

Virtuelle Spielkulturen zwischen Kritik und Faszination

Computerspiele in der Diskussion

Jürgen Fritz

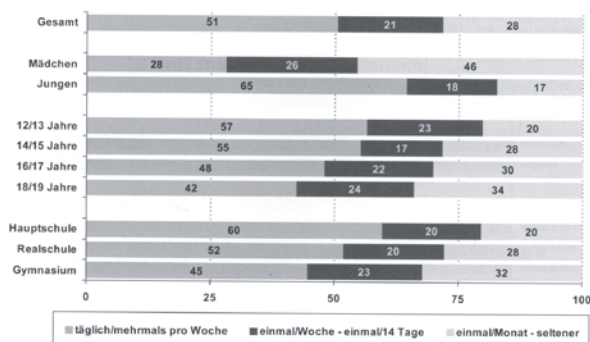
Die Frage nach aggressions- und gewaltfördernden Wirkungen von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche wird in erster Linie immer dann aufgeworfen, wenn Amokläufe von jungen Menschen stattgefunden haben. In dem Beitrag wird, in differenzierter Weise, auf die komplexen Wechselwirkungen zwischen Rezipient und Medienwirkungen eingegangen und somit ein Einblick in den aktuellen Diskussions- und Forschungsstand gegeben.

Viele Fragen ... und wenig Antworten

Die Video- und Computerspiele haben sich in den vergangenen zwanzig Jahren zu einer facettenreichen Spielkultur entwickelt: von immer differenzierteren Spielangeboten für Computer und Konsolen zu Online-Spielen, zu LAN-Parties, zu virtuellen Spielgemeinschaften, von E-Sport bis zu Shooter-Games. Die sich immer weiter entfaltende virtuelle Spielkultur hat sich schon seit längerem über die Kinderzimmer und Jugendtreffs ausgebreitet und umfasst nahezu alle Altersgruppen (mit unterschiedlichen Gewichtungen). Neueste Studien über Spielefans¹ liefern ein recht überraschendes Bild. „Freizeitspieler“ stellen mit einem Anteil von über 50% die größte Gruppe. Sie sind im Schnitt 44 Jahre alt und zur Hälfte weiblich. Freizeitspieler haben einen Job und spielen nur gelegentlich, meist Renn- und Sportspiele. Die zweitgrößte Gruppe sind mit 24% die „Gewohnheitspieler“. Sie sind etwa um die 30 Jahre alt, haben ein

relativ hohes Einkommen und nutzen regelmäßig die Spiele als Selbstverständlichkeit. Etwa 5% der Stichprobe sind „Hardcore-Gamer“. Sie sind um die 20 Jahre alt, besitzen reichlich Zeit zum Spielen und nutzen die Bandbreite des Angebots. Sie bevorzugen das Spiel mit anderen Gamern. Daneben widmen sich auch Hardcore-Gamer allen anderen Interessen junger Leute. Die „Fantasiespieler“ sind mit 6% in der Stichprobe vertreten. Sie bevorzugen Adventures und Rollenspiele. Sie nutzen diese Spielform, um Abstand vom Alltag zu gewinnen, sind überwiegend jedoch keine Einzelgänger, sondern eher „Familienmenschen“. Die letzte Gruppe dieser Typologie sind (mit etwa 11%) die „Denkspieler“, mit der Vorliebe für strategische Herausforderungen. Der „Denkspieler“ ist im Schnitt 38 Jahre alt. Für ihn ist das Computerspiel weniger eine Entspannung als eher eine gedankliche Herausforderung.

