

Zur Kennzeichnung von Video- und Computerspielen

Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“, April 2007

Jürgen Fritz



HANS-BREDOW-INSTITUT
für Medienforschung **an der Universität Hamburg**

Inhalt

Einführung

1. Was Computerspiele sind
2. Wie Computerspiele wahrgenommen werden
3. Welche Bedeutung die Spielinhalte haben
4. Wie „virtuelle Gewalt“ wirkt
5. Welchen Stellenwert die Rahmungskompetenz besitzt
6. Wo die Gefährdungen von Kindern und Jugendlichen liegen
7. Wie Kinder und Jugendliche angemessen geschützt werden könnten
8. Wie Alterseinschätzungen vorgenommen werden
9. Was von den Gesetzesinitiativen zu halten ist
10. Inwieweit das Jugendschutzgesetz geändert werden müsste

Einführung

Im Auftrag von Bund und Ländern analysiert das Hans-Bredow-Institut das deutsche Jugendmedienschutzsystem. Einer der Themenbereiche ist die altersbezogene Freigabe sowie die Kennzeichnung von Video- und Computerspielen. Auf der Grundlage des wissenschaftlichen Erkenntnisstandes und relevanter Forschungsergebnisse sollen die bestehenden Regelungen (und die aktuellen Gesetzesinitiativen) auf ihre Plausibilität (und Angemessenheit) geprüft werden. In der Expertise sollen besonders klärungsbedürftige Fragen wie

- Kriterien bei der Alterseinstufung und Indizierung
- Altersstufen bei der Kennzeichnung
- Unterschiede zu anderen Medien und
- Nutzungslenkende Funktion der Alterskennzeichnungen und Zugangsbeschränkungen

erörtert und beantwortet werden.

Die besondere Schwierigkeit bei der Anfertigung dieser Expertise besteht darin, dass der Gegenstand „Computer- und Videospiele“ von seinem Wesenskern her häufig nicht angemessen verstanden wird. Dies gilt auch für die öffentliche und politische Diskussion, die sich auf bestimmte Spielinhalte und grafische Gestaltungsmuster zentriert, ohne zu verstehen (oder verstehen zu können), um was es bei diesen Spielen „wirklich“ geht, wie sie von den Kindern und Jugendlichen wahrgenommen werden und welches Wirkspektrum sie entfalten können. Dies hat zur Folge, dass bestimmte Gefährdungsaspekte überbetont und andere (wesentlich problematische) weitgehend unberücksichtigt bleiben und daher weder in den bestehenden Jugendschutzbestimmungen noch in den Gesetzesinitiativen den angemessenen Stellenwert erhalten haben.

Bei dieser Ausgangslage erscheint es notwendig, die Expertise etwas grundsätzlicher anzulegen. Im ersten Teil der Expertise (Abschnitte 1 bis 5) soll der Erkenntnis- und Wissensstand zu Computer- und Videospiele möglichst verständlich und anschaulich vermittelt werden. Dies schließt die Bewertung relevanter Forschungsergebnisse mit ein. Im zweiten Teil (Abschnitte 6 und 7) geht es darum, Folgerungen aus den Erkenntnissen in Hinblick auf die Gefährdungen von Kindern und Jugendlichen zu ziehen. Die Bewertung des aktuellen Standes der Jugendschutzbestimmungen und der Gesetzesinitiativen sowie (vorsichtige) Anregungen zur Änderung der Jugendschutzbestimmungen bilden den dritten Teil (Abschnitte 8 bis 10).

1. Was Computerspiele sind¹

Um einschätzen und verstehen zu können, was Computer- und Videospiele von ihrem Grundgedanken her sind, sucht man nach Vergleichen: „Computerspiele sind wie brutale Action-Filme – nur viel schlimmer!“ Der erste Augenschein vermag diesen Vergleich möglicherweise zu bestätigen. Die Bildoberfläche von Shooter-Games und Actionfilmen ähnelt sich in der grafischen Präsentation: Es geht um Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen, versetzt mit brutalen und grausamen Bildern, die in einer rasenden Geschwindigkeit auf den Betrachter zukommen. Doch „der Beweis des ersten Augenscheins“ trägt. Computer- und Videospiele unterscheiden sich grundsätzlich von Spielfilmen. Machen wir uns das an einem Beispiel klar:

Bei einem Actionfilm (wie bei jedem Film) ist der Rezipient ein Zuschauer. Er kann in das vor seinen Augen und Ohren ablaufende Geschehen nicht aktiv eingreifen. Vielmehr verfolgt er das Geschehen in intensiver Erwartung, versucht die Handlung zu verstehen, die Spannung auszuhalten. Er ist also nicht „passiv“, sondern als „unsichtbarer Geist“ in den Handlungsablauf einbezogen. Der kognitiv-emotionale Zugang erfordert eine rezeptive Identifikation: Man fühlt sich eins mit den Akteuren der Spielfilmhandlung, man leidet mit ihnen mit, man freut sich über die Erfolge, man verharrt in angstvoller Spannung, ob der Protagonist den Gefahren widerstehen kann. Die Intensität der Spielfilmhandlung und die Anspannung der Akteure „springt“ auf den Zuschauer über: Er ist „in“ der medialen Welt, solange das Geschehen im Spielfilm seine Aufmerksamkeit erregen und ihn emotional „anstecken“ kann. Spätestens am Ende des Spielfilms endet diese Form der Verschmelzung. Hat der Film einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen, können beim Zuschauer, als eine Art „Nachhall“, Formen der „sekundären Bearbeitung“ einsetzen: Er erinnert sich an eindrucksvolle Szenen, „rekonstruiert“ den Handlungsablauf, kostet noch einmal den emotionalen Gehalt des Films aus, reflektiert über die ästhetischen und darstellerischen Qualitäten, identifiziert sich mit einem oder mehreren Darstellern, „erlebt“ das Handlungsgeschehen aus dieser Perspektive, entwickelt alternative Handlungspläne, „spielt“ sie in Gedanken durch und gewinnt dadurch emotionale Gratifikationen. Kurz: Das Eintauchen in die mediale Welt eines Action-Films hält für den daran interessierten Zuschauer eine reiche Auswahl an emotionalen, kognitiven und ästhetischen Belohnungswerten bereit.

Was geschieht nun, wenn ein Spieler in die virtuelle Spielwelt eines Shooter-Games² „eintaucht“? Wie der Rezipient in einem Spielfilm muss auch der Spieler das Geschehen auf dem Bildschirm verstehen. Das Verständnis ist hier zwingend notwendig, um handeln zu können, um im Spiel Erfolg zu haben, denn dies ist das zentrale motivationale Element von jedem Computer- und Videospiel. Der Spielerfolg ist unmittelbar gekoppelt mit der Kontrolle des Spiels. Die allen Spielen gemeinsame

¹ Eine ausführliche Analyse zum Phänomen „Computer- und Videospiele“ findet sich bei Fritz, Jürgen: Was unter Computerspielen verstanden wird; in: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2003 (auf beigefügter CD ROM).

² Anstelle des emotional „belasteten“ Begriffs der „Killerspiele“ verwende ich den Begriff „Shooter-Games“, um ein Genre zu typisieren, bei dem die wesentliche Spielhandlung darin besteht, sich mit Waffen (speziell Schusswaffen) gegen vielfältige virtuelle Gegner zu verteidigen.

Leistungsforderung besteht darin, das Spiel kontrollieren zu können. Bildschirmspiele vermitteln das Gefühl von Macht und Kontrolle in einer miniaturisierten und auf wenige Grundelemente reduzierten Welt. Der Begriff „Spielkontrolle“ drückt aus, dass man das Spiel beherrscht, weil man die wesentlichen Leistungsforderungen erfüllen kann. Durch die Kontrolle des Spiels wird die „virtuelle Welt“ zur beherrschbaren Lebenswelt: „This land is your land“. Der erfolgreiche Spieler hat sein „Bleibe-recht“ im Spiel erstritten - und sei es nach vielen Stunden. Ständige Misserfolge führen in der Regel zu Disstress und zum Spielabbruch.

Die Bildschirmspiele bieten Erfolgserlebnisse in Leistungsbereichen und zu Spielinhalten, die sich die Spieler selbst aussuchen und dessen Schwierigkeitsgrad sie selbst bestimmen können. Sie verstärken damit die Zuversicht der Spieler, sich in der Lebenswelt behaupten und das „Königreich des eigenen Lebens“ errichten zu können. Die virtuelle Wirklichkeit des Bildschirmspiels wirkt, weil seine wesentliche Botschaft zu den wirkungsvollsten Wirkkräften des Lebens gehört.

Das Computerspiel ist in seinem Wesenskern kein „semantisches“, sondern ein „syntaktisches“ Spiel. Bei ihm kommt es nicht auf die Bedeutung an, sondern auf die Wirkzusammenhänge. Der Bedeutungsgehalt des Inhalts ist eine Bilderwelt ohne Bedeutung für den Fortgang des Spiels. Die Spieler erlangen keine Macht über die Bedeutungsgehalte, sondern über die Funktionsabläufe im Spielprozess. Die Bilder bedeuten zunächst nichts; erst im Akt des Auswählens des Spiels, des Erinnerns und des Denkens können sie bedeutungsvoll werden. Wer Inhalte im Spielprozess deutet, erkennt Bedeutungen. Der Spieler (oder Zuschauer) verbindet die Inhalte mit den eigenen Kenntnissen und Erfahrungshintergründen. Wer Inhalte mit Bedeutungen belegt, muss Zeit dafür haben. Diese Zeit fehlt dem Computerspieler während des Spielprozesses. Für den Spieler ist das Computerspiel während des Spielens in erster Linie kein Film, dessen Deutungsmustern zu folgen wäre. Der Spielprozess gliedert sich vielmehr in funktional angelegte Handlungssequenzen, die zu bewältigen sind. Die Reizkonfiguration des Spiels wird auf Hinweisreizen überprüft, die das „Überleben“ und Vorankommen in der virtuellen Welt sichern.

Woran liegt das? Im Computerspiel gibt es kein „personales Gegenüber“, sondern „blutleere Figuren“: „Sie haben keine Gefühle und keine Leidenschaften; sie sind Handlungsträger ohne Eigenschaften. Sie sind Inventar und bleiben Objekt.“³ Bei den Computerspielen geht es um das Verstehen und Beherrschen von Reiz-Reaktions-Sequenzen, nicht um das „Einfühlen“ in eine emotional getönte Situation. Spielentscheidend ist das instrumentelle und rationale Kalkül: Sieger ist, wer „schneller schießt und öfter trifft“, aber auch: wer „schneller plant und klarer denkt“. Gefühle aller Art sind hier störend. Dies gilt für moralisch-emotionale Auseinandersetzungen mit dem Spielinhalt ebenso, wie für Verschmelzungen mit Spielfiguren und Spielsituationen. Damit deuten die Bedeutungen der Spielinhalte zwar auf Entsprechungen in der realen Welt, dies bleibt jedoch ein Randphänomen. Entscheidend sind die Funktionen im Spiel, die sich zum besseren Verständnis des Regelraumes semantisch „umkleiden“. Das Niederschießen einer anderen Spielfigur bedeutet nur

³ Schartner, Christian: Dornröschen ist tot - Anmerkungen zur Ästhetik der Computerspiele; in: Maaß, Jürgen (Hrsg.): Computerspiele: Markt und Pädagogik, Profil Verlag, München und Wien 1996, S. 149.

das Vorankommen im Spiel - nicht Tötung, Schmerz und Leid. Diese Gedanken werden von Spielern (oder Zuschauern des Spiels) hinzu gedacht. Sie stellen sich als Assoziationen zum Spiel meist unkontrolliert und spontan ein und lösen Wertentscheidungen aus, die sich auf die reale Welt, nicht aber auf die virtuelle Welt des Spiels beziehen. Denn diese virtuelle Welt ist (zunächst) eine von Ethik und Moral „freie“ Welt. Die Regeln des Spiels, die die Geschehensabläufe der virtuellen Welt bestimmen, folgen einer internen, am Spielprozess und ihren Wirkungen orientierten Logik und nicht einer moralischen Vorentscheidung.

Eine derartige Orientierung fällt umso leichter, als die Spielfiguren in der virtuellen Welt (noch) keine ausdifferenzierten Charaktere sind, die sich auch emotional weiterentwickeln und verändern. Selbst in „Rollenspielen“ bleiben sie klischeehaft und auf ihre funktionalen Aspekte begrenzt. Sie mögen zwar „Erfahrungspunkte“ hinzugewinnen, an „Kampfkraft“ zulegen und weitere „magische Fähigkeiten“ erwerben, eine „Persönlichkeit“ mit Tiefe, Individualität und Prägnanz werden sie nicht erlangen. Sie bleiben „Schachfiguren“, in die der Spieler Emotionalität und Persönlichkeit „hineindenken“ muss, wenn ihm dies wichtig ist und er darüber einen stärkeren emotionalen Bezug zum Spiel herstellen will.

Die Beherrschung des Spiels, das Ausüben von Macht und Kontrolle ist mit spielerischen Herausforderungen verknüpft. Um im Spiel voranzukommen und das Bleiberecht zu behaupten, muss ich „Widerstände“ überwinden, Fähigkeiten erlangen und Aufgaben erfüllen. Ich muss also etwas tun und darf nicht nur passiv hinnehmen, was auf dem Bildschirm geschieht. Die virtuelle Welt des Computerspiels entfaltet sich nur und nur insoweit, als ich mich auf die Spielforderungen und Aufgaben einlasse, meine „Arbeit“ tue und die „Missionen“ erfülle. Damit Spannung im Spiel entsteht, ist es ungewiss, ob ich Erfolg habe. Um zu „gewinnen“, muss ich mich anstrengen, Konzentration aufbringen, meine Fähigkeiten entwickeln, indem ich bereit bin, aus meinen „Fehlern“ zu lernen.

Je nach Spiel geht es um unterschiedliche Aufgaben und Bewährungssituationen, um verschiedene Fähigkeiten und Schwierigkeiten. Bei den „Action-Spielen“ kommt es auf Reaktionsschnelligkeit an und auf gute Auge-Hand-Koordination. Ich muss lernen, meine Spielfigur geschickt zu lenken, stets aufmerksam und konzentriert zu sein, wichtige von unwichtigen Elementen zu unterscheiden. Der Gedächtnisleistung und der räumlichen Orientierung kommen teilweise große Bedeutung zu. Die Adventures stellen große Anforderungen an die Fähigkeit, „Rätsel“ zu lösen. Meist geht es darum, durch Denkprozesse und durch Ausprobieren die Handlungssequenzen herauszufinden, die einen weiterbringen.

Strategiespiele machen es notwendig, sich mit komplexen Regelwerken zu befassen und Spielentscheidungen zu treffen, die die eigene Spielposition verbessern. Der Spieler ist in vielschichtige Denk- und Problemlösungsprozesse eingewoben. Er muss Spielelemente kategorisieren, indem er ihr Wirkspektrum und ihre Abhängigkeiten herausfindet. Will er beispielsweise in den „imperialen“ Strategiespielen eine Siedlung gründen und aufbauen, muss er wissen, welche Bauwerke er benötigt, in welcher Reihenfolge sie zu erstellen sind und in welchen Wechselbeziehungen die „Produkte“ dieser Bauwerke zueinander stehen. Die „militärstrategischen Spiele“ müssen

darüber hinaus die möglichen Spielhandlungen des Gegners mit einbeziehen und die eigene „Ressourcenverwaltung“ darauf abstimmen.⁴ Diese Beispiele mögen genügen, um deutlich zu machen, dass jeder Spieltyp ein spezifisches Spektrum an Fähigkeiten fordert und die Spieler darin ausbildet. Da der Spielerfolg im Zentrum der Spielmotivation steht, ist es nicht verwunderlich, dass die Spieler sich auf bestimmte Genres spezialisieren und d.h., dass sie in der Regel die Spiele wählen, die ihren eigenen Fähigkeiten entgegenkommen.

Der Spieler steht bei Computer- und Videospiele stets vor der Notwendigkeit, das Geschehen auf dem Bildschirm beeinflussen zu müssen. Dazu muss er sich in das Geschehen, also in die Spielhandlung „einklinken“. Erst indem er seine Aufmerksamkeit auf den Bildschirm lenkt und etwas tut, kann sich die virtuelle Welt in dem eng gesteckten Rahmen der Strukturvorgaben des Computerprogramms entfalten. Der Spieler handelt nicht direkt und unmittelbar, wie dies in der realen Welt möglich wäre. Die Objekte in der virtuellen Welt kann er (noch) nicht direkt anfassen und bewegen, sie verändern oder sich einverleiben. Er benötigt vielmehr „handlungssensible Bildelemente“, durch die er sein spielerisches Handeln in der virtuellen Welt verwirklichen kann. Dies hat u.a. zur Folge, dass die Form der Verschmelzung mit dem Spielprozess etwas völlig anderes ist als die rezeptive Teilhabe (und Identifikation) bei einem Spielfilm. Schauen wir uns dies genauer an, weil alle nachfolgenden Fragen nach Wirkungen und Gefährdungen davon im wesentlichen abhängig sind. Wie ist die „Stellvertretung“ des menschlichen Spielers in den virtuellen Spielräumen geregelt? Welche Formen von „Stellvertretung“ gibt es? Und schließlich: Wie ist es erklärbar, dass menschliche Spieler über ihre unterschiedlichen Stellvertreter in die virtuelle Spielwelt kommen und in den Spielprozess einbezogen werden oder sogar mit ihm „verschmelzen“?

Über diese Fragen ist an verschiedenen Stellen und aus verschiedenen wissenschaftlichen Perspektiven nachgedacht worden.⁵ Am Anfang steht das staunende Begreifen, dass der virtuelle Spielraum ein Ort ohne körperliche Präsenz der Spieler ist. Sie befinden sich als „Cybernauten“ mit ihrem Körper *außerhalb* des Bildschirms und *außerhalb* des Computers. Und gleichwohl können die Spieler, ohne dass sie versierte Techniker wären, Einfluss auf die Schaltkreise des Computers und seines Softwareprogramms nehmen. Und darüber hinaus können sie die Wirkungen ihres Einflusses auf einem Bildschirm sehen und erleben als seien sie „mitten drin“. Sie benötigen dazu „Avatare“: eine Art „elektronische Hülle“, in die die Spieler das Gefühl haben, schlüpfen zu können. Diese Avatare repräsentieren die Spieler in den virtuellen Spielräumen; es sind „elektronische Stellvertreter“, die in unterschiedlicher Gestalt

⁴ Ausführliche Analysen zu den von Strategiespielen geforderten Fähigkeiten finden sich in den Beurteilungen von Computerspielen, die unter dem Titel „Computerspiele auf dem Prüfstand“ von der Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn herausgebracht werden (so z.B. zu „Siedler“, „Civilization“ und „Victory at Sea“). An der Universität Passau sind die kognitiven Prozesse bei Strategiespielen umfassend untersucht worden. Vgl. Ohler, Peter: Kognitive Prozesse bei Computerstrategiespielen; unveröffentlichtes Vortragsmanuskript auf dem Weltkongress Spielforschung, Salzburg 1995.

⁵ Lesenswert ist beispielsweise die Dissertation von Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Computerspielen, Weimar 2000 (<http://www.uni-weimar.de/ub/diss/Neitzel27012000.html>).

und Menge auftreten können, mal als eine Art „elektronische Marionette“, das andere Mal als Befehlsempfänger, der schon weiß, wie er den Befehl auszuführen hat.

All dies mutet an wie eine „Zauberwelt“ und bedarf vielfältiger Erklärungen und Erkenntnisse, nicht nur in Hinblick auf die Technik, sondern auch und gerade mit Blick auf die Spieler. Was dabei an begrifflicher Schärfe, nachvollziehbarer Beschreibung und nüchterner Erkenntnis fehlt, wird vielfach durch „Sprachmagie“ und „Fabulierlust“ ausgeglichen, und das klingt dann so: „Im Auge des Cyberonauten wird der Cyberspace zur Wirklichkeit ohne Wahrheit. In diesem ‚Geisterreich‘ sind die Bilder der Spieler so sicht- und unsichtbar, so verflucht und dämonisch, so ausgehungert von Verlangen und Begehren wie ihre Träume, Ängste und Halluzinationen.“⁶

Den besten Zugang zum Verständnis der „Cyberonauten“ und ihrer „Stellvertreter“ gewinnt man wahrscheinlich dadurch, dass man sich zunächst „traditionelle“ Spielprozesse unter dem Gesichtspunkt des Spielers ansieht. Beginnen wir bei einem einfachen Fangspiel. Der Spieler ist mit Körper und Geist präsent. Sein spielerisches Handeln ist untrennbar mit seiner Leiblichkeit verbunden. Er ist Spieler und „Spielfigur“ zugleich, und zwar in einer untrennbaren Einheit. Sein spielerisches Wollen, wenn es denn überhaupt bewusst ist, „übersetzt“ er unmittelbar und direkt in körperliche Bewegungen. Die Funktionsfähigkeit seines Körpers (schnell laufen zu können, Mitspieler zu verfolgen, geschickt und wendig zu sein, über ein angemessenes Körperschema zu verfügen) macht den Wert seiner „Spielfigur“ aus, die er selbst ist. Handlungsmöglichkeiten, wie z.B. Finten und Haken schlagen, sind Kompetenzen der Spielerpersönlichkeit, die unmittelbar in die „Spielfigur“ einfließen. Die analytische Trennung von „Spielerpersönlichkeit“ und „Spielfigur“ mag bei diesem Beispiel recht künstlich klingen, weil über die Handlungsschemata des Spielers „Persönlichkeit“ und „Figur“ eine untrennbare Einheit sind. Gleichwohl: Diese Trennung erlaubt es, das Verhältnis von „Cyberonaut“ und „Avatar“, von „Persönlichkeit“ und „Figur“ besser zu verstehen.

Zuvor jedoch noch ein Zwischenschritt: Unter den Brettspielen gibt es die Gruppe der „Laufspiele“ (wie z.B. „Halma“ oder „Mensch-ärgere-dich-nicht“). Im Vergleich zum Fangspiel sind wesentliche Veränderungen eingetreten. Das Spielfeld ist jetzt nicht mehr eine Wiese, eine Rasenfläche oder ein Hinterhof, sondern ein recht kleines Spielbrett mit Linien und markierten Flächen. Der Spieler ist jetzt nur noch „Spielerpersönlichkeit“ und nicht mehr (auch) „Spielfigur“. Die Spielfiguren sind jetzt farbige Steine, die sich „anstelle des Spielers“ bewegen, und zwar unter Maßgabe der Spielregeln, des Spielverlaufs und den Spielentscheidungen des Spielers. Diese Entscheidungen „übermittelt“ der Spieler an „seine“ Spielfiguren, indem er sie auf dem Spielbrett bewegt. Im Vergleich zum Fangspiel hat es eine entscheidende Veränderung gegeben: Der Spieler ist mit seinem Körper im Spielverlauf nicht mehr präsent, denn das Spiel verläuft ausschließlich auf dem Spielbrett, und dort bewegen sich nur die Spielfiguren und nicht etwa der Spieler. Die Spieler mögen das anders empfinden, weil sie den Spielprozess gestalten, räumlich präsent sind und die Spielfiguren anfassen können. Dies ändert aber nichts an der Tatsache, dass mit dem Brett-

⁶ Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, Campus Verlag, Frankfurt und New York, 2000, S. 205.

spiel die Trennung zwischen Spielerpersönlichkeit und Spielfigur begonnen hat und nun, mit der virtuellen Spielwelt, das Verhältnis von Persönlichkeit und Figur neu bestimmt wird.

In der virtuellen Spielwelt hat sich der Spieler noch weiter von seiner Spielfigur getrennt. Er kann sie nicht mehr unmittelbar berühren, wie das bei den Spielsteinen noch der Fall war, weil er sich mit seinem Körper nicht im virtuellen Spielraum befindet. Er hat lediglich die Möglichkeit, durch Eingabegerät über seine „elektronische Spielfigur“ in den virtuellen Spielraum hinein zu wirken und so seine virtuelle Spielwelt zu entfalten.

Um die Entwicklung vom Brettspiel zum Computerspiel in Hinblick auf das Verhältnis Spielerpersönlichkeit und Spielfigur besser zu verstehen, betrachten wir zunächst das „klassische“ Computerspiel „Pac Man“, das den Laufspielen auf dem Brett nicht unähnlich zu sein scheint. Bei „Mensch-ärgere-dich-nicht“ sitzt der Spieler vor einem Spielbrett, wie der Computerspieler vor dem Bildschirm sitzt. Der eine fasst mit seiner Hand die Spielfiguren an und bewegt sie auf dem Spielbrett. Der andere bedient sich eines „Joysticks“ und lenkt so seine Spielfigur auf dem Bildschirm. Je nach Spielsituation und Spannungsmomenten sind die Spieler unterschiedlich beteiligt. Sie sprechen möglicherweise auch von „ihren“ Figuren und drücken damit eine Form von Nähe und Distanz zu „ihren“ Figuren aus. Denkbar wäre auch, dass sie das Spielgeschehen in der Ich-Form kommentieren: „Ich habe dich raus geschmissen“; „ich bin jetzt im Ziel“; „ich habe das Labyrinth von den Farbpunkten gereinigt“; „ich bin von den Gespenstern erwischt worden.“ Die Unterschiede im Verhältnis Spieler und Spielfigur sind möglicherweise deshalb gering, weil die Präsentation des Computerspiels „Pac Man“ (und insbesondere seine grafische Qualität) noch große Ähnlichkeiten zu Brettspielen aufweist, so dass man „Pac Man“ als ein einfaches „virtuelles Laufspiel“ bezeichnen könnte. Doch täusche man sich nicht: Das Computerspiel „Pac Man“ markiert einen Meilenstein in der Entwicklung virtueller Spielkonstrukte und enthält keimhaft alle Elemente späterer virtueller Spielkonstrukte.

Zwischen diesem „Klassiker“ und den heutigen, grafisch sehr aufwändigen Computerspielen liegt eine Zeitspanne von etwa zwanzig Jahren. Die Veränderungen in der Landschaft der Computerspiele haben dazu geführt, dass sich das Verhältnis des Spielers zu seiner Spielfigur weiter entwickelt und weiter ausdifferenziert hat. Das Problem, mit dem wir es zu tun haben, besteht darin, dass es recht unterschiedliche Computerspiele gibt und daher auch deutliche Verschiedenheiten im Verhältnis von Spielerpersönlichkeit zu Spielfigur .

Folgende Formen dieses Verhältnisses von Spieler und Figur lassen sich bislang benennen:⁷

- *Sensumotorische Synchronisierung*: der Spieler lenkt „seine“ Spielfigur wie eine Marionette und erweitert dabei sein Körperschema um die Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten seiner Figur.

⁷ Vgl. Fritz, Jürgen: Zur Faszinationskraft virtueller Spielwelten; in: Dittler, Ullrich und Hoyer, Michael (Hrsg.): Machen Computer Kinder dumm?, kopaed Verlag, München 2006, S. 119 ff. Ausführliche Erörterungen finden sich auch in Butler, Mark: Would you like to play a game, Kadmos Verlag, Berlin 2007, insbesondere S. 96 ff.

- *Simulative Synchronisierung*: der Spieler lenkt ein Fahrzeug (z.B. ein Auto oder einen Rennwagen) als wenn er selbst im Wagen säße
- *Sensumotorische Substituierung*: Der Spieler wird eins mit seiner Figur; er ist „im“ Spiel drin und handelt „selbst“ und zwar nicht durch figurale Elemente, sondern durch Veränderungen in „seinem“ Blickfeld. Wie die „subjektive Kamera“ in einigen Filmen hat der Spieler den dreidimensionalen Blick direkt in die Spiellandschaft. Dies erweckt den Eindruck, als sei man mit seinem Körper direkt im Spielgeschehen.
- *Direktionale Identifikation*: Der Spieler bestimmt das Spielgeschehen aus einer indirekten Position, die mit dem „Gesamtgewebe“ des Spiels verbunden ist.
- *Semantische Identifikation*: Der Spieler identifiziert sich mit dem Spielinhalt, entwickelt seinen „Avatar“ (Stärken, Fähigkeiten, Ausrüstungsgegenstände) und erlebt mit ihm Abenteuer, durchstreift unbekannte Gegenden, setzt sich kämpferisch durch, erfüllt Aufgaben und löst Rätsel. Möglich ist es auch, die eigene Lebenssituation unmittelbar zum Spielinhalt in Beziehung zu setzen. Das spielerische Handeln wird dann zur „Probephöhne“ für das Handeln in der realen Welt.

Zu welchen Formen der Verschränkung von Spieler und Figur es kommt, hängt zunächst von der Form der Einwirkung des Spielers auf das Spielgeschehen ab. Diese Einwirkungsform ist in der Regel mit dem Spielinhalt genre-typisch verwoben. Ausgehend von den verschiedenen Einwirkungsmöglichkeiten kann es zu folgenden Formen kommen:

1. Die *sensumotorische Synchronisierung* bei unmittelbarer und direkter Einwirkung auf die eigene Spielfigur ist sehr häufig anzutreffen. Der Spieler lenkt die Spielfigur (die für ihn sichtbar ist) bis hin zu einzelnen Körperbewegungen (von einfachen „Jump-and-Run-Spielen“ bis zu den bewegungskomplexen „Duel-Fighter-Games“, bzw. den „Prügelspielen“). Die Erweiterung des Körperschemas des Spielers hinein in den virtuellen Raum ist vom Erfordernis bestimmt, die Spielfigur angemessen zu lenken. Das Ausmaß der Verschmelzung hängt vermutlich davon ab, wie „nah“ die eigene Spielfigur dem Erleben in der realen oder medialen Welt (z.B. des Films) ist. Bei deutlicher struktureller Koppelung zwischen Spielinhalt und Tätigkeiten des Spielers in der realen Welt hat der Spielinhalt eine größere Bedeutung als bei Spielern, die keinen unmittelbaren persönlichen Bezug zum Spielinhalt haben. Für Spieler, die aktiv Sport (z.B. Baseball) betreiben, hat der mit dieser sportlichen Betätigung korrespondierende Inhalt des Computerspiels eine größere Bedeutung. Die Intensität des Verschmelzungsprozesses des Spielers mit dem Spielprozess hängt bei dieser Personengruppe vermutlich auch davon ab, ob die Handlungs- und Steuerungsmöglichkeiten im Spiel den Möglichkeiten in der realen Welt entsprechen also ob das Spiel – wie begrenzt auch immer – in der Lage ist, Handlungsschemata in der realen Welt abzubilden.
2. Dies gilt auch für die *simulative Synchronisierung*. Der Spieler lenkt hier keine „Marionette“, sondern muss unmittelbar und direkt Steuerungsimpulse geben, um sein virtuelles Fahrzeug zu steuern. Der virtuelle Raum vermittelt dem Spieler den Eindruck, er säße in einem Fahrzeug und müsse z.B. einen schwierigen Parcours in rasender Geschwindigkeit bewältigen. Dieser Eindruck verstärkt

sich noch, wenn der Spieler über simulationsadäquate Eingabegeräte verfügt, also die Eingaben nicht über Joystick und Tastatur vornimmt, sondern über Gaspedal und Lenkrad. Bei der simulativen Synchronisierung entsteht beim Spieler nicht der Eindruck, mit einer eigenen Spielfigur konfrontiert zu sein, die eine Stellvertreterfunktion wahrzunehmen hätte. Der Spieler empfindet sich vielmehr so, als sei er „im Bildschirm drin“ und würde sich mit seinem Fahrzeug durch eine virtuelle Landschaft bewegen.

3. Die *sensumotorische Substituierung* erfordert ebenfalls die unmittelbare und direkte Einwirkung auf die eigene Spielfigur. Diese ist jedoch für den Spieler nicht als Komplet-Figur sichtbar. Der Spieler agiert vielmehr aus der Perspektive der „subjektiven Kamera“, betrachtet das Spielgeschehen also aus dem Blickwinkel seiner Spielfigur. Wir kennen dies insbesondere von den „3-D-Shooter-Games“. Bei den Spielern tritt eine starke Verschmelzung mit dem Spielprozess auf, die vom Eindruck bestimmt wird, dass man nicht nur lenkt, sondern es „selbst“ ist, der sich bewegt und schießt. Möglicherweise verliert dadurch der Spielinhalt an Bedeutung. Auch das Gegenteil ist durchaus denkbar, beispielsweise wenn die Spielgeschichte so angelegt ist, dass der Spieler sie auf sich beziehen kann und „sein“ Leben in dieser Geschichte entfalten möchte und so einen persönlichen Bezug dazu herstellen kann.
4. *Direktionale Identifikation* als Form der Beziehung zwischen Spieler und Figur tritt bei unmittelbarer und indirekter Lenkung auf. Der Spieler lenkt die Figuren nicht direkt, sondern gibt ihnen „Befehle“, die sie dann unmittelbar ausführen. Dieses Lenkungsprinzip ist typisch für die „Action-Strategie-Spiele“. Möglicherweise tritt hier eine stärkere Distanzierung vom konkreten Spielinhalt auf. Wenn es zu Formen der Verschmelzung kommen sollte, so betrifft sie weniger die Spielfiguren, sondern mehr die selbst geschaffene Spielumgebung (z.B. die aus einzelnen Gebäuden bestehende Siedlung, mit deren Hilfe die verschiedenen Spielfiguren „produziert“ werden können). Direktionale Identifikation findet sich auch bei mittelbarer und indirekter Lenkung, wie wir sie von Strategiespielen und Schlachtensimulationen her kennen, bei denen der Spieler im Turn-Modus Steuerungsimpulse für die Entwicklung seines Staates oder die Beeinflussung einer Schlacht gibt. Möglicherweise identifiziert sich der Spieler mit seiner Rollen als Staaten- oder Schlachtenlenker. Ob und inwieweit der Spielinhalt hier eine wichtige Bedeutung hat, ist zweifelhaft. Der Spieler kann mit seiner Spielaufgabe aus einer sehr abstrakten Position heraus verschmelzen und sich als Strategiespieler fühlen, der vom konkreten Inhalt absieht. Aber auch das genaue Gegenteil kann eintreten. Die mittelbare und indirekte Lenkung, verbunden mit genügend Zeit zum Überlegen, gibt dem Spieler die Möglichkeit, eine direktionale Identifikation über einen konkreten Bezug zu finden. Dies hängt wiederum davon ab, wie stark das Strategiespiel Elemente der realen Welt abbildet und wie stark der Spieler durch diese Inhalte in seiner Biographie geprägt ist.
5. Die *semantische Identifikation* ist eine am Inhalt ausgerichtete Form der Verschränkung von Spieler und Spielfigur. Der Spieler identifiziert sich mit dem Spielinhalt als habe er für sich eine Bedeutung. Typisch hierfür sind Rollenspiele, in denen der Spieler mit „seinem“ Avatar so stark verschmilzt, als sei es ein

„Parallelcharakter“ von ihm selbst. Computerspiele, die semantische Identifikationen anbieten, lösen die Anmutung bei den Spielern aus, als ginge es um die Simulation menschlichen Verhaltens in sozialen Situationen. Die semantische Identifikation ist auf Rollenspiele in Fantasy-Welten nicht beschränkt. Das hervorsteckende Beispiel für semantische Identifikationen ist das Computerspiel „Die Sims“.⁸ Ergänzt durch zahlreiche Zusatzspiele wird der Spieler mit recht unterschiedlichen sozialen Situationen aus den Kontexten der realen Welt konfrontiert, in denen er sich handelnd bewähren muss.

6. *Rezeptive Identifikation* (wie wir sie von Spielfilmen kennen) ist bei Computerspielen eher eine Randerscheinung und ein „Zwischendurch“. In einer Eingangssequenz oder auch in Zwischensequenzen des Computerspiels wird der Spieler mit Szenen konfrontiert, die ihm den Spielinhalt nahe bringen sollen. Der Spieler kann auf diese Sequenzen nicht einwirken, ihren Ablauf also nicht bestimmen. Er kann allenfalls diese Sequenzen „wegklicken“, was nach mehrmaligem Sehen in der Regel auch geschieht. Die Sequenzen haben die Funktion, dass sich der Spieler mit den Inhalten, den Besonderheiten, den Personen und der Spielgeschichte vertraut machen kann. Die Folge davon könnte sein, dass sich der Spieler stärker mit den Inhalten, der Spielgeschichte und der Personen identifiziert, sie als sinnvoll empfindet und dadurch motiviert ist, sich auf den weiteren Spielprozess einzulassen. Vielfach haben die Zwischensequenzen für den Spieler auch eine Art Belohnungsaspekt: Hat er die Anforderungen der Spielkonstruktion erfüllt, wird die entsprechende filmische Sequenz „frei geschaltet“, und der Spieler erhält Zugang zur Weiterentwicklung der Geschichte. Filmische Eingangs- und Zwischensequenzen findet man recht häufig in neueren Strategiespielen, die dadurch in der Lage sind, die häufig monoton wirkenden Spielhandlungen über eine rezeptive Identifikation mit „Sinn“ zu erfüllen.

Aus all dem folgt, dass Computer- und Videospiele von ihrem Grundprinzip eher mit Regelspielen (insbesondere Brett- und Geschicklichkeitsspielen) zu vergleichen sind als mit Spielfilmen. Die Verschränkung mit dem Spielgeschehen verläuft gänzlich anders als die rezeptive Identifikation bei einem Spielfilm. Machen wir uns dies am Beispiel der Shooter-Games klar, also der Computer- und Videospiele, die im Brennpunkt der Kritik von Öffentlichkeit und Politik stehen:

Das Grundschema dieser Spiele bietet dem Spieler ein bedrohlich aussehendes Labyrinth (mensenleere Labore, Katakomben, Ruinen, Raumstationen), in dem „er“ sich bewegen muss. An jeder Ecke lauern Gefahren. Die Bedrohungssituationen bestehen permanent. Um „überleben“ zu können, muss der Spieler effektive Handlungsschemata entwickeln. Da jede Spielsequenz beliebig wiederholt werden kann, übt der Spieler solange, bis er sie gemeistert hat. In diesen Trainingsphasen erwirbt der Spieler die vom Spielprogramm angebotenen Bewegungsmuster. Durch die Einübung in die Spielsteuerung erweitert der Spieler sein Körperschema in den virtuel-

⁸ Eine kritische Auseinandersetzung mit diesem Computerspiel findet sich in Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Computerspiele auf dem Prüfstand, Staffel 12, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2000 (Serie 96/2000).

len Raum hinein. Er schlüpft in die „virtuelle Haut“ seines Avatars und kann so „flüssig“ im virtuellen Raum „navigieren“. Dies ist zwingend notwendig, weil Shooter-Games extrem zeitkritische Spiele sind, d.h. das Spielgeschehen verläuft in einer rasenden Geschwindigkeit. Das Spiel erfordert daher die Fähigkeit, die Bewegungsmuster ohne Zeitverzögerung, mit absoluter Sicherheit auszuführen. Die Spieler trainieren aus diesem Grunde so lange, bis diese „virtuelle Verkörperung“ gelingt. Erfolg im Spiel stellt sich nur ein, wenn die durch den Regelraum vorgegebenen Handlungsmuster in „Fleisch und Blut“ übergegangen sind und der Spieler ohne großes Nachdenken angemessen handeln, d.h. die Tastenkombinationen traumwandlerisch sicher bedienen kann.

Für einen „unbeteiligten Beobachter“ entsteht die Frage, was an einem solchen Spiel so fasziniert, dass die Spieler Stunden, Tage, Wochen und Monate „trainieren“. Im Grunde, so könnte man nüchtern konstatieren, dürfte ein solches Spiel durch die Abfolgen des immer Gleichen eher langweilig sein. Warum, so könnte man sich fragen, lassen sich (speziell männliche) Jugendliche und junge Erwachsene darauf ein und verbringen viel Zeit damit?

Das Computerspielen ist eine leistungsorientierte Aktivität, die mit dem Gefühl des völligen Aufgehens in dieser Tätigkeit verbunden sein kann. Für diese Form des gefühlsmäßigen Erlebens ist der Begriff „Flow“ geprägt worden.⁹ „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.“¹⁰ Aktivitäten, wie das Bergsteigen, das Klettern im Fels, das Segeln, das Schachspiel, das Motorradfahren können Flow-Erlebnisse hervorrufen. Der Handelnde geht völlig in seiner Aktivität auf. Sie bietet ihm laufend Herausforderungen, so dass keine Zeit für Langeweile bleibt oder Sorgen darüber, was außerhalb dieser Aktivität wichtig wäre. Im Flow-Erlebnis kann der Mensch die jeweils nötigen Fähigkeiten voll ausschöpfen und erhält dabei klare Rückmeldungen auf die Wirkungen seines Handelns.

Offensichtlich hängt die Faszinationskraft der Computerspiele in nicht unbeträchtlichem Maße davon ab, dass diese Aktivität Flow-Erlebnisse ermöglicht.¹¹ Schauen wir uns dies anhand der Elemente von Flow etwas genauer an:¹²

1) Sicheres Kennzeichen von Flow ist das **Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein**. Die ungeteilte Aufmerksamkeit gilt ganz der Tätigkeit. Ablenkende Ne-

⁹ Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Verlag Klett-Cotta, Stuttgart 1992.

¹⁰ Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Verlag Klett-Cotta, Stuttgart 1992, S. 59.

¹¹ Zu dieser Auffassung gelangt auch Leu, Hans Rudolf: Wie Kinder mit Computern umgehen, Verlag Deutsches Jugendinstitut, München 1993, S. 92 f.

¹² In Hinblick auf diese Elemente beziehe ich mich auf Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Verlag Klett-Cotta, Stuttgart 1992, S. 61 ff. und Csikszentmihalyi, Mihaly: Das *flow*-Erlebnis und seine Bedeutung für die Psychologie des Menschen; in: Csikszentmihalyi, Mihaly und Isabella S.: Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag, Verlag Klett Cotta, Stuttgart 1991, insbesondere S. 44 ff.

bengedanken treten nicht auf. Auch wird die eigene Person während des Flow-Zustandes nicht reflektiert. Dies kann bis zum Verlust des Bewusstseins seiner selbst gehen: „Was gewöhnlich im *flow* verloren geht, ist nicht die Bewusstheit des eigenen Körpers oder der Körperfunktionen, sondern lediglich das Selbst-*Konstrukt*, die vermittelnde Größe, welche wir zwischen Stimulus und Reaktion einzuschieben lernen.“¹³

Dieses Merkmal des Verschmelzens von Handlung und Bewusstsein ist typisch für Computerspieler, die ganz in ihr Spiel versunken sind und sich daraus nicht entfernen möchten, ja selbst Hunger und Müdigkeit als „Störungen“ des gewünschten Gefühls empfinden. Ganz „verschmolzen“ mit der Tätigkeit achten sie auch nicht auf die Zeit, auf Verpflichtungen in der realen Welt oder auf die Folgen lang andauernden Spielens.

Bei erwachsenen Vielspielern kann nach den vorliegenden Untersuchungen davon ausgegangen werden, dass die weitaus meisten mit dem Spiel „verschmelzen“ und ihre Umwelt während des Spiels kaum noch wahrnehmen.¹⁴ Intensives Spielen, bei dem Zeit und Umwelt partiell vergessen werden, beschreiben die Spieler beispielsweise so: „Ja, also wenn ich das spiele, vergesse ich meist, was um mich herum geschieht. Ich bin dann so mit der Sache beschäftigt, so damit verschmolzen irgendwo, ja da vergisst man halt einfach so, was drum herum geschieht. Ja und die Länge - mmh, weiß ich gar nicht, da guck ich doch nicht auf die Uhr, wie lange ich spiele, kann ich jetzt gar nicht sagen.“ Ein Ende des Spiels erfolgt erst bei starken Hungergefühlen oder, noch wichtiger, beim Ausbleiben der erwünschten Erfolgserlebnisse, wenn es zu schwierig wird oder die Aufnahmefähigkeit nachlässt.

2) Damit es zu einem Flow-Gefühl kommt, muss die **Aufgabe zu bewältigen** sein. Ist sie zu schwierig, stellen sich Gefühle von Angst, Wut und Ärger ein. Von daher kommt Flow am häufigsten bei Aktivitäten mit klar umrissenen Handlungsregeln vor, bei denen überschaubar ist, was auf einen zukommen kann und ob die Aufgabe im Bereich der eigenen Leistungsfähigkeit liegt. Flow wird dann erlebt, wenn ein Gleichgewicht zwischen den Handlungsforderungen und den eigenen Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten besteht. Flow-Aktivitäten sind also mit denen für eine Person optimalen Herausforderungen verwoben. Sind die Herausforderungen zu gering, tritt Langeweile ein, steigen sie deutlich über die eigenen Möglichkeiten, kommen Angst und Wut auf. Welche Herausforderungen optimal sind, hängt von der subjektiven Wahrnehmung sowohl der Herausforderung als auch der eigenen Fähigkeiten ab. Mit der selbst bestimmten Wahl der Herausforderung kann versucht werden, eine Situation festzulegen, in der Flow auftreten kann. Dabei ist zu berücksichtigen, dass man die Schwierigkeit ständig ein klein wenig erhöhen muss, um das Flow-Gefühl nicht zu verlieren. Die Flow-Dynamik veranlasst den Menschen, immer neue Herausforderungen zu suchen und die dafür notwendigen Fähigkeiten zu entwickeln.

¹³ Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Verlag Klett-Cotta, Stuttgart 1992, S. 67.

