merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Kai Hanke: Die Lust am Spiel ist immer und überall?!

Beitrag aus Heft »2008/04: STAAT – MACHT – MEDIEN«

Wo Jugendliche auch auftauchen, allein oder in der Gruppe, in der Schule, Disco oder an der Bushaltestelle: Das Handy ist immer dabei. Längst besitzen nahezu alle Jugendlichen (94 Prozent) ein eigenes Mobiltelefon und nutzen es ebenso oft wie gerne (vgl. JIM 2007). Doch was genau tun sie damit? Wie verbreitet ist zum Beispiel das Spielen auf dem Handy bei aller Beliebtheit des Mobiltelefons? Und wie sind entsprechende Spiele zu beurteilen? Die steigenden Verkaufszahlen der Gaming-Industrie deuten auf eine zunehmende Nutzung und damit verbunden auf einen wachsenden Markt hin – bei Jugendlichen wie Erwachsenen gleichermaßen. Grund genug, einen Blick auf die Bandbreite von Handyspielen zu werfen, auf ihre Eigenarten, ihre Mängel, ihre Verbreitung.

Verbreitung und Nutzung von Handyspielen

Bekanntermaßen verfügen heutige Mobiltelefone über eine Vielzahl von Funktionen. Und obwohl SMS und Telefonieren nach wie vor den Großteil der Aktivitäten mit dem Handy ausmachen, ist auch Handy-Gaming durchaus beliebt. Laut aktueller JIM-Studie ist das Spielen mit dem Handy heute für immerhin knapp ein Fünftel (18 Prozent) aller Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren üblich. Ähnliche Ergebnisse bringt auch eine Studie des JFF – Institut für Medienpädagogik (in Kooperation mit dem Kopäd e. V.) zutage. Bei dieser Erhebung auf der Games-Convention 2007 wurden Jugendliche zu ihren Mobile-Gaming-Vorlieben befragt. Das Handy stellt demnach für 49 Prozent aller Jugendlichen das wichtigste mobile Spielgerät dar. Dieses Interesse am Spielen auf dem Handy wird vor allem mit der permanenten Verfügbarkeit und Handlichkeit des Mobiltelefons als Spielgerät begründet (vgl. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis/Kopäd e. V. 2008, S. 8). Bezüglich der Genres von Handyspielen liegen Geschicklichkeitsspiele (Jump&Run) sowie Strategie-/Denk- und Wissensspiele bei den Jugendlichen vorn (36 bzw. 33 Prozent). Die größere Beliebtheit dieser Genres „ist vermutlich auf deren geringere technische Anforderungen sowie die häufige Vorinstallation dieser Spiele auf dem Handy zurückzuführen“ (ebd., S. 13). Die meisten Jugendlichen (61 Prozent) geben an, dass die von ihnen am häufigsten genutzten Spiele schon auf dem Handy installiert waren, rund ein Viertel erwirbt Spiele auch per Internet-Download.

Vorstellung exemplarischer Spiele

Wie auch immer Handyspiele erworben werden, als Download oder als im Kaufpreis des Mobiltelefons inbegriffene, vorinstallierte Versionen – sie unterscheiden sich deutlich von Spielen für PC oder Konsole. Zum einen sind sie günstiger als herkömmliche PC- oder Konsolenspiele: Je nach Format und Anbieter kostet ein Spiel durchschnittlich zwischen drei und zehn Euro, teilweise sind sogar kostenfreie Angebote zu finden. Bei letzteren ist jedoch in der Regel eine Registrierung notwendig, die mit Spam-SMS oder sogar ungewollten Abonnements verbunden ist. Zum anderen zeichnen sich Spiele für das Handy derzeit noch durch eine – verglichen mit aktuellen Konsolenspielen – eher anspruchslose Grafik sowie ein eingeschränktes Gameplay aus – nicht zuletzt aufgrund der Begrenzung von Bedienungselementen durch die Handy-Tastatur. Grundsätzlich lassen sich bei den Spielen verschiedene Genres unterscheiden, die jeweils besser oder schlechter mit den Geräteeigenschaften des Handys harmonieren. Hier sollen vor allem Actionspiele, Geschicklichkeits-, Wissens- und Strategiespiele sowie Sportspiele eingehender betrachtet werden.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Action – Shooter und Jump&Run

