

## **Computer- Online- und Videospiele**

**Ingrid Bounin, Projektleiterin von „Medien – aber sicher“, einem Projekt zum präventiven Jugendmedienschutz des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg.**

Bei der Expertenrunde anlässlich des Präventionstages des Hohenlohekreises am 27. März 09 wurde ich gefragt, ob „Killerspiele“ nicht verboten werden sollten. Um es gleich vorweg zu sagen: Ich tue mich schwer mit diesem Begriff. Ich persönlich finde, dass wir Spiele, bei denen es nur ums Töten geht, nicht brauchen, aber die Killerspiel-Debatte führt uns zumindest pädagogisch nicht weiter. Sie stellt deren Nutzer nämlich ins Abseits und verdeckt auch, dass wir in unserer Gesellschaft sehr viel Gewalt haben – und zwar in durchaus akzeptierten Formen. In Nachrichten, in Theaterstücken, auf Schulhöfen, in Familien. Von daher spiegeln Computer- und Onlinespiele vermutlich nur ein Stück unserer Realität wieder. Ich halte es für fatal, wenn in der Öffentlichkeit weiter ein einfacher Ursache-Wirkungs-Zusammenhang verbreitet würde, nach dem Motto: wer gewalthaltige Spiele spielt, läuft irgendwann Amok. Die Ursachen von Gewalt sind viel zu komplex, als dass sie auf Computerspiele reduziert werden könnten.

Der Begriff „Killerspiele“ verstellt uns auch den Blick auf gesellschaftliche Entwicklungen, die Computer-, Konsolen- und Onlinespiele zum Kulturgut in unserer Gesellschaft haben werden lassen und darauf, warum gerade auch Jugendliche sie so gerne spielen.

Die Forderung von einem Verbot von Killerspielen suggeriert schließlich auch, es gäbe einfach, kostengünstige und rasch wirksame Lösungen. Gerade weil wir es hier mit einem komplexen gesellschaftlichen Phänomen zu tun haben, sind einfache Lösungen leider nicht zu haben.

In meinem Workshop habe ich deshalb versucht, die Bandbreite von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen aufzuzeigen und verschiedene Phänomene genauer zu beleuchten.

### **Kinder sind Suchende**

Zu Beginn jeder Veranstaltung lade ich meine Zuhörerinnen und Zuhörer ein, sich kurz nochmals vor Augen zu führen, welche Bedürfnisse und auch Entwicklungsaufgaben Kinder und vor allem Jugendliche haben. Da wir ihnen alle medialen Möglichkeiten mit Handy und Internet förmlich zu Füßen gelegt haben, nutzen sie natürlich auch diese medialen Kanäle, um ihre Bedürfnisse und Anliegen zu befrieden.

Kinder und Jugendlichen sind:

- Auf der Suche nach der Welt der Erwachsenen.
- Auf der Suche nach Kommunikation und Interaktion. Sie nutzen dafür alle medialen Kanäle.
- Auf der Suche nach Aufmerksamkeit und Anerkennung, die sie sich auch über Netz, Handy etc. (Fotos) holen.
- Auf der Suche nach Sinn und ihrer eigenen Identität.
- Auf der Suche nach Abgrenzung von Erwachsenen

## **Mediennutzung von Jugendlichen**

Wie die Abbildung aus der aktuellen JIM-Studie 2008 vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (MPFS) zeigt, sind es noch immer die non-medialen Freizeitbeschäftigungen, die bei Jugendlichen hoch im Kurs stehen. Das Bild des blassen Jungen, der mit rot-geränderten Augen einsam und verlassen vor einem Computerbildschirm sitzt und keinen Kontakt mit anderen innerhalb oder außerhalb der Familie pflegt, stundenlang nur zockt oder surft, ist ein Klischee, das der Realität der hochgradig vernetzten und vielfältig kommunizierenden Jugendlichen nicht entspricht.

