1.1. (*Fifa* Entwicklungspsychologische Merkmale), ist jedoch auch hier die vom PEGI deklarierte Altersempfehlung ab dem dritten Lebensjahr kritisch zu hinterfragen. Sowohl motorische wie auch kognitive, beziehungsweise moralische Fähigkeiten, sind im diesem Alter nach entwicklungspsychologischen Erkenntnissen nicht spieladäquat entwickelt.

Um dem Spieler mit der Steuerung sowie den Items vertraut zu machen, befinden sich zu Beginn der einzelnen Levels des Öfteren sogenannte „implicit tutorial levels“¹⁵⁸. Diese ermöglichen es dem Gamer, sich mit der Spielsteuerung auseinanderzusetzen und lehren ihn schrittweise die Funktionen von einzelnen Steuerungsaufgaben, um bestimmte Hindernisse meistern oder versteckte Items finden zu können.

6.2.2. Handlung und moralischer Aspekt des Guten und Bösen in *Super Mario Bros.*

Die in *Super Mario Bros.* vermittelte Handlung des Spiels gleicht dem Handlungsrahmen eines Volksmärchens. Es besteht ein eindimensionaler Weg, in welchem der Held der Geschichte die Prinzessin aus den Fängen des Bösen befreien muss. Das Gute sowie das Böse sind eindeutig festgelegt.

Es besteht keine „Grauzone“, keine Zweideutigkeit zwischen diesen beiden Polen, und es agieren ausschließlich eindeutig zuzuordnende Figuren. Die Gegenpole Gut- Böse sind somit strikt voneinander getrennt und eindeutig für den Spieler erkennbar.

In *Super Mario Bros.* sind die agierenden Figuren, wie etwa auch im Volksmärchen, dadurch eindeutig dem Guten oder dem Bösen zuzuordnen.

Alle agierenden Charaktere sind gut oder böse, wenngleich auch böse Charaktere von ihrem äußeren Erscheinungsbild kindgerecht designt und gestaltet wurden. Vergleichbar ist dieses Merkmal mit einem wichtigen Stilmittel der Volksmärchen:

¹⁵⁸Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design*, San Francisco: New Riders 2014, S. 70.

Die Figuren sind „[...] nicht gut und böse zugleich, wie alle es in Wirklichkeit sind. [...] Eine Person ist entweder gut oder böse, aber nichts dazwischen.“¹⁵⁹

Die Eindimensionalität der Charaktere erleichtert es dem Kind, sich schneller und einfacher in das Geschehen des Games einzufühlen und alle Figuren eindeutig zuzuordnen.

Im späteren Verlauf dieser Arbeit wird diese strikten Unterteilung mit steigender Altersempfehlung, bezüglich der Games, immer diffuser.

Anders aber als beim zuvor erwähntem Computerspiel *FIFA 2013*, besteht bei *Super Mario Bros.* jedoch bereits eine spezifische Divergenz zwischen eindeutig guten und bösen Charakteren.

Gute und böse Figuren werden im Gegensatz zu *FIFA 2013* exakter und punktueller dargestellt und das Spiel schreibt eindeutig vor dem Beginn jedes Levels vor, was vom User erwartet wird, um das jeweilige Levelziel zu erreichen.

Laut PEGI liegt die Altersempfehlung bei *Super Mario Bros.* bei drei Jahren.

Das Handeln des Kindes bezieht sich in diesem Alter laut Piaget auch darauf, dass es die ihm vorgegebenen Regeln des Spiels sehr genau nimmt und das moralische Handeln von vorgegebenen Verhaltensregeln beeinflusst wird.

Der vorgegebene eindimensionale Weg, die eindeutig guten oder bösen Spielfiguren oder auch das eindeutig dargestellte Ziel des Games bei *Super Mario Bros.* unterstreichen diese strikt gegliederte Einteilung sowie das vorgegebene Regelsystem.

Des Weiteren befindet sich das Kind ab dem dritten Lebensjahr laut Kohlberg auf der präkonventionellen Stufe der Entwicklung, in welcher es zu einer Unterscheidung zwischen Gut und Böse, sowie zu der Entwicklung von Grundzügen für Fairness und Gerechtigkeit kommt. Um diese Gerechtigkeit wieder herzustellen, muss im konkreten Fall von *Super Mario Bros.* die Prinzessin befreit und das Pilzkönigreich gerettet werden - ein weiteres entwicklungspsychologisches Merkmal, welches in *Super Mario Bros.* zu finden ist.

¹⁵⁹Bettelheim, *Kinder brauchen Märchen*, S. 15.

Erwähnenswert ist weiters, dass der Gamer/ das Kind in *Super Mario Bros.* bereits mit dem Tod als Bestandteil des Games konfrontiert wird, anders als bei *FIFA 2013*, obwohl ebenfalls ab dem dritten Lebensjahr von der PEGI empfohlen, worin der Avatar des Gamers nicht sterben kann.

Bei *Super Mario Bros.* ist es zwar möglich, sich durch Items oder das Sammeln von Geldstücken ein zusätzliches Leben zu „erspielen“, stirbt aber der Avatar, muss der Gamer das komplette Level von Neuem beginnen. Bei jedem erneuten Spielbeginn wird dem Gamer die Gesamtanzahl an verbleibenden Leben neben der erreichten Punkteanzahl und des aktuellen Levels visuell dargestellt (Abb. 4¹⁶⁰).

Abb. 4: *Super Mario Bros.*



Schafft es der Gamer nicht, das Level mit den vorhandenen Leben zu meistern, muss er das gesamte Spiel von Neuem beginnen.

Die Konfrontation mit dem Tod und der Tod als Konsequenz durch Nichterreichen eines Ziels, stellt bei *Super Mario Bros.* eine Ähnlichkeit mit Inhalten der Volksmärchen dar.

Als Vorbild zu *Super Mario Bros.* diente dem Spielentwickler Shigeru Miyamoto das, wenngleich bei *Super Mario Bros.* vereinfacht und gekürzte, Märchen „Die Schöne und das Tier“¹⁶¹. Eine Geschichte, welcher das Volksmärchen „Die Schöne und das Biest“¹⁶² zu Grunde liegt.

¹⁶⁰Anon., „Super Mario Bros.“, *Informer*, o.J., img.informer.com/screenshots/3091/3091188_5.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁶¹Vgl. Sheff, David, *Game Boy. Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt*, München: Goldmann Verlag 1993, S. 62f.

¹⁶²Vgl. Anon., „Die Schöne und das Biest“, *Wikipedia*, o.J., wikipedia.org/wiki/Die_Sch%C3%B6ne_und_das_Biest_%28Volksm%C3%A4rchen%29, Zugriff: 12.09.2014.

Die Entführung einer Prinzessin durch ein Hybridwesen (halb Mensch, halb Tier) in ein weit entferntes Schloss wird hierbei in vereinfachter Form im Computerspiel *Super Mario Bros.* wiederaufgenommen.

Die Gliederung der Charaktere des Spiels erleichtert es dem User, dem Kind, das Spiel ebenso wie die darin agierenden Figuren und seine Handlung in relativ kurzer Zeit genau einordnen und differenzieren zu können.

Dass der Handlungsrahmen von *Super Mario Bros.* aus einem Volksmärchen übernommen und ins Spiel integriert wurde, stellt eine weitere Überschneidung beider Mediengenres dar. Im Folgenden wird auf den genauen Aufbau der Handlung des Spiels eingegangen.

6.2.3. Aufbau und Items: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen

Der komplette Aufbau und die darin vermittelte Handlung gleichen, wie bereits erwähnt, den aus Volksmärchen bekannten Strukturen.

Als Ausgangspunkt kann die Konfliktsituation mit der Entführung der Prinzessin sowie des Verfluchens des Pilzkönigreichs gesehen werden. Der Handlungskern des Abenteuers besteht in der Aufgabe der zwei italienischen Brüder, die entführte Prinzessin zu befreien.

Auch darin gibt es Parallelen zum Aufbau von Volksmärchen, da sich auch der Held der Geschichte verschiedener Mitteln bedienen kann, um seine Körpereigenschaften zu verbessern und somit näher und schneller an sein Ziel zu gelangen.

In *Super Mario Bros.* ist es auch möglich, durch das Aktivieren/ Essen eines bestimmten Items, eines Pilzes, die Körpergröße des Avatars für einen bestimmten Zeitraum zu erhöhen und kräftiger zu werden oder durch das Aktivieren einer Blume kurzzeitig in der Lage zu sein, Gegenstände und Feinde mittels Feuerbällen zu beseitigen oder zu eliminieren.

Sammelt der User mit Mario mehr als 100 Münzen, so erhält er ein Bonusleben. Dies erhält er ebenfalls beim Aktivieren eines grünen Pilzes (Abb. 5¹⁶³).

¹⁶³Anon., „1Up“, *hqwide*, o.J., hqwide.com/mario-bros-super-mushrooms-1-up-background-wallpaper-57611/, Zugriff: 12.09.14.

Abb. 5: Super Mario Bros. „1UP“



Darüber hinaus ist beim Aktivieren des „Stern- Items“ Mario „verzaubert“ und dadurch für einen kurzen Zeitraum unverwundbar. Jede gegnerische Figur verschwindet bei Kontakt mit ihm, sobald das „Stern- Item“ aktiviert wurde.

Die Items: „[...] Super-Pilz, Feuer-Blume, Stern, der grünen Pilz [...]“¹⁶⁴ ermöglichen es Mario seine Fähigkeiten, vergleichbar mit Fabelwesen oder übernatürlichen Mitteln innerhalb von Volksmärchen, für einen bestimmten Zeitraum zu erweitern und den Gefahren während der Suche nach Prinzessin Peaches gestärkter entgegenzutreten zu können (Abb. 6¹⁶⁵)

Abb. 6: Super Mario Bros. „Feuerblume“



Am Ende des Abenteuers findet Mario die schöne Prinzessin, rettet das Pilzkönigreich und vernichtet die Riesenschildkröte.

Der Hauptcharakter kommt, wie auch beim Handlungsaufbau eines Volksmärchens, schlussendlich zu seiner eigenen Identität, findet Glück und Zufriedenheit.

¹⁶⁴Anon., „Super Mario Bros“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._3, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁶⁵Anon., „Feuerblume“, *Wordpress.com*, o.J., files.wordpress.com/2013/03/super_mario_bros_by_mymy_xoxo.gif, Zugriff: 12.09.2014.

„Die Guten gewinnen, werden belohnt und die Bösen werden bestraft. Das Weltbild ist dualistisch.“¹⁶⁶

Dieses Charakteristikum ist ebenfalls deckungsgleich mit Volksmärchen.

König Koopa stürzt schlussendlich in ein bodenloses Loch und Mario gelangt zu seiner langersehnten Prinzessin, die ihm mit den ironischen Worten:

„Thank you. But our princess is in another castle! Just kidding! Ha ha ha! Bye bye.“¹⁶⁷ begrüßt. Der Spielentwickler bezieht sich auf einen Satz, der dem Gamer nach jedem absolvierten Level vermittelt wird und Mario dadurch zeigt, dass seine Reise noch nicht am Ende ist:

„Thank you Mario! But our princess is in another castle.“¹⁶⁸

6.2.4. Figurengestaltung: Parallelen zum Volksmärchen

Betrachtet man in *Super Mario Bros.* die agierenden Figuren, so kommt es zu weiteren eindeutigen Überschneidungen, wenn es um die Kennzeichen der Figurengestaltung bei Volksmärchen geht.

Der Hauptcharakter Mario ist von schwächtiger Gestalt und steht einem übermächtigen Gegner gegenüber. Sein Charakter wird als „[...] freundlich, hilfsbereit und abenteuerlustig beschrieben.“¹⁶⁹

Seine körperliche Unterlegenheit kompensiert Mario durch Geschicklichkeit und Finesse. Er ist in der Lage, geheime Verstecke aufzudecken oder durch Schnelligkeit seinen Gegnern zu entkommen und diese zu überlisten. Die an den User/ das Kind damit vermittelte Botschaft ist, dass es nicht auf die körperliche Erscheinung ankommt, um ein angestrebtes Ziel zu erreichen – eine implizierte Botschaft, die sich mit der vieler Volksmärchen deckt.

Eine weitere Parallele zur Figurenkonstellation des Volksmärchens findet sich im Themenkreis Freundschaft und Unterstützung. Im Mehrspielermodus tritt Luigi an die Seite seines Bruders, um ihn zu unterstützen.

¹⁶⁶Nielsen, Eva, „Volksmärchen und Kunstmärchen. Wie alle literarischen Formen haben Volks- und Kunstmärchen bestimmte Merkmale. Was macht ein Märchen zu einem Märchen, und für wen sind sie geschrieben?“, *suite101*, 09.07.2013, suite101.de/article/volks-und-kunstmaerchen-a57392, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁶⁷Anon., „Super Mario Bros“, *Wikipedia*, o.J., wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._3, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁶⁸Anon., „Super Mario Bros“, *Wikipedia*, o.J., wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._3, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁶⁹Anon., „Figuren aus den Super Mario Spielen“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Figuren_aus_den_Super-Mario-Spielen, Zugriff: 12.09.2014.

Kooperation ist so ein an Volksmärchen erinnerndes Erzählelement und ausschlaggebender Punkt. „[...] collectivity [...] played a most significant role in the evolution of the game design; [...]“¹⁷⁰

Aber auch im Einzelspielermodus bekommt Mario zeitweise durch besondere Items zusätzliche Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, trotz seiner kleinen Erscheinung, Konflikte mit diversen Gegnern für sich zu entscheiden.

Die visuelle Darstellung von bösen Charakteren ist in *Super Mario Bros.* kindgerecht angepasst. Selbst der finale Gegner „Bowser“ ist durch seine runden Gesichtszüge und großen Augen verniedlicht und somit kindgerecht gestaltet worden (Abb. 7¹⁷¹)

Anders bei Volksmärchen, worin böse Charaktere sprachlich so beschrieben und dargestellt werden, dass diese bei einer realen visuellen Darstellung nicht kindgerecht oder der Altersempfehlung des PEGI entsprechend wären.

Abb. 7: „Bowser“



Ab der Spielvariante *Super Mario Bros.* wurde „Donkey Kong“, der in dem Vorgängerspiel: „*Donkey Kong*“¹⁷² bis dato einstige Erzrivale von Super Mario, durch „Bowser“ ersetzt. Die Aufgabe des Spiels, die Prinzessin zu retten, bleibt erhalten. Unterstützt wird Bowser ab *Super Mario Bros. 3*¹⁷³ (1988) auch von seinen Kindern – den Koopalings oder Bowser Jr. genannt (Abb. 8¹⁷⁴).

¹⁷⁰Chopra, Nitin, „Super Mario Bros. Heritage“, *Stanford.edu*, 12.11.2008, stanford.edu/group/htgg/sts145papers/nchopra_2001_2.pdf, Zugriff: 30.08.2014.

¹⁷¹Anon., „Bowser“, *Nerdmentality*, o.J., nerdmentality.com/m/features/endboss/smb1nes.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁷²*Donkey Kong*, Nintendo Research & Development 1 (R&D1), Nintendo, 1981.

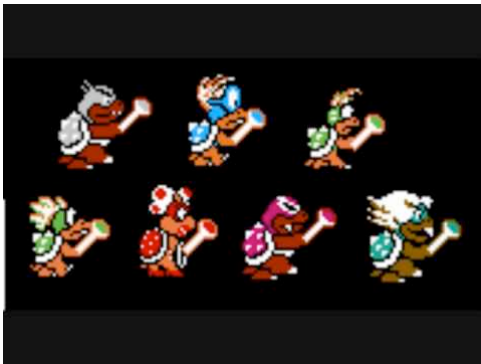
¹⁷³*Super Mario Bros. 3*. Nintendo R&D4, Nintendo, 1988.

¹⁷⁴Anon., „Bowser Jr.“, *Photobucket*, o.J., i284.photobucket.com/albums/l19/willj168/SMB1koopalings-1.png, Zugriff: 12.09.2014.

Bowser sowie auch seine Kinder werden aber in erheblichem Maße verniedlicht dargestellt.

Das vielverbreitete Kindchenschema wird auch auf die bösen Charaktere des Spiels übertragen. So sind selbst bedrohende Figuren nicht angsteinflößend dargestellt und das Erscheinungsbild farblich sehr bunt gestaltet.

Abb. 8: „Koopalings/ Bowser Jr.“



6.2.5. Namensgebung

Bei den Figuren wird, ebenso wie beim Volksmärchen, auf einen zu detaillierten Namen verzichtet. Nachnamen werden entweder vermieden oder zur näheren Kennzeichnung der Figur eventuell eine Tätigkeit, eine Fähigkeit oder der Beruf angeführt.

„Super Mario“, „Prinzessin Peach“ oder „König Koopa“.

Dadurch wird, wie auch beim Volksmärchen einerseits, die Identifikation mit dem Hauptcharakter verstärkt und gefördert, andererseits das Wiedererkennen von Figuren für den User, das Kind, erleichtert.

Ein weiteres Stilmittel wie auch bei vielen Cartoon oder Walt Disney Figuren weitverbreitet, ist die Alliteration.

