

Computerspiele: Rezeption und Wirkung

**Hausarbeit
zur Diplomprüfung**

an der

**Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fachbereich Bibliothek und Information**

vorgelegt von

Ferenc Nagy

Hamburg, November 2006

Referent: Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler

Korreferent: Prof. Dr. Rainer Klassen

Abstract

In der Arbeit werden Wirkung und Nutzung von und Umgang mit Computerspielen anhand von Literaturrecherchen untersucht. Ein Schwerpunkt der Arbeit liegt auf der Frage nach möglichen Folgen und Wirkungen von Gewaltdarstellungen in Computerspielen.

Am Anfang der Arbeit werden Modelle der Medienwirkungsforschung sowie Lebenswelten und Rahmungskompetenzen behandelt. In den Kapiteln mit dem Schwerpunkt Spielpraxis werden die Gründe für Spielmotivation, Spielvorlieben und Interaktivität als eine Besonderheit von Computerspielen sowie positive Effekte von Computerspielen auf die Spielenden, aber auch mit ihnen verbundene Risiken erörtert. Dabei werden u. a. Statistiken aus Studien von Electronic Arts und Nielsen Entertainment zitiert.

Da der Schwerpunkt der in der Arbeit behandelten Computerspiele auf Multiplayer-Spielen liegt, werden zukünftige Trends bei der zunehmenden Verwebung der virtuellen Welt mit der realen Welt dargestellt.

Der Autor kommt u. a. zu dem Schluss, dass Gewaltdarstellung in Computerspielen weitestgehend unbedenklich ist. Dabei stützt er sich auf Untersuchungen von Manuel Ladas.

Schlagworte: Computerspiele, Videospiele, Medienwirkung, Mediengewalt, Mediennutzung

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
2	Medienwirkungsmodelle	10
2.1	Das Stimulus-Response-Modell	10
2.2	Das nutzenzentrierte Modell	12
2.3	Das dynamisch-transaktionale Modell	12
2.4	Trends und Probleme der Forschungsmethoden	14
3	Lebenswelten und Wirklichkeit	17
3.1	Wirklichkeit als Produkt der Wahrnehmung	18
3.2	Wirklichkeit als Produkt der Sozialisation	20
3.3	Lebenswelten der Menschen	21
3.3.1	Die reale Welt	21
3.3.2	Traumwelt	23
3.3.3	Mentale Welt	25
3.3.4	Spielwelt	26
3.3.5	Mediale Welt	27
3.3.6	Virtuelle Welt	29
3.4	Rahmungshandlungen und Schemata	29
4	Interaktivität – Beherrschung der Spielfigur, Kontrolle über die Spielwelt	31
4.1	Sensumotorische Synchronisierung	31
4.2	Bedeutungsübertragung	34
4.3	Regelkompetenz	35
4.4	Selbstbezug	36

5	Spielmotivation	38
5.1	Spielmotivation durch Allmachtsgefühle	38
5.2	Spielmotivation durch Macht und Selbstverwirklichung	39
5.3	Spielmotivation durch eskapistische Wirkung	40
6	Spielvorlieben	41
6.1	Strukturelle Koppelung	41
6.2	Alters- und geschlechtsspezifische Unterschiede	42
7	Positive Effekte von Computerspielen	45
7.1	Lern- und Trainingseffekte	45
7.2	Soziale Komponente	47
7.3	Virtuelle Leben	48
7.4	Technisches Know-how	50
8	Risiken von Computerspielen	51
8.1	Risiken durch Suchtpotenzial	51
8.1.1	Suchtsymptome	52
8.1.2	Grundbedürfnisse nach Dörner	52
8.1.3	Definitionsschwierigkeiten	53
8.2	Risiken durch Transfers in die reale Welt	54
9	Verwebungen und Diskrepanzen zwischen virtueller und realer Welt	56
9.1	Finanzielle und materielle Verwebungen	56
9.2	E-Sport	59
9.3	Gesellschaftliche Verwebungen und Diskrepanzen	61
9.3.1	Diskriminierung	61
9.3.2	Gender Bending	63
9.3.3	Propaganda und Werbung	64

10	Fazit	67
	Glossar	72
	Literaturverzeichnis	76
	Anhang A: Zitierte Computerspiele	84

Verzeichnis der benutzten Abkürzungen:

DSF:	Deutsches Sportfernsehen
E-Sport:	Elektronischer Sport
EA :	Electronic Arts
FIFA:	Fédération Internationale de Football Association
GIMF:	Global Islamic Media Front
KI:	Künstliche Intelligenz
MMORPG:	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
NPC:	Non-Player Character
REM:	Rapid Eye Movement
RPO:	Rheinische Post Online
WCM:	Wiener Computer Markt

1 Einleitung

*Das Leben ist ein Scheißspiel,
aber die Grafik ist geil.*

– Unbekannter Verfasser

Der nach dem Regierungswechsel 2005 vorgelegte Koalitionsvertrag von CDU/SPD enthielt eine Formulierung, die bald nach ihrem Bekanntwerden die Gemüter erhitzte: So genannte „Killerspiele“ sollen nach Willen der Politiker verboten, bestehende Regelungen zum Jugendmedienschutz überarbeitet und deutlich verschärft werden (vgl. KREMPL 2006). Lange war unklar, was sich hinter der schwammigen Formulierung „Killerspiele“ verbarg, doch mittlerweile kristallisiert sich heraus, dass neben „Gotcha“, einem Spiel mit Druckluftpistolen, mit denen Farbpatronen verschossen werden, auch Computerspiele betroffen sind.

Doch auch Kritik wurde schnell laut. Von einem vagen populistischen Schnellschuss und blindem Aktionismus ist die Rede. Und im Mittelpunkt steht die medienwirksame Frage: Machen brutale Computerspiele die Spieler gewalttätig bzw. gewaltbereit?

Da mein privates Interesse seit der Anschaffung meines Computers für das Studium auch Computerspielen gilt, verfolge ich seit Längerem diese Diskussion. Doch nicht nur mit „Killerspielen“, sondern mit der ganzen breiten Palette der Computerspiele mit all ihren Gattungen wie Strategiespielen, MMORPGs, Simulationen und God Games beschäftige ich mich privat. Dieses Interesse teile ich mit Millionen von Spielern weltweit, denn Computerspiele sind aus unserer modernen Medienwelt nicht mehr wegzudenken. Daher reifte der Entschluss, mich im Rahmen der Diplomarbeit wissenschaftlich damit auseinanderzusetzen, wie Computerspiele wirken, wie sie von wem genutzt

werden und, als Besonderheiten der Wirkung, welche Risiken und welche positiven Effekte von ihnen ausgehen können.

Diese Diplomarbeit soll anhand von Literaturrecherchen das Thema „Computerspiele: Rezeption und Wirkung“ aus dem Blickpunkt der Medienwirkungsforschung und der Computerspieleforschung beleuchten. Nicht nur Fachbeiträge, sondern auch Nachrichtenmeldungen aus Print- und Online-Quellen sind in die Recherche eingeflossen, was bei der Schnelllebigkeit des Mediums unabdingbar ist, um eine gewisse Aktualität zu gewährleisten.

Die Diplomarbeit gliedert sich in drei Schwerpunkte. Kapitel 2 und 3 widmen sich theoretischen Grundlagen. Kapitel 2 behandelt Modelle der Medienwirkungsforschung bezogen auf Computerspiele. Hier wird deutlich, wie diese Modelle auf Computerspiele angewendet werden. Kapitel 3 beinhaltet Definitionen von Lebenswelten und die daraus abgeleitete wichtige Rahmungskompetenz, die sehr häufig in Zusammenhang mit Transfers aus der virtuellen Welt in die reale zitiert wird, sowie einen kurzen Exkurs in konstruktivistische Ansätze, die das Verständnis des dynamisch-transaktionalen Medienwirkungsmodells erleichtern sollen. Gleichzeitig helfen die theoretischen Grundlagen der beiden Kapitel, Begriffe und Modelle, die im weiteren Verlauf der Diplomarbeit vorkommen, richtig einzuordnen, weshalb ich sie an den Anfang der Arbeit gesetzt habe.

Kapitel 4 bis einschließlich 8 sind stark auf Spielpraxis bezogene Kapitel und bilden damit den zweiten Schwerpunkt. Interaktivität, Spielmotivation und Vorlieben von Spielern für bestimmte Spiele stehen hier im Mittelpunkt.

Kapitel 9 zeigt an aktuellen Beispielen Entwicklungen und Tendenzen bei Computerspielen und der beständig zunehmenden Verwebung von virtueller und realer Welt, aber auch bei verwirrenden Diskrepanzen zwischen ihnen. Sie

sind größtenteils wissenschaftlich noch nicht hinreichend erforscht oder Einzelfälle, die aber zukünftige Trends andeuten.

Hinweis zum Sprachgebrauch: In den Unterkapiteln 3.1 und 3.2 wird gemäß dem konstruktivistischen Ansatz festgestellt, dass Wirklichkeit, Realität bzw. die reale Welt als solche vom Menschen nicht wahrgenommen werden kann, sondern individuell konstruiert wird. Wird im Laufe der Diplomarbeit wiederholt von Wirklichkeit, Realität und realer Welt gesprochen, so ist abgesehen von den genannten Kapiteln die Lebenswelt Realität in Abgrenzung zu anderen Lebenswelten wie z. B. der medialen Welt gemeint; dies entspricht dem normalen Sprachgebrauch.

Der Begriff Computerspiele wird in dieser Diplomarbeit zusammenfassend für Bildschirmspiele unabhängig von ihrer Plattform gebraucht, d. h., es sind nicht ausschließlich PC-Spiele, sondern auch Konsolenspiele für Sony Playstation, Xbox etc. gemeint. Viele aktuelle Spiele werden für mehrere Plattformen veröffentlicht, wobei sie sich geringfügig in Details unterscheiden. Auch sind viele moderne Konsolen wie PCs internetfähig, sodass Multiplayer-Spiele auch mit ihnen gespielt werden können.

Im Anhang A werden die als Beispiele aufgeführten Computerspiele aufgelistet. Die Form entspricht SPIELTITEL (Publisher, Entwickler, Erscheinungsjahr). Die in Kapitel 9.3.3 erwähnten Propagandaspiele sowie AMERICA'S ARMY sind dort nicht gelistet, da es sich bei den Propagandaspielen um Modifikationen handelsüblicher Spiele, also keine eigenen Entwicklungen handelt. Auch sind diese Spiele sowie AMERICA'S ARMY nicht im Handel erhältlich, sie haben somit keinen Publisher, sondern sind im Internet frei downloadbar.

2 Medienwirkungsmodelle

Die Medienwirkungsforschung hat im Laufe der Jahrzehnte verschiedene Modelle entwickelt, mit denen sich die Wirkung und Nutzung von Medien erklären lässt. Drei dieser Modelle sind nachfolgend näher beschrieben, da sie sich auf Computerspiele anwenden lassen bzw. im Zusammenhang mit Computerspielen genannt werden. Es sind dies:

- das Stimulus-Response-Modell
 - das nutzenzentrierte Modell
 - das dynamisch-transaktionale Modell
- (vgl. JÄCKEL 2005, S. 65ff.)

Da diese Modelle und aus ihnen hervorgegangene Thesen immer wieder wissenschaftlich erforscht und geprüft werden, folgt zum Ende dieses Kapitels eine kritische Betrachtung der Trends und Forschungsmethoden in der Medienwirkungs- und Computerspieleforschung.

2.1 Das Stimulus-Response-Modell

Das Stimulus-Response-Modell stammt aus der Pionierphase der Medienwirkungsforschung. Schon zu der Zeit, als es entwickelt wurde, wurde es stark kritisiert. Im Wesentlichen geht das Modell davon aus, dass Informationen oder Botschaften, die gesendet werden, auf Grund ihrer Beschaffenheit bei allen Rezipienten eine bzw. sogar dieselbe Wirkung hervorrufen. Man kann auch sagen: Die Botschaft wirkt und ist aktiv, wohingegen der Rezipient passiv und „wehrlos“ ist und auf die Botschaft nur reagiert. Das Prinzip von Werbung beruht auf dem Stimulus-Response-Modell: Der Werbende sendet die Werbebotschaft an den potenziellen Kunden, bei dem

diese wirken und der daraufhin mit dem Kauf des beworbenen Produkts reagieren soll.

Dass Stimulus-Response-Modells hat im Lauf seiner Weiterentwicklung Differenzierungen durchlaufen und das ursprüngliche Modell wird „allenfalls noch als eine adäquate Beschreibung der Richtung des Kommunikationsprozesses“ (JÄCKEL 2005, S. 65) verstanden. Diese Differenzierungen sind die Berücksichtigung von „Störfaktoren“, so genannte „mediating factors“, die die direkte Wirkung der Botschaft beeinflussen bzw. relativieren. Diese „mediating factors“ sind:

- Vermeidung von unsympathischer Kommunikation
- Umdeutung von Kommunikation
- Speicherung von und Erinnerung an Kommunikation
- Gruppenzugehörigkeit und Gruppennormen

(vgl. JÄCKEL 2005, S. 66f.)

Auch wurde das Modell um so genannte Opinion Leaders erweitert, d. h., es wurde davon ausgegangen, dass interpersonale „Face-to-face“-Kommunikation über die Botschaft bedeutsamer als die Botschaft selbst sei und dass innerhalb von Gruppen „besser informierte“ Meinungsführer stark die Meinung der gesamten Gruppe beeinflussen. „Dieser Befund ist die Grundlage für die Hypothese des Zweistufenflusses der Kommunikation.“ (BAACKE 1999, S. 38)

In Zusammenhang mit Computerspielen ist der Stimulus-Response-Ansatz der in der öffentlichen Diskussion, in den Medien und in der Politik am häufigste verwendete Ansatz. Damit ist diese Diskussion „auf einem vorwissenschaftlichen (oder zumindest wissenschaftlich veralteten) Stand“ (LADAS 2003, S. 26).

2.2 Das nutzenzentrierte Modell

Beim Nutzen-Modell wird davon ausgegangen, dass der Rezipient aktiv aus einem Medienangebot auswählt, um Nutzen zu ziehen (bspw. Informationsgewinn) oder psychische oder physische Bedürfnisse zu befriedigen (bspw. Unterhaltung) bzw. Wohlbefinden zu erlangen (bspw. Entspannung). Die Kommunikation wird hier symmetrisch aufgefasst, d. h., ein aktiver Sender und ein aktiver Empfänger stehen sich gegenüber. „Selektion wird hier zu einem positiven Faktor und nicht mehr als bloße Störgröße aufgefasst.“ (BAACKE 1999, S. 40) Es interessiert mehr die Funktion als die Wirkung der Medien. Zum Teil kann in den unterschiedlichen Entwicklungsphasen des Nutzen-Ansatzes von einer Überbetonung des Eskapismus-Phänomens, der intentionalen, rationalen Verwendung der Medien sowie des Individuums gesprochen werden (vgl. JÄCKEL 2005, S. 73f.).

Auf Computerspiele kann das Nutzen-Modell gut angewendet werden, da es deren interaktiven Aspekt bzw. den aktiven Part des Spielers gut erfasst. Der Spieler wählt nicht nur aktiv aus einem Angebot von Computerspielen aus, sondern entscheidet sich auch jedes Mal dazu, zu spielen, d. h. das Spiel aktiv zu nutzen und voranzutreiben. Dabei kann die Funktion von aktiver Entspannung über Unterhaltung bis zum Wettkampf reichen.

2.3 Das dynamisch-transaktionale Modell

Der dynamisch-transaktionale Ansatz ist mit dem konstruktivistischen Denken verwandt. Der Rezipient hat Erfahrungen, Vorwissen und Erwartungen an den Medienschaffenden, dieser umgekehrt dergleichen über den Rezipienten. Der Medienschaffende erstellt die Botschaft vor dem Hintergrund seiner eigenen Realitätskonstruktion und versucht dabei die Erwartungen des Rezipienten

optimal zu erfüllen. Der Rezipient decodiert bzw. interpretiert vor dem Hintergrund seines Vorwissens die Botschaft und konstruiert sich daraus seine eigene (Medien-)Realität. Dabei sind die Stufen des Para-Feedbacks und der Realitätskonstruktionen zu unterscheiden. Para-Feedback bezeichnet die Vorstellungen von Rezipient und Medienschafterem voneinander und kann über Leserbriefe, Verkaufs- oder Einschaltquoten einerseits und möglichst optimale Befriedigung der Erwartungshaltung sowie Entwicklung neuer Formate andererseits erfolgen (vgl. JÄCKEL 2005, S. 75ff.). Die Realitätskonstruktion geht auf den konstruktivistischen Ansatz zurück, demzufolge Realität als solche nicht vom Menschen wahrnehmbar ist. Menschen konstruieren sich Realität individuell verschieden. Das bedeutet, dass Medienschaftere die Realität nicht erfassen und wiedergeben können, sondern „ihre“ Realität als bestimmender Faktor mit in die Botschaft einfließt. „Der Rezipient [andererseits] beobachtet die Beobachtungen anderer.“ (HENNEN 1994, S. 133) Durch sein Erfahrungswissen und seine Vorstellung vom Medienschafteren konstruiert er sich so aus den „Beobachtungen anderer“ seine eigene Realität.

Dieser Ansatz dürfte für die Computerspieleforschung interessant sein und werden, da sich daraus unter anderem die Frage ergibt, „wie trotz völlig individueller Freiheit der Konstruktion von Wirkungen bestimmte Medienangebote in bestimmten Situationen vergleichsweise ähnliche Wirkungen hervorrufen – oder auch nicht hervorrufen“ (MERTEN 1991, S. 48).

2.4 Trends und Probleme der Forschungsmethoden

Die Zahl der Publikationen und Forschungsprojekte zum Thema Gewalt unterliegt starken Schwankungen, die in einem Zusammenhang mit gesamtgesellschaftlichen Ereignissen steht. 1985, zur Einführung des Privatfernsehens in Deutschland, wurde „Gewalt in den Medien“ „intensiver als je zuvor“ bearbeitet. Ähnliches geschah, als nach der deutschen Wiedervereinigung rechtsextremistische Gewalttaten extrem in die Höhe schossen. „Es kann deshalb angenommen werden, dass auch die Wissenschaft Trends oder Moden unterliegt.“ (WEBER 2003, S. 37)

Bei der Erforschung von Wirkungszusammenhängen von Medienkonsumverhalten und aggressiven Handlungen fließt in die Ergebnisse oder deren Interpretation die Annahme eines wenn auch nicht mehr monokausalen, so doch zumindest kausalen Zusammenhangs als „Voraussetzung und leitende Hypothese in das Design der Untersuchung“ ein. „Das ist auch unvermeidlich, denn es wäre sinnlos, das Medienkonsumverhalten in Relation zu aggressiven und gewalttätigen Handlungen zu setzen, wenn kein Wirkungszusammenhang angenommen werden würde. (...) Damit sind aber in gewisser Hinsicht die Wege zu alternativen Ansätzen verlegt, Ursachen anderer Art werden potenziell außen vor gelassen.“ (WEBER 2003, S. 39f.)

Forschungsergebnisse sind oft nicht miteinander vergleichbar, weil uneinheitliche Auffassungen von Gewalt vorliegen. Forscher stehen bei Medien, die inhaltsanalytisch auf Gewalt untersucht werden, bei denen also Gewalthandlungen, Tote und Verletzte gezählt werden, vor dem Problem der Abgrenzung, ob bspw. Naturkatastrophenopfer gleich zu bewerten und zu erfassen sind wie Kriegsopfer. Liegt bei jedem Verletzten auch eine Gewalthandlung vor? Realitätsnähe ist ein weiteres Kriterium: Gewalt in ästhetisierter oder parodierter Form wie bei Comics, Cartoons oder

Computerspielen wird nicht als bedrohlich empfunden, da sie realitätsfern ist und das psychologische Phänomen Opfer nicht entstehen kann, wohingegen Nachrichtensendungen auf Grund der hohen Realitätsnähe betroffen machen und ängstigen können und „eine Identifikation mit den Gewaltopfern“ (WEBER 2003, S. 38f.) erlauben.

Eine Besonderheit der Computerspiele ist deren Interaktivität. Das bedeutet aber auch, dass einem Zuschauer oder Forscher durch Beobachtung des Spieles und des Spielers, ohne selbst zu spielen, „die adäquate Beurteilung von Computerspiel-Inhalten wie z. B. Gewalt wahrscheinlich überhaupt nicht möglich [ist]. Er erfährt nicht das Computerspiel selbst, sondern beobachtet nur dessen optische und akustische Repräsentation.“ (LADAS 2003, S. 27)

Laborversuche zum Thema Computerspiele sind meist künstlich, nicht repräsentativ und oft ist auch nicht klar, was erforscht oder bestätigt werden soll. Zwei Negativbeispiele: In einer amerikanischen Laborstudie im Jahre 2000 spielte eine Spielergruppe den actiongeladenen, lauten Ego-Shooter WOLFENSTEIN, eine zweite Spielergruppe das eher meditative Adventure MYST. Anschließend wurde unter anderem durch spielerische Bestrafungstests, bei denen die Spieler beider Gruppen Versuchspersonen mit Lärm unterschiedlicher Länge und Intensität bestrafen konnten, das Maß an Aggressivität gemessen. „Die hier beinahe erwartbar gemessene Aggression nach nur 15-minütigem (!) WOLFENSTEIN-Spielen ist wohl eher als Arousal der Versuchspersonen im Sinne einer – im Vergleich zu den durch MYST sedierten Spielern – allgemein erhöhten Erregung zu interpretieren. Warum die Autoren der Untersuchung dem 3-D-Shooter nicht z. B. ein vergleichbar actiongeladenes (aber dennoch gewaltfreies) Sportspiel o. Ä. entgegengestellt haben, wird wohl ihr Geheimnis bleiben.“ (LADAS 2003, S. 29f.)

An der Hochschule für Musik und Theater Hannover wurde eine Studie im Auftrag des Bundesverkehrsamtes für Straßensicherheit durchgeführt, in der

geprüft werden sollte, ob Rennspiele Auswirkungen auf das Fahrverhalten im Straßenverkehr haben. Abgesehen von Interviews wurden dabei Spieler nach dem Spielen an Computer oder Konsole in einem Fahrsimulator darauf getestet, ob sie sich an die StVO, Abstände zum Vordermann, Geschwindigkeitsbegrenzungen etc. halten (vgl. MOORSTEDT 2006). Völlig unklar ist hier, wie sich aus dem Verhalten der Spieler im Fahrsimulortest, der nach dem Rennspiel folgte, Rückschlüsse auf das reale Fahrverhalten ziehen lassen. Denn sowohl Rennspiel für PC und Konsole als auch Fahrsimulator sind Simulationen, wenn auch unterschiedlich komplex und realistisch. Selbst wenn die Spieler nach dem Spiel am echten Straßenverkehr teilgenommen hätten und ihr Fahrverhalten durch Fahrtenschreiber und Videoaufzeichnung erfasst worden wäre, hätte sicher schon allein das Wissen um die Versuchssituation und Überwachung ihr Verhalten beeinflusst.

Zu den bisherigen Kritikpunkten kommt, dass es wenig Langzeitstudien gibt, die Zahl der Probanden meist zu gering ist (Problem der Repräsentativität), es kaum vergleichende Studien zu verschiedenen Medien gibt, Theorien oft kontextfrei (in welchem Kontext sind z. B. Gewaltdarstellungen „schlecht“ im Sinne einer negativen Wirkung auf den Rezipienten oder „gut“ im Sinne einer möglichen Aufklärungswirkung) und ideologiebefrachtete Theorien „auf einem Auge blind“ sind. Außerdem sind soziodemografische Faktoren wie Geschlecht, Alter, Bildung, Einkommen, Stabilität des sozialen Umfelds und familiäre Situation in ihrer Wirkung sehr hoch einzuschätzen (vgl. WEBER 2003, S. 40).

Als ein Negativbeispiel für einen Großteil der Kritikpunkte sei hier auf die Untersuchung von Katja Witting und Heike Esser hingewiesen. Bei dieser Untersuchung wurden ca. 20 Studenten befragt, wobei die Befragung mangels Interviewpartner mit einem einzigen Freiwilligen begann, der weitere potenzielle Interviewpartner nannte, die wiederum Probanden vorschlugen. Die Fragen sind weitgehend kontextfrei, so wird z. B. nach Transferprozessen von

der virtuellen in die mentale und Traumwelt gefragt. Eingeleitet wird der Bericht über die Untersuchung mit dem Hinweis auf eine Gewalttat mit Schusswaffengebrauch, die zwei jugendliche Vielspieler 1995 verübt haben. Dieser Einstieg lässt Zweifel an der Seriosität und ideologischen Unvoreingenommenheit der Arbeit entstehen. Witting und Esser kommen, nachdem sie mit ihren Interviews belegt haben, dass es durchaus verschiedene Transferprozesse von der virtuellen Welt in andere Lebenswelten gibt, zu dem Schluss, dass die beiden jugendlichen Straftäter aus ihrer Einleitung an ungenügender Rahmungskompetenz litten, „dass hier eindeutig ein instrumentell-handlungsorientierter Transfer stattgefunden hat“ und die Jugendlichen letztendlich „nicht mehr in der Lage [waren], eindeutig zwischen realer und virtueller Welt zu unterscheiden und die Konsequenzen ihres Handelns abzuschätzen“. Solch ein Phänomen wird ihrer Meinung nach begünstigt durch:

- nicht hinreichend ausgebildete oder brüchig gewordene Rahmungskompetenz
 - Ähnlichkeiten zwischen Elementen der virtuellen und der realen Welt
 - Identifikation mit der Spielfigur
 - lange und intensive Spielphasen
- (vgl. WITTING 2003, S. 47)

3 Lebenswelten und Wirklichkeit

Die Wirklichkeit, wie wir sie erleben, wird uns durch unsere Sinneseindrücke vermittelt. Wir sehen und hören unsere Umwelt, sie ist für uns Wirklichkeit und real, wir erleben sie „hautnah“. Dass unsere Wahrnehmung selektiv und individuell erlernt und die so erfahrene Wirklichkeit nicht allgemeingültig,

sondern zum einen individuell verschieden, zum anderen sozialer Konsens ist, ist uns selten bewusst.

In der Diskussion um Computerspiele werden Schlagworte wie „virtuelle Realität“ und „Verlust der Wirklichkeit“ benutzt. Jürgen Fritz hat u. a. Wirklichkeit bzw. Realität unter Gesichtspunkten der Wahrnehmung und Sozialisation sowie Teilbereiche der Realität, (Sub-)Welten, in denen mit Sinneseindrücken unterschiedlich umgegangen wird, definiert (vgl. FRITZ 1999a, S. 13ff.). Er greift dabei u. a. Modelle von Gerhard Roth und Siegfried Schmidt auf. Da durch seinen Ansatz das konstruktivistisch orientierte dynamisch-transaktionale Medienwirkungsmodell einerseits und die oft zitierte Rahmungskompetenz andererseits gut verdeutlicht werden, wird er in diesem Kapitel ausführlich dargestellt.

3.1 Wirklichkeit als Produkt der Wahrnehmung

Die Sinnesorgane und Körperteile sind alle verschieden aufgebaut. Damit sie integriert funktionierende Bestandteile eines funktionierenden Körpers sein können, muss das Gehirn sie kontrollieren und die von ihnen gelieferten Informationen auswerten können. Um dies bei so unterschiedlichen Sinnesorganen und Körperteilen effektiv bewältigen zu können, bedient sich das Gehirn einer „neuronalen Einheitssprache“, kodiert in so genannten Nervenpotenzialen.

Die spezifische Modalität, auf der unsere Sinneswelt zu beruhen scheint, ist hinter den Sinnesorganen offenbar verschwunden. Die Sinnesorgane übersetzen die ungeheure Vielfalt der Welt in die Einheitssprache der bioelektrischen Ereignisse (Nervenpotentiale), denn nur diese Sprache kann das Gehirn verstehen. (...) Man kann leicht einsehen, dass diese Übersetzung in die neuronale Einheitssprache etwas für die Funktion von Nervensystemen Unabdingbares ist, denn wie könnten sonst im Dienste der sensorischen Verhaltenssteuerung Auge und Muskeln, aber auch Auge und Ohr, Gedächtnis und Geruch miteinander kommunizieren, d. h. Instanzen, die äußerst

unterschiedlich aufgebaut sind und ebenso unterschiedlich funktionieren. Die neuronale Einheitssprache ist die Grundlage der Integrationsleistung von Nervensystem und Gehirn. (ROTH 1987, S. 232f.)

Wenn wir etwas sehen, werden die vom Auge gelieferten Informationen in Nervenpotentiale umgewandelt, ebenso wie die vom Ohr oder die ans Bein gesendeten. Der Qualitätsunterschied „Hören“ und „Sehen“ wird in „neutrale“ Nervenimpulse umgewandelt, die das Gehirn dann nachträglich den jeweiligen Sinnesorganen zuordnet und dieser Zuordnung entsprechend verarbeitet. Diese Zuordnung ist erlernt, und die „Richtigkeit“ des Erlernten wird mit jedem Mal Sehen und Hören bestätigt und verfestigt. Gerhard Roth schreibt dazu:

Auf der Ebene der Rezeptoren existiert keinerlei Abbildung der Welt, sondern ein Mosaik elementarer Erregungszustände. Zum Beispiel repräsentieren die Erregungszustände der Photorezeptoren weder Gestalten noch Bilder und Szenen, nicht einmal Konturen, Linien oder Kontraste, die im Allgemeinen als einfache Komponenten des Sehens angesehen werden. Selbst Bewegung und (relative) Größe eines visuellen Reizes als scheinbar einfachste Bausteine visueller Wahrnehmung existieren nicht auf dieser Ebene. Alle diese Komponenten werden in nachgeschalteten visuellen Zentren aus der Aktivität der Rezeptoren mithilfe zentraler Erregung errechnet und erzeugt. (ROTH 1992, S. 290)

Bei manchen Blinden, die von Geburt an blind sind, kann die Blindheit durch medizinische Eingriffe zu einem späteren Zeitpunkt ihres Lebens geheilt werden. Obwohl bei diesen Menschen dann kein organischer Grund mehr für Blindheit vorliegt, sind sie die erste Zeit nach dem Eingriff dennoch „blind“, denn ihr Gehirn kann die neuen, nun zur Verfügung stehenden Informationen noch nicht zuordnen. Das nun geheilte Auge sieht zwar, doch das Gehirn kann die Informationen noch nicht verarbeiten, muss erst sehen lernen. Dieser Prozess des Sehenlernens, der bei gesunden Menschen automatisch vor der Entwicklung der kognitiven Wahrnehmung der Umwelt erfolgt und daher als etwas Selbstverständliches wahrgenommen wird, erfolgt bei ihnen im fortgeschrittenen Alter. Ihr Gehirn muss erst Erfahrung mit der Zuordnung und Auswertung der neuen Informationen sammeln und diese in die bereits

konstruierte, kognitiv erlebte Wirklichkeit einbauen, bevor es diese Erfahrungen verwenden und den neuen Sinn nutzen kann.

Das Gehirn muss also erst durch Erfahrung lernen, wie es die Nervenimpulse, die es empfängt, verarbeitet und sendet, nutzen kann. Diese Erfahrungen speichert es im Gedächtnis, weshalb das Gedächtnis „das wichtigste Sinnesorgan ist“ (FRITZ 1999a, S. 14). Basierend auf den im Gedächtnis gespeicherten Erfahrungen erschafft es dann die Wirklichkeit. „Wir nehmen stets durch die Brille unseres Gedächtnisses wahr, denn das, was wir wahrnehmen, ist durch frühere Wahrnehmungen entscheidend mitbestimmt.“ (ROTH 1992, S. 317) Dabei „entsteht dann eine erhöhte Bereitschaft, auf Strukturen und Ereignisfolgen, die sich in früheren Erlebnissen als geordnet und sinnvoll erwiesen haben, zu reagieren. Das Gedächtnis ergänzt die sensorischen Fragmente zur kompletten Wahrnehmung. Dazu verwendet es Regeln, die sich im Laufe der menschlichen Entwicklung als sinnvoll (für das Überleben) erwiesen haben.“ (FRITZ 1999a, S. 14)

3.2 Wirklichkeit als Produkt der Sozialisation

Diese also zum Teil evolutionär, zum Teil durch individuelle Erfahrungen bedingte gefilterte und ergänzte Wahrnehmung ist die Basis der erzeugten Realität. „Wir nehmen wahr, weil wir gelernt haben, diese Konstrukte, in Übereinstimmung mit anderen Menschen, als wahr zu nehmen.“ (FRITZ 1999a, S. 13) Dabei ist die Anpassung an andere Menschen geprägt durch die kulturellen, religiösen, ethnischen Faktoren der Gesellschaft, die diese ausmachen. Denn „jedes Individuum wird schon in eine sinnhaft konstituierte Umwelt hineingeboren und auf diese hin sozialisiert und geht nie mit der Realität als solcher um. Wahrnehmen, Denken, Fühlen, Handeln und

Kommunizieren sind somit geprägt von den Mustern und Möglichkeiten, über die der Mensch als Gattungswesen, als Gesellschaftsmitglied, als Sprecher einer Muttersprache und als Angehöriger einer bestimmten Kultur verfügt.“ (SCHMIDT, S. 1994a, S. 594)

3.3 Lebenswelten der Menschen

Die Wirklichkeit, wie sie sich jeder Mensch konstruiert, lässt sich in verschiedene Lebenswelten unterteilen. Dies kann z. B. die Traumwelt, die mediale oder die virtuelle Welt sein. Sie sind in die reale Welt eingebettet oder reichen über sie hinaus. Je nachdem, welcher Welt jemand eine Wahrnehmung oder Handlung zuordnet, wertet er sie unterschiedlich aus und misst ihr eine andere Bedeutung bei. Diese Zuordnung erfolgt durch den Rahmen der Wahrnehmung bzw. Handlung. Eine Wertigkeit oder Hierarchie der verschiedenen Lebenswelten ist an sich nicht gegeben, vielmehr stellen sie ein Netzwerk dar, in dem jede der Welten Einfluss auf andere der Welten haben kann. Die Grenzen sind zum Teil fließend, zum Teil kommt es zu Überlappungen. Auch gibt es kulturelle, historische und ethnische Unterschiede im Umgang mit den verschiedenen Lebenswelten, durch die einzelne Welten unterschiedlich stark gewichtet werden können (vgl. FRITZ 1999a, S. 15).

3.3.1 Die reale Welt

Die reale Welt ist die Welt des tatsächlich Existierenden und sich Ereignenden. Sie „unterscheidet sich (...) in ihrer Bedeutung für das Überleben des Menschen von den anderen Welten. Eine wirkliche Gefahr ist eine Gefahr, die

den Menschen in seiner realen Welt droht und daher in seinen Auswirkungen als wesentlich erheblicher angesehen wird, als Gefahren in medialen und virtuellen Welten oder in der Spielwelt. Von daher ist es von großer Wichtigkeit zu wissen, ob die Wahrnehmung der realen Welt oder anderen Welten zuzuordnen ist.“ (FRITZ 1999a, S. 16) Es können drei Kriterienklassen unterschieden werden, nach denen eine Wahrnehmung der Wirklichkeit zugeordnet wird: syntaktische, semantische und pragmatische Wirklichkeitskriterien.

1. Syntaktische Wirklichkeitskriterien: (...) Objekte werden umso eher als real existierend wahrgenommen, je heller sie gegenüber ihrer Umgebung sind, je kontrastreicher sie sich abheben, je schärfere Konturen sie aufweisen und je strukturell reichhaltiger sie sind (vgl. ROTH 1995, S. 286ff.). Wir sind geneigt, dreidimensionale Objekte eher der Realität zuzuordnen als flächige. Wir haben den spontanen Eindruck von Realität, wenn wir Objekte mit unseren verschiedenen Sinnessystemen wahrnehmen können. Für das kognitive System ist es sehr unwahrscheinlich, dass unterschiedliche Sinnessysteme Fehler in dieselbe Richtung machen.
2. Semantische Wirklichkeitskriterien: Die Zuweisung von Objekten zur realen Welt hängt auch davon ab, ob sie eine Bedeutung für mich haben. Realen Objekten kann man ohne großen Aufwand eine Bedeutung zuordnen. Weniger real erscheinen Objekte, die man nicht deuten kann oder deren Bedeutung rätselhaft erscheint. So wird man ein Flugzeug eher der realen Welt zuordnen als ein als UFO bezeichnbares Lichtphänomen.
3. Pragmatische Wirklichkeitskriterien: Objekte, von denen Wirkungen ausgehen, werden eher der realen Welt zugeordnet, als solche, die man nicht in Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge einbeziehen kann. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Objekte spürbar auf eigene Handlungen reagieren und sich interaktiv zum Beobachter in Beziehung setzen. Real sind für uns auch Objekte, die Körperlichkeit besitzen, die wir anfassen und bewegen können. Ferner halten wir Dinge und Ereignisse dann für real, wenn sie einer Erwartung oder Vorhersage folgen und nicht unerwartet auftreten. Ein besonders wichtiges pragmatisches Wirklichkeitskriterium ist die Intersubjektivität: Wahrnehmungen, die von mehreren Personen bestätigt werden, gelten eher als real als solche, die nur eine Person gemacht hat. (FRITZ 1999a, S. 16)

Die reale Welt lässt sich in zwei große Bereiche teilen: die Umwelt und die Körperwelt. Die gehirninterne Zuordnung zu Umwelt oder Körperwelt hängt einerseits von den Sinnesorganen ab. Denn die Sinnesorgane für Umweltwahrnehmung und Körperempfindungen projizieren in getrennte

Bereiche des Gehirns. Außerdem ist die Umwelt nur sensorisch im Gehirn repräsentiert, der Körper hingegen sensorisch und motorisch.

Jedes motorische Kommando wird sensorisch abgefragt, um zu kontrollieren, ob das Kommando auch ausgeführt wurde. Über die verschiedenen somatosensorischen Rückmeldungen fühlen wir unmittelbar, was unser Körper tut. Die Erfahrung des Körpers, auch wenn sie nur gehirn-intern ist, ist daher anderer Natur als die Erfahrung der Umwelt. (...) Für das Gehirn bedeutet dies: alles, was senso-motorisch rückgekoppelt ist, ist Körper, was aber nur zu Erregung in den sensorischen Zentren ohne direkte Rückkopplung führt, ist Umwelt. (ROTH 1987, S. 236f.)

Da es sich bei der Entscheidung des Gehirns, bestimmte Sinneseindrücke und Wahrnehmungen der realen Welt zuzuordnen, um eine Wahrnehmung, ein Konstrukt des Gehirns handelt, gilt, wie in 3.1 erläutert, dass auch diese Wahrnehmung erlernt und durch ständige Bestätigung aufrechterhalten werden muss oder bspw. durch Krankheiten gestört werden kann.

3.3.2 Traumwelt

Während der REM-Phase des Schlafes betreten Menschen die Traumwelt. Während des Traumes sind sich die Träumenden selten bewusst, dass sie träumen. Im Gegensatz zur realen Welt sind sie ohnmächtig dem Traum ausgeliefert, sie können weder Thema des Traums noch dessen Ablauf beeinflussen, selbst ihr Körper im Traum gehorcht ihnen nicht, sie bewegen sich „wie ferngesteuert“ durch die Traumwelt, sind unfähig, eine gewünschte Handlung durchzuführen. Während des Traumes fehlen äußere Reizeindrücke, oder sie werden, wie bspw. das Klingeln des Weckers, zunächst in den Traum integriert, bevor sie ggf. zum Verlassen der Traumwelt führen. Durch diese Abwesenheit von Reizeindrücken ist „der bewussteinfähige Teil des Gehirns (...) sich dann quasi selbst überlassen und wird in chaotischer Weise aktiviert bzw. nicht gehemmt“ (FRITZ 1999a, S. 18).

Die in den zufällig aktivierten Cortexarealen enthaltenen Gedächtnisinhalte, die normalerweise durch Wahrnehmung erregt werden, werden nun wahllos hervorgeholt und ins Bewusstsein gebracht. Diese zumindest partielle Zufälligkeit äußert sich in der bekannten Bizarrheit der Träume. Diese Bizarrheit betrifft erstens *Inkongruenz* des Inhalts: Dinge und Erlebnisse passen irgendwie nicht oder nicht richtig zusammen. Ich weiß, dass es sich um meine Schwester handelt, aber es ist nicht ihr Gesicht und ihre Stimme; ich weiß, ich bin in meiner Wohnung, aber es sieht gar nicht wie meine Wohnung aus. Zweitens ist die *Diskontinuität* des Geschehens auffällig: Es passieren abrupte Ortswechsel oder Transformationen; zuerst bin ich bei mir zu Hause, dann ist mein Aufenthaltsort plötzlich der Bahnhof; ein Seil verwandelt sich in eine Schlange. Und drittens herrscht eine *kognitive Unschärfe* vor: Ich kann etwas nicht richtig erkennen oder verstehen; alles ist wie durch einen Schleier, eine Person spricht in einer mir unbekanntem Sprache. (ROTH 1995, S. 223f.)

Die Diskontinuität zeigt sich nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich: Das Geschehen wirkt zeitlich verwoben, verdichtet, zeitlos oder zeitlich nicht aufeinander bezogen (vgl. BATESON 1983, S. 543). Der Träumer kann erst nach Verlassen der Traumwelt versuchen Struktur in die erinnerten Träume zu bringen und diese auch erst in der realen Welt teilen, d. h. kommunizieren (vgl. FRITZ 1999a, S. 17f.).