Computerspiele: Nutzungsfrequenz der Spieler 2006



Quelle: mpfs, JIM-Studie 2006,

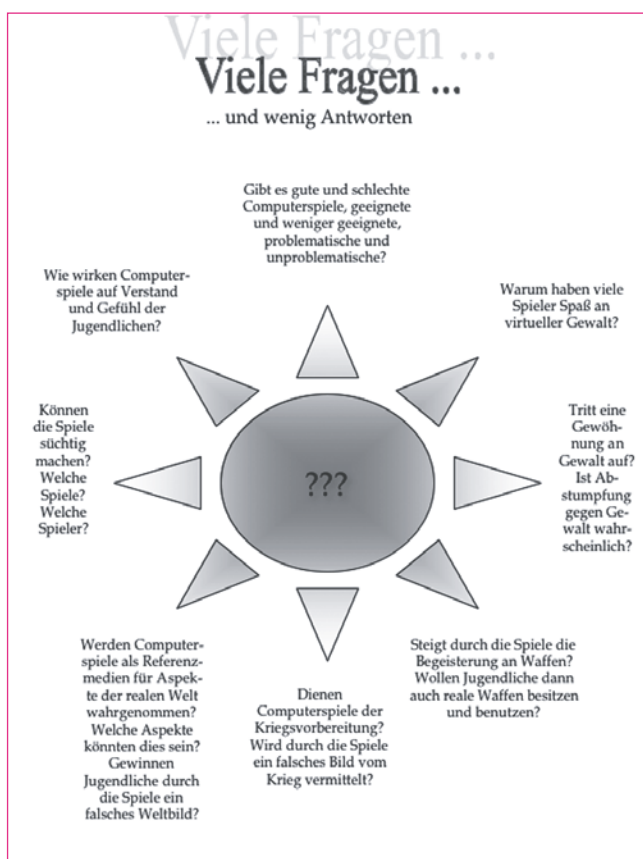
Angaben in % Basis alle Befragten, n=1205

Aus all dem folgt: Die Aufenthalte in virtuellen Spielwelten gehören mittlerweile zur Alltagsbeschäftigung. Nahezu alle Alters- und Gesellschaftsschichten finden in diesen Welten die für sie angemessenen Spielformen. Dies gilt auch für die Jüngeren:

für Kinder und für Jugendliche, die in den virtuellen Spielwelten eine mediale Sozialisation erfahren und mediale Kompetenzen ausbilden können.²

Die sich entfaltende virtuelle Spielwelt wurde von Anfang an kritisch beurteilt. Es ging (und geht) weniger darum, diese Welt angemessen zu verstehen, als vielmehr darum, Besorgnisse auszudrücken und darauf bezogene Fragen zu stellen.

Die wesentlichen davon sind in der Abbildung „Viele Fragen ... und Antworten“ zusammengetragen worden.



Wie schon vor 20 Jahren steht auch jetzt im Mittelpunkt der öffentlichen Diskussion die Frage, ob Computerspiele aggressiv machen können. Fieberschüben gleich aktualisiert sich die in der Frage steckende Besorgnis immer dann, wenn (alle Jahre wieder) die Amoktat eines Jugendlichen zu öffentlichem Entsetzen Anlass bietet. Politiker fühlen sich berufen, Stellung zu beziehen und Gesetzesinitiativen zu starten. Wissenschaftliche Institute werden nicht müde, neue Untersuchungen zu beantragen und die Forschungskreisläufe über diese Thematik am Laufen zu halten. Nur: wesentliche und verlässliche Antworten (auf die

so simpel klingenden Fragen) bleiben weitgehend aus. Die Frage der Medienwirkung erweist sich als zu komplex, als dass es einfache und klare Antworten geben könnte. Wenn man einigermaßen seriös bleiben möchte, könnte man allenfalls sagen: „Es kommt darauf an“. Aber vielleicht geht es gar nicht darum, wissenschaftlich vertretbar Antworten zu finden, als vielmehr „Munition“ für einen „Kulturkampf“ zu suchen.

