



Computerspiele.

Reiz und Risiken virtueller Spiel- und Lebenswelten

Wolfram Hilpert, BPjM

1. COMPUTERSPIELE – ZUR EINFÜHRUNG

2. COMPUTERSPIELNUTZUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN

3. ATTRAKTIVITÄT VON COMPUTERSPIELEN

3.1. Vom Frust zur Lust

3.2. Wirksamkeitserfahrung bei Computerspielen

3.3. Ablenkung und leichte Verfügbarkeit als Nutzungsmotiv

3.4. Vielfalt von Computerspielen

Exkurs: Computerspielgenres

3.5. Macht und Wettbewerb im Computerspiel

4. FASZINATION ONLINESPIELE

4.1 Onlinewelten als Erlebnisräume

4.2 Avatare als virtuelle Stellvertreter

4.3. Virtuelle Welten als soziale Räume

4.4. Permanenz und Persistenz bei Online-Spielen

4.6 Wenn es schwer fällt, die Welt des Computerspiels zu verlassen ...

5. GEWALT IN COMPUTERSPIELEN

5.1. Zur Attraktivität von Gewalt im Computerspiel

5.2. Die Ergebnisse der Wirkungsforschung

5.3. Gewalt im Computerspiel als Risikofaktor

1. COMPUTERSPIELE – ZUR EINFÜHRUNG

Auch wenn Computerspiele ganz selbstverständlich zum Alltag vor allem von Jungen gehören, sind die Auffassungen über das Phänomen „virtuelles Spielen“ insbesondere bei Erziehenden und Lehrenden immer noch geteilt:

Die einen sehen Computerspiele vor allem als ein interaktives Kulturgut, das seine Nutzer nicht nur als Konsumenten, sondern auch als Akteure, als Mitgestalter der Spielhandlung, anspricht. Diejenigen, die dem Computerspiel mit dieser eher positiven Grundhaltung begegnen, weisen auf die Vielfalt der virtuellen Welt hin und betonen die der individuellen Nachfrage angepassten Möglichkeiten, die Computerspiele bieten. Computerspiele fragen ein breites Spektrum an Fähigkeiten ab und bieten verschiedene Aufgabenstellungen sowie unterschiedliche kulturelle Handlungsrahmen an. So spiegeln Computerspiele die kulturelle Pluralität wider.

Für andere sind Computerspiele vor allem Zeitfresser, die Kinder und Jugendliche von kreativer, sozialer, musischer oder sportlicher Betätigung abhalten, ja sogar Suchtgefahren erzeugen. Die virtuelle Welt entfremde von der realen und diene als ein Fluchtpunkt, der vom Lösen der eigentlichen persönlichen Probleme abhält. Zugleich verweisen diejenigen, die Computerspielen eher kritisch gegenüber stehen, auf die Eintönigkeit in der Aufgabenstellung vieler Computerspiele und beklagen das Vorherrschen z.T. brutaler Gewaltdarstellung vor allem in dem von männlichen Jugendlichen bevorzugten Marktsegment.

Die Argumente beider Seiten sind relevant und gewichtig. Um sie persönlich zu gewichten ist vor allem eines hilfreich und notwendig: Mehr über Computerspiele zu wissen. Dazu möchte der Aufsatz beitragen. Der Gewichtung der Argumente soll dabei nicht vorgegriffen werden. Der Aufsatz geht allerdings von folgenden Grundannahmen aus:

- Computerspiele sind ein Bestandteil unserer Lebenswirklichkeit. Es ist deshalb sinnvoll, wenn Kinder mit dem Medium umgehen lernen.
- Vor allem mit den neuen Möglichkeiten der Onlinespiele verdient das Problem der überlangen Spielzeiten von Kindern und Jugendlichen unsere Aufmerksamkeit.
- Da gewalthaltige Computerspiele verstörend wirken und die Entwicklung Heranwachsender gefährden können, ist es für Erziehende wichtig sich zu informieren, was das Kind spielt.
- Das elterliche Interesse an den Spielwelten ihrer Kinder und die auf das Spiel bezogene – nicht abwertende – Kommunikation mit ihnen ist eine erfolgreiche Möglichkeit, mit Computerspielnutzung zusammenhängende Probleme zu vermeiden.
- Erfolgreiche Medienerziehung setzt langfristig auf Kompetenz statt Kontrolle – im Vertrauen darauf, dass niemand Kinder und Jugendliche wirksamer vor den Gefahren der virtuellen Welt schützen kann als sie sich selbst.

2. COMPUTERSPIELNUTZUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN

Viele Wege in die virtuelle Welt, ein Zugang: Der Bildschirm

Es gibt viele technische Wege, mit denen sich Spielerinnen und Spieler Zugang zur virtuellen Welt verschaffen können: Mit dem PC, mit festen Spielkonsolen (z.B. Playstation, XBox, Wii), mit tragbaren Konsolen (z.B. Playstation Portable, Nintendo DS) und verstärkt auch mit Smartphones und Handys. All diese Zugangswege sind im Folgenden unter dem Begriff „Computer“ mitgedacht. Die dazugehörigen Spiele werden „Computerspiele“ genannt, auch wenn die korrektere

Bezeichnung eigentlich „Bildschirmspiele“ wäre. Denn der Bildschirm ist das Fenster zur virtuellen Welt, in der Spieler mit Leidenschaft und Fleiß Erfolge zu erzielen suchen.

Elektronische Spiele sind im Alltag vor allem von Jungen eine Selbstverständlichkeit

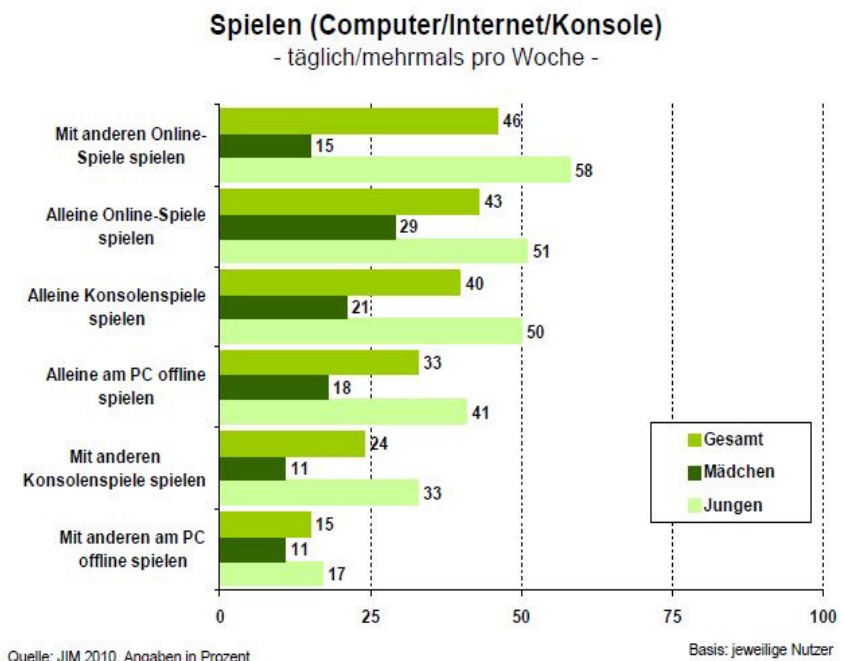
Computerspiele gehören für Kinder zum medialen Alltag: 77 Prozent aller 6- bis 13-jährigen Kinder (Mädchen: 68 %, Jungen: 84 %) spielen zumindest hin und wieder, 62 Prozent aller Kinder sogar täglich oder mehrmals die Woche am Computer oder an der Konsole. Damit zählen Computerspiele – alleine oder gemeinsam mit anderen gespielt – zu den häufigsten Anwendungen, die Kinder am Computer ausüben. Der Computer wird für Spiele häufiger genutzt als für Schularbeiten. (KIM-Studie 2010, S. 27 u. 44).¹

4 von 5 Jugendlichen (12-19 Jahren) spielen hin und wieder Computerspiele (69% der Mädchen, 93% der Jungen). Mit zunehmendem Alter der Jugendlichen steigt allerdings der Anteil derer, die sich ganz aus der Spielewelt zurückziehen, kontinuierlich an. Bei den 12- bis 13-Jährigen zählen nur zehn Prozent zu den Nicht-Spielern, bei den 18- bis 19-Jährigen sind es dann schon 30 Prozent die nie, also weder an der Konsole, noch am Computer, noch im Internet, spielen (JIM Studie 2010 [2010, S. 36]).²

Onlinespiele haben im Alltag größere Bedeutung als Offlinespiele

Von Spielern, die täglich/ mehrmals pro Woche spielen, werden Online-Rollenspiele, Strategie-Browserspiele, andere Multi-User-Spiele (46 %) und Internetspiele, die alleine gespielt werden (43 %), häufiger gewählt als verschiedene Varianten des Offline-Spielens: Konsole, alleine 40 %; PC, alleine 33 %; Konsole, mit anderen 24 %; PC, mit anderen 15 %.

