

Zeitschrift: SuchtMagazin

Herausgeber: Infodrog

Band: 35 (2009)

Heft: 5

Artikel: Alles unter Kontrolle? : Vom Umgang mit Videospielen

Autor: Bodmer, Marc / Süss, Daniel

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-800637>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Alles unter Kontrolle? Vom Umgang mit Videospiele

Die mediale Diskussion zu Videospiele dreht sich meist stark um Sucht und Gewalt. Verbote werden gefordert, deren Wirksamkeit höchst fraglich ist. Nur wer die Mechanismen der interaktiven Unterhaltung versteht, kann sachlich über das neue Medium diskutieren und sich auch vor möglichen negativen Auswirkungen schützen.

Marc Bodmer

Master of Law, Projektleiter Entwicklungsprojekt «Medienkompetenzförderung», Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften ZHAW, Departement Angewandte Psychologie, Minervastrasse 30, CH-8032 Zürich, Tel. +41(0)58 934 84 58, marc.bodmer@zhaw.ch, www.zhaw.ch

Daniel Süß

Prof. Dr. phil. Professor für Medienpsychologie an der ZHAW, Departement Angewandte Psychologie, Minervastrasse 30, CH-8032 Zürich, Tel. +41(0)58 934 83 36, daniel.suess@zhaw.ch

Der adoleszente Luxus eigener Entscheidungen und das Bedürfnis nach Kompetenz und Bestimmtheit

«Ich löse mich wie ein Schatten aus der Dunkelheit. Spanne mein Cape auf und gleite lautlos auf den bewaffneten Bösewicht zu. Ein Kick lässt ihn zu Boden sinken, eine nahtlos angefügte Schlagkombination haut den Übeltäter bewusstlos. Noch bevor sein Komplize herbeieilen kann, entschwinde ich wieder in die Dunkelheit. Oben in den Dachbalken warte ich. Ich bin Batman.»

Im Vergleich zum Kino kann der/die SpielerIn in einem Videospiele – die Begriffe Videospiele, Videospiele, Computerspiel, Bildschirmspiel werden in der Folge synonym verwendet, da die Grenzen zwischen – Plattformen längst fliessend sind – den Helden selber kontrollieren, ihn in den Kampf führen oder mit ihm Rätsel lösen, die die Geschichte stellt. Die Geschicklichkeit des Spielenden entscheidet über den Ausgang der Situation, nicht der Regisseur eines Spielfilms.

Diese Möglichkeit der Kontrolle der Spielfigur und damit Kontrolle über den Verlauf der Geschichte – in einem zwar von den Designern definierten Rahmen – ist eines der Hauptelemente, warum Videospiele für viele, insbesondere Adoleszente, so attraktiv sind. Durch ein bisschen Übung können sie die Sache in den Griff bekommen – und das ist durchaus wörtlich gemeint. Sie entscheiden, ob sie einem Gegner aus dem Weg gehen, ihm frontal und offen begegnen oder sich lieber lautlos heranspielen, um ihn so hinterrücks kalt zu stellen. Entscheidungsfreiheit ist etwas, das die wenigsten regelmässig im Alltag geniessen können. Meistens haben der/die LehrerIn, die Eltern oder der Chef das letzte Wort. Diesem Gefühl der Kontrolle unterliegt ein Selbstwirksamkeitserlebnis in der Art, wie es Kleinkinder erleben, die zum ersten Mal einen Lichtschalter entdeckt haben. Sie drücken auf den Schalter

und das Licht geht an. Sie betätigen ihn erneut und das Licht geht aus. Es ist eine kleine Ursache, die eine grosse Wirkung nach sich zieht. Solcherlei Rückbestätigungen erfährt einE GamerIn in hundertfacher, wenn nicht gar tausendfacher Form während eines Spiels. Jeder Tastendruck zieht eine Wirkung nach sich, werden diese wie im Game-Abenteuer «Batman Arkham Asylum» nahtlos aneinander gekettet, so erhöht das nicht nur die Punktzahl, sondern auch die Effizienz, in diesem Fall die Wirkung der Schlagkombination. Doch nicht die Punktzahl allein macht «glücklich», sondern die herbeigeführte Reaktion im Handlungsverlauf: Der Gegner ist knock-out und so kann Batman beispielsweise die Geiseln befreien.