Anhand der Namen von „König Koopa“ oder „Prinzessin Peach“ ist dies deutlich zu erkennen.

6.2.6. Der Name des Avatars und seine Geschichte

Essentiell für das Spiel *Super Mario Bros.* ist der Hauptcharakter, der Avatar des Gamers. Die Erscheinung von Super Mario, der zu Beginn der Spielserie noch den Namen „Jump Man“ trug, wurde im Laufe der Spielentwicklung detailhafter in seiner Persönlichkeit, ausgearbeiteter in seiner Darstellung, und so ein komplexer Charakter des Hauptprotagonisten erschaffen.

Nicht allein hier wurde die Spielfigur verändert. Auch Arbeitsumfeld (vom Zimmermann zum Klempner) und Namen (von Jump Man zu Super Mario) wurden 1983 während *Super Mario Bros.* eingeführt.

Namensgebend war ein amerikanischer Geschäftsmann und Bauunternehmer namens Mario Segale.

Zwischen ihm und dem Präsidenten von Nintendo-Amerika, Minoru Arakawa, kam es aufgrund von unbezahlten Mietrechnungen zu großen Auseinandersetzungen. Schlußendlich einigte man sich aber dennoch und dem Unternehmer wurde im Spiel ein Denkmal gesetzt.

According to the story, Arakawa and the other developers subsequently immortalized Segale by renaming the star of Donkey Kong, previously known as "Jumpman", to „Mario“.¹⁷⁵

Auch der Beruf des Avatars wurde vom Zimmermann zum Klempner umfunktioniert, da dieser besser zum neuen Gamesetting passte, welches ab *Super Mario Bros.* (1983) die Kanalisation darstellte.

6.2.7. Symbolik und die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen

Neben dem aus Volksmärchen bekannten Clichè der entführten Prinzessin finden sich auch verschiedene Tiersymboliken in *Super Mario Bros.* wieder.

So ist die Schildkröte (Abb. 9¹⁷⁶) vergleichbar mit dem Frosch im Volksmärchen. Der Figur der Schildkröte kommt innerhalb des Spieles eine spielverändernde Rolle zu, da sie ebenfalls eine Verwandlung des Protagonisten nach sich zieht. Beim „Aktivieren“ durch Springen auf den Rückenpanzer der Schildkröte, bekommt Super Mario die Möglichkeit, einerseits seinen Punktestand zu erhöhen und sie andererseits gegebenenfalls als Waffe und somit zur Verteidigung gegen weitere Gegner zu verwenden.

¹⁷⁵Anon., „Mario Segale“, *Wikipedia*, o.J., wikipedia.org/wiki/Mario_Segale, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁷⁶Anon., „Turtle“, *Catfish.it*, o.J., catfish.it.cx/trsrockin/trsrockin.com/images/3-1.gif, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 9: *Super Mario Bros.* „Turtle“

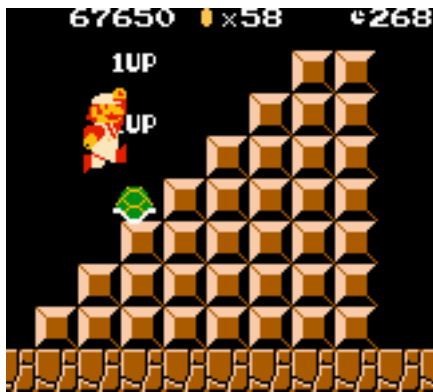


Abb. 10: *Super Mario Bros.* „Fleischfressende Pflanze“



Die Figur der fleischfressenden Pflanze (Abb. 10¹⁷⁷) erinnert ebenfalls an in Volksmärchen verwendete Erzählmittel. Aus unterirdischen Rohren entspringend versuchen sie den Hauptcharakter an seinen Aufgaben zu hindern und ein Weiterkommen zu vereiteln. Vergleichbar den Dornen im Volksmärchen Dornröschen oder anderen bösen Gestalten bleiben sie auch in *Super Mario Bros.* nur Bedrohung und dem Protagonisten gelingt es immer wieder, sie geschickt zu überwinden.

6.2.8. Zusammenfassung *Super Mario Bros.*

Super Mario Bros. gleicht in verschiedenster Weise dem Aufbau sowie den darin enthaltenen stilistischen Merkmalen oder Symbolen von Volksmärchen. Auch die Identifikation mit dem Avatar wird durch deckungsgleiche Merkmale beider Genres bewirkt.

Kritisch kann aber bei einer Altersempfehlung ab dem dritten Lebensjahr die vom Gamer strikt geforderte präzise Tastenkombination zur positiven Absolvierung eines Levels, sowie die Konfrontation, wenngleich kindgerecht dargestellt, des Gamers/ des Kindes mit dem Thema Tod gesehen werden.

Die Möglichkeit der Zusammenarbeit mit anderen, sowie die Erweiterung und Präzisierung von körperlichen Eigenschaften, sind aber, ebenso wie die erstmals auftretende, aber sehr klar getrennte Unterscheidung zwischen Gut und Böse, positive Merkmale dieses Computerspiels.

¹⁷⁷Anon., „Piranha Plants“, *Wikia.nocookie.net*, o.J., [img4.wikia.nocookie.net/_cb20130119142619/mario/images/7/7c/World_1-2 %28Piranha Plants, Super Mario Bros.%29.png](http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20130119142619/mario/images/7/7c/World_1-2_%28Piranha_Plants,_Super_Mario_Bros.%29.png), Zugriff: 12.09.2014.

6.3. *LittleBigPlanet* (Media Molecule; PEGI: ab 7 Jahren)

LittleBigPlanet (folgend abgekürzt: *LBP*) ist ein 2008 veröffentlichtes Computerspiel, das dem Jump -'n'- Run Gamegenre zugeteilt wird. Der Gamer spielt sogenannte „Sackboys“ oder „Sackgirls“, welchen er durch eine große Anzahl an Kostümen und Verkleidungen einen persönlichen Ausdruck verleihen kann. Jeder Avatar kann somit individuell nach den Wünschen des Gamers gestaltet werden.

„In *LBP*, players control small characters (nicknamed either "Sackboy" or "Sackgirl", owing to their material and appearance), each of which can jump, move, and grab objects.“¹⁷⁸

6.3.1. Spielmechanik: Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte

Das Game umfasst mehr als fünfzig Levels, welche in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Innerhalb dieser Abschnitte bewegt sich der Avatar springend, schwingend oder laufend und muss verschiedene Aufgaben wie Puzzle oder Rätsel lösen. Vereinzelte Rätsel sind ausschließlich im Coop- Modus (Multigamermodus) spielbar.

Das präzise Zusammenspiel beider Gamer ist in diesem Fall ausschlaggebend, um ein Rätsel oder eine Aufgabe zu lösen. Parallel dazu treten beide Gamer in Zusatzlevels, sogenannten Minigames, an und versuchen, beispielsweise in einer vorgegebenen Zeit, die höchstmögliche Punkteanzahl zu erreichen. Hierbei spielt jeder Gamer für sich und somit gegen den anderen. So wird gleichzeitig der Konkurrenz- und Wettkampfgedanke in *LBP* gefördert.

Entwicklungspsychologisch befindet sich das Kind ab dem siebenten Lebensjahr, laut Piaget, auch im Stadium der beginnenden Zusammenarbeit. Das Zusammenspiel, aber auch der Wettkampf untereinander nehmen ab diesem Zeitpunkt eine immer essentiellere Rolle ein.

„Bei den Kindern von 7 Jahren und darüber (drittes Stadium) gewinnt das Zusammenspiel sozialen Charakter: Gespielt wird wettkampfmäßig, die Kinder überwachen sich gegenseitig, damit niemand die Regeln verletzt.“¹⁷⁹

¹⁷⁸Anon, „*LittleBigPlanet* (Game)“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/LittleBigPlanet_%28Game%29, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁷⁹Kesselring, *Jean Piaget*, S. 154.

Durch das Lösen eines Rätsels oder das Bewältigen einer Aufgabe erspielt sich der Gamer verschiedene Gegenstände oder Items, welche er wiederum bei neuen Aufgaben verwenden kann.

Auch neue Kleidung oder Kostüme für den Avatar werden durch das positive Bewältigen eines Levels freigespielt.

Darüber hinaus besteht, bei der Onlinenutzung des Spiels die Möglichkeit, individuelle Levels zu kreieren und diese mit eigenen Gebäuden, Aufgaben oder Gebrauchsgegenständen zu versehen.

Der dadurch geschaffene „User generated Content“¹⁸⁰ bildet, neben der Interaktion mit anderen Gamern, einen der wichtigsten Bestandteile der Online-Community von *LittleBigPlanet*.

6.3.2. Handlung und Aufbau: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen; entwicklungspsychologischer Aspekte

Die Handlung von *LittleBigPlanet* gleicht ebenfalls dem Handlungsmuster eines Volksmärchens sowie dem von *Super Mario Bros*. Grundsätzlich als Konsolenspiel entwickelt, finden sich auch bei *LBP* Elemente der Volksmärchen wieder. So gibt es einen linearen Spielverlauf und auch hier können und müssen verschiedene Items gesammelt, verwendet oder fehlende Elemente der Spielumgebung wieder an ihrer richtigen Position angebracht werden, um die Geschichte des Spiels weitergestalten zu können.

Den Ausgangspunkt bildet bei *LittleBigPlanet* die Vorstellung davon, dass Träume und Energie jedes Menschen, während er schläft, zusammengesammelt werden und sogenannte „Traumenergie“ bilden. Aus dieser formt sich eine Welt aus Abenteuern und Möglichkeiten – *LittleBigPlanet*. Im Gegensatz zu Volksmärchen steht keine Konfliktsituation, welche den Protagonisten zum Aufbruch zwingt, im Vordergrund, sondern die alleinige Neugier Abenteuer zu erleben.

Zu Spielbeginn werden dem Gamer die sogenannten „creator curators“ vorgestellt. Diese kümmern sich um und sorgen für *LittleBigPlanet*, während die Menschen nicht träumen und bei Bewusstsein sind.

¹⁸⁰„Medieninhalte, die nicht vom Anbieter eines Webangebots, sondern von dessen Nutzern erstellt werden.“, Anon., „User generated Content“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/User-generated_content, Zugriff: 12.09.2014.

„The Creator Curators are powerful people who rule, rebuild and maintain the world of LittleBigPlanet. They play a major role in the story. You the player are also one and expand LittleBigPlanet too.“¹⁸¹

Zu Beginn trifft man auf den „King of the Gardens“, welcher den Gamer auffordert, eine Reise zu einem Schloss anzutreten.

„The King is one of the Creator Curator characters who rule, rebuild and maintain the world of LittleBigPlanet.“¹⁸²

Neugierde und die Furcht vor dem Unbekannten sind essentielle Spielelemente des Games. Anders als beim Volksmärchen gibt es aber hier keine klar definierte Geschichte, sondern Teilgeschichten mit Teilaufgaben, die bewältigt werden müssen. Den Handlungskern bilden scheinbar unlösbare Aufgaben, für die der Protagonist, Sackboy oder Sackgirl, zeitweise auch zusätzliche Hilfe durch Items oder Tools wie etwa ein „Jetpack“, welches ihm die Möglichkeit des Fliegens verleiht, benötigt. Diese zusätzliche Hilfe ist vergleichbar mit Zaubermitteln oder Helfern beim Volksmärchen.

In mehr als fünfzig Levels werden verschiedene Fähigkeiten und Items gesammelt und schlussendlich gelangt der Protagonist in die Welt des Antagonisten, des „Collectors“.

The Collector is a Creator Curator who is the main antagonist in Story mode. [...] The Collector is a small, menacing, envious character who is determined to steal the other Creator Curators and their friends and become the ruler of the whole of LittleBigPlanet.¹⁸³

Die finale Aufgabe besteht darin, den Collector (Abb. 11¹⁸⁴ und Abb. 12¹⁸⁵) zu finden und die von ihm gefangenen Freunde zu befreien.

Bis zu diesem Zeitpunkt wurden dem Gamer die hier genannten Freunde sowie ihre Gefangenschaft und die damit verbundene Aufgabenstellung der Befreiung derselben aber weder nähergebracht noch dezitiert als elementarer Teil der Geschichte vermittelt.

¹⁸¹Anon., „Creator Curator“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/Creator_Curator, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁸²Anon., „The King“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/The_King, Zugriff: 12.09.2014

¹⁸³Anon., „The Collector“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/The_Collector, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁸⁴Anon., „The Collector“, *Guides.gamepressure.com*, o.J., guides.gamepressure.com/littlebigplanet/gfx/word/78907890.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁸⁵Anon., „The Collector“, *Wikia.nocookie.net*, o.J., img2.wikia.nocookie.net/cb20120408214620/littlebigplanet/images/8/8f/The_collector_model.png, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 11: *LittleBigPlanet* "Final Enemy"



Abb. 12: The Collector



Nachdem der Gamer alle Freunde aus der Gefangenschaft befreit und den Collector bezwungen hat, nimmt die Geschichte aber wie auch im Volksmärchen ein gute Wendung und selbst der Bösewicht sieht seine Schuld ein und versucht sich für sein Verhalten zu entschuldigen:

„I’m sorry! I’m not a bad guy. The reason I don’t share is that I have no friends!“¹⁸⁶

Das moralische Handeln des Antagonisten ist auch für das vom Spielehersteller angegebene Alter des Kindes (PEGI: freigabe ab 7 Jahren) verständlich und nachvollziehbar, lernt das Kind doch, nach Garnitschnig, in diesem Lebensabschnitt moralisch richtiges und falsches Handeln voneinander zu unterscheiden.

Auch das von Garnitschnig genannte Entwickeln eines Gefühls für Gerechtigkeit, Zusammenarbeit und Toleranz wird schlussendlich im Game *LittleBigPlanet* aufgegriffen.

„All the LittleBigPlanet Community can be your friends! Get out there and be part of it“¹⁸⁷.

Dies ist nicht nur das positive Ende der Geschichte, sondern gleichzeitig auch ein direkter Appell an den Gamer, sich der Online- Community anzuschließen und selbst individuelle Levels und Bauwerke zu errichten.

Die Förderung der eigenen Kreativität sowie der eigenen Fantasie ist ein prägendes Element von *LBP*.

Der Gamer kann somit die Umgebung selbst mitgestalten und während des Spiels beispielsweise mit Stickern oder Blumen „umdekorieren“ (Abb. 13¹⁸⁸).

¹⁸⁶*LittleBigPlanet*, Media Molecular, Sony Computer Entertainment, 2008.

¹⁸⁷Will Make More Movies – MW2, „Little Big Planet – The Last Level ,The Collector“, *Youtube*, 02.11.2008, [youtube.com/watch?v=xYlpiAZ8-Y](https://www.youtube.com/watch?v=xYlpiAZ8-Y), Zugriff: 12.09.2014, 0h04'54".

¹⁸⁸Anon., „LBP Items“, *PS3media*, o.J., [ps3media.ign.com/ps3/image/article/821/821369/littlebigplanet-20070920011415882.jpg](https://www.ps3media.ign.com/ps3/image/article/821/821369/littlebigplanet-20070920011415882.jpg), Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 13: LBP - Aktives Mitgestalten der Spielumgebung



Durch das Ausprobieren von Features und Austesten von Grenzen sowie die Förderung von Kreativität bietet *LBP* eine gute Möglichkeit, sich aktiv an der Mitgestaltung der Umgebung zu beteiligen.

So bietet das Game *LBP* dem User, dem Kind, im geschützten, weil spielerisch/virtuellen, Rahmen Möglichkeit, Partizipation und Auseinandersetzung mit anderen Menschen und der Umwelt zu probieren, beziehungsweise zu trainieren. Daraus kann es Fähigkeiten entwickeln, die durchaus im realen Leben als Schlüsselqualifikation im Erwachsenwerden angesehen werden können.

6.3.3. Identifikation mit der Hauptfigur

Der Gamer, das Kind, spielt zu Beginn des Spiels eine so wie im Volksmärchen auch unscheinbare, „nackte“ Figur – Sackboy oder Sackgirl (Abb. 14¹⁸⁹). Der Avatar des Gamers besitzt weder Kleidung noch Items. Erst von Level zu Level und durch das Sammeln von Gegenständen erhöht sich die Anzahl von zur Verwendung stehenden Kleidungsstücken oder weiteren Features (Abb. 15¹⁹⁰).

Abb. 14: Sackboy



Abb. 15: Sackboy/ Sackgirl mit Kleidung



¹⁸⁹Anon., „LBP Sackboy“, *Cerovida.com*, o.J., cerovida.com/wp-content/uploads/2011/01/SackBoySittingDown.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁹⁰Anon., „Sackboy Costumes“, *Popmatters.com*, o.J., images.popmatters.com/reviews_art/s/sackboy_costumes_splash.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Auch Gesichtsregungen können bei *LittleBigPlanet* vom Gamer beeinflusst werden. Diesbezüglich kann ein Avatar (je nach Tastenkombination) böse, gelangweilt, fröhlich, aggressiv, traurig oder wütend aussehen.