Onlinespiele prägen die Welt des Computerspiels immer mehr. Sie erweitern die Möglichkeiten des virtuellen Spielens beträchtlich und beinhalten besondere Attraktivitätsmomente, aber auch Gefahren.



Quelle: JIM-Studie 2010 (2010, S. 37)

¹ Während bei den 6- bis 7-Jährigen fast 58 % zumindest hin und wieder bzw. 46 % regelmäßig spielen, steigt dieser Wert bei den 12-13 Jährigen auf 86 % (Spielen hin und wieder) bzw. auf 60 % (regelmäßiges Spielen) an“ (KIM-Studie 2010, S. 44).

² 55 % der Jungen, aber nur 14% der Mädchen nutzen täglich bzw. mehrmals pro Woche elektronische Spiele. (31 %) (JIM Studie 2010 [2010, S. 36]).

3. ATTRAKTIVITÄT VON COMPUTERSPIELEN

Das Computerspiel gehört mittlerweile zum (Medien-)Alltag unserer Gesellschaft und ist für Jugendliche zur selbstverständlichen Normalität geworden. Warum aber spielen so viele Menschen am PC, an der installierten oder der tragbaren Konsole?

3.1. Vom Frust zur Lust

Was macht Computerspiele so attraktiv? Wer darauf eine Antwort sucht und deshalb ein neues, unbekanntes Computerspiel auf seinem Computer aufspielt, der wird die Antwort auf seine Frage nicht unmittelbar nach Spielbeginn erhalten. Denn Misserfolge und Frustrationen sind häufig die ersten Erfahrungen, die man beim Ausprobieren eines neuen Spieles macht. Vor allem ist dies dann der Fall, wenn das Computer- oder Konsolenspiel zu einem Spielgenre gehört, das dem Spieler noch nicht bekannt ist. Die frustrierenden Situationen führen häufig dazu, dass der Spieler das Spiel nach einiger Zeit beendet. Gelingt es ihm aber, diese Phase der Frustrationen zu überwinden und werden seine Anstrengungen, das Spiel zu beherrschen, von Erfolg gekrönt, zieht das Computerspiel den Spielenden häufig in seinen Bann. Hat der Spieler gelernt, das Spiel zu beherrschen und Kontrolle auszuüben, steigt seine Motivation, die Erfolge immer wieder zu bestätigen und zu erneuern. In dieser Phase des Dahinfließens der Zeit, die in der Wissenschaft „Flow“ genannt wird, möchte der Spieler die Lust des Erfolges wiederholen oder kurzfristige Misserfolge wieder in Erfolge umbiegen. Beim „Flow“ handelt es sich um einen emotionalen Zustand, bei dem der Spieler völlig mit dem Spiel verschmilzt. 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 (vgl. Fritz, Frust und Flow (2005); Kunczik/ Zipfel (2004, S. 241).

Es ist jedoch keinesfalls selbstverständlich, dass Spielerinnen oder Spieler bis zu der Phase vordringen, in der Frustrationen überwunden sind und Erfolge erzielt werden. „Wenn das Spiel durch Spielgestaltung, Aufmachung und abverlangte Fähigkeiten für den Spieler wenig attraktiv oder an mindestens einer, für den Spielverlauf entscheidenden Stelle zu kompliziert ist, wird es uninteressant. Auch wenn die Erfolge zu leicht eintreten und das Spiel keine Herausforderung darstellt, fasziniert es nicht“ (Hilpert 2010, S. 128).

3.2. Wirksamkeitserfahrung bei Computerspielen

Wer Geschichten spannend erzählen möchte, wer Zuschauer in bewegten Bildern Anteil an seiner Sicht der Dinge nehmen lassen möchte, dem sind beim Produzieren eines Films mehr Möglichkeiten an die Hand gegeben als beim Herstellen eines Computerspiels. Auch für den Konsumenten sind die Filmgeschichten in aller Regel spannender als die doch häufig nur mäßig ausgefeilten Stories, die Computerspiele erzählen. Und doch bietet selbst das einfachste Computerspiel etwas, das kein Film ermöglichen kann: Wirksamkeitserfahrung. Ob der Spieler ein Denk- oder Geschicklichkeitsspiel spielt, ob er seinen Erfolg in einem Shooter (Schießspiel) oder in einem Strategiespiel sucht, ob er in einem Rollen- oder einem Jump'n Runspiel eine Figur durch fantasievolle Umgebung bewegt: Das, was das Baby schon bei der ersten erfolgreichen Betätigung der Rassel erfreut, erfreut auch den erwachsenen Computerspieler: Er erlebt sich selbst als Akteur, als jemand, der Einfluss auf das Geschehen hat, als Ursache von Veränderung, Bewegung, Aktion.

3.3. Ablenkung und leichte Verfügbarkeit als Nutzungsmotiv

Ein neues Computerspiel kennen zu lernen, ist häufig mühsam. Es ist gar nicht selten so schwierig, dass dieser Versuch vorzeitig abgebrochen wird. Hat man jedoch Erfolg gehabt und es geschafft, die Herausforderungen zu meistern, reicht es aus, den Computer zu starten, mit einem

Spiel zu beginnen, und schon ist man von Langeweile befreit, abgelenkt von dem Unangenehmen, das es eigentlich zu tun gäbe. Ab und an kann es von Vorteil sein, ein solches Medium greifbar zu haben. Andererseits sollten nicht nur Eltern und andere Erziehende beachten: Jedes Medium, mit dem man einfach Langeweile vertreiben kann und das zudem noch leicht erreichbar ist, lädt auch zur unkontrollierten Nutzung ein.

3.4. Vielfalt von Computerspielen

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 Angebote für unterschiedliche Interessen:** In PC-Games werden die unterschiedlichsten Sportwettkämpfe simuliert. Oder es werden militärische Schlachten geschlagen oder Einzelkämpfe um Leben und Tod geführt: Mal stehen bei diesen Spielen Strategie und Taktik im Vordergrund, mal muss der Spielende im Kampf Schnelligkeit und Geschicklichkeit beweisen. Andere Computerspiele stellen dem Spielenden Denksportaufgaben oder simulieren das Familienleben.
- **Computerspiele fragen vielfältige und unterschiedliche Fähigkeiten ab:** Manuelle Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit, taktisches Geschick, räumliche Orientierungsfähigkeit, Ressourcenmanagement und Planungsgeschick. Da die Spieler aus unterschiedlichen Spielen auswählen und im einzelnen Spiel unterschiedliche Levels (Schwierigkeitsgrade) nutzen können, können sie zielgerichtet ihre Fähigkeiten anwenden und erweitern.
- **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.
- **Das Computerspiel bietet die Möglichkeit, das eigene Hobby oder eigene Wunschträume virtuell zu erleben:** Man kann seinen Lieblingsverein trainieren, sich in die Römer- oder Ritterzeit zurückversetzen oder eine eigene Familie „managen“.

