



Genres digitaler Spiele

Genre-Klassifizierung in der Wissenschaft

Digitale Spiele können in verschiedene Genres unterteilt werden. Diese bieten Orientierung in der Welt der digitalen Spiele. Aus wissenschaftlicher Perspektive^[1] differenziert man Spiele anhand

- des narrativen Kontexts: Welche Inhalte hat das Spiel? Wird eine Geschichte erzählt, gibt es Spielfiguren und wie sind diese gestaltet?
- der Aufgabenstellungen an Spielerinnen und Spieler: Welche spezifischen Anforderungen werden gestellt, z. B. ist eher schnelle Reaktion gefragt wie bei Shooter-Spielen oder die Analyse komplexer Systeme wie bei Wirtschaftssimulationen, verlangt das Spiel Kooperation mit anderen oder spielt man es alleine?
- der Form der medialen Präsentation: Darstellung der Spielwelt in Raum und Zeit (findet das Spiel in Echtzeit statt oder ist es rundenbasiert), räumliche Perspektive (z. B. Ego-Perspektive oder Vogelperspektive) etc.

Genre-Klassifizierung bei Spielerinnen und Spielern

Spielerinnen und Spieler von digitalen Spielen benutzen in der Regel die Genrebezeichnungen, die auch im Spielejournalismus üblich sind. Hierzu zählen z. B. Simulation, Strategiespiel, Shooter, Rennspiele, Jump'n'Run, Adventure, Rollenspiel u. v. m. Diese Klassifizierung wird nach Themen, Inhalten, Spielelementen und Spieleraufgaben vorgenommen.

Überblick über die gängigsten Spielgenres:

Jump'n'Run

Jump'n'Run

Hier steuern die Spielerinnen und Spieler in einer oft bunten Welt verschiedene Spielfiguren von Level zu Level. Dabei muss die Spielfigur meist hüpfen, springen, laufen, rennen, viele Hindernisse überwinden, verschiedene Gegenstände einsammeln und Gegnerinnen oder Gegnern ausweichen. Geschicklichkeit und Tempo sind gefragt. Das Ziel ist in der Regel das Beenden eines Levels oder das Besiegen einer Endgegnerin bzw. eines Endgegners.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Schnelles Reaktionsvermögen
- Auge-Hand-Koordination
- Figur-Grund-Wahrnehmung
- Raumlage (links, rechts)
- Feinmotorik

Simulation

Simulation

Simulationsspiele geben die Möglichkeit, die Realität virtuell nachzuvollziehen. Simulationen aus Geschichte und Lebenswelt der Menschen oder die Abbildung komplexer technischer Abläufe von Geräten oder Fahrzeugen sind typische Spielinhalte dieses Genres. Simuliert werden z. B. ökonomische, ökologische oder soziale Systeme. Oft gilt es dabei Probleme oder Aufgaben zu lösen.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Kognition: Problemlösungsstrategien, vorausschauendes Denken, Grundverständnis für prozesshafte Abläufe
- Figur-Grund-Wahrnehmung
- Feinmotorik

Sportspiel

Sportspiel

Echte Sportarten werden realitätsnah dargestellt. Ob Fußball, Basketball oder olympische Disziplinen: Spiele dieses Genres werden TV-ähnlich präsentiert und die Hauptfiguren sind meist Stars der echten Sportwelt. Das gemeinsame Spiel mehrerer Spielerinnen und Spieler ist in diesem Genre oft sehr attraktiv und kann den Spielspaß steigern.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Feinmotorik
- Reaktionsvermögen
- Taktisches Verständnis der jeweiligen Sportart

Bewegungsspiel

Bewegungsspiel

Ob Boxen, Tennis oder Tanzen: Als eine Unterart der Sportspiele fordern Bewegungsspiele vor allem die eigene körperliche Aktivität der Spielerinnen und Spieler. Durch entsprechendes Zubehör, z. B. spezielle Controller, Konsolen oder das Smartphone, können die eigenen Bewegungen in das virtuelle Spiel übertragen werden. Das gemeinsame Spiel mehrerer Spielerinnen und Spieler ist in diesem Genre oft sehr attraktiv und kann den Spielspaß steigern.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- Taktisches Verständnis der jeweiligen Sportart
- Schnelles Reaktionsvermögen
- Raumlage (links, rechts)

Klassisches Adventure

Klassisches Adventure

Klassische Adventurespiele sind mit ruhigen Umgebungen gestaltet und beinhalten viel Spielspaß. Ohne Druck und mit individueller Zeiteinteilung werden Rätsel und Logikpuzzles gelöst, Gegenstände aus dem Inventar kombiniert, Verborgenes entdeckt und Informationen gesammelt. Die Abenteuer werden gemeinsam mit vielen verschiedenen virtuellen Figuren bestanden.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- z. T. Lesekompetenz
- Kombinationsfähigkeit