Alle diese Funktionen ermöglichen es dem Gamer, seinen Avatar so detailliert wie nur möglich zu gestalten.

Die Möglichkeiten des individuellen Gestaltens des eigenen Avatars verstärken zusätzlich die Identifikation zwischen Gamer und Avatar und erhöhen seine Empathie.

Während im Volksmärchen Figuren vage beschrieben sind, um der Fantasie des Kindes mehr Raum zu geben, bietet *LBP* die Möglichkeit, die Figuren der Geschichte zu kreieren, bildlich darzustellen, und sie so nicht nur im Kopf, sondern als sichtbare Spielfigur zu erschaffen.

6.3.4. Der moralische Aspekt des Guten und Bösen in *LittleBigPlanet*

Das Spiel *LBP* kann in vielen Bereichen als besonders gelungen konzipiert angesehen werden, wird es unter dem Aspekt der Moralentwicklung betrachtet.

Das von PEGI empfohlene Einstiegsalter von sieben Jahren orientiert sich an entwicklungspsychologischen Erkenntnissen. Piaget zufolge gewinnt in dieser Lebensphase Anerkennung aus der Umwelt/ aus dem Umfeld des Kindes an Bedeutung (vergleichbar dem Feedback der Online- Community auf selbst designte Levels etc.) und das Kind entwickelt rationales Regelbewusstsein.

Die Botschaft, durch Zwischenaufgaben und Minigames ein höheres Ziel leichter und schneller durch Kooperation zu erreichen, begünstigt die Entwicklung der Teamfähigkeit, die Fähigkeit, sich in Gemeinschaft einzufügen und zurechtzufinden und die Entwicklung sozialer Kompetenzen.

Piagets Grundgedanke, dass soziale Gefüge und soziale Anerkennung um das siebente Lebensjahr herum essentielle Faktoren für eine gesunde Entwicklung sind, wird ergo im Spiel *LBP* genauso wie der ab diesem Lebensjahr wachsende Wettkampfgedanke initiiert und positiv auf spielerische Art und Weise umgesetzt.

„Bei den Kindern von 7 Jahren und darüber (drittes Stadium) gewinnt das Zusammenspiel sozialen Charakter: Gespielt wird wettkampfmäßig, die Kinder überwachen sich gegenseitig, damit niemand die Regeln verletzt.“¹⁹¹

¹⁹¹Kesselring, *Jean Piaget*, S. 154.

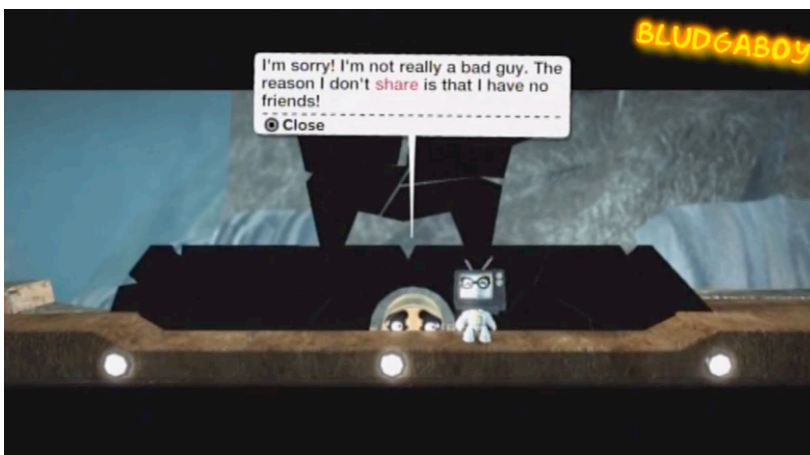
Bezüglich einer moralischen Entwicklung kann das Spiel ebenfalls bemerkenswert hervorgehoben werden. Ein Gefühl für ethische Werte wie Gerechtigkeit, Toleranz oder Besonnenheit zu entwickeln, spielen zwischen dem sechsten und siebenten Lebensjahr eine zentrale Rolle (siehe Garnitschnig S. 48ff).

Rechtfertigung und Übernahme von Verantwortung für sein eigenes Tun, ja das Einsehen von eigenen Fehlern (Reaktion vom Collector - Abb. 16¹⁹²) geben einen Anstoß, durch spielerischen Zugang sein eigenes Handeln zu überdenken.

Parallel dazu ergibt sich durch die komplexe Gestaltungsmöglichkeit in *LBP* die Einsicht, dass Gut und Böse meist nicht eindeutig als Gegenpole auftreten, sondern auch bei auf den ersten Blick „bösen“ Charakteren ein guter Kern vorhanden ist (siehe Verhalten Collector).

Die Komplexität und der Facettenreichtum zwischen den beiden markanten Polen des Guten und des Bösen werden hier erstmals direkt thematisiert.

Abb. 16: *LittleBigPlanet* – The Collector Schuldeingeständnis



¹⁹²BludgaBoy, „LittleBigPlanet – Acing The Collector – Video Talkthrough“, *Youtube*, 20.04.2009, [youtube.com/watch?v=xsEWcYUKwAY](https://www.youtube.com/watch?v=xsEWcYUKwAY), Zugriff: 12.09.2014, 0h03'25".

6.3.5. Zusammenfassung *LittleBigPlanet*

LittleBigPlanet gibt dem Gamer einen Anstoss zur Zusammenarbeit und durch die darin enthaltenen Aufgaben, kann es auch die geistige sowie körperliche Reaktionsfähigkeit erhöhen.

Der lineare Aufbau der Geschichte, sowie verschiedene Stilelemente gleichen volksmärchenartigen Strukturen, wobei das gute Ende und das damit verbundene Schuldeingeständnis des bösen Gegenspielers, ein deckungsgleiches Merkmal zu Volksmärchen, sind.

Wenngleich das Spiel *LittleBigPlanet* durch seine verniedlichte Darstellung der darin agierenden Charaktere und dem positiven Ende der Handlung kindgerecht gestaltet ist, wäre in Diskussion zu stellen ob die Konfrontation mit dem Thema Tod (dieser wird in *LBP* durch verschiedene Kurzanimationen detailliert, aber ohne detailhafte Gewaltdarstellung, visualisiert) und die Komplexität der Charaktere Kinder nicht überfordern.

Erwähnenswert erscheint überdies bereits in dieser Phase der Computerspielanalyse, dass es parallel zur Steigerung der Altersempfehlung auch zu anspruchsvollen Inhalten und Vermittlung komplexer Themenkreise (Tod, Sexualität, Gewalt) kommt und die eigene Entscheidungsfreiheit des Gamers mit steigendem, sowie vom PEGI empfohlenen Spielalter, zunimmt.

6.4. Sonderformen des Computerspiels

6.4.1. Das *Tamagotchi* (Bandai; Altersempfehlung PEGI: ab 6 Jahren)

Das *Tamagotchi* ist eine Haustiersimulation und wurde 1996 von der Firma Bandai entwickelt. Es handelt sich dabei um ein virtuelles Küken, das der User umsorgen muss, um es großzuziehen.

Das Wort „Tamagotchi“ ist eine Kombination aus dem japanischen Wort „Tamago“ (Ei) und dem englischen Wort „watch“ (Uhr), oder auch dem japanischen Wort „UOTCHI (watch/Uhr)“¹⁹³. *Tamagotchi* bedeutet wörtlich übersetzt „Liebenswertes Ei“¹⁹⁴. Dabei handelt es sich um ein etwa golfballgroßes Spielzeug in Anhängerform.

Durch die Entwicklung des *Tamagotchi* erfand die Firma Bandai eine neue Kategorie des digitalen Spielzeugs: Das „Digital Pet“.

Das „Digital Pet“ *Tamagotchi* ist ein Vorreiter der Haustiersimulationen und es folgten zahlreiche andere wie etwa *Nintendogs* (Entwickler: Nintendo; Altersempfehlung nach PEGI: 3 Jahre) oder auch das Haustier- App „*Pou*“ (Entwickler: Zakeh; keine Altersempfehlung).

Im Wesentlichen besteht die Hauptaufgabe des Spielers darin, sich zeitintensiv für sein digitales Haustier zu sorgen und Verantwortung für seinen Gemüts- und Gesundheitszustand zu übernehmen.

„When Tamagotchi needs something, it calls you with a beep and the Attention icon is highlighted. Check what it needs with the Health Meter and play, feed or discipline it.“¹⁹⁵

Grundlegend übernimmt der Spieler somit die Rolle der fürsorglichen Eltern.

Im folgenden Abschnitt werden die Sonderformen der Computerspiele *Tamagotchi*, aber vor allem des aktuelleren Nachfolgers, des App- Games für das Smartphone: „*Pou*“, näher analysiert.

¹⁹³Anon., „Tamagotchi feiert heute Geburtstag“, *Tamagotchifriends.com*, 23.11.2013, de.tamagotchifriends.com/2013/11/23/tamagotchi-feiert-heute-geburtstag, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁹⁴Eisenmenger, Richard, *Mein Liebling Tamagotchi. Die X-Games Pflegeanleitung. Weitere Lieblinge: ZaZoo, Digital Doggie, Computer Kitty, Bit Critter, Virtual Alien, Baby T- rex, Nana Baby, Baby Dino*, Harr bei München: Mark & Technik Buch und Software- Verlag GmbH 1997, S. 10.

¹⁹⁵Bandai, *Tamagotchi User Manual*, Cypress: Bandai America Incorporated 2006; bandai.com/support/pdfs/tama/tama_v3.pdf, Zugriff: 12.09.2014.

6.4.2. Spielmechanik unter Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte

Bei den virtuellen Haustiersimulationen *Tamagotchi* oder *Pou* steht das virtuelle Haustier und dessen Pflege und Betreuung im Zentrum des Spiels. Gesteuert wird das Game beim *Tamagotchi* durch zwei Aktionstasten, bei *Pou* durch die Tasteneingabe am Smartphone. Besonders die Tatsache, dass der Gamer sein „digital Pet“ in beiden Fällen nicht „abstellen“ kann, zeigt, dass es den Spielerfindern besonders wichtig war, nicht nur ein beliebiges Computerspiel, sondern ein virtuelles Haustier mit Bedürfnissen zu schaffen, dessen Aktivität nicht durch einen On-/ Offschalter, sondern ausschließlich durch die intensive Betreuung desselben geregelt werden kann.

„Denn im Gegensatz zu anderen Computer- oder Videospiele lässt sich das Cyber- Küken nicht einfach ausschalten.“¹⁹⁶

Verschiedene Signaltöne zeigen dem Gamer bei beiden Spielen an, falls dem „digital Pet“¹⁹⁷ an etwas fehlt.

Diese Bedürfnisse und Forderungen reichen von Nahrung über Unterhaltung, alltäglicher Körperpflege bis hin zur Betreuung und Pflege im Krankheitsfall.

Durch das Betätigen verschiedener Icons¹⁹⁸ hat der Gamer die Möglichkeit, die Wünsche und Forderungen des digitalen Haustieres zu erfüllen.

Die Tatsache, dass das *Tamagotchi* oder auch *Pou* bei Nichtbetreuung sterben kann, ist besonders hervorzuheben. Angezeigt wird dies dem Gamer beim *Tamagotchi* dadurch, dass das am Screen¹⁹⁹ gezeigte *Tamagotchi* in sich zusammenfällt und seine Augen, wie aus Zeichentrickfilmen bekannt, durch zwei Kreuze ersetzt werden (Abb. 17²⁰⁰).

¹⁹⁶Eisenmenger, *Mein Liebling Tamagotchi*, S. 34.

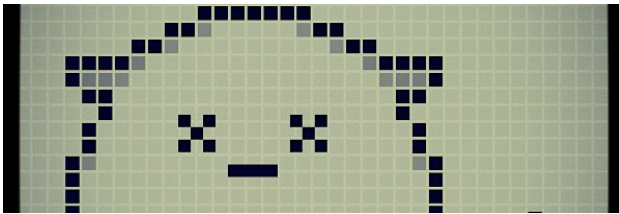
¹⁹⁷Anon., „Digital Pet“, *Wikipedia*, o.J., en.wikipedia.org/wiki/Digital_pet, Zugriff: 12.09.2014.

¹⁹⁸Es handelt sich um ein Piktogramm, welches spielinterne Informationen vermittelt oder interaktiv vom User als Schaltfläche genutzt werden kann.

¹⁹⁹Bildschirm, Anzeige, Eingabefenster

²⁰⁰Anon., „Dead Sick Tamagotchi“, *Slacktory.com*, o.J., slacktory.com/wp-content/uploads/2012/11/dead-sick-tamagotchi.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 17: Dead Tamagotchi



Im Falle von *Pou* kommt es vor dem Tod zum Krankheitsfall und danach zum Ableben des digitalen Haustieres (Abb. 18²⁰¹).

Abb. 18: Sick Pou



Neben der Freude am Spiel besitzt der Gamer somit auch gleichzeitig Verantwortung und eine Reihe an moralischen Verpflichtungen gegenüber seinem virtuellen Haustier.

„Wie ein richtiges Haustier, will das Tamagotchi artgerecht gepflegt werden. Man muß es füttern, seinen Käfig [...] sauber halten und gelegentlich ein bisschen mit ihm spielen, [...]“²⁰²

Wichtig zu erwähnen ist die Tatsache, dass beide Spiele im Handling unkompliziert sind. Beide können einfach transportiert werden und der Gamer benötigt keine zusätzliche Spielkonsole. Der Gamer ist somit nicht ortsgebunden aber kann/ muss sich in regelmäßigen Abständen um sein digitales Haustier sorgen.

²⁰¹Anon., „Pou Sick“, *Allmystery.de*, o.J., allmystery.de/i/t5a1aef_ea0e20_0_big.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²⁰²Eisenmenger, *Mein Liebling Tamagotchi*, S. 66.

6.4.3. Handlung

Wie bereits erwähnt wird dem Gamer bei beiden Spielen ein digitales Haustier zur Pflege „anvertraut“. Gleich das *Tamagochi* noch einem Tier, so ist das digitale Haustier *Pou* eine kindliche Darstellung von Exkrementen, welches es gilt zu pflegen. Die Absurdität der Pflege stellt ein Charakteristikum der Haustiersimulation *Pou* dar.

Grundsätzlich wird bei beiden Spielen vom Gamer erwartet, dass sein digitales Haustier und dessen Bedürfnisse befriedigt werden. Bei *Pou* wird dem Gamer mittels Anzeige vermittelt, ob es Nahrung, Unterhaltung, körperliche Pflege oder Medizin benötigt. Beide digitalen Haustiere können durch Nahrungszufuhr wachsen und an Körperrumfang zunehmen.

„[...] es heißt, man zieht solch ein Cyber-Küken groß und kann seine Entwicklung maßgeblich beeinflussen.“²⁰³

Anders als beim *Tamagotchi* gibt es bei *Pou* auch die Möglichkeit, Spielgeld zu sammeln, mit welchem der Spieler Essen, Kleidung oder Medizin kaufen kann (wie etwa im Minigame Skyjump – Abb. 19²⁰⁴)

Desto länger der Spieler mit seinem digitalen Haustier interagiert, desto mehr „Avatar- Kinder“ (Abb. 20²⁰⁵) versammeln sich rund um *Pou*. Auch diese Kinder kann der Spieler gewinnbringend verkaufen.

Abb. 19: *Pou* Minigame „Skyjump“



Abb. 20: *Pou* Children



²⁰³Eisenmenger, *Mein Liebling Tamagotchi*, S. 9.

²⁰⁴Anon., „Pou Minigame Skyjump“, *Spielen.de*, o.J., spielen.de/blog/wp-content/uploads/2013/09/Pou-Cheats-und-Tipps-Minigames-240x300.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²⁰⁵Anon., „Pou Children“, *Blogspot.com*, o.J., 2.bp.blogspot.com/-MZTLF3ODNks/Ui3p8UqTXII/AAAAAAAAAn8/3OynY22lo0Q/s1600/Pou+ducha.png, Zugriff: 12.09.2014.

Bei der App- Erweiterung von *Pou* ist es zusätzlich möglich, das eigentliche Umfeld des digitalen Haustiers, ein Haus, zu verlassen und im Garten vor dem Haus Blumen zu gießen und auch dadurch Spielgeld zu sammeln.

Die Bandbreite an Interaktionsmöglichkeiten und erweiterten Spektren bezüglich der Verantwortung sowie die Interaktionsmöglichkeiten sind somit vom ursprünglichen Haustierspiel *Tamagotchi* hin zu *Pou* gestiegen.

Ziel beider Spiele ist es das digitale Haustier so gut und so lang wie möglich zu betreuen.

Ein klar definiertes Ende gibt es, weder beim *Tamagotchi* noch bei *Pou*. „Schließlich ist der Sinn des Spiels, dass es ein Teil des eigenen Lebens wird.“²⁰⁶

Das Spielen selbst ist die Aufgabe und das Ziel beider Spiele ist die Aufzucht eines digitalen Lebewesens.