¹⁴ Vgl. Hoffmann, Daniel und Wagner, Volker: Erwachsene beim Computerspiel; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 151 f. Die Befragung von mehr als hundert „Vielspielern“ bestätigt dies eindeutig. Etwa die Hälfte der Befragten gibt an, mit dem Computerspiel zu „verschmelzen“ und die Zeit vergessen

Klar umrissene und überschaubare Handlungsregeln sind ein typisches Merkmal von Computerspielen. Zur Spannung im Spiel gehört es, ob man die Leistungsanforderungen erfüllen kann oder nicht. Sehr starke emotionale Wirkungen treten in Hinblick auf den Erfolg im Spiel auf. Ist das Spiel zu schwierig, zeigen sich deutliche Frustrationsgefühle. Das Computerspiel muss also Leistungsanforderungen stellen, die die Spieler gerade noch unter Anstrengung zu bewältigen vermögen. Nur dann können Flow-Erlebnisse eintreten: Dann gelingt „alles“, und alles läuft wie geschmiert. Aus diesem Grunde verfügen sehr viele Computerspiele über die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad individuell auf die Fähigkeiten der Spieler einzustellen oder gar die Bedingungen des Spiels den eigenen Möglichkeiten gemäß vorab zu bestimmen. Noch raffinierter sind Spiele, bei denen der Schwierigkeitsgrad „selbsttätig“ mit den sich entwickelnden Fähigkeiten des Spieler steigt. Ist der Spieler beispielsweise sehr erfolgreich, werden die Computergegner „aggressiver“ und „klüger“. Das Geschick der Spieler besteht nun darin, diesen „Interventionspunkt“ zu finden und kurz unterhalb zu bleiben. Sind die Herausforderungen eines Spiels bewältigt worden, lockt schon das nächste (meist ähnliche) Spiel mit ähnlichen (aber meist geringfügig schwierigeren) Aufgaben.

3) Das Flow-Gefühl erfordert **große Konzentrationsleistungen**. Alle Probleme und Handlungsimpulse müssen außerhalb der „eigentlichen“ Tätigkeit verbleiben. Gefordert ist die Zentrierung der Aufmerksamkeit auf ein beschränktes Stimulusfeld. Aus diesem Grunde müssen auch alle möglichen „Störstimuli“ außerhalb des Aufmerksamkeitskreises gehalten werden. Das gilt auch für Gedanken, die mit den Folgen der Tätigkeit verbunden sind (z.B. Geld- und Prestigegewinn; Einbußen an Gesundheit). Idealerweise tritt Flow beim „reinen“ Aufgehen in der Tätigkeit ein, also unter Ausschluss jeglicher Gedanken über Resultate, Belohnungen und Wirkungen.

Das Computerspiel fordert in erheblichem Maße diese „ungebrochenen“ Konzentrationsleistungen. Während des Spiels existiert nichts anderes als eben dieses Spiel und die damit verbundenen Tätigkeiten. Im Grunde handelt es sich um einen selbst verstärkenden Aktivierungszirkel. Der Spieler erfährt, dass durch seine Konzentrationsleistung (die im wesentlichen eine Selbstkontrolle ist) die Kontrolle des Spiels und damit auch eine Kontrolle des Erfolges möglich wird. Indem der Spieler lernt, das Spiel zunehmend zu beherrschen, gewinnt er auch Herrschaft über sich: seine Konzentrationskraft macht ihn gelassen und ruhig; er ist ganz im Hier-und-Jetzt. Sein Erfolg im Spiel ist eine erfolgreiche Meisterung der unmittelbaren Gegenwart.

Die ungebrochene große Konzentrationsleistung führt dazu, die Umwelt während des Spiels weitgehend auszugrenzen. Dazu die Äußerung eines Spielers: „Was mich persönlich ein bisschen stört, ist das, also ist mir so ergangen, dass ich drum herum nichts mehr mitkriege. Also, wenn ich da sitze, bin ich da voll drin, also, ich meine, das sind halt so harmlose Spiele. Aber ich kann mir auch vorstellen, je nachdem wie die aufgemacht sind, dass ich da reinklettern könnte, dass ich da das Gefühl hätte, drin zu sein. So Simulationsspiele, das könnte mir da ganz gut passieren, weil ich schon bei den kleinen, also bei den leichteren Spielen, also wirklich schon um mich herum die Sachen nicht mehr wahrnehme. Ich bin drauf so konzentriert.“

4) Das Gefühl, in der Situation **alles unter Kontrolle** zu haben, gehört zu den wichtigen Merkmalen des Flow-Erlebens. Erst wenn man „alles im Griff“ hat, kann sich Flow einstellen. Beunruhigend sind allemal Situationen, die man nicht unter Kontrol-

le hat. Man muss dann Distanz zur Situation und zu den eigenen Gefühlen aufbauen, um wieder handlungsfähig zu werden. Erst wenn man das sichere Gefühl erlangt hat, die Herausforderungen bewältigen zu können, kann man mit der Tätigkeit verschmelzen, weil dann nicht mehr die Notwendigkeit besteht, aus der Aktivität reflektierend herauszutreten.

Im Computerspiel mündet die Leistungsforderung in die Notwendigkeit ein, alles unter Kontrolle zu bekommen. Das Motiv, das Spiel zu beherrschen, indem man die Spielabläufe kontrolliert, steht im Mittelpunkt des spielerischen Interesses. Erst wenn das „Kontrollmotiv“ erfüllt ist, kann sich im Computerspiel Flow einstellen. Aus diesem Grunde kann der Kampf um die Kontrolle des Spiels besonders heftig und emotional belastend werden.

5) Ein weiteres wichtiges Merkmal von Flow ist, dass damit **eindeutige Handlungsanforderungen und ebenso eindeutige Rückmeldungen** verbunden sind. In einer Tätigkeit, die Flow hervorruft, weiß man genau, was angemessen ist und was nicht. Fehler treten sofort und klar zutage. Der Mensch ist nicht mit unterschiedlichen, sich oft widersprechenden Erwartungen konfrontiert, mit denen er nur distanzierend und reflektierend umgehen kann. Ist man „eingewoben“ in eindeutige Handlungsnotwendigkeiten und den damit verbundenen eindeutigen Rückmeldungen, verliert man ein Stück weit das Gefühl, von der Umwelt getrennt zu sein. Man handelt nun in Harmonie und Verbundenheit mit der einen umgebenden Welt.

Der besondere Reiz der Computerspiele liegt in der Eindeutigkeit der Handlungsanforderungen. Man kriegt schnell heraus, um was es geht; und man erfährt unverzüglich, ob die Spielhandlungen für das Spielziel angemessen oder unangemessen gewesen sind. Nach einigen Experimenten und Spielerfahrungen haben sich die Spielhandlungen in Bezug auf das Spielgeschehen automatisiert. Der Spieler hält im Flow also nicht inne, sondern ist vom spielerischen Erleben so ausgefüllt, dass er nicht mehr distanzierend nachdenkt, sondern handelnd denkt: im spielerischen Handeln sein Denken ungebrochen einfließen lässt.

Das Gefühl von Flow, das zeigen unsere Untersuchungen, hat auch für das Computerspiel eine hervorgehobene Bedeutung.¹⁵ Die Faszinationskraft dieser Spielform hängt zu einem wesentlichen Teil auch davon ab, dass sie intensive Flow-Gefühle vermitteln kann. Der emotionale Zweck des Computerspielens ist es, den Flow in Gang zu halten. Wie für das Klettern und andere Flow-Aktivitäten gibt es auch für das Computerspiel keine andere Begründung als das Computerspielen selber. Man erwirbt nichts anderes, als was im Computerspiel selbst liegt und erlaubt sich damit ein vorübergehendes Vergessen der eigenen Identität mit allen damit verbundenen Problemen. Dies ist sicher auch eine Erklärung dafür, warum Menschen der Anziehungskraft des Computerspiels „verfallen“ und viel Zeit damit verbringen können.

Die Äußerungen vieler Spieler belegen, wie stark die Flow-Gefühle Computerspiel-Aktivitäten bestimmen können. Während sie der ausgeprägten Computer-Spiellust anderer Menschen zunächst mit Unverständnis begegneten, mussten sie erleben, dass sie der gleichen Sogwirkung unterliegen können. Anfängerinnen erleben, dass

¹⁵ Die qualitativen Untersuchungen von Mark Butler bestätigen diese Befunde (vgl. Butler, Mark: *Would you like to play a game*, Kadmos Verlag, Berlin 2007, insbesondere S. 112 ff.)

sie rasch und unvermutet von der Sogwirkung des Computerspiels erfasst werden. Während bei Anfängern Flow-Erlebnisse beim Computerspiel Angst auslösen können, haben die Spieler erfahren gelernt, trotz ständiger Verfügbarkeit angemessen mit den Reizen des Computerspiels umzugehen. Sie schaffen für sich „Sicherheitszonen“ durch Zeitlimitierungen, Begrenzungen beim Neukauf von Spielen oder gar durch Löschen des Spiels von der Festplatte.¹⁶

Zeitkritische Spiele, die existentielle Bedrohungssituationen enthalten (wie dies typisch für die Shooter-Games ist), können besonders intensive Flow-Gefühle bewirken. Die „virtuelle Sterblichkeit“ vermittelt das Gefühl, dass nicht der Avatar, sondern der Spieler selbst bedroht wird und permanent handeln muss, um nicht zu „sterben“. Dies schafft einen motivationalen Druck, den Anforderungen des Spiels durch permanentes Training zu genügen. Zugleich entsteht (als willkommene „Beikost“) ein Gefühl der „Angstlust“: Der realen Person kann nichts passieren, sie bleibt ungefährdet. Und auch der Avatar erwacht nach jeder „Sterbephase“ zu neuem Leben. Virtuelle Spielfiguren sind prinzipiell „unsterblich“. Von daher kann sich der Spieler lustvoll der Angst und dem Grauen aussetzen, den Splatter-Szenen und der brutalen Aggressivität, die zum „Inventar“ vieler Shooter-Games gehören. „Die furchterregenden Computerspielwelten werden gespielt, weil sie einen Kick anbieten. Die virtuelle Realität eröffnet eine Spielwiese, in der die Spieler sich an ihre düstersten Alpträume und innigsten Ängste heranwagen können. Auch Computerspiele, die ein ‚reales Setting‘ haben, erzeugen eine Mischung aus Angst und Lust. (...). Derjenige, der sich auf ein Wagnis einlässt, setzt sich willentlich dieser Situation aus und vertraut darauf, dass er heil wieder rauskommt. Diese Angstlust ist in fast allen Spielen gegeben. Am ausgeprägtesten ist sie bei der existenziellen Bedrohung einer virtuellen Verkörperung. Sie ist aber auch in anderen Spielen vorhanden, insofern der Spieler um das Gelingen seiner Spielzüge besorgt ist.“¹⁷

Erfahrene, etwas ältere Hardcore-Spieler entwickeln ein darauf bezogenes angemessenes „Gefühlsmanagement“. Sie regulieren ihre emotionale Erregung so weit herunter, dass sie überlegt und ruhig handeln können, um das Gefühl der Überlegenheit und des Erfolges intensiv auskosten zu können. Dies bestätigen neuere neurowissenschaftliche Untersuchungen bei männlichen Personen, die regelmäßig Shooter-Games spielen: „Primär erschien die Intensivierung von Gehirnaktivität in kognitiven Arealen des vorderen Zingulums in Kombination mit einer ausgeprägten Herabregulierung von affektiven Teilen des vorderen Zingulums interessant. Eine denkbare Interpretation ist, dass Empathie und emotionales Miterleben mit virtuellen Gegnern reduziert wird, um eine optimale Performance in der kognitiven Aufgabe zu gewährleisten. Das direkte Ziel des Spielers ist, schnell und gezielt zu reagieren und damit Angriffe effizient und ohne Zögerung abzuwehren. (...) In unserer Untersuchung fand sich parallel zur Herabregulierung der affektiven Subareale des vorderen Zingulums auch eine deutliche Herabregulation der beiden Mandelkerne. (...) Im Vergleich der Zeitverläufe von Aktivierung in kognitiven und affektiven Arealen im vorderen Zingulum mit Aktivität im Mandelkern zeigte sich, dass *zuerst* eine kogni-

¹⁶ Vgl. Hoffmann, Daniel und Wagner, Volker: Erwachsene beim Computerspiel; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 152.

¹⁷ Butler, Mark: Would you like to play a game, Kadmos Verlag, Berlin 2007, S. 184 f.

tive Aktivierung erfolgt und nachfolgend affektive Areale herabreguliert werden. (...) Dies kann als aktiver Mechanismus interpretiert werden und lässt eine reaktive Inhibition der affektiven Areale durch Gewaltstimuli eher unwahrscheinlich erscheinen.“¹⁸

Bei der Beurteilung von Gefährdungen durch Video- und Computerspiele und zur Beantwortung der Frage nach Alterseinschätzung und Veränderungen vom Jugendschutzgesetz werden diese Erkenntnisse und Befunde zugrunde gelegt. Zuvor sollen noch einige Überlegungen darauf verwandt werden, wie Computer- und Videospiele durch die verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen wahrgenommen werden und was die Ursachen dafür sind.

¹⁸ Mathiak, Klaus und Weber, René: Computerspiele, Gewalt und Gehirne; in: Kaminski, Winfred und Lorber, Martin (Hrsg.): Computerspiele und soziale Wirklichkeit, kopaed Verlag, München 2006, S. 106 f.

2. Wie Computerspiele wahrgenommen werden

Wenn man die seit Jahren anhaltende Diskussion um Computer- und Videospiele verfolgt, die Argumente und ihre Hintergründe zur Kenntnis nimmt, die geäußerten Befürchtungen mit gegenteiligen Auffassungen vergleicht und die Kontroversen in wissenschaftlichen Diskursen dazu in Beziehung setzt, entsteht der Eindruck, dass es gravierende Unterschiede in der Wahrnehmung virtueller Spielwelten gibt. Spieler verstehen das Geschehen auf dem Bildschirm anders als Zuschauer, besorgte Eltern, Journalisten (wenn sie nicht selbst Spieler sind) und zahlreiche Politiker.

Was sich in der aktuellen Situation durch die eingebrachten Gesetzesinitiativen als ein gesellschaftlich-politisches Konfliktfeld darstellt, sind im Grunde Rahmungskonflikte. Rahmen sind die grundsätzliche menschliche Zugangsweise zu Objekten und sozialen Sachverhalten. Ohne Rahmen würden wir nichts verstehen, nichts denken, nichts angemessen einordnen können. „Wenn wir einen Glauben glauben, wenn wir einen Gedanken denken, dann geschieht dies in einem Rahmen, auch wenn uns dies im Augenblick des Glaubens oder Denkens nicht gegenwärtig ist, und erst im Abstand mag der Rahmen erkennbar werden (wenn ich dafür offen bin). Ohne Rahmen kann es nichts geben. (...) Der Rahmen ist notwendige Bedingung, und wenn er nicht erkennbar ist, dann muss er offen gelegt werden, und wenn er nicht vorhanden ist, dann muss er geschaffen werden, weil sonst alles in Unbestimmtes zerfließt.“¹⁹

Die Erkenntnis, dass es Rahmen sind, mit denen wir unsere Lebenswelt verstehen, hat eine lange philosophische Tradition (von Anaximander über Nikolaus von Kues bis zu William James, Gregory Bateson und Erving Goffman). Grundgedanke der Rahmentheorie ist die Vorstellung, dass jedes Objekt (und jede soziale Situation) eine unendliche Anzahl von Eigenschaften besitzt, die man als die entscheidenden herausgreifen könnte. „Dies zwingt dazu, in jedem Einzelfall diejenigen Eigenschaften zur markieren und hervorzuheben, die für den Beobachter oder Interaktionspartner relevant sind. Zu diesem Zweck bedarf es einer beständigen Neuorganisation der eigenen Erfahrungen sowie einer fortwährenden Um- und Neudefinition der Situation. Da auch momentan in den Hintergrund gerückte Bedeutungsvarianten jederzeit wieder hervortreten können, kann es eine endgültig Festlegung auf die ‚richtige‘ Wirklichkeit, auf einen unverrückbaren Sinn, nicht geben, sondern nur eine vorläufige, zeitlich begrenzte Einigung.“²⁰

Die gegenwärtige Diskussion um virtuelle Spielwelten macht deutlich, dass noch kein einvernehmlicher, allgemein verbindlicher Rahmen gefunden wurde, wie „Computer- und Videospiele“ von ihren Erscheinungsformen und ihrem Wesen zu verstehen (und zu bewerten) sind. Ein weiterer Umstand kommt erschwerend hinzu: Rahmen sind vom Kontext abhängig. Für die Beurteilung von Computer- und Videospiele im Kontext des aktiven Spiels gelten andere Rahmen als aus der Perspektive eines Zuschauers, der diese Spielform nicht oder nur unzulänglich kennt und daher (notwendigerweise) einen anderen Rahmen wählt. Die Unterschiedlichkeit in

¹⁹ Pöppel, Ernst: Der Rahmen, Hanser Verlag, München und Wien 2006, S. 19.

²⁰ Zitterbarth, Walter: Rahmen und Regeln. Wirklichkeit als Kontextphänomen bei Goffman und Wittgenstein; in: Kaufmann, Matthias: Wahn und Wirklichkeit – multiple Realitäten, Frankfurt 2003, S. 141.

der Wahl der Rahmen führt dazu, dass die Wahrnehmung des Geschehens auf dem Bildschirm unterschiedlich geordnet, organisiert und zu anderen Erfahrungsbeständen in Beziehung gesetzt wird. Der Rahmen als eine „komplexe Verstehensanweisung“ ist, das zeigt die Kontroverse um die Computer- und Videospiele, zu einem zentralen Konfliktpunkt geworden: Wechselseitig gilt der Vorwurf, die jeweils andere Seite schränke die Möglichkeiten des Deutens und Handelns ein, entwickle eine Sichtweise die völlig unpassend sei und erzeuge Erwartungen und Handlungsabsichten, die problematisch sind.

Rahmenkonflikte wie diese, die sich in Gesetzesinitiativen aktualisieren, zielen darauf ab, den gewünschten Rahmen eine relative Stabilität zu verleihen, so dass sie sich gegenüber Rahmungshandlungen in sozialen Kontexten als autonom und widerständig erweisen. Mit anderen Worten: Bestimmte Sichtweisen sollen sich durchsetzen und alle Phänomene und Ereignisse mit den „richtigen“ Bedeutungen belegen. Damit würde diese Sichtweise „Wirklichkeit“ gewinnen, weil sie dann in der Lage wäre, alle anderen Sichtweisen zu vertreiben und über sie zu „dominieren“.²¹

Der seit Jahren bestehende Rahmungskonflikt entzündet sich insbesondere an der Frage, wie aggressiv „aufgeladene“ Computer- und Videospiele zu verstehen (und zu bewerten) sind, welcher Rahmen dafür angemessen ist. Spieler rahmen die Computer- und Videospiele als eine Abfolge von Szenen, in denen sie angemessen handeln müssen, damit ihr „Bleiberecht“ in der virtuellen Spielwelt gewährleistet bleibt. Die virtuelle Gewalthandlung ist bedeutungsvoll für das Spielziel: Gegner zu besiegen und selbst am „Leben“ zu bleiben. Für die meisten Spieler sind Shooter-Games Formen „virtuellen Kampfsports“, mithin virtuelles Geschehen und nicht reales Handeln. Die grafische Präsentation der Gegner und der Folgen des Kampfes werden nicht als problematisch oder anstößig empfunden, weil sie als Rückmeldungen für das spielerische Handeln gerahmt werden. Die Spielprozesse und das spielerische Handeln haben für die Spieler keinen Referenzcharakter in Hinblick auf die reale Welt. Für die Spieler sind allenfalls in Teilaspekten Bezüge zur realen Welt erkennbar (z.B. in der Abbildtreue der Waffen).

Deutlich unterschieden davon ist die Sichtweise speziell der Nichtspieler, also der Personen, die sich auf die Spielprozesse nicht eingelassen haben und so die Rahmung der Computerspieler nicht nachvollziehen können. Stattdessen erkennen sie (speziell unter jugendschützerischen Aspekten) Problematiken, die ein Eingreifen des Gesetzgebers notwendig machen. Mit dem Unwort „Killerspiel“ wird offensiv ein Problemfeld sprachlich in der Weise besetzt, dass die Verwendung eines bestimmten Rahmens zwingend notwendig erscheint. Schaut man sich diesen Rahmen genauer an, wird man unschwer feststellen können, dass es sich um eine segmentierte Rahmung handelt. Es wird auf bestimmte (segmentierte, also vom Gesamtkontext losgelöste) Elemente fokussiert, um die gewünschte Rahmung zu legitimieren. Aus dem Gesamtkomplex herausgelöst wird die grafische Präsentation, die, für sich betrachtet, brutal, „anstößig“ wirkt, ohne dabei ihre Funktion im Gesamtgefüge des Spiels in diesen Rahmen einzubeziehen. Die virtuelle Gewalthandlung gleicht (in diesem Rahmen) einem „Splatterfilm“, ist affektiv aufgeladene virtuelle Gewalt, die

²¹ Vgl. Goffman, Erving: Rahmenanalyse, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1977, S. 99.

modellhafte Anreize für Gewalt in realen Kontexten bietet und ist insofern jugendgefährdende Ware.

Die Abbildung „Verstehenskontexte (Rahmen) zu gewaltorientierten Computerspielen“ macht die Struktur des Rahmungskonflikts deutlich. Rahmen sind (von ihrem Prinzip) nicht falsch oder richtig, sondern ihrem Gegenstand oder Situation mehr oder weniger angemessen. Die Zuordnung der Rahmen zu Objekten oder sozialen Sachverhalten ist vom Rahmungskwissen der Beteiligten abhängig. Dieses Wissen ermöglicht es, Objekte und soziale Sachverhalte zu modulieren. „Modulationen beruhen auf Transformation, jede Transformation in einen neuen Rahmen nimmt von etwas Ausgang, das, weil einem Rahmen zugehörig, eine bestimmte Bedeutung besaß, so dass Rahmenschicht für Rahmenschicht aufeinander gelegt werden kann. (...) Der Rahmenrand verortet das gerahmte Ereignis in der sozialen Realität, er liefert die gültige Orientierung darüber, wie Handlungen und Aussagen zu verstehen sind. Insofern kann man sagen, dass Rahmenränder die soziale Realität strukturieren und typenhaft ordnen.“²² Die Abbildung zeigt, wie Rahmenschicht auf Rahmenschicht gelegt wird so dass die verschiedenen Verstehenskontexte zu gewaltorientierten Computerspielen deutlich werden. Der innere Rahmenrand strukturiert das Wahrgenommene als virtuelle Gewalthandlung. Durch weitere Modulationen werden neue Rahmenschichten hinzugefügt, die nun unterschiedliche Verstehenskontexte schaffen. Was für die einen als „virtuelles Geschehen“ gerahmt wird, verstehen die anderen (durch eine verengte Rahmung) als „virtuelle Gewalt“. In der äußersten Rahmungsschicht werden bestimmte Computer- und Videospiele als „Ware“ gerahmt oder aber als „jugendgefährdende Ware“ wahrgenommen.

Unter dem Blickwinkel der Rahmen-Analyse erweisen sich die Computer- und Videospiele als eine vielfach (und unterschiedlich) gerahmte und geschichtete Realität, die nur dann zugänglich und entschlüsselbar ist, wenn man sich in den Rahmungs-handlungen auf die eigenen Erfahrungen bezieht. Das schließt die Erkenntnis ein, dass der eigene Erfahrungshintergrund unzureichend sein kann, um Objekte und soziale Sachverhalte angemessen zu rahmen. „Rahmen sind wie dünne Membrane, die nur das zur Geltung kommen lassen, was innerhalb des Rahmens liegt. Was außerhalb des Rahmens zur Deutung herangezogen werden könnte, wird im aktuellen Rahmen ungültig. Soziale Wirklichkeit wird auf diese Weise reduziert und durch den Rahmen in eine Form der (mehr oder weniger) eindeutig gültigen Ordnung gebracht.“²³

Viele Computerspiele mit Gewaltdarstellungen stoßen insbesondere bei Erwachsenen auf erhebliche Vorbehalte. Die krasse Darstellung von Gewalt (im Handeln und in den Wirkungen) löst bei den Betrachtern negative Gefühle aus und das Befürchteten, Kinder und Jugendliche könnten Schaden nehmen. Die Gewaltdarstellung richtet sich in den Augen vieler Erwachsener gegen den Wertekonsens unserer Gesell-

²² Pietraß, Manuela: Bild und Wirklichkeit. Zur Unterscheidung von Realität und Fiktion bei der Medienrezeption, Verlag Leske + Budrich, Opladen 2003, S. 69.

²³ Pietraß, Manuela: Bild und Wirklichkeit. Zur Unterscheidung von Realität und Fiktion bei der Medienrezeption, Verlag Leske + Budrich, Opladen 2003, S. 62.

schaft, der es verbietet, Menschen zu töten oder zu verletzen, so wie es in vielen Computerspielen virtuell inszeniert wird

Ganz anders bewerten Computerspieler die Gewaltdarstellungen. Für sie sind die Darstellungen Anregungen, sich auf das Spiel einzulassen und wirkungsvolle Feedback-Elemente. An den Darstellungen lassen sich sehr schnell Erfolg und Misserfolg ablesen. Besonders krasse Gewaltdarstellungen werden in der Regel in Hinblick auf das spielerische Geschehen als überflüssig bis störend erlebt: „Spieler, die erfolgreich gegen andere spielen wollen, schalten die Bluteffekte sogar oft ab, weil sie vom eigentlichen Game ablenken.“²⁴

Die Unterschiede in der Wahrnehmung der Gewalt in Computerspielen resultieren aus unterschiedlichen Rahmungshandlungen. Die kritisch eingestellten Erwachsenen sehen im Computerspiel die Ähnlichkeit zu Filmen und Fernsehsendungen. Sie entwickeln als Nichtspieler beim Betrachten der dargestellten Gewalt empathische Empfindungen. Da ihr Handeln nicht gefordert ist, verknüpfen sie die Gewaltdarstellung mit eigenen Lebenserfahrungen aus anderen Kontexten. Sie schaffen sich also einen konnotativen Zusammenhang zu Aspekten der Gewaltdarstellung. In ihre Bewertung fließen Sachverhalte aus anderen Kontexten ein und verbinden sich mit Gefühlen und Wertanmutungen, die für diese Kontexte Gültigkeit haben. Dadurch, dass die Betrachter nicht selbst spielen, rücken diese Konnotationen und nicht das spielerische Handeln und die Spielforderungen in den Mittelpunkt.

Ganz anders bei den Spielern: Diese sind durch die Notwendigkeit, spielerisch zu handeln und sich auf die Spielforderungen voll und ganz einzulassen, so absorbiert, dass sie nicht die Zeit finden und keinen Anlass sehen, Spielinhalte während des Spielprozesses moralisch zu bewerten oder empathische Gefühle zu entwickeln. Für sie ist das Computerspiel eine eigene Spielwelt, die von ihren Regeln bestimmt wird und nicht durch moralische Entscheidungen. „Da sind Computerspiele eben doch ganz *Spiele* und nicht interaktive Narration: Davon leben seit jeher fast *alle* Spiele (ob computerisiert oder nicht) – dass sie mit ihren Regeln einen Handlungsraum umschreiben, der gerade genug Komplexität, genug Aktionsmöglichkeiten bietet, um interessant zu sein – der aber gleichzeitig im Gegensatz zur realen Welt determiniert und überschaubar genug ist, um ein klares Gefühl von Kontrolle zu vermitteln. In Spielen (zumindest in gut designten) gibt es keine undefinierten Zustände, keine unkalkulierbaren Konsequenzen. Die Regeln schreiben Belohnung und Strafe genau vor, kennen keine Zweideutigkeiten – und sind allen Teilnehmern bekannt. Jede Wirkung hat ihre erkennbare Ursache und umgekehrt. Das ist es auch, was es normalen Gamern erlaubt, im Spiel ohne ständiges schlechtes Gewissen zu ‚töten‘, obwohl sie im realen Leben einen völlig intakten Sinn für Ethik und Moral und keinerlei Mordpläne haben: Das Wissen, sich in einen fiktiven Raum zu begeben, in dem solch ethisch-moralische Fragen a priori ausgeschaltet sind, in dem es ein genau umschriebenes Set an Regeln und Möglichkeiten gibt, auf die man sich einlässt. Besonders die so sehr in Verruf geratenen Online-Shooter wie COUNTERSTRIKE gleichen da ganz entschieden in ihrer Struktur nichts so sehr wie eine Sportdisziplin.“²⁵

²⁴ Baumgärtel, Tilman: Krieger und Freaks; taz 16.5.2002.

²⁵ Willmann, Thomas: Death's a game; 17.6.2002; in: heise.de/tp/deutsch/kolumnen.

Es bleibt die Frage, warum sich ein Rahmungskonflikt von dieser Dauer und Intensität gerade an Computer- und Videospiele entzündet hat und sich bei Spielen mit deutlich aggressiven Handlungsmustern zunehmend zuspitzt. Offensichtlich hat sich die Menschheit durch das Computerspiel ein Kulturgut geschaffen, das dazu beitragen kann, sich von den Anforderungen, Zwängen und Belastungen der realen Welt zu distanzieren und zugleich im Spielprozess die wesentlichen Strukturen und Handlungsschemata dieser Gesellschaft zu bestätigen: Leistung zu erbringen, mit anderen im Wettbewerb zu stehen, voran zu kommen, aus Erfahrungen zu lernen, besser zu werden.

Viele Erwachsene (und insbesondere auch Eltern, Pädagogen und Politiker) stehen dieser kulturellen Entwicklung mit Skepsis gegenüber. Sie befürchten, dass die Spieler in totaler Weise von den virtuellen Spielwelten vereinnahmt werden, dass Kinder und Jugendliche darin „abtauchen“ und nicht wieder „auftauchen“. Die heftigste und nachhaltigste Kritik entzündet sich an bestimmten Spielinhalten und ihren „grausamen Bildern“. Shooter-Games wie „Doom“ erhitzen die Gemüter und lassen die Forderung laut werden, diese und ähnliche Spiele zu verbieten. Befürchtungen werden laut, die Spieler könnten die virtuelle Spielwelt mit der realen Welt „verwechseln“ und die aggressiven Handlungsmuster ungeprüft in ihr Alltagshandeln übernehmen. Schreckliche Ereignisse wie Littleton oder Erfurt sind rasch bei der Hand, um die Plausibilität dieser Befürchtungen zu belegen. Aus der Fülle empirischer Untersuchungen werden dann rasch und sehr oberflächlich Daten entnommen, die bestätigen sollen, dass von bestimmten Spielen problematische Wirkungen ausgehen.

Eine besondere Rolle in diesem Kulturkonflikt spielen die Journalisten, die komplexe Sachverhalte in verständlicher Form einem Massenpublikum näher bringen wollen. Nur zu leicht erliegen sie dabei der Gefahr, vorschnell zu Einschätzungen zu gelangen, mit denen sie hoffen, beim Lesepublikum auf Interesse zu stoßen.

Was ist von all dem zu halten? Wie jedes neue Medium muss auch das virtuelle Spielmedium die „Feuerprobe“ der Kritik, des Missverständnisses und der Befürchtungen überstehen, um als Kulturgut letztlich akzeptiert zu werden. Dies galt für das Buch ebenso wie für den Film, die Comics und das Fernsehen. Jedes Medium, also auch das Computerspiel, entfaltet Wirkungen (allein schon dadurch, dass Mediennutzung das Zeitbudget der Nutzer verändert). Welche Wirkungen konkret zu konstatieren sind, hängt vom Wechselspiel zwischen Medium und Nutzer ab. In diesen Prozess fließen sowohl das Wirkspektrum des Computerspiels ein wie die konkrete Situation des Nutzers. Seine Vorlieben, Interessen, Vorprägungen, Entwicklungsaufgaben und sein soziales Umfeld haben einen Einfluss darauf, welches Computerspiel bevorzugt und ausgewählt wird und wie sich dann das Wirkspektrum des Spiels in den biografischen Entwurf des konkreten Spielers einfügt. Dies hat zur Folge, dass die Spieler im Extremfall in bestimmten Spielen etwas anderes sehen als die besorgten Erwachsenen (die Eltern und Pädagogen). Konkret könnte dies heißen, dass der Jugendliche, der von Shooter-Games fasziniert ist und viele Stunden damit verbringt, nicht den Wert menschlichen Lebens in Frage stellt oder gar zu einem Amok-Täter wird, sondern Bewährungs- und Erfolgssituationen sucht, die seinen Fähigkeiten entsprechen und ihm das Gefühl vermitteln, handlungsmächtig zu sein.

Computerspiele als ein Kulturgut erwachsen aus dem Wertehorizont unserer Gesellschaft und bestätigen wesentliche Werte unserer Kultur. Und sie tun dies in Grenzfällen selbst dort, wo Inhalte ins Spiel gebracht werden, die unserem Wertkonsens fundamental zu widersprechen scheinen. Was ist – auf den ersten Blick – an einem Shooter-Game wertvoll im Sinne der Werte unserer Gesellschaft? Der Vergleich mit einem brutalen Action-Film verstellt die Tatsache, dass dieses Game einen durch Regeln „aufgespannten“ Spielraum eröffnet, der durch Werte wie Leistungsbereitschaft, Stressresistenz, Fairness (gegenüber Mitspielern), Lernbereitschaft, Aufmerksamkeit (und vieles andere) gekennzeichnet, ja überhaupt erst möglich ist. Die auf dieses Argument regelmäßig (und fast schon wie in einem Reflex) vorgebrachte Frage lautet dann: Warum muss dies gerade mit diesen Inhalten sein, gibt es denn nichts anderes? Darauf sind zwei Antworten möglich: Zum einen suchen die Spieler, um ganz ins Spiel aufgehen zu können, Bewährungssituationen mit „existentiellen“ Gefährdungen, also Situationen, in denen sie selbst in der Gestalt ihres Avatars permanent vom virtuellen Tod bedroht sind. Für männliche Spiele sind die Herausforderungen in Shooter-Games Äquivalente zur Initiation. Die Bewährung in diesen Spielen kann belegen, dass die Spieler zu Erwachsenen in den virtuellen Welten geworden sind. Vielleicht bieten die Shooter-Games für viele eine Art Immunisierung gegen den realen Schrecken ihrer konkreten Lebenssituation, mit den Ängsten um Schulabschlüsse, Berufsfindung, Erfolg oder Misserfolg im Leben. Auf dem Hintergrund ernsthafter Probleme ist nichts beruhigender als das Gefühl, dass in einem Shooter-Game nicht „wirklich“ etwas passiert, dass es trotz des immer ausgefeilteren grafischen Naturalismus nur ein Spiel ist und nichts anderes daraus erwachsen kann: keine reale Bedrohung, sondern dass das „Bleiberecht“ garantiert ist und der Erfolg (in der virtuellen Welt) durch Tüchtigkeit, Leistung und Lernfähigkeit möglich wird.

Auf der anderen Seite sind die Spielinhalte Ausdruck für das kriegerische Geschehen auf unserer Welt. Sie zeigen Terror, Krieg, Mord, Zerstörung und erschreckende Formen militärischer Auseinandersetzungen. In unserer deutschen Kultur wird das kriegerische Geschehen eindeutig negativ bewertet. Dies mag zwar in angloamerikanischen Kulturen anders sein, hat aber bei uns in Deutschland zur Folge, dass kriegerische Spielinhalte, aus dem kulturellen Hintergrund unserer Gesellschaft heraus, auf starke Ablehnung stoßen. Zu sehr erinnern diese Inhalte an die historischen Gegebenheiten zweier Weltkriege und ihre Mahnung, alles zu tun, damit diese Schrecken nicht wiederkehren. Insoweit entzündet sich an bestimmten Computerspielen ein Kulturkonflikt zwischen den „unbelasteten“ Spielern und den von historisch und politisch motivierten Wertvorstellungen „belasteten“ Erwachsenen (Eltern und Pädagogen). Dieser Kulturkonflikt ist nur durch Bildungsprozesse zu lösen. Politische Bildung sensibilisiert für historische Sachverhalte. Gespräche und Erörterungen zwischen Spielern und skeptischen Erwachsenen fördern die Bereitschaft, unterschiedliche Sichtweisen kennen zu lernen.

Das Kulturgut „Computerspiel“ steht erst am Anfang seiner Entwicklung. Die Kulturkritik, wenn sie sich als ein wechselseitiger Prozess des Kennenlernens und der Auseinandersetzung versteht, hat Möglichkeiten der Einflussnahme auf Formen und Inhalte dieses Kulturgutes. Pädagogik und nicht Verbote sind der richtige Schritt in

die richtige Richtung. Es gilt, Verständnisbrücken zu bauen und sie nicht durch unüberlegte Indizierungsvorstellungen zu zerstören.

3. Welche Bedeutung die Spielinhalte haben

Da sich Computerspiele (auch) über Inhalte vermitteln, schaffen sie eine Brücke zu den Verstehenskontexten, Wertanmutungen und Motivationen der Spieler.²⁶ Dies gilt auch und gerade bei der Darstellung von Gewalt. Viele Spieler nehmen „Anstoß“ an allzu brutaler Darstellung von Gewalt, weil dadurch emotional unerwünschte Konnotationen entstehen, die die Spieler in ihrem spielerischen Handeln stören. Sie erwarten vielmehr eine virtuelle Welt, in der sie unbelastet von Bezügen zur realen Welt ihre spielerischen Fähigkeiten entwickeln und sie mit anderen Spielern messen können. Gleichwohl sind inhaltliche Bezüge aus verschiedenen Gründen notwendig: Mit Hilfe der Inhalte erschließt sich ihnen das Regelwerk. Eine „naturalistische“ Darstellung der Spielinhalte betont die „Ernsthaftigkeit“ ihres spielerischen Handelns und verstärkt damit die Spielmotivation. Von Computerspielern akzeptierte Spiele halten die Balance zwischen „naturalistischer Darstellung“ und „Abwehr störender Konnotationen“: Beliebte Inhalte sind historische und futuristische Szenarien, die man grafisch sehr ansprechend gestalten kann, ohne dass beim Spieler unerwünschte Bezüge in Hinblick auf seine Wertorientierungen auftreten könnten.

Bei dermaßen „gereinigten“ Inhalten macht die Ausübung virtueller Gewalt *den Spielern* wenige Probleme. Die virtuelle Spielwelt erscheint als eine Welt, die von ihren je eigenen Regeln definiert ist und die sich *aufserhalb* von ethisch-moralischen Fragen befindet, die für die reale Welt Gültigkeit haben. Spieler müssen lernen, dass virtuelle Gewalt „bedeutungslos“ ist, *nicht* auf Kontexte der realen Welt verweist, sondern (lediglich) eine bestimmte (wenn nicht gar die entscheidende) *Funktion* in der virtuellen Welt besitzt: Macht zu haben, wirkungsvoll zu sein, sich durchzusetzen, zu gewinnen. Die auf Regeln bezogenen Funktionen und Wirkungsabläufe im Spiel sind die „Moral“ in virtuellen Welten. Mit anderen Worten: Spieler lernen, Verknüpfungen und inhaltliche Bezüge zu ihrem spielerischen Handeln zu lösen, ganz mit dem Spiel zu verschmelzen und sich in vollem Umfang auf die im Spiel geforderten Handlungsschemata zu konzentrieren, denn nur so können sie ihr „Bleiberecht“ im Spiel sichern. Zudem schränkt die bei Ego-Shootern vorhandene grafische Präsentation aus der Sicht der subjektiven Kamera die Wahrnehmung und Wichtigkeit der Spielinhalte ein. Die Ich-Perspektive erfordert bei vielen Spielern sehr viel Orientierungsarbeit. Inhaltliche Aspekte werden deshalb eher zweitrangig erlebt. Die Bewältigung der Handlungsforderungen erfordert so viel Konzentration, dass die Spielgeschichte in ihrer Bedeutung zurücktritt. Zudem sind Ego-Shooter extrem zeitkritisch, so dass keine Zeit bleibt, sich über die Spielinhalte und ihrer Bedeutungshintergründe allzu viel Gedanken zu machen.

Eine so unverknüpfte virtuelle Gewalthandlung führt sicher nicht zu dem, was wir „Abstumpfung“ nennen, sondern eher als „Ausblendung“ bezeichnen sollten. Trotz enormer Fortschritte in Grafik, Ton, Animation, Rechnerleistung und Speicherkapa-

²⁶ Umfassende qualitative Forschungen zur Funktion der Inhalte von Computerspielen wurden von 2000 bis 2002 vom Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“ der Fachhochschule Köln durchgeführt (Forschungsförderung durch das Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung). Der Forschungsbericht liegt in Printfassungen vor und kann auf Wunsch vom Forschungsschwerpunkt zur Verfügung gestellt werden.

zität geht es in den Computerspielen nicht um Personen mit psychologischer Tiefe und biografischen Hintergründen, so dass Identifikation und Empathie mit den „virtuellen Objekten“ nicht auftreten. Die „eigene Spielfigur“ in Ego-Shootern ist frei von jeglicher psychologischer Ausdeutung und Tiefe. Anders als beim Film oder in einem Roman nehmen die Spieler die virtuelle Welt nicht mit den Augen, Gedanken und Gefühlen der handelnden Personen wahr, sondern mit ihrer eigenen auf den spielerischen Handlungsvollzug festgelegten (und darauf beschränkten) Person. Dies führt auf der einen Seite zu einer großen Unmittelbarkeit im Erleben der virtuellen Welt, zum anderen jedoch zur Ausblendung sozialer und empathischer Orientierungen. Trainiert werden effektive Denk- und Handlungsschemata, nicht jedoch soziale Verhaltensweisen und schon gar nicht jene, die eine Bedeutung für die reale Welt haben könnten. Zahlreiche Spieler legen Wert darauf, dass die Inhalte nicht zu realistisch dargestellt werden. Sonst ginge, nach Aussagen der Spieler, der Spielspaß verloren und sie könnten ihren aggressiven Impulsen in der durch das Spiel geschaffenen Gegenwelt nicht mehr freien Lauf lassen.²⁷

Virtuelle Gewalthandlungen haben in vielen Computerspielen einen deutlicheren inhaltlichen Bezug, als wir es bei Ego-Shootern des Typs „Counter Strike“ kennen gelernt haben. Sie sind mit historischen Sachverhalten und medialen Vorbildern deutlich verknüpft. Man denke nur an „Kriegsspiele“ wie „Counter Strike“ oder „Medal of Honor“ (vom Spieltyp auch ein Ego-Shooter). Selbst bei diesen Spielen kann der Spieler von den inhaltlichen Bezügen Abstand nehmen, historische Sachverhalte von seinem Bewusstsein her ausblenden und sich ganz auf die strategischen und taktischen Spielforderungen konzentrieren.²⁸ Er kann sich aber auch auf die inhaltlichen Vorgaben einlassen und dann in einer virtuellen Spielwelt durch Spielhandlungen versuchen, das von Nazi-Deutschland besetzte Europa aus der Ego-Perspektive durch seinen kämpferischen Einsatz zu befreien oder durch kluge taktische Entscheidungen die Schlachten des 2. Weltkrieges zu gewinnen. Letztlich bleibt ihm auch die Möglichkeit, auf das Spiel ganz zu verzichten, weil die inhaltlichen Bezüge seinen eigenen Wertentscheidungen und politischen Orientierungen nicht entsprechen. Der Spieler trägt seine eigene moralische Orientierung und seine Wertvorstellungen in das Spiel hinein. Und auf dieser Basis entscheidet er sich, ob er sich auf die dort möglichen Spielprozesse und erforderlichen Handlungsmuster einlassen möchte oder nicht.

Abgesehen davon besitzen die weitaus meisten Computerspiele keine Grundlage für moralische Entscheidungen der Spieler während des Spielprozesses: Sie bieten dem Spieler keine Alternativen, in seinem spielerischen Handeln zwischen gut und böse zu wählen. Der Spieler ist vielmehr den Regeln und Spielzielen „gnadenlos“ unterworfen. Nur wenn er sich darauf in vollem Umfang und vorbehaltlos einlässt, kann er sein „virtuelles Überleben“ sichern. Er hat nicht wirklich die Freiheit, seine Waffen fortzuwerfen und ein friedliches Leben zu führen – ganz abgesehen davon, dass das Spiel dann vermutlich jeglichen Reiz für den Spieler verlieren würde. Computerspie-

²⁷ Forschungsbericht „Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen“, S. 376.

²⁸ Damit werden die Spielinhalte nicht bedeutungslos. Die Bezüge zur realen Welt werden erkannt und tragen zur Steigerung der Bedeutsamkeit des Inhalts bei und wirken sich auf die Spielmotivation aus.

le sind Regelspiele, deren Regeln unabänderlich und unverhandelbar feststehen. Sie keine spontanen Rollenspiele, deren Ausgang von den Zielen und sozialen Kompetenzen der Akteure abhängig wäre.²⁹

Gleichwohl: Einige wenige, recht komplexe Spiele (wie z.B. „Civilization 3 und 4“) bieten rudimentäre Ansätze, sich im Spiel „moralisch“ zu verhalten. Man kann sich für ein friedliches Leben entscheiden oder auch für imperiale Kriege, für Wohlstand und wissenschaftliche Entwicklung oder Expansion und Erschließung von Rohstoffquellen, für Handel und Austausch oder für Konfrontation und Abschließung. Aber auch bei einem solchen Spiel sind die moralischen Entscheidungen den spieltaktischen Erwägungen untergeordnet. Die „gute Moral“ garantiert noch lange nicht das Vorankommen im Spiel. Also: Erst der Spielerfolg und dann die Moral. An diesem Dilemma aller Computerspiele führt kein noch so gutes Spieldesign vorbei. Auch unsere Forschungen bestätigen, dass die Spielinhalte der von uns untersuchten Spiele in der Regel keine Wertorientierungen vermitteln, die über das Spiel hinaus auf die reale Welt übertragen würden.³⁰

Welche Bedeutung haben die Spielinhalte generell für die Computerspieler? Wie werden die Inhalte gerahmt? Wie ein Spieler die Spielinhalte wahrnimmt und welche Bedeutung er den Inhalten zumisst, ist sowohl abhängig von seinen realen Lebenserfahrungen als auch von den intertextuellen Bezügen des jeweiligen Spielers zu anderen Medien. Das Alter des Spielers, seine Sozialisation, seine aktuelle Lebenssituation, seine Vorerfahrungen und seine Spielvorlieben bestimmen im wesentlichen nicht nur die Auswahl der Computer- und Videospiele, sondern auch die Art und Weise wie sie erlebt werden und welche Bedeutung die Spielinhalte erlangen.³¹

²⁹ Dies ist auch der entscheidende Unterschied zu sozialen Spielen von Kindern und Jugendlichen, die die Regeln des Spiels gemäß ihren Interessen und Entwicklungsaufgaben untereinander abstimmen und immer wieder modifizieren. Die virtuelle Welt begrenzt durch ihr Programm die Möglichkeiten der Spieler. Die Handlungsmöglichkeiten bleiben, im Vergleich zum Spiel, auf einer eher geringen Stufe. Spielwelten eignen sich Elemente der realen Welt an und deuten sie nach Maßgabe des Spiels um (ein Stuhl „verwandelt“ sich in einen hohen Berg mit guter Aussicht). Das Computerspiel kennt diese Möglichkeiten nicht. Seine Oberfläche ist klar bestimmt, eindeutig und funktional ausgerichtet.