Die persönliche Vorliebe der Spielerinnen und Spieler für ein bestimmtes Computerspielegenre ist abhängig von ihren sozialen und individuellen Voraussetzungen und Fähigkeiten. Auch die Inhalte der von Jungen bzw. Mädchen bevorzugten Spiele und der Genres, denen sie zuzuordnen sind, zeigen große geschlechtsspezifische Unterschiede: Dies bestätigt die Befragung im Rahmen der JIM-Studie 2010, die der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest durchführte: „Bei den Jungen steht zunächst .. das Sportsimulationsspiel „FIFA“ mit 28 Prozent der Nennungen an erster Stelle, aber bereits auf den folgenden Rängen finden sich Spiele mit hohem Gewaltpotential: „GTA“ wird von 15 Prozent der männlichen Spieler explizit genannt, „Call of Duty“ von 13 Prozent, „Counter Strike“ und „Need for Speed“ von jeweils 12 Prozent. Für 11 Prozent zählt „World of Warcraft“ zum liebsten Spiel, fünf Prozent der Jungen geben das Shooter-Spiel „Battlefield“ an. Bei den Spielerinnen liegen „Die Sims“ mit weitem Abstand auf Platz 1 (36 %), und auch die nachfolgenden Ränge lesen sich vergleichsweise harmlos: „Singstar“ (14 %), „Wii Sports“ (13 %), „Mario Kart“ (Wii) bzw. auf anderen Plattformen „Super Mario“ (je 11 %), das Denk-Spiel „Solitär“ (8 %) und „Wii Fit“ (5 %)“ (JIM-Studie 2010 [2010, S. 38]).

Computerspielgenres

Eine Beschreibung der Spielgenres kann nicht vollständig sein. Dies vor allem deshalb, weil bei Computerspielen Elemente verschiedener Genres miteinander verknüpft sein können.

- **Jump´n Run-Spiele** (*Spring- und Rennspiele*): Der Spieler hat die Aufgabe, einen oder mehrere Parcours und deren Hindernisse (Schluchten, Steigungen, Rätsel, Fallen [z.B. Bomben]) zu überwinden (z.B. zu überspringen, engl.: to jump). Er hat gewonnen, wenn er schneller ans Ziel gekommen ist (z.B. mittels Rennen, engl.: to run) bzw. die Aufgaben an den Zwischenstationen (Geschicklichkeits-, Rätselaufgaben, Kämpfe) jeweils besser oder schneller gelöst hat als seine Spielgegner. Sind keine Mitspieler vorhanden, kann sich der Spieler auch an seinen Leistungen in den vorherigen Runden messen. Die Spiele sind als PC- oder Konsolenspiele (verbreitet auch auf dem „Gameboy“) verfügbar. Viele „Kleine Browserspiele“ (Casual Games, Mini-Spiele) lassen sich diesem Genre zuordnen.
- **Sportspiele** (*Tournierspiele wie Tennis, Fußball, Eishockey, Rennspiele wie z.B. Formel 1, Motor-Cross-Rallye, Parcourspiele wie Golf, Springreiten, aber auch Winterspiele wie Skispringen, Bobfahren u.a.*): Sportspiele sind Computer- und Konsolenspiele, die realen Sportarten nachempfunden wurden. Gegen einen (computergenerierten oder menschlichen) Gegner trägt der Spieler Wettkämpfe aus oder versucht, seine eigene bisherige Leistung (Höhe, Weite, Schnelligkeit) zu verbessern. Die bekannten Sportspiele sind als PC- oder Konsolenspiele verfügbar, aber es gibt auch Kleine Browserspiele (Casual Games, Mini-Spiele), die Sportmotive (z.B. Autorennen) aufgreifen.
- **Shooter** (*Schießspiele*): In einem Shooter hat der Spieler die Aufgabe, sich bzw. seine Figur am Leben zu erhalten, indem er Gegner durch Abschuss ausschaltet. Durch schnellen und/oder gezieltem Abschuss, mit dem er die Gegner tötet, stellt er dies sicher und beweist zugleich seine Leistungsfähigkeit. Shooter können Elemente enthalten, die sich auch in Rollen-, in Action- oder in Jump´n Run-Spielen wiederfinden. Es gibt Shooter, bei denen die schnelle Reaktionsfähigkeit und die Zahl erfolgreicher Abschüsse im Vordergrund stehen. Bei anderen Shootern sind stärker taktische Raffinesse und Kooperationsfähigkeit gefragt. Unterschieden werden:
 - a) **Ego-Shooter**: Der Spieler nimmt die virtuelle Welt in der Ich-Perspektive wahr und sieht dem entsprechend nur die Arme und Hände der Spielfigur, die er steuert.
 - b) **Third Person Shooter**: Der Spieler schaut seiner Spielfigur, die er steuert, von oben über die Schulter.Shooter sind als PC- und Konsolenspiele erhältlich und können häufig sowohl im Single-Player- als auch Multiplayer-Modus gespielt werden. Es gibt Browserspiele, die nach einem ähnlichen Spielprinzip aufgebaut sind.
- **Strategiespiel / Aufbaustrategiespiel/ Managementspiele**: Spielaufgabe in einem klassischen Aufbaustrategiespiel ist es, unter Beachtung von zum Teil komplexen Zusammenhängen Besitz (Gebiete, Städte, Häuser, Schiffe) aufzubauen, zu vergrößern und Überlegenheit über den oder die Spielgegner zu gewinnen. Durch Siege über gegnerische Truppen, Städte, Schiffe etc. sichert der Spieler sein Überleben, erweist Geschick als „Herrscher“ und erweitert den Bereich seiner „Kontrolle“. Für den Kampf mit dem/ den Gegner(n) werden vielfach neben dem Aufbau von Ressourcen auch Bewaffnung/ Truppen aufgebaut. Möglich ist aber auch ein wirtschaftlicher Kampf gegeneinander (vgl. Brettspiel „Monopoly“) oder eine Reduktion auf den Kampf ums Überleben (Reichtum oder Bankrott). Es gibt Strategie-PC- und Konsolenspiele, die häufig rundenbasiert gespielt werden, aber auch endlose (permanente und persistente) Echtzeit-Browsergames, in denen neben strategischem auch kommunikatives Geschick abverlangt wird. Die graphische Darstellung ist bei diesen Spielen häufig sehr einfach.

