

Reiz und Risiken von Computerspielen

Ein Überblick*

1. REIZ UND RISIKEN VON COMPUTERSPIELEN – ZUR EINFÜHRUNG

Es gibt viele technische Wege, mit denen sich Computerspielerinnen und -spieler Zugang zur virtuellen Welt verschaffen können: mit dem PC, mit Spielkonsolen (z.B. Playstation, XBox), mit Handheld-Konsolen (Gameboy) und seit wenigen Jahren verstärkt auch mit Handy-Spielen. All diese Zugangswege sind hier unter dem Begriff »Spielecomputer« zusammen gefasst. Die dazugehörigen Spiele nennt man Computerspiele, auch wenn die korrektere Bezeichnung eigentlich »Bildschirmspiele« wäre. Denn der Bildschirm ist das »Fenster zur virtuellen Welt«, und macht Computerspielern den visuellen Zugang zu ihren Spielen erst möglich.

Bildschirmspiele oder – um bei der üblicheren Ausdrucksweise zu bleiben – Computerspiele erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit. Insbesondere Jungen sind oftmals begeisterte Computerspieler¹. Schon lange ist das Computerspiel ein ernstzunehmender Konkurrent des Fußballspiels und anderer Freizeitbeschäftigungen geworden.

Kinder und Jugendliche spielen aber nicht unbedingt immer das, was von den Erwachsenen als »wertvoll« eingestuft wird. Viele Jugendliche bevorzugen unter dem reichhaltigen Marktangebot gerade die Gewalt- und Ballerspiele.

Eltern, Lehrende und Erziehende sind oft verunsichert gegenüber einem Medium, das die Kinder besser beherrschen als sie selbst. Aufgrund des hohen Anteils an virtueller Gewalt in Computerspielen schlägt diese Unsicherheit häufig in Skepsis bis hin zur völligen Ablehnung virtueller Spiele um. Erziehende betrachten die Leidenschaft ihrer Kinder für Computerspiele nicht selten mit beträchtlicher Sorge.

Es gibt tatsächlich genügend Gründe hinzuschauen, was Kinder am Computer oder an der Spielkonsole tun. Denn sowohl mit einer extensiven Computerspielnutzung als auch mit der Nutzung problematischer, z.B. extrem gewalthaltiger Computerspielinhalte können Gefahren für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen verbunden sein.

Man wird der Freizeitbeschäftigung »Computerspielen« allerdings nicht gerecht, wenn man einseitig ihre problematischen Seiten in den Vordergrund stellt. Keinesfalls sollte übersehen werden, dass Computerspiele Kindern und Jugendlichen vielfältige spannende Erlebnisse, aber auch manuelle und kognitive Lernmöglichkeiten bieten können. Computerspiele sind ein Teil ihrer Lebenswirklichkeit geworden. Dies sollte man auch so zur Kenntnis nehmen. Eine grundsätzliche Ablehnung von Computerspielen als Teil der Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen ist auch aus diesem Grunde keineswegs sinnvoll oder gar hilfreich. Vielmehr ist es lohnend, sich mit dem Phänomen »Computerspiele« auseinanderzusetzen. So kann man die Attraktivität von Bildschirmspielen für Kinder und Jugendliche besser nachvollziehen und gleichermaßen aber auch den Risiken angemessen begegnen. Dazu soll dieser Aufsatz beitragen.

2. COMPUTERSPIELE ALS MASSENPHÄNOMEN

»Computer- und Konsolenspiele sind als fester Bestandteil der Jugendkultur weit verbreitet«². Aber auch in die »Erwachsenenwelt« hält das Computerspiel immer mehr Einzug. Das Computerspiel gehört mittlerweile zum (Medien-)Alltag unserer Gesellschaft und ist zu einem Massenphänomen geworden.

Nichts dokumentiert die gesellschaftliche Bedeutung von Computerspielen eindrucksvoller als ökonomische Daten: »Mit Computer- und Videospiele wird heute weltweit mehr Geld umgesetzt als mit Kinofilmen: rund 18,8 Milliarden Euro pro Jahr. Im Jahre 2004 wurden in Deutschland 59,78 Mio. Stück Unterhaltungssoftware mit einem Marktwert von 1,3 Mrd. € umgesetzt«³.

1) 61 % der Jungen und 15 % der Mädchen spielen mehrmals die Woche am Computer. Vgl. JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (Stuttgart 2005) 31

2) JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (Stuttgart 2005) 32

3) Computerspiele als Wirtschaftsfaktor, in: www.vud.de (Stand: 11.08.2006)

* Bearbeiter: Wolfram Hilpert (BPjM).

Der Beitrag steht auch zum Download auf der BPjM-Homepage zur Verfügung (www.bundespruefstelle.de).

Es ist erst rund dreißig Jahren her, seit die ersten Computerspiele ihre Nutzerinnen und Nutzer fanden. Damals waren Computerspiele kaum mehr als Spielereien für Insider und Technik-Freaks.

Spätestens als Mitte der 90er-Jahre das Speichermedium CD-ROM aufkam, änderte sich dies. Die Grafik wurde immer besser, der Erwerb und die Installation von Computerspielen wurde durch die CD-ROM sehr viel leichter. Zudem wurde der heimische PC Schritt für Schritt zur Standardausstattung der Haushalte in Deutschland. 2004 waren in 63,6 % der Haushalte PCs vorhanden. Berücksichtigt man die Mehrfachausstattung mit PCs, so waren im Durchschnitt sogar 89,7 % der Haushalte mit PCs versorgt.⁴ Die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest ermittelte, dass 98 % aller Haushalte, in denen Jugendliche (12-19 Jahre) leben, mit PCs ausgestattet sind.⁵

3. ATTRAKTIVITÄT UND FASZINATION DES COMPUTERSPIELS

Die infrastrukturellen Voraussetzungen begünstigen zwar die massenhafte Nutzung von Computerspielen. Sie erklären aber noch nicht, warum Computerspiele zu einem Massenphänomen wurden. Warum spielen Menschen am PC, an der Konsole oder am Gameboy? Was macht diese technischen Apparaturen so attraktiv?

3.1 Computerspiele als leicht verfügbare Mittel gegen Langeweile

Ein ganz einfacher aber zentraler Motivationsfaktor ist die Überwindung der Langeweile. Das Computerspiel treibt den Spieler oder die Spielerin von einer Aufgabe und einer Herausforderung zur nächsten. So füllt das Spiel die Zeit der Nutzenden aus und die Langeweile wird nicht mehr als solche wahrgenommen.

Ein wichtiges Motiv, gerade mit Computerspielen Langeweile zu vertreiben, ist ihre leichte und sofortige Verfügbarkeit. Langwierige Vorbereitungen, wie diese z.B. für ein Fußballspiel oder ein Billard-Turnier erforderlich sind, sind für den Gang an den PC oder die Konsole nicht notwendig.

3.2 Vielfalt der Computerspiele

Die virtuelle Welt ist facettenreich und die Vielfalt der Erscheinungsformen von Bildschirmspielen ebenso. Es ist die Vielfalt, die der virtuellen Welt ihre hohe Anziehungskraft verleiht:

Computerspiele bieten Inhalte zu zahlreichen Interessensgebieten der Nutzenden. In PC-Games werden die unterschiedlichsten Sportwettkämpfe simuliert. Oder es werden militärische Schlachten geschlagen: Mal stehen bei diesen Spielen Strategie und Taktik im Vordergrund, mal werden Gewaltakte im Detail nachvollzogen. Andere Computerspiele sind friedlich und stellen den Nutzenden Denksportaufgaben oder simulieren das Familienleben.

Die persönliche Präferenz der Spielerinnen und Spieler für bestimmte Computerspiele ist bedingt durch ihre individuellen Voraussetzungen und sozialen Prägungen. Auch die Vorlieben der Geschlechter für die Inhalte von Computerspielen unterscheiden sich voneinander: »Strategie- und Denkspiele sind vor allem bei Mädchen beliebt, Spitzenreiter ist hierbei das Spiel 'Die Sims', bei den Jungen sind eher Action-Spiele angesagt, besonders beliebt ist das Spiel 'Counterstrike'. Sport- und Simulationsspiele sind ebenfalls Themen für Jungen.«⁶

Was aber charakterisiert Computerspiele und worin liegt ihre Anziehungskraft für die Spielerinnen und Spieler begründet?