Welche „Todsünden“ vermutet werden

Die öffentliche Diskussion ist beherrscht vom Klischee über eine vergleichsweise kleine Gruppe von Spielern, die intensiv spielen und die eine Vorliebe für Spiele mit aggressiver Thematik besitzen. An ihnen erweisen sich, so die Vermutung, die „Todsünden“ virtueller Spielwelten:

- ▶ Computerspiele fördern aggressives Verhalten. Dies gilt insbesondere für Spiele mit gewaltorientierter Thematik.
- ▶ Computerspiele machen unempathisch gegenüber anderen Menschen. Sie haben einen Abstumpfungseffekt in Hinblick auf Leid, Verletzung und Aggression in medialen wie in realen Welten.
- ▶ Computerspiele verändern die Wirklichkeitsicht der Spieler. Ihre Erfahrungen in virtuellen Welten dienen als Folie für das Verständnis der realen Welt.
- ▶ Computerspiele führen zu Veränderungen in den Normen und Wertvorstellungen der Spieler. Virtuelle Spielwelten können problematische Normen und Werte enthalten, die die Spieler für die Einschätzung der realen Welt übernehmen.
- ▶ Computerspiele führen zur Vereinsamung und sozialen Isolation, zur Abkehr von der realen Welt und zu einer immer stärkeren Hinwendung zu virtuellen Spielwelten.
- ▶ Computerspiele tragen zu einem problematischen Gefühlsmanagement bei. Sie stellen virtuelle Befriedigungsformen bereit, die sehr wirkungsvoll sein können. Dies führt dazu, dass Spieler problematische Gewohnheiten entwickeln, die sich für ihre Lebensentfaltung als ungünstig erweisen.
- ▶ Computerspiele besitzen ein Suchtpotential. Das führt dazu, dass die Spieler die Zeit vergessen, ihre Pflichten versäumen und ganz und gar abhängig werden von der Möglichkeit, in virtuellen Spielwelten zu „leben“.

Aus diesen Befürchtungen lässt sich eine „generelle Unschuldsumutung“ virtueller Spielwelten gewiss



nicht herleiten – ganz im Gegenteil: die Spiele stehen bis zum Beweis des Gegenteils „unter Generalverdacht“. Folgerichtig wäre es dann, von einer generalen Gefährdung der Kinder und Jugendlichen durch Computerspiele auszugehen und Aktionen des Kinder- und Jugendmedienschutzes zu fordern.

Sind die Befürchtungen berechtigt? Gelten sie generell oder nur für bestimmte „Problemgruppen“? Ein kurzer Einblick in den aktuellen Diskussions- und Forschungsstand soll helfen, die Diskussion ein wenig zu versachlichen und die Hintergründe dieser sich über zwei Jahrzehnte hinziehenden Debatte besser zu verstehen.

Wie virtuelle Gewalt verstanden und beurteilt wird

Seit Beginn der Entwicklung der Computerspiele gibt es auch eine Forschungstätigkeit, die sich darum bemüht, Aussagen über die Wirkungen dieses neuen Mediums zu treffen.³ In Hinblick auf die gewaltorientierten Inhalte vieler Computerspiele entstand sehr bald die Frage, welche Wirkungen von aggressiv anmutenden Spielen ausgehen. Sacher kommt nach Auswertung der ihm vorliegenden empirischen Untersuchungen zum Ergebnis, „dass gerade in den methodisch sorgfältigeren Untersuchungen keine aggressionsfördernden Wirkungen aggressiver Spiele nachgewiesen werden konnten.“⁴ Zumindest muss konstatiert werden, dass die verschiedenen Forschungsergebnisse inkonsistent sind. Das liegt zum Teil sicher an forschungsmethodischen Unterschieden. Es ist unklar, nach welchen Kriterien man ein Computerspiel als „aggressiv“ oder „gewaltorientiert“ einzuschätzen hat. Weitere Ursachen für widersprüchliche Forschungsergebnisse könnten durch die Beobachtungsebene bedingt sein, also durch das Kriterium, an dem man Veränderung in Aggressivität und gewaltorientiertem Handeln feststellen will. Erschließt man beispielsweise „aggressives Verhalten“ in einer Freispielsituation, kann dies zu anderen Ergebnissen führen, als wenn man indirekte Verfahren (z.B. Einschätzungsskalen) wählt. Die in den Untersuchungssituationen auftretenden „Effekte“ gelten dann für die Forscher als mehr oder weniger stichhaltige „Indizien“, die für eine Zunahme gewaltorientierten Handelns in der realen Welt sprechen - oder auch nicht.