Action Adventure

Action Adventure

In Action Adventures steuern die Spielerinnen und Spieler meist Fahrzeuge oder einzelne Figuren durch dreidimensionale Spielwelten und treiben die Geschichte aktiv voran. Abwechslungsreiche Handlungsmöglichkeiten fordern vor allem Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit. Typische Ziele von Action Adventures sind das Ausschalten von Gegnerinnen und Gegnern (z. B. durch Waffen oder Kampfsport) oder das Erreichen eines bestimmten Ziels pro Level. Insgesamt sind die Spiele häufig eher gewalthaltig.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- z. T. Lesekompetenz
- Kombinationsfähigkeit
- Schnelles Reaktionsvermögen

Shooter

Shooter

In Spielen des Genres Shooter bekämpfen die Spielenden virtuelle Gegnerinnen und Gegner oder andere Spielende mit Schusswaffen. Wird dabei die Ich-Perspektive einer menschlichen oder menschenähnlichen Figur eingenommen, spricht man von Ego-Shootern. Viele Shooter sind im Team oder Mehrspielermodus spielbar und haben eine starke soziale Komponente. Dabei erfordern sie ein hohes Maß an taktischem Geschick und Reaktionsschnelligkeit.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- Schnelles Reaktionsvermögen
- Raumlage (links, rechts)

Rollenspiele

Rollenspiele

In Rollenspielen steuern die Spielerinnen und Spieler eine Heldenfigur und begleiten sie in ihrer Entwicklung. Im Laufe des Spiels können sie die Fähigkeiten und Ausrüstung ihrer Spielfigur verbessern. Durch zentrale Aufgaben, auch häufig als Quests bezeichnet, oder das Besiegen von Gegnerinnen und Gegnern gewinnt die Figur an Macht und Fähigkeiten. Insbesondere durch das gemeinsame Spielen, z. B. in Gilden, haben Rollenspiele häufig auch eine starke soziale Komponente. Rollenspiele sind meist in einer fiktionalen Welt angesiedelt und haben eine eigene Weltordnung.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Figur-Grund-Wahrnehmung
- Aufmerksamkeit
- Taktisches Denken
- z. T. Lesekompetenz
- Kombinationsfähigkeit
- Schnelles Reaktionsvermögen

Strategiespiele

Strategiespiele

Bei Strategiespielen stehen keine einzelnen Spielfiguren im Vordergrund, sondern die Spielerinnen und Spieler sind für ein ganzes Volk oder eine Zivilisation verantwortlich. Dabei haben sie entweder rundenbasiert oder in Echtzeit die Kontrolle über verschiedene Bereiche wie Wirtschaft, Architektur und Verteidigung, z. B. die Koordination einer virtuellen Armee.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Kognition: Problemlösungsstrategien, vorausschauendes Denken
- Auge-Hand-Koordination
- Kombinationsfähigkeit

Denkspiele/ Geschicklichkeits- spiele

Denkspiele/Geschicklichkeitsspiele

Probleme lösen, Kombinationsaufgaben bewältigen, Rätsel knacken, vielleicht etwas Geschicklichkeit einbringen – es sind oft kleinere Spiele mit einfachen Spielmechanismen, die dieses Genre ausmachen.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- Kombinationsfähigkeit

Rennspiele

Rennspiele

Das übergeordnete Ziel von Rennspielen ist es, sich gegen andere Spielerinnen und Spieler oder virtuelle Gegnerinnen und Gegner durchzusetzen. Die Welten und Charaktere sind oft fiktiv und können zum Teil selbst konfiguriert werden. Die Spielerinnen und Spieler bestreiten in einem Fahrzeug Rennen auf einer vordefinierten Strecke – in der Regel gewinnt, wer das Ziel in möglichst kurzer Zeit erreicht.

Diese Wahrnehmungsbereiche werden bei Spielerinnen bzw. Spielern angesprochen:

- Auge-Hand-Koordination
- Feinmotorik
- Reaktionsvermögen
- Taktisches Verständnis
- Raumlage (links, rechts)

Quellenangaben

- [1] Klimmt, Christoph (2001): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Medien und Kommunikationswissenschaft, Jg. 49, H. 4, S. 480-497.

Der Text basiert auf den Hintergrundinformationen der bereits bestehenden Unterrichtseinheit „Gamen, daddeln, zocken – Digitale Spiele hinterfragen und verantwortungsbewusst nutzen“ des Medienführerscheins Bayern für den Bereich der sonderpädagogischen Förderung. Die Unterrichtseinheit ist verfügbar unter: www.medienfuehrerschein.bayern. Die Entwicklung wurde gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei.