

Computerspiele und soziale Wirklichkeit

1. International Computer Game Conference (22. bis 24. März 2006)

Vor über 40 Jahren schlug im US-amerikanischen Brookhaven National Laboratory mit *Tennis for Two* die Geburtsstunde des Computerspiels. Daraus entwickelte sich bis heute einer der bedeutendsten Zweige der Unterhaltungsindustrie: Über 20 Millionen Bundesbürger nutzen derzeit Computer- und Videospiele. Seit den 90er Jahren beschäftigt sich auch die Wissenschaft mit diesem Phänomen.

Die 1. International Computer Game Conference, die gemeinsam von der Fachhochschule Köln (Institut für Medienforschung und Medienpädagogik) und Electronic Arts, dem weltweit führenden Unternehmen auf dem Gebiet der Unterhaltungssoftware, veranstaltet wurde, bot vom 22. bis 24. März 2006 Gelegenheit, sich über den aktuellen Stand der Forschung zu informieren und am interdisziplinären Erfahrungsaustausch teilzunehmen. Über 500 angemeldete Teilnehmer zeugten von dem großen Interesse an dem Thema der Fachtagung: *Clash of Realities – Wie wirken sich Computer- und Videospiele auf die soziale Wirklichkeit aus?*

Espen Aarseth vom Center of Computer Games Study in Kopenhagen hielt den wissenschaftlichen Eröffnungsvortrag. Vor mittlerweile 10 Jahren begründete er die Forschung zu Computerspielen in Europa und ist Herausgeber des internationalen Onlinemagazins *gamestudies.org*. Angesichts unterschiedlichster Forschungsansätze von ästhetischen, klinischen bis hin zu anwendungsorientierten Interessen lieferte er eine perspektivenübergreifende Definition vom Spiel: „Games are facilitations that structure player behaviour and whose main purpose is enjoyment.“ Daraus leitet er die zentrale

Forschungsaufgabe ab: das Verhalten von Spielern zu beschreiben und zu erklären, wie dies durch Computerspiele strukturiert wird. Ein weiterer Schwerpunkt der Tagung lag in dem Verhältnis von virtuellen und realen Welten. Christoph Klimmt, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Journalistik und Kommunikation der Hochschule für Musik und Theater in Hannover, stellte ein Modell zur Erklärung des „Enjoyment“ (Spielspaß) vor. Den grundlegenden Mechanismus sieht er in der Interaktivität von Computerspielen als enge Verzahnung von Medieninhalt und individuellem Spielerleben – im Gegensatz zu der weitgehend passiven Rezeptionshaltung bei den klassischen Medien. Die mit entsprechenden Eingabegeräten (Joystick, Maus, Tastendruck) erfassten Aktionen des Spielers führen zu unmittelbaren, direkt beobachtbaren Reaktionen in der Computerspielwelt und fördern so das Erleben eigener Wirksamkeit. Auf einer zweiten Ebene wirkt – ähnlich wie beim Film – das Spannungsprinzip. Immer wieder muss sich der Computerspielnutzer neuen Herausforderungen stellen; die Ungewissheit und Hoffnung, ob er diese bewältigen wird, erzeugen Spannung. Deren erfolgreiche Lösung trägt wiederum zum Erfolgs- und Kompetenzerleben bei, außerdem wirkt das von Zillmann in den 70er Jahren beschriebene Prinzip des Erregungstransfers nach erfolgreicher Auflösung eines Konflikts. Nicht zuletzt ermöglichen die zunehmend authentisch gestalteten Spiele ein Stück simulierter Lebenserfahrung. Handlungsrollen, die im realen Leben nicht zugänglich sind, können vom Spieler ausgefüllt werden, was wiederum zu angenehmen Erlebenszuständen führt. So stellt