Klimmt et al¹ sprechen im Zusammenhang mit der Erforschung des «Spasfaktors» von Videospiele von «Effectance und Kontrolle». Effectance ist das «Wahrnehmen eines unmittelbaren und direkten Feedbacks auf eine eigene Aktion und der Beeinflussung der Game-Welt». Kontrolle setzt voraus, dass man die Attribute einer Situation kennt, ihre Dynamik abschätzen kann und in der Lage ist, sie wunschgemäss und zielgerichtet manipulieren zu können. Die Kontrolle zu haben, wird als angenehm empfunden. Wobei einschränkend zu sagen ist, dass eine Verminderung der Kontrolle nicht unbedingt eine Verminderung des Spielspases nach sich zieht. Die Herausforderung, der Versuch also, die Kontrolle (wieder) zu erlangen, wird durchaus als angenehm eingestuft und weist darauf hin, dass die zu Grunde liegenden Mechanismen komplexer sind als ursprünglich angenommen.

«Ich brauche das Gefühl, dass ich etwas machen kann, dass ich durch mein Eingreifen die Umwelt verändere, dass die Welt mir zu Händen ist», beschreibt Dietrich Dörner eines der stärksten Bedürfnisse, das menschliches Handeln motiviert: das Bedürfnis nach Kompetenz. Doch nicht nur dieses Grundbedürfnis wird durch das Spiel von interaktiven Unterhaltungsmedien angesprochen, dazu kommt ein zweites, «kognitives» Motiv: das Verlangen nach Bestimmtheit.² Jeder Mensch möchte wissen, was als nächstes kommt. Videospiele folgen klaren Regeln und Mustern, in deren Rahmen sie steuerbare Herausforderungen bieten. Nicht zuletzt bedienen Games auch den Wunsch nach Affiliation, nach Zugehörigkeit und Bestätigung durch andere, wenn über die eigenen Erfolge und Schwierigkeiten berichtet wird.



Die Herausforderung ist gestaltbar und Spielerlebnis nicht gleich Spielerlebnis

Besonders letzterem Punkt kommt bei Videospiele eine grosse Bedeutung zu. Durch ihre Interaktivität fordern Computer-games mehr als den blossen Genuss und vielleicht die spätere Reflexion. Laufend passt sich bei modernen Videospiele die Anforderung an die Fähigkeiten der UserInnen an. Ein gut gemachtes Game bewegt sich auf dem schmalen Grat der Herausforderung zwischen Über- und Unterforderung. Doch gelegentlich kippt die Balance und der Spieler sieht sich vor einem scheinbar unlösbar Problem.

«Vorsichtig schleiche ich um die Ecke. Wenn der Superbösewicht Scarecrow Batman entdeckt, ist dieser tot. Der Fiesling lässt einem Leuchtturm gleich den Blick im Kreis herum schweifen. Ich spürte, springe, hangle mich zur nächsten Plattform und stehe vor einer unüberwindbaren Wand. Der einzig freie Weg lässt mich abstürzen. Was nun?»

Während Mainstream-Spielfilme und TV-Serien in der Regel keiner Erklärung bedürfen, können Games die Spieler vor tückische Rätsel und Probleme stellen. Um diese zu lösen, bedarf es gelegentlich der Hilfe Dritter. In der Peer-Group werden Strategietipps und Erfahrungen ausgetauscht und auf Internetforen können so genannte Walkthroughs (detaillierte Spielanleitungen zur Lösung der Herausforderungen) eingesehen und heruntergeladen werden. Oft gibt es aber nicht nur einen Weg, sondern verschiedene, die zum Ziel führen. Ein Grundcharakteristikum ist, dass nach dem Trial-and-Error-Prinzip ein gangbarer Weg ausprobiert wird. Wer nicht reüssiert, sucht sich einen alternativen Ansatz, bis er/sie sich durchsetzt. Auch vom Timing her werden Games sehr individuell gestaltet. Manche hetzen durchs Szenario, andere ziehen eine gemächlichere Route vor. Darum unterscheidet sich das Spielerlebnis von Person zu Person.