- **Abenteuerspiele/ Adventure:** Um ein definiertes Spielziel zu erreichen, muss der Spieler die Gegend erkunden, Rätsel lösen, Aufgaben und Herausforderungen bewältigen, Gegenstände finden und sammeln. Adventures können überwiegend Rätsel oder Jump`n Run-Elemente erhalten. Anders als bei einem typischen Jump`n Run-Spiel bieten sich dem Spieler mehrere Handlungsalternativen, und die virtuelle Welt ist differenzierter dargestellt (vgl. auch Rollenspiele).
- **Actionspiele:** Im Actionspiel muss der Spieler wie in einem Adventure ein definiertes Spielziel erreichen und dabei Aufgaben lösen und Herausforderungen bewältigen. Wenn Kämpfe und andere rasante Spielelemente für das Spiel prägend sind, wird es als „Actionspiel“ bezeichnet (vgl. auch Rollenspiele).
- **Rollenspiele:** Viele Adventures und Actionspiele haben Rollenspielelemente und umgekehrt. Auch in Rollenspielen hat der Spieler Aufgaben zu lösen und Herausforderungen zu bewältigen. Schwerpunkt bei Rollenspielen ist jedoch die Weiterentwicklung der Spielfigur (größere Kampfkraft, Erlernen von Fähigkeiten und Berufen etc.). Adventures, Actionspiele und Rollenspiele gibt es als PC- und Konsolenspiele im Einzelspieler- und/ oder im Multiplayermodus (z.B. als Onlinespiele).
Werden Rollenspiele auf Servern mit sehr vielen anderen Mitspielern gespielt, spricht man von einem **Massivly Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)**. Wie auch in anderen Multiplayer-Spielen können Spieler, z.B. wenn sich deren Avatare treffen, in einem MMORPG miteinander kommunizieren. Kurzfristig, zur Lösung einer Aufgabe oder auch strukturiert und dauerhaft (z.B. in einer „Gilde“) können sich Spieler organisieren und zusammenwirken. Die virtuelle Welt, in der sich Spieler in Onlinespielen bewegen, ist in der Regel sehr groß. Seine Spielfigur (Avatar) kann der Spieler (wie bei vielen anderen Computerspielen auch) zu Spielbeginn im Rahmen vorgegebener Möglichkeiten selbst gestalten.
- **Simulationsspiele:** In vielen Computerspielen kann der Spieler Geschehnisse aus der realen Welt simulieren. Je besser es ihm gelingt, ohne Unfälle, Abstürze und ähnliches durch das Spiel zu kommen, umso erfolgreicher ist er. So kann der Spieler die Tätigkeiten und Funktionen ausüben, die ihm im realen Leben verwehrt oder die (ihm) zu gefährlich sind. Man kann Autofahrten, Flüge oder Baggerfahrten simulieren, aber auch Fußballmatches und Skisprünge (vgl. auch Sportspiele) oder die Gründung und Entwicklung einer Familie (z.B. im Spiel „Sims“, vgl. auch Rollenspiele) nachspielen.
- **Virtuelle Gesellschaftsspiele, Denkspiele, Quizspiele:** Spiel- und Wettkampfgeln der nichtvirtuellen Ursprungsspiele werden übernommen oder es werden virtuelle Spiele nach ähnlichen Spielprinzipien neu gestaltet. Diese Spiele werden häufig als Spielesammlung auf CDs oder (als Kleine Browserspiele/ Casual Games) auf Websites angeboten.

3.5. Macht und Wettbewerb im Computerspiel

"Macht" als die Fähigkeit, ein Ziel zu erreichen und "Wettbewerb" sind Faktoren, die nicht nur die Motivation von Computerspielern bestimmen. „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`?“ (Fritz, Warum ...? [2006, darin: Spiele um Macht und Ohnmacht]). Spiele greifen so Elemente auf, die das Leben von Menschen grundsätzlich prägen. 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 als Kämpfer, Feldherr, Unternehmer, Autorennfahrer, Kolonisator oder in einer anderen Rolle ausprobieren und bewähren.

Offline-Spiele: Der Computer ist einerseits ein unerbittlicher und unbestechlicher Richter: Wenn der Spieler sich im Spiel nicht bewährt, ereilt ihn als Kämpfer der Tod, als Unternehmer der Ruin und als Rennfahrer die Niederlage. Andererseits hat im Offlinespiel der Spieler im Unterschied zum realen Leben immer wieder die Chance, sein Leben neu zu beginnen oder – durch Rückgriff auf den letzten Speicherpunkt – die Aufgabe immer und immer wieder neu zu probieren, bis er Erfolg hat und sich ein wenig wie Napoleon, Rockefeller oder Sebastian Vettel fühlen kann.

Online-Spiele: Spielt der Spieler aber wettbewerbsorientierte Spiele online, so befindet er sich häufig über Wochen im realen Wettbewerb mit anderen Spielern. Dies schafft Spielbindung und kann dazu führen, dass das Spiel den Spieler auch dann gedanklich beschäftigt, wenn er nicht am Computer oder der Konsole sitzt.

4. FASZINATION ONLINESPIELE

4.1 Onlinewelten als Erlebnisräume

Wer ein Computerspiel spielt, betritt ein digitales Spielfeld und damit eine neue, eine virtuelle Welt mit eigenen Regeln. Diese neue Welt zu entdecken und zu erleben macht einen Teil des Reizes von Computerspielen aus. In diese neue Welt einzutauchen hat nicht nur einen ästhetischen Reiz. Wie die Welten von Büchern oder Filmen ermöglichen es auch die digitalen Welten, den alltäglichen Mühen zu entfliehen und etwas Neues zu erleben. Die klassischen Computerspielwelten, etwa von Offline-Strategiespielen, sind in der Regel in vergleichsweise kurzer Zeit zu entdecken. In vielen modernen Computerspielen sind nicht nur die Handlungsmöglichkeiten des Spielers offener, nicht mehr linear festgelegt, sondern sie bieten ihm auch mehr (virtuellen) Raum, den es zu entdecken gilt.

Virtuelle Welten und Online-Rollenspiele

Vor allem Online-Rollenspielwelten, die auf – im Vergleich zum heimischen Computer – leistungsstarken Servern installiert sind, bieten einen riesigen zur Entdeckung offenen und mit Gelegenheiten zu Abenteuern gespickten virtuellen Raum. Dies macht für viele Spielerinnen und Spieler einen wesentlichen Teil der besonderen Faszinationskraft dieser Spiele aus (vgl. hierzu auch Dudda [2007, S. 41]). Spielerinnen und Spieler brauchen Monate, um diese Welt kennen zu lernen. Sie können durch Wüsten, Sümpfe, Berglandschaften, mittelalterliche Städte oder Bergfestungen laufen und die fantastische Welt der Ritter, Zwerge und Elfen erkunden, ohne befürchten zu müssen, schon bald alles entdeckt zu haben. Untermalt durch emotional ansprechende Musik kann die Welt der MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, übersetzt: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) vielfach eine hohe optische Attraktivität und visuelle Vielfalt bieten. In dieser Spielwelt können sich Menschen begegnen, miteinander kommunizieren und soziale Verbindungen aufbauen. Dass diese Treffen im virtuellen Raum und nicht in der realen Welt stattfinden, wird nicht nur als Nachteil erlebt. Man kann zum Beispiel agieren, ohne sein wirkliches Alter oder Aussehen preisgeben zu müssen. Der virtuelle hat aber gegenüber dem realen Raum auch gravierende Mängel. „Auch eine realitätsnahe Grafik kann Sinnesindrücke wie Geruch und Temperatur noch nicht ersetzen. Und noch ist nicht der Mensch selbst in virtuellen Welten aktiv, sondern wird in der Regel durch Avatare genannte Spielfiguren vertreten. Der Spieler spürt in der virtuellen Welt im Guten wie im Schlechten seinen Körper nicht.“

Virtuelle Welten und Strategie-Browserspiele

Auf den Versuch, einen interaktiven, grafisch detaillierten und attraktiven virtuellen Raum zu gestalten, verzichten die Produzenten von **Strategie-Browserspielen** gänzlich. Trotzdem schaffen es Strategie-Browserspiele nicht selten, die Spielerinnen und Spieler so zu binden, dass diese immer mehr ihren Tagesablauf mit den Spielanforderungen synchronisieren. Außerdem können diese Spiele eine Spannung, eine Art „Fiebrigkeit“ erzeugen und so die Spielerinnen/Spieler zu häufigen, zeitlich immer längeren Besuchen in der virtuellen Welt veranlassen (vgl. hierzu auch Fritz, Mesek-Schneider [2006, S. 113-131]). Dies geschieht dadurch,

- dass **Strategie-Browserspiele** durch Echtzeitereignisse zur gedanklichen Beschäftigung mit dem Spiel auch dann verleiten, wenn der Spieler nicht online ist und
- dass im Spielablauf Kommunikation und soziale Organisation eine herausragende Bedeutung haben, auch, um Gefahren abzuwenden und Siege herbeizuführen.

4.2 Avatare als virtuelle Stellvertreter

In einem Computerspiel kann der Spieler neue Rollen ausprobieren, einmal ganz bewusst „der Böse“ sein, sich in einem Sportspiel in die Rolle seines Lieblingsstars begeben, eine Führungsrolle ausprobieren oder sogar in das andere Geschlecht schlüpfen (*Genderswapping*), z.B. als Junge Lara Croft spielen oder als Mädchen einen Mafiaboss verkörpern. Mit Onlinespielen wurden die bisherigen Möglichkeiten von Computerspielern, sich mit virtuellen Stellvertreterfiguren in virtuellen Welten zu bewegen, erheblich erweitert. Zudem muss sich der Spieler im Onlinespiel in der von ihm eingenommenen Rolle im sozialen Miteinander der Mitspieler bewähren.