Auch eine weitere Abbildung des Medienpädagogischen Forschungsverbundes mag verdeutlichen, dass die Aktivitäten von Jugendlichen im Internet vielfältig sind und die Kommunikation dabei im Vordergrund steht. Wie heißt es doch so schön: Jugendliche sind „digital natives“ also Eingeborene der digitalen Welt, zumindest was deren Nutzung angeht. Häufig fehlt jedoch die nötige Reflexion über das eigene Tun.

Vor allem für Jungs sind neben der Kommunikation allerdings auch Computerspiele wichtig, denen sie doch einen beträchtlichen Teil ihrer Zeit widmen, wie eine weitere Darstellung des MPFS zeigt.

## **Die Game-Branche boomt**

Doch auch bei Erwachsenen sind alle Genres von Computerspielen beliebt, wie eine Studie von Electronic Arts aus dem Jahr 2006 zeigt. Bei ihnen liegen Wissens-, Geschicklichkeits-, Adventure- und Jump n'-Run-Spiele in der Gunst ganz vorn. „Dr. Kawashimas Gehirn Jogging“ ist für den tragbaren Nintendo DS einer der meistverkauften Titel.

Nicht zuletzt der Erfolg der Wii (Nintendo) zeigt, dass sich zunehmend Familien gemeinsam vor – in diesem Fall – der Spielkonsole versammeln. Spiele für Konsolen und Konsolen selbst verzeichneten 2008 den größten Zuwachs in der digitalen Spielebranche.

Digitale Spiele und entsprechendes Zubehör verfügen über erhebliches wirtschaftliches Potenzial. Seit Jahren verzeichnet die Spielebranche kontinuierliche Zuwachsraten. Der Umsatz 2008 lag bei 1,56 Mrd. Euro.

## **Faszination durch Wirksamkeit und Macht**

Im Zusammenhang mit Computer-, Konsolen- und Onlinespielen gilt es, sich immer wieder klar zu machen, warum sie gerade auf Jugendliche eine solch große Faszination ausüben. Drei wesentliche Merkmale sind es aus meiner Sicht:

1. Die Erfahrung eigener Macht und Wirksamkeit.
2. Der Erfolg, der sich bei Ausdauer einstellt.
3. Das Gemeinschaftsgefühl, die Geselligkeit, Austausch besonders bei Online-Spielen.

Zugegeben überspitzt könnte man fragen: Wo sonst können Jugendliche heute so verlässlich Erfolgserlebnisse erleben, ohne dass es eine Rolle spielt, ob sie Pickel im Gesicht haben, den Satz des Pythagoras kennen oder übergewichtig sind.

Weitere Aspekte, die die Faszination von Computerspielen ausmachen sind:

1. dem Alltag entfliehen (Eskapismus),
2. eigene Unzulänglichkeiten "überspielen" (Kompensation),
3. Anerkennung durch andere
4. Kontrolle über eigene Handlungen
5. Experimentieren mit Rollen und Handlungsmustern
6. Stress- und Aggressionsabbau oder
7. Flow-Erlebnisse
8. Abgrenzung von den Erwachsenen

Zu diesem Bereich – Faszination von Computerspielen – gibt es eine – wie ich finde – sehr gute Unterrichtseinheit der FH Köln, die zur Gesamthematik „Computer- und Onlinespiele“ das vielleicht umfassendste Informationsangebot in der Bundesrepublik machen.

<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/>

Unterrichtseinheit: [http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www\\_spielraum/spielraum/materialien/module/faszination/ue\\_faszination.pdf](http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/faszination/ue_faszination.pdf)

### **Strategien der Spieleindustrie**

Angesichts der vielen verschiedenen Spielgenres kann es hilfreich sein, sich die zwei wesentlichen Strategien der Spiele-Industrie vor Augen zu führen:

1. Kurze schnell spielbare Games für Zwischendurch. Spiele enden meist nach kurzer Dauer und/oder die Spielstände sind speicherbar und man kann das Spiel nach einer beliebigen Pause dort fortsetzen, wo es unterbrochen/beendet wurde.
2. Spiele – vor allem online – die Tag und Nacht fortgesetzt werden, auch wenn man selbst zeitweise nicht dabei sein kann. Spielstände sind teilweise nicht speicherbar. Vor allem die Tatsache, dass man nur gemeinsam mit anderen erfolgreich ist, führt zu einem hohen Gruppendruck. Vielfach gekoppelt mit einem Belohnungssystem, das wiederum häufiges und langes Spielen erforderlich macht. Hier ist die Suchtgefährdung nicht von der Hand zu weisen.