Vorsicht mit unter experimentellen Bedingungen gewonnenen Aussagen

Dieser Umstand erschwert es, aus Experimenten allgemein gültige Aussagen abzuleiten. Die von Anderson et al.³ vermeintlich bewiesene und viel zitierte kausale aggressionsfördernde Wirkung gewaltinszenierender Videospiele muss nicht zuletzt deshalb, aber auch auf Grund der Versuchsanordnung in Frage gestellt werden. Um die Veränderungen der Aggressivität der Probanden zu messen, wurden sie einer Variante von Taylors Competitive Reaction Time Model CRT ausgesetzt: «Ziel der Partizipanten war es, schneller die Maus- (oder den Trackpad) zu klicken als der Gegner, nachdem sie akustische oder visuelle Hinweise erhielten. Wenn die Teilnehmer verlieren, werden sie mit einem Lärmknall (soundblast) bestraft, dessen Intensität vermeintlich vom Gegner festgelegt wurde (tatsächlich gab es keinen Gegner, die Lautstärke wurde vom Computer festgelegt). (...) Personen, die in der «realen Welt» verstärkt zu Aggression neigen, (wählen) auch grössere Lautstärken im Laboratorium.» Anderson et al.⁴ wollen herausgefunden haben, dass «Teilnehmer, die gewalttätige Videospiele spielten, ihre Gegner mit signifikant lauterem Lärm bestrafen als solche, die nicht-gewalttätige Games spielten.»

Was die Forscher erst in einem weiteren, analog aufgebauten Versuch publik gemacht haben, ist, dass die Probanden zwar mit einem Zufallsprogramm getestet wurden, jedoch beim ersten Versuch immer «bestraft» wurden. Dass diese initiale Frustration und ungünstige Ausgangslage – es steht 1:0 für den (Computer-)Gegner – eine Auswirkung auf das spätere Verhalten des CRT-Spielenden haben könnte, scheinen Anderson/Carnagey nicht in Betracht zu ziehen. Ebenfalls nicht diskutiert wird die Spieldauer während des Versuchs, obschon die Spieldauer von Bedeutung

sein kann, wie Sherrys Meta-Analyse zeigte: «Es gibt einen Trend, der darauf hinweist, dass eine längere Spieldauer weniger Aggression hervorruft.»⁵

Aggression ist nicht gleich Gewalt

Eine grundlegende Kritik an Anderson et al. führen Kutner/Olson ins Feld: «Die Forscher unterscheiden nicht zwischen Aggression und Gewalt. Ihre Logik nimmt an, dass die Subjekte dieser Experimente – üblicherweise College-Studenten, die teilnehmen, um etwas Geld zu verdienen oder ein paar Punkte für einen Lehrgang zu ergattern – nicht in der Lage sind, zwischen Fantasie und Realität zu unterscheiden, und dass sie nicht wissen, dass die «Bestrafung» einer Person mit einem milden Elektroschock oder einer gmm Pistole eine andere Folge nach sich zieht. Kann man jemandem, der einen kurzen Knall austeilte, unterstellen, dass er den gleichen verwerflichen Vorsatz hat, wie jemand, der einen Kaufhausangestellten erschiesset oder jemanden in einer Barschlägerei niedersticht?»⁶ Weiter sind solche Vergleiche nicht angebracht, weil hier Resultate aus einem Laborexperiment auf den Alltag übertragen werden. Es ist allgemein bekannt, dass sich Laborergebnisse nicht 1:1 auf die Realität übertragen lassen. Sie verfügen über geringe ökologische Validität. Werden trotzdem direkte Rückschlüsse auf reale Gegebenheiten gemacht, ist dies nicht legitim. Zu einem ähnlichen Schluss kommt das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend: «Jede einfache Antwort auf die komplexe Entstehung von Gewalt und die Rolle der Medien dabei muss vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Befunde jedoch als unseriös betrachtet werden. Gewalt in den Medien darf in ihrem Gefährdungspotenzial nicht verharmlost werden, es ist aber auch nicht angebracht, Mediengewalt zum Sündenbock für Gewalt in der Gesellschaft zu stempeln».⁷