Dabei muss man sich klar darüber sein, dass hinter all diesen Forschungsbemühungen die meist unausgesprochene Vorstellung steht, dass Handlungsbereitschaften, die in der virtuellen Welt aktiviert wer-

den, nicht dort bleiben, sondern in die Spielwelt oder gar in die reale Welt transferiert werden. Solche monokausalen Vorstellungen über die Wirkungen der virtuellen Welt sind sicher nicht angemessen. Wenn man überhaupt von „Wirkungen“ sprechen will, die deutlich über die virtuelle Welt hinausreichen, so sind diese eingebunden in ein dynamisches Wechselverhältnis von „Angebot“ des Spiels und „Erwartung“ des Spielers. Mit anderen Worten: Der Spieler wählt das Spiel, das zu ihm passt und ihm in seinen Wünschen, Handlungsbereitschaften und Vorstellungen weitgehend „entgegenkommt“. Eine solche dynamische und prozessorientierte Forschung zur virtuellen Welt steht im Gegensatz zu einer traditionellen Wirkungsforschung, „die so tut, als seien die Kinder und Jugendlichen nur passive Auftreff-Flächen für Medien.“⁵

Die Suche nach simplifizierenden monokausalen Erklärungsmodellen wird, das zeigen die Untersuchungen zur „Fernsehgewalt“, keinen wesentlichen Erkenntnisgewinn bringen.⁶ Auf erkenntnistheoretischer Ebene besteht unter den Wissenschaftlern weithin Einigkeit, dass es in Hinblick auf die mediale Welt keine direkten Wirkungen von dieser auf die reale Welt gibt, egal ob die Inhalte gewaltorientiert sind oder nicht.

Die Wirkungsdimensionen der medialen und virtuellen Welten sind vielmehr „eingebunden in komplexe Prozesse, in ein Wechselspiel zwischen Medium und Rezipient. Die Ergebnisse dieses Wechselspiels werden auf beiden Seiten von einer Vielzahl von Faktoren moderiert.“⁷ Nicht unerheblich ist es z.B., welche Art von Gewalt präsentiert wird (physisch, psychisch oder strukturell) und in welcher Form dies geschieht (von angedeutet über distanziert und ironisch bis zu offen brutal und reißerisch). Von Wichtigkeit sind auch die Kontexte, in denen diese Gewalt eingebettet wird. Geht es um ein realitätsorientiertes Geschehen, um historische Sachverhalte oder um Gewalt in futuristischen bzw. fiktiven Welten? Die Faktoren auf der Seite des Rezipienten sind ebenso vielfältig. Alter, Geschlecht, Bildung, berufliche Tätigkeit, Vorerfahrungen, Interessen, Vorlieben und vieles andere beeinflussen die Zuwendung zu gewaltorientierten medialen und virtuellen Welten und wirken auf die Intensität der Nutzung ebenso ein wie auf die Möglichkeiten der Distanzierung, der Verarbeitung und der subjektiven Bedeutungszumessung.