## Einige Spielgenres

Ego-Shooter	Counter Strike, Quake, Doom...
Simulation	Kriegs-, Flugsimulation, Sims
Strategie	Age of Empires, Warcraft III,
Rollenspiele	World of Warcraft
Action-Adventure	Tomb Raider, Myst, Grand Theft Auto
Geschichte	Nazi-Doom, Sudden Strike, Blitzkrieg
Sport	Fifa, Golf
Jump n Run	Super Mario
Rennspiele	Need for speed
Kampfspiele	Tekken
Karten-, Quiz-, Wissens-, Lernspiele	Sudoku, Solitär, Deal or no Deal...

Welch bemerkenswertes Massenphänomen Computer-, Konsolen- und Onlinespiele inzwischen schon geworden sind, zeigen auch die Strukturen, die die Spieler-Community – freilich gefördert von der Spiele-Industrie – sich geschaffen hat.

### E-Sport – die Profispieler

So gibt es inzwischen eine wachsende E-Sport (electronic Sport)- Gemeinde, in der in Deutschland bereits 2 Millionen Spieler registriert und etwa 900 000 Spieler aktiv dabei sind. Organisiert in Ligen werden meist im Mehrspielermodus zum Beispiel Wettkämpfe in Counter Strike, Warcraft (Strategie), Fifa (Fußball) oder auch World of Warcraft (Online-Rollenspiel) ausgetragen.

Die Preisgelder, die bei internationalen Wettkämpfen ausgeschrieben werden, können sich sehen lassen und lagen beispielsweise bei der Championship Gaming Series 2007 bei einer Million Dollar. (Elektronik Sport Liga: <http://www.esl.eu/de/>) Einer der erfolgreichsten Clans in Deutschland ist Alternate: <http://www.alternate-attax.de/?s=news>

### Alterskennzeichnung

In der Bundesrepublik Deutschland gibt es ein erprobtes und in großen Teilen auch funktionierendes Verfahren der Spielebeurteilung und Alterskennzeichnung. Alle Spiele, die hier auf den Markt kommen wollen, müssen durch die Prüfung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Auch wenn dieses Instrumentarium in letzter Zeit vor allem durch Professor Christian Pfeiffer in der Kritik stand, so ist die Alterskennzeichnung der USK doch ein guter Anhaltspunkt dafür, welche Spiele für welche Altersgruppe geeignet sind. Vermutlich wäre es wichtig, dieser Kennzeichnung noch mehr Geltung zu verschaffen, zum Beispiel dadurch, dass der Handel verstärkt darauf achtet, z.B. Spiele ab 16 Jahren nicht an Jüngere zu verkaufen.

Über 50 Prozent der Spiele erhält jedenfalls eine USK-Freigabe ab 6 Jahren. Nur ein sehr kleiner Teil der Spiele ist nicht jugendfrei, sprich nicht an Personen unter 18 Jahren abzugeben.

### Prüfergebnisse in Prozent, alle Verfahren

	2007	2008
Freigegeben ohne Altersbeschränkung.....	44,0%	48,6%
Freigegeben ab 6 Jahren.....	16,1%.	14,5%
Freigegeben ab 12 Jahren.....	20,5%	19,5%
Freigegeben ab 16 Jahren.....	12,6%	10,8%
Freigegeben Keine Jugendfreigabe.....	5,3%	5,2%
Freigegeben Keine Kennzeichnung.....	1,5%	1,4%

### Counter Strike

Kaum ein Spiel ist hierzulande so in der Diskussion wie Counterstrike. Es gilt als das Paradebeispiel für ein Killerspiel. Um dies zu belegen nutzen Medien häufig auch skandalisierende Darstellungen des Spiels, die – zumindest vom Großteil der Counter Strike- Spieler – gar nicht gespielt werden. So geschehen nach dem Amoklauf von Winnenden als Spielszenen in Nachrichten-Sendungen über den Bildschirm flimmerten, die aus der so genannten „Bloodline“stammten, in der besonders Wert auf blutige Darstellung gelegt wird, die aber von den allermeisten so nicht gespielt wird.