«Ich muss die Mauer sprengen, die mir im Weg steht. Das hat mir mein Kollege Raffael gesagt. Wenn er die Hürde geschafft hat, muss ich sie auch schaffen. Besonders jetzt, wo ich weiss, wie ich Scarecrow überlisten kann. Noch bevor die Sprengladung sitzt, werde ich vom Bösewicht erblickt und ins Jenseits befördert. Zurück zum Start. Beim dritten Anlauf klappt es, endlich.»

Videospiele liegt praktisch immer eine kompetitive Struktur zu Grunde, weshalb sie auch primär für männliche Jugendliche besonders attraktiv sind. Aktuell liegt die Geschlechtsverteilung bei 60 zu 40 Prozent,⁸ wobei festzuhalten ist, dass die Frauen aufholen. Über 90 Prozent der Schweizer Jugendlichen spielen Games.⁹ Aber Jungs messen sich öfter als Mädchen, wollen zeigen, dass sie schneller, stärker und besser sind. Bleiben diese wiederholten Versuche, im Spiel weiterzukommen und das allgemeine Game-Verhalten eingebettet in einem ausgewogenen Alltag, so besteht auch nach gelegentlich exzessiven Phasen, in denen schon eine Nacht durchgespielt werden kann, kein Grund zur Sorge. Anders, wenn Videospiele nicht länger zum Spass gespielt werden, sondern um das Leben für den Betroffenen erträglicher zu gestalten und Stress zu bewältigen. Tritt ein solches Verhalten auf, muss genauer hingeschaut werden.¹⁰

Damit von einer Computerspielsucht (die klinisch gesehen noch nicht in einem verbindlichen Manual definiert ist) gesprochen werden kann, müssen während zwölf Monaten mindestens drei der folgenden Merkmale gegeben sein: Einengung des Denkens und Verhaltens, negative Konsequenzen, Kontrollverlust, Entzugerscheinungen und Toleranzentwicklung. Im Rahmen ihrer Studie in Deutschland stellten Rehbein et al. fest, dass bei den unter 15-Jährigen 2,8 Prozent der Jugendlichen als gefährdet und 1,7 Prozent als abhängig klassifiziert werden können.¹¹

Flucht vor realen Problemen und ungeklärte Begrifflichkeiten

Betrachtet man die von den Schülerinnen und Schülern bevorzugt gespielten Titel, so fällt auf, dass die Massively Multi-Player Online Role Playing Games MMORPG wie «World of Warcraft» WoW und «Guild Wars» oben aufschwingen. World of Warcraft mit seiner von Orks, Elfen und Magiern bevölkerten Fantasiewelt Azeroth wird weltweit von über 11 Millionen UserInnen gespielt.¹² WoW weist mit 8,5 Prozent in der deutschen Befragung den höchsten Anteil abhängiger Jungen auf.¹³ Von diesen expansiven Onlinewelten geht wie bei herkömmlicher Unterhaltungssoftware auf verschiedenen Ebenen eine Anziehungskraft aus. Dazu gehört, dass sich zum Onlinespielen stets jemand finden lässt, ist man doch weltweit vernetzt. Dieser Umstand birgt aber noch weiteres Konfliktpotenzial in sich. In vielen Onlinewelten agiert man effektiver in einer Gruppe als alleine. Wer zu einem Clan, einer Gilde oder Horde gehört, hat sich dem Diktat der Mehrheit zu beugen und sich zu einem festgelegten Zeitpunkt einzuloggen – sei es zur Abendessenszeit oder gar zu nächtllicher Stunde. Wer nun den sozial verträglichen Spielrahmen verlässt und sich vorzugsweise in die virtuelle Realität flüchtet, weicht möglicherweise einem Problem im Alltag aus. Die Medienforschung spricht von Eskapismus.