Träume können helfen Probleme zu lösen, die Spiritualität zu vertiefen oder künstlerische Eingebungen zu haben. Sie können den Menschen dafür sensibilisieren, sich unbewusste Wahrnehmungen aus der realen Welt bewusst zu machen oder zu verarbeiten. „Möglicherweise haben Traumwelten auch damit etwas zu tun, Lernprozesse, d. h. neuronale Verknüpfungen und die Bildung von Schemata zu verstärken.“ (FRITZ 1999a, S. 18)

Auch eine Art „Trainingsprogramm“ für Phantasiesysteme ist denkbar. „Phantasiesysteme stehen (...) mit kontrollierenden zensierenden Korrektursystemen in ständigem Widerstreit und werden von diesen während des Wachzustandes praktisch ununterbrochen unterdrückt. Nur im Schlaf besteht die Möglichkeit, dass Phantasiesysteme sich frei entfalten und sich quasi selbst trainieren können.“ (EMRICH 1992, S. 84)

3.3.3 Mentale Welt

Im Gegensatz zur Traumwelt betreten und verlassen Menschen die mentale Welt willentlich. Die Szenarien und Ereignisse unterliegen gänzlich ihrer Kontrolle. Dies können Vorstellungsbilder sein, vorweggenommene zukünftige Ereignisse und Handlungsabfolgen wie Zukunftspläne, Tagträume, Phantasie Reisen, aber auch Erinnerungen. Meist sind sie zukunftsorientiert, wunschgeleitet und können so Impulse setzen und Strategien entwickeln helfen, die direkten Einfluss auf die reale Welt haben. „Allerdings kann (...) ich auch nichts leisten im Sinne einer Handlung, die in die Außenwelt eingreift und sie verändert.“ (SCHÜTZ 1979, S. 54f.) Da sie kommunizierbar und damit teilbar sind, können andere Menschen daran partizipieren oder sie mitentwickeln. Dadurch entsteht „eine wirkungsvolle Übergangszone zur Spielwelt: zu Rollenspielen, zu Phantasie Reisen, zu Strategiespielen“ (FRITZ 1999a, S. 19).

Wichtig ist zu unterscheiden, ob man sich in der mentalen oder realen Welt aufhält.

Diese Unterscheidung scheint sich innerhalb der kindlichen Entwicklung nur sehr langsam zu entwickeln, und kleine Kinder treffen offenbar noch keine scharfe Unterscheidung zwischen tatsächlich Wahrgenommenem und bloß Vorgestelltem oder Erinnertem, zwischen Tun oder bloß Gedachtem oder Geplantem. Aber auch dem erwachsenen Gehirn stehen keine absolut verlässlichen Unterscheidungen zwischen Tatsächlichem einerseits und Vorgestelltem oder Halluziniertem andererseits zur Verfügung. (...) Es gibt auch große ethnische und historische Unterschiede in der Ausbildung einer Abgrenzung zwischen Körperlichem und Mentalem, und man kann die relativ scharfe Abgrenzung, wie sie in unserem modernen abendländischem Denken üblich ist, nicht verallgemeinern. (ROTH 1995, S. 285)

3.3.4 Spielwelt

„Spiel ist als äußere Realität inszenierte Phantasie. Es nimmt also eine eigentümliche Zwischenstellung ein, entspringt und dient vielfach der inneren Welt, bedient sich aber realer Handlungen und Gegenstände. Dadurch sichert es der Rückwirkung der äußeren Realität auf die innere einen größeren Spielraum zu als die reine Imagination.“ (SCHÄFER 1986, S. 292) Im Spiel kann man losgelöst von den Zwängen der realen Welt eigene Welten erschaffen, sich in ihnen aufhalten und handeln, nur den Regeln des Spiels, der erschaffenen Welt gemäß. Man kann in andere Rollen schlüpfen (bis hin zur Schauspielerei), neue Strategien oder (zwischenmenschliche) Handlungsmuster erproben.

Im Vergleich zur Spielwelt kann man die Konstruktionen der realen Welt als fest, verbindlich und folgenreich ansehen. Die Konstruktionen in der Spielwelt sind weitaus flüchtiger, unverbindlicher, zufälliger. Sie entstehen, vergehen, verwandeln sich und unterliegen einem fortwährenden Prozess der Veränderung. In der Spielwelt übersteigt der Mensch die Festlegungen seiner realen Welt für einige Zeit. Die Spielwelt gibt ihm die Möglichkeit für kurzfristige Aufenthalte in anderen möglichen Welten. (FRITZ 1999a, S. 20)

Die Spielwelt bietet gerade auch Kindern eine Plattform, in der zumindest stellvertretend die eigenen Bedürfnisse befriedigt und die Probleme, mit denen sie in der realen Welt nicht fertig werden, gemeistert werden können (vgl. OERTER 1993, S. 13). Daher werden Spiele auch pädagogisch oder therapeutisch eingesetzt. Dennoch sind Spiele an sich zweckfrei und intrinsisch motiviert.

Gespielt wird zum Teil mit Gegenständen der realen Welt, die dem Spiel gemäß gerahmt werden. So kann ein Besenstiel mal als Schwert, mal als Rakete dienen. Weit häufiger wird mit Spielzeug gespielt.

Spielwaren als Abbilder der realen Welt beziehen sich nicht nur auf unsere dinghafte Umwelt mit ihren Häusern, Bäumen, Autos, sondern auch auf die Hervorbringungen unserer medialen Welt, also des Fernsehens, des Films, der

Comics. Sie werden durch Art, Erscheinungsform und mediale Anbindung zunehmend zu einem Vermittlungsmedium zwischen der sich entfaltenden mentalen Welt der Kinder und der tagtäglich erlebten medialen Welt. Zunehmend auf mediale Spielwaren festgelegt, entwickeln sich medienbezogene Spiele. Solche Spiele regen nicht mehr dazu an, sich Aspekte der realen Welt anzueignen, sondern übertragen Muster der medialen Welt auf die Spielprozesse. Insoweit verweben sich Spielwelt und mediale Welt. (FRITZ 1999a, S. 21)

3.3.5 Mediale Welt

Die Produkte der medialen Welt lassen sich in nicht-fiktionale und fiktionale Bereiche gliedern. „Sie sind in vielfältiger Weise mit der realen Welt verbunden und aus ihr hervorgegangen“ und bieten dabei „neue und andere Sichtweisen der realen Welt“. Ob Kriegsberichterstattung oder mikroskopische Aufnahmen – es handelt sich bei Produkten der medialen Welt um „Aufbereitungen“ der realen Welt, die im Kontext der medialen und nicht der realen Welt gesehen werden müssen (vgl. FRITZ 1999a, S. 22). Wichtig ist hierbei die Beziehung zwischen Medienproduzenten und Mediennutzern.

Sie [die Medienproduzenten] erzeugen unter den vielfältigen Bedingungen (...) Medienangebote, die sie als Kopplungsangebote für kognitive und kommunikative Systeme zur Verfügung stellen. In diese Produktion gehen ihre eigenen Wirklichkeitskonstruktionen als bestimmende Größen ein – ob sie nun dokumentarisch oder fiktional arbeiten. (...) Medienangebote lassen sich (daher) nicht als Abbilder der Wirklichkeit bestimmen, sondern als Angebote an kognitive und kommunikative Systeme, unter ihren jeweiligen Systembedingungen Wirklichkeitskonstruktionen in Gang zu setzen. Werden diese Angebote nicht genutzt, transportieren Medienangebote gar nichts. Werden sie genutzt, geschieht dies je systemspezifisch. (SCHMIDT, S. 1994b, S. 274f.)

Die Mediennutzer entwickeln Schemata, mit deren Hilfe sie bestimmten Medienproduzenten deren Wirklichkeitskonstruktionen zuordnen und die Medienangebote dieser Zuordnung entsprechend decodieren und nutzen. „Die Aktivität des Publikums besteht vor allem auch darin, dass es selbst etwas einbringt, indem es die Medieninformationen strukturiert, modifiziert,

verdichtet, kommentiert, Assoziationen erstellt und Schlussfolgerungen aus ihr zieht. Erst durch selektive Reduktion und aktive Transformation wird Medienwirklichkeit zur Wirklichkeit des Publikums.“ (FRÜH 1994, S. 400) Durch spezifische Selektoren wie z. B. Überraschung, Neuigkeit, Konflikte, lokale Bezüge, Normverstöße oder besondere Quantitäten (vgl. LUHMANN 1996, S. 58ff.) wird Anteilnahme erzeugt. Denn bei der „Rezeption der Massenmedien wird das Unerwartete erwartet. (...) Denn nur das Neue und Überraschende, das Ungewöhnliche und Beeindruckende kann genossen werden, und nur ihm misst man einen Informationswert zu.“ (FRITZ 1999a, S. 26)

Fiktionale Medienangebote hingegen eröffnen den Mediennutzern die Möglichkeit,

(...) mit Hilfe bestimmter Identifikationsfiguren für bestimmte Gefühlsspektren (...) emotionale Selbstfindungsprozesse in die Wege zu leiten. Sie erleben, wie in spezifischen medialen Skripts der Austausch und die Entwicklung von Gefühlen stattfindet und wie man Gefühle sozial inszenieren kann. Dies deutet darauf hin, dass in der medialen Welt deutliche Verwebungen mit der mentalen Welt stattfinden: Das in der Vorstellungswelt Gewünschte wird aus den Angeboten der medialen Welt ausgewählt; die dort inszenierten Handlungsabfolgen, Szenen und Skripte können in der mentalen Welt weitergeführt, neu durchgespielt oder mit anderen Medieninhalten verschränkt werden. (FRITZ 1999a, S. 23)

Mediennutzer stellen also einen Selbstbezug zu den fiktionalen Medienangeboten her. Dieser Selbstbezug zur medialen Welt gelingt auch deshalb, weil an das selbst Erlebte und Erhoffte, das Befürchtete und Vergessene des Mediennutzers angeknüpft wird. Damit verstärkt und bestätigt die mediale Welt den Identitätsentwurf des Mediennutzers (vgl. FRITZ 1999a, S. 26).

3.3.6 Virtuelle Welt

Virtuelle Welten erlauben es, die Ich-Grenzen immer weiter auszudehnen, indem diese Welten die Möglichkeit bieten, vielfältige Rollen und Funktionen wahrzunehmen, die einem ansonsten verschlossen sind, und darin Erfolg zu haben. (...) Der entscheidende Unterschied zur medialen Welt besteht in der aktiven Teilhabe. Durch mein Handeln in der virtuellen Welt entfaltet sie sich erst und macht ihre Elemente für mich erkennbar. In der medialen Welt hingegen kann ich nichts verändern oder gestalten – (...) [sie] liegt fest und gestattet lediglich die Entscheidung, teilzunehmen oder nicht. (FRITZ 1999a, S. 27)

Die Wirkungen von Handlungen innerhalb der virtuellen Welt sind auf diese beschränkt und reichen nicht in die reale Welt hinaus. Virtuelle Welten können Computerspiele oder bspw. computergenerierte begehbare 3-D-Modelle von architektonischen oder städteplanerischen Entwürfen sein. Aber auch Plattformen im Internet wie Chat- und Singlebörsen, in denen man sich in Form von Avataren, „elektronischen Stellvertretern“ von Menschen, sozial unverbindlich und ohne überprüfbare Authentizität begegnet, gehören der virtuellen Welt an.

Die Verminderung des hautnahen, unvermittelten Kontaktes zu Menschen und Objekten der realen Welt könnte einen Verlust an Essentialität nach sich ziehen: Virtualität macht nicht satt, sondern hungrig. Die unmittelbare Begegnung mit wirklichen Menschen, mit Objekten, die ich sehen, fühlen, anfassen und bewegen kann, das Spüren unmittelbar vorhandener lebendiger Pflanzen und Tiere ist nicht hintergebar. Ohne dies alles wird das Leben in der virtuellen Welt zu einem digitalen Kerker. (FRITZ 1999a, S. 27)

Genau wie die mentale, mediale und Spielwelt kann man die virtuelle Welt willentlich betreten und verlassen.

3.4 Rahmungshandlungen und Schemata

Die Grenzen zwischen den Lebenswelten sind fließend und je nach Zuordnung eines Gegenstandes oder einer Handlung zu einer bestimmten Lebenswelt

ändert sich ihre Bedeutung. Ein Fernsehgerät hat im Rahmen eines Umzugs und als Bestandteil der realen Welt eine andere Bedeutung als bei einem Fernsehabend als Bestandteil der medialen Welt. Daher haben Menschen Schemata entwickelt, die es ihnen ermöglichen, Handlungen, Wahrnehmungen und soziale Interaktionen bestimmten Lebenswelten zuzuordnen und dementsprechend zu rahmen.

Von großer Wichtigkeit sind auch Schemata, die Kausalverhältnisse beinhalten. In der Zuordnung von Ursachen und Wirkungen verwenden wir Schemata, um unsere Erwartungen und unser Handeln erfolgreich werden zu lassen. Solche kausalen Schemata nutzen wir auch in der medialen und insbesondere in der virtuellen Welt. Um im Computerspiel erfolgreich zu sein, muss ich wissen, was zu tun ist, um einen gewissen Effekt zu erreichen. (FRITZ 1999a, S. 29)

Die Bildung der Schemata und der Rahmenstruktur ist wie die Wahrnehmung erlernt und durch die „Brille Gedächtnis“ wahrgenommen. „Dabei sind es insbesondere die frühkindlichen Einflüsse und Erfahrungen, die die Rahmenstruktur bilden, die für die Verarbeitung späterer Erfahrungen maßgeblich ist. Solche Rahmen haben eine selbststabilisierende Funktion. Was passt, wird integriert, das andere ausgesondert.“ (FRITZ 1999a, S. 28)

Da sich gerade die virtuelle Welt mit der medialen Welt und der Spielwelt, ja sogar der realen Welt immer mehr verwoben hat, sind verstärkt Rahmungskompetenzen gefordert.

Die Verschränkung der Welten, in denen Themen, Inhalte, Werte und Handlungsmuster aus Marktinteresse wechselseitig aufeinander verweisen, ist zu einem bestimmenden Merkmal unserer Lebenswelt geworden. Das Verschwimmen der Grenzen zwischen den Welten könnte dazu führen, dass der Transfer zwischen den Welten unkontrolliert zunimmt, dass Gedanken, Gefühle, Wünsche, Informationen, Kenntnisse, Werthaltungen allzu rasch zwischen den Welten hin- und herfließen und dass notwendige Rahmungshandlungen nur noch unzureichend greifen. (FRITZ 1999a, S. 30)

4 Interaktivität – Beherrschung der Spielfigur, Kontrolle über die Spielwelt

Im Gegensatz zu Literatur oder Filmen liegt der besondere Reiz von Computerspielen in deren Interaktivität. Der Spieler ist in der Handlung „drin“, er muss sie aktiv vorantreiben, indem er die Spielwelt beeinflusst. Er muss sogar um sein Bleiberecht in der Handlung, der Spielwelt kämpfen: Das Spiel stellt ihm immer neue Herausforderungen in Form von immer zahlreicheren und mächtigeren Gegnern, die besiegt, und von Hindernissen, die überwunden werden müssen. Meistert der Spieler die Situation nicht, erscheint der Schriftzug „Game Over“, der Spieler wird aus der Handlung, der Spielwelt „hinausgeworfen“, muss einen erneuten Versuch starten, bis ihm der Teilerfolg gelingt. Um also im Spiel bleiben, die Handlung bis zum Schluss verfolgen und die Aufgabe zum Schluss lösen zu können, muss der Spieler seine Spielfigur beherrschen und die Spielwelt kontrollieren. Aus dieser Beherrschung, Kontrolle und letztendlich Macht erwächst ein Großteil der Faszination von Computerspielen. Zugänglich wird sie dem Spieler durch vier Funktionskreise (vgl. FRITZ 2003, S. 10ff.):

- sensumotorische Synchronisierung (pragmatischer Funktionskreis)
- Bedeutungsübertragung (semantischer Funktionskreis)
- Regelkompetenz (syntaktischer Funktionskreis)
- Selbstbezug (dynamischer Funktionskreis)

4.1 Sensumotorische Synchronisierung

Unter sensumotorischer Synchronisation versteht man das Aufeinanderabstimmen motorischer Reaktionen auf sensorische Reize. Dies kann u. a. die Augen-Hand-Koordination sein.

Der Spieler wird in dem jeweiligen Spiel sehr oft durch eine Spielfigur repräsentiert, die es durch die Spielwelt zu steuern gilt. Zur Steuerung der Figur benutzt er die Maus, drückt eine Taste, und die entsprechende Handlung wird direkt in die Spielwelt übertragen und ruft eine Reaktion hervor. Der Aktion des Spielers folgt also unmittelbar die großteils visuelle Umsetzung auf dem Bildschirm, eine Rückmeldung, die Basis für die weitere sensumotorische Synchronisation des Spielers ist. Mit etwas Übung und Kenntnis der Feinheiten der Steuerung des jeweiligen Spiels ist der Spieler recht schnell in der Lage, seine Spielfigur effektiv und zielsicher durch die Spielwelt zu steuern.

Diese Synchronisation der sensorischen, meist visuellen Wahrnehmung spielrelevanter Ereignisse mit motorischen Reaktionen, d. h. dem Bedienen der Eingabegeräte wie Tastatur, Maus, Joystick oder Joypad, kann bei jungen oder ungeübten Spielern bis zu dem Extrem einer Reaktion mit dem ganzen Körper beobachtet werden. Muss die Spielfigur beispielsweise durch Drücken der „Sprung“-Taste über ein Hindernis manövriert werden, springen sie beim Drücken der Taste mit auf, oder sie beugen den Oberkörper zur Seite, wenn das Fahrzeug, das sie auf dem Bildschirm steuern, schnell in eine Kurve geht. Diese direkte ganzkörperliche Reaktion lässt bei zunehmendem Alter und wachsender Spielerfahrung fast komplett nach. Dafür nimmt meist das Interesse an komplexeren Steuerungen zu, die zu beherrschen und meistern viel Übung und Erfahrung erfordert.

Bei eher konsolentypischen Beat 'em Up-Spielen gibt es eine Vielzahl sogenannter Special Moves bzw. Kombos. Um einen bestimmten Special Move ausführen zu können, muss der Spieler die zugehörige Tastenkombination in richtiger Reihenfolge mit präzisiertem Timing drücken. Eine solche Kombo kann aus einer Tastenkombination von 3 bis 7 nacheinander oder zum Teil gleichzeitig zu drückender Tasten bestehen. Wichtig ist hierbei auch das Timing, damit das Spiel die Befehlskette als

Kommando für den Special Move erkennen kann und nicht als eine Reihe von Einzelbefehlen aufschlüsselt. Außerdem ist Training notwendig, um diese Tastenkombinationen so schnell, intuitiv und flüssig anzuwenden, dass man im Spielfluss nicht gehemmt wird. Anwendung finden diese eher anspruchsvollen Steuerungsarten hauptsächlich in Beat 'em Up-, Jump-and-Run- und Sport-Spielen, also Spielen, in denen die Spielfigur über sportlich-akrobatische Fähigkeiten verfügt.

Als Spieler die Spielfigur erfolgreich zu steuern kann sehr befriedigend sein und viel Freude und Spaß machen. Oft führt dies auch „zur Erweiterung des eigenen Körperschemas (wie wir es auch beim Führen einer Marionette und beim Lenken eines Autos beobachten können)“ (FRITZ 2003, S. 18).

Eine entscheidende Veränderung erfährt der pragmatische Funktionskreis bei rundenbasierten oder Echtzeitstrategiespielen wie CIVILIZATION 4. Hier steuert der Spieler die Geschicke einer aufstrebenden Zivilisation auf ihrem Weg von der ersten Siedlungsgründung bis zur Kolonisierung des Weltraums. Gesteuert werden sowohl einzelne Einheiten wie Bautrupps oder diverse militärische Einheiten, als auch Parameter der Städte, bis hin zu Belangen der Staats- bzw. Zivilisationsführung wie z. B. Staatsreligion, diplomatische Beziehungen und Forschungsprojekte. Die Steuerung erfolgt über Auswahl oder Gruppierung einzelner oder mehrerer Einheiten, Kontextmenüs und einer Benutzeroberfläche mit fest zugewiesenen Schaltflächen (Buttons). Hier ist also eine starke Ähnlichkeit mit Anwenderprogrammen wie Textverarbeitungs- oder Bildbearbeitungsprogrammen gegeben. Der Spieler steuert nicht mehr eine Spielfigur, die innerhalb der Spielwelt autark existiert, sondern seine eigene kleine Welt, einen Machtbereich, der in die Spielwelt hineinwächst und sich mit ihr verwebt.

4.2 Bedeutungsübertragung

In einem Computerspiel wird der Spieler ständig mit virtuellen Objekten und Personen konfrontiert, mit denen er interagieren kann oder die einen Einfluss auf seine Spielfigur haben. Dies können Medi-Packs, Power-Ups oder NPCs sein. Zu jedem Spiel findet man in dem zugehörigen Handbuch eine Erklärung für die verwendete grafische Umsetzung bzw. Kodierung dieser Spielobjekte oder Anzeigenelemente. Mit Kenntnis des Handbuchs und gewonnener Spielerfahrung kann der Spieler bei diesen Objekten und Anzeigenelementen ihre vom Spielentwickler zugeordnete Bedeutung entschlüsseln und angemessen darauf reagieren.

So ist in STAR WARS: BATTLEFRONT ein blau leuchtender Zylinder ein Medi-Pack oder eine schwarze Scheibe mit rot blinkendem Licht eine Haftmine. Doch obwohl Medi-Packs oder Minen in fast allen Shooter-Spielen vorkommen, sind sie verschieden, nämlich dem Design der jeweiligen Spielwelt angepasst dargestellt. So weiß der Spieler durch wachsende Spielerfahrung um die Wirkung von Medi-Packs in Computerspielen im Allgemeinen, muss sich aber bei jedem Spiel neu erschließen, wie sie aussehen, und der jeweiligen grafischen Darstellung die Bedeutung Medi-Pack zuordnen.

Außerdem muss der Spieler gleichsam die Bedeutung seiner Identität auf seine Spielfigur übertragen, d. h. „sich“ im Sinne von seiner Spielfigur steuern, durch die Spielwelt bewegen und vor Schaden bewahren.

Nicht immer sind Bedeutungsübertragungen hermetisch geschlossen innerhalb des Spiels zu finden, sondern es werden auch Querverweise zu anderen Medien und deren erdachte Welten verwendet. So verweist STAR WARS: JEDI KNIGHT 2 – JEDI OUTCAST auf Objekte und Elemente der Star-Wars-Filme. Der Spieler kann im Verlauf des Spieles ein Lichtschwert und diverse

Machtfähigkeiten einsetzen. Dabei verweisen Design und Attribute von Lichtschwert und Machtfähigkeiten eindeutig auf die Filmvorlage, d. h., Spieler, die die Filme kennen, können die Bedeutung und Wirkung der Elemente sofort von den Filmen auf das Spiel übertragen.

Es findet sich auch Bedeutungsübertragung mit Bezug auf die Realität, bspw. bei Flugsimulatoren, in denen Cockpitlelemente und Flugverhalten realer Flugzeuge möglichst naturgetreu wiedergegeben werden, oder diversen Sportspielen wie FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT DEUTSCHLAND 2006.

4.3 Regelkompetenz

Auch bei Computerspielen ist es wichtig, die für das Spiel herrschenden Regeln, denen alle Mitspieler bzw. die Computer-KI unterworfen sind, zu kennen und zu nutzen. Wie bei den meisten Spielen geht es auch bei Computerspielen um das Gewinnen. Bei Singleplayer-Spielen kann das einfach das erfolgreiche Durchspielen von Anfang bis Ende bedeuten („Ich habe es geschafft!“), bei Multiplayer-Spielen das Erreichen eines Highscores bis hin zu Mitgliedschaft in einer Mannschaft, einem Clan und Turniersiegen bei E-Sports-Veranstaltungen und Wettkämpfen. Daher muss man die Regeln des jeweiligen Computerspiels kennen, um sie für den eigenen Sieg oder den Mannschaftssieg zu nutzen.

In CIVILIZATION 4 bekommt eine Einheit Späher einen 5%igen Defensivbonus, wenn sie sich verschanzt. Die Geländeart Hügel bringt 25 % Defensivbonus, Wald 50 %. Mit Kenntnis dieser Regel kann der Spieler, wenn er einen Angriff auf seinen Späher befürchtet, diesen im Idealfall zu einem bewaldeten Hügel steuern und ihn sich dort verschanzen lassen. Mit den so

erreichten 80 % Defensivbonus stehen die Chancen des Spähers den Angriff zu überstehen den Regeln gemäß besser, als wenn er über eine Grasebene laufen würde (Ebene 0 %, Gras 0 % Defensivbonus).

Diese Regel kann der Spieler nun auf verschiedene andere Einheiten in demselben Spiel und auf höherer Systemebene, hier also positive und negative Effekte, die durch Gelände oder Witterung verursacht werden, letztendlich auf andere Strategiespiele übertragen. Dies kann sogar über Genrengrenzen hinweg geschehen, wenn bspw. bei Spielen verschiedener Gattungen desselben Entwicklers dieselben Regeln verwendet werden.

Ähnlich wie bei der sensumotorischen Synchronisation stellt sich auch bei der Regelkompetenz im Falle des Erfolges ein befriedigendes Gefühl von „Kompetenz und Wirkkraft“ (FRITZ 2003, S. 20) ein.

4.4 Selbstbezug

Spieler setzen sich und ihr Leben, d. h. ihre Lebensthematiken und -aufgaben (z. B. Beruf, Hobbys und Interessen), mit den Aufgaben des jeweiligen Spiels in Bezug. Daher findet man bei verschiedenen Spielern verschiedene Vorlieben für einzelne Computerspielgattungen.

Reduziert man Computerspiele auf ihre Aufgaben, die es zu lösen gibt, erhält man folgende Schwerpunkte:

- Auseinandersetzungen führen und Konflikte austragen (Kampf; *Shooter, Actionspiele*)
- Aufgaben oder Feinde „erledigen“ (Erledigung; *Rollenspiele (Quests); Shooter*)

- reicher werden, an Fähigkeiten und Möglichkeiten wachsen (personale Ausdehnung; *Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele*)
 - den eigenen Wirkungskreis erweitern, die Einflusszonen vergrößern (räumliche Ausdehnung; *Strategiespiele*)
 - als Erster eine Aufgabe erfüllen und ans Ziel gelangen (Ziellauf; *Rennsportspiele*)
 - Menschen und Gegenstände angemessen miteinander verknüpfen (Verknüpfung verschiedener Spielelemente; *Adventure*)
 - Elemente in eine sinnvolle, nützliche Ordnung bringen (Ordnung; *Denk- und Strategiespiele*)
- (vgl. FRITZ 2003, S. 21)

Neben den Aufgaben sind die Welt des Spiels und die Rolle, die der Spieler darin übernimmt, ein wichtiger Faktor für den Selbstbezug. Der kulturelle Hintergrund, soziale Rollen, persönliche Erfahrungen, Wünsche und Weltsicht bestimmen, ob ein Spieler sich eher Science-Fiction- oder Fantasy-Welten zuwendet, ob er historische Schlachten nachspielt oder in Endzeitszenarien ums Überleben kämpft.

Als eine Besonderheit des kulturellen Hintergrundes werden mediale Präferenzen von der Computerspieleindustrie genutzt, um Adaptionen von Kino-, Literatur- oder Comicvorlagen zu liefern. Spieler nehmen hier die gebotene Möglichkeit wahr, interaktiv die Schlachten aus „Herr der Ringe“ und „Krieg der Sterne“ neu zu entscheiden oder selbst die Abenteuer des „Spider Man“ zu erleben. „Mittendrin statt nur dabei!“ könnte das Motto lauten, das die Popularität dieser Cross-Media-Ergänzungen und Merchandising-Produkte erklärt.

Selbstbezug ist also ein entscheidender Faktor bei der Spielauswahl und nur durch ihn haucht ein Spieler dem Spiel Leben ein, ein Leben, das die motivationale Kraft bereitstellt, sich intensiv mit dem Spiel zu beschäftigen.

Diese Auseinandersetzung mit dem Spiel, die Zeit, Konzentration und Ausdauer erfordert, dieses „eingehauchte Leben“ wird meist unbewusst „zu einer Metapher des eigenen Lebens. Die Spielfigur und ihr Erfolg im Spiel werden mit der eigenen Person und ihren Lebenskontexten verbunden. Man erkennt sich im Spiel und lebt dort sein Leben.“ (FRITZ 2003, S. 21)

5 Spielmotivation

Neben der Interaktivität gibt es weitere Gründe für den besonderen Reiz von Computerspielen. Dazu gehören Macht- und Allmachtgefühle, die der Spieler beim Spielen entwickelt, sowie Aspekte der Selbstverwirklichung durch Existenzsteigerung und Existenzverschmelzung. Des Weiteren werden die Bedürfnisse des Menschen nach Autonomie, Bezogenheit und Kompetenz erfüllt.

5.1 Spielmotivation durch Allmachtsgefühle

Allmacht überwindet Realitätsschranken wie z. B. physikalische Gesetze. Gerade virtuelle Welten bieten mit ihrer Möglichkeit fremde, neue Welten zu erschaffen und zu betreten auch Platz für realisierte Allmachtsphantasien. Mit Zauberkraften ausgerüstet oder den Gesetzen der Schwerkraft trotzend erobert hier der Spieler Level um Level. Allmacht steht symbolisch für Weltbewältigung, Weltherrschaft und Göttlichkeit (vgl. OERTER 1999, S. 61). Göttlichkeit und Weltherrschaft können Spieler in dafür entworfenen Spielen wie BLACK&WHITE 2 oder CIVILIZATION 4 erleben. Hier lenken die Spieler die Geschehnisse ganzer Völker oder Welten, je nach Spiel in der Rolle eines Staatsoberhauptes oder eines Gottes. Aber auch der Cheat „God Modus“, der Unverwundbarkeit, unendlich viel Munition u. Ä. beinhaltet und auf fast jedes Spiel anwendbar ist, bietet die Möglichkeit, Allmachtsgefühle zu entwickeln und auszuleben. Letzten Endes kann das Gefühl der Macht bzw.

Kompetenz, über längere Zeitspannen hinweg bei ständig steigender Schwierigkeit Erfolg bei einem Spiel zu haben, in das subjektive und irreführende Gefühl umschlagen, „alles“ zu können und zu bewältigen (vgl. OERTER 1999, S. 61).

5.2 Spielmotivation durch Macht und Selbstverwirklichung

Zu den Grundbedürfnissen des Menschen zählen Autonomie, Bezogenheit und Kompetenz. Diese werden durch Computerspiele sehr gut befriedigt, was einen großen Teil der Faszination von Computerspielen ausmacht.

Autonomie ist das menschliche Grundbedürfnis, das für das Trachten nach Selbstwirksamkeit und Kontrolle verantwortlich ist. Beide Momente haben nun instrumentellen Charakter und sind nicht mehr Selbstzweck, sie dienen der Autonomie des Individuums. (...) Autonomie allein würde zur Isolation und zur Sinnlosigkeit der Existenz führen, Bezogenheit allein würde Selbstaufgabe und Verlust des Selbst bedeuten. Das dritte Grundbedürfnis, das Bedürfnis nach Kompetenz, richtet sich auf die Schaffung von persönlichen Voraussetzungen dafür, sich selbstwirksam in der Umwelt zu vergegenständlichen. (...) Damit verbinden sich Kompetenz und Autonomie durch die Bezogenheit (in diesem Fall allgemein als Ich-Umwelt-Bezogenheit) miteinander: Nur durch kompetentes Handeln in die Umwelt hinein, das zu intendierten Ergebnissen (Vergegenständlichungen) führt, kann sich der Mensch als autonomer Urheber erfahren; zugleich aber erlebt er sich in einer sinnvollen Beziehung zur Umwelt. Dieses Triumvirat von Autonomie, Bezogenheit und Kompetenz findet sich in der Auseinandersetzung mit Computerspielen wieder. (...) Die Bezogenheit ist hier weniger als soziale Bezogenheit, sondern als Person-(Schein-)Welt-Bezogenheit gegeben. (OERTER 1999, S. 62)

Während der Spieler versucht, das Spiel zu bewältigen und Kompetenz zu entwickeln, erlebt er zwei Zustände, die der Selbstverwirklichung zugeordnet werden: Existenzsteigerung und Existenzverschmelzung. Viele Spieler, die sich intensiv auf ein Spiel einlassen, darin aufgehen und die Welt um sich herum vergessen, berichten von einem Verlust des Zeitgefühls. Das Zeitgefühl ist mit dem „Ich-Bewusstsein“ (OERTER 1999, S. 61f.) gekoppelt. „Damit zeigt

sich eine Art Verschmelzungserlebnis mit der Computerwelt, das im Alltag nicht erreicht werden kann.“ (OERTER 1999, S. 61f.) Laut Oerter wird dies der Existenzverschmelzung zugeordnet. Die Existenzsteigerung wird meist „nach dem Auftauchen aus der Spielwelt des Computers als Reflexion auf das Erlebte“ (OERTER 1999, S. 61f.) erfahren. Sie setzt sich aus den realen Anstrengungen des Spielers während des Spiels, wenn er sich konzentriert oder Stress durchlebt, wobei „das Selbst in höherem Maße beteiligt ist als bei vielen Alltagsverrichtungen und möglicherweise auch bei vielen beruflichen Tätigkeiten“ (OERTER 1999, S. 61f.), und dem daraus resultierenden Ergebnis, dem Erfolgsgefühl durch die „Meisterung von Aufgaben“ (OERTER 1999, S. 61f.) und deren Reflexion, zusammen.

5.3 Spielmotivation durch eskapistische Wirkung

Computerspiele werden von den Spielern unter anderem als Zeitvertreib, Mittel gegen Langeweile und aktive Entspannung genutzt. Laut Fritz dienen sie ihnen jedoch auch als „Selbstmedikation gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können“ (FRITZ 2003, S. 24). Die beim Spiel erlebte Kompetenz kann zu einer kompensatorischen strukturellen Kopplung führen. Dadurch kann das Spiel für den Spieler eine Bedeutung als Mittel zur Realitätsflucht bekommen.

(...) Da aber das Triumvirat der menschlichen Grundbedürfnisse so gut durch Computerspiele angesprochen wird, kann es leicht sein, dass man sich in der fiktiven Welt besser zu Hause fühlt als in der wirklichen Welt. Damit könnte sich der Realitätsbegriff umkehren: Die virtuelle Spielwelt wird zur wichtigen und zentralen Welt des Spielers, die reale Umwelt zu einer unwichtigen Nebenrealität, die nur noch dazu dient, sich die Lebensgrundlagen für die bessere Welt zu schaffen. (OERTER 1999, S. 63)

Verstärkt wird die eskapistische Wirkung durch den „Reizschutz“ (FRITZ 1999b, S. 86). Durch permanente Bedrohungssituationen, Zeitstress oder zunehmende Komplexität wird das Reizniveau des Spieles ständig angehoben und schirmt so den Spieler von seiner mentalen Welt ab, da er sich voll und ganz auf das Spiel konzentrieren muss und zu keinem anderen Gedanken mehr kommt. „So wird die Notwendigkeit zur Konzentration zum eigentlichen Spielreiz.“ (FRITZ 1999b, S. 86)

6 Spielvorlieben

6.1 Strukturelle Koppelung

Wie in Kapitel 4.4 „Selbstbezug“ erwähnt, wählen Spieler ihre Computerspiele entsprechend ihrer Lebensthematiken und -aufgaben, sozialen Rollen und ihrem kulturellen Hintergrund. Dies kann parallel oder komplementär bzw. kompensatorisch erfolgen. Bei der parallelen Koppelung führen Spieler ihre Lebensthematiken in der virtuellen Welt fort, z. B. das Hobby „Sport“, das sich in der Favorisierung von Sportspielen wie FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT DEUTSCHLAND 2006 niederschlägt. Bei der komplementären Koppelung hingegen wählen sie gezielt Spielthematiken, die neue, ergänzende Rollen, Aufgaben oder Spielwelten liefern, mit denen der Spieler im „echten Leben“ in dieser Form nicht in Berührung kommt. Dies kann auch kompensatorische Züge annehmen, wenn z. B. die virtuelle Sportlichkeit bei FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT DEUTSCHLAND 2006 stellvertretend für mangelnde Sportlichkeit in der realen Welt ausgelebt wird. Man muss jedoch beachten, dass bei all dem nicht zwangsläufig Kausalverhältnisse vorliegen. Sie sind nicht ausgeschlossen, primär handelt es sich aber um ein Verhältnis der „Gleichzeitigkeit“ (vgl. FRITZ 1999c, S. 67). Diese „strukturelle Koppelung“ kann auf vielen verschiedenen Wegen erfolgen, größtenteils erfolgt die Passung von

Persönlichkeit und Spiel zumindest der Theorie der Tätigkeitsebenen nach unbewusst (vgl. OERTER 1999, S. 60).

So können Spieler ihre Vorliebe für Fantasy-Spiele zwar mit Interesse an der entsprechenden Thematik begründen, doch bspw. Assoziationen zu einer positiven emotionalen Verknüpfung mit der Lektüre von Tolkiens „Herr der Ringe“ im Kindes- und Jugendalter treten im Moment der Kaufentscheidung selten ins Bewusstsein. Auch Bezüge zwischen Strukturmerkmalen der eigenen Lebenssituation oder Persönlichkeitsmerkmalen und Aufgaben im Spiel lassen sich zwar ins Bewusstsein holen, werden jedoch meist unbewusst hergestellt. Und am schwierigsten dürfte es sein, sich die Gründe für Abneigungen gegen einzelne Spiele, Genres, Spielwelten oder Spielaufgaben bewusst zu machen.

6.2 Alters- und geschlechtsspezifische Unterschiede

Hinter jedem Spieler und seiner Vorliebe für bestimmte Spiele steht also die gesamte Persönlichkeit mit ihrer jeweiligen Biografie. Daher gibt es auch alters- und geschlechtsspezifische Unterschiede.

Während Jungen eher actiongeladene, auch gewaltdarstellende Spiele bevorzugen, spielen Mädchen Funny Games, Denk- und Rätselspiele, Adventures, God Games und Renn- bzw. Sportspiele. Die an Comics angelehnte lustige Grafik und Spielelemente (z. B. dem Gegner auf den Kopf zu springen, um ihn zu „erledigen“, statt ihn zu erschießen oder anderweitig zu vernichten) sowie Kenntnis der Spiele oder der Spielmuster bspw. durch ältere Geschwister sind hier Gründe für die Wahl der Mädchen.

Aggressive Auseinandersetzungen, Kräftemessen gehören im „echten Leben“ zur Lebenssituation von Jungen und so findet man auch bei ihrer Spielauswahl

gewalthaltigere Spiele. Actionspiele stehen mit ihrem Gefühl, „immer auf Achse“ sein zu müssen, möglichst viele neue Eindrücke in möglichst rascher Folge verarbeiten und sich neuen, wechselnden Situationen anpassen zu können, in Bezug. Auch greifen Jungen bevorzugt Spiele mit expliziter „Kampf-Gut-gegen-Böse“-Thematik auf. Diese Spiele können an Märchen oder Vorlagen anderer Medien (z. B. Star-Wars-Filme) angelehnt sein und liefern den Jungen Schablonen für die eigene emotionale Orientierung und deren spielerische Umsetzung.

Beide Geschlechter schätzen attraktive Bezüge zur Lebenssituation, da Kinder bei Computerspielen bereits Handlungen und Handlungsweisen, die sie für ihr Erwachsenenendasein erstreben, üben können (z. B. Autofahren bei Rennspielen). Ebenfalls für Jungen und Mädchen wichtig sind Erfolgserlebnisse, wobei für Jungen eher das Beherrschen und letztendlich „Bezwingen“ des Spiels im Sinne von „erfolgreich zu Ende spielen“ wichtig ist und sie eine höhere Frustrationstoleranz entwickeln oder Hilfe von Freunden oder Lösungstipps nutzen. Auch Mädchen nutzen die Hilfe von Freunden oder älteren Geschwistern, doch scheint es ihnen wichtiger zu sein, dass ein Spiel zwar fordernd, aber nicht zu schwer ist, da sie sonst den Spaß an dem gesamten Spiel verlieren (vgl. FRITZ 1999c, S. 73ff.).

Im Erwachsenenalter ist es für Männer leichter, adäquate Spiele zu finden. Der Fokus der Computerspieleindustrie liegt auf der Zielgruppe junger männlicher Erwachsener und männlicher Teenager, was sich an Spielelementen wie Gewaltdarstellungen und Action, Szenarien wie Weltkriege, aber auch an dem in Computerspielen propagierten Frauenbild zeigt. Laut der jüngst erschienenen dritten Studie „Active Gamer Benchmark“ von Nielsen Entertainment dominieren in den USA von 117 Millionen aktiver Spieler Teenager mit 40 %. Das Verhältnis Männer zu Frauen liegt immer noch bei 2:1. Ca. 56 % aller Spieler nutzen Online-Spiele. Obwohl Computerspiele bisher als eher einsames Vergnügen gesehen wurden, zeigt die Studie, dass

mehr als 5 Stunden pro Woche gemeinschaftlich gespielt wird, allen voran von Teenagern, die ca. 7 Stunden pro Woche zusammen spielen. Insgesamt verbringen Spieler durchschnittlich ein Viertel ihrer wöchentlichen Freizeit mit Computerspielen (durchschnittlich 13 von 55,3 Stunden) (vgl. NIELSEN 2006).

Frauen greifen öfter zu (Online-)Rollenspielen oder God Games wie DIE SIMS 2 oder SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE. Laut der Studie „Active Gamer Benchmark“ von Nielsen Entertainment sind in den USA 64 % der Online-Spieler Frauen (vgl. NIELSEN 2006). Erstaunlich ist die zum Teil unterschiedliche Nutzung von God Games zwischen den Geschlechtern: „Der Spieler kann die Mitglieder seiner Sippe als gütiger Gott hegen und pflegen, er kann sie aber auch als böser Dämon quälen und in den sozialen Ruin treiben. Eine Befragung zeigte laut Wright [Will Wright, Erfinder der SIMS-Serie], dass jene Benutzer, die mit den Seifenoperfiguren wie mit dem Grimmschen Riesenspielzeug ihre Experimente anstellen, anstatt fleißig am virtuellen Nest zu bauen, hauptsächlich Frauen sind.“ (ROSENFELDER 2005)

Laut EA Magazin 03/2004, einer elektronischen Publikationsreihe der Firma Electronic Arts, waren 2004 rund 18 % aller Computerspieler in Deutschland über 40 Jahre alt (vgl. EA MAGAZIN 2004, S. 6). Einer TNS-Infratest-Studie für Electronic Arts von 2006 zufolge sind in Deutschland 45 % aller Spieler im Alter von 30 bis 49 Jahren, 13 % sind 50 Jahre alt und älter (vgl. EA MAGAZIN 2006, S. 13). Laut der aktuellen „Active Gamer Benchmark“-Studie sind in den USA derzeit 15 von 117 Millionen Spieler 45 Jahre alt oder älter (vgl. NIELSEN 2006), was ebenfalls rund 18 % entspricht. Diese „Grey Gamer“ bevorzugen weniger Action, stattdessen Simulationen und Strategiespiele. Obwohl es immer mehr immer ältere Computerspieler geben wird, gibt es seitens der Spieleentwickler wenig spezielle Angebote für diese Zielgruppe. Eine erste Ausnahme, allerdings für deutlich ältere Spieler, ist Nintendos Veröffentlichung DR. KAWASHIMA'S GEHIRNJOGGING: WIE

FIT IST IHR GEHIRN?, ein Spiel, mit dem angeblich das Gedächtnis und die Wahrnehmung trainiert werden können und das prophylaktische und therapeutische Wirkung gegenüber den Alterungserscheinungen des Gehirns aufweisen soll. Der Spielerfolg wird in Form eines Ergebnisses, welches das erspielte Alter des Gehirns zeigt, erzielt bzw. präsentiert. Der Spieler kann so mit wenigen Minuten täglichen Spielens sein Gehirn bis zu dem Idealalter von 20 Jahren, welches das Optimum in dem Spiel darstellt, trainieren und „verjüngen“ (vgl. EA MAGAZIN 2006, S. 13).

Vermehrt ist eine Erweiterung des Angebotes für immer jüngere Spieler zu beobachten. Sowohl Spiele, die an Literaturvorlagen wie „Oh, wie schön ist Panama“ oder „Harry Potter“ angelehnt sind, als auch Themen speziell für junge Mädchen (PFERD & PONY: MEIN PFERDEHOF) sollen Kinder fordern und fördern. Und die SIMS erfreuen sich auch bei Kindern großer Beliebtheit.

7 Positive Effekte von Computerspielen

Computerspiele können positive Effekte auf den Spielenden haben. Zu diesen Vorteilen der Computerspiele zählen u. a. Lerneffekte, Geselligkeit, Know-how im Bereich Computerhardware, Stärkung der Teamfähigkeit und die Möglichkeit, in der virtuellen Welt in neue Rollen zu schlüpfen, die die reale Welt dem Spieler nicht bietet.

7.1 Lern- und Trainingseffekte

Je nach Computerspiel können verschiedene Lerneffekte auftreten. Bei Flugsimulatoren oder Shooter-Spielen, in denen sich der Spieler durch

labyrinthartige Gebäude bewegt, wird die räumliche Wahrnehmung und der Orientierungssinn trainiert. Spiele, die eine schnelle Reaktion erfordern, wie z. B. Shooter- oder Jump-and-Run-Spiele, verbessern die Hand-Augen-Koordination und die Reflexe. Adventures regen dazu an, Probleme und Aufgabenstellungen logisch und kreativ zu lösen, wodurch kognitive Fähigkeiten und Phantasie gestärkt werden. Strategiespiele helfen zu erkennen, wie große, komplexe Systeme, in denen viele variable Größen in wechselseitiger Beziehung zueinander stehen, funktionieren und wie man sie gezielt beeinflussen kann. Rolf Oerter setzt Strategiespiele mit einer Stufe des Menschenbildes, der gesellschaftlich-kulturellen Identität, in Zusammenhang.

Die jüngsten Computerspiele weisen einen Bezug zu dieser letzten Stufe des Menschenbildes auf, nämlich die komplexen Simulationsspiele der Gestaltung neuer Gesellschaften, Siedlungsräume und Planeten. Hier erfahren die Spielenden, wie ein großes System wirkt, dass nicht lineare, sondern zirkuläre Kausalität am Werk ist, und dass Entwicklung des Individuums auch immer Entwicklung des Gesamtsystems beinhaltet. Umgekehrt kann man sagen, dass Personen, die mit so komplexen Spielen umgehen, besser verstehen lernen, was gesellschaftlich-kulturelle Identität des einzelnen eigentlich bedeutet. Simulationsspiele dieser Art repräsentieren somit das Menschenbild der gesellschaftlich-kulturellen Identität als Zusammenwirken von Akteuren in einem komplexen, offenen System, an dessen Entwicklung man aktiv mitwirken kann. (OERTER 1999, S. 64)

Multiplayer-Spiele und MMORPGs stärken die Teamfähigkeit der Spieler. In diesen Spielen kann man häufig zwischen verschiedenen Klassen von Spielfiguren, die sich gegenseitig unterstützen, wählen. In BATTLEFIELD 2142 kann der Spieler einen Pionier, Aufklärer, Sturmsoldat oder Versorgungssoldat spielen. Je nach Klasse verfügt er über spezielle Ausrüstung, und erst das möglichst koordinierte Zusammenspiel der verschiedenen Klassen führt zum Mannschaftssieg. Der Sturmsoldat kann verwundete Kameraden heilen und gefallene Mitstreiter reanimieren, der Versorgungssoldat sorgt für Munitionsnachschub, der Pionier kann defekte Fahrzeuge und Geschütze reparieren, und der Aufklärer kann sich tarnen und so wichtige strategische Informationen über die gegnerische Mannschaft sammeln. Für das Teamplay gibt es Punkte, die der Karriere des einzelnen

Spielers innerhalb des Spiels zugute kommen. Dieses Spielprinzip von sich gegenseitig unterstützenden Klassen wird auch in MMORPGs verwendet. Dort sind viele Quests von einem einzelnen Spieler nicht lösbar, erst Teams von mehreren Spielern können den Gegner mit vereinten Kräften bezwingen. Die Spieler werden also indirekt gezwungen sich zusammenzuschließen, wodurch die soziale Komponente der Spiele verstärkt wird.

7.2 Soziale Komponente

Die den Menschen kennzeichnende Interaktivität, also das Bewusstsein, wechselseitig aufeinander bezogen zu sein, ist bei den Computerspielen um die emotionale und empathische Dimension verkürzt. Interaktivität heißt im Computerspiel lediglich, strategisch und taktisch angemessene Verhaltenssequenzen auszubilden, um in der virtuellen Welt zu überleben. Das Computerspiel ist kein semantisches, sondern ein syntaktisches Spiel. Bei ihm kommt es nicht auf die Bedeutung an, sondern auf die Wirkungszusammenhänge. (...) Aus diesem Grund gewinnen Mehrpersonen-Spiele, die über Netz gespielt werden können, zunehmend an Beliebtheit. Dies ändert zwar nichts an der Eigenart der Spielfiguren, wohl aber an der Spielatmosphäre. Es ist jetzt ein Mensch, der die gegnerischen Figuren lenkt und nicht ein Computerprogramm. Ich spiele nicht mehr gegen den Computer, sondern mit einem Menschen. Das Spielgeschehen ist um menschliche Handlungsmöglichkeiten erweitert und kann sich ein Stück weit aus der Enge computergenerierter Handlungssequenzen lösen. Gleichwohl wird die Unmittelbarkeit einer menschlichen Begegnung damit nicht erreicht. Es bleibt ein mittelbarer und damit eingegrenzter Kontakt: vermittelt über ein Computerprogramm und realisierbar nur durch die Folie einer virtuellen Welt. (FRITZ 1999b, S. 82f.)

Spätestens seit der Entwicklung von Multiplayer-Spielen haben Computerspiele auch eine starke soziale Komponente. Spieler können sich auf öffentlichen oder privaten LAN-Partys treffen, Kontakte knüpfen und bestehende Kontakte pflegen. Die starke Verbreitung von schnellen Internetverbindungen wie DSL ermöglicht es auch, mit Spielern in anderen Städten oder Ländern gemeinsam zu spielen. Gerade wenn die Mitspieler Freunde aus einem anderen Kontext wie z. B. gemeinsamer Schulzeit sind, kann so trotz räumlicher Trennung ein Spieleabend gemeinsam erlebt werden.

Kommunikation mittels Headset oder Tastatur verstärkt das Gefühl von Nähe. Auch wenn es laut Fritz nur „ein mittelbarer und damit eingegrenzter Kontakt: vermittelt über ein Computerprogramm und realisierbar nur durch die Folie einer virtuellen Welt“ (FRITZ 1999b, S. 82f.) ist, bleibt er nicht auf reine Kommunikation beschränkt wie dies z. B. beim Telefonieren der Fall ist, sondern ermöglicht gemeinsames und gleichzeitiges Erleben über viele hundert oder tausend Kilometer Distanz hinweg. Damit sind via Internet gespielte Multiplayer-Spiele in ihrer möglichen Nutzung zurzeit einzigartig.

Das bereits erwähnte Teamplay, auch verknüpft mit der Mitgliedschaft in einem Clan, der von den Mitgliedern selbst organisiert und verwaltet wird, stärkt die im modernen Arbeitsleben geforderten Soft Skills, d. h. die Fähigkeit, sozial kompetent zielgerichtet gemeinsam mit anderen zu agieren. Und als mittlerweile weit verbreitetes Hobby sind Computerspiele ein mögliches Thema zwischen Gleichgesinnten und bieten damit Anknüpfungspunkte für Gespräche und gemeinsame Freizeitgestaltung.

7.3 Virtuelle Leben

Rolf Oerter untersuchte Konzeptionen des Menschenbildes darauf, ob und inwiefern sie Entsprechungen und Umsetzungsmöglichkeiten in Computerspielen finden. Das zweite Niveau des Menschenbildes bezeichnet Oerter als „mutuelle Identität“. Diese wird angesprochen bzw. verwirklicht, wenn Menschen in der virtuellen Welt in Rollen schlüpfen, die ihnen in der realen Welt verwehrt sind.

Damit [mit der mutuellen Identität] ist gemeint, dass nun der Mensch nicht mehr als isoliertes für sich selbst existierendes und wirkendes Wesen verstanden wird, sondern als ein Subjekt das nur durch die Beziehung zu anderen sich selbst verstehen und definieren und somit nur durch Bezug zu anderen leben und handeln kann. Dies bedeutet auch, dass man nicht nur

eigene Vorstellungen, Wünsche und Ziele, sondern auch die anderer Personen für wertvoll und attraktiv hält und damit in den Zwiespalt gerät, miteinander nicht vereinbare Ziele realisieren zu wollen. Die Persönlichkeitstheorie ist daher durch die Widersprüchlichkeit der menschlichen Persönlichkeit charakterisiert, die sich mit der Tatsache auseinandersetzen hat, dass es viele Möglichkeiten der Lebensführung und der Lebensgestaltung gibt und dass man als Mensch vieles, auch einander Widersprechendes verwirklichen möchte. Die Sozialtheorie ist, wie schon angedeutet, durch die neue Form der Beziehung zu signifikanten anderen Personen gekennzeichnet, die als unverzichtbarer sozialer Bezug erst das Verständnis seiner selbst wie auch das Verständnis des anderen gewährleisten kann. Wir finden auf dieser Ebene auch eine neue Form des Denkens (...): das dialektische Denken. (OERTER 1999, S. 63)

Oerter sieht die Umsetzung der mutuellen Identität in Computerspielen zumindest der Persönlichkeitstheorie nach als gegeben an, da Computerspiele mit ihren virtuellen Welten für den widersprüchlichen Wunsch „viele Leben leben zu wollen“ (OERTER 1999, S. 63) eine Plattform bieten. So kann der Spieler von Spiel zu Spiel in neue Rollen schlüpfen und „viele Leben leben“. Moderne Spiele mit nicht-linearer Erzählstruktur bieten auch spielintern diese Möglichkeit. Vor allem Rollenspiele mit ihrer Funktion, den Spielcharakter über Erfahrungspunkte zu entwickeln und diese in unterschiedliche Fähigkeiten umzuwandeln ermöglichen dem Spieler, das selbe Spiel mal als Feuermagier, mal als schwertschwingender Krieger durchzuspielen. In den STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC-Rollenspielen haben Handlungen des Spielers Auswirkungen darauf, ob er sich der hellen oder dunklen Seite der Macht zuwendet. Man kann das Spiel sowohl als edler Jedi-Ritter als auch als finsterer Sith-Lord spielen, was auch den Reiz der Wiederspielbarkeit erhöht. Und in Spielen, in denen verschiedene Völker oder Interessensgruppierungen vorkommen, wird oft das Verhältnis des Spielers zu den einzelnen Parteien durch sein Verhalten im Spiel beeinflusst. Dadurch ergeben sich immer wieder neue Konstellationen und es lässt sich, wenn auch nicht zeitgleich, „einander Widersprechendes verwirklichen“. Auch dies erhöht den Reiz der Wiederspielbarkeit, da der Anschluss an die einzelnen Interessensgruppen sich meist gegenseitig ausschließt und zu inhaltlich unterschiedlichen Spiel-Enden führt.

7.4 Technisches Know-how

Computerspiele gehören zu den ressourcenhungrigsten Anwendungen für Computer. Sie werden stets auf die Möglichkeiten der neuesten Hardware hin programmiert. Um aktuelle Computerspiele spielen zu können, ist es erforderlich, den PC bzw. dessen einzelne Komponenten alle zwei Jahre aufzurüsten. Viele Spieler haben daher ein beachtliches technisches Know-how über Hardwarekomponenten wie Grafikkarten, Prozessoren etc. entwickelt und sind oftmals in der Lage, die Komponenten des PC selbst zu installieren und Wartungsarbeiten durchzuführen. Auch PC-Tuning, d. h. das Übertakten einzelner Komponenten über die vom Hersteller vorgesehenen Grenzwerte zur Leistungssteigerung, gehört zu den Facetten der Technikbegeisterung der Spieler. Ebenso Case Modding (engl. für Gehäuseveränderung), bei dem der PC durch Bemalung, Innenbeleuchtung durch Miniatur-Leuchtstoffröhren und farbigen LEDs, durchsichtigen Seitenwänden oder kunstvoll ausgesägten Mustern in diesen, Wasserkühlung mit fluoreszierender Kühlflüssigkeit u. Ä. in ein kleines Kunstwerk verwandelt wird. Auch nicht dafür vorgesehene Behälter werden beim Case Modding gern verwendet, um einen PC hineinzubauen. So finden Mülleimer, Benzin-Reservekanister, alte Röhrenradios oder Mikrowellengeräte eine neue Verwendung oder es werden eigene Kreationen aus Kunststoffen modelliert. Case Modding hat sich zur eigenen Kunstform mit Wettbewerben und spezialisierten Zubehörherstellern entwickelt.

Modding ist nicht auf den Hardwarebereich beschränkt. Auch Spiele werden verändert, sofern der Hersteller die dafür benötigten Informationen bereitstellt. Da Mods aber die Beliebtheit von Spielen steigern, arbeiten viele Spieleentwickler mittlerweile eng mit den Moddern zusammen. In den häufigsten Fällen handelt es sich bei Mods um neue Missionen, neue Spielfiguren, zusätzliche Funktionen und Features sowie alternative Handlungsstränge, also Erweiterungen für das Originalspiel. Es gibt aber auch Mods, die sich nur der Technologie eines Spiels bedienen und darauf

aufbauend ein komplett neues, eigenständiges Spiel erschaffen. Mods sind kostenlos auf entsprechenden Internetseiten downloadbar, es ist jedoch nötig, das Originalspiel installiert zu haben, um die Mods spielen zu können.

8 Risiken von Computerspielen

Bei der Diskussion um die Risiken von Computerspielen stehen zwei Fragen im Zentrum, die beide um die mögliche (monokausale) Wirkung von Computerspielen kreisen:

1. Können Computerspiele süchtig machen?
2. Können Computerspiele Handlungsmuster für gefährliche Handlungen in der realen Welt wie z. B. Gewalttaten oder Raserei im Straßenverkehr liefern, Hemmschwellen dazu senken oder auslösendes Moment dafür sein?

8.1 Risiken durch Suchtpotenzial

In der Ausgabe 06/2006 der PC-Spiele-Zeitschrift „GameStar“ erschien der Artikel „Spielen als Sucht: Können Spiele krank machen?“ Besprochen wurden unter anderem die Symptome der Sucht, Wirkungsmechanismen von Computerspielen nach der Theoretischen Psychologie nach Dörner und die Frage von Ärzten und Psychologen, ob exzessives Computerspielen als Sucht zu definieren ist.

8.1.1 Suchtsymptome

Wer drei der sechs Suchtsymptome aufweist, gilt als abhängig. Zu den Symptomen der Sucht zählen:

- unstillbares Verlangen: Die Gedanken kreisen ständig um das Spiel; man will so schnell wie möglich wieder spielen.
- Kontrollverlust über Häufigkeit und Dauer: Das Spielen füllt jede freie Minute, Aufhören kommt erst in Frage, wenn es gar nicht mehr anders geht. Die Schlafphase verkürzt sich auf wenige Stunden.
- Toleranzentwicklung: Kurze Spielphasen sind unbefriedigend und hinterlassen das Gefühl, nichts erreicht zu haben. Man muss immer länger spielen, um ein Erfolgserlebnis zu spüren.
- Entzugserscheinungen: Längere Zeit ohne Spielen führt zu Unwohlsein, Nervosität, Angespanntheit und generell schlechtem Befinden, das sich sofort legt, wenn man wieder spielt.
- Vernachlässigung anderer Interessen und Verpflichtungen: Dinge aus der echten Welt werden unwichtig. Schule oder Arbeit erscheinen lästig. Für Treffen mit Freunden ist keine Zeit mehr.
- andauerndes Suchtverhalten trotz schädlicher Folgen: Das Spielen führt zu Unannehmlichkeiten (z. B. Hunger, Müdigkeit) und Schmerzen (z. B. Sehnscheidenentzündung). Es ist klar, dass die Probleme mit dem Spielen zusammenhängen, aber sie erscheinen nicht wichtig genug, um damit aufzuhören. (SCHMIDT, C. 2006, S. 173)

8.1.2 Grundbedürfnisse nach DÖRNER

Fünf Grundbedürfnisse steuern laut der Theoretischen Psychologie nach Dörner den Menschen, drei davon sprechen Computerspiele an.
Bestimmtheit: Menschen möchten wissen, was als Nächstes kommt.
Unbekannte Situationen machen Angst, ebenso wie eine unsichere Zukunft.
(...) Spielwelten erschaffen eine kontrollierte Unbestimmtheit: Sie stellen spannende Herausforderungen, die bekannten Regeln folgen und lösbar sind.
Kompetenz: Menschen suchen das Gefühl, Kontrolle zu haben und erfolgreich zu sein. Umgekehrt meiden sie Situationen, mit denen sie nicht klarzukommen glauben. (...) Spiele stellen fast immer lösbare Aufgaben, oft in variabler Schwierigkeit, die sich dem Können des Spielers anpasst. Sie vermitteln ein starkes Gefühl von Kompetenz.
Affiliation: Menschen brauchen von anderen Menschen die Bestätigung, in Ordnung zu sein. Deshalb suchen sie den Kontakt zu Gleichgesinnten, die ihnen ein Zugehörigkeitsgefühl geben. In Spielen bilden sich Gemeinschaften, die sich verstehen und bestärken. Das erkennt man auch an der häufigen Gründung von Clans und Gilden, was ja nichts anderes ist, als dazuzugehören,

anderen Hilfe anzubieten und damit an Bedeutung zu gewinnen. (SCHMIDT, C. 2006, S. 174f.)