Actionspiele gehören vor allem für Jungen zu den beliebtesten Spielen. Auf dem Handy allerdings sind die Möglichkeiten für ein anspruchsvolles Actionspiel eingeschränkt. Das relativ kleine Display und die geringe Verarbeitungskapazität hinsichtlich grafischer Daten sorgt dafür, dass Actionspiele auf dem Handy meist deutlich hinter ihren Pendants auf PC und Konsole zurückbleiben. Beispiele hierfür sind die zahlreichen Jump& Run-Spiele wie Prince of Persia oder Merchandising-Produkte zu Kinofilmen und Serien (KungFu Panda oder 24 – Special Ops). Als Beispiel für Actionspiele auf dem Handy soll hier 24 – Special Ops herangezogen werden. Die Story des Spiels ist bezogen auf die in der TV-Serie erzählte Geschichte eines Terroristenjägers, der nicht nur gegen fiese Schurken, sondern auch gegen die Zeit kämpft. Der Spieler oder die Spielerin muss sich seinen bzw. ihren Weg dabei durch verschiedene Levels bahnen und Geiseln mit brachialer Gewalt aus der Hand von Terroristen befreien. Verschiedene Waffen und Items helfen dabei, alle Level erfolgreich zu bewältigen. Das Spiel kann kaum überzeugen. Neben der wenig abwechslungsreichen Levelgestaltung und der mehr oder weniger einfallslosen Story enttäuscht das Spiel vor allem auch durch eine ausbleibende Steigerung der Schwierigkeit von Level zu Level, Spielflow mag so gar nicht aufkommen. Erschwerend kommt hinzu, dass die Attraktivität von Actionspielen eben auf diesem Spielflow aufbaut. Auf dem Handy jedoch wird häufig nebenbei und mit vielen parallelen Ablenkungsmöglichkeiten gespielt. Dem Spielspaß bei einem solchen Genre kann das oftmals schaden. Auch sind keine weiteren Spielfunktionen, also Variationen oder Multiplayer-Sessions möglich. Allein die gelegentlichen kurzen Minigames (Autofahrten, Puzzle) sorgen für kleine Variationen.

Wissen – Wer wird Millionär?/Trivial Pursuit

Um Spielflow geht es bei den folgenden Spielen weniger, gefragt ist vor allem Wissen und ein Quäntchen Glück. Wissensspiele wie Wer wird Millionär? oder Trivial Pursuit basieren auf den Spielprinzipien ihrer Vorbilder im Fernsehen bzw. auf dem Spielbrett. Da sie ohne anspruchvolle grafische Inszenierungen auskommen und das Spielprinzip weniger auf spielinterne Action als auf die kognitive Herausforderung beim Spieler bzw. der Spielerin abzielt, sind sie besser für das Handy geeignet. Trivial Pursuit Deluxe Edition zum Beispiel funktioniert genauso wie das Brettspiel, entweder alleine oder gegen maximal sechs Mitspielerinnen und -spieler, die mit demselben Handy spielen. Je nach zufällig bestimmtem Würfelwert bewegt man sich mit seinem Spielstein auf verschiedenen Feldern, um Fragen in verschiedenen Wissensgebieten zu beantowrten. Ziel ist es, alle Wissensgebiete abzudecken. Neben diesem vom Brettspiel bekannten Spielmodus lassen sich auch zwei weitere Varianten wählen: Das Spiel gegen die Zeit oder der „Überleben"-Modus, bei dem die Anzahl der erlaubten falschen Antworten begrenzt ist. Insgesamt ist Trivial Pursuit ein gelungenes Handyspiel, vor allem weil die Voraussetzungen für Spielspaß nicht in einer grafisch und technisch anspruchsvollen Umsetzung liegen.

Geschicklichkeit – Tetris/Snake

Die bekanntesten Handyspiele überhaupt sind sicherlich Klassiker wie Tetris oder Snake. Schon seit den Anfängen der Computerspiele bekannt, finden sie heute, angepasst an moderne Ästhetik, als Handyspiel Verbreitung. Snake III ist wie Tetris grafisch und technisch weniger anspruchsvoll. Dafür sind allerdings Geschicklichkeit und Nachdenken gefordert. Entsprechende Spiele sind oftmals schon auf gekauften Mobiltelefonen vorinstalliert, auch dies trägt zu ihrer großen Verbreitung bei (vgl. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis/Kopäd e.