Hier scheint sich ein wissenschaftlicher Konsens abzuzeichnen, wonach sich eine Computerspielabhängigkeit herausbilden kann, wenn es in der realen Welt nicht wunschgemäss läuft. «Das wesentliche Merkmal der Verhaltenssucht besteht nicht – ebenso wie bei der Diagnose der Abhängigkeit von Alkohol und Drogen – in erster Linie in der «konsumierten Menge» (hier: Dauer oder Häufigkeit); vielmehr ist die Funktion der Computerspielnutzung von übergeordneter Bedeutung: Das Verhalten wird nicht mehr aufgrund seines ursprünglichen Zweckes durchgeführt, sondern zweckentfremdet (es ist zum «Trostspender» bei psychischem Unwohlsein, Not und Langeweile geworden).»¹⁴

Dass Misserfolge in der Schule und elterliche Gewalt so zu einer Flucht in die Welt der Computerspiele führen können, wo sich der/die SpielerIn als kompetent erleben kann, (dazu auch Rehbein et al.¹⁵) erkennt auch Wood, wobei er sich kritisch gegenüber dem Begriff der Sucht äussert: «Wenn Leute sich nicht mit ihren Problemen auseinandersetzen wollen und sich stattdessen dafür entscheiden, in ein Videospiele abzutauken, so ist ihr Spielverhalten viel eher ein Symptom als die spezifische Ursache ihres Problems.» Er sieht in der aktuellen Diskussion der Problematik mehr mediale Hysterie als wissenschaftliche Fakten: «Bis dato gibt es sehr wenig objektive Beweise, dass Videospiele per se «süchtig machend» sind.»¹⁶

Obschon Woods Ausführungen auf manchen wunden Punkt im Zusammenhang mit «Computerspielsucht» hinweisen, so greift er in seiner Argumentation in gewisser Hinsicht zu kurz. So scheint für ihn wenig relevant, dass sich durch das Abtauchen in die virtuelle Welt am Problem in der realen Welt nichts ändert. Im Gegenteil: «... diese Bewältigungsstrategie mag zu noch grösserer sozialer Isolation führen.»¹⁷ Sicher ist aber auch in diesem Zusammenhang, dass weitere wissenschaftliche Analysen sowie eine offiziell verbindliche Definition des «Videospiele sucht»-Begriffs (als Variante von Verhaltenssucht) erforderlich sind, um Ergebnisse überhaupt miteinander vergleichen zu können. Für eine Aufarbeitung der aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnisse und einem darauf basierenden Präventionsprogramm hat sich Ende August auch der Bundesrat ausgesprochen. Er hat einen entsprechenden Bericht von Seiten des Bundesamtes für Gesundheit in Auftrag gegeben.¹⁸

Verzerrte Wahrnehmung, gravierendere Probleme

Mögliche Folgen gewaltinszenierender Inhalte und die Suchthematik dominieren die öffentliche Auseinandersetzung mit Vi-

deospielen. Nach Schätzungen von Gamehersteller Nintendo of America spielen zurzeit weltweit 290 Millionen Menschen Computerspiele, deren Grossteil auf unproblematische und meist für jedes Alter freigegebene Titel entfällt. Über 90 Prozent der Schweizer Kinder und Jugendlichen spielen mindestens gelegentlich Games, in anderen westlichen Ländern sieht es ähnlich aus, «aber trotzdem ist die Welt noch nicht in Chaos und Anarchie versunken.»¹⁹ Es verbleibt der Hinweis auf verstörende Einzelfälle wie die gezielten Gewalttaten in Columbine oder Winnenden, deren unglaubliche Virulenz zu einem Erklärungsnotstand führt. Obschon die Rolle der Videospiele in der Vita der Täter nicht geklärt ist, fokussiert sich die mediale und bisweilen auch wissenschaftliche Aufmerksamkeit auf das für viele unbekannte und vermeintlich bedrohliche Medium Videospiele.