Auch bei Nichtbesitzen eines Haustiers in der realen Welt kann das digitale Pet Ersatzmöglichkeit sein. Beide Spiele können als eine Förderung des sozialen Verhaltens, des Verantwortungsbewusstseins und Einfühlungsvermögens verstanden werden. So wird es auch jenen Menschen, die aufgrund von unterschiedlichsten Faktoren in der Realität kein Haustier besitzen (können), ermöglicht, diese Fähigkeiten zu stärken.

„Für einen Hund habe ich keine Platz und meine Katzenhaarallergie verbietet auch das Anschaffen eines schnurrenden Gefährten.“²⁰⁷

„ People may keep a digital pet in lieu of a real pet.“²⁰⁸

Aber selbst bei ständiger und einwandfreier Betreuung altert das Haustier. Auch hier wird der Spieler mit der Simulation von realen Bedingungen konfrontiert. Im Falle des *Tamagotchis* liegt die „Lebenserwartung“ bei etwa dreißig *Tamagotchi* Jahren, dies entspricht ca. dreißig Tagen. „Gerüchten zufolge sollen sogar 99 Jahre möglich sein.“²⁰⁹

²⁰⁶Eisenmenger, *Mein Liebling Tamagotchi*, S. 93.

²⁰⁷Eisenmenger, *Mein Liebling Tamagotchi*, S. 9.

²⁰⁸Anon., „Digital Pet, *Wikipedia*, o.J., en.wikipedia.org/wiki/Digital_pet, Zugriff: 12.09.2014.

²⁰⁹Eisenmenger, *Mein Liebling Tamagotchi*, S. 46.

6.4.4. Aspekt des Verantwortungsbewusstseins bei *Tamagotchi/ Pou*

Pflicht und Verantwortung nehmen bei beiden Spielen eine bedeutende Rolle ein. Neben der Verantwortung wird aber auch bei *Tamagotchi* und bei *Pou* der Wettkampfgedanke zwischen Kindern gestärkt. (vergleichbar mit Piaget während des Stadiums der beginnenden Zusammenarbeit)

Vergleiche zwischen den einzelnen digitalen Haustieren, Gesundheit und Wohlbefinden des digitalen Haustiers stehen im Mittelpunkt. Desto mehr Spielzeit investiert wurde, desto „glücklicher“ das Tier. Vor allem bei *Pou* ist die intensive Auseinandersetzung mit dem digitalen Haustier deutlich zu sehen. Besteht doch die Möglichkeit, dem digitalen Haustier extravagante Kleidung, außergewöhnliche Nahrung oder teure Medizin vom erspielten Geld zu kaufen. Vom Aussehen und Ausstattung her lässt sich auf die Nutzung des Spiels durch den Gamer schließen.

Neben dem Grundgedanken der Übernahme von Verantwortung bieten beide Games aber auch die Möglichkeit zu experimentieren. Die Frage der Konsequenzen bei Vernachlässigung des digitalen Haustiers kann ebenso interessant sein, da es sich um eine virtuelle Simulation handelt und es so keine realen Konsequenzen gibt.

Dieses Experimentieren im geschützten Raum kann ebenso interessant wie das eigentliche Ziel des Spiels, das Umsorgen und die Aufzucht des digitalen Haustiers, sein. Neugier und Experimentierfreudigkeit sind dadurch ein ebenso wichtiger Antrieb des Spielers.

Auch in der folgenden Spielanalyse zur Spielreihe „*Die Sims*“ wird diese Thematik nochmals beleuchtet, da sie hierbei eine noch markantere Rolle einnehmen kann.

6.4.5. Zusammenfassung *Tamagotchi/ Pou*

In beiden Spielen wird dem Gamer, dem Kind, Verantwortung über ein digitales Lebewesen nähergebracht. Dadurch kommt es nicht nur zur Förderung verschiedener sozialer Fähigkeiten, sondern auch zum Vermitteln gesellschaftlicher Verhaltensnormen wie beispielsweise der Fürsorge gegenüber Schwächeren.

Weder das soziale Verantwortungsgefühl, noch die Möglichkeit der Vernachlässigung des digitalen Haustieres müssen im direkten Zusammenhang zum realen Handlungsschemata des Gamers stehen.

Das Kind/ der Spieler wird zwar mit der moralischen Verantwortung dem digitalen Haustier gegenüber beauftragt, ob er sich dieser Verantwortung stellt, um das Spiel bestmöglich zu schaffen, oder ob er sich, auch zwecks Experimentierfreudigkeit, am Leid des digitalen Haustiers erfreut, bleibt ihm überlassen.

Denn selbst der Tod ist kein endgültiges Scheitern des Spielers, sondern kann in diesem Fall lediglich als ein Verlieren des Games gesehen werden, das in keinem Zusammenhang zu realen moralischen Werten des Gamers stehen muss. Aber auch in diesem Fall kann das Spiel neugestartet und mit einem weiteren digitalen Haustier gespielt werden.

„Dieser sogenannte Reset-Knopf dient dazu, das gerade lebendige Tamagotchi vorzeitig in den Cyberspace zu entlassen und ein neues Ei hervorzuzaubern.“²¹⁰

Dennoch werden dem Gamer im Laufe beider Spiele Werte und Verantwortungsgefühl vermittelt. Wie dieser mit der Verantwortung und der Macht über sein digitale Lebewesen umgeht, bleibt dem Gamer/ dem Kind überlassen. Ein spielerischer Umgang mit dem Thema Verantwortung und Macht ist aber dennoch in beiden Fällen gegeben.

Abschließend ist auch noch die Konfrontation mit dem Ableben des digitalen Haustiers ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Anders als in der Haustier-App *Pou* stirbt das *Tamagotchi* selbst bei einwandfreier Betreuung nach etwa dreißig Tagen. Die Konfrontation des Spielers, des Kindes, mit den Themen Abschied oder Verlust sind ebenfalls essentielle Bestandteile des *Tamagotchi*. Es überschneidet sich die Altersempfehlung des Games (PEGI: 6. Lebensjahr) mit entwicklungspsychologischen Erkenntnissen.

„Eine realistische Vorstellung vom Tod entwickelt sich erst ab dem Schulalter. In dieser Entwicklungsphase beginnt das Kind den Tod mit Affekten zu verbinden, das heißt, es kann sich in die Situationen einfühlen, es kann auch mitfühlen.“²¹¹

²¹⁰Eisenmenger, *Mein Liebling Tamagotchi*, S. 37.

²¹¹Fleck-Bohaumilitzky, Christine, *Wie Kinder Tod und Trauer erleben*, 24.10.2007, <https://www.familienhandbuch.de/cms/Trauer.pdf>, Zugriff: 12.09.2014, S. 3.

Im Folgenden wird das Game „*Die Sims*“ analysiert, welches als Erweiterung des digitalen Haustieres, des *Tamagotchis* gesehen werden kann. Auch hier übernimmt der Gamer die Rolle der Eltern, aber nicht nur über einen Avatar, sondern „gottähnlich“ über ein größere Auswahl an Figuren.

6.5. **Die Sims (Maxis; PEGI je nach Spielvariante: ab 3 Jahren, 7 Jahren oder 12 Jahren)**

„*Die Sims*“ sind ein computerbasierendes, digitales Strategie- und Rollenspiel, wobei der Spieler eine übergeordnete Position gegenüber seinen Avataren einnimmt. Am 28.02.2000 kam es zur Erstveröffentlichung des (Lebens-) Simulationsspiels.

Das ebenfalls 1989 von Maxis veröffentlichte Wirtschaftssimulationsspiel *SimCity*, bei welchem der User über die Entwicklung und Erweiterung einer Stadt entscheidet, kann als Vorläufermodell der späteren *Sims*- Reihe gesehen werden.

Mittlerweile umfasst die Reihe mehrere Konsolenversionen und sieben Erweiterungspakete, sowie die Möglichkeit, das Spiel, im sogenannten „Massively Multiplayer Online Game (MMOG)“²¹² Modus online mit mehreren Gamern zu spielen. Die Beliebtheit der *Sims*- Reihe ist vor allem bei Jüngeren zwischen sieben bis zwölf Jahren, statistisch belegt.

“[...] auf der Liste der beliebtesten Computerspiele [stehen] an erster Stelle die Spiele *FIFA*, *Super Mario* und *Die Sims*; [...]”²¹³

6.5.1. **Spielmechanik**

Zu Beginn des Spiels wird/werden dem Gamer sein Avatar/seine Avatare präsentiert. In „*Die Sims*“ ist es möglich, dass der Spieler mehrere Charaktere erstellt und diese während des Spiels steuert. Alle Avatare, die nicht gesteuert werden, handeln teilweise autonom. Nötige Bedürfnisse, wie Essen, Trinken, Schlafen, Unterhaltung etc. müssen jedoch, wie auch beim *Tamagotchi* oder *Pou*, vom Spieler überwacht und gegebenenfalls erfüllt werden.

²¹²Vgl. Anon., „Massively Multiplayer Online Game“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Massively_Multiplayer_Online_Game, Zugriff: 12.09.2014.

²¹³Lampert, Claudia/Christiane Schwinge/Rudolf Kammerl/Lena Hirschhäuser, *Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielsozialisation von Heranwachsenden unter der Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte*, Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) 2012, S. 20.

Die Verantwortung gegenüber einem virtuellen Lebewesen ist somit auch hier ein wichtiger Bestandteil des Spielkonzepts. Eine Anzeige über den Köpfen seiner Avatare zeigt dem Spieler den Gemütszustand oder Wünsche seiner Sims an (Abb. 21²¹⁴).

Abb. 21: The Sims



Zu Spielbeginn befindet sich der Gamer in einer virtuellen Stadt, um eines der freistehenden Grundstücke zum Errichten eines Wohnhauses zu wählen. Durch ein Tutorial lernt der Gamer die Steuerung sowie die zahlreichen Tools kennen, um beispielsweise das Wohnhaus seiner Sims seinen persönlichen Wünschen entsprechend gestalten zu können.

Von der Architektur des Hauses über die detaillierte Gestaltung der Inneneinrichtung bis hin zur Gartenplanung stehen dem Gamer zahlreiche Möglichkeiten offen, die Umgebung seiner Sims aktiv mitzugestalten. Bezahlt wird mit der offiziellen Landeswährung – „der Simoleon“²¹⁵. Jeder Spieler wird zu Spielbeginn mit einem Grundkapital ausgestattet, welches ihm ermöglicht ein Grundstück, sowie eine begrenzte Anzahl an zusätzlichen Einrichtungsgegenständen zu kaufen.

Wie auch bei *SimCity* wird die Erhabenheit des Gamers gegenüber seinen Sims, zusätzlich durch die gewählte Kameraperspektive, den High Angle Shot²¹⁶, hervorgehoben. „Verwende deine gottähnliche Macht, um die realistischsten Metropolen zu errichten, die du dir vorstellen kannst.“²¹⁷

²¹⁴Anon., „The Sims“, *Screenshots.en*, o.J., screenshots.en.sftcdn.net/en/scrn/94000/94737/the-sims-2-51.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²¹⁵Anon., „Simoleon“, *Sims.Wikia.com*, o.J., de.sims.wikia.com/wiki/Simoleon, Zugriff: 12.09.2014.

²¹⁶erhöhte Kameraperspektive – wird auch als Oberansicht oder Aufsicht bezeichnet und beschreibt eine vertikale Position der Kamera gegenüber dem gefilmten Objekt.

²¹⁷Fidefux, „SimCity 4 Deluxe für Mac neu veröffentlicht“, *Macuser.de*, 11.04.2014, macuser.de/forum/thema/700539-SimCity-4-Deluxe-f%C3%BCr-Mac-neu-ver%C3%B6ffentlicht, Zugriff: 12.09.2014.

Die Kameraperspektive unterstreicht die übergeordnete Stellung des Gamers und bietet ihm zeitgleich die Möglichkeit, mehrere Avatare synchron zu beobachten.

Aber auch die Möglichkeit der Veränderung des Blickwinkels lässt eine freie Bewegung des Gamers in der Welt der Sims zu.

Durch verschiedene Aktionstasten kann der Gamer den Blickwinkel verändern und somit die Kameraführung steuern. Der Voyeurismusgedanke spielt, ebenso wie die Vermittlung von Verantwortung gegenüber einem digitalen Lebewesen, eine entscheidende Rolle beim Spiel „*Die Sims*“, wenngleich entgegen dem eigentlichen Grundgedanke des Voyeurismus (zu beobachten, ohne einzugreifen) das direkte Interagieren des Gamers mit seinen Avataren steht.

„Warum spielt man also die Sims? Ist es die Macht, menschenähnliche Figuren zu lenken, oder gar die gleiche Form des Voyeurismus, mit der "Big Brother" Tag für Tag Millionen von Zuschauern vor den Fernseher lockt?

Ja und Nein. Sims dabei zuzusehen, wie sie miteinander sprechen, duschen, baden und sich sogar küssen, hat möglicherweise voyeuristische Züge. Allerdings widerspricht es dem Prinzip des Voyeurs, aktiv in das Geschehen einzugreifen. Und das ist immerhin die Hauptaufgabe des Spielers.“²¹⁸

6.5.2. Handlung: entwicklungspsychologische Kennzeichen

Beim Spiel „*Die Sims*“ erschafft der Gamer einen oder mehrere Avatare. Diese können von ihm frei gestaltet und individuell angekleidet werden. Die Hauptaufgabe des Gamers besteht darin, seine Sims so zu betreuen, dass alle ihre körperlichen sowie geistigen Bedürfnisse befriedigt sind. Eine Anzeige gibt Informationen über den aktuellen Zustand seiner Sims. Dementsprechend können dieser Bedürfnisse und Wünsche abgedeckt beziehungsweise erfüllen werden.

Anders aber als beim *Tamagotchi* oder *Pou* steht bei der Spielreihe „*Die Sims*“ die Sozialisierung und Interaktion der digitalen Lebewesen - der Sims - auch untereinander im Zentrum.

²¹⁸Flierl, Christian, „Die Sims-dem Leben so nahe“, *Spiegel.de*, 30.03.2000, spiegel.de/netzwelt/web/die-sims-dem-leben-so-nahe-a-70322.html, Zugriff: 12.09.2014.

Der Spieler ist nicht nur für das geistige und körperliche Wohl des Avatars zuständig, er ist auch dafür verantwortlich, wie und ob ein Sims soziale Kontakte knüpft. Von einer flüchtigen Begegnung mit dem Nachbarn, über eine enge Freundschaft bis hin zu komplexen Beziehung zwischen zwei oder mehreren Sims bietet das Game diesbezüglich eine sehr komplexe Struktur. So ist es auch möglich, dass man durch falsches Verhalten Freunde oder Beziehungen zu anderen Sims verliert.

Steigende oder abfallende Intensität einer Freundschaft wird dem Gamer, neben anderen Bedürfnissen der Sims, durch ein Icon dargestellt (Abb. 22²¹⁹).

Abb. 22: Sims Icon



Ein weiteres Ziel des Games „Die Sims“ ist es somit, die soziale und gesellschaftliche Stellung des Avatars zu festigen. Diese Stellung wird auch maßgeblich vom Einkommen des Sims mitbeeinflusst.

Auch hier übernimmt der Gamer eine essentielle Rolle. Er entscheidet über den beruflichen Werdegang seines Avatars und somit auch über sein finanzielles Einkommen, mit dem Einrichtungsgegenstände oder ein neues Grundstück gekauft werden können. Die Verantwortung gegenüber dem sozialen Verhalten des Avatars sowie seiner gesellschaftlichen Stellung beeinflussen das Spiel ebenso wie den Spieler selbst.

„[...] der Umgang mit Medien beeinflusst nicht nur den Sozialisationsprozess, sondern unterschiedliche Sozialisationserfahrungen wirken sich umgekehrt auch auf die Mediennutzung aus [...]“²²⁰

²¹⁹Anon., „The Sims-Icon“, *Computer-bild.de*, o.J., i.computer-bild.de/imgs/1/0/6/1/8/3/1/Spielverlauf-Lieben-und-Sterben-mit-den-Sims-745x559-88f967f4c4ba7a65.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²²⁰Fromme, Johannes, „Sozialisation in einer sich wandelnden Mediengesellschaft“, in: *Dieter Baacke – Preis Handbuch 2. Mediale Sozialisation und Bildung. Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte*, Hg. Jürgen Lauffer/Renate Röllecke, Bielefeld: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur 2007, S.12-29, S. 20.

In „*Die Sims*“ besteht kein linearer Handlungsaufbau, so wie aus Volksmärchen oder Computerspielen wie *LittleBigPlanet* bekannt. Die Handlung wird maßgeblich durch die facettenreichen Aktionen und Möglichkeiten des Games beeinflusst.

Der Gamer/ User findet sich also in den unterschiedlichsten Situationen und Interaktionen wieder; viele davon repräsentieren Momente des realen Lebens (Karriere, Lebensgestaltung, Zusammenleben, sowie zwischenmenschliche Beziehungen in all ihren Facetten). Auch Konfliktsituationen, Dilemmas und andere Entscheidungssituationen hat der User für seinen Avatar zu meistern. Besonders hier öffnet sich ein Anknüpfungspunkt zu Themen wie moralisches Handeln, Verantwortung und gutes oder schlechtes Entscheiden.²²¹

6.5.3. Aufbau und Items: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen

Zu Beginn des Spiels durchläuft der Spieler einige Tutorials, welche ihn mit der Handhabung und dem richtigen Umgang mit den zur Verfügung stehenden Tools vertraut machen.