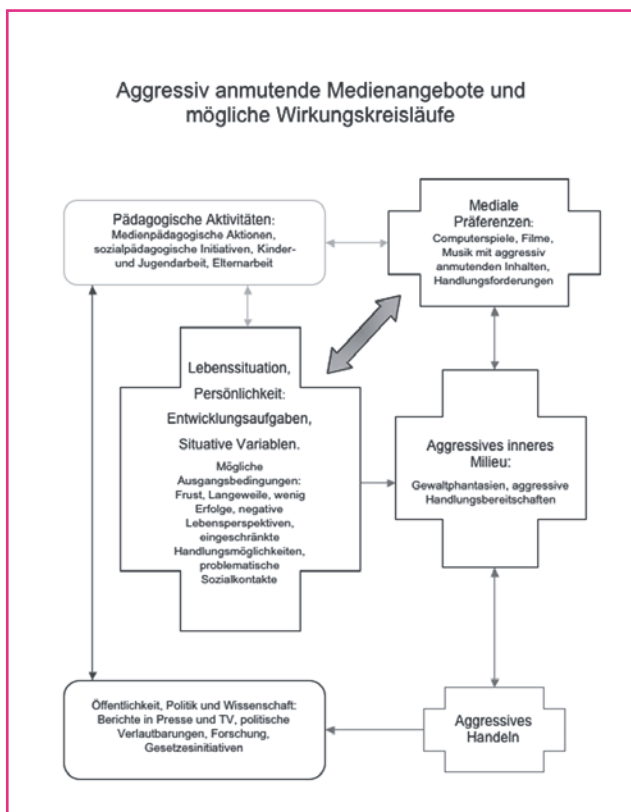
Im Rahmen dieser Wechselwirkungsprozesse sind mediale und virtuelle Welten Sozialisationsfaktoren, die „in erster Linie Verstärkungseffekte haben, also bereits existente Dispositionen unterstützen, nicht aber neue generieren können.“⁸ Dabei spielen die Langfristigkeit bei der Nutzung der vielfältigen Medien ebenso eine Rolle wie die Verstärkungseffekte, die durch die Kumulation verschiedener Medien im Rahmen eines „Medienverbundsystems“ entstehen können. Gewalthaltige Computerspiele ergänzen den Bestand an aggressionshaltigen Medienangeboten. Sie tragen dazu bei, dass sich das „innere aggressive Milieu“ der Nutzer, also die aggressiven Tendenzen eher verstärken als abschwächen. Ob jedoch diese Wirkungen in einem konkreten sozialen Feld aggressives Handeln auslösen, bleibt eine offene Forschungsfrage.

Das konkrete aggressive Verhalten von Menschen lässt sich nicht monokausal aus der Nutzung virtueller Spielwelten mit aggressiver Thematik herleiten. „Solche Wirkungen treten in einem komplexen Netz an Einflussfaktoren und mediatisierenden Aspekten auf. Hierzu zählen natürlich die Persönlichkeit der Nutzer, die nicht nur augenscheinlich an aggressive Tendenzen gebundene Merkmale (wie z.B. Impulsivität oder Feindlichkeit gegenüber der Welt) einschließt, sondern auch komplexer vernetzte Eigenschaften (z.B. Empathie und emotionale Labilität). Die Persönlichkeit bildet sich wiederum nicht in einem luftleeren Raum aus, sondern ist in eine bestimmte Entwicklungshistorie und eine spezifische soziale und materielle Umwelt eingebettet.“⁹ Dies bestätigen auch soeben abgeschlossene Untersuchungen an der Freien Universität Berlin, die mit 280 Kindern aus den Klassen 3 bis 6 durchgeführt wurden. In einem Interview mit der dpa¹⁰ äußert sich die Erziehungswissenschaftlerin Astrid Kristen zu den Ergebnissen der Studie wie folgt: „Schüler und Schülerinnen suchen sich die Spiele aus, die zu ihrer Persönlichkeitsstruktur passen. (...) Vieles deutet darauf hin, dass die simple Schlussfolgerung, ‚Gewaltspiele machen gewalttätig‘ eindeutig zu kurz greift. Vielmehr gehe es um ein komplexes Gefüge real erlebter und virtueller Gewalt – das gesamte Lebensumfeld müsse deshalb im Blick bleiben.“

Aus dem gegenwärtigen Erkenntnisstand lässt sich zwar nicht die simple Frage beantworten, ob Computerspiele aggressiv machen, wohl aber lassen sich Wirkungskreisläufe modellieren, die verdeutlichen können, wie sich aggressiv anmutende Medienan-

gebote (also auch bestimmte Computerspiele) mit anderen Wirkgrößen verschränken.

Die Abbildung „Aggressiv anmutende Medienangebote und mögliche Wirkungskreisläufe“ vermittelt einen Eindruck davon.