- a) Computerspiele fragen vielfältige und unterschiedliche Fähigkeiten ab: manuelle Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit, taktisches Geschick, räumliche Orientierungsfähigkeit, Ressourcenmanagement und Planungsgeschick. Da aus unterschiedlichen Spielen ausgewählt und im einzelnen Spiel unterschiedliche Level (Schwierigkeitsgrade) gewählt werden können, können Spieler zielgerichtet ihre Fähigkeiten anwenden und erweitern.
- b) Computerspiele kombinieren die Eigenschaften anderer Medien (Comics, Filme, TV, Brettspiele, Rollenspiele) miteinander. Dieser Umstand macht es dem Computerspieler oder der Computerspielerin möglich, Spiele zu wählen, die seiner oder ihrer Vorliebe für eine oder mehrere der oben genannten Medienformen und Medienhelden (z. B. Star Trek, Herr der Ringe) entsprechen.
- c) Das Computerspiel bietet die Möglichkeit, das eigene Hobby oder eigene Wunschträume virtuell zu erleben: Man kann seinen Lieblingsverein trainieren, sich in die Rolle von Michael Schumacher begeben, sich in die Römer- oder Ritterzeit zurückversetzen oder eine eigene Familie »managen«.⁷

4) Statistisches Bundesamt Deutschland, Ausstattung privater Haushalte mit Informations- und Kommunikationstechnik in Deutschland. Ergebnisse der Laufenden Wirtschaftsrechnungen 2002-2004, in: <http://www.destatis.de/basis/d/evs/budtab2.php> (Stand 10. März 2005)

5) JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (Stuttgart 2005) 8

6) JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (Stuttgart 2005) 33

7) Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr, Kulturkonflikt »Computerspiele«, in: Spiel- & Lernsoftware – Band 14 (Köln 2004/5) 6 f.

Diese Vielfalt des Angebotes von Computerspielen eröffnet vor allem Heranwachsenden Möglichkeiten, die für sie besonders attraktiv sind. »Kinder [schätzen] es an Computerspielen ..., wenn sie über ´elektronische Stellvertreter` Rollen spielen können, viele Rollen zur Auswahl haben und diese Rollen viele Handlungsmöglichkeiten bieten.«⁸

Trotz der enormen Vielseitigkeit von Computerspielen darf nicht übersehen werden, dass sie ihren Nutzern Grenzen setzen, die sie (noch?) nicht überschreiten können.

- d) Die Weiterentwicklung der Vernetzungstechnik von Computern hat als positiven Effekt auch vermehrte soziale Kommunikation zwischen einigen Spielerinnen und Spielern zur Folge, was am Beispiel der gemeinsamen und i. d. R. sehr aufwendigen Organisation von LAN-Partys deutlich wird. Beim Computerspiel selbst ist die soziale Kommunikation (wenn sie überhaupt stattfindet) nur in den zumeist eng gesteckten digitalen Grenzen möglich und zudem medial vermittelt.
- e) Auch wenn die ersten dynamischen Computerspiele auf dem Markt sind: Z. Zt. werden noch fast alle Computerspiele durch Tastendruck, Mausclicks und ähnliche manuelle Bewegungen gesteuert, so dass sie die Motorik nur sehr einseitig beanspruchen.

3.3 Macht und Wettbewerb

»Bei allen wettbewerbsorientierten Spielen, von Sportspielen über Geschicklichkeitsspiele und Kreisspiele bis hin zu Gesellschaftsspielen, geht es auch um Macht und Ohnmacht der Spieler: Habe ich die Macht, ein Tor zu schießen? Muss ich ohnmächtig zusehen, wie der Ball im Korb landet? Die eigenen Fähigkeiten werden bedeutsam in Bezug auf diese Macht: Reichen meine Fähigkeiten oder die meiner Mannschaft aus, das Spiel zu ´machen`? Oder sind die Fähigkeiten im Vergleich zu denen der anderen Spieler so unzureichend, dass wir gegenüber dem »machtvollen« Spiel unserer Gegner »ohnmächtig« unserer Niederlage entgegensehen müssen?«⁹

»Macht«, das heißt die Fähigkeit ein Ziel zu erreichen, und »Wettbewerb« sind Faktoren, die nicht nur die Motivation von Computerspielern bestimmen. In jeglichem Spiel haben »Macht« und in den meisten auch »Wettbewerb« zentrale Bedeutung. Spiele greifen so Elemente auf, die das Leben von Menschen grundsätzlich prägen. »Der Aspekt der Macht bestimmt mehr oder weniger alle menschlichen Beziehungen, sei es zu anderen Menschen, zu Gegenständen oder zur Natur.«¹⁰ Und ob die Macht ausreichend ist, bestimmte (Lebens-) Ziele zu erreichen (z.B. einen bestimmten Job zu bekommen), entscheidet sich häufig genug im Wettbewerb.

Kinder und Jugendliche machen im Spiel die Erfahrung von Macht und Ohnmacht; sie üben sich im Wettbewerb mit anderen darin, Macht zu erlangen. Deswegen ist Spielen so elementar wichtig für die kindliche Entwicklung. Computerspiele bieten dem menschlichen Bedürfnis, im Spiel Ohnmacht zu überwinden, Macht zu erfahren, Kontrolle auszuüben und sich im Wettbewerb zu bewähren eine geeignete Bühne. Die Spielenden können sich – je nach individuellem Wunsch und Bedürfnis – als Kämpfer, Schlachtenlenker, Unternehmer, Autorennfahrer, Kolonisor oder in einer anderen vom Spiel in einer bestimmten Weise (in der Regel übrigens männlich) definierten Rolle bewähren. Sie können Macht entfalten, die unterschiedlichsten Fähigkeiten einsetzen, Länder, Unternehmen oder Rennwagen kontrollieren und Wettbewerbe bestehen.

Der Computer ist einerseits ein unerbittlicher und unbestechlicher Richter: Wenn ich mich im Spiel nicht bewähre, ereilt mich als Kämpfer der Tod, als Unternehmer der Ruin und als Rennfahrer die Niederlage. Andererseits gibt er mir im Unterschied zum realen Leben immer wieder die Chance, mein Leben neu zu beginnen oder – durch Rückgriff auf den letzten Speicherpunkt – die Aufgabe immer und immer wieder neu zu probieren, bis ich Erfolg habe und mich ein wenig wie Napoleon, Rockefeller oder Schumacher fühlen kann.

3.4 Frust und Flow

Warum Computerspiele so faszinieren und warum so viele Menschen so viel Zeit mit der Lösung virtueller Aufgaben (in der Gamersprache: Quests) verbringen, ist nicht allein mit der Addition attraktiver Eigenschaften von Computerspielen zu erklären. Hier bedarf es eines Blickes auf dynamische Elemente des Geschehens.

8) Vgl. Michael Kunczik / Astrid Zipfel, Medien und Gewalt, Befunde der Forschung seit 1998. Projektbericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Mainz 2004) 241 (im folgenden: Kunczik/Zipfel)

9) Jürgen Fritz, Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren, in: Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (Bonn 2003) 2

10) ebenda

Wer sich an ein neues Computerspiel heranwagt, erlebt nicht selten erst einmal Misserfolge. Die frustrierende Situation führt häufig dazu, dass das Spiel nach einiger Zeit beendet wird.

Frustrationen können aber auch andere Konsequenzen auslösen, nämlich eine größere Anstrengung, das Spiel zu beherrschen. Die Hoffnung, die Frustrationen zu überwinden, zieht den Spielenden in den Bann des Computerspieles. Sind dann die Frustrationen überwunden und hat man gelernt, das Spiel zu beherrschen und Kontrolle auszuüben, steigt die Motivation, die Erfolge immer wieder zu bestätigen und zu erneuern.

Um die eigene Kompetenz der Kontrolle über das Spielgeschehen genießen zu können und um sich dieses Gefühl zu erhalten, geht der Spielende voll in seiner Tätigkeit auf: Er erlebt etwas, was in der Wissenschaft »Flow« genannt wird. »Beim »Flow« handelt es sich um einen emotionalen Zustand, bei dem der Spieler völlig mit dem Spiel verschmilzt. Mihaly Csikszentmihalyi (2000, S. 59) beschreibt dieses Erlebnis folgendermaßen: 'Im Flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als ein einheitliches 'Fließen' von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt'«. ¹¹

Sind die Spielenden im Flow, so gehen sie völlig in ihrer Aktivität auf. Das Computerspiel bietet ihnen laufend Herausforderungen, so dass keine Zeit für Sorgen darüber bleibt, keine Zeit darüber nachzudenken, was außerhalb dieser Aktivität wichtig wäre.