Durch „Pop Ups“ werden Aktion und benötigte Features erklärt, welche es dem Gamer erlauben, beispielsweise seine Sims zu unterhalten.

Anders als bereits erwähnte Spiele besitzt das Spiel „*Die Sims*“ keinen linearen Spielverlauf. Die Handlung entwickelt sich während des Spiels anhand der Aktionen des Gamers. Jeder Aktion des Spielers folgt ein anderer Handlungsstrang des Spiels.

Ein wichtiges Merkmal für den, von Dr. Marie-Laure Ryan, einer US-amerikanischen Wissenschaftlerin der Narratologie, zu Beginn dieser Arbeit erwähnten „partizipatorischen Modus“²²².

Die Lebenssimulation „*Die Sims*“ orientiert sich weniger an Handlungsstrukturen so wie aus den Volksmärchen bekannt, sondern am Facettenreichtum des realen Lebens.

Doch auch bei „*Die Sims*“ spielt die Symbolik eine ausschlaggebende Rolle. Anders als in Volksmärchen sind die aber keine Metaphern, sondern zeigen dem Gamer verschiedene Möglichkeiten während des Spiels an.

²²¹Vgl. Fromme, „Sozialisation in einer sich wandelnden Mediengesellschaft“, S. 20.

²²²Vgl. Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 169.

Die verschiedenen Icons geben Aufschluss darüber, welcher Gegenstand beispielsweise hilfreich sein kann, um den Gesundheitszustand des Sims zu verbessern. Die Symbole nehmen somit eine essentielle Rolle zur Orientierung im Spiel ein und dienen weniger dem Vermitteln von moralischem Wissen oder Metaphern.

6.5.4. Identifikation mit der Hauptfigur

In der Spielreihe „*Die Sims*“ besteht die Möglichkeit, seinen Avatar nach eigenen Wünschen entsprechend zu gestalten. Anders als bei *FIFA 2013* gibt es aber (noch) nicht die Möglichkeit des Erstellens eines „Customized Characters“. Das Hochladen eines eigenen Fotos ist bei der Spielreihe „*Die Sims*“ (noch) nicht möglich.

Dennoch kann auch bei der Spielreihe „*Die Sims*“ von „paralleler Kopplung“ gesprochen werden, um die Empathiebereitschaft des Gamers zu erhöhen.

„Die parallele Kopplung besagt, dass Spieler ihre Games so auswählen, dass sie sich selbst darin wieder finden, weil es Gemeinsamkeiten zwischen ihrer eigenen realen und der virtuellen Welt gibt.“²²³

Diese Gemeinsamkeiten können bei der Spielreihe „*Die Sims*“ eine interessante Rolle für den Gamer einnehmen. Angefangen vom Erstellen des eigenen Avatars nach dem eigenen Vorbild oder Wunschvorstellungen, über das Erstellen von weiteren Sims als Vorlage für Freunde oder Familienangehörige, bis hin zum Erbauen eines virtuellen Hauses, welches sich vom Aussehen und der Inneneinrichtung an realen Bedingungen orientieren oder eine Idealform darstellen kann.

Aber auch Fabelwesen oder Märchenfiguren können und werden nachdesignt.

²²³Quandt/Wimmer/Wolling, *Die Computerspieler*, S. 266.

In Onlineforen beraten sich User des Games gegenseitig, um reale Schauspieler (Abb. 23²²⁴), Märchenfiguren wie Prinzessin Dornröschen (Abb. 24²²⁵) aus dem gleichnamigen Volksmärchen, oder die Abenteuerfigur Robin Hood (Abb. 25²²⁶) ihren Vorstellungen entsprechend „nachdesignen“ zu können. Das Erstellen von Figuren sowie Bauwerken ist ein essentieller Teil des Games.

Abb. 23: Schauspieler



Abb. 24: Dornröschen



Abb. 25: Robin Hood



Vor allem für Kinder (in der Altersgruppe zwischen sieben bis zwölf Jahren) zählt das Spiel „Die Sims“ zu einem der beliebtesten da “[...] Spiele wie “Die Sims”, in denen sie Figuren und Welten nach ihren Vorstellungen gestalten [...]”²²⁷ können. Das Spiel fördert die unterschiedlichsten Schlüsselqualifikationen und sozialen Kompetenzen – Empathie, Kreativität und Entscheidungsfreude sind nur einige davon.

²²⁴Dutch_1991, „Ryan Reynolds by dutch_1991“, *Thumbs2*, o.J., thumbs2.modthesims.info/img/4/5/1/6/5/6/4/MTS2_dutch_1991_1147737_ryanvl3.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²²⁵Anon., „Dornröschen“, *Photobucket.com*, o.J., i163.photobucket.com/albums/t319/Flobby07/Sims/3.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²²⁶Anon., „Robin Hood“, *Imageshack.us*, o.J., img190.imageshack.us/img190/7738/jaeger2.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²²⁷Lampert/Schwinge/Kammerl/Hirschhäuser, *Computerspiele(n) in der Familie*, S. 17.

6.5.5. Der moralische Aspekt des Guten und des Bösen in *Die Sims*

In „*Die Sims*“ wird der Gamer, das Kind, mit einer Lehr- und Lernsituation konfrontiert. Er entwickelt verschiedene Strategien, um im Mehrspielermodus konkurrenzfähig im Vergleich zu anderen Spielern oder dem Computer zu bleiben.

Vergleichbar mit dem *Tamagotchi* oder der App- Game *Pou* besitzt auch der „Sims Gamer“ eine Verantwortung gegenüber seinen Avataren. Ihre Bedürfnisse und Wünsche zu befriedigen, gleichzeitig „gottähnliche“ Macht zu besitzen und über das Wohl der Sims zu entscheiden, ist ausschlaggebend für den Erfolg des Games.

Aber auch die soziale Interaktion zwischen den Sims sowie die Möglichkeit mit anderen Sims zu interagieren bietet dem Gamer diverse Freiheiten, um Rückschlüsse auf die soziale Interaktion zwischen Menschen ziehen zu können.

Vor allem in der Onlinevariante des Spiels mit vielen Mitspielern ist diese soziale Komponente dementsprechend ausgeprägt. Aktion und Reaktion ist bei der Spielreihe „*Die Sims*“ ausschlaggebend für den Spielerfolg.

Vergleichbar mit dem *Tamagotchi* kann aber auch hier experimentiert werden. Da es dem Gamer obliegt, seinen erschaffenen Figuren in ihren Bedürfnissen und Regungen wahrzunehmen, besitzt auch er die Freiheit ebensolche zu vernachlässigen und mögliche Reaktionen im Spielverlauf und bei seinen Avataren abzuwarten. Das Genre spielt hier mit Neugierde und Risikobereitschaft des Gamers.

Durch die offene Spielstruktur können eigene Regeln für das Spiel entwickelt werden. Grundlage dafür ist jedoch das, laut Piaget, zwischen zwölftem und vierzehntem Lebensjahr entwickelte, rationale Regelbewusstsein. Ähnlich dem im ersten Teil dieser Arbeit erwähnten Murmelspiel (Vgl. Piaget), kann das Ziel oder eine eigene Mission während des Spiels in „*Die Sims*“ im Onlinemodus durch gegenseitige Absprache der Spieler verändert werden. Ein ausschlaggebendes Merkmal des Stadiums der Systematisierung nach Piaget.

Gleichzeitig bietet das Spiel „Die Sims“ aber auch die Möglichkeit, sich an den Folgen seiner Taten zu orientieren und dadurch Rückschlüsse auf richtiges oder falsches Verhalten zu ziehen. Ein Ansatz, der zu Beginn dieser Arbeit auch in Kohlbergs präkonventioneller Stufe beleuchtet wurde.

Der Spieler, das Kind, orientiert sich in erster Linie an dem was Spaß macht und Freude bereitet und orientiert sich an Belohnung oder Bestrafung. Wird der Avatar vom Gamer nicht täglich pünktlich zur Arbeit geschickt, verliert dieser seinen Job. Das Einkommen wird dadurch beeinflusst und keine neuen Einrichtungsgegenstände können gekauft werden.

Dieses pragmatische Folgebeispiel zeigt die vom Kind wahrgenommenen Konsequenzen bei einer falschen Entscheidung.

Das ab dem siebentem Lebensjahr entstehende Gefühl für Fairness und Gerechtigkeit, die Fähigkeit auf die Bedürfnisse anderer mehr oder weniger einzugehen und ein Verständnis von Fairness und Gerechtigkeit können weiterentwickelt werden. Auch hierbei bietet das Spiel „Die Sims“ eine gute Möglichkeit, um sich mit anderen auszutauschen oder zu experimentieren.

Das Altern der Avatare sowie ihre sozialen Beziehungen erweitern die Spielmöglichkeiten und Erfahrungen um den Aspekt der altersbedingten sozialen Ansprüche und Aufgaben des Menschen.

Ebenfalls besteht für den Avatar nur innerhalb eines bestimmten Altersabschnittes (ca. zwanzig bis fünfundvierzig Jahre) die Möglichkeit, ein Kind zu bekommen. Der soziale Druck ein Kind zu bekommen, bevor es zu spät ist, besteht somit auch in der virtuellen Welt.

Schlußendlich kommt der Sim im fortgeschrittenen Alter in die Pension. Dieser Vorgang unterliegt ebenfalls einem automatischen Prozess. Schlussendlich folgt, sofern nicht vom Gamer aktiv beeinflusst oder deaktiviert, der natürliche Tod des Avatars.

Ab der Spielerweiterung der *Sims 3*²²⁸ (freigegeben nach PEGI ab 12 Jahren) ist es für den Gamer auch möglich, seine Sims an einem unnatürlichen Tod sterben zu lassen. Negative Gesichtsregungen, sowie verbale Demütigungen sind möglich und können vom Spieler aktiv eingesetzt werden, um seinen Sims zu schaden. Die „dunkle Seite“ der Machtposition des Gamers wird sichtbar.

²²⁸*Sims 3*, The Sims Studio (EA Black Box), Maxis, Electronic Arts, 2009.

Wenngleich diese sadomasochistische Spielweise nicht zum eigentlichen Gameplay des Spiels zählt, so ist diese dennoch ab *Sims 3* möglich.

Neugier und die Versuchung, die übernatürliche Möglichkeit über Leben oder Tod entscheiden zu können, spielen hierbei eine ausschlaggebende Rolle. Entwicklungspsychologisch betrachtet kommt es bei Kindern ab dem zwölften Lebensjahr dazu, dass diese versuchen, sich nach einem neuen Werteschemata zu orientieren. Pubertierende experimentieren und suchen nach neuen, eigenen Verhaltensnormen und Moralvorstellungen.

Die jungen Pubertierenden „[...] haben durch ihre innere Zerrissenheit große Stimmungsschwankungen und wollen ihre Grenzen austesten [...]“²²⁹.

Dieses Ausprobieren und Ausloten von Grenzen kann auch dazu führen, die spielerischen Grenzen in „*Die Sims*“ auszuloten und diese, sofern vom Spiel ermöglicht, auszureizen. Dazu gehört die Darstellung von Gewalt, Sexualität, aber auch die Möglichkeit, seinen Sims Schmerzen zuzufügen.

Ob die Möglichkeit einer derartigen Interaktion jedoch für Spiele bei Kindern ab Zwölf Jahren (PEGI) geeignet ist, kann diskutiert werden.

6.5.6. Zusammenfassung *Die Sims*

Ein wichtiger Bestandteil des Spiels ist die Interaktion zwischen dem Spieler und seinen Sims. Ebenso stellt, wie im vorhergehenden Abschnitt abschließend erwähnt, die Möglichkeit des Experimentierens eine ausschlaggebende Komponente des Spiels dar. Kritisch kann die Konfrontation, vor allem von jüngeren Spielern ab sieben Jahren, mit Darstellungen von Sexualität (teilweise auch unzensiert, durch einen online zugänglichen „Spieltrick“/Cheat – Abb. 26²³⁰) oder den Themen Schmerzen, Leid (Abb. 27²³¹) oder Tod (Unzensiert durch Cheat: Abb. 28²³²) sein. Ob eine visuelle Darstellung dieser Themen in Spielen für Kinder ab dem siebenten Lebensjahr essentiell und hilfreich ist, sollte, nach Meinung des Autors dieser Arbeit, abgewogen werden.

²²⁹Bandura, Albert, „Lernen am Model – Albert Bandura“, *Werner Stangls Arbeitsblätter*, o.J., arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNEN/Modelllernen.shtml, Zugriff: 12.09.2014.

²³⁰Anon., „Sims Sex“, *Amazonaws.com*, o.J., ed_wp-content_v2.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2013/08/tumblr_ms4lfmXdYB1seo399o2_500-485x363.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²³¹Anon., „Sims on fire“, *Nebulous*, o.J., nebulous.frikafrax.com/wp-content/uploads/2014/03/game_sims_on_fire.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²³²Anon., „Sims Death“, *Servimg.com*, o.J., i49.servimg.com/u/f49/16/99/37/90/screen11.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

**Abb. 26: *The Sims* -
Sexuality**



**Abb. 27: *The Sims* -
Schmerzen und Leid**



**Abb. 28: *The Sims* -
Death**



Zusammenfassend ist das Spiel „*Die Sims*“ ein Game, das dem Spieler eine Variation an Möglichkeiten bietet, sich gesellschaftlich und sozial auszuprobieren, sowie gleichzeitig kommuniziert, Verantwortung über ein (virtuelles) Lebewesen zu übernehmen.

Ob die vorgegebenen Verhaltensmuster, angestrebten Lebenssituationen oder dargestellten Clichè bezüglich der Rollenverteilung von Mann und Frau oder die darin gezeigten Darstellungen dem angegebenen Alter des Spielers entsprechen, divergiert je nach Spielvariante und Spielinhalt und sind, nach Meinung des Autors dieser Diplomarbeit, kritisch zu betrachten.

6.6. *Black & White / Black & White 2* (Lionhead Studios; PEGI: ab 12 Jahren)

Das Strategiespiel oder die Göttersimulation *Black & White* bietet dem Gamer die Möglichkeit, zwischen gutem oder bösem Handeln zu wählen.

Es dominiert „das strategische Denken, und andere Fähigkeiten des Spielers sind weniger essentiell.“²³³

Der Gamer übernimmt, ebenso wie beim Spiel „*Die Sims*“, eine gottähnliche Funktion, und Aufgabe des Spiels ist es, seine Bevölkerung und deren Wohlstand am gewinnbringendsten zu maximieren.

Besonders die Tatsache, dass das Game in beiden Variationen gespielt werden kann, ist besonders hervorzuheben und steht im Gegensatz zu den aus Volksmärchen bekannten Figurenkonstellationen. „Besonderer Wert wurde auf den Aspekt gelegt, sowohl als guter als auch als böser Gott spielen zu können.“²³⁴

Veröffentlicht wurde *Black & White* 2001 durch den Publisher Electronic Arts und wurde 2000 bei den „Game Critics Awards“ zum besten Strategiespiel, sowie 1999 und 2000 zum originellsten Spiel gewählt.

„With its amazing graphics and diverging storyline based on how good or evil the player manages to be, *Black & White* is destined to be one of the classics.“²³⁵

Das Nachfolgespiel „*Black & White 2*“ erschien 2005 mit der 2006 veröffentlichten Spielerweiterung „*Battle of the Gods*“. Erschienen sind *Black & White* sowie *Black & White 2* für PC.

²³³Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 40.

²³⁴Anon., „*Black & White*“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Black_%26_White, Zugriff: 12.09.2014.

²³⁵Loeb, Aaron John, „Game Critics Award“, *Game Critics Award*, o.J., gamecriticsawards.com/2000winners.html, Zugriff: 12.09.2014.

6.6.1. Spielmechanik: Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Aspekte

In der Göttersimulation *Black & White* übernimmt der Spieler, wie bereits anfangs erwähnt, die Rolle eines Gottes, genauer genommen, die des Gottes der Griechen, der entweder gutmütig und wohlwollend oder mit diktatorischer Härte über sein ihm untergebenes Volk herrscht. Vor allem die personifizierte Darstellung des Guten sowie des Bösen (Abb. 29²³⁶) ist zu erwähnen.

Abb. 29: *Black & White*



Neben dieser Rolle besitzt der Spieler auch die Kontrolle über eine weitere essentielle Figur des Spiels – die Kreatur (Abb 30²³⁷).

Auch diese wird vom Gamer gesteuert und maßgeblich von der guten oder bösen Charaktereigenschaft des „Gottes“ beeinflusst.

Die Kreatur wird vom Spieler gewählt. Zu Spielbeginn stehen ihm drei davon zur Verfügung. Im weiteren Spielverlauf wird diese Auswahl auf insgesamt achtzehn Kreaturen erweitert.