Dabei erfüllen MMORPGs diese Bedürfnisse am besten und sind dementsprechend besonders „suchtgefährdend“. Sie kombinieren das Element Spiel mit dem Element Chat: Spieler können sich während des Spieles gegenseitig über Tastatur oder Headset absprechen, zusammen Strategien besprechen oder neue Kontakte knüpfen. Dies, besonders bei einer Mitgliedschaft in Clans oder Gilden, kann aber auch „sozialen Druck“ schaffen: Der Spieler ist an Termine für gemeinsame Aktionen wie Beutezüge gebunden, was durch Zeitverschiebungen und unterschiedliche Tagesstrukturen auch zu späten Nacht- oder frühen Morgenstunden sein kann. Und er muss Zeit für das Training investieren, um dem geforderten Spielniveau des Clans gerecht zu werden. Das kann neben den außergewöhnlichen Spielzeiten auch zu hohen Spieldauern führen. Manche Spieler stellen sich den Wecker, um sich mit anderen Spielern zu verabredeten Zeiten zu treffen, und spielen dann bis zu 14 Stunden am Stück und länger (vgl. SCHMIDT, C. 2006, S. 174f.).

8.1.3 Definitionsschwierigkeiten

Es ist umstritten, ob unkontrolliertes Spielen überhaupt als Sucht gelten darf. Einige Ergebnisse, wie die der Medizinischen Hochschule Hannover, sprechen dafür, dass bei exzessivem Spielen eine Verlagerung grundlegender psychologischer Störungen auf die virtuelle Ebene stattfindet, wie es auch bei zahlreichen anderen Phänomenen des Alltagslebens zu beobachten ist. Das bedeutet, dass es sich hierbei nicht um ein neues Krankheitsbild oder eine neue Art der Sucht handelt und die vorschnelle Diagnose „Computerspielsucht“ nur verhindern würde, die tiefer liegende Störung zu erkennen. Andererseits wurde an der Berliner Charité eine experimentelle Studie durchgeführt, bei der die Reaktionen einer Gruppe von Testpersonen auf Bilder gemessen wurde. Die

Gehirne von Nichtspielern reagierten auf Bilder von Computerspielern neutral, Spieler hingegen zeigten eine klare emotionale Reaktion. Die Ergebnisse liefern laut den Berliner Wissenschaftlern „klare Hinweise darauf, dass es sich bei exzessivem Computerspielen um eine Verhaltenssucht handelt, die nicht nur die Kriterien einer Abhängigkeit erfüllt, sondern auch die gleichen zugrunde liegenden Mechanismen aufweist“ (SCHMIDT, C. 2006, S. 175f.).

8.2 Risiken durch Transfers in die reale Welt

Im Rahmen einer Dissertation an der Universität Münster befragte Manuel Ladas 2141 Computerspieler. Seine Ergebnisse gehen dabei auf viele der in dieser Diplomarbeit zitierten Ansätze ein und lassen sich wie folgt zusammenfassen:

Die in den Medien geführte Diskussion mit dem Hintergrund des Stimulus-Response-Ansatzes, d. h. von den Inhalten unmittelbar auf die Wirkung zu schließen, ist „auf einem vorwissenschaftlichen (oder zumindest wissenschaftlich veralteten) Stand“ (LADAS 2003, S. 26). Er nimmt dabei Bezug auf das dynamisch-transaktionale Modell der Medienwirkungsforschung, demzufolge Medien Angebote für den Nutzer sind, aus denen sich dieser durch ständige Selektions- und Interpretationsprozesse seine mediale Wirklichkeit konstruiert. Die Wirklichkeitskonstruktion erfolgt dabei vor dem Hintergrund individuell verschiedener Erfahrungen, es kann also nicht von einer direkten Übertragung der Information bzw. einem passiven, wehrlosen Empfänger ausgegangen werden.

Auch lassen sich Handlungs- und Wahrnehmungsschemata nicht unverändert von der virtuellen Computerspielewelt in die reale Welt transferieren, da die Sinnzusammenhänge völlig unterschiedlich sind. Gewalt in der realen Welt „ist

zweckgebunden und soll schädigen bzw. verletzen“ (LADAS 2003, S. 27ff.). Computerspiele hingegen sind für die Nutzer eher ein virtuelles Räuber-und-Gendarm-Spiel. Die Gewalt ist ästhetisiert und wettkampftartig, sie dient dem Vorankommen im Spiel oder dem Erreichen eines Highscore. Vor allem wird sie vom Nutzer nicht als Gewalt wahrgenommen, denn es fehlt das personelle Gegenüber, das „psychologische Phänomen Opfer“ entsteht nicht. Die Gegner sind schablonenhaft dargestellte „Schießbudenfiguren“ ohne emotional-psychologische Ausdifferenzierung, rein auf ihre Funktion reduziert, und werden daher von den Spielern eher als Inventar des Spieles wahrgenommen. Auch werden keine echten Schäden verursacht, da die Auswirkungen des Eliminierens eines Gegners auf die „engen Handlungs- und Wirkungszusammenhänge der virtuellen Welt“ beschränkt bleiben.

Wie Fritz weist Ladas darauf hin, dass Computerspiele im Gegensatz zu anderen Medien syntaktische statt semantische Zusammenhänge aufweisen (vgl. FRITZ 1999b, S. 82f.; vgl. LADAS 2003, S. 28f.), d. h. um die Dimensionen Empathie und Emotionalität verkürzt sind. Bei Film und Fernsehen werden Charaktere differenziert dargestellt, die Handlung steht im Vordergrund. Dadurch sind eine emotionale Beziehung zu den Charakteren, der Handlung, und auch die Entstehung von Opferrollen möglich. Bei Computerspielen hingegen geht es um das Beherrschen von Reiz-Reaktions-Abfolgen im interaktiven Teil, die Geschichte oder Entwicklung der Charaktere tritt in den Hintergrund und wird nur in gelegentlichen kurzen Filmsequenzen weitergeführt.

Daher ist ein „ungefilterter Transfer von Handlungsskripts“ in die reale Welt unwahrscheinlich und eher „eine Folge psychischer Störungen einzelner Individuen als ein Effekt der Spielnutzung im Allgemeinen“. Zum einen macht das „Töten für den Highscore“ in der Realität keinen Sinn, zum anderen kann Gewalt, die nicht als solche wahrgenommen wird, „auch nicht abstumpfend oder brutalisierend wirken“.

(...) Auch ist nicht zwingend aus einer expliziten, blutigen Gewaltdarstellung und dem Einsatz von Splattereffekten auf ein Gefährdungspotenzial zu schließen, da diese Elemente die virtuelle Gewalt noch grotesker und irrealer erscheinen lassen und so deren Rahmung eher noch verstärken.

Verstärkte Aufmerksamkeit würde nach den bisherigen Ergebnissen und Überlegungen allenfalls eine hoch gewalthaltige und gleichzeitig ausgefeilte und psychologisch tiefgreifende Spielgeschichte verdienen – doch eine solche ist in Computerspielen fast nie zu finden. Ein genauerer Blick lohnt sich jedoch gegebenenfalls auch bei einer realistischen, technisch-distanzierten Darstellung von Kriegshandlungen, die im Rahmen dieser Befragung durch eine gegenüber anderen Gewaltspielen etwas erleichterte Verknüpfbarkeit mit realen (Waffen-)Gewaltinteressen und gewaltbefürwortenden Einstellungen aufgefallen ist. (LADAS 2003, S. 33)

9 Verwebungen und Diskrepanzen zwischen virtueller und realer Welt

Im Folgenden sind aus der Presse entnommene Beispiele für sehr starke Verwebungen und Diskrepanzen zwischen der virtuellen und der realen Welt aufgeführt. Sie beschreiben Phänomene, die noch relativ jung und daher noch nicht hinreichend wissenschaftlich erforscht sind. Dennoch lassen sich aus ihnen Schlüsse ziehen, da sie in ihrer Beispielhaftigkeit verdeutlichen, wie der Umgang mit Computerspielen ausfallen kann. Die Beispiele beziehen sich auf so genannte MMORPGs, die gerade seit der Veröffentlichung von WORLD OF WARCRAFT einen ungeahnten Popularitätsschub erfuhren, sowie auf Spiele mit Multiplayer-Option.

9.1 Finanzielle und materielle Verwebungen

MMORPGs sind bis auf wenige Ausnahmen kostenpflichtig. Beahlt wird im Abonnementverfahren für Zeiträume von 1 bis 12 Monaten im Voraus. Der

Preis für 1 Monat Teilnahme beläuft sich auf ca. 10 bis 15 Euro, wobei die Preise gestaffelt sind, um Langzeitabonnements attraktiver zu gestalten. Je nach Spiel beträgt der Kaufpreis der Spielesoftware dafür ca. 15 Euro bis hin zu kostenlosen Download-Optionen auf der Homepage des MMORPG-Anbieters. Im Gegensatz dazu kosten „normale“ Spiele bei ihrer Neuerscheinung ca. 45 Euro.

Der Großteil der MMORPGs basiert auf Fantasy-Elementen und weist ein eigenes, spielinternes Wirtschaftssystem auf. Dies bedeutet, dass es eine Spielwährung (z. B. Gold, Credits) gibt, für die innerhalb des Spieles Waren wie Rüstung, magische Artefakte u. Ä. gekauft werden können. Auch können Ressourcen abgebaut werden, die sich wiederum verkaufen bzw. weiterverarbeiten lassen. Der Wirtschaftspart fast aller MMORPGs ist aber längst nicht auf Transaktionen innerhalb des Spieles beschränkt. Auf Online-Auktionsbörsen wie eBay findet man unter Suchbegriffen wie WORLD OF WARCRAFT oder STAR WARS: GALAXIES nicht nur die entsprechende Spielesoftware, sondern auch Credits oder Gold aus der Spielwelt in hohen Summen, die für reale Euro angeboten werden. Genauso werden seltene Waffen, Artefakte, ja sogar hochgezüchtete Spielcharaktere zum Kauf angeboten. So können Spieler, die aus den verschiedensten Gründen nicht innerhalb des Spiels ihr angestrebtes Ziel erreichen, den Weg abkürzen, und sich über eBay schnell und bequem ihren Wunsch erfüllen. Ist die Ware in der realen Welt mit harter Währung bezahlt, wird sie innerhalb des Spieles von Spieler zu Spieler transferiert. Umgekehrt gibt es Spieler, die sich auf das Ansammeln großer bzw. wertvoller Güter oder das „Hochleveln“ von Spielfiguren in den Spielwelten spezialisiert haben. „Hochleveln“ bedeutet, dass Spielcharaktere gemäß der Rollenspielelemente in MMORPGs durch Kämpfe oder das Erledigen von Quests im Laufe des Spieles an Stärke, Erfahrung u. Ä. gewinnen, ihre Fähigkeiten weiterentwickeln und sich spezialisieren können. Ein starker, erfahrener Held ist daher mindestens die Zeit wert, die der Spieler investiert hat, um ihn hochzuzüchten. Vom realen

Handel mit virtuellen Gütern und Spielfiguren finanzieren sich so manche Spieler ihren Jahresurlaub bis hin zu ihrem Lebensunterhalt. Aber auch der Missbrauch ist an der Tagesordnung: In armen Ländern spezialisieren sich Kinder und Jugendliche auf das Hochzüchten von Spielcharakteren und spielen „um ihre Existenz.“ (vgl. TRIER 2006). Einer Nachrichtenmeldung zufolge werden in China Kinder von kriminellen Banden gezwungen, täglich 12 Stunden ohne Pause WORLD OF WARCRAFT zu spielen. Die „Erträge“ werden bei eBay verkauft. Die Kinder und Jugendliche werden dabei in abwechselnden Schlaf- und Spielschichten bis an ihre Grenzen getrieben, gesundheitliche Schäden sind nicht ausgeschlossen – eine neue Form von Kinderarbeit entsteht (vgl. STERNKOPF 2006).

Auch die Spieleentwickler selbst haben den Trend, mit virtueller Wirtschaftbare Münze machen zu können, mittlerweile erkannt und genutzt. Als besonderes Beispiel sei hier SECOND LIFE, eine Art Sozialsimulationsspiel, aufgeführt. SECOND LIFE bietet den Spielern die Möglichkeit, Kleidung, Autos, Häuser, Grundstücke u. v. m. zu entwerfen, zu kaufen und zu verkaufen. Die Spieler arbeiten, gehen abends in die Disco, lesen die Tageszeitung SECOND LIFE HERALD, führen Beziehungen – alles im virtuellen SECOND LIFE. Die Teilnahme kostet 6 US-Dollar pro Monat, wofür der Spieler wöchentlich 500 LindenDollar, die Währung des Spiels, bekommt. Darüber hinaus besteht eine Verbindung mit dem realen Konto des Spielers. Will ein Spieler über sein Budget hinaus shoppen oder verkauft er eine Ware, wird sein reales Konto belastet bzw. erhält einen Eingang. Dabei richtet sich der Wechselkurs Linden- zu US-Dollar nach dem tagesaktuellen Stand an der virtuellen Börse LindeX. Ca. 25 % der SECOND LIFE-Bewohner verdienen so spielend Geld, mehrere hundert verdienen ihren Lebensunterhalt damit.

Eine chinesische Sprachlehrerin in Hessen zählt als Grundstücksentwicklerin zu den reichsten Spielern von SECOND LIFE. 2006 wird sie ca. 175.000 US-

Dollar verdient haben, „ihre Besitzungen im Spiel haben einen Wert von 250.000 Dollar“ (DOWIDEIT 2006). Mittlerweile beschäftigt sie zehn Mitarbeiter im chinesischen Wuhan, die für sie „Grundstücke mit dekorativen Hügeln und Büschen entwerfen, um sie dann teuer an Spieler zu verkaufen“ (DOWIDEIT 2006).

Angekurbelt wurde die Wirtschaft von SECOND LIFE, die weit schneller wächst als die von China oder Indien, vor allem durch die Idee, dass Spielern die Verwertungsrechte für im Spiel kreierte Güter auch im realen Leben gehören. So konnte ein australischer Programmierer die Rechte für das von ihm entwickelte Spiel TRINGO, eine Mischung aus Tetris und Bingo, das von SECOND LIFE-Bewohnern begeistert gespielt wurde, an das Unternehmen Nintendo verkaufen, das es für die Plattform GameBoy Advanced als eigenständiges Spiel umsetzt.

Auch Unternehmen wie Warner Music, Disney, mehrere Bekleidungsfirmen und die US-Bank Wells Fargo haben das Potenzial von SECOND LIFE als Marktforschungslabor entdeckt. Produkte und Dienstleistungen können so weit vor ihrer Markteinführung getestet werden. 351.000 Spieler bei einem Zuwachs von 14 % pro Monat stehen den Firmen zur Verfügung, das Durchschnittsalter der Spieler liegt bei 32, der Frauenanteil beträgt 43 %. Kommt das Produkt in SECOND LIFE gut an, kann die reale Produktion beginnen (vgl. DOWIDEIT 2006).

9.2 E-Sport

Professionelles Computerspielen wird als E-Sport, die Spieler als Pro-Gamer, abgeleitet von Professional Gamer, bezeichnet. Sie unterscheiden sich durch herausragende Fähigkeiten bei der sensumotorischen Synchronisation, dem

Spielverständnis, Teamplay etc. von Freizeit- und Gelegenheitsspielern, trainieren sehr oft, um diese Fähigkeiten aufrechtzuerhalten und weiterzuentwickeln, und treten bei Turnieren, Ligen und Ladders gegeneinander an. Trainiert wird entweder über Internet online oder aber bei so genannten Bootcamps via LAN. Bei den Bootcamps können Strategien besser abgesprochen werden, da direkte Kommunikation möglich ist. Die erarbeiteten Strategien werden dann online auf öffentlichen Servern getestet und weiterentwickelt (vgl. WIKIPEDIA 2006).

E-Sport entstand Mitte der 90er Jahre in Südkorea, wo mittlerweile drei Fernsehkanäle ausschließlich über Videospiele und E-Sport berichten und die Pro-Gamer einen ähnlichen Status genießen wie Popstars in Europa. Topspieler in Südkorea können bis zu 230.000 US-Dollar pro Jahr verdienen. Die Verdienstmöglichkeiten setzen sich aus Festgehältern, Preisgeldern, Sponsoring und Werbeeinnahmen zusammen. Pro-Gamer sind in Clans organisiert (bei MMORPGs auch Gilden genannt). Clans sind mit Sportvereinen vergleichbar und es gibt sie nicht ausschließlich im Pro-Gamer-Bereich, sondern genauso bei Hobbyspielern. Früher spezialisierte sich ein Clan meist auf ein Spiel, heute haben Clans meist mehrere Squads („Truppen“, Mannschaften) für verschiedene Spiele. Die Clans zahlen den Spielern ihre Gehälter und treffen mit Firmen, die meist Hard- und Software im Computerspielebereich produzieren, Vereinbarungen über Sponsoring. Das Sponsoring kann finanziell oder über das Bereitstellen von Hardware oder Dienstleistungen erfolgen. Die Pro-Gamer, die unter ihrem Spielernamen (Nick, abgekürzt von engl. Nickname) auftreten, haben die Initialen ihres Clans, meist von Sonderzeichen geklammert, an ihren Namen angehängt. So ist eine direkte Zuordnung eines Spielers zu seinem Clan möglich. Bei entsprechender Popularität ist hier neben dem Gesicht und der Stimme des Pro-Gamers auch der Clannamen ein möglicher Werbeträger. So kann der Name der beworbenen Firma dem Clannamen beigefügt werden, sodass die Firma bei jeder Nennung des Clannamens automatisch mitgenannt wird (Bsp.:

[Alternate-aTTaX], zusammengesetzt aus dem Firmennamen Alternate und dem Clan-Kürzel [aTTaX]). Zwar ist Südkorea immer noch das Land, in dem E-Sport die höchste Popularität genießt, doch Europa und Amerika ziehen mittlerweile nach. In Deutschland informieren die Fernsehsendungen und Internetangebote der GIGA Digital Television GmbH und seit dem 22.08.2006 die Sendung „screen shot – die eSport Bundesliga“ im Deutschen Sportfernsehen DSF alle Interessierte (vgl. WIKIPEDIA 2006).

9.3 Gesellschaftliche Verwebungen und Diskrepanzen

Computerspiele sind zunehmend vernetzt, viele tausend Spieler halten sich gemeinsam in virtuellen Welten auf. Bei dieser Begegnung von Menschen unterschiedlicher Nation, Altersgruppen, sozialer und kultureller Hintergründe ist es unausweichlich, dass Themen wie Diskriminierung, Political Correctness, Geschlechterrollen oder häufig einfach Fragen der Höflichkeit zur Sprache kommen. Es ist mittlerweile unmöglich geworden, die reale Welt aus der virtuellen draußen zu halten.

9.3.1 Diskriminierung

Am 08.02.2006 berichtete Spiegel Online in einer Nachrichtenmeldung über ein „Redeverbot für schwule Orks“. In dem MMORPG WORLD OF WARCRAFT komme es, wie in fast allen Online-Spielen, immer wieder zu Beschimpfungen mit sexueller Färbung. „Das ...“ oder „Der ist ja schwul!“ steht dann im Chat zu lesen. Deshalb gibt es auch klare Anti-Diskriminierungs-Richtlinien seitens des Betreibers BLIZZARD, deren Einhaltung im Chat von Moderatoren und Spielleitern überwacht wird.

In den General Chats wird oft für Gilden geworben, d. h., Gildenmitglieder suchen neue Mitglieder für ihre Gilde und preisen diese im Chat an. Auch eine Spielerin, die für ihre Gilde mit dem Slogan „GLBT-friendly“ warb, machte Bekanntschaft mit den Anti-Diskriminierungs-Richtlinien von BLIZZARD: GLBT steht nämlich für Gay, Lesbian, Bisexual, Transgender, also so ziemlich jede sexuelle Orientierung, die nicht heterosexuell ist. Sie wurde von BLIZZARD gesperrt, „denn wer sich selbst als schwul oder lesbisch oute, verleite andere Spieler zu diskriminierenden Handlungen oder Äußerungen. Bezüge zu heiklen Themen aus der realen Welt – wie religiöse, sexuelle oder politische Vorlieben zum Beispiel – haben die Tendenz, Kommunikation zwischen Spielern auszulösen, die oft auf Belästigung hinausläuft.“ (STÖCKER 2006)

Das bedeutet aber auch, dass eine Gilde, die mit „Gott hasst alle Schwuchtel!“ wirbt, dieselbe Regel verletzt wie „GLBT-friendly“. Die Bürgerrechtsorganisation „Lambda Legal“ nahm sich des Falles an und sendete einen Anwaltsbrief an BLIZZARD. „Wir verlangen, dass Sie alle Systemadministratoren von Blizzard darüber informieren, dass sie keine Spieler dafür bestrafen dürfen, auf nicht-beleidigende Weise über sexuelle Orientierung oder Geschlechtsidentität zu sprechen, heißt es in dem Schreiben. Diskriminierung zu verhindern, sei ein ehrenhaftes Ziel, aber dass GLBT-Menschen still und unsichtbar bleiben, ist kein akzeptabler Weg, dieses Ziel zu erreichen.“ (STÖCKER 2006) Anlässlich des Christopher Street Day kam es in WORLD OF WARCRAFT auch zu virtuellen Paraden mit schwulen Orks und lesbischen Elfen.