Keine Frage, in dem Spiel geht es ausschließlich darum Terrorist zu sein oder eben Kämpfer gegen die Terroristen und sich jeweils wechselseitig „umzulegen“. Für viele Spieler steht aber nicht das Töten im Mittelpunkt, sondern die geforderte Reaktionsschnelligkeit, das taktische Vorgehen und vor allem die Gemeinschaft.

Wir haben beispielsweise einige Spieler befragt, warum sie das Spiel gerne spielen und es kamen folgende Aussagen: „Spaß“, „koordiniertes Vorgehen“, „Vielseitigkeit“, „leicht zu erlernen“, „riesige community“, „schießen, springen, fertig“.

## **World of Warcraft**

Auch World of Warcraft ist inzwischen stark umstritten, vor allem wegen seiner möglichen suchterzeugenden Wirkung. Sein Belohnungssystem, das dem der Glücksspiele gleicht, und die Tatsache, dass man nur in der Gilde (also in einer Gruppe) wirklich erfolgreich sein kann, stehen in der Kritik. Die Gruppe übt Druck aus, dass man an bestimmten Kämpfen und Aufgaben teilnimmt. Wer dazu nicht bereit ist, wird gerne auch mal ausgeschlossen.

Bei World of Warcraft handelt es sich um ein sogenanntes „Massive Multiplayer Online Roleplaying Game“ also ein Online-Rollenspiel, das von vielen Spieler/innen gleichzeitig gespielt werden kann. Man schafft sich eine virtuelle Spielfigur, einen Charakter, der im Folgenden in Horden oder Gilden Quests (Aufgaben) zu erledigen hat.

Für seine Produzenten ist es durch monatliche Gebühren der Spieler/innen (etwa 13 Euro) sowie eine Grundgebühr für das Spiel ein wahrer Dukatenesel. Bei 11 Millionen Spielern weltweit kommt monatlich locker eine Summe von über 130 Millionen Euro zusammen. Ohne dass die zusätzlichen Ausgaben für Ausstattung und Kampfkraft sowie Technik schon einberechnet wären.

Obwohl ab 12 Jahren freigegeben, tun Eltern und Erwachsene insgesamt gut daran, dieses Spiel möglichst lange vom heimischen PC oder dem der Kinder und Jugendlichen fernzuhalten, weil das es die Spieler massiv in seinen Bann zieht und nicht los lässt. Es verfügt zwar über eine Elternfreigabe, mit der beispielsweise auch die Spielzeit begrenzt werden kann – der Spieler wird nach Ende des Kontingents automatisch ausgeloggt – diese Elternfreigabe erscheint angesichts des Spielkonzepts aber wenig sinnvoll. Es macht tatsächlich keinen Sinn, World of Warcraft nur ein-zwei Stunden zu spielen, wenn eben bestimmte Quests ein längeres Spielen erfordern.

An World of Warcraft lässt sich andererseits zeigen, dass das Bild des dumpf vor sich hin starrenden, völlig isolierten, leicht verblödeten Spielers so ganz und gar nicht der Realität entspricht. Die Abbildung zeigt den Bildschirm eines „Hexenmeisters“, der bereits ein beachtliches Spielniveau erreicht hat. All die eingerahmten Kästchen auf dem Bild sind Anzeigen, die während eines Kampfes gleichzeitig beachtet werden müssen und die sich ständig verändern. Das bedeutet, dass mindestens ein hohes Maß an Konzentration, an Multitasking-Fähigkeit und rasche Auffassungsgabe zur Interpretation der jeweiligen Anzeigen erforderlich sind. Das gesamte Spielgeschehen und letztlich der Erfolg ist von gelungener Kommunikation innerhalb der Gilde abhängig.