Der den Spielenden in gewissem Maße absorbierende Flow als Sogwirkung des Computerspiels entsteht nach Fritz durch zwei Teil-Funktionskreise: durch die Frustrations-Spirale und die Flow-Spirale. »Bei der Frustrations-Spirale führen negativ-emotionale Spielfolgen dazu, dass die (nicht erlangten) Spielreize immer begehrtlicher werden und den Spieler ‚zwingen‘, immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu investieren. Die Flow-Spirale schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese Lust sich immer wieder herstellen lässt. Deshalb bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierigere Levels des Spiels in den Griff zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende Energiequelle für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der Frustrations-Spirale, mal in der Flow-Spirale. Das Überwinden der Frustrations-Spirale führt unmittelbar in die Flow-Spirale, und die Flow-Spirale birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die Frustrations-Spirale zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielanforderungen zu erfüllen – durch Nachlassen der Konzentrationskraft etwa oder durch einen zu schwierigen Level. Dieser »Zwei-Wege-Generator« liefert die motivationale Energie für das Computerspielen. Er ist es, der die Erwartung der Spieler und das Entgegenkommen des Spiels in spielerische Aktivität verwandelt. ... Die Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden.« ¹²

Empirische Untersuchungen geben Hinweise auf Flow-Erlebnisse beim Konsum von Computerspielen. Die Annahmen von Fritz, ein »Zwei-Wege-Generator« liefere die motivationale Energie für das Computerspielen, ist allerdings nicht empirisch belegt ¹³. Sie ist jedoch für das Verständnis der Dynamik des Computerspielerlebens hilfreich.

4. COMPUTERSPIELE: WENN FASZINATION ZUM PROBLEM WIRD

4.1 Extensive Computernutzung: Ein wachsendes Problem

Sehr viele Menschen, die Spaß am Computerspielen haben, kennen das Gefühl: Jetzt ist gerade ein ganz ungünstiger Zeitpunkt aufzuhören! Ich muss erst einmal diese eine Aufgabe noch lösen! Und ehe man sich versieht, ist das Essen schon kalt, der Termin schon verpasst oder gar die Sonne schon aufgegangen.

Es fällt schwer, sich von einem Spiel zu lösen, in dem man gerade auf einer Erfolgswelle schwimmt. Dieses Phänomen ist eine der konkreten Folgen der Dynamik, die Computerspielen innewohnt und die als Frust-Flow-Spirale beschrieben wird. Viele Spielerinnen und Spieler verbringen von dieser Dynamik getrieben ganze Wochenenden am Computer und riskieren Konflikte mit Eltern, in der Partnerbeziehung oder der eigenen Familie. Zwölf bis zwanzig Stunden oder mehr kann ein neues Spiel einen Spieler fesseln und so das Geschehen an einem Wochenende dominieren. Wenn dies hin und wieder geschieht, zeigt dies nur, dass sich die Spielerin oder der Spieler auf ein Spiel und seine Faszination eingelassen hat. Geschieht dies aber regelmäßig und dominiert Computerspielen die Freizeit, stellt sich zunehmend die Frage, ob die Erfolge im Computerspiel noch positive Ergänzungen der Erfahrungen im »real life« sind, oder ob sie Defizite im offline-Leben kompensieren. Dies zu beurteilen ist weder für die Betroffenen noch für ihre Angehörigen leicht. Vor allem ist es schwer zu erkennen, ob diese ausgedehnte Beschäftigung mit Computerspielen nur eine begrenzte

11) Kunczik / Zipfel 241

12) Jürgen Fritz Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer; in: Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (Bonn 2003) 11 f.

13) Kunczik / Zipfel 249 f.

Durchgangsphase von wenigen Wochen oder Monaten darstellt oder ob sie sich im Sinne einer langfristig wirksamen Verhaltensänderung manifestiert.

Die Antworten auf die Fragen, ob neben dem Spielen am Computer noch andere Hobbys und Freizeitbeschäftigungen auf der Tagesordnung stehen, ob soziale Kontakte reduziert werden, ob die Computerspielzeiten verheimlicht werden oder ob durch Computerspielen Schul- oder Arbeitsleistungen sinken, sind wichtige Indikatoren dafür, ob mit dem Spielen Lebensdefizite kompensiert werden oder ob das Spiel lediglich der Unterhaltung dient.¹⁴

Auch wenn Computerspiele erheblich mehr Zeit der Spielerinnen und Spieler beanspruchen als etwa ein Film, gilt: Irgendwann ist der höchste Level erreicht und das Spiel bietet bestenfalls Wiederholungen. Ist dieser Zustand erreicht, verliert das Spiel seine Bannkraft auf die Spielenden, denen es nun leichter fällt, in die reale Welt zurück zu kehren. Anders sieht es dagegen bei Online-Spielen aus: Im Prinzip sind diese Spiele unendlich, das heißt zeitlich und inhaltlich nicht limitiert. Dadurch, dass sich in virtuellen Welten echte Menschen in virtueller Gestalt aufhalten, wird nicht nur der Schein sozialer Realität erzeugt, sondern es fließen auch immer wieder neue und einzigartige Impulse in das Geschehen ein. Zudem können die Server, auf denen Onlinespiele ablaufen, eine bei weitem bessere virtuelle Bühne bieten als der heimische PC. Deshalb ist es kein Zufall, dass Berichte von Computerspielsüchtigen in der Regel im Zusammenhang mit Online-Spielen genannt werden. Die Anziehungskraft gerade von Onlinespielen erzeuge eine Art »Infektion, Fiebrigkeit, die nicht so leicht wegzubekommen ist.«¹⁵. Der Wunsch, sich (auch oder zumindest) in der virtuellen Welt zu bewähren, bestimmt vielfach die Gedanken der Spielenden auch dann, wenn sie offline sind. Sich in einer neuen, in gewissem Sinne lebendigen Welt zu bewegen ist für viele Spielerinnen und Spieler eine faszinierende, wenn auch viel Lebenszeit verbrauchende Erfahrung. Jeder Mensch entwickelt in dieser neuen Welt wie im »real life« seine individuelle Strategie, die ihm hilft, einen ihm angemessenen Weg zu finden, mit dem er die Herausforderungen des Spiels bewältigen kann¹⁶. Wird jedoch diese Erfahrung nicht ergänzend, sondern dauerhaft kompensatorisch genutzt, besteht die akute Gefahr, dass die Spielerin oder der Spieler das reale Leben mit seinen sozialen Bezügen, Pflichten und Herausforderungen aus den Augen verliert und mit erheblichen Konsequenzen rechnen muss.

Wer als Computerspielerin oder -spieler die o. g. »Fiebrigkeit« gespürt und sich in den Bann eines neuen Computerspieles hat ziehen lassen, wird ein gewisses Verständnis für die Problematiken aufbringen können, die sich in dramatischen (Internet-)Bekennnissen widerspiegeln: Auf Seiten wie www.onlinesucht.de schreiben Computerspieler über ihre Spielsucht und berichten, wie sie deshalb ihre Arbeit verloren oder ihre Partnerschaften ruiniert haben. Verzweifelte Berichte von Angehörigen legen auf diesen Seiten Zeugnis davon ab, dass das exzessive Computerspielen soziale Existenzen vernichten kann.

Je nach Ausprägung und Definition wird das exzessive Spielen von Computerspielen als Computersucht, Computerspielsucht oder Online-Spielsucht bezeichnet. Ob es sich dabei im medizinischen Sinne um eine Sucht handelt, die mit der stofflichen Sucht (z. B. Alkoholismus) vergleichbar ist, sei dahingestellt. Forschungen der Berliner Charité bestätigen jedoch, dass die Problematik der Computerspielsucht durchaus eine naturwissenschaftlich messbare physiologische Realität hat. In einer Studie stellten die Forscherinnen und Forscher fest, dass exzessive Computerspieler hirnelektrisch vergleichbar intensiv auf Computerspielszenen reagieren wie etwa Alkoholabhängige auf Bilder von Alkoholika¹⁷.

Verhaltenssüchte wie die »Computerspielsucht« oder auch »Internetsucht« stellen ein psychisches Problem mit bald auftretenden körperlichen und sozialen Folgen dar. Sucht ist in diesem Sinne gekennzeichnet durch den fortschreitenden Verlust von Handlungsfähigkeit. »Das Verlangen nach einem bestimmten Zustand rückt in den Mittelpunkt und beeinträchtigt Persönlichkeit und Sozialverhalten des Betroffenen.«¹⁸

Alle Anzeichen sprechen dafür, dass die wesentlichen Ursachen dieser als Sucht beschriebenen Verhaltensdisposition vorrangig in den Betroffenen sowie ihren psychischen und sozialen Bedingungen zu finden sind. Es gibt eine Vielzahl von Verhaltensdispositionen die unter Zugrundelegung der obigen Definition als Verhaltenssucht bezeichnet werden können und vergleichbare Phänomene hervorrufen: Diese reichen von zwanghaftem Putzverhalten (Putzsucht)¹⁹ über die Sportsucht bis hin zur Glücksspielsucht. Auch aus der

14) Als Anzeichen der mit Computerspielsucht »verwandten« Internetsucht werden etwa von Dr. Zimmerl genannt: a) häufiger, unwiderstehlicher Drang, ins Internet einzuloggen; b) Kontrollverluste (= länger als intendiert online verweilen), einhergehend mit Schuldgefühlen; c) negative soziale Auffälligkeit im engsten Umkreis; d) nachlassende Arbeitsfähigkeit; e) Verheimlichung des Ausmaßes der Online-Zeiten; f) Psychische Irritabilität bei Verhinderung online zu sein g) mehrfache vergebliche Versuche der Einschränkung. Er unterscheidet Gefährdungsstadium (3 Anzeichen in 6 Monaten erfüllt), kritisches Stadium (4 Anzeichen in 4 Monaten) und chronisches Stadium (mehr als 4 Kriterien erfüllt und Folgeschäden). vgl. www.onlinesucht.de und <http://gin.uibk.ac.at/thema/internetsucht/internetsucht.html>.