9.3.2 Gender Bending

Unter Gender Bending versteht man das Annehmen einer anderen Geschlechtsidentität in der virtuellen Welt. Für ein Rollenspiel erstellt der Spieler einen so genannten Avatar, eine Spielfigur, mit der er das Spiel bestreitet. Es können verschiedene Attribute wie Stärke, Magie, Rasse (Ork, Elfe etc.), Klasse (Paladin, Magier etc.) und Geschlecht festgelegt werden. Oft kann sogar das Aussehen, also Haarlänge und -farbe, Kleidung und Details wie die Form der Wangenknochen oder der Augenbrauen selbst bestimmt werden. Es besteht also kein Zusammenhang mehr zwischen dem realen Erscheinungsbild des Spielers und seinem Avatar. „Auch hinter einem männlichen Ork-Krieger muss im echten Leben kein Mensch stecken, der strohdumm ist und eine grüne Haut hat.“ (RPO 2006) So kann man leicht durcheinandergeraten, wenn etwa 30 % aller weiblichen Avatare von Männern gesteuert werden. „Problematisch wird das allerdings dadurch, dass viele Menschen sehr viel Zeit in den Spielen verbringt und dort wiederum Kontakte suchen – auch zum anderen Geschlecht. Und wer dann ein Auge auf die gerade vorbeihuschende Elfe geworfen hat, muss sich möglicherweise auf Komplikationen einstellen.“ (RPO 2006) Ein wichtiger Hinweis auf die wirkliche Identität ist das Aussehen des weiblichen Avatars. Je knapper bekleidet und je größer die Brüste, desto eher sitzt ein Mann vor dem Computer. Und auch beim Chatten gibt es Unterschiede: Männer zeigen oft auch dann wenig Sensibilität, wenn sie in Frauenrollen schlüpfen (vgl. WCM 2006).

Bei einer Befragung von 64 Männern mit weiblichem Avatar für womengamers.com stellten sich verschiedene Gründe für das Gender Bending heraus. Mehr als die Hälfte der Befragten erhoffte sich Vorteile im Spielverlauf, z. B. als weibliche Spielfigur mehr Hilfe von anderen Spielern zu erhalten. 25 % gaben an, lieber einen schönen weiblichen Anblick auf dem Monitor genießen zu wollen als eine Rambo-Figur. Und letztendlich wurde

auch gesagt, in eine andere Geschlechterrolle zu schlüpfen gehöre zum Ausnutzen der Möglichkeiten und Vielfalt eines Rollenspiels. „Schließlich dürfte eine Rollenspiel-Welt, in der jeder herzensgute männliche Spieler einen menschlichen Paladin von guter Gesinnung spielt, an Langeweile kaum zu überbieten sein.“ (RPO 2006)

9.3.3 Propaganda und Werbung

Zu den Spielen, die eine vom Entwickler beabsichtigte Wirkung erzielen sollen, gehören Propagandaspiele und Spiele, die bestehende politische und gesellschaftliche Verhältnisse parodieren. Werbung, die schon seit langem in Computerspielen platziert wird, zeigt ebenfalls, dass sich die Werbetreibenden eine Wirkung erhoffen.

Als aktuelles Beispiel für Propagandaspiele sei hier QUEST FOR BUSH angeführt, ein Ego-Shooter, der von dem „Medienarm von al-Qaida“ (MUSHARBASH 2006), der „Global Islamic Media Front“ (GIMF) produziert wurde und seit dem 16.09.2006 im Internet zum Download bereitsteht. Der Spieler, der mit dem ironisch gemeinten Claim „Ein Spiel für alle kleinen Terroristen“ angesprochen werden soll, schießt in dem Spiel auf US-Soldaten und darf zum Schluss US-Präsident George W. Bush eliminieren. An den Häuserwänden der Spiellandschaft hängen Plakate mit Bildern von Bush, Blair, Rumsfeld und schiitischen Würdeträgern aus Iran und Irak, dazwischen Schilder mit der Aufschrift „American Camp“. Das Spiel ist eine „umkopierte und mit neuen Tapeten versehene Version“ (MUSHARBASH 2006) von QUEST FOR SADDAM, dessen ursprüngliche Version QUEST FOR AL-QA'EDA hieß und eine technisch auf dem 1996 erschienenen Spiel DUKE NUKEM 3D basierende Modifikation war, die als Folge der Anschläge vom 11.09.2001 von dem Amerikaner Jesse Petrilla programmiert wurde. Viel

Mühe hat sich die GIMF beim Umkopieren nicht gemacht, denn obwohl das Desktop-Icon mit QUEST FOR BUSH beschriftet ist, läuft das Spiel im Windows-Task-Manager noch unter dem Originalnamen QUEST FOR SADDAM (vgl. MUSHARBASH 2006).

Als Parodie im Zusammenhang mit den Anschlägen vom 11.09.2001 und der anschließenden Jagd auf Osama bin Laden erschien damals auf der Homepage des Satiremagazins „TITANIC: Das endgültige Satiremagazin“ ein Mini-Game, bei dem der Spieler Bomben auf bin Laden werfen konnte, der jedoch immer kurz vor Einschlag der Bombe verschwand und an einer anderen Stelle auf der Karte auftauchte. So wurden im Spiel ganze Landstriche und Städte in den Boden gebombt, bin Laden entkam jedoch immer.

Neben extremistischen Gruppierungen und Satirikern verwendet z. B. das US-Militär Computerspiele als Mittel zur Anwerbung junger Männer. Das Spiel AMERICA'S ARMY wurde von der US-Armee produziert und ab dem August 2002 im Internet zum kostenlosen Download und in Rekrutierungsbüros und PC-Spielezeitschriften auf der meist beigelegten Heft-CD angeboten. Da in dem Spiel kein Pixelblut zu sehen ist, wurde das Spiel von US-Jugendschützern für Kinder ab 13 Jahren freigegeben. „Während die Rekrutierung von Kindern völkerrechtlich geächtet ist, scheint die virtuelle Ausbildung und militärische Indoktrination von Minderjährigen in den USA völlig in Ordnung zu sein. Das Militär speichert die E-Mail-Adressen und Fortschritte der Spieler und bekommt so direkten Kontakt zu potenziellen Rekruten.“ (GIESELMANN 2003, S. 57) Eine Besonderheit des Spieles ist die Tatsache, dass sich beide Teams, die sich in dem Spiel gegenüberstehen, selbst als US-Soldaten sehen und die Gegner als Terroristen dargestellt werden. So will die US-Armee der Gefahr vorbeugen, dass Spieler aus Vorbehalten gegenüber der Army oder aus Sympathiegründen die Seite der Terroristen wählen.

Werbung wiederum hat seit längerem einen festen Platz in Computerspielen. Es kann dies Bandenwerbung realer Firmen in Autorenn- oder Fußballspielen sein, aber auch die in Autorennspielen verwendeten Automodelle und -marken. Als Beispiel für Product Placement sei hier auf die Serie SPLINTER CELL hingewiesen. Beschränkte sich das Product Placement in den ersten zwei Teilen auf Sony-Ericsson Kommunikationsgeräte, die der Protagonist im Spielverlauf oft einsetzen muss, wird im dritten Teil SPLINTER CELL: CHAOS THEORY auch für die Kaugummimärke AIRWAVES geworben, die der Protagonist in Filmeinspielungen konsumiert und deren Packung sehr werbewirksam direkt vor der Kamera platziert wird.

Bandenwerbung und mit Plakaten vergleichbare Werbeflächen erreichen gerade eine neue technischen Entwicklungsstufe. Bisher wurden die Werbebotschaften und Werbeflächen von den Spieleprogrammierern fest in das Spiel integriert und konnten nicht mehr geändert werden. Mit MALL TYCOON 2 DELUXE ist nun erstmals Echtzeitwerbung in Online-Spielen möglich. Die neue Technologie wurde von der New Yorker Firma Massive entwickelt. Bandenwerbung oder Plakate bei Autorennspielen können damit während des Spielverlaufs in Echtzeit neu bestückt werden. Zahlte bisher ein Werbetreibender einen Festpreis für die Werbung im Spiel, kann nun wie in Fernsehspots festgelegt und jederzeit geändert werden, wann, wie oft und welche Kampagne verwendet werden soll. Die von Massive entwickelte Technologie erlaubt außerdem festzustellen, welche so im Spiel platzierte Werbung die Spieler wie oft und wie lange gesehen haben, und bereitet somit den Weg für neue Preismodelle für Werbung in Computerspielen (vgl. SCHOTZGER 2006).

10 **Fazit**

Aus meinen Literaturrecherchen kann ich verschiedene Schlüsse ziehen. Ich möchte mit der Fragestellung aus Politik und Medien nach der Wirkung von Computerspielen bezüglich instrumentell-handlungsorientierten Transfers von der virtuellen in die reale Welt beginnen. Aus meiner Sicht, sowohl als Student, der sich im Rahmen dieser Diplomarbeit intensiv mit dem Thema beschäftigt hat, als auch als begeisterter Computerspieler, der praktische Erfahrung mit Computerspielen und den damit verknüpften Erlebnissen, Emotionen und Lebenswelten hat, kann ich den Beitrag von Manuel Ladas und die Ergebnisse seiner Untersuchung unterstützen. Computerspiele verwenden Gewalt tatsächlich in einem anderen Sinnkontext, in dem sie von den Spielern nicht als solche wahrgenommen wird und in dem sie daher weder zu realen Gewalttaten animiert noch gegenüber Gewalt abstumpfend wirkt (vgl. LADAS 2003, S. 26ff.). Gewaltdarstellung in Computerspielen ist daher weitestgehend unbedenklich, vorausgesetzt, dass eine entsprechende Alterseinschränkung von den zuständigen Prüfstellen vergeben wird und deren Einhaltung bei Verkauf und Verleih kontrolliert wird. Umgekehrt bedeutet dies aber auch, dass der oft postulierte Katharsis-Effekt bei Computerspielen nicht eintreten kann.

Bei Gewalttaten, an denen Vielspieler mitwirken, wie z. B. dem Amoklauf in Erfurt, gehe ich daher davon aus, dass in diesen Fällen eine tiefer liegende psychologische Störung im Vorfeld vorliegt und nicht eine direkte Wirkung der Spiele. Die Theorie, es handle sich um eine ungenügend ausgebildete oder brüchig gewordene Rahmungskompetenz, halte ich für zu kurz greifend bzw. verfehlt. Zu kurz greifend, da – falls es tatsächlich so begründete Transfers geben sollte – die Schädigung der Rahmungskompetenz nur ein Symptom tiefer liegender Erkrankungen wie z. B. einer Psychose ist, und damit in einem anderen, weitreichenderen Zusammenhang gestellt wird. Verfehlt, da der Transfer in einigen Fällen durchaus bewusst und willentlich vollzogen, ja sogar

inszeniert wird. Es handelt sich hierbei eher um ein Phänomen, das Florian Rötzer „Aufmerksamkeitsterror“ nennt, welches hier in medialem Gewand, nämlich in Anlehnung an Computerspiele, auftritt. Aufmerksamkeit sei in einer von Medien aller Form durchdrungenen und beherrschten Welt eine knappe Ressource, schreibt Rötzer. Anschläge jedweder Art sollen Schrecken auslösen und Aufmerksamkeit ködern, indem sie das kollektive Interesse auf sich und die Täter ziehen. Bei Anschlägen, die den Tod oder die Selbsttötung des Attentäters miteinbeziehen, liege die Erfolgsaussicht wesentlich höher als bei Anschlägen, bei denen der Täter unerkannt zu entkommen versucht, und sie seien daher einfacher auszuführen. „Die dadurch gewonnene Prominenz des Täters legt, zumal wenn es sich um einen Einzeltäter im Selbstauftrag handelt, dann eher auch eine psychologische Deutung nahe, die bei Terroristen mehr in den Hintergrund tritt.“ (RÖTZER 2002) Mit ihren Attentaten nehmen die Täter Rache für nicht geleistete Aufmerksamkeit, wobei diese Rache wiederum möglichst große Aufmerksamkeit erregen soll. Die Opfer sind meist Menschen, die von dem Täter direkt oder indirekt verantwortlich gemacht werden, wobei hier schon ausreichen kann, in derselben Stadt zu wohnen, einer Institution wie der Schule oder einem Unternehmen anzugehören oder in der Nähe des Täters zu leben. „Möglicherweise wird in einer Gesellschaft, in der die Ressource Aufmerksamkeit knapp und ein wertvolles Gut ist, um das mit allen Mitteln gekämpft wird, der Aufmerksamkeitsterror zu einem ansteckenden und sich weiter ausbreitenden Mittel der Ohnmächtigen, Übersehenen und Loser, die sich so aus persönlichen, religiösen oder politischen, wahrscheinlich meist in einem Gemenge aus vielen Gründen in die Aufmerksamkeit bomben wollen. Aus dieser Perspektive gibt es Millionen von Schläfern, die auf ihren Auftritt warten.“ (RÖTZER 2002)

Dass bei diesen Anschlägen gerne Anlehnungen an mediale Vorbilder aus Filmen oder Computerspielen verwendet werden, liegt in letzter Konsequenz leider auf der Hand. Damit liegt der Fokus aber nicht mehr auf einer möglichen

Wirkung von Computerspielen oder brüchig gewordener Rahmungskompetenz, sondern auf einem sozialen und psychologischen Phänomen.

Der Umgang mit Rahmungskompetenzen wird zunehmend schwieriger, und es ist fraglich, ob sich diese Definition, die aus den Anfangszeiten der Computerspiele stammt, als es sich um klar abgrenzbare Einzelspieleranwendungen für einen PC handelte, noch anwenden lässt. Wie die Literaturrecherche zeigt, handelt es sich bei vielen Spielen heutzutage um Online-Multiplayer-Spiele und MMORPGs, d. h., der Grad der Vernetzung hat immens zugenommen. Onlinespiele können zu sozialer Vernetzung führen. Hinzu kommt, dass für einige Spieler Computerspielen zum Broterwerb geworden ist. Ob als Pro-Gamer oder „Goldfarmer“: Computerspielen ist für sie zur Arbeit geworden, und wie sich für viele Online-Spieler die reale und die virtuelle Welt sozial verwoben haben, verwebt sie sich für die „Spiel-Arbeiter“ finanziell. Ob und wie hier Rahmungskompetenzen greifen können, ist sicherlich nicht einfach zu beantworten, zumindest da die virtuelle Welt hier fester Bestandteil und auch Grundlage der realen geworden ist. Die Zeiten, in denen Handlungen in der virtuellen Welt keine Auswirkungen auf die reale Welt haben, sind vorbei, die Verwebung von virtueller und realer Welt nimmt beständig zu. Bedenklich dabei ist, dass, besonders bei finanziellen und wirtschaftlichen Verwebungen wie in SECOND LIFE, klare rechtliche Regelungen für MMORPG-Welten, die ja weltweit genutzt werden, fehlen.

Die in Kapitel 7 behandelten positiven Effekte von Computerspielen sprechen meiner Ansicht nach für sich. Gerade die Tatsache, dass u. a. kognitive und kreative Fähigkeiten und Soft Skills wie Teamfähigkeit, die in der heutigen Zeit immer wieder gefordert werden, geschult werden, sollten zu einer Image-Verbesserung von Computerspielen beitragen.

Eine besondere Aufmerksamkeit hingegen verdient der Aspekt „Suchtpotenzial von Computerspielen“. Durch die Gemeinschaft mit Gleichgesinnten, die

positiv erlebten Erfolge und den Reizschutz kann es leicht dazu kommen, dass Computerspiele eskapistisch genutzt werden. Die den Computerspielen zugeführte Anstrengung fehlt dann auf den Gebieten, vor denen der Spieler flüchtet, was zu einer sich selbst verstärkenden Tendenz werden kann: Der Spieler wird bei den Spielen immer besser, kann dort Erfolgserlebnisse verbuchen, während er Bereiche des realen Lebens zunehmend meidet und so dort die negativen Tendenzen verstärkt. Hinzu kommt die zunehmende Faszinationskraft von Computerspielen durch ständig opulenterere grafische Gestaltung, größere spielerische Freiheiten und Komplexität sowie zunehmende Vernetzung. Das Risiko, dass Spieler bereitwillig ihr reales Leben gegen jenes in der Spielewelt eintauschen, ist groß und wird mit der Weiterentwicklung von Computerspielen weiter zunehmen.

Die Rechercheergebnisse bezüglich Propagandaspielen und Werbung in Computerspielen zeigt deutlich, dass auch von den Entwicklern und Werbenden mit Wirkungszusammenhängen gerechnet wird. Damit wird nicht nur seitens der Politik und der Öffentlichkeit, sondern auch von den Produzenten von Computerspielen die Ansicht vertreten, dass Computerspiele zumindest eine Wirkung haben. Es bleibt zu hoffen, dass sich die Wahrnehmung der Wirkung von Computerspielen in der Politik, Öffentlichkeit und den Medien ausdifferenziert und von populistischen monokausalen Wirkungszusammenhängen im Sinne von Schuldzuweisungen abgeht.

In einem offenen Brief von Gerhard Schröder zum Thema „Mediengewalt“ heißt es: „Wir werden wohl nie über einen unmittelbaren wissenschaftlichen Beweis für einen direkten Zusammenhang von Taten wie dieser und der Darstellung von Gewalt verfügen. Aber brauchen wir das überhaupt?“ (EL-FADDAGH 2003, S. 47) Die Frage nach dem Zusammenhang zwischen medial dargestellter und von Medienkonsumenten nachgeahmter Gewalt selbst und auch die mögliche Antwort ist mittlerweile nicht mehr wahlkampf-tauglich einfach, sondern komplex geworden. Am ehesten könnte die Frage mittlerweile

lauten, „wie trotz völlig individueller Freiheit der Konstruktion von Wirkungen bestimmte Medienangebote in bestimmten Situationen vergleichsweise ähnliche Wirkungen hervorrufen – oder auch nicht hervorrufen“ (MERTEN 1991, S. 48). Auch die Antwort ist komplex, denn sie zeigt Tendenzen auf, unter welchen Umständen und Rahmenbedingungen Wirkungen von Medien und von in Medien dargestellter Gewalt auftreten können, aber nicht zwingend müssen. Medien können unter Umständen Schablonen für Gewalttaten liefern, die der Form nach nachgeahmt werden. Die Ursachen möglicher Gewalt sind aber vielfältiger und werden u. a. von dem sozialen, familiären Netz des Einzelnen stark mitgeprägt. Ein generelles Verbot von „Killerspielen“ ist sicherlich nicht die richtige Antwort. Denn schon Benjamin Franklin warnte: „Wer grundlegende Freiheiten aufgibt, um vorübergehend ein wenig Sicherheit zu gewinnen, verdient weder Freiheit noch Sicherheit.“ (WIKIQUOTE 2006)

Glossar

Cheat: Abgeleitet von dem englischen Wort für betrügen (engl.: to cheat). Cheats stellen eine Möglichkeit dar, in die Programmbestandteile des Spiels einzugreifen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Über spezielle Kommandos können so Features wie Unsichtbarkeit, Unsterblichkeit, höhere Schadensresistenz u. Ä. freigeschaltet oder schwierige Level übersprungen werden. Der bekannteste Cheat ist der so genannte „God Modus“. Cheats wurden früher von den Entwicklerteams der Spiele benutzt, um die Endversion aus Spielersicht auf Bugs (Programmfehler) zu testen, ohne das Spiel mit all seinen Schwierigkeiten bestehen zu müssen. Dadurch wurden die zahlreichen „Game Over“-Meldungen und ein Neubeginn ab dem letzten Speicherstand vermieden, was das Testen unnötig verlängert hätte. Wurden die Kommandos für die Cheats dann bekannt, konnten auch Spieler, die mit dem Schwierigkeitsgrad des Spieles überfordert waren, diese anwenden, um das Spiel zu Ende zu spielen. Für Online-Spiele gibt es mittlerweile Programme wie z. B. PUNK BUSTER, die das Cheaten auf den Servern mit installiertem PUNK BUSTER verhindern. So können sich Cheater keinen unfairen Vorteil gegenüber menschlichen Mitspielern verschaffen.