³⁰ Forschungsbericht „Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen“, S. 370.

³¹ Vgl. Forschungsbericht „Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen“, S. 384.

4. Wie „virtuelle Gewalt“ wirkt

Unabhängig von der Frage, wie Spieler und Nichtspieler das Spielgeschehen rahmen und welche Bedeutung die Inhalte für sie haben, konzentriert sich die Kontroverse um die Computer- und Videospiele auf ihr vermutetes Wirkspektrum. Im Rahmenkonflikt, welcher Verstehenskontext für aggressiv anmutende Spiele angemessen ist, hängt die Entscheidung über „Sieg“ und „Niederlage“ davon ab, ob man „beweisen“ kann, das „virtuelle Gewalt“ nicht wirkungslos bleibt, sondern fatale Wirkungen auslösen kann.

Nicht zuletzt seit den Gewalttaten in Littleton und Erfurt wird vermutet, dass bestimmte Schemata (gewaltorientierte, auf „Action“ angelegte Handlungsmuster), die sich die Spieler im Computerspiel angeeignet haben, folgenreich in die reale Welt transferiert werden. Die populistische These ist: Computerspiele machen Jugendliche und Kinder zu Mördern. Diese Befürchtungen erhalten Nahrung durch verschiedene Veröffentlichungen und zahlreiche Berichte und Erörterungen in der Tagespresse. Beispielhaft dafür sind die amerikanischen Veröffentlichungen von Grossman und Degaetano.³² Ich möchte, in Auseinandersetzung mit dieser Veröffentlichung, das Problem des Print-Transfers mit der Fragestellung aufnehmen: Unter welchen Bedingungen kommt es zu einem Transfer von „Prints“, also von einförmigen und eng begrenzten Handlungsmustern, von der virtuellen Welt der Computerspiele in die reale Welt?³³ Dabei geht es in der Auseinandersetzung nicht um Computerspiele schlechthin, sondern um einen bestimmten, besonders problematisch erscheinenden Typ: die „Ego-Shooter“.

Zum Einstieg in die Auseinandersetzung wollen wir ein aktuelles Spiel dieses Typs vorstellen und seine Besonderheiten erläutern: das Computerspiel „Quake 3 Arena“. Das Grundschema dieses Spiels sieht wie folgt aus: Der Spieler hat die Sicht der „subjektiven Kamera“. Er sieht also seine Spielfigur nicht und lenkt sie auch nicht aus der Außenperspektive, sondern schaut mit ihr in das Umfeld. Die Form der Verschmelzung, die dieser Spieltyp ermöglicht, geht über eine sensumotorische Synchronisierung hinaus und führt zu einer „figuralen Substituierung“. Der Spieler betrachtet das Spielgeschehen aus dem Blickwinkel seiner Spielfigur (die lediglich in Bezug auf die verwendeten Waffen sichtbar wird). Bei den Spielern tritt dabei womöglich eine Verschmelzung auf, die vom Eindruck bestimmt wird, dass man nicht nur lenkt, sondern es „selbst“ ist, der sich bewegt und schießt. Diese intensive Form der Verschmelzung wird verbunden sowohl mit intensiver „Action“ als auch mit

³² Grossman, Dave und Degaetano, Gloria: *Stop Teaching Our Kids to Kill*, Crown Publishers, New York 1999, insbesondere Kapitel 4, S. 65 - 81; S. 175 - 178.

³³ Ausführliche theoretische Erörterungen und erste empirische Befunde finden sich bei Fritz, Jürgen: *Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt*; sowie: Esser, Heike und Witting, Tanja: *Transferprozesse beim Computerspiel. Was aus der Welt des Computerspiels übertragen wird*; beide Veröffentlichungen in: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: *Handbuch Medien: Computerspiele*, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997, S. 229 - 246 und S. 247 - 261. Inzwischen liegt auch (die bislang unveröffentlichte) Dissertation von Tanja Witting zu den Transferprozessen bei Computerspielen vor. Auf der Basis von etwa hundert qualitativen Interviews werden die „Wirkungen“ von Computerspielen auf dem theoretischen Hintergrund des Transfer-Modells umfassend dargestellt (Kontakt: Tanja Witting, Fachhochschule Köln, Fakultät 1, Institut für Medienforschung und Medienpädagogi, Mainzer Str. 5, 50678 Köln).

einem aggressiven Spielinhalt. Versehen mit unterschiedlichen Waffen und Rüstungen geht es darum, Gegner aller Art zu vernichten und nebenbei neue Gegenstände zu finden und sie für den Kampf zu nutzen: „Armor“ (Schutz gegen Treffer), „Health Packs“ (Ausheilen von Treffern), „Teleporter“ (unverzögliches Entkommen aus brenzligen Situationen), „Quad-Damage“ (Vergrößerung der Treffer-Wirkung).

Die relativ große „Fan-Gemeinde“ dieser Art von Spielen empfindet dies als sportliche Betätigung, für die intensiv trainiert werden muss. Die Computerspielzeitschriften tun ein Übriges, um ihre Leser auf ein Spiel wie „Quake 3 Arena“ einzustimmen: „Düstere Gewölbe, in denen dumpfe Schritte hallen. In der Ferne dröhnen Schüsse, bunte Lichter zucken hinter der nächsten Ecke. Sie wechseln ihre Waffe, denn das Maschinengewehr scheint ihnen nicht mächtig genug. Gut, dass noch zwei Geschosse im Raketenwerfer stecken. Die herumliegende Rüstung nehmen sie im Vorbeigehen mit auf - das ist für Sie schon längst zur Routine geworden. Dann naht der Moment der Entscheidung: Mit einem genau geplanten Sprung platzieren Sie sich in der Mitte des Ganges, bringen den wuchtigen Raketenwerfer in Anschlag und schicken das mächtige Geschoss gut gezielt auf die Reise. Der erste Gegenspieler weiß Augenblicke später gar nicht, was ihn so unverhofft von den Beinen geholt hat. Ein anderer hat den Überraschungsangriff gesehen: Sie bringen sich blitzschnell mit einem weiteren Sprung aus der Reichweite seiner Plasmakanone, drehen sich elegant und beantworten die Attacke mit ihrer letzten Rakete - Treffer! Sie sind wieder Erster der Rangliste.“³⁴

Der wesentliche Reiz dieses Spiels (und anderer Spiele dieses Genres) besteht darin, dass man nicht allein gegen den Computer zu spielen braucht. Es handelt sich vielmehr um ein „Multiplayer-Game“, also um ein Spiel, bei dem mehrere menschliche Gegner gegeneinander antreten und versuchen, den Gegner zu besiegen. Dazu können sie sich mit ihren Computern zu einem „lokalen Netzwerk“ zusammenschließen oder über Internet geeignete Spielpartner ausfindig machen. Mit viel Übung und in zahlreichen Turnieren werden „Quake-Athleten“ herangebildet, die sich als „Sport-Profis“ verstehen. Nicht umsonst gibt es (weltweit) die „Professional Gamers League“, eine von vielen Firmen finanziell unterstützte Profiliga von Computerspielern. Die Spielerorientierung, das Spiel „Quake 3 Arena“ nach dem Schema eines „sportlichen Wettkampfes“ wahrzunehmen, hat u.a. auch dazu geführt, dass sich „Sportvereine“ (sog. „Clans“) gebildet haben, die im Multiplayer-Modus des Spiels um Ruhm und Anerkennung kämpfen. Allein in Deutschland hat sich aus Tausenden von Spielern eine Clan-Landschaft gebildet, die inzwischen kaum mehr zu überblicken ist und die subkulturellen Charakter angenommen hat.

Spiele wie „Counter Strike“ sind – das sei angedeutet – keinesfalls stumpfsinnige Shooter-Games, sondern erfordern neben Reaktionsschnelligkeit auch die Entwicklung wirkungsvoller taktischer Schemata. Die Spieler müssen sich auf ihre Gegenspieler und ihre Mitspieler angemessen einstellen. Dies bezieht sich sowohl auf die Auswahl der Waffen als auch auf die Wahl der geeigneten Schusspositionen. Versierte Spieler können allein aufgrund der Geräusche erkennen, was der Gegner jeweils tut, und ihr taktisches Verhalten darauf abstimmen. Insofern liegen die *formalen* Schemata dieses Spiels in deutlicher Nähe zu den Schemata, die Sportler bei sportli-

³⁴ PC Games, Heft 8/1999, S. 28.

chen Wettkämpfen wie Tennis, Badminton, Fußball oder Basketball entwickeln müssen. *Inhaltlich* wie *medial* liegen jedoch Welten dazwischen.

Und genau dies ist der Ansatzpunkt für Problematisierungen und Indizierungen. Für Grossman sind diese Ego-Shooter gefährlicher als gewalthaltige Bilder im Fernsehen, weil sie mehr als nur Spiele sind: Es sind „killing simulators“. Sie lehren, so Grossman, die Kinder das Töten. Im Zentrum der Argumentation von Grossman steht der Vergleich zwischen der militärischen Ausbildung an der Waffe und den Computerspielen vom Typ der „Ego-Shooter“. Er sieht zwischen beiden keinen wesentlichen Unterschied.

Um effektiv und effizient Schießen und Töten zu können sind nach Grossman drei Dinge notwendig (sowohl bei einem Soldaten in Vietnam, als auch bei einem 11jährigen Kind): 1) eine Waffe, 2) die Fähigkeit, mit der Waffe ein Ziel zu treffen und schließlich 3) der Wille, die Waffe zu gebrauchen. Dies gilt für die reale Welt. In der Simulation sieht das anders aus. Grossman meint, dass nur die (reale) Waffe hier fehle. Er unterschlägt, dass beim Spieler das Bewusstsein vorhanden ist, sich in einer simulierten Situation zu befinden. Von daher ist nicht der Wille vorhanden, eine *reale* Waffe zu gebrauchen, sondern nur eine *simulierte*.

Ein Schritt weiter an die Realität (des Krieges) heran ist der reale Waffengebrauch auf realistische Umrisse von Menschen im Schussfeld, die nur wenige Sekunden zu sehen sind („Pappkameraden“). Aber auch hier herrscht das Bewusstsein, dass es sich nicht um die Ernsthandlung des Schießens auf reale Menschen handelt.

Grossman bedient sich in seiner Argumentation des Begriffs der „Operanten Konditionierung“. Diese sei für Stimulus-Response-Reaktionen sehr wirkungsvoll und bewirke, dass ein Mensch auch unter Stress handeln könne. Soldaten, die entsprechend ausgebildet werden, handeln auf dem Gefechtsfeld oder auf Patrouille reflexartig, wenn jemand mit einer Waffe auftaucht. Sie werden dann schießen und sie schießen, um zu töten. In ähnlicher Weise gelte dies auch für Piloten und Panzerbesatzungen.

Grossman bezieht sich auf Vorfälle, in denen Kinder und Jugendliche Waffen gegen Freunde, Lehrer und andere Menschen richteten, gegen die sie einen Groll hegten. Die aggressiven Computerspiele macht Grossman dafür verantwortlich, dass aus einem einfachen Groll eine Massentötung wird. Grossman will sich, wie er ausführt, nicht mit den Myriaden an Entschuldigungen befassen, warum Kinder und Jugendliche „ausrasten“. Wenn sie es tun, so Grossman, dann tun sie es in der Weise, wie sie es im Computerspiel gelernt haben. Sie töten jeglichen lebendigen Menschen, der vor ihnen steht. Grossman beschreibt das Verhalten von Michael Carneal, einem 14 Jahre alten Jungen, der die Waffe in der realen Welt so verwendet, als befände er sich in einem Spiel. Er realisiert Handlungsschemata, die für ein Computerspiel angemessen wären. Grossman berichtet, und das Erstaunen ist ihm anzumerken, dass der durch Computerspiele „trainierte“ Junge die Erfolgskriterien für ein Computerspiel „ungebrochen“ auf die reale Welt anwendet: One shoot, one hit - wobei man mit Kopfschüssen im Spiel Bonuspunkte erhält. Und so hat dieser Junge mit nur 8 Schüssen insgesamt 8 Treffer erzielt - alles Kopfschüsse oder Schüsse in den Oberkörper. Und dies, obwohl der Junge noch nie mit einer wirklichen Handfeuerwaffe geschossen hätte.

Für Grossman ist das Spielen von „Ego-Shootern“ wesentlich problematischer als die Ausbildung an der Waffe bei erwachsenen Soldaten und Polizisten. Hier ist die richtige Entscheidung sehr oft, eben *nicht* zu schießen und auf jeden Fall nicht auf die falschen Ziele die Waffe zu richten. Ganz anders bei Kindern und Jugendlichen im Videospiel: Hier muss stets geschossen werden. Es gibt keinen Anreiz, nicht zu schießen. Als Resultat sieht Grossman „hausgemachte Pseudosozioopathen“, die reflexartig töten, sogar wenn sie es gar nicht beabsichtigen.

Die von Grossman im Weiteren pointiert beschriebenen „Ego-Shooter“ wie „Duke Nukem“, „Postal“, „Quake“, „House of the Dead“, „CarnEvil“ und „Kingpin“ enthalten alle deutliche Aufforderungen, so viele Gegner wie möglich zu töten. Das Ausmaß der Gewalt steigere sich von Spiel zu Spiel. Es muss getötet werden, auch wenn die „virtuellen Opfer“ um Gnade bitten. Man sieht sehr drastisch die Folgen der Gewaltanwendung.

Zusammenfassend kommt Grossman zur Auffassung, dass diese Spiele gefährlich sind: Sie sind gewalttätig, man wird für das Töten belohnt, die Kinder spielen diese Spiele zu oft und zu lange.

Wie sind die Auffassungen von Grossman zu beurteilen? Wo hat er Recht und wo sind seine Meinungen problematisch bzw. anfechtbar? Liegt in seinen Darlegungen ein Erkenntnisgewinn oder handelt es sich um bloße Meinungsmache? Bislang fehlen verlässliche empirische Untersuchungen zu diesem Problemfeld, so dass man die Diskussion lediglich um die folgenden weiteren Argumente bereichern kann:

- Nach den vielfältigen Belegen und Analysen von Grossman ist anzunehmen, dass bei den beschriebenen Gewalttaten von Jugendlichen, bei denen der Schusswaffengebrauch die entscheidende Rolle gespielt hat, auch Schemata verwendet wurden, die die Täter in Computerspielen erworben haben könnten. Grossman benennt auch einige Bedingungen, die vorhanden waren, damit es zum Transfer dieser Schemata (auf der Print-Ebene) gekommen ist: a) Ähnlichkeit zwischen Elementen der virtuellen und denen der realen Welt, b) lange und intensive Übungsphasen im Computerspiel, c) keine oder nur wenig Erfahrungen mit realen Waffen und realem Waffengebrauch.
- Unter diesen Bedingungen könnten sich Schemata bilden, die reflexartig (also ohne kritisches Durchdenken) ablaufen. Die durch „virtuellen Waffendrill“ erworbenen Schemata können in bestimmten Situationen abgerufen werden und laufen dann fast automatisch ab, weil sie nicht durch alternative Schemata „gestört“ werden.
- Diese notwendigen Bedingungen für einen Transfer auf der Print-Ebene sind jedoch nicht hinreichend. Die Schemata können nur dann aktiviert werden, wenn der letztlich entscheidende Willen zum Töten vorhanden ist. Bei der Militärausbildung ist dem Soldaten klar, dass das Training für einen Ernstfall mit realem Waffengebrauch gegen Menschen vorgesehen ist und dass er in dieser Situation den Willen zum Töten des Gegners haben muss. Aber: Bei einem Computerspiel ist das im Regelfall gänzlich anders. Die Spieler wissen, dass sie sich in einer virtuellen Welt aufhalten und dass die dort angewendeten Schemata nur dort Gültigkeit besitzen. Da sie in aller Regel auch nicht über reale Schusswaffen verfü-

gen, sind die Möglichkeiten für den Transfer der im Spiel erworbenen Prints in die reale Welt nicht gegeben.

- Neben dem realen Waffenbesitz kommt es entscheidend darauf an, dass der Wille zum Töten vorhanden ist, z.B. starke Hassgefühle auf bestimmte Menschen oder eine enorme gefühlsmäßige Stress-Situation, die alle kognitiven Sicherungen durchbricht (Amok). In diesem Falle konfiguriert bzw. modifiziert der Print-Transfer von der virtuellen Welt in die reale Welt das Abfolgemuster der Tat, nicht jedoch die Tat selbst. Das gleiche gilt für psychotische Täter, deren Handlung ihrer Wahnwelt entspringt und deren Tun durch erworbene Prints (im Film oder im Computerspiel) strukturiert aber nicht motiviert wird.
- Problematischer wird der Sachverhalt dann, wenn es um Kinder geht, die noch keine stabilen Kompetenzen für die Zuordnung ihres Verhaltens besitzen. Bei Kindern unterhalb von etwa 12 Jahren ist die Fähigkeit zwischen virtueller (bzw. medialer) Welt und Gegebenheiten der realen Welt sicher zu unterscheiden noch nicht hinreichend gut ausgeprägt. Sehr intensive Nutzung bestimmter Spiele, könnte dazu führen, dass die Kinder die diese Spiele prägenden Schemata in die Spielwelt übertragen (oder in Ausnahmefällen sogar als Realhandlung ausführen). In unseren Forschungen haben wir den Transfer in die Spielwelt vereinzelt bei Spielen des Typs „Duel-Fighter“ (den so genannten Prügelspielen) und bei Kindern um ca. 10 Jahre feststellen können. Diese Kinder haben spielerisch versucht, die Bewegungsmuster, die im Spiel möglich sind, nachzuahmen. Gelangen solche Kinder in den Besitz realer Waffen, kann nicht ausgeschlossen werden, dass sie spielerisch den Umgang mit diesen Waffen erproben und dass dann aus dem Spiel tödlicher Ernst wird. Aber, so muss man einwenden, der Umgang von Kindern mit scharfen Waffen ist immer gefährlich und davon geht immer eine tödliche Bedrohung für Menschen aus – gleichgültig, ob diese Kinder bestimmte Computerspiele intensiv gespielt haben oder nicht.
- Die Gleichsetzung von Computerspielen des Typs „Ego-Shooter“ und für die Ausbildung von Soldaten eingesetzten Militärsimulatoren unterschlägt, dass die Soldaten in der virtuellen Welt für die reale Welt üben, sie also das Geschehen im Simulationsgeschehen völlig anders rahmen als Kinder, die zu ihrem Vergnügen in der virtuellen Welt spielen. Aber: Die Soldaten bauen in ihrem Lernprozess keine kognitiven Barrieren auf, die in der virtuellen Welt erworbenen Schemata auch auf die reale Welt zu übertragen, wenn das Verhalten auf dem Gefechtsfeld dies notwendig macht. Kinder und Jugendliche wissen in aller Regel sehr wohl, dass die im Computerspiel ausgebildeten Schemata keine Transfereignung für die reale Welt besitzen.
- Die Ereignisse von Littelton und Erfurt sind weniger ein Beleg für die problematische Wirkung von speziellen Computerspielen als vielmehr ein deutlicher Hinweis, dass die Rahmungskompetenz von jüngeren Menschen noch brüchig sein kann bzw. bei starker emotionaler Belastung deutlich beeinträchtigt wird. Anstatt Computerspiele als eigentlich Schuldige vorschnell zu identifizieren, wäre es fruchtbarer, die Bedingungen zu untersuchen, unter denen inadäquate Transfers stattfinden und die Rahmungskompetenz sich als unzulänglich erweist.

- Bei Grossman bleibt die Motivation von Kindern und Jugendlichen, „Ego-Shooter“ zu spielen, weitgehend ungeklärt. Bei den Spielern besteht kaum das Interesse, das Töten (in der realen Welt) zu lernen, als vielmehr das Gefühl von Kontrolle, Spielbeherrschung und Erfolg zu genießen, in den Spielhandlungen einzutauchen und mit dem Spielgeschehen zu verschmelzen („Flow“). Dies gilt generell für alle Computerspiele. Ein zusätzlicher besonderer Reiz bei „Ego-Shootern“ liegt neben dem starken Aspekt von „Action“ im interaktiven Spiel mit mehreren menschlichen Spielern, deren Computer miteinander vernetzt sind. Das Interesse an dieser Reizquelle wird beispielsweise durch LAN-Parties deutlich, in denen Jugendliche und junge Erwachsene teilweise für mehrere Tage zusammenkommen, um ungestört miteinander zu spielen. Dabei steht nicht das Einüben reaktiver Handlungsschemata im Mittelpunkt, sondern das Entwickeln von Taktiken und flexiblen, reaktionsschnellen Handlungsfähigkeiten, die insbesondere im Spiel mit menschlichen Gegnern unverzichtbar sind.
- Grossman beurteilt das Spielgenre der „Ego-Shooter“ nach seiner äußeren Erscheinungsform und zwar auf der Folie seiner Erfahrungen mit Militär-Simulatoren. Er wird so den Spielen nicht gerecht, weil er sie von ihrer faszinierenden Wirkung auf Jugendliche nicht gut genug versteht. Und er wird den Spielern nicht gerecht, weil er ihre Spielmotivation nicht angemessen einschätzt, sondern auf der Folie sehr weniger extremer Ausnahmefälle das Gefährdungspotential der Spiele ins Unendliche hochrechnet. Grossman bedient damit publikumswirksam den Markt einer „besorgten Öffentlichkeit“, die er nicht angemessen differenziert informiert, sondern deren Ängste vor einer gewalttätigen Jugend erschürt, indem er simple Erklärungsmuster anbietet, die für eine wenig informierte Öffentlichkeit einen hohen Grad an Verständlichkeit besitzt.
- Einfache Ursache-Wirkungs-Verknüpfungen, die er über den Begriff „operante Konditionierung“ zu belegen versucht, reichen ihm (und möglicherweise vielen seiner Leser) aus, um die von Amok-Tätern ausgelösten schrecklichen Ereignisse hinlänglich plausibel zu erklären. Bei diesem simplen Erklärungsmuster stört naturgemäß jegliche Differenzierung, die Grossman vorschnell abtut: „We can't hide behind the myriad other excuses when kids go off.“ Aber gerade auf dieses Geflecht von vielfältigen Einflussfaktoren und ihr Wirkspektrum kommt es an, wenn man Geschehnisse wie in Littleton und Erfurt angemessen verstehen oder gar Rückschlüsse, Erkenntnisse und Verallgemeinerungen daraus ziehen möchte.
- Bevorzugte man jedoch simple Erklärungsmuster, wäre es doch nahe liegend, zunächst an die Schusswaffen zu denken. Ohne diese wäre es zu den schrecklichen Ereignissen nicht gekommen. Scharfe Waffen in den Händen von Kindern sind generell gefährlich, weil Kinder in aller Regel einen verantwortungsvollen Umgang damit nicht gelernt haben und deshalb auf Muster zurückgreifen (müssen), die sie von den Medien her kennen. Wird nicht alles getan, damit Kinder eben *nicht* in den Besitz scharfer Waffen gelangen, schafft man ein nicht mehr kalkulierbares Gefährdungsrisiko.
- Die Forderung Grossmans, die Nutzung aggressiver Computerspiele bei Kindern zu unterbinden, weil diese Spiele sie angeblich das Töten lehren, greift entschieden zu kurz, weil das Tötungsrisiko im Besitz einer realen Waffe liegt und nur dadurch gemindert werden kann, dass der Besitzer einen verantwortungsvollen

Umgang mit der Waffe lernt und insgesamt jemand ist, der verantwortungsvoll handeln kann.