Sie kann Wunder vollbringen oder gegen andere Artgenossen kämpfen. Auffällig ist, dass auch die Kreatur vom Spieler maßgeblich durch seine guten oder bösen Taten und den Umgang mit anderen Kreaturen beeinflusst wird. Die Kreaturen unterscheiden sich auch in ihren Eigenschaften voneinander.

„Der Tiger ist die stärkste, aber auch die dümmste Kreatur, der Affe ist klug, aber im Kampf recht ungeschickt, und die Kuh stellt einen soliden Mix aus Lernfähigkeit und Kraft dar.“²³⁸

²³⁶Anon., „Black & White“, *Pcgamehunters.de*, o.J., pcgamehunters.de/galerieupload/galerie_1217095500.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²³⁷Anon., „Die Kreatur“, *Pcgamehunters.de*, o.J., pcgamehunters.de/galerieupload/galerie_1217095050.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 30: *Black & White* “Die Kreatur”



In der Erziehung der Kreatur spielt Belohnung und Bestrafung eine ausschlaggebende Rolle. Diese sollte sich aber dem Spielprinzip entsprechend an der Intensität des Ungehorsams orientieren. Bereits hier ist die Überschneidung mit Merkmalen der präkonventionellen Stufe von Lawrence Kohlberg deutlich erkennbar. Die Erziehung des Spielers gegenüber seiner Kreatur ist vergleichbar mit der Rolle der Eltern gegenüber ihrem Kind. Erziehungsmuster können sich dabei an Bestrafung und Belohnung orientieren. Ein wiederkehrendes Merkmal zuvor analysierter Games mit virtuellen Haustieren. In *Black & White* verfügt die Kreatur über fünf Eigenschaften, welcher der Spieler durch erworbene „Tribute“ verbessern kann.

Diese Tribute umfassen:

- den „freien Willen“ der Kreatur. Die Kreatur ordnet sich freiwillig den Anweisungen des Gamers unter²³⁹
- das Tribut des Unterhalters. Die Zufriedenheit der Bevölkerung in der näheren Umgebung der Kreatur wird gesteigert²⁴⁰
- das Tribut des Baumeisters. Gebäude in der näheren Umgebung der Kreatur werden schneller fertiggestellt und diese beteiligt sich am Sammeln der durch das Gebäude benötigten Rohstoffe²⁴¹
- das Tribut der Armee. Die Kreatur verbessert ihre kriegerischen Fähigkeiten und attackiert autonom feindliche Stellungen in ihrer näheren Umgebung²⁴²
- das Tribut des Sammlers. Die Kreatur sammelt Rohstoffe.²⁴³

²³⁸Anon., „Black & White Tipps und Tricks“, *Chip.de*, 09.04.2001, chip.de/artikel/Black-and-White-Tipps-und-Tricks-2_12848816.html, Zugriff: 12.09.2014.

²³⁹Vgl. Anon., „Black & White“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Black_%26_White, Zugriff: 12.09.2014.

²⁴⁰Vgl. Anon., „Black & White“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Black_%26_White, Zugriff: 12.09.2014.

²⁴¹Vgl. Anon., „Black & White“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Black_%26_White, Zugriff: 12.09.2014.

²⁴²Vgl. Anon., „Black & White“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Black_%26_White, Zugriff: 12.09.2014.

²⁴³Vgl. Anon., „Black & White“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Black_%26_White, Zugriff: 12.09.2014.

Die gesamte Handlung von *Black & White* orientiert sich an der Verhaltensweise des Spielers. Je nach Aktion werden dem Gamer diverse Zwischenziele vorgegeben, welche erreicht werden müssen.

Ähnlich wie beim Game „*Die Sims*“, entspricht der Handlungsaufbau keinem linearen Spielverlauf, sondern orientiert sich an der „freien“ Spielweise des Gamers. Diese wird vorwiegend von der Wahl des Gamers zwischen dem bösen oder guten Weg bestimmt.

Je nach Gesinnung wird vom Spieler entweder verlangt, Gebäude zu bauen, diese zu erweitern und den Bürgern eine sichere Umgebung zu bieten, oder sich im Wesentlichen auf die Rekrutierung von Soldaten oder auch auf die Möglichkeit der Menschenopfer konzentriert.

Auffällig ist, dass sich die Szenerie, das Setting, je nach Einstellung des Spielers, optisch verändert. Hier steht im Gegensatz zur hellen Umgebung (Abb. 31²⁴⁴) bei der Wahl des guten Gottes, die dunkle, mit Lavaflüssen durchzogene Umgebung (Abb. 32²⁴⁵) bei der Wahl des bösen Gottes.

Abb. 31: *Black & White* „Good“



Abb. 32: *Black & White* „Evil“



Der Gamer entscheidet so über den Spielverlauf und beeinflusst diesen aktiv durch seine Aktionen. Auch sind Merkmale des, von Ryan anfangs erwähnten, „partizipatorischen Modus“²⁴⁶ deutlich erkennbar. Darüber hinaus kann *Black & White* auch dem von Ryan beschriebenen „indeterminierten“ Modus zugeordnet werden, da „[...] der Rezipient erhebliche „Lücken“ im Erzählzusammenhang selbstständig ausfüllen [...]“²⁴⁷ muss.

²⁴⁴Anon., „Forest City“, *Tqn.com*, o.J., 0.tqn.com/d/compsimgames/1/S/c/A/1/forestcity002.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²⁴⁵Anon., „Black & White Evil“, *Amazon.com*, o.J., images.amazon.com/images/G/01/videogames/detail-page/blackwhite1-lg.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

²⁴⁶Vgl. Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 169.

²⁴⁷Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*, S. 169.

6.6.2. Handlung *Black & White 2*

Nach dem verlorenen Krieg der Griechen gegen die Azteken betet ein Bauer um die Hilfe eines Gottes. Diese Rolle übernimmt der Spieler.

Zu Beginn startet der Spieler auf einer Insel. Hier erwählt er auch seine Kreatur und mittels Tutorial werden ihm spezifische Tools des Games näher gebracht, um anschließend gegen die Azteken zu kämpfen.

Anders als in Volksmärchen, wobei hier der Protagonist meist jung, unerfahren und dem Gegner unterlegen erscheint, übernimmt der Spieler hier die Rolle eines übermächtigen Gottes.

„Wirst du den Menschen mit deiner Macht das Leben versüßen oder schickst du riesige Armeen in ihr Verderben? Du hast die Wahl [...] immerhin bist du ein Gott!“²⁴⁸

Durch Taktik, Handel, Strategie, aber auch Krieg unterwirft der Spieler das Volk der Wikinger und ebenfalls jenes der Japaner. Diese schließen sich den Griechen in ihrem Kampf gegen die Azteken an.

Schlußendlich erbitten die Azteken nach dem Verlust ihrer Hauptinsel ebenfalls um die Hilfe eines Gottes. Der daraus resultierende Konflikt wird im 2006 erschienen Erweiterungsspiel „Battle of the Gods“ thematisiert.

6.6.3. Aufbau und Items: die Wiederverwendung von Stilelementen der Volksmärchen

Wie bereits erwähnt, folgt das Strategiespiel, die Göttersimulation *Black & White* nur peripher dem wie in Volksmärchen üblichen linearen Handlungsaufbau, da dieser maßgeblich durch die Aktionen des Gamers beeinflusst wird.

Ausgangspunkt der Erzählung ist die Konfliktsituation zwischen den Griechen und ihnen feindlich gesinnten Azteken. Diese stellt die Rahmenhandlung des Spieles dar.

Frei steht ihm der Weg den er wählt, um in der Schlacht um die Aztekeninsel, welche den Handlungskern der erzählten Handlung bildet, erfolgreich zu sein.

²⁴⁸Lionhead Studios, *Black & White 2 User Manual*, Guildford: Lionhead Studios Limited 2005, S. 4.

Doch selbst nach erfolgreicher Bewältigung, wie in einem Volksmärchen üblich, scheinbar unlösbaren Aufgabe, gelangt der Hauptprotagonist, der Spieler, nicht zu Glück oder Zufriedenheit, sondern muss im Nachfolgespiel *Battle of the Gods* abermals sein Geschick unter Beweis stellen.

Deckungsgleich zu den von Volksmärchen bekannten Strukturen sind die verwendeten Items, welche dem Spieler, den Bewohnern seiner Stadt oder der Kreatur verschiedene Zusatzfähigkeiten verleihen.

Fabelwesen, sowie Zaubermittel oder zusätzliche Hilfsmittel, welche auf dem Weg durch den Spieler freigeschaltet werden, dienen dem Spieler gleichsam zur Unterstützung im Kampf gegen die Azteken.

6.6.4. Immersion im Spiel *Black & White 2*: die unheimliche Stimme

Da der Protagonist in *Black & White 2* nicht selbst gestaltet werden kann, bedienen sich die Spielentwickler anderen Möglichkeiten zur Empathiesteigerung.

Um die Immersion für den Spieler zu erhöhen, gibt es bei *Black & White 2* ein markantes Merkmal, welches in vielen Onlineforen diskutiert wird.

Hat sich der Spieler nämlich an das Gameplay und das Setting des Spiels gewöhnt und wähnt sich in Sicherheit, kommt ein essentielles Element der Spielentwickler zum Einsatz.

Ein, im Spielprogramm eingebautes Feature erkennt den Namen des Spielers, des Accountinhabers, und nach 20 Uhr abends ertönt dieser durch eine Flüsterstimme aus den Computermonitoren.

Das unbehagliche Gefühl der direkten Adressierung des Spielers, sowie die damit ausgelöste Angst sind wichtige Bestandteile zur Immersionssteigerung bei *Black & White 2*.

“Viele begründen dies damit, dass die Entwickler den Spieler erschrecken wollen, sodass er das Spiel beendet - um die erforderliche Pause nach etlichen Stunden Spielzeit einzulegen. Andere wiederum sehen dies als eine Art Easteregg, also eine kleine Spielerei der Entwickler an.“²⁴⁹

²⁴⁹Pain, „Black and White die unheimliche Stimme“, *Videospielmythen.de*, o.J., videospielmythen.de/mythen/70-black-and-white-die-unheimliche-stimme.html, Zugriff: 12.09.2014.

Bekannt ist aber, dass im Spielprogramm nur eine gewisse Auswahl an herkömmlichen und vielverwendeten Namen gespeichert ist und sich das Feature des Games nur dann anwenden lässt, wenn der Spieler einen dementsprechenden Namen eingegeben hat.

6.6.5. Der moralische Aspekt des Guten und Bösen in *Black & White*

In der Spielreihe *Black & White* wird der Gamer mit einer Machtposition konfrontiert, welche es ihm einerseits ermöglicht, gut oder böse zu handeln, und ihm andererseits die Freiheit lässt, in beiden Richtungen ans Spielende zu gelangen.

Diese freie Wahl der Strategie innerhalb eines Spiels ist eines der auffälligsten Merkmale von *Black & White*. Freigegeben, laut PEGI, ab zwölf Jahren befindet sich das Kind aus entwicklungspsychologischer Sicht und, laut Piaget, im Stadium der rationalen Regeln. Es bildet sich ein autonomes sowie selbstgestaltetes Regelbewusstsein. Fundamental dafür ist jedoch das zuvor entstandene, übernommene und internalisierte Regelbewusstsein.

Der freie Wille, die autonome Entscheidungsfähigkeit des Kindes wird somit immer wichtiger. Ebenso wie die freie Wahl des Gamers in der Spielreihe *Black & White* bezüglich der moralischen Spielweise der gewählten Strategie.

Nach Piaget befindet sich das Kind zur selben Zeit in der Phase der Autonomie sowie der inneren Moral, wobei es zu der Entwicklung eines autonomen Wertesystems kommt. Das soziale Verhalten wird gefördert und erlernte Normen und Werte verinnerlicht.

Aus Neugier absichtlich entgegengesetzt oder deckungsgleich den verinnerlichten Werten nach zu handeln, ist ein weiteres Merkmal von *Black & White*. Nach dem Entwicklungspsychologen Karl Garnitschnig werden zwischen dem siebenten und zwölften Lebensjahr neue Wertvorstellungen kennengelernt, übernommen, aber auch toleriert. Es ist aber auch ein Punkt in der menschlichen Entwicklung, da der Heranwachsende gerne mit Provokation und gesellschaftlichen Gratwanderungen spielt. Die Möglichkeit in der Spielreihe *Black & White* auch durch die bewusste Wahl der „dunklen Seite“ das Spiel zu gewinnen, stellt so einen Reiz (ebenso wie die in vorgehender Spielanalyse gestattete Möglichkeit der Vernachlässigung des digitalen Haustieres) für jene Zielgruppe dar.

Seine Macht als Mittel zum Zweck einzusetzen oder zu missbrauchen, ohne Gedanken an Gemeinschaft zu verschwenden, Eigenschaften, die abseits des gesellschaftlichen und/ oder der moralischen Akzeptanz liegen zu erproben (ohne aber mit einer realen Konsequenz, zum Beispiel, Bestrafung oder gesellschaftlichem Ausschluß konfrontiert zu sein) ist sicherlich reizvoll, wenn auch für Adoleszente nicht ungefährlich. Die durch das Spiel vermittelte Botschaft, auch durch böse sein und unmoralisches Verhalten zu Gewinn zu kommen, wäre sicherlicher sowohl aus ethischer, wie auch sozialpädagogischer Sicht diskussionswürdig.

Positiv kann ein Ausprobieren seiner Schattenseiten angesehen werden. Negativ kann aber die Überlegung, ob bei unreflektierter Nutzung nicht auch die Gefahr der Aggressionssteigerung, Verharmlosung des Bösen und „Machtgeilheit“ besteht, gesehen werden.

Kritisches Hinterfragen von vorgegebenen Strukturen bildet ebenso wie die Entwicklung von moralischen Einstellungen wichtige Bestandteile dieser Phase. Am Übergang zur Pubertät wird zusätzlich nach eigenen moralischen Werten gesucht. Das Kind, der Jugendliche, möchte sich von bekannten Vorstellungs- und Verhaltensmustern distanzieren und eigene Wertevorstellungen ausbilden. Das Ausprobieren sowie das Distanzieren von vorgegebenen, aus der Gesellschaft bekannten, Verhaltensnormen ist in der Spielreihe *Black & White* gegeben.

Autonomes Handeln des Gamers in einer nicht realen Welt ist somit teilweise möglich, wenngleich das Gameplay die eigentliche Struktur vorgibt und sich der Spieler nur fiktiv innerhalb dieser Struktur „frei“ bewegt.

6.6.6. Zusammenfassung *Black & White*

Die Konfrontation des Spielers mit seinen moralischen Wertvorstellungen, sowie die Möglichkeit in beiden Wegen zum Erfolg zu kommen, das Spiel gewinnen zu können, ist ein bedeutendes Merkmal der Spielreihe *Black & White*.

Auch die Deckungsgleichheit mit diversen entwicklungspsychologischen Ansätzen ist, dem Alter entsprechend, gegeben. Ob es einen direkten Zusammenhang zwischen entwicklungspsychologischer Sichtweise der moralischen Entwicklung beim Kind, sowie der Altersspezifikation für die Spielreihe *Black & White* gibt, ist nicht zu belegen. Überschneidungen diesbezüglich sind aber deutlich vorhanden.

Die Spielreihe *Black & White* bietet dem Gamer die Möglichkeit frei darüber zu entscheiden, welchen moralischen Weg er einschlägt und welche Strategie er wählt. Weiters ist durch die Neugier des Spielers ein erneutes Spielen des Games in der jeweiligen entgegengesetzten moralischen Einstellung verlockend. Wie auch im Spiel „*Die Sims*“ bildet hier das Ausprobieren eine wichtige und essentielle Spielkomponente.

7. Conclusio

Im Fokus dieser Arbeit steht die Frage auf welche Weise und in welchem Ausmaß Computerspiele als Medienhybride bei der Vermittlung ethischer Werte, gesellschaftlicher Normen oder sozialem Verhalten eine Rolle spielen. Parallel dazu soll analysiert werden, inwiefern diese sich Stilelementen der Volksmärchen bedienen oder sich an ihnen orientieren, um so dem Kind ein bestimmtes Wertebewusstsein zu vermitteln.

Darüber hinaus wurde der Diskurs von der Überlegung begleitet, ob/inwieweit sich Organisationen zur Altersspezifikation von Computerspielen (PEGI – Pan European Game Information) bewusst oder unbewusst an den aus der Entwicklungspsychologie bekannten Entwicklungsschritten in Bezugnahme auf die Vermittlung von Moral beim Kind orientieren.

Anhand der chronologisch ansteigend angeordneten Computerspielanalyse, ausgehend von Computerspielen mit dem von PEGI empfohlene Einstiegsalter von drei bis hin zu zwölf Jahren, kommt es zusammenfassend zu folgenden Erkenntnissen:

Aus normativer Sicht werden dem Kind diverse Spiel- und Verhaltensregeln, auch unter Mithilfe der Wiederverwendung von Stilelementen aus Volksmärchen, vermittelt.