Die Figuren in vielen Computerspielen, etwa in Online Rollenspielen, sind über die angezeigten Level- und Ranganzeigen sehr stark mit den „Taten“ und Spielfortschritten verknüpft. Dies verbindet den Spieler mit seinem Avatar und erhöht den nur durch langes Spielen zu verwirklichenden Wunsch, irgendwann als ranghohe Figur (mit hohem Level) im Spiel aufzutreten.

Online-Rollenspiele greifen zudem das menschliche Bedürfnis auf, sich über Gegenstände darzustellen. Der Spieler kann mit dem „Styling“ seines Avatars und dem Glanz seiner Waffen Eindruck bei anderen Spielern erzielen. Er kann sich sogar mit einem Mitspieler in einer Kneipe treffen und dort mit seinen „coolen“ Waffen prahlen oder über das Aussehen anderer lästern. Dabei ist es übrigens auch möglich, mit (mehr oder weniger) individuellen Gesten und Körperbewegungen auf sich aufmerksam zu machen.

Faszination als Risiko

Vor allem für die, die im „Real Life“ Außenseiter sind, kann die Faszination der Onlinewelt als Erlebnisraum zur Versuchung führen, sich in die virtuelle Welt zu flüchten, um sich zumindest dort zu bestätigen und den Problemen des Alltags zu entfliehen. [1]

4.3. Virtuelle Welten als soziale Räume

Wer online ein Sport-, Strategiespiel, Rollenspiel oder einen Shooter spielt, trifft auf bekannte oder unbekannte andere Menschen, die auf ihn reagieren und mit ihm kommunizieren. Die Möglichkeit der schriftlichen Kommunikation durch die Nutzung spielinterner Chaträume oder Foren bzw. die Möglichkeit der akustischen Kommunikation mittels Headset erweitert das Angebot "Computerspiel". Es entsteht neben dem eigentlichen regelbasierten Spiel ein sozialer Raum.

Von der beiläufigen Kommunikation zum intensiven sozialen Miteinander

Der Spieler hat die Möglichkeit, das Angebot des „sozialen Raumes“ unterschiedlich intensiv zu nutzen. Zieht er sich allerdings ganz aus dem virtuellen sozialen Leben zurück, hat er – von klei-

nen Browserspielen (Casual Games) abgesehen – bei den meisten Onlinespielen wenig Chancen, diese erfolgreich zu spielen.

Vor allem beim Einstieg in eine Computerspiel-Community ist die Kommunikation zumeist auf Fragen beschränkt, die im Zusammenhang mit dem genutzten Spiel stehen. Der Spieler kann mit anderen Personen beim gemeinsamen Lösen einer Aufgabe relativ problemlos in Kontakt treten. Nach einer gewissen Zeit erweitert sich häufig die Kommunikation, und neben der Erörterung spielorientierter Fragen werden stärker andere Themen einbezogen. In der Regel ist das „soziale Miteinander“ der Onlinegemeinschaft Schwerpunkt der Kommunikation.

Gemeinsam Aufgaben lösen: „Gruppen“ im Onlinespiel

Spieler können in vielen Onlinespielen Gefechte oder Spielrunden gemeinsam austragen oder eine vergleichbare Aufgabe gemeinsam lösen. Sie finden sich hierzu in kurzfristig bestehenden Gemeinschaften zusammen, die in Online-Rollenspielen häufig „Gruppen“ genannt werden. In diese Gruppen bringt jeder Spieler die besonderen Fähigkeiten seiner Spielfigur ein und hilft so dem Team, Spielherausforderungen zu lösen.

Längerfristige soziale Bindungen im Onlinespiel: Clans, Gilden, Stämme, Allianzen ...

Neben wechselnden Gemeinschaften zum Lösen von Aufgaben bilden sich etwa bei Shootern, Online-Rollenspielen oder Strategie-Browserspielen auch längerfristige und formell strukturierte Gemeinschaften: Clans, *Gilden*, *Stämme* oder *Allianzen* nennen sich diese Mannschaften, die ähnlich wie traditionelle Vereine ihren aktiven Mitgliedern bestimmte Aufgaben zuweisen. In diesen sozialen Gemeinschaften werden Ämter wie z. B. Diplomat oder Kriegsminister vergeben, und es entwickeln sich differenzierte soziale Strukturen. Die sozialen Regeln dieser Gemeinschaften können sehr unterschiedlich sein. Die Gemeinschaften können:

- autoritär oder demokratisch geführt sein,
- schriftlich und im Detail Regeln festlegen oder sich mit einem kurzen Motto begnügen,
- hohe oder niedrige Hürden für eine Mitgliedschaft voraussetzen und
- einen hohen oder nicht ganz so hohen Zeiteinsatz verlangen.

Soziale Räume in Computerspielen: Eine neue Möglichkeit der Kommunikation, aber auch ein Risiko

Die Kommunikation in Online-Computerspielen und das Miteinander in sozialen Gemeinschaften schaffen gerade für junge Menschen attraktive Möglichkeiten, sich zu erproben und Neues zu lernen. Da die unterschiedlichen Spieler in der Spielwelt unterschiedlich agieren, sich ständig neue personelle Konstellationen bilden und sich die Spielziele der Personen(gruppen) ständig ändern, entsteht ein hoher Abwechslungsreichtum. Dieser verlangt dem Spieler immer wieder aktuelle Entscheidungen ab.

In engem Zusammenhang mit der Möglichkeit von Änderungen der sozialen Bezüge im Spiel steht bei vielen Spielern die Befürchtung, in der Gruppe der Mitspielenden an Ansehen und damit auch die Kontrolle über die Spielsituation zu verlieren. Dies wiederum erzeugt vermehrten Drang, sich in die Spielwelt einzuloggen und sich mit seiner Spielfigur, dem *Alter Ego*, in das Geschehen einzumischen. Aber vor allem für die, die im „Real Life“ Außenseiter sind, können solche Online-Spiele auch Versuchung sein, sich vom „wirklichen“ sozialen Leben zurückzuziehen und in die virtuelle Welt zu flüchten. Dies gilt insbesondere dann, wenn die vom Spieler gewählte virtuelle Gemeinschaft durch sozialen Druck eine lange Anwesenheit im virtuellen Raum fordert.

4.4. Permanenz und Persistenz bei Online-Spielen

Die Spieler von Strategie-Browserspielen, aber auch von Online-Rollenspielen wissen: Auch dann, wenn sie schlafen, in der Schule oder auf der Arbeit sind, sind ihre Spiele aktiv und – so-

fern ihr Account (ihr Internetzugang) technisch zugänglich ist – jederzeit aufrufbar (**Permanenz**). Sie wissen auch, dass dieses Spiel nicht irgendeines ist, sondern das gleiche, in das sie bisher viel Zeit investiert haben (**Persistenz**). Und sie wissen, dass das Spiel während ihrer Abwesenheit in seinem Verlauf weiter fortgeschritten ist. Dies alles erzeugt Spannung. Der in einem Offlinespiel gegebene Möglichkeit, ein Spiel anzuhalten, ja sogar eine Spielsequenz rückgängig zu machen und zu wiederholen, ist der Spieler im Online-Spiel beraubt. Damit werden die Spielhandlungen bedeutsamer und ähneln stärker den Handlungssituationen des „wirklichen Lebens“. Computerspielen wird dadurch „realer“. Dies führt aber auch dazu, dass der Spieler geneigt ist, sich gedanklich auch dann mit dem Spiel zu beschäftigen, wenn er offline ist.