15) Jürgen Fritz, Karla Mesek-Schneider, Zur Faszinationskraft von Online-Rollenspielen: Bericht über ein Lehr-Forschungsprojekt auf der 1. International Computer Game Conference Cologne »Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Clash of Realities« vom 22.-24.03.2006 in Köln

16) ebenda

17) <http://www.isfb.org/Forschungsergebnisse.html> (19.04.2006) sowie <http://www.medizin-aspekte.de/index.htm?/1205/psychologie/computerspielen.html> (19.04.2006)

18) <http://www.lizzynet.de/dyn/9.asp?Aid=187&Avaliddate=576183497&cache=67615&url=47033%2Easp>

19) vgl. zum Beispiel: Putzsüchtig. Putzsucht als Krankheit? in: <http://www.psychotherapiepraxis.at/forum/viewtopic.php?t=563&start=0&postdays=0&postorder=asc&highlight=> (19.07.2006)

Computernutzung sind verschiedene Verhaltensweisen bekannt, die als Sucht beschrieben werden. So wird etwa unter dem Begriff »Internetsucht« nicht nur extensives Onlinespielverhalten subsumiert, sondern auch extensives Chatten oder das zwanghafte Suchen nach Cybersex-Seiten.

Aus medienpädagogischer Sicht ist es sinnvoll, bei Onlinespielen technische Spielbeschränkungen einzubauen, mit denen Eltern die Spielzeit der Kinder begrenzen können.²⁰ Ebenso ist es zu begrüßen, wenn Online-Spielebetreiber bei langer Online-Spielzeit die Fähigkeiten der virtuellen Figur minimieren (z.B. durch Abnahme der virtuellen Kräfte). Es kann darüber diskutiert werden, ob diese Maßnahmen ausreichend sind.²¹

Die wesentlichen Ursachen für Suchtverhalten liegen in der einzelnen Person und ihren Lebensumständen begründet. Medienpädagogik und Jugendmedienschutzgesetzgebung können es nicht leisten, die medizinische Problematik »Computerspielsucht« zu lösen. Aber bei Verhaltensdispositionen sind die Grenzen zwischen starker Nutzung und Suchtverhalten fließend. Deswegen können die Schicksale von »Computerspielsüchtigen« als extreme, aber keinesfalls einzige Formen der negativen Erfahrung mit extensiver Nutzung von Computerspielen bezeichnet werden. Um solchen negativen Erfahrungen für Kinder und Jugendliche vorzubeugen und damit sie Computerspiele positiv nutzen, gilt zu beachten: Medienerziehung ist auch im Hinblick auf Computerspiele eine wichtige Aufgabe für Eltern, Erziehende und Lehrende.

4.2 Computerspiele und Erziehung. Wie lässt es sich vermeiden, dass Faszination problematisch wird?

Wie lässt es sich nun vermeiden, dass eine schöne Sache wie die Begeisterung für ein Spiel in pathologische Verhaltensweisen umschlägt? Auf diese Frage lässt sich sicher keine einfache Antwort geben, da für die Ausbildung von Verhaltensweisen die individuellen Voraussetzungen ausschlaggebend sind. Auch eine gute Medienerziehung kann nicht völlig das Risiko ausschließen, dass ein Mensch in den Bann eines Mediums gerät – sei es das Internet oder ein Computerspiel – und darin für eine längere Zeit gefangen bleibt. Aber sie kann die Gefahr reduzieren.

Wenn Eltern die Chancen von Medien bejahen und nutzen, aber dennoch Grenzen z.B. der Mediennutzungsdauer ihrer Kinder definieren, und wenn Kinder und Jugendliche es mit ihrer Unterstützung lernen, die Einhaltung der Grenzen einzuüben, dann ist ein entscheidender Schritt getan, um die Risikoanfälligkeit für »pathologisches Computerspielverhalten« zu vermindern. Dieses Risiko ist allerdings kein Grund, Computerspielen mit Angst zu begegnen. Aber Erziehende, Spielerinnen und Spieler sollten sich immer dessen bewusst sein, dass Erfolge im Computerspiel kompensatorische und damit problematische Funktionen erfüllen können.

Wie aber sollen sich Erziehende mit Blick auf die Computerspielnutzung ihrer Kinder verhalten? Was ist zu tun, wenn man nicht dramatisieren, aber auch Risiken nicht ignorieren will? Folgende Tipps können eine erste Orientierung bieten²²:

- a)** Ein neues und attraktives Computerspiel zieht den Spielenden zunächst in seinen Bann. Wenn der Spielende sein Spiel näher kennen gelernt und wiederholt Erfolge erzielt hat, flaut das Interesse zumeist ab. Während also eine phasenweise intensive Beschäftigung mit dem Computer noch kein Grund zur Sorge sein muss, deuten gesundheitliche Beeinträchtigungen (Schlafstörungen, brennende Augen, steife Schultern), Vernachlässigung schulischer oder häuslicher Pflichten sowie anderer Notwendigkeiten und Bedürfnisse wie z.B. sozialer Kontakte oder Bewegung auf bestehende Probleme hin.
- b)** Damit Computerspiele im Lebenszusammenhang der Kinder und Jugendlichen nicht einen unverhältnismäßig hohen Stellenwert bekommen, empfiehlt es sich, den Heranwachsenden attraktive Alternativen anzubieten. Die aktive Förderung kreativer und sportlicher Freizeitbeschäftigungen kann Kindern und Jugendlichen helfen, auch andere Wege kennen zu lernen, die Erfolg und Spaß miteinander verbinden.
- c)** Je kleiner die Kinder sind, desto wichtiger ist es, die Spielzeit zeitlich einzuschränken. Bei kleineren Kindern ist die Konzentrationsfähigkeit geringer und der Bewegungsdrang größer. Zudem können Spiele für jüngere Kinder (Jump'n Run) leichter unterbrochen werden als Spiele für die älteren. Beendet das Kind dann eigenständig das Computerspiel, wenn eine andere Aufgabe ansteht oder dies aus anderen Gründen sinnvoll ist, so ist dies gut und sollte bestärkt werden. Andernfalls sollten die Eltern Grenzen setzen.
- d)** Computerspiele haben eine eigene Dynamik: Wenn ein Spiel gut läuft und der Flow die Spielerin oder den Spieler gepackt hat, ist es schwer für sie, damit aufzuhören. Wenn sie das Spiel unterbrechen müssen, obwohl bestimmte Quests (Aufgaben) noch nicht abge-

20) Blizzard Entertainment hat z.B. für das Spiel »Word of Warcraft« eine »elterliche Freigabe« installiert (vgl. <http://www.wow-europe.com/de/info/faq/parentalcontrols.html>)

21) Die Seite www.onlinesucht.de setzt sich zum Beispiel kritisch mit den Maßnahmen der Spieleindustrie auseinander.

22) vgl. auch JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.), Von Gameboy bis Internet: Spielen ohne Grenzen. Materialpaket für Seminare mit Eltern und Kindern (München 2005) 44

geschlossen sind, beschäftigen sie sich häufig gedanklich auch in der realen Welt weiter damit. Auch deshalb ist es für Kinder und Jugendliche schwierig, spontan ein Spiel zu unterbrechen, wenn die Eltern den Eindruck haben, ihr Kind finde kein Ende. Es ist deshalb besser, vorab zeitliche Grenzen zu vereinbaren als mittendrin ein Spiel abzubrechen. Mit vorher vereinbarten Grenzen haben Kinder und Jugendliche es leichter zu lernen, rechtzeitig das Spiel zu beenden, statt mit einem neuen Quest (Aufgabe) zu beginnen.

- e) Wenn Grenzen gesetzt werden, so gibt es gute Gründe, diese gemeinsam zu vereinbaren. Die Eigenschaften eines Computerspiels können zum Beispiel mit ausschlaggebend dafür sein, welche Grenzen sinnvoll sind. Bestimmte Strategiespiele erfordern es, sich intensiv in die Materie hinein zu begeben. In diesen Fällen kann es sinnvoll sein, längere Spielphasen zu ermöglichen, die Gesamtspieldauer aber zeitlich zu begrenzen.
- f) Spieler und Spielerinnen sollten ermutigt werden, in längeren Spielintervallen regelmäßige Pausen einzulegen. Die Beendigung eines Quests oder der Abschluss eines Levels können gute Gelegenheiten dafür sein. Pausen ermöglichen es nicht nur Augen und Muskeln zu entspannen. Sie bieten auch die Chance, sich zu vergegenwärtigen, welche anderen Aufgaben und Möglichkeiten in der realen Welt warten.