Kutner/Olson führen an, dass der Fokus vielmehr auf die Dinge gelegt werden sollte, «die Kinder gewalttätig oder zum Opfer von Gewalt durch Dritte werden lassen. Trotz den urbanen Legenden und politischem Brimborium sind Videospiele auf dieser Liste ziemlich weit unten zu finden.» Sie weisen darauf hin, dass Spiele mit gewaltinszenierenden Inhalten als Indikatoren für im Alltag gelagerte, aber noch nicht offen gelegte Probleme eines Kindes oder von Jugendlichen eine hilfreiche diagnostische Rolle spielen können: «Sie mögen nicht der Grund der Probleme sein, aber sie können vielleicht Gründe dafür sichtbar machen.»²⁰

Statt populistisch Verbote von «Killerspielen» – eine Definition steht auch hier noch aus – im Zeitalter von Internet und globalen Downloadmöglichkeiten zu fordern, ist es weit wichtiger, einen sinnvollen Umgang mit der interaktiven Unterhaltung zu finden. Wie beim Film und anderen Massenmedien gilt es Mechanismen und Wirkungsweisen der Games zu studieren und in Workshops zu erlernen. Besonders letzterer Punkt ist im Zusammenhang mit Computerspielen von zentraler Bedeutung. Nur wer selber spielt, ist in der Lage, das Spiel als solches zu verstehen. Wer einem Gamer oder einer Gamerin über die Schultern blickt, sieht nur die oft schrill gestaltete Spitze des audio-visuellen Eisbergs. Es ist als würde man einen schlechten Film sehen, dessen Geschichte verborgen bleibt. Oft, aber nicht immer, scheinen Gewalthandlungen sehr präsent zu sein.

Spiele zeichnen sich durch Regeln und Gesetzmässigkeiten aus, auch Videospiele. Diese nehmen ausenstehende BeobachterInnen ebenso wenig wahr wie den narrativen Überbau, der in Action-, Rollen- und Shooterspielen beispielsweise in kurzen Videosequenzen vorwärts getrieben wird. Sie werden bloss Zeugen der Handlung, der Interaction. Wer nun in einem Workshop selber Hand anlegt, erfährt direkt, was im Spiel eigentlich abgeht. Sie werden feststellen, dass in einem Shooter nicht das Töten, wie es gemeinhin kolportiert wird, sondern das Überleben und der Wettbewerb im Vordergrund stehen. Wie in «Räuber und Gendarme» geht es darum, schneller, geschickter und besser zu sein. Ambitionierte SpielerInnen reduzierten aus diesem Grund in Zeiten, als die Leistungsfähigkeit der Prozessoren noch nicht so gross war, die grafische Darstellung auf ein Minimum. Anstelle der Figuren aus dem Spiel erschienen nur noch deren Platzhalter, schlichte Drei- und Vierecke. Dadurch liefen ihre Computer etwas schneller, was den SpielerInnen einen Vorteil von entscheidenden Sekundenbruchteilen bot. So konnten sie die gegnerischen Figuren abschiessen, bevor deren SpielerInnen überhaupt wussten, was mit ihnen geschah. Beschränkt sich jedoch der Konsum auf First-Person-Shooter (Ego-Shooter)²¹ und andere rabiatere Gameinhalte, so drängt sich ein Gespräch auf, könnte doch ein Hinweis auf ein unterschwelliges Aggressionspotenzial vorliegen, das der/die SpielerIn mit Hilfe von entsprechenden Inhalten zu kontrollieren versucht.