In einem **Online-Rollenspiel** nimmt der Spieler zwar seinen Avatar in der Zeit seiner längerfristigen Abwesenheit von der Tastatur aus dem Spiel. Auch die Möglichkeiten, die computergenerierten Aufgaben zu lösen, ändern sich – vergleichbar einem Offline-Spiel – durch eine längere Pause nicht. Doch die sozialen Prozesse und die Interaktionen der Spieler (Verabredungen zu Kämpfen oder anderen Aktionen, Tausch oder Versteigerung von virtuellen Gegenständen, Rollen und Aufgabenzuweisung innerhalb der sozialen Gemeinschaft etc.) pausieren nicht. Der Wunsch, sich in dem Spiel zu bewähren, die anstehenden Aufgaben zu lösen und in der Welt als größere, stärkere Figur dazustehen, begleitet dann der Wunsch, nichts zu verpassen.

Noch größere Bedeutung hat die Persistenz in einem **Strategie-Browserspiel**. In diesen Spielen initiiert der Spieler während seiner Anwesenheit am Computer neue Prozesse, gibt Bauaufträge oder „befiehlt“ Angriffe. Die Durchführung der Aufträge und Aktionen ist aber völlig unabhängig von der Anwesenheit des Spielers. Er kann auch während seiner Abwesenheit einen Sieg erringen oder angegriffen und vernichtet werden. Eben weil diese Prozesse vom Betrachter unabhängig ablaufen, kann der Wunsch sehr dominant werden, immer auf dem Laufenden über das zu bleiben, was gerade in der virtuellen Welt geschieht.

4.5 Wenn es schwer fällt, die Welt des Computerspiels zu verlassen ...

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 sie sich versehen, 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 reitet. Viele Spielerinnen und Spieler verbringen – von der Dynamik des Spiels 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.

Lange Computerspielzeiten alleine sind kein Anzeichen von Sucht

Es gibt Computerspieler, die in einer unterschiedlich langen Lebensphase kontrolliert viel Zeit opfern, um Erfolg beim Computerspiel zu haben, ohne dass ihnen dies Probleme bereitet. Allerdings verzichten einige Computerspieler, die überdurchschnittlich viel Zeit am Bildschirm sitzen und bei denen die Phase der extensiven Computerspielnutzung sehr lange dauert, wegen ihres Hobbys auf viele andere Möglichkeiten und Erfahrungen in ihrem Leben.

Es gibt Spieler, die ihr Spielverhalten nicht mehr kontrollieren können und ihre soziale Existenz gefährden

Suchtberatungsstellen, Selbsthilfegruppen und andere soziale und medizinische Einrichtungen berichten immer wieder von Computerspielern, die ihr Spielverhalten nicht mehr kontrollieren können und ihre soziale Existenz gefährden. Um immer länger und erfolgreicher am Computer

spielen zu können, ziehen sich diese Spieler von ihrer Familie zurück, geben Freunde auf und gehen nicht mehr in die Schule oder zur Arbeit. Sie zeigen Symptome, die auch von stoffgebundenen Süchten her bekannt sind.

Auch wenn bei bestimmten Computerspielen Spielelemente vorhanden sind, die eine Abhängigkeitsentwicklung begünstigen, ist die grundlegende Ursache für eine Verhaltenssucht aber nicht das Computerspiel. Die Gründe für die Suchtentwicklung eines Menschen finden sich vorrangig in den psychischen und sozialen Bedingungen des Betroffenen. Diese Gründe sind nicht abschließend erforscht und ihr Auftreten lässt sich nicht exakt vorhersagen.

Warum flüchten Menschen in die Welt des Computerspiels und gefährden ihre soziale Existenz?

Nachgewiesen ist allerdings, dass das Spielen bzw. die Mediennutzung von den Betroffenen als besonders belohnend (stressreduzierend, stimmungsverbessernd) empfunden wird. Das exzessive Verhalten erfüllt die Funktion, das Leben für die betroffenen Spieler erträglich zu gestalten. Sie "erfahren, dass sie mit solchen Verhaltensweisen oder Gebrauchsmustern schnell und effektiv Gefühle im Zusammenhang mit Frustrationen, Unsicherheiten und Ängsten regulieren bzw. verdrängen können" (Kompetenzzentrum Verhaltenssucht. Was ist eigentlich Verhaltenssucht?

In: www.unimedizin-mainz.de. URL: <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht.html>, [25.1.2011]).

Alternative Verhaltensmuster, wie z.B. angemessene Stressverarbeitungsstrategien, werden von den Betroffenen immer weniger genutzt bzw. erlernt (ebenda).

Besonders gefährdet sind Jugendliche und Erwachsene, die in Schule bzw. Beruf und im sozialen Zusammenleben wenig Erfolge erleben, zum Beispiel in der Klasse als Außenseiter gelten, ggf. auch gemobbt werden und wenig Möglichkeiten haben, durch andere Hobbys Erfolgserlebnisse zu bekommen. Diese Jugendlichen und Erwachsenen nutzen Computerspiele kompensatorisch als Ersatz für ausbleibende andere Erfolgserlebnisse. Bei vielen betroffenen Personen liegt zudem als Ursache oder Folge der Verhaltenssucht eine andere psychische Erkrankung (z.B. Depressionen) vor.

Vor allem Onlinespiele können Spielerinnen und Spieler motivieren, lange in der virtuellen Welt zu bleiben.

Sie ermöglichen dem Spieler...

... den Alltag zu verlassen und sich in einer fantastischen Welt als Held zu erleben.	
Kleine Browserspiele -	Strategie-Browserspiele +
Online-Shooter, -Action- & -Sportspiele ++	Online-Rollenspiele, MMORPG +++

- = trifft nicht zu, + = trifft ein wenig zu, ++ = trifft zu, +++ = trifft in hohem Maße zu

... im Wettbewerb mit anderen Erfolg zu haben und Anerkennung zu gewinnen, (mit seiner virtuellen Figur) größer, mächtiger zu werden, Gegner zu besiegen.	
Kleine Browserspiele ++	Strategie-Browserspiele +++
Online-Shooter, -Action- & -Sportspiele +++	Online-Rollenspiele, MMORPG +++

- = trifft nicht zu, + = trifft ein wenig zu, ++ = trifft zu, +++ = trifft in hohem Maße zu

... (virtuell) Freunde zu finden und (in Gilden & Clans) Gemeinschaft zu erleben.	
Kleine Browserspiele -	Strategie-Browserspiele +++
Online-Shooter, -Action- & -Sportspiele +++	Online-Rollenspiele, MMORPG +++

- = trifft nicht zu, + = trifft ein wenig zu, ++ = trifft zu, +++ = trifft in hohem Maße zu

... sich auf eine neue Welt einzulassen, die spannend ist, weil in ihr die Ereignisse auch dann weiterlaufen, wenn man selber offline ist.	
Kleine Browserspiele (+)	Strategie-Browserspiele +++
Online-Shooter, -Action- & -Sportspiele (+)	Online-Rollenspiele, MMORPG ++

- = trifft nicht zu, + = trifft ein wenig zu, ++ = trifft zu, +++ = trifft in hohem Maße zu

5. GEWALT IN COMPUTERSPIELEN

5.1. Zur Attraktivität von Gewalt im Computerspiel

Die Umsatzzahlen von Shootern und Action-Spielen deuten auf eine große Faszination hin, die von Gewaltdarstellungen ausgeht. Auch in Rollenspielen oder Aufbau- und Strategiespielen finden sich häufig Kriegs- und Gewaltszenen. Auch wenn es natürlich auch beliebte Spiele ohne Gewaltdarstellungen gibt: Es gibt Gründe, warum Gewalt in der virtuellen Welt eine solch große Rolle spielt.