5. COMPUTERSPIELE UND GEWALT

5.1 Die Attraktivität virtueller Gewalt

Die Umsatzzahlen von Ego-Shootern und anderen extrem gewalthaltigen Computerspielen deuten auf eine große Faszination hin, die von Gewaltdarstellungen ausgeht. Selbst Aufbau- und Strategiespiele kommen selten ohne ausführliche Kriegs- und Gewaltszenen aus.²³ Es muss Gründe geben, warum Gewalt in der virtuellen Welt eine solch große Rolle spielt. Deshalb ist die Frage von Interesse, was die Faszinationskraft der Gewalt im Computerspiel ausmacht.

a) Motivation: Vertreiben von Langeweile

Der Schritt des Spielenden in die virtuelle Welt vertreibt Langeweile. Jürgen Fritz gibt eine Erklärung, warum virtuelle Gewalt einen Beitrag dazu leistet, ein als angenehm empfundenen mittleres Erregungsniveau zu halten: »Computerspiele sind offensichtlich in der Lage, zu einer Erregungsschwelle beizutragen, die als angenehm empfunden wird. ... Aber das allein reicht nicht aus. Die schematischen Spielabläufe und die Wiederkehr des immer Gleichen bewirken relativ schnell, dass das mit dem Spiel erzeugte Erregungsniveau nach einiger Zeit absinkt, sodass Aufmerksamkeit und Interesse nachlassen und die Langeweile zurückkehrt. Durch Bedrohung mit virtueller Gewalt kann das Abflachen des Erregungsniveaus wirkungsvoll aufgehalten werden. Der Spieler sieht sich in seiner virtuellen Existenz gefährdet und muss alle Kraft und Fähigkeit aufbieten, um nicht vom Bildschirm getilgt zu werden. Er kann es sich nicht erlauben, abzuschweifen und unkonzentriert zu sein. Dies hätte unweigerlich den Bildschirmtod zur Folge. Andererseits ist die existenzielle Bedrohung nur virtuell. ... Die Bedrohung mit virtueller Gewalt mag zwar Langeweile vertreiben, garantiert aber nicht, dass dies auch permanent so bleibt.«²⁴ ... Vielmehr treten abhängig von Spielern und Spielerfahrung »im Laufe der Computerspiel-Sozialisation Gewöhnungseffekte auf. Die Stimulierung mit schlichter Gewalt reicht nicht mehr aus, Langeweile zu vertreiben. Notwendig ist vielmehr, die Gewalthandlungen grafisch und spieldynamisch besonders effektiv aufzubereiten, zu präsentieren und in das spielerische Handeln einzuweben. Ein sichtbarer Ausdruck dafür sind die aktuellen gewaltorientierten Spiele, die die vordersten Plätze in den Hitlisten belegen.«²⁵

b) Motivation: Ausüben von Macht und Kontrolle

Ein Motiv des Computerspielens ist die Ausübung von **Macht und Kontrolle**. »Violente Computerspiele eignen sich zur Befriedigung dieses Bedürfnisses besonders gut, da Gewalt eine sehr deutliche Form der Ausübung von Macht und Kontrolle darstellt.«²⁶

Dies gilt für das Computerspielgenre der »Shooter«. »Natürlich geht es bei den Ballerspielen um das Gefühl der Omnipotenz, um die Lust an der Waffe und der Macht.«²⁷ Aber dies gilt auch für Strategie- und andere Computerspiele, bei denen Gewalt eine Rolle spielt. Mit dem virtuellen Tod der gegnerischen Figur ist die Überlegenheit und der Sieg des Spielenden eindeutig definiert. In der gesellschaftlichen Wirklichkeit ist Macht ein komplexes, nicht so leicht zu erfassendes menschliches Phänomen. Im Computerspiel werden die zum Teil

23) Die US-amerikanische Organisation »Children Now« stellte in einer 2001 veröffentlichten Studie fest, dass 89% der bestverkauften Computerspiele Gewalt enthielten. Bei der Hälfte davon führte diese Gewalt zu Schäden für die Spielfiguren. Die negativen Auswirkungen von Gewalt im Sinne eines Leidens der Opfer wurden allerdings selten gezeigt. Tötungsakte wurden fast immer als gerechtfertigt dargestellt, und die Spieler wurden für violente Handlungen stets belohnt. Vgl. Kunczik / Zipfel 235

24) Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr, Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung, in: Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (Bonn 2003) 1 f.

25) ebenda

26) Kunczik / Zipfel 243

27) SPIEGEL ONLINE – 18. März 2005, <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,346377,00.html>

unvorhersehbaren Aspekte des menschlichen Miteinanders, die zur Erscheinungsform der Macht in der sozialen Wirklichkeit gehören, ersetzt durch das weniger komplexe Phänomen der Gewalt.

Im Computerspiel tritt dann die Gewalt in den unterschiedlichsten Formen auf: Von moderaten, in (Comic-)Gags eingekleideten Formen der Gewalt über distanzierende strategische Inszenierungen bis hin zu Gewaltorgien, blutigen Abschlachtungen und der Verherrlichung von Tötungsvorgängen.

c) Motivation: Tabubruch

Es gehört zum Prozess des Erwachsenwerdens, gesellschaftliche Regeln in Frage zu stellen, Grenzen auszutesten und Tabus zu hinterfragen. Militaristisches Gehabe ist in weiten gesellschaftlichen Kreisen geächtet und exzessive Gewalt – zu Recht – gesellschaftlich als Tabu definiert. Mit dem Spielen von »Ballerspielen« kann die / der Jugendliche in einem gewissen Sinne die Tabus brechen, ohne unbedingt die dahinter stehenden Werte in Frage stellen zu müssen.²⁸

d) Motivation: Rückzug vom Mitgefühl und sozialer Verantwortung

Virtuelle Gewalt ist für Spielerinnen und Spieler eine Möglichkeit, sich in einer Welt zu bewegen, in der sie durch Gewaltanwendung keine realen Menschen verletzen. »Dies macht für viele Spieler einen nicht unbeträchtlichen Reiz am Spiel aus. Die Faszination an ausgeübter virtueller Gewalt ist verschränkt mit einem Rückzug an empathischen Fähigkeiten und prosozialen Einstellungen – zumindest in der virtuellen Welt.«²⁹

In Diskussionen um den Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen wenden Vertreterinnen oder Vertreter der Spielenden vielfach ein, es gehe ja nur um einen Wettbewerb auf der Ebene der Bits und Bytes. Die Spielerinnen und Spieler seien sich bewusst, dass die Computerspielwelt eine virtuelle sei und bei Gewaltanwendung keine realen Menschen zu Schaden kommen. Doch auch wenn die Spielerinnen und Spieler wissen, dass sie vor einer elektronischen Gerät sitzen und auf virtueller Ebene agieren, ist ihr emotionales Erleben keinesfalls ausschließlich von diesem Wissen geprägt. Die Tatsache, dass möglichst realistische und detailgetreue Darstellungen gerade auch von Gewaltszenen so beliebt sind, zeigt, dass sich die Faszination des Computerspielens nicht auf das Streben nach mathematisch messbarer Schnelligkeit und Präzision reduzieren lässt.

5.2 Die Wirkung von Computerspielgewalt

Spätestens seit dem Massaker an der »Columbine Highschool« in Littleton (USA) und dem Amoklauf eines Schülers in Erfurt ist die Diskussion um die Wirkung von Computerspielgewalt in aller Munde. Da die jugendlichen Täter Konsumenten von gewalthaltigen Computerspielen waren, weisen eine Reihe von Politikern, Pädagogen und Medienvertretern Gewaltspielen, insbesondere den Ego-Shootern, in denen Spieler aus der Ich-Perspektive ihre Gegner töten, erhebliche (Mit-)Verantwortung an diesen und ähnlichen Vorkommnissen zu. Nutzer von Computerspielen sehen in diesen Vorwürfen eine Art Kulturkampf gegen ein Medium, das für viele Etablierte noch sehr fremd ist. Diese teilweise hitzig geführte Diskussion erreichte im Vorfeld der Entscheidung der Bundesprüfstelle zur Nicht-Indizierung des Shooters »Counter-Strike« im Jahre 2002 einen der Höhepunkte. Tausende Zuschriften erreichten die BPjM und forderten auf der einen Seite ein »rigoroses Durchgreifen« gegen Gewaltspiele, auf der anderen ein Ende der Verteufelung eines neuen lebendigen Sportzweiges (eSports). 2005 erreichte die Diskussion über gewalthaltige Computerspiele in Deutschland im Anschluss an einen Beitrag des Magazins Frontal 21 im ZDF einen weiteren Höhepunkt.