Clan: Zusammenschluss von Spielern, vergleichbar mit einem Sportverein. Clans haben oft eine eigene Homepage zur Selbstdarstellung und Anwerbung neuer Spieler und eigene Server für Multiplayer-Spiele, relativ strenge Regeln und viel Ehrgeiz und sind im Regelfall hierarchisch strukturiert. Die einzelnen Clanmitglieder entwickeln oft ein ausgeprägtes Gruppenzugehörigkeitsgefühl, das aber auch Verpflichtungen gegenüber den anderen Clanmitgliedern bedeutet (gemeinsames Training etc.). Clans in MMORPGs werden Gilden genannt.

God Games: Spiele, in denen der Spieler gottgleich das Schicksal seiner Spielfiguren lenkt. Dabei folgt er keinem vorgegebenen Handlungsstrang,

sondern kann seine Spielfiguren zu Glück und Wohlstand, aber auch zu Elend und Not führen. Er hält sozusagen die Schicksalsfäden seiner Spielfiguren in Händen, kann sie zu Handlungen veranlassen und sieht ihre Gemütsverfassung und ihre Wünsche. Die Spielfiguren müssen aber nicht permanent beeinflusst werden, sondern entwickeln sich auch selbstständig innerhalb der gesetzten Veranlagung bzw. Rahmen weiter. So kann der Spieler zwischen einer Vielzahl seiner Schäfchen hin- und herschalten, und nur gelegentlich einen wichtigen Impuls setzen. Berühmteste Vertreter dieser Spielegattung sind die SIMS.

Medi-Pack: Objekt in Spielen, in denen die Spielfigur gesundheitlichen Schaden nehmen kann. Entspricht einem Erste-Hilfe-Kasten, mit dem die Gesundheit (oft dargestellt durch einen Lebensenergiebalken) der Spielfigur ganz oder teilweise wiederhergestellt wird.

MMORPG: Massive Multiplayer Online Role-Playing Game. Eine besondere Form von Multiplayer-Spielen. Im Gegensatz zu Multiplayer-Spielen, bei denen maximal 64 Spieler pro Server zusammen spielen können, spielen bei MMORPGs Tausende bis Hunderttausende Spieler aus aller Welt gleichzeitig gemeinsam. Dabei läuft nicht ein Spiel pro Server, sondern viele Server werden zusammengeschaltet, um die Vielzahl der Spieler und die Größe der Spielwelt verarbeiten zu können. Auch werden nicht Maps (engl. für Karten, der begrenzte Schauplatz der Handlung, in Multiplayer-Spielen oft wenige virtuelle Quadratkilometer groß), die noch überschaubar sind, gespielt, sondern eine komplette Spielewelt erforscht, die Städte, Wälder, Berge, verschiedene Klimazonen u. Ä. aufweist. Werden bei Multiplayer-Spielen dieselben Maps immer wieder gespielt und beginnt mit jeder Map quasi ein neues Spiel, ist in MMORPGs die zeitliche Entwicklung nicht zyklisch, sondern linear. Hört der Spieler auf, weil er schlafen oder seinem Beruf nachgehen muss, spielen zwischenzeitlich Tausende andere Spieler weiter, entwickeln ihre Avatare, bauen Ressourcen ab oder verändern anderweitig die Spielewelt nachhaltig. Auf Grund der hohen technischen und materiellen Anforderungen an die vielen

zusammengeschalteten Server und deren Wartung sind die meisten MMORPGs kostenpflichtig, d. h., eine Abonnementgebühr, die zum Nutzen der Server berechtigt, wird an den Betreiber des Spieles entrichtet.

Multiplayer-Spiel: Spiele, die über Internet oder LAN von mehreren Spielern gemeinsam gespielt werden können. Eine besondere Stellung innerhalb der Multiplayer-Spiele nehmen MMORPGs ein (s. MMORPG). Multiplayer-Spiele gibt es in zwei Formen: Spiele, deren Schwerpunkt auf dem Singleplayer-Modus liegt, in dem ein Handlungsstrang verfolgt wird. Bei diesen Spielen beschränkt sich der Multiplayer-Teil auf kleine Räume aus dem Singleplayer-Teil, in denen sich zwei Spieler oder Teams bekämpfen können. Die zweite Gruppe sind Spiele, deren Fokus auf der Multiplayer-Funktion liegt. Hier gibt es mehrere ausgedehntere Areale (Maps, dt. Karten), in denen sich größere Teams (bis zu insgesamt 64 Spieler pro Server), die aus verschiedenen Charakterklassen bestehen, gegenüber treten können. Bei diesen Spielen steht Teamplay im Vordergrund, d. h., Spieler desselben Teams versuchen sich abzusprechen und gegenseitig zu unterstützen, um die gegnerische Mannschaft besiegen zu können. Der Singleplayer-Teil dieser Spiele entspricht weitestgehend dem Multiplayer-Teil, d. h., die fehlenden Mitspieler werden durch NPCs ersetzt, ansonsten werden die gleichen Maps gespielt, ein Handlungsstrang ist kaum vorhanden.

NPC: Non-Player Character (dt. Nicht-Spieler-Charakter). Spielfiguren, die nicht vom Spieler gesteuert werden. Die Funktionen sind verschieden. NPCs können Gegner sein, die beseitigt werden müssen; NPCs, die der Spieler passieren muss, ohne von ihnen entdeckt zu werden; NPCs, mit denen der Spieler interagieren (Dialoge führen oder Waren handeln) kann; NPCs, die die Handlung vorantreiben, indem sie Informationen liefern (geführte Dialoge mit oder belauschte Dialoge zwischen NPCs), den Spieler über längere Zeit hinweg begleiten, führen oder mit einem bestimmten Auftrag (s. Quest) zu bestimmten Orten schicken.

Power-Up: Objekt in Spielen, das es der Spielfigur ermöglicht, besondere Fähigkeiten oder Attribute wie Unsichtbarkeit, beschleunigte Bewegung im Verhältnis zu den Gegnern, Sprinten u. Ä. zu erlangen. Power-Ups wirken nur kurzzeitig.

Quest: In Rollenspielen übliche Bezeichnung für Aufgaben, die der Spieler erledigen muss. Die Quests werden von NPCs vergeben, oft als Bedingung für eine Gegenleistung, die der Spieler zum Vorankommen in der Handlung benötigt. Beispiel: Der Spieler benötigt einen Trank und wird zu einem Magier (NPC) geschickt, um diesen zu holen. Der Magier fordert den Spieler auf, bestimmte Pflanzen für die Herstellung des Tranks zu sammeln (Quest), im Regelfall an gefährlichen, da von Untieren bewachten Stellen. Unterschieden werden Main Quests, die unmittelbar der Handlung dienen, und Side Quests, eine Art freiwillige Zusatzaufgabe, die dem Spielspaß und der Atmosphäre des Spieles dient. Für erledigte Quests erhält der Spieler meist Erfahrungspunkte, die er zum Ausbau seiner Spielfigur (Fähigkeiten, Attribute) verwenden kann. Auch dies macht Side Quests reizvoll, obwohl sie nicht unbedingt erforderlich für das Vorankommen in der Handlung sind.

Literaturverzeichnis

BAACKE 1999

BAACKE, Dieter ; FERCHHOFF, Wilfried ; VOLLBRECHT, Ralf: *Kinder und Jugendliche in medialen Welten und Netzen : Prozesse der Mediensozialisation*. In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) ; FEHR, Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele : Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn : Bundeszentrale für politische Bildung, 1999. – Unveränd. Nachdr. – ISBN 3-89331-302-8

BATESON 1983

BATESON, Gregory: *Ökologie des Geistes : Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1983. – ISBN 3-518-57628-3

DOWIDEIT 2006

DOWIDEIT, Anette: *Bessere Geschäfte im zweiten Leben*. In: *Welt Kompakt* (2006-07-26), S. 14

EA MAGAZIN 2004

Grey-Gamer im Kommen. In: *EA : Das Magazin*. Heft 3 (2004). – Download unter: <http://www.presse.electronic-arts.de/publish/page20466959471304.php3?1=1&aid=147&spieleid=>
– Format: PDF-Dokument

EA MAGAZIN 2006

Generation „Silver Gamer“. In: *EA : Das Magazin*. Heft 2 (2006). – Download unter: <http://www.presse.electronic-arts.de/publish/page20466959471304.php3?1=1&aid=153&spieleid=>
– Format: PDF-Dokument

EL-FADDAGH 2003

EL-FADDAGH, Mahha ; NAGENBORG, Michael: *Gewalt ist eine Lösung – leider*.
In: RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Telepolis : Virtuelle Welten – reale Gewalt*. 1.
Aufl. Hannover : Heise, 2003. – ISBN 3-88229-271-7

EMRICH 1992

EMRICH, Hinderk M.: *Konstruktivismus : Imagination, Traum und Emotionen*.
In: SCHMIDT, Siegfried J. (Hrsg.): *Der Diskurs des Radikalen
Konstruktivismus*. Bd. 2 : *Kognition und Gesellschaft*. 2., unveränd. Aufl.
Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1992 (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft
950). – ISBN 3-518-28550-5

FRITZ 1999a

FRITZ, Jürgen: *Lebenswelt und Wirklichkeit* In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) ; FEHR,
Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele : Theorie, Forschung,
Praxis*. Bonn : Bundeszentrale für politische Bildung, 1999. – Unveränd.
Nachdr. – ISBN 3-89331-302-8

FRITZ 1999b

FRITZ, Jürgen: *Was sind Computerspiele*. In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) ; FEHR,
Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele : Theorie, Forschung,
Praxis*. Bonn : Bundeszentrale für politische Bildung, 1999. – Unveränd.
Nachdr. – ISBN 3-89331-302-8

FRITZ 1999c

FRITZ, Jürgen ; FEHR, Wolfgang: *Computerspieler wählen lebensstypisch :
Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelung*. In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) ;
FEHR, Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele : Theorie,
Forschung, Praxis*. Bonn : Bundeszentrale für politische Bildung, 1999. –
Unveränd. Nachdr. – ISBN 3-89331-302-8

FRITZ 2003

FRITZ, Jürgen: *Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele : Macht, Herrschaft und Kontrolle motivieren*. In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) ; FEHR, Wolfgang (Hrsg.): *Computerspiele : Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn : Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. – ISBN 3-89331-477-6

FRÜH 1994

FRÜH, Werner: *Realitätsvermittlung durch Massenmedien : die permanente Transformation der Wirklichkeit*. Opladen : Westdt. Verl., 1994. – ISBN 3-531-12641-5

GIESELMANN 2003

GIESELMANN, Hartmut: *Aktion „Sauberer Bildschirm“ : Wie der Krieg hinter seinem virtuellen Abbild verschwindet*. In: RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Telepolis : Virtuelle Welten – reale Gewalt*. 1. Aufl. Hannover : Heise, 2003. – ISBN 3-88229-271-7

:

HENNEN 1994

HENNEN, Manfred: *Motivation als Konstrukt einer Sozialtheorie*. In: RUSCH, Gebhard (Hrsg.) ; SCHMIDT, Siegfried J. (Hrsg.): *Konstruktivismus und Sozialtheorie*. 1. Aufl. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1994 (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1099). – ISBN 3-518-28699-4

JÄCKEL 2005

JÄCKEL, Michael: *Medienwirkungen : ein Studienbuch zur Einführung*. 3., überarb. und erw. Aufl. Wiesbaden : VS Verl. für Sozialwissenschaften, 2005 (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft). – ISBN 3-531-43073-4

KREMPL 2006

KREMPL, Stefan: *Schwarz-rote Koalition will Verbot von „Killerspielen“*. In: *heise online*. URL <http://www.heise.de/newsticker/meldung/66142>. – Aktualisierungsdatum: 12.10.2006

LADAS 2003

LADAS, Manuel: *Brutale Spiele(r)?*. In: RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Telepolis : Virtuelle Welten – reale Gewalt*. 1. Aufl. Hannover : Heise, 2003. – ISBN 3-88229-271-7

LUHMANN 1996

LUHMANN, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*. 2., erw. Aufl. Opladen : Westdt. Verl., 1996. – ISBN 3-531-12841-8

MERTEN 1991

MERTEN, Klaus: *Artefakte der Medienwirkungsforschung : Kritik klassischer Annahmen*. In: *Publizistik* 36, Nr. 1, S. 36–55

MOORSTEDT 2006

MOORSTEDT, Tobias: *Forschung auf höchstem Level*. In: *Süddeutsche Zeitung, jetzt.de*. URL <http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/334821>. – Aktualisierungsdatum: 28.09.2006

MUSHARBASH 2006

MUSHARBASH, Yassin ; STÖCKER, Christian: *Ballern für Bin Laden*. In: *Spiegel Online, Netzwelt*. URL <http://www.spiegel.de/netzwelt/politik/0,1518,437324,00.html>. – Aktualisierungsdatum: 13.10.2006

NIELSEN 2006

NIELSEN ENTERTAINMENT (Hrsg.): *Active Gamer Benchmark*, 2006. URL
<http://home.nestor.minsk.by/game/news/2006/10/0801.html>. –
Aktualisierungsdatum: 12.10.2006

OERTER 1993

OERTER, Rolf: *Psychologie des Spiels : ein handlungstheoretischer Ansatz*.
München : Quintessenz, 1993. – ISBN 3-928036-47-5

OERTER 1999

OERTER, Rolf: *Lebensthematik und Computerspiel*. In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) ;
FEHR, Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele : Theorie,
Forschung, Praxis*. Bonn : Bundeszentrale für politische Bildung, 1999. –
Unveränd. Nachdr. – ISBN 3-89331-302-8

RÖTZER 2002

RÖTZER, Florian: *Aufmerksamkeitsterror*. In: *Telepolis*. URL
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/12/12428/1.html>. – Aktualisierungsdatum:
18.10.2006

ROSENFELDER 2005

ROSENFELDER, Andreas: *Manchmal fühle ich mich wie eine Ameise*. In:
Frankfurter Allgemeine Zeitung (2005-08-02), Nr. 32, S. 40

ROTH 1987

ROTH, Gerhard: *Erkenntnis und Realität : Das reale Gehirn und seine
Wirklichkeit*. In: SCHMIDT, Siegfried J. (Hrsg.): *Der Diskurs des Radikalen
Konstruktivismus*. Bd. 1. 1. Aufl. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1987
(Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 636). – ISBN 3-518-28236-0

ROTH 1992

ROTH, Gerhard: *Das konstruktive Gehirn : Neurobiologische Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis*. In: SCHMIDT, Siegfried J. (Hrsg.): *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Bd. 2 : *Kognition und Gesellschaft*. 2., unveränd. Aufl. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1992 (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 950). – ISBN 3-518-28550-5

ROTH 1995

ROTH, Gerhard: *Das Gehirn und seine Wirklichkeit : kognitive Neurobiologie und ihre philosophischen Konsequenzen*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1995. – ISBN 3-518-58183-X

RPO 2006

Wenn Männer in weibliche Rollen schlüpfen. In: *RP Online*. URL <http://www.rp-online.de/public/article/nachrichten/multimedia/games/aktuell/354863>. – Rheinische Post Online. – Aktualisierungsdatum: 12.10.2006.

SCHÄFER 1986

SCHÄFER, Gerd E.: *Spiel, Spielraum und Verständigung : Untersuchung zur Entwicklung von Spiel und Phantasie im Kindes- und Jugendalter*. Weinheim ; München : Juventa-Verlag, 1986. – ISBN 3-7799-0668-6

SCHMIDT, C. 2006

SCHMIDT, Christian: *Spielen als Sucht : Können Spiele krank machen?*. In: *GameStar : Die ganze Welt der PC-Spiele*. Heft 6 (2006), S. 172–176

SCHMIDT, S. 1994a

SCHMIDT, Siegfried J.: *Konstruktivismus in der Medienforschung : Konzepte, Kritiken, Konsequenzen*. In: MERTEN, Klaus (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien*. Opladen : Westdt. Verl., 1994. – ISBN 3-531-12327-0

SCHMIDT, S. 1994b

SCHMIDT, Siegfried J.: *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung : konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1994 (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1128). – ISBN 3-518-28728-1

SCHOTZGER 2006

SCHOTZGER, Erwin: *Echtzeitwerbung in Online-Games am Start*. In: *innovationsreport : Forum für Wissenschaft, Industrie und Wirtschaft*. URL http://www.innovations-report.de/html/berichte/kommunikation_medien/bericht-34936.html. – Aktualisierungsdatum: 16.10.2006

SCHÜTZ 1979

SCHÜTZ, Alfred ; LUCKMANN, Thomas: *Strukturen der Lebenswelt*. Bd. 1. 1. Aufl. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1979 (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 284). – ISBN 3-518-07884-4

STERNKOPF 2006

STERNKOPF, Matthias: *Chinesische Banden zwingen Kinder Online-Spiele zu zocken*. In: *GMX Homepage*. URL <http://www.gmx.net/de/themen/computer/internet/aktuell/3033990,cc=000000149100030339901y61Jo.html>. – Aktualisierungsdatum: 11.10.2006

STÖCKER 2006

STÖCKER, Christian: *Redeverbot für schwule Orks*. In: *Spiegel Online*. URL <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,399677,00.html>. – Aktualisierungsdatum: 12.10.2006

TRIER 2006

TRIER, Michael: *Echtes Geld aus virtuellen Welten : Spielend online Kasse machen*. In: *GameStar.de Homepage*. URL

http://www.gamestar.de/multiplayer/mmo/echtes_geld_aus_virtuellen_welten/1459318/echtes_geld_aus_virtuellen_welten_p10.html#EL87fcbe5-44b8-4d70-8942-959a32973147. – Aktualisierungsdatum: 11.10.2006

WEBER 2003

WEBER, Karsten: *Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien?*. In: RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Telepolis : Virtuelle Welten – reale Gewalt*. 1. Aufl. Hannover : Heise, 2003. – ISBN 3-88229-271-7

WIKIPEDIA 2006

E-Sport. In: *Wikipedia : Die freie Enzyklopädie*. URL

http://de.wikipedia.org/wiki/E-sport#_note-6. – Aktualisierungsdatum: 11.10.2006

WIKIQUOTE 2006

Freiheit. In: *Wikiquote*. URL <http://de.wikiquote.org/wiki/Freiheit>. –

Aktualisierungsdatum: 24.10.2006

WITTING 2003

WITTING, Tanja ; ESSER, Heike: *Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung : Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel*. In: FRITZ, Jürgen (Hrsg.) ; FEHR, Wolfgang (Hrsg.): *Computerspiele : Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn : Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. – ISBN 3-89331-477-6

WCM 2006

Männer beim Computerspielen gern in Frauenrollen. In: *WCM*

Computerzeitung. URL <http://www.wcm.at/printer.php?id=10422>. –

Aktualisierungsdatum: 12.10.2006

Anhang A: Zitierte Computerspiele

BATTLEFIELD 2142 (Electronic Arts, Digital Illusions, 2006)

BLACK&WHITE 2 (Electronic Arts, Black & White Studios, 2005)

CIVILIZATION 4 (Take 2 Interactive, Firaxis Games, 2005)

DIE SIMS 2 (Electronic Arts, Maxis, 2004)

DR. KAWASHIMA'S GEHIRNJOGGING: WIE FIT IST IHR GEHIRN?
(Nintendo, Nintendo, 2006)

DUKE NUKEM 3D (Apogee Games, 3D Realms, 1996)

FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2006 (Electronic Arts, EA
Sports, 2006)

MALL TYCOON 2 DELUXE (Frogster Interactive, Frogster Interactive, 2005)

MYST (Brøderbund, Cyan Worlds, 1993)

PFERD & PONY: MEIN PFERDEHOF (dtp entertainment AG, Limbic
Entertainment, 2003)

SECOND LIFE (Linden Lab, Linden Lab, 2005)

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE (Deep Silver, RotoBee Realtime 3D, 2004)

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (Ubisoft Entertainment, Ubisoft, 2005)

STAR WARS: BATTLEFRONT (LucasArts, Pandemic Studios, 2004)

STAR WARS: GALAXIES (Electronic Arts, Verant Interactive, 2003)

STAR WARS: JEDI KNIGHT 2 – JEDI OUTCAST (Activision, Raven Software, 2002)

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (Activision, Bioware, 2003)

WORLD OF WARCRAFT (Vivendi Universal, Blizzard Entertainment, 2004)

WOLFENSTEIN 3D (Apogee Games, id Software, 1992)

Eidesstattliche Versicherung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben kenntlich gemacht. Ich stimme zu, dass ein Exemplar der Diplomarbeit in den Bibliotheksbestand aufgenommen wird.

Hamburg, 05.11.2006

Ferenc Nagy