- Grossman thematisiert zwar Zusammenhänge zwischen aggressiven Inhalten von Filmen, Fernsehsendungen und Computerspielen des Typs „Ego-Shooter“. Er führt jedoch nicht aus, in welcher Weise und in welchen Funktionen diese Zusammenhänge bestehen. Es ist nicht so, dass virtuelle Gewalt die mediale Gewalterfahrung auf einer noch gefährlicheren Ebene verstärkt und fortsetzt. Vielmehr suchen gerade Kinder nach Möglichkeiten, die medialen Eindrücke zu verarbeiten. Sie versuchen zu begreifen, was diese Gewalt bedeutet. Sie tun dies in der Regel im Spiel. Das Spiel bietet einen intermediären Raum, in dem Kinder ihre Wahrnehmungseindrücke so lange inszenieren, bis sie diese in ihr kognitives und emotionales System integriert haben.
- Der „überwältigende“ Eindruck, den Kinder aus medialen Welten (insbesondere den des Fernsehens und der Spielfilme) mitnehmen, erfordert eine spielerische „Nachbearbeitung“. Die gilt auch (und besonders) für Gewalt orientierte Medieninhalte. Anstelle des einfachen Kinderspiels (mit Spielfiguren oder mit menschlichen Partnern) sind zunehmend spezielle Computerspiele getreten, in denen die gewalthaltigen Medieninhalte so „aufbereitet“ sind, dass sich Kinder und Jugendliche in die Dynamik des Spiels einbeziehen können. Durch das Computerspiel gewinnen sie eine spielerische Distanz zu den Medieninhalten. Sie sind für sie nicht so bedeutsam, wie sie vielleicht für Erwachsene sein mögen. Es sind ausschließlich Medieninhalte, deren Bedeutung für die reale Welt ausgeschlossen wird.
- Die Auseinandersetzung mit Computerspielen kann damit die Rahmungskompetenz von Kindern und Jugendlichen verstärken, also ihre Fähigkeit, Wahrnehmungseindrücke in angemessener Weise der jeweiligen Welt (reale Welt, Spielwelt, mediale Welt, virtuelle Welt) zuzuordnen und einen inadäquaten Transfer *zwischen* den Welten zu unterbinden. Das Computerspiel könnte aber auch, wie noch zu zeigen ist, eine gänzlich andere Wirkung haben.

Bedeutend weniger in der Öffentlichkeit thematisiert und durch empirische Forschungen noch nicht in den Blick genommen ist die Frage, ob von Spielen, bei denen reale Waffen Vorbild für die „virtuellen Kopien“ geworden sind, nicht ganz andere Gefährdungen ausgehen könnten, die weniger mit einem Transfer virtueller Handlungsschemata zu tun haben als vielmehr damit, das Interesse am Besitz und an der Nutzung realer Waffen zu steigern. Mit anderen Worten: Könnten nicht bestimmte Ego-Shooter „verdeckte Werbebotschaften“ sein, sich mit realen Waffen auszustatten?

Von virtuellen Waffen zu realem Waffenbesitz und Waffeneinsatz:

Betrachtet man die Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle für Jugend gefährdende Medien stellt man fest, dass die Darstellung realistischer Waffen (historischer wie aktueller Waffen) und ihr Gebrauch als weniger gefährdend angesehen werden, als brutale Gewaltszenarien. Hartmut Gieselmann vertritt in seinem 2002 erschienenen

Buch³⁵ die bedenkenswerte These, dass durch die „virtuellen Kopien“ realer Waffen ein partieller Übergang von der virtuellen Spielwelt zur realen Welt eröffnet wird und dass das Problem der Ego-Shooter nicht die besonders blutrünstigen Gewalttaten sind, sondern die Nachahmung realistischer Waffen. Schauen wir uns diese Argumentationslinie etwas genauer an:

- Bei den Ego-Shootern muss man zwischen dem Spielszenario und der Darstellung der Waffen unterscheiden. Das Spielszenario ist eine Art Sportarena, in der sich die Beteiligten mit ihren „sportlich“ anmutenden Kompetenzen messen. Allen Beteiligten ist klar, dass es sich um ein Spiel, nicht jedoch um die Realität handelt. Zumindest gilt dies für Szenarien, die sich, wie bei Counter Strike, inhaltlich an einen Kampf zwischen Terroristen und Anti-Terror-Einheiten orientieren.
- Die in solchen Szenarien auftauchenden Waffen kommen ihren Vorbildern in der Realität sehr nahe. Fragen wie Aussehen der Waffe, Waffenkaliber, Trefferzonen, Magazingrößen, Nachladezeiten und Trefferquoten bestimmen demgemäß die Erörterungen der Spieler.
- Sobald über das Computerspiel das Interesse an Waffen geweckt wird, findet ein Vergleich von Original und virtueller Kopie statt. „Wenn der Spieler sich mit den Waffen der Spielwelt beschäftigt, tut er dies gleichzeitig auch mit realen Waffen, teilweise wird er vielleicht Waffenmagazine als Quellen heranziehen.“³⁶
- Dies schafft gute Anbindungsmöglichkeiten für das Militär, um zukünftige Rekruten zu gewinnen: „Gerade die Verbindung von realistischer Waffentechnik mit massenwirksamen, simplen Spielregeln prädestiniert sie für den Ausbildungs- und Werbe-Einsatz beim Militär.“³⁷
- Als zentrale Motivation geht es beim Computerspiel darum, Erfolg zu haben und Macht auszuüben. „Die Macht des Spielers hängt dabei unmittelbar mit der Feuerkraft seiner Waffe zusammen. Dieser daraus folgenden positiv-emotionalen Besetzung von Pistolen und Gewehren kann nur schwer wieder entgegen gearbeitet werden.“³⁸

³⁵ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002.

³⁶ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 90.

³⁷ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 91. Informationen zu Computerspielen, die als Software für die Ausbildung von Soldaten verwendet werden finden sich in: Rötzer, Florian: Das Militär und die Computerspiele, „Telepolis“ vom 21.6.2002 (www.heise.de/tp/deutsch). Computerspiele werden auch als Werbeträger für das US-Militär verwendet. Dies ergibt sich aus dem Artikel von Woznicki, Krystian: Im Kopf eines Soldaten, „Telepolis“ vom 23.5.02 (www.heise.de/tp/deutsch/spezial/game).

³⁸ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 151.

- So verstärken die Spiele das Interesse an realen Waffen. Die technische Faszination verbindet sich mit der Zuschreibung als Machtinstrument. Das Interesse an virtuellen Waffen kann in eine Begeisterung für reale Waffen umschlagen und massive Besitzwünsche auslösen. „Wie man an den Diskussionsthemen in den Foren zu *Counter Strike* oder den Militärsimulationen sehen kann, existiert bei vielen Spielern diese Waffenfaszination, da sie immer wieder begeistert die technischen Details vergleichen.“³⁹
- Gieselmann vermutet, dass dieser Sprung vom Spiel mit virtuellen Waffen zum Interesse an realen Waffen und ihrem Gebrauch beim Täter in Erfurt stattgefunden hat. Erst im Umgang mit realen Waffen konnte er seine Schussfähigkeit trainieren, die die Voraussetzung für die Bluttat gewesen war. Das Training am Computer mit Maus und Tastatur hätte dazu nicht ausgereicht.

Man kann darüber streiten, ob sich der Umgang mit virtuellen Kopien realer Waffen tatsächlich so auswirken kann. Möglicherweise schaffen die virtuellen Realitätsbezüge bei den Spielern allenfalls ein stärkeres Gefühl von Ernsthaftigkeit und Wichtigkeit ihres spielerischen Handelns. Das Ausmaß ihrer inneren Beteiligung und Motivationskraft könnte durch den Realitätsbezug virtueller Waffen gesteigert werden – nicht mehr aber auch nicht weniger. Gleichwohl kann nicht ausgeschlossen werden, dass das Spiel mit virtuellen Kopien realer Waffen zu einem Impuls wird, sich reale Waffen zu beschaffen.

Brisant und außerordentlich gefährlich kann diese Verkettung bei problematischen Persönlichkeiten werden. Von daher interessiert uns, ob es Personengruppen gibt, die sich von Ego-Shootern in besonderer Weise angesprochen fühlen. Zu untersuchen wäre, welche Merkmale diese Personengruppen haben und wie hoch ihr Gefährdungspotential ist, von der virtuellen Welt der Ego-Shooter „aufgesogen“ zu werden. Möglicherweise entwickeln sich bei diesen Personen deutliche strukturelle Koppelungen⁴⁰ zwischen intensivem Spiel, Interesse für Waffen, Wunsch nach Waffenbesitz, Mitglied in einem Schiesssportverein. Diese strukturelle Koppelung ist an sich nicht problematisch. Koppelt sich dies jedoch mit einer emotional stark belasteten Person, könnte dies zu Ereignissen wie in Erfurt führen.

Der Regelfall der strukturellen Koppelung stellt sich jedoch in anderer Weise ein. Die virtuellen Waffen werden zu Bestandteilen eines in Teams ausgetragenen sportlich anmutenden Wettbewerbs, die in „Clans“ organisiert sind und in „Ligen“ ihren Wettstreit austragen. Damit werden die virtuellen Waffen im Bewusstsein der Spieler zu „virtuellen Sportgeräten“ und verlieren den Charakter von Abbildungen realer Waffen. Das Spielen im Netz, die Organisation in Clans (und das damit verbundene „Vereinsleben“) modifiziert möglicherweise die Faszinationskraft der virtuellen Waf-

³⁹ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 162.

⁴⁰ Zu Prozessen der „strukturellen Koppelung“ in Bezug auf Computerspiele vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen; in: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

fen und lässt sie verblassen gegenüber dem Reiz, Mitglied in einer virtuellen Spielgemeinschaft zu sein, dort soziale Kontakte zu haben, anerkannt zu sein und als Team Erfolge zu haben.

Insofern ist die Frage interessant, ob die Gewalt- und Kriegsthematik in Ego-Shootern durch diese sozialen Prozesse modifiziert und moderiert wird. Wie stellt sich dies in den Interaktionen der „Clans“ konkret dar? Als was erscheinen die virtuellen Waffen in den „Teambesprechungen“ und „Vereinsaktivitäten“? Sinkt durch die soziale Einbindung das Gefährdungspotential oder steigt es gar? Von welchen Bedingungen und Strukturen hängen die Entwicklungsverläufe ab? Fromm vermutet, „dass das Aufkommen der Clan-Subkultur in besonderem Maße als Gewalt minderndes Moment in der Gamer-Szene zu bewerten ist. In den kleinen Spielergemeinschaften wird das Computerspiel zum sozialen Ereignis. Eine rege Diskussion über die Turniere der virtuellen Teams, die in Chat-Rooms der Szene geführt werden und die auch die Spielhandlung umfasst, bricht mit dem Computerspielen als autistischem Single-Erlebnis.“⁴¹

Virtuelle Kriege als problematische Referenzmedien für Realität:

Ego-Shooter gewinnen ihre Faszinationskraft nicht zuletzt dadurch, dass die Spieler in ihnen Referenzmedien für die Realität oder zumindest für Teilaspekte der realen Welt sehen oder sehen könnten. Dies gilt zunächst für die Einbeziehung naturalistisch wirkender Waffen. Das kann sich aber auch auf die Einschätzung von kriegerischen Handlungen insgesamt beziehen. Die virtuellen Spielerfahrungen könnten bei Spielern, die persönlich noch nie an realen Kriegshandlungen teilgenommen haben, die Bedeutung von „Ersatzkriegserlebnissen“ erhalten. Es würde bei den Spielern das Bild eines Krieges entstehen, bei dem die technische und taktische Seite von Kriegshandlungen alle anderen Aspekte ausgeblendet hat. Dies liegt an der Eigenart von Computerspielen dieses Genres:

- Im Spiel wird jede Waffe und ihre Wirkung nach einem komplexen mathematischen Modell berechnet. Dadurch mag das Spiel dem Spieler suggerieren, dass es „echter als echt“ sei und damit ein angemessenes Referenzmedium für reale Kriegshandlungen ist. Die Spieler sind daran gewöhnt, dass durch Grafik, Sound, Handling und Animation der Krieg so „realistisch“ wie möglich erscheint. Dies schafft für den Spieler das Gefühl, mittendrin in einem „ernsthaften“ Geschehen zu sein, das seinen „vollen Einsatz“ erfordert. Dieser „Realismus“ bezieht sich weitgehend auf die verwendeten Waffen, ihre Funktionsweise und ihre technischen Details, mit denen der Spieler lernt, angemessen umzugehen.
- Das auf technische und taktische Details ausgerichtete Spieldesign berücksichtigt nicht die politischen Hintergründe und die sozialen Auswirkungen. Die „erledigten“ Opfer sind Feedback-Elemente, die dem Spieler signalisieren, dass sein spielerisches Handeln erfolgreich war. Dabei „verschwinden“ gravierende Aspekte des realen Krieges: Chaos, Blut, Tod, Grauen, Angst, Leid. So könnte durch die

⁴¹ Fromm, Rainer: Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendzene, Schüren Verlag, Marburg 2002.

Ausblendung der Opfer ein „gereinigtes“ Bild des Krieges Konturen annehmen, das ausschließlich durch technisch-taktische Aspekte begrenzt ist.

- Eine solche Ausrichtung des Bildes vom Krieg dient nach Auffassung von Gieselmann dem politischen Interesse, einer kritischen Öffentlichkeit die Bedenken gegen kriegerische Handlungen zu nehmen, indem vorgegeben wird, der Krieg sei nicht existent: „Bei diesem Täuschungsmanöver greifen die Militärsimulationen am Computer dem realen Krieg kräftig unter die Arme. Sie öffnen alle Tore zwischen der Wirklichkeit und der Spielwelt zum freien Fluten und gaukeln uns vor, dass sie ein Abbild des wirklichen Krieges seien. Doch was wir sehen, ist nur die Tarnkappe der Technik, die uns das gute Gefühl gibt, einfach unbeschwert weiterspielen zu können.“⁴² Die Gefährdung durch Ego-Shooter bestünde dann darin, dass Kriege in ihren entsetzlichen Folgen verharmlost, zu einem technischen Problem umdefiniert werden und das kritische Urteilsvermögen der Jugendlichen geschwächt wird.

Es ist eine offene Forschungsfrage, ob diese Bedenken und Hypothesen auf die jugendlichen Spieler anzuwenden sind. Wie stark ist ihr Problembewusstsein in Hinblick auf reale Kriege? Welche Vorstellungen haben sie vom Krieg? Wodurch haben sich diese Vorstellungen gebildet? Werden durch die Ego-Shooter ihre Vorstellungen über den Krieg beeinflusst? Findet ein Realitätsabgleich zwischen kriegerischen Handlungen in einer virtuellen Spielwelt und realen Kriegshandlungen statt? In welcher Form geschieht dies?

Die Vorstellung, Krieg könne man spielen, geht an der Realität des Krieges ebenso vorbei, wie an den Möglichkeiten und Grenzen der an Regeln orientierten und durch sie bestimmten Computerspiele. Chaos, Blut, Leichen, Grauen und namenloses Leid können nicht in ein Regelsystem überführt werden. Spielregeln regeln Spielziele, Handlungsmöglichkeiten und ihre Auswirkungen. Wollte man das Grauen eines Krieges und das Leiden der Opfer angemessen in einem Computerspiel abbilden, hätte man es mit nicht lösbaren Problemen zu tun:

- Leichen, Verletzungen, Blut, Gedärm, Grauen, wenn es sich überhaupt angemessen in Bildern darstellen lässt, würde die überwiegende Mehrzahl der Spieler abstoßen. Das Spiel würde ihnen nicht die Gefühle vermitteln, die sie vom Computerspiel erwarten: Erfolg zu haben, Macht und Kontrolle auszuüben. Sie möchten die virtuelle Kriegstechnik reuelos einsetzen, um diese Gefühle zu erhalten und müssen daher im Bewusstsein ihr spielerisches Handeln sehr deutlich von realen Kriegsfolgen abgrenzen.
- Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien wäre bei einer sehr drastischen Darstellung von den Folgen der Gewalt genötigt, Indizierungen auszusprechen. Sehr leicht kämen solche Spiele in den Geruch, „Splatter-Games“ zu sein, und damit schwer jugendgefährdend.

⁴² Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 155.

Wir gehen von der Hypothese aus, dass die überwiegende Mehrzahl der Jugendlichen mit den ästhetischen Konventionen der Computerspiele vertraut ist: Sie wissen, was sie erwartet und was sie nicht erwarten dürfen: in begrenztem Rahmen technische Simulationen aber nicht die Widerspiegelung der Realität des Krieges. Sie erwarten und erhalten eine spannende Unterhaltung, die ihnen möglicherweise „gute Gefühle“ auslöst, weil sie erfolgreich waren, Macht und Kontrolle auszuüben. Ebenso dürfte den weitaus meisten Jugendlichen (immer noch) klar sein, dass die virtuelle Spielwelt eine eigene Welt für sich ist und dass ihr Bewusstsein und Handeln in der realen Welt dadurch weder bestimmt noch beeinflusst wird.

Im Grunde steckt hinter dieser Problematik ein Bildungsproblem, das weit über die Einflusszonen virtueller Spielwelten hinaus reicht: Sind unsere gesellschaftliche Institutionen (von Familie, Kindergarten, Schule bis Universität) und die Medien in der Lage, ein angemessenes Bild über die reale Welt zu vermitteln – bis hin zur Vielschichtigkeit der Phänomene, die wir „Krieg“ nennen?

*Wie virtuelle Gewalt unter Forschungsperspektiven verstanden und beurteilt wird:*⁴³

Seit Beginn der Entwicklung der Computerspiele gibt es auch eine Forschungstätigkeit, die sich darum bemüht, Aussagen über die Wirkungen dieses neue Medium zu treffen.⁴⁴ In Hinblick auf die gewaltorientierte 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.“⁴⁵ 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.

⁴³ Eine umfassende Einschätzung medialer und virtueller Gewalt unter Forschungsperspektiven findet sich bei Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Böhlau Verlag, überarbeitete Neuauflage 2006.

⁴⁴ 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.

⁴⁵Sacher, Werner: Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele?; in: Zeitschrift für Pädagogik, Heft 2/1993, S. 322.

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 werden, 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.⁴⁶ 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.“⁴⁷ Die Suche nach simplifizierenden monokausalen Erklärungsmodellen wird, das zeigen die Untersuchungen zur „Fernsehgewalt“, keinen wesentlichen Erkenntnisgewinn bringen.⁴⁸ 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.“⁴⁹ 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 einbettet wird. Geht es um ein realitätsorientiertes Geschehen, um historische Sachverhalte oder um Gewalt in futuristischen bzw. fiktiven Welten? Die Faktoren auf der Seite des Rezi-

⁴⁶ Der Wunsch, Sachverhalte auf *eine* Ursache zurückzuführen, ist weit verbreitet. Monokausales Denken entlastet kognitiv und gibt den Politikern die Chance zu populistischen Initiativen und Wissenschaftlern die Möglichkeit, Forschungsergebnisse publikumswirksam zu verbreiten. Mithin: „Wir alle leiden an der Krankheit der ‚Monokausalität‘, nämlich jener Krankheit, alles jeweils nur monokausal zu erklären, für alles jeweils nur *einen* Grund angeben zu wollen. Dieses natürliche Streben des menschlichen Geistes hat für viele Lebensbereiche (...) die riskante Konsequenz, dass man nicht nach weiteren Begründungen für Sachverhalte sucht. Aber nahezu alles, was das menschliche Leben in seinem Ablauf bestimmt und was das menschliche Erleben kennzeichnet, ist multifaktoriell, also durch mehrere Ursachen bestimmt.“ (Pöppel, Ernst: *Der Rahmen*, Hanser Verlag, München und Wien 2006, S. 40).

⁴⁷ Sacher, Werner: *Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele?*; in: *Zeitschrift für Pädagogik*, Heft 2/1993, S. 324.

⁴⁸ „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).

⁴⁹ Theunert, Helga: *Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität*, KoPäd Verlag 1996, S. 17.

pienten 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.“⁵⁰ 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.“⁵¹ 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 dpa⁵² 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.“ Zu ähnlichen Ergebnissen kommt eine aktuelle Studie eines Forscherteams der australischen Swinburne University of Technology. Die Ergebnisse belegen, dass die Wirkung von Shooter-Games bei Schülern im Alter von acht bis zehn Jahren abhängig sind von Gefühlen, die unmittelbar vor dem Spielen vorherrschten. „Die Ergebnisse zeigten, dass zwar einige Menschen geringfügige Steigerungen oder Senkun-

⁵⁰ Theunert, Helga: Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität, KoPäd Verlag 1996, S. 18.

⁵¹ Hartmann, Tilo: Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen; in: Kamins, Winfried 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.

⁵² Veröffentlicht in FR online (www.frankfurter-rundschau.de) vom 31.12.2006

gen ihres Wutzustandes zeigten, die Mehrheit aber keine Veränderungen des Wutzustandes aufwiesen“.⁵³

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 Medienangebote (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 Frust, 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 Rückwirkungen auf die Persönlichkeit des Spielers und seines sozialen Umfeldes haben.

Wie Lebenssituation und Persönlichkeit einerseits, so wirken andererseits auch die durch strukturelle Koppelung „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.

Eine sinnvolle Antwort auf die Zunahme aggressiven Handelns könnten pädagogische und medienpädagogische Aktivitäten und Aktionen sein. Die Verstärkung 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 ein gute Möglichkeit, die medialen Präferenzen der Kinder und Jugendlichen kennen zu lernen und darauf hinzuwirken, die medialen Kompetenzen

⁵³ Original-URL des Artikels: <http://www.golem.de/0704/51533.html> (5.4.2007)

auszubilden, Alternativen zur Verfügung zu stellen und damit das Spektrum der medialen Nutzung zu erweitern.

5. Welchen Stellenwert die Rahmungskompetenz besitzt

Der Erkenntnis- und Wissenstand zu Computer- und Videospiele insbesondere in Hinblick auf Wahrnehmung, Nutzung und Wirkung macht es nicht einfach, plausible und einfache Antworten auf die Fragen nach Alterseinstufung, Indizierung und Gefährdungsabschätzung zu geben. Es fehlt weitgehend auch an Kriterien, nach denen eine solche Einschätzung (auf wissenschaftlicher Grundlage) vorgenommen werden könnte. Die bisherigen Ergebnisse belegen recht deutlich, dass (gewaltorientierte) grafische Präsentationsformen der Computer- und Videospiele hierfür unzureichend sind. Was wäre aber dann möglicherweise geeignet, der differenziert sich darstellenden Erkenntnis- und Forschungslage Rechnung zu tragen?