Ein Blick auf die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung zeigt deutlich, dass zuge-spitzte Positionen nicht haltbar sind. Die Behauptung, mediale Gewaltdarstellungen bzw. virtuelle Gewalthandlungen hätten zwangsläufig reale Gewalt zur Folge, lässt sich nicht belegen. Allerdings gilt auch die Annahme, dass mediale Gewalt wirkungslos ist oder gar Gewaltimpulse abbaut (Katharsistheorie), als widerlegt.³⁰

Folgende Grundannahmen können demgegenüber als weitgehend gesichert gelten³¹:

- Mediengewalt wirkt! *Deshalb kann sie das Verhalten Heranwachsender auch* negativ beeinflussen. Sie ist aber nur *ein* Faktor für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens. Es gibt keinen Automatismus von Ursache und Wirkung.

28) Auf den Tabubruch als Motiv für das Spielen von Gewaltspielen machte z.B. auch Helga Theunert auf der Tagung Bilderwelten im Kopf am 04.11.2005 in der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien aufmerksam. Vgl. zu dieser Frage auch Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr, Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? (s.o.) 7 f. [...]

29) Fritz / Wolfgang Fehr, Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? (s.o.) 9 / Vgl hierzu auch: Hartmut Gieselmann – Die Gewalt in der Maschine. Überlegungen zu den Wirkungen von aggressiven Computer-Spielen, c't 2000 Heft 4 Seite 132-136

30) Kunczik / Zipfel 8 ff./ Helmut Lukesch u.a., Das Weltbild des Fernsehens. Eine Untersuchung der Sendeangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland (Reihe: Medienforschung, Band 12/1) (Regensburg 2004) 252 f. (im Folgenden: Lukesch)

31) Vgl. hierzu z.B. Michael Kunczik / Astrid Zipfel, Medien und Gewalt, Befunde der Forschung seit 1998. Kurzfassung 11 ff. (im Folgenden: Kunczik / Zipfel, Kurzf.)

- Mediengewalt wirkt unterschiedlich (stark). Persönliche Eigenschaften sowie das soziale Umfeld beeinflussen sowohl Wahrnehmung als auch Verarbeitung gewaltträchtiger Medieninhalte.
- Medieninhalte, »in denen Gewalt auf realistische Weise und/ oder in humorvollem Kontext gezeigt wird, gerechtfertigt erscheint und von attraktiven, dem Rezipienten möglicherweise ähnlichen Protagonisten mit hohem Identifikationspotenzial ausgeht, die erfolgreich sind und für ihr Handeln belohnt bzw. zumindest nicht bestraft werden und dem Opfer keinen sichtbaren Schaden zufügen (‘saubere Gewalt’)«³², sind nach bisherigem Forschungsstand mit Blick auf mögliche negative Wirkungen als besonders problematisch einzuschätzen.

Die Mehrzahl der Studien zur Medienwirkungsforschung betreffen allerdings die mediale Wirkung von Film und Fernsehen. Die Forschung zur Wirkung von Computerspielen weist dem gegenüber noch einige Lücken auf. Während zur kurzfristigen Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen schon aussagekräftige Ergebnisse vorliegen, ist die Langzeitwirkung von virtueller Gewalt kaum untersucht. Dies erklärt sich allerdings auch aus dem Umstand, dass Computerspiele mit realistischer Graphik, die Gegenstand der Untersuchungen sein könnten, noch nicht einmal 20 Jahre auf dem Markt sind.

Bei der Formulierung von Aussagen über die wahrscheinlichen langfristigen Wirkungen von Computerspielen sind deshalb die Ergebnisse der allgemeinen Medienwirkungsforschung mit in den Blick zu nehmen. Zugleich ist aber auch genauer zu untersuchen, inwieweit sich der Aufenthalt in der virtuellen Welt von dem Konsum von Film und Fernsehen unterscheidet und welche Konsequenz dies für die mögliche Wirkung von Computerspielen hat.

Trotz der zum Teil gravierenden methodischen Forschungsprobleme³³ sind die Aussagen der Wissenschaft zur kurzfristigen Wirkung gewalthaltiger Computerspiele relativ eindeutig und können als fundiert belegt gelten: »Die Metastudien zeigen, dass gewalthaltige Computerspiele kurzfristig aggressives Verhalten, aggressive Wahrnehmung und aggressive Gemütszustände fördern.«³⁴ So sind Nutzende gewalthaltiger Computerspiele nach dem Spiel eher geneigt, eine Bewegung einer anderen Person als feindselig zu interpretieren oder einen Angriff zu vermuten. Gewalthaltige Computerspiele wirken und verändern Bewusstsein, Gefühle und Reaktionen. Auch die neurowissenschaftliche Forschung bestätigt dies. Bei Spielern gewalthaltiger Computerspiele konnten Hirnfunktionen sichtbar gemacht werden, die in vergleichbarer Weise bei realen Gewalthandlungen zu beobachten sind. Es sei eine »neuronale Parallellität von virtuellem Erleben und Gewaltfantasien«³⁵ gegeben.

Auch wenn nachgewiesen ist, dass gewalthaltiges Erleben in der virtuellen Welt unmittelbare physische und emotionale Reaktionen hervorbringt, die auch bei realer Gewalt zu beobachten sind, so ist damit mit Blick auf Spieler und Spielerinnen von Gewaltspielen noch keine gesicherte Vorhersage auf ihr langfristiges Verhalten im Alltag möglich. Studien, die eine höhere Aggressivität nach der Nutzung von Computerspielen feststellen, verweisen zwar darauf, dass die Reaktionen in der Lebenswelt durch Erleben in der virtuellen Welt beeinflusst werden können, beweisen aber noch nicht, dass gewalthaltige Computerspiele langfristig Einstellungen und Verhalten von Kindern und Jugendlichen verändern.

In der Regel können Spielende zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden. Dies heißt auch, dass in aller Regel Verhaltens- und Reaktionsweisen in den verschiedenen Welten nicht identisch sind und ein Spieler oder eine Spielerin in der realen Welt nicht so reagiert wie in der virtuellen Welt. Dennoch ist die Vorstellung unrealistisch, dass zwischen dem Erleben in der virtuellen und dem in der Lebenswelt langfristig keinerlei Wechselwirkungen bestehen.³⁶

Schon die Auswahl des bevorzugten Computerspieles hat Ursachen in der realen Welt und steht in Zusammenhang mit der konkreten Lebenssituation der Spielerinnen und Spieler. Am eindeutigsten zeigen dies die unterschiedlichen Vorlieben der Geschlechter bei der Auswahl von Computerspielen. »Mädchen zwischen 8 und 14 Jahren z.B. favorisieren Rollen wie ‘Entdecker’ oder ‘Bürgermeister’, Rollen also, die Wissen, systematisches Denken und Phantasie erfordern. Gleichaltrige Knaben geben lieber den ‘Kämpfer’, ‘Herrscher’ oder ‘Piloten’ ab, Rollen also, in denen sie das Sagen haben oder gefährvolle Aufgaben schnell,

32) Kunczik / Zipfel, Kurzf 12

33) vgl. Kunczik / Zipfel 289 ff.

34) Vortrag Tilo Hartmann, Annenberg School of Communication, Los Angeles, am 23.03.2006 auf der 1. International Computer Game Conference Cologne »Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Clash of Realities« vom 22.-24.03.2006 in Köln, vgl. auch <http://www.gamestar.de/magazin/specials/events/32419/9.html> (Stand 10.04.2006) / vgl. auch Lukesch 244: »Gerade in den letzten Jahren sind einschlägige Befunde deutlich geworden, hinter welche die öffentliche Diskussion über das Gefährdungspotential dieser Spiele nicht mehr zurückfallen kann« sowie ebenda 244ff. und Kunczik / Zipfel, Kurzf 9: »Die bisherige Forschung hat Hinweise auf negative Wirkungen violenter Computerspiele auf Kognitionen, Emotionen und Verhalten erbracht, die Forschungslage ist insgesamt allerdings noch zu heterogen, um zu eindeutigen Aussagen zu gelangen« sowie ebenda 8 f.