Die Erfahrung mit Workshops, die wir mit JugendberaterInnen, LehrerInnen und KinderärztInnen – MultiplikatorInnen also, die vornehmlich mit Jugendlichen Kontakt haben – durchgeführt

haben, hat gezeigt, dass sich das Verhältnis zu Videogames nach dem Spielerlebnis in der Regel entspannt. Dies ist in Anbetracht der alarmistisch geführten Diskussion um mögliche Folgen von Computerspielen entscheidend, tut doch eine Versachlichung der Diskussionbasis Not, damit anstelle der emotional geführten Debatte eine wissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung stattfinden kann. Wenig konstruktiv ist auch die versuchte Diskreditierung von Wissenschaftlern, die einen positiv-kritischen Ansatz verfolgen, mit konspirativen Unterstellungen, dass diese «Profiteure des militärisch-industriell-medialen Komplexes» seien.²²

Fraglich erscheinen auf Grund der Interaktivität des Mediums auch die 1:1-Überwälzung von Erkenntnissen aus der Spielfilm- und TV-Wirkungsforschung auf Videospiele beziehungsweise ein analoges Vorgehen beim Aufbau experimenteller Anordnungen. So legen die Resultate von Sherrys Analyse nahe, dass die in Zusammenhang mit Film- und Fernsehforschung für widerlegt erklärte Katharsis-Theorie, die von einer Triebabfuhr durch den Konsum violenter Medieninhalte ausgeht, erneut zu überprüfen sei: «Die Triebabfuhrtheorien, gehen davon aus, dass der Mensch darum besorgt ist, ein physisches, emotionales und psychologisches Gleichgewicht aufrecht zu erhalten. Das ist eine plausible Erklärung, haben doch verschiedene Individuen erklärt, dass sie ihre Gemütsregung (arousal) mit Videogames managen.²³ Dieser Befund deckt sich mit dem von Kerstenbaum und Weinstein (1985), wonach hochgradig gestresste oder frustrierte Individuen ein Videogame wählen, um ihre Aggressionen zu managen, um mittels Erregung oder Entspannung wieder in ein Gleichgewicht zu kommen.»²⁴

Das Spielen von Computergames erweist sich auch als ein sehr individuelles Erlebnis. Während beim Kino das gesamte Publikum den gleichen Film zu sehen bekommt, entdeckt möglicherweise Spielerin X eine verborgene Türe in einem Abenteuerspiel, die Spieler Z übersehen hat. Das Fundstück bietet vielleicht einen Gewinn entscheidenden Vorteil und verändert so das Spielerlebnis auf fundamentale Weise. Diese Individualität des Spielens macht es auch sehr schwierig, immer wieder gewünschte und allgemeingültige Aussagen und Regeln zu machen, wie die Vereinbarung einer «gesunden» Spieldauer. Für das eine Kind sind 10 Minuten zu viel, während sein bester Freund auch nach zwei Stunden Gamen nicht nervös oder sonstwie irritiert wirkt. Entscheidend ist, dass der Medienkonsum – dazu gehören auch Videospiele – in einem ausgewogenen Verhältnis zu den sonstigen Aktivitäten im Alltag steht.

Videospiele sind mit ihrer gut 30-jährigen Geschichte ein vergleichsweise junges Medium, doch dessen Entwicklung verläuft in rasendem Tempo. Computergames verlangen nach einer differenzierteren Auseinandersetzung als dies aktuell der Fall ist. Der Versuch, sich dem wachsenden Einfluss des angehenden Leitmediums des 21. Jahrhunderts mit Verboten zu entziehen, wird wenig fruchten. ●