Bei Spielen ab dem dritten Lebensjahr werden, wie bei *FIFA 2013*, die vermittelten Verhaltensnormen maßgeblich von den Spielregeln und somit von einem klar definierten Regelsystem mitbestimmt. Als Verkörperung dieses Regelsystems kann der Schiedsrichter angesehen werden. Die Verletzung der vorgegebenen Bestimmungen zieht Sanktionen nach sich.

Dem Spieler wird neben den bekannten Verhaltensregeln des Sports auch die Zusammenarbeit mit anderen Teammitgliedern und dadurch der soziale Umgang mit anderen nähergebracht. Zusammenarbeit mit anderen - ein Faktum das auch entwicklungspsychologisch in diesem Alter an Relevanz gewinnt.

Darüber hinaus kommt es zur Steigerung der Reaktionsfähigkeit. Die Koordination von geistigen und körperlichen Abläufen wird, ebenso wie beim durch PEGI ebenfalls ab drei Jahren empfohlenen Computerspiel *Super Mario Bros.*, erhöht, wobei es hierbei bereits schon zu einer klar definierten Trennung zwischen eindeutig als gut und eindeutig als böse deklarierten Charakteren kommt. Es besteht somit, wie im Volksmärchen, eine plakative, für das Kind aber eben dadurch einfach einzuordnende Trennung beider Pole.

Erstmals ist daneben eine große Anzahl an stilistischen Merkmalen (Aufbau, Symbolik, Identifikation mit der Hauptfigur, Namensgebung) wiederzufinden, welche aus Volksmärchen bekannt sind.

Kritisch ist bei den ab drei Jahren empfohlenen und analysierten Spielen *FIFA 2013* und *Super Mario Bros.* aber die punktgenaue Hand-Augen-Koordination zu sehen. Diese motorische Fähigkeit ist aus entwicklungspsychologischer Sicht, bei Kindern ab dem dritten Lebensjahr noch nicht vollständig ausgereift. Ein Lerneffekt sowie die schrittweise und spielerische Präzisierung dieser körperlichen Eigenschaften kann aber dennoch oder möglicherweise gerade deswegen gegeben sein.

Im Computerspiel *LittleBigPlanet* (PEGI: freigabe ab 7 Jahren) steht in erster Line das Lösen von verschiedenen Denkaufgaben, Rätseln, sowie die präzise Zusammenarbeit von zwei oder mehreren Spielern im Mittelpunkt. Dementsprechend komplexer auch die an den Gamer gestellten (Denk-) Aufgaben.

Das siebente Lebensjahr ist entwicklungspsychologisch ein Stadium der beginnenden Zusammenarbeit, aber auch dem steigendem Wettkampf- und Konkurrenzgedanken gewidmet (siehe Piaget). *LBP* stellt beide Bereiche in den Mittelpunkt. So entsteht ein Gefühl für Toleranz und Zusammenarbeit, welches vor allem bei den Multiplayeraufgaben eine essentielle Rolle einnimmt.

Wenngleich es auch nicht, wie im Volksmärchen, eine Konfliktsituation ist, die den Protagonisten zum Handeln bewegt, so besteht dennoch ein linearer Handlungsverlauf. Ebenso wie in Volksmärchen gewinnt am Ende das Gute über das Böse.

Die Gegenpole sowie die dazugehörigen Charaktere sind ebenso wie bei zuvor erwähnten Spielen oder wie im Volksmärchen eindeutig zuzuordnen und getrennt. Auffällig ist aber, dass die Komplexität und der Facettenreichtum zwischen den beiden Polen hier erstmals direkt durch den Wandel des Endgegners und seiner Einsicht, Böses getan zu haben, thematisiert wird.

Das moralische Handeln des Antagonisten ist dadurch auch aus entwicklungspsychologischer Sicht für den Spieler, dem empfohlenen Spielalter entsprechend, nachvollziehbar, lernt das Kind doch, nach Garnitschnig, in dieser Lebensphase moralisch richtiges von falschem Handeln zu unterscheiden.

Besondere Bedeutung kommt der Entfaltung der eigenen Kreativität bei *LBP* zu. Durch die Möglichkeit des User generated Content wird die Fantasie des Gamers angeregt und lässt ihn so kreativ am Spiel partizipieren. Nicht nur die Möglichkeit, die Spielumgebung, sondern auch den eigenen Avatar zu gestalten und individuell zu formen, steigert die Identifikation und Beteiligung. Auch hier zeigt sich ein Anknüpfungspunkt zu entwicklungsbedingten Veränderungen (Vgl. Garnitschnig/Kohlberg – Fantasiesteigerung um das siebente Lebensjahr). Ansteigendes Einstiegsalter der User geht inhaltlich und spieltechnisch mit einer Komplexität von Spielumgebung und Avatar einher. So nehmen Aspekte der Mitgestaltungsmöglichkeiten, der Entscheidungsfreiheit und damit verbundenen Verantwortung für selbige Entscheidungen eine immer zentralere Rolle ein (Vgl. Analyse *Tamagotchi/ Pou*). Soziales Verantwortungsgefühl und moralisch richtiges Handeln werden hierbei belohnt. Der Spieler wird hier mit der Macht, über ein Lebewesen bestimmen zu können, aber auch mit der daraus resultierenden Verantwortung konfrontiert.

Experimentierfreudigkeit kann dadurch, ebenso wie Auseinandersetzung mit den Themen Abschied und Tod, ein bedeutendes Spielelement sein. Ein deckungsgleiches Merkmal zur Entwicklungsphase um das sechste Lebensjahr, da hier eine realistische Vorstellung von Tod entsteht.

Die Steigerung des partizipatorischen Mitgestaltungsrechts des Gamers ist hier, sowie auch bei der „Erweiterung der Haustierspiele“ „*Die Sims*“ deutlich zu sehen, wobei der Gamer hier „gottähnlich“ über die ihm „untergebenen“ Figuren herrscht.

Neben Pflichtbewusstsein, verantwortungsvollem Umgang mit Macht, werden aber auch soziale und gesellschaftliche Verhaltensnormen ausprobiert, trainiert, variiert, ergo erlernt.

Die Frage, ob diese vorgegebenen Verhaltensmuster, angestrebten Lebenssituationen sowie stereotype Rollenverteilungen und plakativen Darstellungen der Themen Gewalt oder Sexualität, dem empfohlenen Alter des Gamers entsprechend kommuniziert werden, kann kritisch betrachtet werden. Eine Steigerung der Freiheit des Gamers innerhalb einer virtuellen Welt ist aber sicherlich im Vergleich zu davor analysierten Spielen gegeben.

Die Konfrontation des Spielers mit seinen persönlichen moralischen Wertvorstellungen ist auch ein bedeutendes Merkmal der letzten Computerspielanalyse von *Black & White* sowie *Black & White 2*.

Auch hier sind eindeutige Überschneidungen zwischen entwicklungspsychologischen Erkenntnissen und der moralischen Entwicklung beim Kind, sowie der Altersspezifikation des Spieles zu erkennen.

Nach Analyse aller sechs Spiele zusammenfassend kann Folgendes, parallel zum von PEGI empfohlenen und steigendem Alter des Gamers, festgehalten werden. Es kommt:

- zu einem exponentiellem Anstieg der Konfrontation mit der moralischen Entscheidungsfähigkeit des Spielers.
- zur Zunahme von anspruchsvollen Inhalten und Vermittlung komplexer Themenkreise.
- zur Steigerung der eigenen autonomen Entscheidungsfreiheit.
- zu größeren Mitgestaltungsmöglichkeiten, Interaktionsmöglichkeiten und steigender kreativer Freiheit.
- zur Steigerung der Eigenverantwortung des Gamers.

All diese Punkte folgen durchaus entwicklungspsychologischen Erkenntnissen der Moralentwicklung, und, wie in der These zu Anfang dieser Arbeit vermutet, orientieren sich an Elementen der Volksmärchen.

Trotz all diesen Berücksichtigungen ist der verantwortungsvolle Umgang und das reflektierte und kritische Benutzen dieses Mediums, der Meinung des Autors nach, aber dennoch Grundvoraussetzung um Computerspiele in ihrer Komplexität fassen und begreifen zu können.

8. Quellenverzeichnis

8.1. Bibliographie

Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design*, San Francisco: New Riders 2014.

Amann, Gabriele/Rudolf Wipplinger, *Abenteuer Psyche*, Wien: Braumüllerverlag 2. Auflage 2008.

Backe, Hans-Joachim, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*, Würzburg: Königshausen & Neumann GmbH 2008.

Bandai, *Tamagotchi User Manual*, Cypress: Bandai America Incorporated 2006; bandai.com/support/pdfs/tama/tama_v3.pdf, Zugriff: 12.09.2014.

Bayer, Monika, *Die Entwicklung des moralischen Bewußtseins beim Kind und seine pädagogische Führung an Hand der Theorie von Lawrence Kohlberg*, Diss. Universität Wien, Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät 1990.

Becker, Günther, *Kohlberg und Seine Kritiker. Die Aktualität Von Kohlbergs Moralpsychologie*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2011.

Bettelheim, Bruno, *Kinder brauchen Märchen*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG 2. Auflage 1988. (Org. *The Use of Enchantment*. New York: Alfred A. Knopf, Inc. 1976).

Eisenmenger, Richard, *Mein Liebling Tamagotchi. Die X-Games Pflegeanleitung. Weitere Lieblinge: ZaZoo, Digital Doggie, Computer Kitty, Bit Critter, Virtual Alien, Baby T- rex, Nana Baby, Baby Dino*, Harr bei München: Mark & Technik Buch und Software- Verlag GmbH 1997.

Fleck-Bohaumilitzky, Christine, *Wie Kinder Tod erleben*, 24.10.2007, www.familienhandbuch.de/cms/Trauer.pdf, Zugriff: 12.09.2014.

Friedrich, Max H., *Kinder ins Leben begleiten. Vorbeugen statt Therapie*, Wien: G&G Kinder- und Jugendbuchverlag 2003.

Fritz, Jürgen, *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*, Weinheim: Juventa Verlag 1995.

Fromme, Johannes: Sozialisation in einer sich wandelnden Mediengesellschaft, in: Dieter Baacke - Preis Handbuch 2. *Mediale Sozialisation und Bildung. Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte*, Hg. Jürgen Lauffer/Renate Röllecke, Bielefeld: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur 2007, S. 12-29.

Ganguin, Sonja, *Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH ^{1. Auflage} 2010.

Höffe, Otfried, *Lexikon der Ethik*. München: Verlag C.H. Beck oHG ^{7. Auflage} 2008.

Huber, Herbert/ Herbert, Huber (Hg.) *Sittliche Bildung. Ethik in Erziehung und Unterricht*, Asendorf: Mut Verlag 1993.

Ingenfeld, Silvia, „Märchen. Ein Medium zur Bildung“, in: *Kinderorientierte Elementarpädagogik*, Hg. Armin Krenz, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag 2010.

Jolles, André, *Einfache Formen. Konzepte der Sprach- und Literaturwissenschaft*, Tübingen: Max Niemeyer Verlag ^{8. Auflage} 2006.

Kast, Verena, *Vom gelingenden Leben. Märcheninterpretationen*, München: Deutscher Taschenbuchverlag 2000.

Kesselring, Thomas, *Jean Piaget. Beck'sche Reihe Große Denker*, München: C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung (Oscar Beck) 1988.

Kerstiens, Ludwig, *Das Gewissen wecken. Gewissen und Gewissensbildung im Ausgang des 20. Jahrhunderts*, Bad Heilbrunn/Obb: Julius Klinkhardt 1987.

Krambrock, Ursula, *Computerspiel und jugendliche Nutzer : hermeneutische Deutungsversuche des Adventure-Computerspiels und seiner jugendlichen Nutzer und Nutzerinnen*, Frankfurt am Main; Berlin; Bern; New York; Paris; Wien: Lang, 1998.

Kränzl-Nagl, Renate/Johanna Mierendorff, „Kindheit im Wandel. Annäherung an ein komplexes Phänomen“, in: *SWS- Rundschau* 47/1, 2007, S. 3-25; kindergartenpaedagogik.de/1613.pdf, Zugriff: 12.09.2014.

Kriegstein, Sonja, *Kinder- und Hausmärchen. Ein Lesebuch für Jung und Alt*, Norderstedt: BOD – Books On Demand ^{1. Auflage} 2013.

Kyas, Stephan, *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirm sowie personalen und familiären Nutzerfaktoren*, Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag 2007.

Lahmer, Karl, *Kernbereiche Psychologie. Kompetent*, Wien: Dorner Verlag 2000.

Lampert, Claudia/Christiane Schwinge/Rudolf Kammerl/Lena Hirschhäuser, *Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielsozialisation von Heranwachsenden unter der Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte*, Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) 2012.

Liessmann, Konrad Paul/Gerhard Zenaty/Katharina Lacina, „Das Gute und das Böse. Ethische Fragestellungen und Positionen“, in: *Vom Denken. Einführung in die Philosophie*, Wien: Braumüller^{5. Auflage} 2007.

Lionhead Studios, *Black & White 2 User Manual*, Guildford: Lionhead Studios Limited 2005.

Maier, Karl Ernst, *Jugendliteratur: Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung*, Regensburg: Klinkhardt Verlag^{10. Auflage} 1993.

Quandt, Thorsten/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling, *Die Computerspieler. Studie zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH^{1. Auflage} Wiesbaden 2008.

Raeder, Christiane, „Märchen als Medium zur Bildung“, *klein&groß. Lebensorte für Kinder*, 2006/12, Oldenburg: Oldenburg Schulbuchverlag 2006, S. 12-13.

Rollings, Andrew/Ernest Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, San Francisco: New Riders Publishing 2003.

Sallge, Martin/Caja Thimm (Hg.), *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Interaktive Narration im Computerspiel*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften GWV Fachverlag GmbH^{1. Auflage} 2010.

Sheff, David, *Game Boy. Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt*, München: Goldmann Verlag 1993.

Solms, Wilhelm, *Die Moral von Grimms Märchen*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1999.

Szonn, Gerhard, *Die Weisheit unserer Märchen*, Berlin: VWB 1993.

Wesel, Uwe/Ruthard Stäblein (Hg.), *Moral. Erkundung über einen strapazierten Begriff*, Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1996.

Zierold, Kirsten, *Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2011.

8.2. Internetquellen

Anon., „Black & White“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Black_%26_White, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Black & White Tipps und Tricks“ *Chip.de*, 09.04.2001, chip.de/artikel/Black-and-White-Tipps-und-Tricks-2_12848816.html, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Brüder Grimm Dornröschen“, *Die Welt der Rosen*, o.J., welt-der-rosen.de/adventrose/7r.htm, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Creator Curator“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/Creator_Curator, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Der Wolf und die sieben Geißlein“ *sagen.at*, o.J., sagen.at/texte/maerchen/maerchen_deutschland/brueder_grimm/wolfgeisslein.html, Zugriff: 12,09,2014.

Anon., „Die Blume als Märchensymbol“, *maerchenatlas.de*, o.J., maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenmotive/blume-marchensymbol, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Die drei Sprachen“, *Wikipedia*, o.J., wikipedia.org/wiki/Die_drei_Sprachen, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Die Kristallkugel“, *grimmstories.com*, o.J., grimmstories.com/de/grimm_maerchen/die_kristallkugel, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Die Kristallkugel“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Die_Kristallkugel, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Die Schöne und das Biest“, *Wikipedia*, o.J., [de.wikipedia.org/wiki/Die_Sch%C3%B6ne_und_das_Biest_\(Volksm%C3%A4rcchen\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Sch%C3%B6ne_und_das_Biest_(Volksm%C3%A4rcchen)), Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Digital Pet“, *Wikipedia*, o.J., en.wikipedia.org/wiki/Digital_pet, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Figuren aus den Super Mario Spielen“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Figuren_aus_den_Super-Mario-Spielen, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Fußballsimulation“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fballsimulation, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Gameface“, *EA Sports*, o.J., easports.com/gameface, Zugriff: 12.09.2014

Anon., „Goldene Regel“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Goldene_Regel, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „LittleBigPlanet (Game)“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/LittleBigPlanet_%28Game%29, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Mario Segale“, *Wikipedia*, o.J., wikipedia.org/wiki/Mario_Segale, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Massively Multiplayer Online Game“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Massively_Multiplayer_Online_Game, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Märchensymbole“, *shinx-suche.de*, o.J., shinx-suche.de/maerchen/adler.htm, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Moral“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Moral, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Pan European Game Information“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Physik-Engine“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Physik-Engine, Zugriff: 12.09.2014

Anon., „Rotkäppchen und der böse Wolf“, *RP Online*, o.J., nachrichten.rp-online.de/wissen/rotkaeppchen-und-der-boese-boese-wolf-1.3111103, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Signifikant“, *Academic dictionaries and encyclopedias*, o.J., de.academic.ru/dic.nsf/dewiki/1288432, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Signifikant“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Signifikant, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Simlish“, *wikia*, o.J., mysims.wikia.com/wiki/Simlish, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Simoleon“, *Sims.Wikia.com*, o.J., de.sims.wikia.com/wiki/Simoleon, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Super Mario Bros.“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._3, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Symbol“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Symbol, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Tamagotchi feiert heut Geburtstag“, *Tamagotchifriends.com*, 23.11.2013, de.tamagotchifriends.com/2013/11/23/tamagotchi-feiert-heute-geburtstag, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „The Collector“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/The_Collector, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „The King“, *LittleBigPlanet.Wikia.com*, o.J., littlebigplanet.wikia.com/wiki/The_King, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „User generated Content“, *Wikipedia*, o.J., http://de.wikipedia.org/wiki/User-generated_content, Zugriff: 12.09.2014

Anon., „Über PEGI. Was sind Altersempfehlungen?“, *Offizielle Homepage der Pan European Game Information*, o.J., pegi.info/at/index/id/602, Zugriff: 12.09.2014.