35) Klaus Matthiak / René Weber, Bilderwelten aus Sicht der Hirnforschung, in: Helga Theunert (Hrsg.), Bilderwelten im Kopf. Interdisziplinäre Zugänge (München 2006) 60

36) vgl. auch Lukesch 246: »Violente Computerspiele stellen also aus lerntheoretischer Sicht eine optimale Lernumgebung für den Erwerb gewalttätigen Verhaltens dar. In der Folge davon wird nicht nur der Erwerb neuer aggressiver Verhaltensweisen, sondern auch eine Stabilisierung antisozialer Verhaltensweisen erreicht.«

geschickt und strategisch bewältigen müssen. Spätestens hier drängen sich Assoziationen zum wirklichen Leben auf: Die geschlechtsspezifischen Vorlieben von Jungen und Mädchen resultieren primär aus den unterschiedlichen Anforderungen, die die Gesellschaft an die Geschlechter stellt und aus der Vorwegnahme ihrer künftigen Rollen, die Mädchen und Jungen an realen wie medialen Vorbildern eifrig studieren. Die Wertschätzung der Jungen für actionhaltige Computerspiele hängt nicht zuletzt damit zusammen, dass diese Spiele vielfach Nähe zu jungentypischen Themen und Interessen haben. So bieten etwa Ego-Shooter-Spiele viele Ansatzpunkte für Männlichkeitsinszenierungen unterschiedlicher Art,« stellt Helga Theunert fest.³⁷

Wie das reale Leben das virtuelle beeinflusst, so hat auch das Erleben in der virtuellen Welt auf den Menschen in seiner Ganzheit und nicht nur auf die Figur im Computerspiel Rückwirkungen. »Selbstverständlich lernen Spieler etwas. Unter anderem auch Dinge, die überhaupt nicht beabsichtigt sind, zum Beispiel Weltbilder. Bestimmte Vorbilder und Weltbilder werden in unseren Köpfen implementiert, gerade weil man sie so häufig spielt«, stellt Peter Vorderer fest³⁸.

Grundsätzlich ist dies nicht nur negativ zu bewerten. Computerspiele vermitteln Erfahrungen und diese können auch positiv in den Lebenszusammenhang integriert werden. Ego-Shooter und andere gewalthaltige Spiele können Jugendliche jedoch gefährden. Helga Theunert beschreibt diesen Zusammenhang am Beispiel der soziologischen Gruppe, die Ego-Shooter am meisten nutzt: »Wichtige handlungsleitende Themen und Interessen von männlichen Heranwachsenden werden [...] von Computerspielen bedient, die zweifelhafte Botschaften und Aktivitätsanregungen beinhalten. Das hält Risiken bereit:

Realitätsnahe Szenarien und Missionen, wie Krieg und Terroristenjagd, die mit *realistischen*, in allen Details präsentierten *Waffen* gemeistert werden, im Verbund mit *hoher emotionaler Einfinding*, die durch die *Ich-Perspektive* und dem real erlebten *Erfolgsdruck* erreicht wird, umreißen einige ausschlaggebende Elemente für das Risikopotenzial der Ego-Shooter-Spiele. Das Risiko selbst besteht in einem möglichen Transfer zwischen Spielwelt und realer Welt. ... Ob die Risiken real werden, entscheidet sich in der Lebenswelt. Denn Medien sind – dafür hat die Medienforschung zahlreiche überzeugende Belege – Verstärker, nicht Verursacher.«³⁹

Es spricht vieles dafür, dass sich durch entsprechende Computerspiele gedankliche oder emotionale Verbindungen zu gewalthaltigen Inhalten etablieren, die unter entsprechenden Bedingungen leichter, als dies ohne eine entsprechende Computerspielnutzung der Fall gewesen wäre, *real umgesetzt* werden. »Langfristig werden durch gewalthaltige Computerspiele aggressive Skripte geübt und besser zugänglich gemacht und wahrscheinlich deshalb im Alltag auch leichter abgerufen. Die Beweislage geht in diese Richtung, aber wir können noch nicht von Gewissheit sprechen,« erläuterte Thilo Hartmann in Köln⁴⁰.

Dafür, dass die Beweislage in diese Richtung geht, spricht auch die Einordnung der Forschungen zu Wirkungen von Computerspielen in den Zusammenhang der gesamten Medienwirkungsforschung: »In der Diskussion um die Wirkungen von Computerspielen herrscht die Ansicht vor, dass die bislang in Bezug auf Film- und Fernsehgewalt konstatierten Effekte prinzipiell auch für violente Spiele Gültigkeit besitzen, ja bei Computerspielen sogar noch wesentlich deutlicher ausfallen dürften«⁴¹. Dafür sprechen folgende Gründe⁴²:

- **höhere (Eigen-)Aktivität:** Während Film- und Fernsehen passiv konsumiert werden, ist man am PC-Spiel aktiv beteiligt und somit ganzheitlich in das Geschehen involviert.
- **mehr Aufmerksamkeit:** Wenn Spielende nicht sehr konzentriert beim Spiel sind, werden sie sehr schnell das Spiel verlieren. Dies spricht dafür, dass Spielende auch die medial vermittelten Botschaften aufmerksamer wahrnehmen (müssen) als es üblicherweise beim Film- und Fernsehkonsum der Fall ist.
- **Belohnung** und
- **fehlende Bestrafung:** Für den Gewalteintritt wird der Spieler/ die Spielerin in gewalthaltigen Spielen nicht bestraft, sondern im Gegenteil durch Punkte, Geld und/ oder durch Erreichen des höheren Levels in der Regel belohnt. Im Film wird dem gegenüber sehr häufig die gewalttätige Person bestraft.
- **Wiederholungs- / Einübungseffekte** und
- **Kontinuität** und
- **Gewaltgehalt:** Gewalthaltige Computerspiele fordern nicht nur die permanent wiederholte Durchführung bestimmter Gewalttätigkeiten, die zudem häufig sehr detailliert visualisiert

37) Helga Theunert, Aufwachsen mit Bilderwelten. Die Perspektive der Medienpädagogik, in: Helga Theunert (Hrsg.), Bilderwelten im Kopf. Interdisziplinäre Zugänge (München 2006) 30 f. (im folgenden: Theunert)

38) Vortrag Peter Vorderer, Annenberg School of Communication, Los Angeles, am 23.03.2006 auf der 1. International Computer Game Conference Cologne »Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Clash of Realities« vom 22.-24.03.2006 in Köln, vgl. auch <http://www.gamestar.de/magazin/specials/events/32419/> (Stand 10.04.2006)

39) Theunert 32

40) Vortrag Tilo Hartmann, Annenberg School of Communication, Los Angeles am 23.03.2006 auf der 1. International Computer Game Conference Cologne »Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Clash of Realities« vom 22.-24.03.2006 in Köln, vgl. auch <http://www.gamestar.de/magazin/specials/events/32419/9.html> (Stand 10.04.2006)

41) Kunczik / Zipfel 247

42) vgl. Kunczik / Zipfel 247 f.

werden. Die Einübung eines bestimmten Verhaltens in der virtuellen Welt ist auch nicht nur auf 90 oder 120 Minuten beschränkt. Vielmehr werden Computerspiele über Wochen und Monate gespielt, zum Teil mehrere Stunden pro Session.

Quintessenz: Menschen lernen auch beim Computerspiel. Sind die Computerspiele extrem gewalthaltig, können die Lerninhalte aggressive und antisoziale Einstellungen sowie Verhaltensweisen fördern.

5.3 Computerspielgewalt und Erziehung

Kinder und Jugendliche wachsen mit Gewalt in den Medien auf. Ob im Comic, im Fernsehen oder im Computerspiel: Kinder und Jugendliche lernen schrittweise, dass Gewalt ein Phänomen unserer Welt ist. Es ist jedoch wichtig, dass dieser Lernprozess altersgemäß erfolgt und die Heranwachsenden nicht überfordert. Drastische Gewalt, also detaillierte, ausufernde und vor allem realistische Darstellungen von Gewalthandeln und Gewaltfolgen können Angst und Ekel hervorrufen. Gerade weil Spielende im Computerspiel mehr als bei anderen Medien »mitten drin« sind, kann drastische Gewalt eine emotionale Überforderung darstellen.⁴³

Wer als Elternteil, als Erziehender oder Lehrender pädagogische Verantwortung trägt, muss davon ausgehen, dass unter bestimmten Bedingungen Computerspielgewalt einen negativen Einfluss auf Einstellungen und Verhalten von Heranwachsenden hat und sie sozial-thisch desorientieren kann.

Die Bedingungen, die gegeben sein müssen, damit negative Einflüsse auftreten, lassen sich nicht so exakt bestimmen, dass eine positive oder negative Verhaltensvorhersage möglich ist. Es gibt jedoch Kriterien, die bei der Beurteilung helfen:

- 1.) Ist die / der Spielende für negative Einflüsse durch gewalthaltige Computerspiele besonders anfällig und
- 2.) ist ein Spiel mit Blick auf die in ihm enthaltene Gewalt als problematisch zu bewerten?