Klimmt in seinem Ausblick durchaus positive Aspekte des Mediums in den Vordergrund und verweist auf Anwendungsmöglichkeiten, die beispielsweise in der Gesundheitsförderung („well-being“) denkbar seien. Für besonders großes Interesse sorgte der sich anschließende Vortrag von Tilo Hartmann. Er forscht derzeit an der University of Southern California auf dem Gebiet der Medienbeziehungen und -interaktionen, er gab einen Überblick über die Wirkungsforschung zu sogenannten „Killerspielen“. Spätestens seit bekannt wurde, dass der Amokläufer von Erfurt leidenschaftlicher „Counterstrike-Spieler“ war, bestimmt die Diskussion über gewalthaltige Spiele regelmäßig die Agenda von Politik und Medien. In diesen Zusammenhang lässt sich auch die aktuelle Debatte über das Verbot solcher Spiele als neue Maßnahme des Jugendschutzes einordnen. Die Wissenschaft steht der Annahme einfacher Kausalzusammenhänge jedoch skeptisch gegenüber. Metaanalysen zeigen, dass gewalthaltige Spiele kurzfristig (d. h. bis maximal 30 Minuten danach) Aggressivität und feindseliges Verhalten fördern. Hartmann weist aber darauf hin, dass lediglich ein moderater Zusammenhang besteht und die Rezeption gewalthaltiger Filme durchaus stärkere Auswirkungen hat. Wesentlich aufschlussreicher seien fundierte Aussagen zu längerfristigen Effekten. Dazu fehlen aber bisher gesicherte Erkenntnisse. Entsprechende Panelstudien laufen derzeit in Deutschland; bis zu deren Veröffentlichung wird man sich noch einige Zeit gedulden müssen. Keinesfalls dürfe man andere Faktoren wie die familiäre Situation und die individuelle Veranlagung zu Aggressivität außer Acht lassen.



Peter Vorderer lehrt Kommunikationswissenschaft und Psychologie an der University of Southern California in Los Angeles und ist Herausgeber zahlreicher Publikationen im Bereich der Unterhaltungsforschung. In seinem Abendvortrag beschäftigte er sich mit der Frage: „Warum sind Computerspiele so attraktiv?“ Nach einem Überblick bisher nutzbar gemachter Erklärungsansätze unterschiedlichster Provenienz (von kommunikationswissenschaftlichen Modellen bis zur Evolutionspsychologie und den modernen Methoden neurowissenschaftlicher bildgebender Verfahren) konzentrierte er sich auf die „Moralität des Entertainment“. Seine These: Mediennutzer bewerten Medienangebote moralisch und treten so in Beziehung zu den virtuellen Helden. Ob im Film oder im Computerspiel: Der Sieg des Guten, die Entwicklung der Handlung in seinem Sinne stellt für den Zuschauer die Belohnung dar. Den Einwand, dass gerade in gewalthaltigen Spielen ständig amoralische Handlungen wie Töten und Rauben verlangt werden, entkräftet er durch das Argument, dass die fiktiven Charaktere dennoch meist für eine als gerecht empfundene Sache kämpfen. „Wenn man auf UNO-Blauhelme statt auf Terroristen schießen müsste, würde dies unser Unterhaltungserleben wohl empfindlich stören“, so Vorderer. Entsprechende experimentelle Studien zur Wirkung irritierender versus irritationsfrei inszenierter virtueller Gewalt werden derzeit von ihm durchgeführt. Weitere Vorträge beschäftigten sich mit der Herausforderung, die Computerspiele für die Institutionen der Bildung und Erziehung darstellen. So stellte Johannes Fromme, Professor für Erziehungswissenschaftliche

Medienforschung an der Universität Magdeburg, Forschungsergebnisse zu Projekten vor, die sich speziell pädagogischen Ansätzen widmen und Computerspiele in den Bildungsprozess einbeziehen. Grundsätzlich lassen sich zwei Positionen unterscheiden: Zum einen können Computerspiele als Instanz informeller Kompetenzförderung (vor allem im kognitiven Bereich) gesehen werden, zum anderen wird die These vertreten, dass beim Computerspiel kaum etwas über das Spiel hinaus gelernt wird und ein Transfer auf andere Lebensbereiche nicht gegeben sei. Für Frommes Bildungsbegriff ist die reflexive Haltung des Subjekts zentral – im Gegensatz zur Idee eines Bildungskanons.

Johannes Uhlig