Wenn die Wirkungen (und die möglichen Gefährdungen von Kinder und Jugendlichen) von einem komplexen Bedingungsgefüge abhängig sind, in dessen Mittelpunkt der Mensch mit seinen Erfahrungen, Fähigkeiten, Entwicklungsaufgaben und sozialen Einflüssen steht, dann sollte die Kompetenz der Menschen, mit virtuellen Spielwelten angemessen umzugehen, das wesentliche Kriterium sein. Der angemessene Umgang zeigt sich in der Fähigkeit, das virtuelle Spielgeschehen adäquat zu rahmen. Dazu muss der Spieler über Wissensbestände verfügen, die es ihm ermöglichen, zum Geschehen auf dem Bildschirm einen sinnvollen Verstehenskontext zu bilden, so dass er versteht, was Sache ist. Diese Fähigkeit nennen wir „Rahmungskompetenz“.⁵⁴ Im Umgang mit den verschiedenen Welten und den dort anzutreffenden Situationen haben die Menschen Rahmen entwickelt, aus denen sie die zur Verfügung stehenden Schemata auswählen. Rahmen sind Ordnungssysteme zur Orientierung und Handlungsoptimierung in unterschiedlichen Lebenskontexten. Sie dienen sowohl bei der Orientierung, welcher Welt die Reizeindrücke zuzuordnen sind als auch bei der Beantwortung der Frage, wie ein soziales Geschehen zu verstehen ist.⁵⁵ Das Problem des Transfers ist im Grunde ein Problem der „Rahmungskompetenz“, also der Fähigkeit für die Reizeindrücke die zutreffenden Rahmen zu finden und den Prozess der strukturellen Koppelung von dieser Rahmenentscheidung abhängig zu machen. Ein wesentliches Element der Rahmungskompetenz ist die Erkenntnis, dass Sachverhalte, die in der einen Welt Gültigkeit beanspruchen dürfen, in der anderen Welt nichts zu suchen haben, und dass Handlungsschemata, die in der einen Welt sinnvoll und zweckmäßig sind, in der anderen zu fatalen Folgen führen können. Daher ist es sinnvoll, Grenzen zwischen den Welten zu ziehen und den Transfer zwischen ihnen zu kontrollieren. Dies zu können, ist ein wesentliches Element der Rahmungskompetenz.

Machen wir uns diese Kompetenz an einem Beispiel klar. Ein junger Erwachsener hat nächtelang das Computerspiel „GTA 3“ gespielt, bei dem der Spieler mit einem Auto hemmungslos Passanten überfahren kann. Dieser junge Erwachsene nun steht nach

⁵⁴ Dieser Begriff und der damit zusammen hängende Theoriehintergrund hat in der fachwissenschaftlichen Diskussion breite Resonanz erfahren. Theoretische und empirische Erörterungen dazu finden sich z.B. bei Ladas, Manuel: *Brutale Spieler?*, Verlag Peter Lang, Frankfurt am Main 2002, insbesondere S. 90 ff. und 107 f.

⁵⁵ Vgl. dazu Fritz, Jürgen: *Zur Wirklichkeit der Lebenswelten*, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2003 (auf dem Buch beigefügter CD ROM).

einem stressigen Tag mit seinem realen Auto vor einer Ampel, die eine lange Rotphase hat. Viele Fußgänger passieren den Übergang. Im Spieler erwacht der Impuls, jetzt sofort, wie im Computerspiel, ohne Rücksicht auf die Passanten loszufahren. Er folgt diesem Impuls jedoch nicht und verwirft ihn. Offensichtlich hat bei diesem Spieler ein Transfer in den mentalen Bereich stattgefunden. Dieser Transfer ist dadurch begünstigt worden, dass der Spieler sehr lange gespielt hat und dass das virtuelle Szenarium Ähnlichkeiten zu Aspekten der realen Welt hat. Der Handlungsimpuls bleibt jedoch in der mentalen Welt, weil der Spieler in der realen Welt über eine ausreichend hohe Rahmungskompetenz verfügt: Er weiß, dass er sich in der realen Welt aufhält und dass dort andere Maßstäbe und Regeln gelten als in der virtuellen Welt des „GTA 3“. Die Rahmungskompetenz ist durch äußere Umstände (z.B. Stress und emotionale Belastung) nicht so stark beeinträchtigt worden, dass sie in der Situation aus der Kontrolle geraten wäre. Die Kontrollinstanz für Transferprozesse ist stabil geblieben. Zur Rahmungskompetenz gehört auch, dass der Spieler (insbesondere nach langen und intensiven Spielphasen) unangemessene „Transferangebote“ seines kognitiven Systems erkennt und damit angemessen umgehen kann. Hardcore-Spieler kennen Momente, in denen sie hinter jeder Ecke einen stehen sehen, obwohl sie (in der realen Welt) genau wissen, dass da keiner mit einer Waffe stehen wird.⁵⁶

Die Rahmungskompetenz, die ein Mensch in seinem Sozialisationsprozess ausbildet, ist Ergebnis seiner Erfahrung mit seiner Lebenswelt. Er lernt, seine in Erfahrungen gesammelten Reizeindrücke verschiedenen Welten zuzuordnen (der realen Welt, der Traumwelt, der Spielwelt, der medialen Welt, der virtuellen Welt). Ferner übernimmt er unterschiedliche Maßstäbe für unterschiedliche Welten: Was ich in einem Ego-Shooter tun muss, um mein Überleben zu sichern, ist mir in der realen Welt strikt untersagt. Störungen in der Ausbildung und Sicherung der Rahmungskompetenz können auftreten, wenn stark verzerrte Erfahrungen in den Lebenswelten den Sozialisationsprozess bestimmen. Mediale Erfahrungen könnten beispielsweise unverhältnismäßig stark als Referenzmedien für die reale Welt wahrgenommen werden, wenn nicht ausreichend viele und unterschiedliche Erfahrungen mit der realen Welt zur Prüfung der medialen Inhalte herangezogen werden können.

Besitzen unverknüpfte virtuelle Gewalthandlungen in Computerspielen damit keine problematische Aspekte? In der Regel kann man davon ausgehen, dass die Spieler ausreichend hohe Rahmungskompetenz besitzen, diese Schemata nicht in die reale Welt zu transferieren. Sie wissen, dass diese Schemata ihren ausschließlichen Ort in der virtuellen Welt der spezifischen Computerspiele haben und nirgendwo anders. Gleichwohl: Unverknüpfte Schemata sind frei flottierend und besitzen die Tendenz, sich mit neuen Kontexten zu verbinden. Unter bestimmten Bedingungen kann nicht ausgeschlossen werden, dass einige wenige Menschen virtuelle Gewaltschemata in die reale Welt transferieren. Ein solcher Transfer setzt das Zusammenwirken vieler unterschiedlicher Elemente voraus, wie das tragische Geschehen in Erfurt zeigt. Starke emotionale Belastungen, Aufbau einer „Scheinwelt“, realer Waffenbesitz und Erlernen darauf bezogener Schemata bildeten in ihrem Zusammenwirken einen kriti-

⁵⁶ Hinweise, welche Spuren das intensive Spielen von Ego-Shootern in die Alltagswahrnehmung hinterlassen haben finden sich bei Butler, Mark: *Would you like to play a game?* Kadmos Verlag, Berlin 2006, S. 146 ff.

schen Kontext, zu dem die virtuellen Gewaltschemata passen. Gleichwohl: Das Computerspielen ist bei solchen Taten kaum mehr als eine Facette in einem insgesamt sehr problematischen Gesamtgefüge von Einflussfaktoren – eine winzige Kerbe im „Sicherheitsschlüssel“ des Täters, um damit die Tür zu einer realen Gewalthandlung aufzuschließen.

Die Rahmungskompetenz erweist sich als ein brauchbares Kriterium für die Gefährdungsabschätzung bei Computer- und Videospiele. Nach unseren bisherigen Erkenntnissen (die jedoch genauerer empirischer Überprüfung bedürfen) ist die Rahmungskompetenz sowohl vom Alter und der Bildung her abhängig als auch von den konkreten Spielerfahrungen, den Austauschprozessen zwischen den Spielern und sicher auch zwischen den Spielern und den Eltern. Während sich auch Jüngere darüber klar sind, dass sie sich mit dem Starten eines Computerspiels in virtuellen Spielwelten befinden (und nicht in der realen Welt), sind Bildungsprozesse notwendig, um einen möglichen Referenzcharakter der Inhalte und Handlungsmuster eines Spiels in Hinblick auf die reale Welt angemessen einschätzen zu können. Ein spezielles Genre-Wissen erlaubt die angemessene Rahmung der verschiedenen Computer- und Videospiele. Die durch Spielerfahrung (und Gewöhnung) erworbene Rahmungskompetenz schützt vor zu starken emotionalen Beeinträchtigungen (z.B. durch besonders aggressive Szenen, sowie durch Grusel- und Splatter-Effekte). Spieler mit einer umfassenden Genre-Kenntnis (und entsprechender Rahmungskompetenz) können gezielt die Spiele auswählen, die für sie die gewünschten emotionalen Effekte bewirken und sie als Elemente in ihr „Gefühlsmanagement“ einbeziehen. Mit anderen Worten: Je älter, erfahrener und kompetenter ein Spieler im Umgang mit Computer- und Videospiele, desto besser ist seine Rahmungskompetenz ausgebildet und umso besser ist er gegen mögliche schädigende Wirkungen bestimmter Spiele (speziell der Spiele gewaltorientierten Inhalten) geschützt.

Bevor ich nun die Entwicklung von Rahmungskompetenz zur altersbezogenen Gefährdungsabschätzung in Beziehung setzen, möchte ich, losgelöst von der Kontroverse um „Killerspiele“, verdeutlichen, wo nach meiner Auffassung Gefährdungen von Kindern und Jugendlichen durch virtuelle Spielwelten bestehen könnten.

6. Wo die Gefährdungen von Kindern und Jugendlichen liegen

Zunächst müsste man an die mit dem Themenkomplex der „grausamen Bilder“ zusammenhängenden emotionalen Beeinträchtigungen denken: Bei welchen Bildern und szenischen Ereignisfolgen entstehen Schockerlebnisse (Angst, Abscheu, Ekel), die von bestimmten Altersgruppen nicht verarbeitet werden und vielleicht problematische Folgen für die weitere psychosoziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben können? Dabei muss man sich darüber klar sein, dass viele Spieler ganz bewusst bestimmte Spiele wählen, um eine bestimmte emotionale Wirkung bei sich zu erzielen („Gefühlsmanagement“). Dabei kann es sich auch um Emotionen handeln, die auf den ersten Blick problematisch erscheinen können (z.B. Angst, Ekel, Bedrohung).

Es ist problematisch, bestimmten Kategorien oder Merkmalen von Spieltiteln befürchtete Beeinträchtigungen für die jeweiligen Altersgruppen zu unterstellen, ohne dies empirisch überprüft zu haben. Die Entwicklungspsychologie mit ihrem Kenntnisstand über den normalen und „unbeeinträchtigten“ Entwicklungsverlauf im Kindes- und Jugendalter kann hier nur unzureichend helfen. Meines Wissens gibt es keine verlässlichen empirischen Daten zu den unmittelbaren beeinträchtigenden Wirkungen von „grausamen Bildern“ in Computerspielen auf bestimmte Altersgruppen. Hilfsweise wird dabei der Vergleich zu den unmittelbaren Wirkungen von Fernseh- und Filmbildern auf Kinder herangezogen. Danach nimmt die Beeinträchtigung von Kindern durch „grausame Bilder“ in dem Maße zu, als sie das Geschehen als Referenz für reale Geschehnisse wahrnehmen. Pietraß setzt sich kritisch mit der Wirkung fiktionaler Gewaltdarstellungen in unterschiedlichen Genres auseinander und resümiert: „Aber es ist nicht die Realitätsnähe von Bildern allein, die Gewalt realistisch erscheinen lässt, es gehen auch Wissen über das Genre und Beurteilungsfähigkeit der gesehenen Inhalte mit ein. So kann eine Distanzierung stattfinden, die Gewalt erscheint weniger realistisch, als sie im Bild aussieht.“⁵⁷ Das Ausmaß möglicher schädigender Wirkung von brutalen Bildern (Szenen, Handlungsmustern) hängt also von der Rahmungskompetenz der Kinder und Jugendlichen ab.

Wenn man die verengte Sichtweise auf bestimmte Schädigungswirkungen erweitert, geraten gänzlich andere Beeinträchtigungen von Kindern und Jugendlichen ins Blickfeld. So könnten folgende mögliche Schädigungen durch virtuelle Spielwelten bei Jüngeren nicht ausgeschlossen werden:

- Möglicherweise kommt es zu Formen der Beeinträchtigung, die nicht von den inhaltlichen Bedeutungen der Grafik verursacht werden, sondern beispielsweise durch besonders intensive Formen der Inanspruchnahme der Spieler. Diese Sachverhalte wurden vor einigen Jahren unter den Begriffen „Stress“, „Sogwirkung“ und „Lust-Frust-Spirale“ diskutiert.
- Der „Nachhall“ bei intensiver Nutzung von Computerspielen kann bei bestimmten Altersgruppen möglicherweise Formen von Beeinträchtigungen annehmen

⁵⁷ Pietraß, Manuela: Bild und Wirklichkeit. Zur Unterscheidung von Realität und Fiktion bei der Medienrezeption, Verlag Leske + Budrich, Opladen 2003, S. 42.

(intensive und fortgesetzte Beschäftigung in Gedanken mit dem Spiel; Auftauchen von Spielelementen im nächtlichen Traum). Diese Beeinträchtigungen, sofern sie überhaupt als solche wahrgenommen werden, hängen nach unseren Untersuchungen weniger von den Spielinhalten ab und mehr von speziellen Spielgewohnheiten (Dauer des Spiels, Zeitpunkt, ungelöste Probleme im Spiel) und der durch das Spiel entfalteten Dynamik.

Diese Erweiterung der Problemsicht führt uns zu einem Bereich von Schädigungen, der durch die politischen Initiativen noch überhaupt nicht in Blick genommen wurde: Die Sogwirkung virtueller Spielwelten, die zu exzessiven Spielverhalten führen kann und dann unter dem Begriff „Sucht“ gerahmt wird.

Zahlreiche Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene verbringen sehr viel Zeit in diesen Welten, und die Besorgnis der Eltern wächst, dass ihre Kinder davon nicht mehr loskommen, dass sie „süchtig“ geworden sind.⁵⁸ Das hohe Motivierungspotenzial gerade der Online-Spiele weckt die Befürchtung, dass sich die Spieler in den virtuellen Spielwelten „verlieren“ könnten, dass sie darin abtauchten oder gar „süchtig“ werden würden. Inzwischen entwickelt sich eine Diskussion darüber, ob man exzessives Computerspielen mit der vom Glücksspiel her bekannten „Verhaltenssucht“ gleich setzen könnte.⁵⁹ Was ist von diesen Befürchtungen, Mutmaßungen und Berichten zu halten? Kann die Faszinationskraft virtueller Spielwelten bei bestimmten Bevölkerungsgruppen zu Erscheinungsformen der „Sucht“ führen? Dabei muss berücksichtigt werden, dass exzessives Verhalten ein typisches Merkmal von Jugendlichen sein kann, die damit ihre Grenzen „austesten“ möchten und sich von der „Welt der Erwachsenen“ abgrenzen wollen.

In Hinblick auf das Ausmaß exzessiven Spiels enthält die Untersuchung von Cypra erste Erkenntnisse:⁶⁰ Die wöchentliche Spieldauer beträgt nach dieser Untersuchung bei den Online-Spielern knapp 25 Stunden. „Teilt man die Spielerschaft nach drei Gruppen ein, dann spielen etwa 65% des Gesamtsamples bis 29 Stunden in der Woche („Normalspieler“ = NS), ca. 30% spielen zwischen 30 und 59 Stunden in der Woche („Vielspieler“ = VS). Die restlichen ca. 5% verdienen sich mit einem Mindestkonsum von 60 Stunden in der Woche die Bezeichnung „Hardcore-Spieler“ (= HS).“ Die Erwerbssituation unterscheidet sich innerhalb der drei Spielergruppen. Unter den Normalspielern gibt es nur 3% Arbeitslose, bei den Hardcore-Spielern sind es fast

⁵⁸ Hier einige Beispiele aus aktuellen Presseveröffentlichungen: „Süchtig nach virtuellen Welten“ (Frankfurter Rundschau vom 20.3.2007); „Computerspiele. Die übelsten Zeitkiller“ (Welt Online vom 18.3.2007). Inzwischen sind auch zwei Ratgeber zu dieser Thematik erschienen: Bergmann, Wolfgang und Hüther, Gerald: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien, Walter Verlag, Düsseldorf 2006; Grüsser, Sabine M. und Thalemann, Ralf: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe, Verlag Hans Huber, Bern 2006.

⁵⁹ Vgl. www.heise.de/tr/aktuell/meldung/66254 und [66250](http://www.heise.de/tr/aktuell/meldung/66250); sowie www.dradio.de/sendungen/sprechstunde/449961

⁶⁰ Cypra, Olgierd: Warum spielen Menschen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern, Diplomarbeit an der Universität Mainz (www.mmorpgr-research.de).

24%. Auch das Bildungsniveau ist bei den Hardcore-Spielern am geringsten, wobei es immer noch knapp über dem Bundesdurchschnitt liegt.

Wie sehen in dieser Untersuchung die Spieler selbst ihr Spielverhalten? Knapp 20% aller Befragten bezeichnen sich selbst als süchtig. In Hinblick auf die Suchtfaktoren „Entzugserscheinungen“ und „Kontrollverlust“ schätzt der Autor der Studie 5% aller Befragten (also mehr als 500 Spieler!) als „süchtig“ ein. „Diese oberen 5% spielen im Durchschnitt 37,4 Stunden in der Woche.“ Dabei sind es vor allem Arbeitslose, schlecht Gebildete und mit ihrem Lebensstandard Unzufriedene, die in Hinblick auf ihr Verhalten in virtuellen Spielwelten als „süchtig“ bezeichnet werden können.

Attraktive Spielstrukturen verstärken die Tendenz, sich voll und ganz auf das Spiel einzulassen, darin „abzutauchen“ und die sozialen Kontakte in der realen Welt deutlich zu vermindern. Online-Spielwelten, die auf Konstanz und Präsenz angelegt sind und durch virtuelle Spielgemeinschaften sozial abgestützt werden, sind nicht mehr nur eine „Spielkultur“, sondern können für viele Spieler zu einer virtuellen Heimat werden. Die emotionalen Bindungskräfte, die durch die „Allianzen“, „Horden“ oder „Gilden“ entstehen können, lassen sich zum Teil auch durch die Besonderheiten der primär textbasierten (und häufig auch sprachbasierten) Kommunikation erklären. Da der visuelle Aspekt der Wahrnehmung entfällt, kommt es zu einem „Desinhibition Effect“: Die nicht sichtbaren sozialen, alters- und geschlechtsmäßigen Unterschiede verbunden mit den gemeinsamen Spielabenteuern heben die Hemmung auf, persönliche Dinge zu erzählen und so den Spielpartnern den Status von „Freunden“ einzuräumen. Es entstehen „Hybrid-Beziehungen“, die stärkere Bindungskräfte entwickeln können als z.B. Chat-Beziehungen.

Zum anderen werden bereits bestehende Beziehungen (zu Partnern, Freunden, Arbeitskollegen) in die Sozialstruktur der Online-Spielwelt eingebracht. Die Spielprozesse in der virtuellen Spielwelt werden so zu einer gemeinsamen, die bestehenden Beziehungen ausweitenden Aktivität. Beispiel: Die Freundin spielt in der virtuellen Spielwelt mit, weil ihr Partner sich häufig dort aufhält und sie so „zusammen“ sein können, obwohl sie sich im Moment an unterschiedlichen Orten aufhalten.

Jetzt gleich von „Sucht“ zu sprechen, verkennt, dass die Ausdehnung der realen Welt in virtuelle Räume hinein längst schon Realität geworden ist. So gesehen sind virtuelle Spielwelten ein Übungs- und Erprobungsraum. In ihnen bilden sich Gewohnheitsmuster heraus, die hilfreich im Umgang mit den virtuellen Räumen sein können, die man der realen Welt zurechnet: Vom Online-Banking bis zu wissenschaftlichen Datenbanken, von virtuellen Lernplattformen und anderen Formen des eLearning bis zu vernetzten Arbeitsplätzen und Online-Konferenzen in virtuellen Räumen.

Wo liegen die Probleme, welches Verhalten könnte „grenzwertig“ werden? Eine angemessene Antwort darauf findet man in der Regel nicht im Psychopathologischen, sondern eher im Pädagogischen. In erster Linie kommt es auf die Balance an, die die Spieler für sich finden müssen. Sie müssen ihr zeitliches, emotionales und finanzielles Engagement und die Intensität der in der virtuellen Spielwelt eingegangenen Bindungen mit den Erfordernissen der realen Welt und ihren sozialen Beziehungen ausbalancieren lernen. Das ist gewiss nicht immer eine leichte Aufgabe. Aber genau diese Form der Selbstsozialisation ist erforderlich, wenn Kinder und Jugendliche sich

auf virtuelle Spielwelten einlassen. Jugendliche und junge Erwachsene müssen lernen, eine für sie angemessene Balance zu finden (alleine und mit Hilfe von Eltern und Freunden). Und in aller Regel gelingt dies auch.

Virtuelle Spielwelten werden in der Regel eher komplementär, also ergänzend zum Leben in der realen Welt genutzt. Man wird Teil einer virtuellen Spielkultur, die sich durch Kontakte zu anderen Spielern ausfaltet, und gewinnt so ein Stück „virtueller Heimat“. Im günstigsten Fall ergänzen sich die reale Welt und die virtuelle Spielwelt. Die Kompetenzen des Spielers und sein soziales Netzwerk erweitern sich durch die „Beheimatung“ in Online-Welten. Die „abhängigkeitsgefährdeten“ Spieler dagegen nutzen die virtuellen Spielwelten mehr und mehr kompensatorisch. Die sozialen und emotionalen Gratifikationen in der virtuellen Spielwelt treten an die Stelle von unabweigoltenen emotionalen und sozialen Bedürfnissen. Diese Spieler sind „Auswanderer“ auf einem „virtuellen Auswandererschiff“. Sie „kolonisieren“ virtuelle Spielwelten, um dort eine „Heimat“ zu finden, die sie in der realen Welt (noch) nicht gefunden oder verloren zu haben scheinen.