Anon., „Volksmärchen“, *Wikipedia*, o.J., de.wikipedia.org/wiki/Volksmärchen, Zugriff: 12.09.2014.

Bandura, Albert, „Lernen am Modell – Albert Bandura“, *Werner Stangls Arbeitsblätter*, o.J., arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNEN/Modelllernen.shtml, Zugriff: 12.09.2014.

Chopra, Nitin, „Super Mario Bros. Heritage“, *Stanford.edu*, 12.11.2008, web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/nchopra_2001_2.pdf, Zugriff: 12.09.2014.

Fidefux, „Sim City 4 Deluxe für Mac neu veröffentlicht“, *Macuser.de*, 11.04.2014, macuser.de/forum/thema/700539-SimCity-4-Deluxe-f%C3%BCr-Mac-neu-ver%C3%B6ffentlicht, Zugriff: 12.09.2014.

Flierl, Christian, „Die Sims-dem Leben so nahe“, *Spiegel.de*, 30.03.2000, spiegel.de/netzwelt/web/die-sims-dem-leben-so-nahe-a-70322.html, Zugriff: 12.09.2014.

Garnitschnig, Karl, „Werte und Wertebewusstsein“, *Universität Wien*, 1998, homepage.univie.ac.at/karl.garnitschnig/ethik.doc, Zugriff: 12.09.2014.

Lewalter, Christian E. „Die Moral des Murnelspiels. Das Urteil des Kindes – Revision unserer Erziehungsmethoden“, *Zeit Online*, 02.09.1954, zeit.de/1954/35/die-moral-des-murnelspiels, Zugriff: 12.09.2014.

Loeb, Aaron John, „Game Critics Award“, *Game Critics Awards*, o.J., gamecriticsawards.com/2000winners.html, Zugriff: 12.09.2014.

Menges, Robin, „Montesoripädagogik – Die Entdeckung des Kindes“, *Universität Innsbruck – Institut für LehrerInnenbildung und Schulforschung*, o.J., uibk.ac.at/ils/downloads/lernkulturen/montessoripaedagogik.pdf, Zugriff: 12.09.2014.

Nielsen, Eva, „*Volksmärchen und Kunstmärchen. Wie alle literarischen Formen haben Volks- und Kunstmärchen bestimmte Merkmale. Was macht ein Märchen zu einem Märchen, und für wen sind sie geschrieben?*“, suite101. 09.07.2013, suite101.de/article/volks-und-kunstmaerchen-a57392, Zugriff: 12.09.2014.

Pain, „Black and White die unheimliche Stimme“ *Videospielmythen.de*, o.J., videospielmythen.de/mythen/70-black-and-white-die-unheimliche-stimme.html, Zugriff: 12.09.2014.

Schnepf, Barbara, „Märchen. 1. allgemeine Überlegungen“, *Im Einklang sein*, o.J., barbara-schnepf.at/märchen/märchen-allgemeine-überlegungen, Zugriff: 12.09.2014.

Urs, Volkart, „Zahlen in Märchen“, *maerchenquelle*, 23.03.2009, maerchenquelle.ch/1916/maerchen-mehr/betrachtungen/2009/zahlen-im-maerchen/2009, Zugriff: 12.09.2014.

Will Make More Videos – MW2, „Little Big Planet – The Last Level ,The Collector“, *Youtube*, 02.11.2008, youtube.com/watch?v=xYlpiAZ8-Y, Zugriff: 12.09.2014.

8.3. Gameographie

Black & White, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2001.

Black & White 2, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2005.

Black & White 2: Battle of the Gods, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2006.

Die Sims, Maxis, EA Games, 2000.

Die Sims 3, The Sims Studio (EA Black Box), Maxis, Electronic Arts, 2009.

Donkey Kong, Nintendo Research & Development 1 (R&D1), Nintendo, 1981.

FIFA 2013, EA Sports, Electronic Arts, 2012.

Grand Slam Tennis 2, EA Canada, EA Sports, 2012.

LittleBigPlanet, Media Molecular, Sony Computer Entertainment, 2008.

Madden NFL, EA Tiburon, EA Sports, 2013.

Nintendogs, Nintendo EAD Group No. 1, Nintendo, 2005.

Pou, Zakeh, Zakeh, 2012.

SimCity, Maxis, Electronic Arts, 1989.

Super Mario Bros., Nintendo Entertainment Analysis & Development, Nintendo, 1985.

Super Mario Bros. 3, Nintendo R&D4, Nintendo, 1988.

Tamagotchi, Bandai, 1986.

8.4. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Symbole der PEGI Alterseinstufung

Anon., „Pegi Freigabe“, *videogameszone*, 30.07.2012, videogameszone.de/screenshots/667x375/2010/06/Pegi-Freigabe.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 2: Symbole der PEGI Inhaltseinstufung

Anon., „Pegi Freigabe2“, *videogames*, 30.07.2012, videogameszone.de/screenshots/1280x1024/2010/06/Pegi-Freigabe2.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 3: FIFA 2013 Game Face/ Customized Character

Anon., „Game Face“, *i1.ytimg.com*, o.J., i1.ytimg.com/vi/0TH7hQWpX4o/maxresdefault.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 4: Super Mario Bros.

Anon., „Super Mario Bros.“, *Informer*, o.J., img.informer.com/screenshots/3091/3091188_5.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 5: Super Mario Bros. „1UP“

Anon., „1Up“, *hqwide*, o.J., hqwide.com/mario-bros-super-mushrooms-1-up-background-wallpaper-57611/, Zugriff: 12.09.14.

Abb. 6: Super Mario Bros. „Feuerblume“

Anon., „Feuerblume“, *Wordpress*, o.J., files.wordpress.com/2013/03/super_mario_bros_by_mymy_xoxo.gif, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 7: „Bowser“

Anon., „Bowser“, *Nerdmentality*, o.J., nerdmentality.com/m/features/endboss/smb1nes.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 8: „Koopalings/ Bowser Jr.“

Anon., „Bowser Jr.“, *Photobucket*, o.J., s284.photobucket.com/user/willj168/media/SMB1koopalings-1.png.html, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 9: Super Mario Bros. „Turtle“

Anon., „Turtle“, *Catfish.it*, o.J., catfish.it/cx/trsrockin/trsrockin.com/images/3-1.gif, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 10: Super Mario Bros. „Fleischfressende Pflanze“

Anon., „Piranha Plants“, *Wikia.nocookie.net*, o.J., img4.wikia.nocookie.net/cb20130119142619/mario/images/7/7c/World_1-2_%28Piranha_Plants,_Super_Mario_Bros.%29.png, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 11: *LittleBigPlanet* „Final Enemy“

Anon., „The Collector“, *Guides.gamepressure.com*, o.J., guides.gamepressure.com/littlebigplanet/gfx/word/78907890.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 12: The Collector

Anon., „The Collector“, *Wikia.nocookie.net*, o.J., img2.wikia.nocookie.net/cb20120408214620/littlebigplanet/images/8/8f/The_collector_model.png, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 13: *LBP* - Aktives Mitgestalten der Spielumgebung

Anon., „LBP Items“, *PS3media*, o.J., ps3media.ign.com/ps3/image/article/821/821369/littlebigplanet-20070920011415882.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 14: Sackboy

Anon., „LPB Sackboy“, *Cerovida.com*, o.J., cerovida.com/wp-content/uploads/2011/01/SackBoySittingDown.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 15: Sackboy/ Sackgirl mit Kleidung

Anon., „Sackboy Costumes“, *Popmatters.com*, o.J., images.popmatters.com/reviews_art/s/sackboy_costumes_splash.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 16: *LittleBigPlanet* – The Collector Schuldeingeständnis

BludgaBoy., „LittleBigPlanet – Acing the Collector – Video Talkthrough“, *Youtube*, 20.04.2009, youtube.com/watch?v=xsEWcYUKwAY, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 17: Dead *Tamagotchi*

Anon., „Dead Sick Tamagotchi“, *Slacktory.com*, o.J., slacktory.com/wp-content/uploads/2012/11/dead-sick-tamagotchi.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 18.: Sick *Pou*

Anon., „Pou Sick“, *Allmystery.de*, o.J., allmystery.de/i/t5a1aef_ea0e20_0_big.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 19: *Pou* Minigame „Skyjump“

Anon., „Pou Minigame Skyjump“, *Spielen.de*, o.J., spielen.de/blog/wp-content/uploads/2013/09/Pou-Cheats-und-Tipps-Minigames-240x300.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 20: *Pou* Children

Anon., „Pou Children“, *Blogspot.com*, o.J., 2.bp.blogspot.com/_MZTLF3ODNks/Ui3p8UqTXII/AAAAAAAAAn8/3OynY22lo0Q/s1600/Pou+ducha.png, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 21: The Sims

Anon., „The Sims“, *Screenshots.en*, o.J., screenshots.en.sftcdn.net/en/scrn/94000/94737/the-sims-2-51.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 22: Sims Icon

Anon., „The Sims-Icon“, *Computer-bild.de*, o.J., i.computer-bild.de/imgs/1/0/6/1/8/3/1/Spielverlauf-Lieben-und-Sterben-mit-den-Sims-745x559-88f967f4c4ba7a65.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 23: Schauspieler

Dutch_1991, „Ryan Reynolds by dutch_1991“, *Thumbs2*, o.J., thumbs2.modthesims.info/img/4/5/1/6/5/6/4/MTS2_dutch_1991_1147737_ryanv13.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 24: Dornröschen

Anon., „Dornröschen“, *Photobucket.com*, o.J., i163.photobucket.com/albums/t319/Flobby07/Sims/3.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 25: Robin Hood

Anon., „Robin Hood“, *Imageshack.us*, o.J., img190.imageshack.us/img190/7738/jaeger2.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 26: The Sims - Sexuality

Anon., „Sims Sex“, *Amazonaws.com*, o.J., ed_wp-content_v2.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2013/08/tumblr_ms4lfmXdYB1seo399o2_500-485x363.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 27: The Sims - Schmerzen und Leid

Anon., „Sims on fire“, *Nebulous*, o.J., nebulous.frikafrax.com/wp-content/uploads/2014/03/game_sims_on_fire.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 28: The Sims - Death

Anon., „Sims Death“, *Servimg.com*, o.J., i49.servimg.com/u/f49/16/99/37/90/screen11.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 29: Black & White

Anon., „Black & White“, *Pcgamehunters.de*, o.J., pcgamehunters.de/galerieupload/galerie_1217095500.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 30: Black & White „die Kreatur“

Anon., „Die Kreatur“, *Pcgamehunters.de*, o.J., pcgamehunters.de/galerieupload/galerie_1217095050.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 31: *Black & White* „Good“

Anon., „Forest City“, *Tqn.com*, o.J.,

0.tqn.com/d/compsimgames/1/S/c/A/1/forestcity002.jpg, Zugriff: 12.09.2014.

Abb. 32: *Black & White* „Evil“

Anon., „Black & White Evil“, *Amazon.com*, o.J.,

images.amazon.com/images/G/01/videogames/detail-page/blackwhite1-lg.jpg,

Zugriff: 12.09.2014.

9. Anhang

9.1. Abstract

Diese Diplomarbeit widmet sich diversen Computerspielen und ihrem Einfluß auf die Moralentwicklung im Kleinkind- und Kindesalter (drei bis zwölf Jahre) unter Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Erkenntnisse und Volksmärchenstrukturen als Vermittlungsmöglichkeit/ -strategie moralischer Werte.

Konkret soll der Frage nachgegangen werden, ob und inwiefern sich Computerspiele bei der Vermittlung ethischer und gesellschaftlicher Werte vorhandener Erzählstrukturen wie jenen der Volksmärchen bedienen, um somit ein konkretes Wertebewusstsein zu vermitteln, und inwiefern deckungsgleiche Merkmale zu entwicklungspsychologischen Erkenntnissen bestehen.

Als Hintergrund dieses Forschungsgegenstandes dienen Theorien und Forschungsergebnisse der Entwicklungspsychologie, im Besonderen jenen von Jean Piaget, Lawrence Kohlberg und Karl Garnitschnig.

Der Fokus der Arbeit liegt auf der Untersuchung von drei miteinander komplex und essentiell verbundenen Themenfeldern:

- erstens, dem grundlegenden Aufzeigen entwicklungspsychologischer Erkenntnisse in Bezug auf die Entwicklung von Moral beim Kind
- zweitens, das wesentliche Veranschaulichen von Erzählstrukturen und Stilmitteln von Volksmärchen zur Vermittlung von moralischen Werten und zur Steigerung der Empathiebereitschaft des Kindes gegenüber dem Protagonisten des Volksmärchens und schließlich
- drittens, einer Analyse von Computerspielen für Kinder zwischen dem dritten und zwölften Lebensjahr, die beide zuvor genannten Themengebiete und Computerspiele miteinander verbindet.

Der Diskurs sowie die Analyse der Computerspiele wird begleitet von der Überlegung, dass sich die Entwickler der genannten Computerspiele sowie die zuständige Institution zur Altersempfehlung bei der Altersspezifikation (PEGI – Pan European Game Information) bewusst oder unbewusst an den aus der Entwicklungspsychologie bekannten Entwicklungsschritten in Bezugnahme auf die Entwicklung von Moral und Wertebewusstsein beim Kind orientieren.

Diese These lässt sich anhand der genannten Computerspiele belegen, in welchen verschiedene Stilmittel aus Volksmärchen sowie entwicklungspsychologische Erkenntnisse in den genannten Computerspielen Anwendung gefunden haben. Dennoch wird vom Autor eine kritische Betrachtung bezüglich einzelner Computerspielelemente angesprochen, da diese vereinzelt nicht deckungsgleich zu entwicklungspsychologischen Erkenntnissen und Anforderungen im Kleinkind- und Kindesalter stehen.

9.2. Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Lukas Cioni
Geburtsdatum: 12. Dezember 1986
Geburtsort: Zwettl/ Niederösterreich
Staatsbürgerschaft: Österreich

Ausbildung

März – Juni 2014: Zertifikatslehrgang Medienkompetenz 2014
Seit 2013 - bis dato: Vocaltraining "Stimmfabrik" bei Kathrin Graser
Oktober 2007 - bis dato: Beginn des Studiums Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
Juni 2005: Reifeprüfung
1997 - 2005: Realgymnasium RG/ WG Feldgasse 8, 1080 Wien
1993 -1997: Volksschule/ Galileigasse 5, 1090 Wien

Berufliche Tätigkeit/ Praktika

Mai 2014 - bis dato: Freier Dienstnehmer im Bereich Fotografie bei: *Madonna oe24.at*
2010 - bis dato: Mitarbeiter im Bereich Produktion, Kamera, Regie beim Kollektiv freier Filmschaffender: *DeadRabbitMedia.com*
November 2011 – bis dato: Concept/ Singer- Songwriter/ Mgmt des Musikprojekts: *Blinded by Stardust*
November 2009 – bis dato: Freier Dienstnehmer im Bereich Livemitschnitt bei: *Digital Video GmbH*
November 2009 bis dato: Videoberichterstattung im Bereich Musikjournalismus bei: *UNIMAG GmbH & CO OG*
September 2008 – bis dato: Teilzeitangestellt im *Albertina Museum Wien*
März 2010 – Mai 2012: Videoberichterstattung im Bereich Musikjournalismus bei: *ecorder.at* – *das Onlinemusikmagazin*
2012 – 2013: Freier Dienstnehmer im Bereich Werbefilmproduktion bei: *Close Up Film GmbH*

2010 – 2013	Freier Dienstnehmer im Bereich Werbefilmproduktion und Kamera bei: <i>Sabotage Filmproduktion GmbH</i>
Juni 2010 – Jänner 2011	Freier Dienstnehmer im Bereich Produktion bei: <i>Metz Filmproduktion GmbH</i>
Juni 2009 – März 2010	Praktikum bei <i>Sabotage Filmproduktion GmbH</i> im Bereich Produktionsassistentz, Kamerassistentz und Locationscouting
2008 – 2009	Freier Mitarbeiter bei: <i>Cinematography Industriefilmproduktion GmbH</i>
März 2006 – Jänner 2007	Leistung des Zivildienstes inklusive Ausbildung gemäß der Sanitäterausbildungsverordnung (San- AV), sowie Fixanstellung als Rettungssanitäter bei: <i>Johanniter- Unfall- Hilfe Wien</i>
Sept. 2005 – Jänner 2006	Mitarbeit im Bereich Booking und Account Management bei: <i>Modern Viaggi Touroperator (ITA)</i>