Bei all dem darf natürlich nicht vergessen werden, dass Spiele wie World of Warcraft auch Gefahren bergen. Auf diese gilt es Jugendliche hinzuweisen und sie darin zu bestärken, genau zu überlegen, welche Spiele sie spielen und welche nicht – aus gutem Grund.

Die Nachdenklichkeit und das Problembewusstsein bei Jugendlichen zu fördern, gelingt vermutlich dann am besten, wenn man ihre Bedürfnisse ernst nimmt und sich für ihre Aktivitäten und Beweggründe interessiert und sie nicht von vorne herein ablehnt.

### **Gefahren sind vor allem:**

- Verlieren in Spielwelten – Verlust des Realitätsbezugs
- Suchtverhalten (etwa 10 Prozent der Internetnutzer gefährdet), das ergibt eine Zahl von etwa 2 Millionen. Anfang 2009 hat Prof. Christian Pfeiffer in einer Studie von 3 Prozent süchtigen Neuntklässern gesprochen, die computerspielabhängig sind.
- Darüber hinaus gibt es die These, dass bestimmte Spiele Aggressivität und Gewalttätigkeit fördern. Dafür gibt es allerdings lediglich solche wissenschaftlichen Belege, die Wert darauf legen, dass das Phänomen differenziert betrachtet werden muss und es einen einfachen Ursache-Wirkungszusammenhang zwischen Computerspiel und tatsächlicher eigener Gewalttätigkeit nicht gibt.
- Und schließlich hat ebenfalls Prof. Pfeiffer in verschiedenen Studien darauf hingewiesen, dass bei exzessivem Computerspiel sich Schulleistungen verschlechtern.

Hinsichtlich der Gewalthaltigkeit von Computerspielen plädieren wir für eine differenzierte Sichtweise, wie sie etwa auch Thomas Feibel, Verfasser wichtiger Ratgeber für Eltern und Pädagogen zu Computerspielen und Medien insgesamt vertritt. In seinem Buch „Killerspiele im Kinderzimmer“ macht er beispielsweise darauf aufmerksam, wie oft und heftig Gewalt und Gewaltdarstellungen allenthalben in der Gesellschaft zu finden sind. Gewalt ist daher kein jugendspezifisches Problem, sondern eines in unserer Gesellschaft insgesamt. Als solches sollte es differenziert diskutiert werden, durchaus auch mit der Frage: wie viel Gewalt wollen wir in Computerspielen (oder Nachrichten, oder Filmen etc) sehen bzw. zulassen?

### **Was können wir tun?**

Wenn wir uns fragen, was wir tun können, um Kinder und Jugendliche vor problematischem Mediennutzungsverhalten zu bewahren, so landen wir rasch bei bewährten pädagogischen Grundprinzipien. Verlässliche Beziehungen, klare Regeln, echtes Interesse sind wirksame Elemente eines präventiven Jugendmedienschutzes und:

- Sich interessieren, selbst einmal spielen
- Im Gespräch bleiben, Spiel-Regeln vereinbaren
- Im Unterricht thematisieren, über Werte diskutieren
- Altersfreigaben beachten und durchsetzen: [USK](http://www.usk.de/) <http://www.usk.de/>
- Eltern, PädagogInnen informieren
- Alternativen bieten
- Gemeinsame Qualitätskriterien für Spiele entwickeln
- Bei Problemen Hilfe anbieten – Suchtberatung, Psychologische Beratungsstellen.

### **Ein letztes Zitat**

„Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können“.

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN), Prof. Christian Pfeiffer, 2007 im Fazit zu seiner USK-Studie.

## **Kontakt**

Ingrid Bounin

[www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de)

[bounin@lmz-bw.de](mailto:bounin@lmz-bw.de)

0711-2850-799