V. 2008, S. 13). Das Spielziel lautet wie im Original: Eine stets in Bewegung befindliche Schlange muss durch ein Labyrinth gesteuert werden und möglichst schnell sämtliches vorgefundenes Futter vertilgen. Mit jedem Happen wird die Schlange länger und kommt sich daher immer öfter selbst in den Weg. Stößt die zu lenkende Schlange an ein Hindernis oder beißt sich gar selbst in den Schwanz, so ist das Spiel bzw. eines von drei Leben verloren. Dieses einfache Prinzip ermöglicht bei aller Anspruchslosigkeit unerwartet großen Spielspaß, zumal bei diesem Genre durchaus von einer gewissen (selbstverständlich nicht klinischen!) Suchtgefahr ausgegangen werden kann. Eine Multiplayerfunktion ist allerdings auch hier nicht integriert.

Strategie – Catan/Sims

Ein ebenfalls verbreitetes Handyspiel-Genre stellen die Strategiespiele dar. In der Regel sind dies entweder vereinfachte Versionen von Strategiespielen auf PC oder Konsole wie Die Sims oder aber Handyspielversionen von Brettspielen wie Catan – Die erste Insel oder Monopoly. Bei Catan beispielsweise gilt es wie im Original, mit Rohstoffen zu haushalten und zu handeln, sich mit Straßen neues Siedlungsgebiet zu erschließen, Siedlungen zu gründen und diese zu Städten auszubauen. Gehandelt wird entweder mit den computergesteuerten Kontrahenten oder mit bis zu drei weiteren Mitspielerinnen und -spielern, die wahlweise auf demselben Gerät spielen oder per Bluetooth verbunden sind. Die Animationen sind eher unaufwendig gestaltet. Da jedoch der Charakter des Originals durchaus erhalten bleibt, entfaltet das Spiel eine relativ hohe Komplexität und damit Spielspaß. Wie bei den schon erwähnten Wissensspielen wird hier nicht gegen die Zeit gespielt. Insofern eignen sich derartige Spiele sehr für Situationen, in denen dem Spiel zwar nicht uneingeschränkte und permanente Aufmerksamkeit gilt, das Spielen jedoch auch nicht gänzlich unterbrochen wird.

Sport – UEFA Champions League

Auf PC und der Konsole erfreuen sich auch Sportspiele großer Beliebtheit. Ob Fußballspiele wie UEFA Champions League, Golfen mit EA SPORTS Tiger Woods PGA TOUR 07 oder Tennisturniere mit Tennis Open 2007 – sie alle sollen den sportlichen Spielspaß auch auf dem Handy ermöglichen. Meist jedoch bleiben die Angebote deutlich hinter den Vorbildern auf dem PC- und Konsolenmarkt zurück. Vor allem weil Grafiken und Animationen, damit also auch Bewegungsabläufe und -kombinationsmöglichkeiten limitiert sind. Bei UEFA Champions League zum Beispiel, einem klassischen Fußballspiel, muss eine Mannschaft gesteuert werden. Dabei stehen jeweils verschiedene defensive oder offensive Spielzüge zur Verfügung, Schüsse, Flanken und verschiedene Umgangsformen mit dem Gegenspieler – mehr oder weniger fair. Der Spielspaß wird hier durch den mangelhaften Spielflow gehemmt, da Bewegungen und Spielzüge nicht einfach im Spiel per Tastendruck vollzogen werden, sondern erst in einem aufzurufenden Pop-Up-Menü angeklickt werden. Andererseits bietet das Spiel breite Auswahl an Einstellungen von Schwierigkeitsgraden, einzelnen Mannschaftsaufstellungen und Ähnlichem. Insgesamt hält es aber keineswegs mit Sportspielen auf nichtmobilen Trägermedien mit. Den größten Spielspaß bieten in diesem Bereich am ehesten noch Sportspiele wie Playman Summer Games 3 oder Yeti Sports 3, die weniger auf möglichst realitätsnahe Inszenierungen von Sportarten bauen als auf drollige Animationen und eine Abfolge kleiner, wenig komplexer Wettbewerbe in verschiedenen Disziplinen – oftmals auch im Multiplayer-Modus.