Nur: Die reale Welt ist nicht hintergebar. Es ist in der Tat problematisch, wenn exzessives Spiel den Charakter einer Sucht annimmt. Bislang gibt es keine einhellig akzeptierte Definition, ab wann ein Spielverhalten als pathologisch (d.h. krankhaft) einzustufen ist. Grüsser und Thalemann haben insbesondere für Eltern ein gut anwendbares, informelles Arbeitsmittel entwickelt, mit dem man die Problematik des Spielverhaltens in Blick nehmen kann.⁶¹ Grundsätzlich gelten folgende Merkmale als „Warnsignale“:

- Das Kind spürt meistens einen starken Wunsch, am Computer zu spielen.
- Es spielt länger, als es sich vorgenommen oder mit den Eltern abgesprochen hat.
- Es fühlt sich schlecht und nervös, wenn es nicht am Computer spielen kann.
- Es denkt eigentlich immer an die Computerspiele, selbst dann, wenn es sich auf etwas anderes (z.B. häusliche und schulische Anforderungen) konzentrieren sollte.
- Wenn es nicht am Computer spielen kann, fällt ihm nichts ein, was es sonst tun könnte.
- Die sozialen Kontakte sind sehr begrenzt. Dies gilt auch für andere Freizeitaktivitäten und Hobbys.
- Schlafen, Essen und körperliche Hygiene werden vernachlässigt.
- Das Computerspielen dehnt sich zeitlich immer weiter aus und wird intensiver durchgeführt.

Was ist zu tun, wenn das Spielverhalten droht, problematisch zu werden? Die Eltern sollten versuchen, mit ihrem Kind das Gespräch zu suchen. Durch Teilnahme an den

⁶¹ Grüsser, Sabine M. und Thalemann, Ralf: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe, Verlag Hans Huber, Bern 2006, S. 71ff.

Spielprozessen könnten sie eine Verständnisbrücke aufbauen. Auf der Basis einer tragfähigen Kommunikation könnten Vereinbarungen getroffen (und kontrolliert!) werden über das zeitliche Ausmaß des Computerspielens, die Erledigung anderer Pflichten, das Einhalten bestimmter Schlafenszeiten. Ganz wichtig wäre es, den Kindern alternative Aktivitäten anzubieten und sie darin zu unterstützen, sich auch anderen Dingen mit Freude zuzuwenden. Das klingt banal, ist jedoch im Familienalltag nicht immer leicht zu verwirklichen.

Jetzt wird auch deutlich, warum sich diese Entwicklung hin zu Gefährdungssituationen nur schwer durch Jugendschutzgesetze stoppen lässt. Der zeitliche Zugang zu virtuellen Spielwelten lässt sich durch Gesetze nicht regulieren. Es liegt in der Erziehungsverantwortung der Eltern, wie lange sich ihr Kind in den virtuellen Spielwelten aufhält. Dass dies zunehmend zum zentralen Problem der Eltern wird, ist kaum mehr von der Hand zu weisen. Die Attraktivität insbesondere der Online-Spiele hängt weniger von der grafischen Präsentation ab (und schon gar nicht von aggressiv anmutenden Bildern), sondern von der Möglichkeit, mit anderen Menschen ein „Leben in virtuellen Räumen“ führen zu können. Eigene Untersuchungen zum Browser-Game „Ogame“ belegen dies eindeutig.⁶² Journalisten haben sich seit kurzer Zeit dieser Problematik angenommen und belegen durch Äußerungen von Spielern mit exzessiven Spielverhalten das Maß der Abhängigkeit, dass diese Spiele auslösen können.⁶³ Auch in der aktuellen Fachliteratur wird diesem Problemfeld zunehmend Aufmerksamkeit geschenkt. Durch die Einbindung der Spielprozesse in eine Spielergemeinschaft, die sich über das Internet organisiert, hat sich das Spielverhalten deutlich intensiviert. Die Spielergemeinschaft bietet die Möglichkeit, sich mit anderen über die Erfolge auszutauschen und eine Würdigung der Leistungen im Spiel zu erhalten.⁶⁴ Die virtuelle Spielwelt zu verlassen, wenn man sich einmal intensiv darauf eingelassen hat, fällt zunehmend schwerer: „Natürlich steht es jedem frei, die Welt zu verlassen und sich in einem anderen Universum eine neue Existenz aufzubauen. Die Folge ist jedoch der vollständige Verlust allen Hab und Guts, aller Erfahrungen, aller Reputation und aller sozialer Kontakte. Wer seinen digitalen Körper verlässt, kann nur seine Seele mit hinüber nehmen, den Geist, der jeden Avatar bewohnt. Verständlicherweise ist die Hemmschwelle zu einem virtuellen Selbstmord groß.“⁶⁵

⁶² Fritz, Jürgen und Misek-Schneider, Karla: Oh, what a Game: OGAME; in Kaminski, Winfred und Lorber, Martin (Hrsg.): Computerspiele und soziale Wirklichkeit, kopaed Verlag, München 2006, S. 113 ff. „Ogame“ wirkt grafisch wie eine Excel-Oberfläche, zeigt keinerlei brutale Bilder und wäre nach den Kriterien der Alterseinschätzung für alle Altersgruppen unproblematisch.

⁶³ So z.B. der Beitrag „Das ganze Leben ist ein Spiel“ (Magazin des Kölner Stadt-Anzeigers vom 26.3.2007, S. 8 f.).

⁶⁴ Vgl. Butler, Mark: Would you like to play a game, Kadmos Verlag, Berlin 2007, S. 152.

⁶⁵ Schmidt, Floria A.: Parallele Realitäten, Niggli Verlag, Zürich 2006, S. 61.

8. Wie Alterseinschätzungen vorgenommen werden

Zunächst eine generelle Aussage auf dem Hintergrund der Forschungsergebnisse und Erkenntnisse zu virtuellen Spielwelten: Alterseinschätzungen sind grundsätzlich sinnvoll. Die Rahmungskompetenz gehört zum wirksamsten Schutz gegen mögliche schädigende Wirkungen von Computer- und Videospiele. Und diese Rahmungskompetenz hängt im wesentlichen auch vom Alter der Spieler ab. Entwicklungsstand, Bildungshintergrund, soziale Kontakte und Spielerfahrungen (als weitere Faktoren, die Einfluss auf die Rahmungskompetenz haben) stehen in Abhängigkeit zum Alter der Spieler. Empirische Erkenntnisse über die (altersbezogene) Entwicklung der Rahmungskompetenz in Hinblick auf virtuelle Spielwelten fehlen. Hier wären wissenschaftliche Untersuchungen zwingend geboten, um Alterseinschätzungen auf eine solide empirische Basis zu stellen und sie so gegen Widerspruch zu schützen.

Die Alterskennzeichnung durch die USK stellt ein formal und juristisch ausgefeiltes Verfahren da, die Kennzeichnungen auf einem möglichst breiten Konsens zu vergeben.⁶⁶ Ziel der Kennzeichnungen ist es, Kinder und Jugendliche vor schädigenden Einflüssen durch bestimmte Computer- und Videospiele zu schützen. Die Kriterien, nach denen die Alterskennzeichnung vorgenommen wird, sind nicht akribisch eng formuliert, sondern erlauben einen relativ großen Ermessensspielraum für die Gutachter. Die Kriterien orientieren sich an grafischen Gestaltungen und Bildinhalten aber auch an emotionalen Wirkungsvermutungen oder an geschätzten Schwierigkeitsgraden, z.B. „Freigegeben ab 6 Jahren: Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen die Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.“ Das Kriterium setzt eine bestimmte Rahmungskompetenz von Kindern ab 6 Jahren voraus. Die grafische Gestaltung macht es ihnen möglich, den Spielprozess der virtuellen Spielwelt zuzuordnen und einen Referenzcharakter dieser virtuellen Spielwelt für die reale Welt nicht anzunehmen.

Freigeben ab 12 Jahren sind Spiele mit kampfbetonten Grundmustern und schließen dann historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welten mit ein. Um eine Freigabe ab 12 Jahren zu erhalten, darf die Gewalt nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden sein. In diesem Falle wäre das Spiel erst ab 16 Jahren freigegeben. Mit Blick auf die Rahmungskompetenz wird bei der Personengruppe ab 16 Jahren eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögen in Hinblick auf die Spielinhalte unterstellt, ferner die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel. Auch hier wird unterstellt, dass die Personengruppen über eine ausreichende Rahmungskompetenz verfügen. Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren sind voraussichtlich in der Lage, auch kampfbetonte Grundmuster als Elemente einer virtuellen Spielwelt zu rahmen und nicht als Referenz für Aspekte der realen Welt miss zu verstehen. Höhere Anforderungen an die Rahmungskompetenz werden bei Jugendlichen zwischen 16 und 17 Jahren gestellt. Sie sollten in der Lage sein, auch realistisch anmutende Inhalte auf die virtuelle Spielwelt zu beziehen und ihren Referenzcharakter für Aspekte der realen Welt kritisch zu reflektieren, also unter-

⁶⁶ Umfassend dargestellt in Hilse, Jürgen: Die Alterskennzeichnung von Computerspielen; in: „projugend“, Heft 1/2007, S. 14 ff.

scheiden zu können, welche Teilaspekte in welchen Grenzen Bestandteile der realen Welt referieren, ohne die im Spiel erforderlichen Handlungsmuster unkritisch auf das Handeln in der realen Welt zu übertragen.

Keine Jugendfreigabe erfolgt bei reinen Erwachsenenprodukten, die geeignet sind die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten zu beeinträchtigen.

Der Vorteil dieser Kriterien ist das hohe Maß an Auslegungsbedürftigkeit und Offenheit für die vielfältigen Formen der Computer- und Videospiele. Den Gutachtern wird damit ein großer Ermessensspielraum eingeräumt und ein Vertrauensvorschuss gewährt, souverän und angemessen den Beurteilungsspielraum zu nutzen. Das formale Verfahren und die zahlreichen Beteiligungsrechte ermöglichen Alterskennzeichnungen auf einer breiten konsensuellen Basis. Dieser Vorteil der Kriterien wird dann schnell zu einem erheblichen Nachteil, wenn „von außen“ die Entscheidungen der Gutachter bemängelt und andere Alterskennzeichnungen gefordert werden. Noch problematischer wird es, wenn sachfremde Erwägungen, ethische Vorbehalte, geschmacksästhetische Vorlieben und Abneigungen oder gar populistische Intentionen die Kritik fundieren.

Um es klar zu sagen: Mit Blick auf den aktuellen Forschungs- und Erkenntnisstand zu virtuellen Spielwelten gibt es kaum eine überzeugende Alternative zu dem gegenwärtigen Verfahren. Eine Neufassung oder gar „Verschärfung“ der Kriterien, ohne empirischen Hintergrund, ist eher kontraproduktiv. Allenfalls könnte man daran denken, die Kriterien genauer zu formulieren, die erfüllt sein müssen, damit ein Spiel *keine* Altersfreigabe erhält. Richtschnur müsste auch hier die Rahmungskompetenz sein. Dabei müsste es sich um Spiele handeln, die für die angemessene Rahmung eine Kompetenz erfordern, die bei 16- oder 17jährigen Jugendlichen noch nicht in dem erforderlichen Ausmaß anzunehmen ist.

So wichtig auch die Rahmungskompetenz bei der Alterseinschätzung ist, so gilt es doch, bestimmte vom Gesetzgeber geschaffene Grenzen nicht aus den Augen zu verlieren. Der Straftatbestand der „Verherrlichung von Gewalt“ (§ 131 StGB) sollte als notwendige Begrenzung erhalten bleiben, weil mit der Erfüllung dieses Rechtstatbestandes eine Wertanmutung in die virtuelle Spielwelt einfließt, die dort, auch unter spieldynamischen Gesichtspunkten, nichts zu suchen hat. Das gleiche gilt für „Schwer jugendgefährdende Medien“ (§ 15 Abs. 2 JSchG). Hier sind die Grenzen für das Kriterium der Rahmungskompetenz. Unabhängig vom Nachweis der Gefährdungsmöglichkeiten sollte bei bestimmten Inhalten, die in besonders drastischer Weise den Wertekonsensus unserer Gesellschaft verletzen, ein generelles Jugendverbot bestehen. Eine Ausweitung der in diesen gesetzlichen Bestimmungen enthaltenen Rechtstatbestände erscheint mir nicht geboten.

9. Was von den Gesetzesinitiativen zu halten ist

Von den verschiedenen Gesetzesinitiativen werde ich das „Sofortprogramm“ der Familienministerin von der Leyen und des Ministers Laschet⁶⁷ auf dem Hintergrund der Erkenntnisse und Forschungsergebnisse zu virtuellen Spielwelten auf Angemessenheit und Wirksamkeit untersuchen. Die Vorschläge zur „Verschärfung des Jugendschutzgesetzes“ enthalten problematische Aspekte:

- Der Begriff „extrem gewaltbeherrschte Trägermedien“ ist vergleichbar mit konkreten inhaltlichen Benennungen in § 15 Abs. 2 JSchG („Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen ...“ und „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeit gegen Menschen ...“).
- Problematisch ist es, Spiele mit einem Abgabeverbot zu belegen, „wenn das ganze Spiel von Gewalt beherrscht wird“. Eine solche gesetzliche Bestimmung ginge an der Realität virtueller Spielwelten vorbei. Wie ausführlich dargelegt wurde, gehört es zum Wesen der Computer- und Videospiele gegen einen „Widerstand“ die Spielziele durchzusetzen. Das Erreichen des Spielziels ist bei den allermeisten Spielen untrennbar mit den verschiedenen Formen der Gewaltanwendung verbunden (Abschießen von Raumschiffen, Vernichten von Armeeeinheiten, Abdrängen eines Autos, Erledigen von Monsterhorden, Zerstören von Gegenständen, bis hin zu sportlicher Gewalt). Die Gewaltanwendung kann in sehr unterschiedlicher grafischer Form erfolgen: phantastisch bis realistisch, comicartig bis futuristisch, kleinteilig bis großflächig. Ein Abgabeverbot würde die meisten Computer- und Videospiele betreffen, auch diejenigen, die mit USK 12 gekennzeichnet sind.
- Das gleiche gilt sinngemäß für die Formulierungen „deutlich visualisierte Gewaltanwendung“, „Leben sammeln“, „Erreichen eines weiteren Levels“. Genau dies sind Elemente, die für viele (vermutlich für die meisten) Computer- und Videospiele konstitutiv sind.

Die Vorschläge zur Verbesserung des gesetzlichen Vollzugs sind hingegen gut nachvollziehbar, recht konkret gefasst und nach meiner Einschätzung geeignet, positive Wirkungen für den Kinder- und Jugendschutz zu bewirken.

Die Forderung, die USK transparenter und effektiver zu gestalten, ist grundsätzlich zu begrüßen. Nach meiner Einschätzung arbeitet die USK jedoch ausgesprochen transparent und effektiv. Die Verfahrensverläufe, wie sie von Jürgen Hilse dargestellt werden und die ich aus eigener Anschauung kenne, sind kaum verbesserungsbedürftig.⁶⁸ Was fehlt, ist eine Verbesserung der Legitimationsbasis der Prüfkriterien. Hierzu habe ich den Vorschlag gemacht, die Rahmungskompetenz als Kriterium für die Alterseinschätzung stärker einzubeziehen und dies empirisch abzusichern. Dies

⁶⁷ Pressemitteilung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) vom 13.2.2007.

⁶⁸ Hilse, Jürgen: Die Alterskennzeichnung von Computerspielen; in: „projugend“, Heft 1/2007, S. 14 ff. Es gibt u.a. gut nachvollziehbare und konkrete Orientierungshilfen für Gutachter und Sichter, die die Transparenz des Verfahrens bei der USK verdeutlichen.

würde die Entscheidungen der Gutachter der USK durch Kritiker „von außen“ weniger angreifbar machen. Die Kriterien für die Alterskennzeichnung ließen sich auf der Basis der dann gewonnenen empirischen Befunde sicher konkreter fassen.

Sehr begrüßenswert und angemessen sind die Vorstellungen zur Intensivierung der Kommunikation. Dies gilt insbesondere für die Forderung, Eltern besser zu informieren und Beratungsangebote für Eltern zu verbessern. Gerade die Eltern sind es, die bei Kindern einen maßgeblichen Einfluss auf die Mediennutzung und die Entwicklung der Rahmungskompetenz nehmen könnten. Dies und eine Intensivierung der Kinder- und Jugendarbeit sind angemessene und effektive Möglichkeiten des aktivierenden Jugendmedienschutzes. Bildungsangebote für Eltern und Pädagogen böten eine gute Chance, die Problemsicht zu schärfen und Verständnisbrücken zwischen Jugendlichen und Erwachsenen auszubauen.

10. Inwieweit das Jugendschutzgesetz geändert werden müsste

Während ich die Veränderung des Jugendschutzgesetzes in Richtung auf eine „Verschärfung“ der auf Gewaltdarstellungen abhebenden Kriterien eher kontraproduktiv finde, möchte ich abschließend noch einmal auf eine Gefährdungssituation hinweisen, die nach meiner Auffassung wesentlich gravierender ist, als die Gefährdung durch virtuelle Gewalt: Die Gefahr, nach Online-Spielwelten „auszuwandern“, dort exzessiv zu „leben“ und schließlich als „computerspielsüchtig“ gerahmt zu werden.

Die meisten Konflikte in der Familie entstehen durch exzessives Spielen von Online-Spielen. „Über die Hälfte der Onlinespieler gibt an, dass es zu Hause Streit wegen des Spielens gibt, während dies bei weniger als einem Drittel der übrigen 12- bis 17jährigen der Fall ist. Die für das Spielen aufgewendete Zeit ist ein durchgängiger Streitgrund, in einigen Fällen kommt darüber hinaus die Sorge der Eltern hinzu, ihre Kinder könnten durch das Spielen die Kontakte zu Gleichaltrigen und Freunden vernachlässigen. Auffällig ist, dass die Spielinhalte nicht als Grund für Auseinandersetzungen mit den Eltern genannt wurden.“⁶⁹ Online Spieler, die sich in Welten wie „World of Warcraft“ oder „Ogame“ aufhalten, sind passionierte Spieler. Sie spielen regelmäßiger als andere Spieler, fast zwei Drittel jeden Tag. Sie spielen auch wesentlich länger. Dies ist erforderlich, um nicht den Anschluss zu verlieren und die Wertschätzung der Mitspieler zu erhalten.

Unter dem Gesichtspunkt des Jugendschutzes sind diese Spielvorlieben nicht als harmlos einzuschätzen⁷⁰ – selbst wenn die Spielinhalte mit USK 12 bewertet werden (wie dies bei „World of Warcraft“, dem bekanntesten aller Onlinespiele der Fall ist). Doch wie kann ein wirksamer Schutz von Jugendlichen unter 18 Jahren durch das Jugendschutzgesetz ermöglicht werden? Um in konstanten Onlinewelten mitwirken zu können, muss man sich anmelden und in der Regel auch monatliche Mitgliedsbeiträge bezahlen. Denkbar wäre es nun, eine Bestimmung in das Jugendschutzgesetz aufzunehmen, die die Anbieter dieser Spielwelten verpflichtet, die Mitgliedschaft erst ab 18 Jahre zu gestatten. Um Mitglied werden zu können, müssten die potentiellen Spieler dann einen Altersnachweis führen. Eine solche Regelung könnte zu einer wirkungsvollen Zugangsbeschränkung werden und vielleicht auch mithelfen, die begründeten Sorgen der Eltern ein wenig zu zerstreuen. Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren bedürfen der ausdrücklichen Zustimmung der Eltern, um Mitglied in einer Online-Spielewelt werden zu dürfen, vergleichbar der notwendigen Einwilligung von Eltern, wenn ihr Kind Mitglied eines Vereins werden möchte.

Eine solche Regelung hätte verschiedene Vorteile. Zum einen stünde sie nicht im Widerspruch zur Alterseinschätzung der USK. Schädigungen sind in der Tat nicht zu erwarten, wenn Online-Spiele wie „World of Warcraft“ und „Ogame“ nicht exzessiv gespielt werden. Zum anderen ist durch eine solche Regelung die Elternverantwor-

⁶⁹ JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis: Voll verspielt und gut gebildet. Befragung Jugendlicher auf der Games Convention 2006; in: „projugend“ 1/2007, S. 11. Die vollständige Befragung kann unter www.jff.de eingesehen werden.

⁷⁰ Ein recht sachlicher Bericht zu dieser Problematik findet sich in Huber, Til: Echt schmaler Grat zur künstlichen Welt; in: „Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung“ vom 18.3.2007, Seite R1. Auf der Internetseite www.nowow.de wird das Problem exzessiven Spiels von „World of Warcraft“ aufgegriffen und durch Erfahrungsberichte konkretisiert.

tung in den Mittelpunkt gerückt. Die Eltern müssten entscheiden, ob ihr Kind Mitglied einer Online-Spielwelt werden darf oder nicht. Ich denke, dass es wirkungsvoller Impuls des Gesetzgebers sein kann, die Eltern (in Hinblick auf die Nutzung von virtuellen Spielwelten durch ihre Kinder) stärker die Verantwortung zu nehmen. „Einerseits werden in der Öffentlichkeit vor allem negative Auswirkungen der Nutzung befürchtet, andererseits sind die Haupterzieher überraschend schlecht informiert, welchen Spielen ihre Kinder Aufmerksamkeit zuwenden. Haupterzieher von Kindern, die Computerspiele spielen, geben zu 30 Prozent an, fast alle Spiele ihrer Kinder schon einmal selbst gespielt zu haben, weitere 37 Prozent wollen ihren Kindern bei fast allen Spielen immerhin schon einmal zugesehen haben. Mit 51 Prozent deutlich höher ist aber der Anteil derer, die noch kein einziges Spiel ihrer Kinder selbst gespielt haben. (...) Und schließlich sind die Altersangaben für Computerspiele einem knappen Drittel schlichtweg unbekannt.“⁷¹ Anstatt nach dem Gesetzgeber zu „rufen“, damit er die exzessive Nutzung von virtuellen Spielwelten eindämme (was er überhaupt nicht kann), sollten die Eltern ihr Recht auf Erziehung wahrnehmen, mit ihren Kindern im Gespräch bleiben, sich umfassend informieren und Grenzen (in Hinblick auf Spielinhalte und Spieldauer) mit ihren Kindern vereinbaren.

Nach meiner Auffassung wäre es daher erforderlich, neben eines solchen eher präventiven Jugendmedienschutzes, durch pädagogische Maßnahmen, durch Elterninformationen und Elternbildungen, durch alternative Angebote und Reflexionsprozesse die Attraktivität von Onlinespielwelten abzuschwächen und dazu beizutragen, dass Kinder und Jugendliche ihre vielfältigen Entfaltungsräume kennen lernen und zu nutzen verstehen. Denn diese Welten dehnen sich aus. Computerspiele und insbesondere die Online-Spielwelten sind das am stärksten wachsende Segment der Medienwirtschaft. Weltweit erzielte die Branche im Jahr 2006 einen Umsatz von rund 31 Milliarden Euro, in Deutschland allein 1,7 Milliarden Euro (mit stark steigender Tendenz). Stärkster Wachstumsmarkt waren die Onlinespiele, die ihren Umsatz in Deutschland von 127 auf 250 Millionen Euro fast verdoppelt haben.⁷²

Prof. Dr. Jürgen Fritz

Fachhochschule Köln, Fakultät 1,

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Mainzer Str. 5, 50678 Köln (fritz.juergen@t-online.de)

⁷¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Sudie 2006, Kinder + Medien, Computer + Internet, S. 63, Stuttgart, Februar 2007. Die Studie enthält eine repräsentative Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger sowie Angaben ihrer Haupterzieher. Im Internet unter <http://www.mpfs.de>

⁷² Vgl. den Artikel „Das große Daddeln“ („Tagesspiegel“ vom 12.4.2007).