Zentrales Element dieses Wirkungskreislaufes ist der Computerspieler: seine Persönlichkeit, die damit verbundenen Entwicklungsaufgaben, die gegenwärtige Lebenssituation in Elternhaus, Schule, Beruf und Freundeskreis, die ökonomischen und sozialen Verhältnisse und schließlich auch die Lebenserfahrungen und medialen Kompetenzen. Problematische Ausgangsbedingungen wie Frustration, Langeweile, wenig Erfolge, negative Lebensperspektiven, eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten und problematische Sozialkontakte haben einen Einfluss darauf, dass sich ein aggressives inneres Milieu ausbildet, dass Gewaltphantasien und aggressive Handlungsbereitschaften entstehen. Dies hat auch Einfluss darauf, welche medialen Präferenzen sich ausbilden: Die Spieler wählen lebensstypisch. Ihre Kompetenzen, Neigungen, Erfahrungen und konkreten Lebensbedingungen bestimmen weitgehend, welche Spiele sie auswählen, spielen und bevorzugen – und welche anderen medialen Angebote sie dazu in Beziehung setzen. Diese strukturelle Koppelung ist der Dreh- und Angelpunkt der Wirkungskreisläufe. Hier bilden sich Gewohnheitsmuster heraus, die Rück-

wirkungen auf die Persönlichkeit des Spielers und seines sozialen Umfeldes haben.

Wie Lebenssituation und Persönlichkeit einerseits, so wirken andererseits auch die durch strukturelle Kopplung „angeeigneten“ Computerspiele auf das innere Milieu der Spieler ein und verstärken in der Regel die vorgeprägten Dispositionen. Bei problematischer Persönlichkeit, ungünstiger Lebenssituation und damit korrespondierenden medialen Präferenzen kann sich das aggressive innere Milieu so „hochschaukeln“, dass es zu aggressiven Handlungen kommt. Mit anderen Worten: Aggressiv anmutende Medienangebote machen (für sich gesehen) nicht aggressiv, sondern fügen sich verstärkend in einen Wirkungskreislauf ein, der im wesentlichen von der Persönlichkeit, seiner Lebenssituation und den darauf bezogenen medialen Präferenzen bestimmt wird.

Kommt es zu spektakulären, aggressiven Handlungen, wird die Öffentlichkeit aufmerksam, Politik und Wissenschaft schalten sich ein, Presse und Fernsehen informieren über Hintergründe und Details. Es gibt politische Verlautbarungen. Forschungsprojekte werden initiiert. Und schließlich kommt es auch zu Gesetzesinitiativen, die das Ziel haben, den Jugendmedienschutz zu „verbessern“.

Eine sinnvolle Antwort auf die Zunahme aggressiven Handelns könnten pädagogische und medienpädagogische Aktivitäten und Aktionen sein. Die Verstär-

kung sozialpädagogischer Initiativen, die personelle Verbesserung der Kinder- und Jugendarbeit und schließlich auch die Intensivierung der Elternarbeit wären wichtige politische Maßnahmen, verstärkt Einfluss auf die Lebenssituation der Kinder und Jugendlichen zu nehmen. Dies böte die Chance, dass das aggressive innere Milieu bei bestimmten „Problemgruppen“ konstruktiv gewendet wird. Gezielte medienpädagogische Arbeit wäre eine gute Möglichkeit, die medialen Präferenzen der Kinder und Jugendlichen kennenzulernen und darauf hinzuwirken, die medialen Kompetenzen auszubilden, Alternativen zur Verfügung zu stellen und damit das Spektrum der medialen Nutzung zu erweitern.

Das Institut „Spielraum“ an der Fachhochschule Köln¹¹, das seit 1.1.2007 seine Arbeit aufgenommen hat, versteht sich als eine medienpädagogische Initiative, um die multimedialen Kompetenzen von Eltern und Pädagogen, von Kindern und Jugendlichen weiterzuentwickeln.