Folgerungen

Fasst man die Ergebnisse dieses sehr ausschnitthaften Überblicks zusammen, so lassen sich folgende Schlüsse ziehen:- Handyspiele sind PC- und Konsolenspielen aufgrund geringer technischer Leistungsfähigkeit der Mobiltelefone sowohl in grafischer Hinsicht als auch soundtechnisch bislang weit unterlegen. Ein noch immer relativ kleines Display führt dazu, dass entweder Figuren und Motive zu klein oder Bildausschnitte für komplexe Situationen im Spiel nicht groß genug dargestellt sind.- Handyspiele weisen wegen der kleinen Tastatur und den oftmals eher bescheidenen Handlungsentwicklungen der Spiele oft noch Mängel im Gameplay und dem Spielfluss auf. Navigation und komplexe Bewegungsabläufe gestalten sich schwierig.- Einige Handyspiele sind nicht auf die spezifische Spielsituation eingerichtet, die das Handy als Trägermedium mit sich bringt. Viele verfügen nicht über eine Pausenfunktion, so dass sie sich oftmals nur mit uneingeschränkter Aufmerksamkeit und unter Zeitdruck spielen lassen. Dies fällt insbesondere in Situationen ins Gewicht, in denen Handyspiele eigentlich als Beschäftigung dienen könnten (in der U-Bahn, beim Warten auf den Bus oder Bekannte etc.).-

Diese Schwierigkeiten wirken sich bei actionorientierten Formaten negativer aus. Für Handys auf dem heutigen technischen Stand sind Spiele besser geeignet, die mehr auf originelle mediumsgerechte Spielideen setzen und Spielspaß auch ohne anspruchsvolle Grafik oder Zeitdruck im Spiel ermöglichen. Es ist anzunehmen, dass die technische Leistungsfähigkeit und damit auch Kapazität von Mobiltelefonen für anspruchsvollere Spiele in naher Zukunft zunehmen wird. Damit wird sich ein entscheidendes Argument gegen die Nutzung von Handyspielen erübrigen. Ist derzeit gerade das von Jungen bevorzugten Action-Genre noch unzureichend umgesetzt, so wird mit zunehmender Qualität jedoch auch der Anteil männlicher Handygamer weiter zunehmen. Ein anderes Argument, das für den Erfolg eines bestimmten Genres von Spielen spricht, wäre damit allerdings nach wie vor gültig: Die Spielgenres werden sich verstärkt auf die speziellen Situationen hin ausrichten müssen, in denen Handyspiele genutzt werden. Die Dauer eines Spiels oder die Aufmerksamkeitsanforderung werden über den Erfolg eines Spiels in verschiedenen Situationen entscheiden.

Insgesamt ist eine Vervielfachung von Mobile-Gaming-Angeboten zu erwarten. Unter der Voraussetzung, dass das Spielen mit dem Handy weiterhin finanziell so günstig bleibt wie bislang und immer billigere mobile Internetzugänge auch spontane Downloads ermöglichen, ist es durchaus plausibel, dass im Zuge dieser Entwicklung der Anteil der Nutzerinnen und Nutzer von Handyspielen tendenziell zunimmt. Und auch Erwachsenen wird gerade mit dem wachsenden Angebot von Strategie- und Wissensspielen ein Zugang zum Mobile-Gaming ermöglicht. Das beweisen nicht zuletzt die kommerziellen Erfolge von Spiel- und Trainingsangeboten für die mobile Nintendo DS. Morgen oder Übermorgen, früher oder später, sitzen wir vermutlich alle im Bus oder der U-Bahn, im Zug oder Flugzeug. Und zwar ohne Sudoku-Heftchen, ohne ständig auf die Uhr zu sehen. Stattdessen besiedeln wir Gaming-Welten oder spielen – jeder für sich – was die Gaming-Branche schon jetzt voller Enthusiamus pflegt: Wer wird Millionär?!

Literatur

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis/Kopäd e. V. (Hg.) (2008). Mit Handy, Spielkonsole und Laptop: Allerorten mobil spielen. www.jff.de/dateien/Mobilspielen_JFF.pdf

mpfs (2007). JIM 2007 Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

(merz 2008-4, S. 80-84)

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de