Literaturverzeichnis

- Activision-Blizzard (2009): Quarterly Report, August 2009, www.investor.activision.com, Zugriff 6.9.2009.
- Anderson, Craig A./Carnagey, Nicholas L. (2009): Causal effects of violent sports video games on aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45: 731-39.
- Anderson, Craig A./Gentile, Douglas A./Buckley, Katherine E. (2007): *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents – Theory, Research and Public Policy*, Oxford: Oxford University Press.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2005): *Medien und Gewalt – Kurzfassung*. URL: www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Abteilungen/Pdf-Anlagen/kurzfassung-medien-und-gewalt,property-pdf.pdf, Zugriff 6.9.2009.
- Dörner, Dietrich (2007): Von der kognitiven Struktur zur individuellen Verhaltensänderung und zu den gesellschaftlichen Auswirkungen, in «Auswirkungen der virtuellen Mobilität». Heidelberg: Springer.
- Entertainment Software Association ESA (2009): *Essential Facts 2009*. www.theesa.com, Zugriff: 6.9.2009.
- Forster-Vannini, Erika, Gefährdungspotenzial von Internet und Online-Games, Postulat, eingereicht 9. Juni 2009, URL: www.parlament.ch/D/Suche/Seiten/geschaefte.aspx?gesch_id=20093521, Zugriff 23.9.2009.
- Grüsser, Sabine M./Thalemann, Ralf (2006): *Computerspielsüchtig? – Rat und Hilfe*, Bern: Hans Huber.
- Klimmt, Christoph/Hartmann, Tilo/Frey, Andreas (2007): Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. *CyberPsychology & Behavior* 10(6): 845–847.
- Kutner, Lawrence/Olson, Cheryl K. (2008): *Grand Theft Childhood*, New York: Simon & Schuster.
- Mies, Maria, Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen? – Kölner Aufruf gegen Computergewalt, URL: www.nrhz.de/flyer/media/.../Aufruf.gegen.Computergewalt.pdf, Zugriff 23.9.2009
- Purgathofer, Peter (2008): «Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt» in Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg), «Faszination Computerspielen», Wien: Braumüller.
- Rehbein, Florian/Kleimann, Matthias/Mössle, Thomas (2009): *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter – Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale*, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen EV.
- Sherry, John L. (2007): *Violent Video Games and Aggression in «Mass Media Effects Research»*, Lawrence Erlbaum Associates.
- Süss, Daniel/Bodmer, Marc/Hipeli, Eve/Grund, Justyna (2009): *Videogames und Medienkompetenz – Eine Bestandesaufnahme zu empirischen Daten, Institutionen und Fachleuten in der Schweiz*, Projektbericht ZHAW.
- Turner, Nigel E. (2007): A Comment on «Problems with the Concept of Video Game „Addiction“: Some Case Study Examples», *International Journal Mental Health Addiction* 6(2): 186-190.
- Wood, Richard T.A. (2007): *Problems with the Concept of Video Game «Addiction»: Some Case Study Examples*, *International Journal Mental Health Addiction* 6(2): 169-178.

Endnoten

- 1 Vgl. Klimmt et al. 2007.
- 2 Dörner 2007: 75 ff.
- 3 Anderson et al. 2007: 62 ff.
- 4 Anderson et al. 2009: 737.
- 5 Sherry 2007: 250, Purgathofer 2008: 59.
- 6 Kutner/Olson: 2008: 65.
- 7 BMFSFJ 2005: 13.
- 8 ESA 2009: 3.
- 9 Süss et al. 2009: 104.
- 10 Grüsser et al. 2006: 24.
- 11 Rehbein et al. 2009: 20 ff.
- 12 Activision-Blizzard 2009: 28.
- 13 Rehbein et al 2009: 26.
- 14 Grüsser et al. 2006: 34.
- 15 Rehbein et al. 2009: 25.
- 16 Wood 2007: 172 ff.
- 17 Turner 2007: 187.
- 18 Gefährdungspotenzial von Internet und Online-Games, Postulat, Forster-Vannini, eingereicht 9. Juni 2009.
- 19 Kutner/Olson, 2008: 18.
- 20 Kutner/Olson 2008: 228 f.
- 21 Dies sind Computerspiele, bei welchen der/die SpielerIn aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft.
- 22 Mies 2009: 1.
- 23 Vgl. Sherry/Lucas 2003.
- 24 Sherry, *Violent Video Games and Aggression in «Mass Media Effects Research»*, 2007, S. 256.