Zum Aufgabenspektrum gehört u.a. die Ausbildung von Multiplikatoren, die insbesondere die Kompetenzen im Bereich virtueller Spielwelten vermitteln können. Ferner geht es um die Entwicklung und Erprobung von Modulen und Unterrichtseinheiten zu Themen der virtuellen Spielwelten. Im Rahmen von Tagungen und Kongressen soll ein Erfahrungsaustausch zwischen Pädagogen, Wissenschaftlern, Spielentwicklern und Politikern ermöglicht werden.¹²

- 1) Stöcker, Christian: So sind Deutschlands Daddler; Spiegel Online vom 20.10.06. Untersuchung bei über 14jährigen Menschen.
- 2) Genaue statistische Daten liefert jährlich der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest durch seine Kim-Studien und Jim-Studien. Basisuntersuchungen zum Medienumgang der 6- bis 13-jährigen Kinder sowie der 12- bis 19jährigen Jugendlichen geben einen guten Einblick vom Nutzungsspektrum und von der Nutzungsintensität dieser Personengruppen in Hinblick (auch) auf virtuelle Spielwelten. Anschrift des Forschungsverbundes: Rotebühlstraße 121, 70178 Stuttgart. www.mpfs.de
- 3) Zusammenfassungen der wichtigsten Forschungsergebnisse finden sich z.B. bei Löschenkohl, Erich und Bleyer, Michaela: Faszination Computerspiel. Eine psychologische Bewertung, ÖBV Pädagogischer Verlag, Wien 1995, S. 23 ff.
- 4) Sacher, Werner: Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele?; in: Zeitschrift für Pädagogik, Heft 2/1993, S. 322.
- 5) Sacher, Werner: Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele?; in: Zeitschrift für Pädagogik, Heft 2/1993, S. 324.
- 6) „Wirkungen sind also fast nie monokausal zu verstehen, sondern als Wechselwirkungen zwischen den jeweiligen Bedingungen.“ (Groebel, Jo: Worauf wirken Gewaltdarstellungen? Woher kommt reale Gewalt? in: „medien praktisch“, Heft 2/1993, S. 22). Dies lässt sich z.B. am Fernsehverhalten von Jugendlichen gut zeigen. Rogge resümiert dazu, „dass es je spezifische Bedeutungszuweisungen von Jugendlichen an je spezifische Medienhelden gibt. Solche Medien symbolisieren und verkörpern das aktuelle Thema des Jugendlichen, sie geben seiner inneren Realität eine äußere Form.“ (Rogge, Jan-Uwe: Wirkung medialer Gewalt II; in: „medien praktisch“, Heft 2/1993, S. 20).
- 7) Theunert, Helga: Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität, KoPäd Verlag 1996, S. 17.
- 8) Theunert, Helga: Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität, KoPäd Verlag 1996, S. 18.
- 9) Hartmann, Tilo: Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen; in: Kamins, Winfred und Lorber, Martin: Computerspiele und soziale Wirklichkeit, kopaed Verlag, München 2006, S. 93. Im Zitat wurden die zahlreichen Literaturhinweise aus Gründen der besseren Lesbarkeit nicht mit aufgeführt.
- 10) Veröffentlicht in FR online (www.frankfurter-rundschau.de) vom 31.12.2006
- 11) Kontaktadresse: Fachhochschule Köln, Fakultät 1, Institut für Medienpädagogik und Medienforschung („Spielraum“), z.H. Frau Tanja Witting, Mainzer Str. 5, 50678 Köln (Tel. : 0221 8275 3475).
- 12) Eine erste Tagung fand im März 2006 unter dem Thema „Clash of Realities“ an der Fachhochschule Köln statt. Der Tagungsband ist inzwischen erschienen und enthält wichtige Beiträge zur aktuellen Diskussion zu virtuellen Spielwelten; Kaminski, Winfred und Lorber, Martin (Hrsg.): Computerspiele und soziale Wirklichkeit, kopaed Verlag, München 2006. Eine weitere Tagung ist in Vorbereitung.