Motivation: Vertreiben von Langeweile

Computerspielen vertreibt Langeweile. Doch die Variationen der Spielaufgaben, die ein Spiel dem Spielenden stellt, sind häufig nicht sehr groß. Dies birgt die Gefahr, dass die durch das Computerspiel aufgebaute Spannung abflacht und Langeweile wieder Raum greift. "Ein wirksames Mittel der drohenden Langeweile zu entgehen, ist es, um einen sehr hohen Einsatz zu spielen: Um die Existenz in der virtuellen Welt" (Hilpert [2010, S. 131]). Durch die Drohung, aus dem Spiel geworfen zu werden, sieht der Spieler sich vor die Wahl gestellt: Tod der eigenen Spielfigur oder Vernichtung des Gegners. Durch Bedrohung mit Gewalt und damit der Vernichtung der (virtuellen) Existenz kann – zumindest für einen begrenzten Zeitraum – das Abflachen des Erregungsniveaus aufgehalten werden. Denn würde der Spieler sich erlauben, unkonzentriert zu sein und abzuschweifen, wäre dies sein virtuelles Ende (vgl. Fritz/Fehr, Virtuelle Gewalt [2003, S.11f.]

Motivation: Demonstration von "Macht"

Gewalttätigkeit begründet sich in Computerspielen auch in der Absicht, Sieg und Überlegenheit endgültig zu dokumentieren. „Violente Computerspiele eignen sich zur Befriedigung dieses Bedürfnisses besonders gut, da Gewalt eine sehr deutliche Form der Ausübung von Macht und Kontrolle darstellt“ (Kunczik/Zipfel [2004, S. 243]). Auch deswegen sind „Shooter“ beliebt. „Natürlich geht es bei den Ballerspielen um das Gefühl der Omnipotenz, um die Lust an der Waffe und der Macht“ (Feibel [2005]). Mit dem virtuellen Tod der gegnerischen Figur ist die Überlegenheit eindeutig definiert. (vgl. Fritz/Fehr, Virtuelle Gewalt [2003, S. 13f.]) In der gesellschaftlichen Wirklichkeit ist Macht ein nicht so leicht zu erfassendes menschliches Phänomen. Im Computerspiel werden die komplexen Erscheinungsformen der Macht ersetzt durch das weniger komplexe Phänomen der Gewalt.

Motivation: Ablenkung

Auf Druck, Zwänge und Konkurrenz- oder Bedrohungssituationen mit Gewalt zu reagieren ist aus gutem Grund gesellschaftlich untersagt. Das Spielen gewalthaltiger Spiele ermöglicht es, das Gewaltverbot in gewissem Sinne "virtuell zu umgehen", ohne es zu brechen. Aus Gewalt, die real Angst macht, wird Lust. Gewalt wird subjektiv "zur spannenden Unterhaltung, die in ihrer Verschränkung mit virtueller Macht, Herrschaft und Kontrolle gute Gefühle machen kann" (Fritz/Fehr, Virtuelle Gewalt [2003, S.15]). Doch es stellt sich auch die Frage, inwieweit hierdurch von der Lösung bestehender Probleme abgelenkt wird (vgl. ebenda).

Gewalt als Inszenierung

Gewalt tritt im Computerspiel als ein Spielprinzip und Teil des Regelwerkes auf. Gewalt ist auch Teil der Story und der szenischen Inszenierung. "In dieser Inszenierung kann virtuelle Gewalt in den unterschiedlichsten Formen auftreten: Sie kann sich in eher comicartigen Szenen oder in eher abstrakt dargestellten Gefechthandlungen zeigen, aber auch in detailreich ausgespielten Gewaltorgien" (Hilpert [2010, S. 131]). Unter dem Gesichtspunkt von Erziehung und

Jugendschutz ist von erheblicher Bedeutung, wie Gewalt im Rahmen der Spielhandlung dargestellt und begründet wird.

5.2. Die Ergebnisse der Wirkungsforschung

Computerspielgewalt: Nicht alleinige Ursache, aber ein möglicher Faktor bei der Entstehung gewalttätigen Verhaltens

Die öffentliche Diskussion um die Wirkung von Computerspielgewalt, ja von Mediengewalt überhaupt, spitzt sich vielfach auf die Frage zu: Sind die Medien schuld an Amokläufen oder anderen Formen der Gewalttätigkeit junger Menschen? Ein Blick auf die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung zeigt deutlich, dass solch zugespitzte Positionen nicht haltbar sind. Die Behauptungen, mediale Gewaltdarstellungen bzw. Gewalthandlungen im Computerspiel hätten nahezu zwangsläufig reale Gewalt zur Folge, lassen sich nicht beweisen. Aber auch die Annahme, dass mediale Gewalt wirkungslos ist oder gar Gewaltimpulse abbaut (Katharsistheorie) gilt eindeutig als widerlegt (vgl. hierzu auch Rothmund [2008]/ Kunczik/Zipfel, Kurzbericht [2010, S. 3ff.]). Folgende Grundannahmen können demgegenüber als weitgehend gesichert gelten:

- 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.
- Mediengewalt wirkt unterschiedlich (stark). Persönliche Eigenschaften sowie das soziale Umfeld beeinflussen sowohl Wahrnehmung als auch Verarbeitung gewaltträchtiger Medieninhalte.

Kurzfristige Wirkung von Computerspielgewalt

Die Untersuchungen, die sich gezielt mit der kurzfristigen Wirkung gewalthaltiger Computerspiele befassen, zeigen relativ eindeutige Ergebnisse. In der wissenschaftlichen Fachwelt anerkannte Studien, die die Ergebnisse methodisch überzeugender und seriöser Forschungsprojekte ausgewertet haben, belegen: Gewalthaltige Computerspiele fördern kurzfristig aggressives Verhalten, aggressive Wahrnehmung und aggressive Gemütszustände. 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: "Das aggressive Verhalten wird also kurzfristig gesteigert, die aggressiven Kognitionen nehmen zu, der aggressive Gemütszustand steigert sich, also Wut- und Ärger-Emotionen, prosoziale Verhaltensneigungen nehmen ab, also zum Beispiel die Bereitschaft Menschen in Not zu helfen und die Erregung nimmt zu, also wie gesagt ein guter Nährboden, um aggressive Verhaltensakte zu zeigen. Wie gesagt, es handelt sich um kurzfristige Befunde, bei denen wir diese harten Befunde haben" (Hartmann, Vortragsmanuskript [2006. S.14]).

Langfristige Wirkung von Computerspielgewalt

Ob und wie der eindeutig nachgewiesene kurzfristige Effekt von Computerspielgewalt auch bei häufiger Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen eine langfristige Änderung des Verhaltens nach sich zieht, ist sicher noch nicht abschließend untersucht. Es sind noch Fragen offen, wie nachhaltig die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit durch gewalthaltige Computerspiele beeinflusst werden. Aufgrund der derzeit vorzufindenden Forschungslage ist jedoch davon auszugehen, dass tatsächlich ein langfristiger, durch die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele hervorgerufener negativer Effekt zu beobachten ist. Die Ausbildung einer

aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich offensichtlich gegenseitig. "Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die große Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Minderung prosozialen Verhaltens) begünstigt. ... [Die] aggressivere Persönlichkeitsstruktur [führt] dabei nicht nur zu einer verstärkten Zuwendung zu gewalthaltigen Computerspielen, sondern fördert auch die Nutzung anderer gewalthaltiger Medienangebote (z. B. Horrorfilme). Das so genutzte Repertoire an gewalthaltigen Medienangeboten wirkt im Verbund auf die individuelle Persönlichkeitsstruktur ein" (Hartmann, Aktuelle Forschung [2006, S.92]).

Auch Michael Kunczik und Astrid Zipfel stellen als Quintessenz ihrer Auswertung einer Vielzahl von Studien zur Wirkung von Mediengewalt fest, dass der Konsum medialer Gewaltdarstellungen einen Beitrag zur Entstehung einer zur Gewaltanwendung neigenden Persönlichkeit und von gewalttätigem Verhalten leisten kann (wenn auch andere soziale oder Persönlichkeitsfaktoren einen stärkeren Einfluss haben mögen). Umgekehrt beeinflusst die Aggressivität des Medienkonsumenten aber auch die Zuwendung zu gewalthaltigen Medieninhalten. Es ist somit ein Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt anzunehmen (vgl. Kunczik/Zipfel, Kurzbericht (2010, S.10).