Nach Ergebnissen der Medienwirkungsforschung sind Heranwachsende dann einem besonders hohen Risiko ausgesetzt, von negativen Auswirkungen durch gewalthaltige Computerspiele betroffen zu sein, wenn folgende Bedingungen vorliegen:

- **Geringes Alter (unter 11-12 Jahre):** Die in problematischen Computerspielen enthaltene Botschaft, dass Gewalt gerechtfertigt ist, belohnt wird und keine negativen Konsequenzen nach sich zieht, wird von jüngeren Kindern leicht aufgegriffen. Sie verfügen noch nicht über ein stabiles Wertesystem und haben moralische Grundsätze noch nicht verinnerlicht.
- **Exzessiver Computerspielkonsum** und / oder
- **starke Vorliebe für gewalthaltige Spiele:** Kinder, die besonders viel und/ oder intensiv gewalthaltige Spiele spielen, müssen als besonders gefährdet gelten.
- **Geringe soziale Problemlösungsfähigkeiten,**
- **Probleme bei der Gefühlsregulierung** und
- **erhöhte Reizbarkeit / verringerte Frustrationstoleranz** können dazu führen, dass dem Computerspiel als Vorbild, Fluchort oder als emotionale Stimulans eine problematische Bedeutung zukommt.
- **Gewalttätige Umgebung:** Kinder, die bereits in einer »Gewaltkultur« aufwachsen, sind besonders gefährdet.⁴⁴

Neben der Frage, ob ein Heranwachsender zu einer Risikogruppe gehört und sein Computerspielverhalten deshalb besondere Aufmerksamkeit verdient, stellt sich die weitere Frage, wie die in einem Computerspiel dargestellte Gewalt im Hinblick auf ihr Beeinträchtigungs- bzw. Gefährdungspotential auf Kinder und Jugendliche wirkt. Das **Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis** hat einen Fragenkatalog veröffentlicht, der dazu verhelfen kann, das Gefährdungspotential von Gewalthandlungen in Computerspielen einzuschätzen. Die in dem Katalog formulierten Leitfragen zur Beurteilung von Computerspielgewalt sind im Grundsatz inhaltlich mit den Prüfgesichtspunkten identisch, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zur Prüfung der Jugendgefährdung verwandt werden.

Leitfragen zur Beurteilung von Computerspielgewalt des Institutes für Medienpädagogik in Forschung und Praxis:

- **Wie sind die Gewalthandlungen thematisch eingebettet?** In Bezug auf die thematische Einbettung ist vor allem auf fragwürdige ideologische Ausrichtungen zu achten, die z.B. die Legitimation von Gewalt betreffen. Ein Problem stellt beispielsweise die Rechtfertigung von Gewalt im Dienste der guten Sache dar. Hier kann leicht der Eindruck entstehen, allein der gute Zweck rechtfertige alle Mittel.
- **Wer / was ist Opfer der Gewalt?** Auch diese Frage ist im Kontext der gesellschaftlichen Normen zu sehen. In erster Linie ist von Bedeutung, ob durch die Gewalthandlungen Phantasiefiguren, Lebewesen, menschenähnliche Gestalten oder Menschen geschädigt

43) vgl. auch JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.), Von Gameboy bis Internet: Spielen ohne Grenzen. Materialpaket für Seminare mit Eltern und Kindern (München 2005) 34

44) Kunczik / Zipfel 286 f.

werden. Während z.B. Gewalt gegen Phantasiefiguren gesellschaftliche Normen nicht berührt, kommt es bei Tieren, Menschen und menschenähnlichen Gestalten als Gewaltopfer auf die weitergehende thematische Einbettung an. So entspricht z.B. das Töten von Tieren auf der Jagd den üblichen gesellschaftlichen Normen, nicht aber deren willkürliche und zweckfreie Tötung.

- **Wie ausufernd und detailliert werden Gewalthandlungen und Gewaltfolgen dargestellt?** Ausufernde und detaillierte Gewaltdarstellungen können einer Überhöhung von Gewalt Vorschub leisten. Fragwürdig ist aber auch ein Herunterspielen von Gewaltfolgen. Um diese Aspekte zu beurteilen, müssen weitere Charakteristika der Gewaltdarstellung (z.B. Realitätsnähe) einbezogen werden. Bei detaillierter und ausufernder Gewaltdarstellung ist eine emotionale Überforderung der Spielenden möglich. Dabei liegt die Schwelle dessen, was Kinder und Jugendliche an Mediengewalt verkraften, umso höher, je deutlicher es sich um fiktives Geschehen handelt.
- **Welche Perspektive nehmen die Spielenden in Bezug auf Gewalthandlungen ein?** Die Spielperspektive kann eine Distanzierung vom Gewalthandeln erleichtern oder erschweren. So erlaubt z.B. die distanzierte Perspektive eines militärischen Strategen, der comicartig dargestellte Truppen und Panzer bewegt, mehr Distanz zu den Gewalthandlungen als die Übernahme einer gewalttätigen Rolle in einem Rollen- oder Adventure-Spiel. Am wenigsten Möglichkeit zur Distanzierung lässt die Ego-Perspektive, die das Spielgeschehen grafisch so umsetzt, als bewegte sich die bzw. der Spielende selbst im Spielraum. Je geringer die Distanzierungsmöglichkeiten, desto wahrscheinlicher ist bei gefährdeten Kindern und Jugendlichen ein Übertrag der Spielhandlungen auf Denkmodelle, die sich auf die eigene Person und die eigene Realität beziehen.
- **Wie eng ist der Realitätsbezug von Gewaltdarstellungen?** Je fiktionaler – z.B. durch Einbettung in ein futuristisches oder märchenhaftes Ambiente – und je abstrakter die Gewaltdarstellung ausfällt, desto leichter fällt eine emotionale Distanzierung und desto geringer ist die Gefahr eines Übertrags in realitätsbezogene Denk- und Handlungskonzepte. Fiktionalität bzw. Realitätsbezug werden nicht nur thematisch, sondern auch grafisch unterstützt (z.B. comicartige oder in anderer Weise abstrakte vs. fotorealistische Grafik).
- **Wie zentral sind die Gewalthandlungen für das Spiel?** Gewalthandlungen sind für ein Spiel zentral, wenn es insgesamt auf dem Einsatz von Gewalt basiert und es kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen / Konfliktlösungsmöglichkeiten gibt. Dieser Punkt ist vor allem in Kombination mit dem Realitätsbezug und der thematischen Einbettung von Bedeutung. Eine Spielwelt mit starken Realitätsbezügen, in der Probleme und Konflikte nur mit Gewalteininsatz aus der Welt zu schaffen sind, kann ein problematisches Gewaltverständnis verstärken.
- **Wird Gewalteininsatz belohnt?** Im Gegensatz zur gesellschaftlichen Realität führt Gewalthandeln in den entsprechenden Spielen in der Regel zu Erfolg, also Erreichung der Spielziele, Sammeln von Punkten oder Bleiberecht im Spiel. Hinzu kommt unter Umständen die soziale Anerkennung durch Mitspieler bzw. die Überlegenheit gegenüber Konkurrenten. Vor allem in Kombination mit einem engen Realitätsbezug des Spiels kann dies zu einem problematischen Gewaltverständnis beitragen⁴⁵.

Sowohl die Kenntnis der in besonderem Maße durch gewaltträchtige Computerspiele gefährdeten Risikogruppen als auch das Wissen um die für die Beurteilung von Computerspielgewalt relevanten Kriterien können für Eltern und Erziehende einen wertvollen Hintergrund darstellen, der sie in der Medienerziehung ihrer Kinder bestärkt. In der Erziehungspraxis wird jedoch in den meisten Fällen eine Beurteilung der Situation nicht mit Hilfe eines Kriterienkataloges erfolgen, sondern durch Beobachtung der Heranwachsenden und ihrer Reaktionen während und nach der Nutzung eines Computerspieles. Aus pädagogischer Sicht ist dieser direkte Kontakt mit dem Kind oder der/ dem Jugendlichen auch die erfolgreichste Möglichkeit, Gefährdungen durch Computerspielinhalte zu vermeiden. Interesse zeigen, wenn die / der Heranwachsende am Computer spielt, gelegentlich auch einmal mitspielen, dies sind die wichtigsten medienpädagogischen Empfehlungen zur Vermeidung negativer Einflüsse durch Computerspielinhalte. Nur die Erziehenden, die regelmäßig hinschauen, wenn die Kinder und die Jugendlichen am Computer spielen, bekommen mit, wenn die Heranwachsenden die vereinbarten Computernutzungszeiten überschreiten (siehe oben 4.2) oder sie Spiele spielen, die für ihr Alter nicht freigegeben oder sogar indiziert sind.⁴⁶

Wenn Eltern und Erziehende an den Erlebnissen ihrer Kinder in der virtuellen Welt Anteil nehmen, dann spricht vieles dafür, dass der Aufenthalt dort nicht nur für die Heranwachsenden, sondern auch für ihre Eltern ein positives Erlebnis bleibt und ihren Erfahrungsschatz bereichert.

45) JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.), Von Gameboy bis Internet: Spielen ohne Grenzen. Materialpaket für Seminare mit Eltern und Kindern (München 2005) 35

46) vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Wegweiser Jugendmedienschutz, Bonn 2005 sowie Wolfram Hilpert, Reiz und Risiken von Computerspielen, Anm. 46 in: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/reiz-und-risiken-von-computerspielen.property=pdf,bereich=bpjm,rwb=true.pdf>