5.3. Gewalt im Computerspiel als Risikofaktor

Virtuelle Gewalt kann Kinder und Jugendliche überfordern

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 und eine emotionale Überforderung darstellen. Unter bestimmten Bedingungen kann sich Computerspielgewalt zudem negativ auf Einstellungen und Verhalten von Heranwachsenden auswirken. Die Bedingungen, die gegeben sein müssen, damit negative Einflüsse auftreten, lassen sich allerdings nicht so exakt bestimmen, dass eine Verhaltensvorhersage möglich ist.

Risikofaktoren bei den Spielerinnen und Spielern, die die Möglichkeit negativer Auswirkungen von Computerspielgewalt erhöhen. Bei Kindern und Jugendlichen sind negative Auswirkungen von medialen Gewaltdarstellungen am ehesten zu erwarten, wenn sie folgende Eigenschaften haben:

- "Männliches Geschlecht (v.a. wegen der Präferenz für violente [Vorliebe für gewalthaltige] Inhalte);
- Alter, in dem violente Handlungsabläufe nachvollzogen und verstanden werden können, es aber noch an einem System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen zu deren Einordnung und Relativierung mangelt;
- aggressive Prädispositionen [Anlage für Aggressivität];
- hoher Risiko- und Erregungsbedarf (Sensation-Seeking);
- soziales Umfeld (Familie, Freundeskreis) mit hohem Medien(gewalt)konsum und ausgeprägtem Gewaltverhalten, das die Angemessenheit in den Medien gezeigter violenter Verhaltensweisen zu bestätigen scheint (Effekt der 'doppelten Dosis')" (Kunczik/Zipfel, Kurzbericht (2010, S.8).

Inhaltliche Risikofaktoren von Gewaltdarstellungen in Spielen, die für Heranwachsende in hohem Maß gefährdend oder beeinträchtigend sind.

Ein erhöhtes Risikopotenzial ist bei Mediengewalt insbesondere anzunehmen, wenn sie folgende Merkmale aufweist:

- "Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt;
- Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten;
- Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens;
- Ausblendung negativer Folgen für das Opfer" (Kunczik/Zipfel, Kurzbericht (2010, S.9).

Als Quintessenz bleibt festzuhalten: Der Konsum medialer Gewaltdarstellungen kann einen Beitrag zur Entstehung einer zur Gewaltanwendung neigenden Persönlichkeit und von gewalttätigem Verhalten leisten (wenn auch andere soziale oder Persönlichkeitsfaktoren einen stärkeren Einfluss haben mögen). Umgekehrt beeinflusst die Aggressivität des Medienkonsumenten aber auch die Zuwendung zu gewalthaltigen Medieninhalten. Es ist somit ein Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt anzunehmen (vgl. Kunczik/Zipfel, Kurzbericht (2010, S.10).

Gefährdungen und Beeinträchtigungen vermeiden: Alterskennzeichnung nutzen

Virtuelle Gewalt, die abstrakt oder komikartig wiedergegeben wird, ist anders zu bewerten als Gewalt, die detailreich und ausufernd ist. Es ist auch zu berücksichtigen, wie Gewalt legitimiert wird und ob Menschen oder aber Fabelwesen und Urzeitmonster Opfer der Gewalthandlungen sind. Um Gefährdungen und Beeinträchtigungen zu vermeiden, sollten Eltern und Erziehende deshalb dafür Sorge tragen, dass Kinder und Jugendliche nur die Spiele spielen, die für ihr Alter freigegeben und mit einem entsprechendem USK-Siegel gekennzeichnet sind (siehe unten).

Chance nutzen: An Erlebnissen in der virtuellen Welt Anteil nehmen

Aus pädagogischer Sicht ist eine vertrauensvolle Beziehung zum Kind auch die erfolgreichste Möglichkeit, Gefährdungen durch Computerspielinhalte zu vermeiden. Wenn Eltern oder Erziehende Interesse zeigen, reden die meisten Kinder gerne über die Spiele, die sie beschäftigen und in denen sie Erfolge erzielt haben. Es freut Kinder, wenn Eltern, Onkel oder Tante auch einmal eine Sequenz oder einen Level durchspielen und so kundig mit ihm über seine Erfahrungen mit Computerspielen reden können. So bleibt der Kontakt mit der Spielwelt des Kindes erhalten und Erziehende können reagieren, wenn es Probleme gibt. 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.

Literatur

- Dudda, Silvia (2007): Faszination Online-Rollenspiel. Rechtliche Analyse des Handels mit Items und Accounts sowie Untersuchung der Gründe und Auswirkungen von Interaktion in virtuellen Welten. Magisterarbeit zur Erlangung des Magistergrades (M.A.) an der Fakultät für Wirtschafts- und Sozialwissenschaften der Technischen Universität Braunschweig und der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Betreut von Marc D. Cole und Rolf F. Nohr.
- Feibel, Thomas (18.03.2005): Ist der Tod ein Computerspiel? In: SPIEGEL ONLINE. URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,346377,00.html> (23.01.2011)
- Fritz, Jürgen; Mesek-Schneider, Karla (2006): Oh, what a game:>>OGAME<<. Zur Faszinationskraft von Online-Spielen. In: Kaminski, W./ Lorber, M. (Hrsg.), Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München, S. 113-131.

- Jürgen Fritz (2006): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren In: Bundeszentrale für politische Bildung. Darin: Spiele um Macht und Ohnmacht. URL: http://www.bpb.de/themen/RSE41Q,1,0,Warum_eigentlich_spielt_jemand_Computerspiele.html#art1 (8.4.2011)
- Fritz, Jürgen (6.12.2005): Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. In: Bundeszentrale für politische Bildung. URL: http://www.bpb.de/themen/8GADVU,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html (7.4.2011)
- Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (2003): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung. In: Mediaculture-online. URL: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritzfehr_virtuellegewalt/fritz_fehr_virtuelle_gewalt.html (23.01.2011). Dort zitiert aus: J.Fritz; W.Fehr (Hrsg.) (2003): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn.
- Hartmann, Thilo (2006): Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, W./ Lorber, M. (Hrsg.), Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München, S. 81-99.
- Hartmann, Thilo (2006): Gewaltspiele und Aggression. Vortragsmanuskript. In: Mediaculture-online. URL: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hartmann_computerspiele/hartmann_computerspiele.pdf (23.1.2011). Quelle: Köln 2006. Vortrag auf der Internationalen Konferenz „Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit“ vom 22. - 24.3.2006 an der Fachhochschule Köln und Electronic Arts.
- Hilpert, Wolfram (2010): Faszination Computerspiele – Hintergründe und Fakten zum Themenbereich „virtuelles Spielen“, in: Marcus Lüpke/ Ulf Neumann: Gewaltprävention 2.0: Digitale Herausforderungen. Marburg, S. 126-135.
- Kompetenzzentrum Verhaltenssucht. Was ist eigentlich Verhaltenssucht? In: www.unimedizin-mainz.de. URL: <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/startseite/kompetenzzentrum-verhaltenssucht.html>. (25.1.2011).
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (2004): Medien und Gewalt, Befunde der Forschung seit 1998. Projektbericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Mainz 2004.
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (März 2010): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzbericht. Berlin.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): KIM-Studie 2010. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2010): JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- Rothmund, Tobias (2008), Chancen und Risiken von Videospiele für die jugendliche Entwicklung: Der Stand der empirischen Wirkungsforschung. Vortrag beim 2. Medienkongress Villingen-Schwenningen am 17.4.08. In: Mediaculture-online. URL: www.mediaculture-online.de/Computer-Internet.1499+M50da0761f37.0.html (22.11.2009)

Kontakt: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Rochusstraße 10 - D 53123 Bonn
 Postfach 140165 - D 53056 Bonn
 Tel: +49(0)228 9621030 / Fax: +49(0)228 379014
 E-Mail: info@bpjm.bund.de
 Internet: www.bundespruefstelle.de