

Pilarczyk, Ulrike

Pädagogischer Umgang mit Computerspielen. Anmerkungen zu einem medienpädagogischen Experiment

Die Deutsche Schule 95 (2003) 1, S. 34-51



Quellenangabe/ Reference:

Pilarczyk, Ulrike: Pädagogischer Umgang mit Computerspielen. Anmerkungen zu einem medienpädagogischen Experiment - In: Die Deutsche Schule 95 (2003) 1, S. 34-51 - URN: urn:nbn:de:01111-pedocs-274409 - DOI: 10.25656/01:27440

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:01111-pedocs-274409>

<https://doi.org/10.25656/01:27440>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Ulrike Pilarczyk

Pädagogischer Umgang mit Computerspielen

Anmerkungen zu einem medienpädagogischen Experiment

Über hundert angehende Pädagog/innen am Institut für Pädagogik der Universität Potsdam hatten sich für das Seminar im Sommersemester 2002 vorgenommen, sich mit dem Phänomen Computerspiel auseinanderzusetzen. Es ging sowohl um ein vorurteilsfreies Erkunden dieses vielen Erwachsenen weiterhin verschlossenen Mediums als auch um eine pädagogische Beurteilung eines der umstrittensten Bereiche heutiger Jugendkultur. Kurz nach Semesterbeginn im April gewann dieses Anliegen eine bedrückende Dringlichkeit, wurde doch gerade den so genannten Ego-Shootern¹ wie *DOOM*, *Quake* und vor allem *Counterstrike* Mitschuld an dem Selbstmordattentat in Erfurt vorgeworfen.² Diese Spiele, so hieß es in den Medien, trimmten Kinder und Jugendliche auf Gewalt, machten sie gefühllos, regten zur Nachahmung an und gehörten daher verboten.³ Insbesondere die medienwirksam vorgetragenen Thesen des amerikanischen Militärpsychologen Dave Grossman, dass die Spiele zwangsläufig Tötungshemmungen bei denen abbauten, die sie spielten, ließen das Unbehagen mancher Pädagogen und Politiker gegenüber dem neuen Medium zur Gewissheit reifen, über Spiele könnten Jugendliche zu Killern konditioniert werden. Nach Grossmann sind Gewaltdarstellungen in Filmen und Videospielen jener „neue Faktor“, der Gewalttaten wie in Erfurt ermöglichte, nicht etwa Ausbildung an der Waffe und Waffenbesitz. „In der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts trugen Tausende und Abertausende deutscher Jugendlicher 9mm Pistolen, Mauser, Luger, Walther, aber nie beging irgendein deutscher Jugendlicher ein Verbrechen wie in Erfurt.“ (Grossmann/DeGaet-

1 So wird etwas salopp ein Computerspielgenre genannt, bei denen Spieler aus der Ich-Perspektive auf virtuelle Gegner schießen, gelegentlich heißen sie auch First-Person-Shooter (FPS) oder 3-D-Ego-Shooter, da ein weiteres Merkmal des Genres dreidimensionale Räume sind, in denen die Spielhandlungen stattfinden.

2 Das Computerspiel *Counterstrike* wurde im Zimmer von Robert Steinhäuser gefunden. Die Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung behauptete u. a. (28.04. „Die Software für das Massaker“), dass das Spiel ermögliche, sich schießend durch Gänge und Klassenräume einer Schule zu bewegen, Steinhäuser habe sich so mit dem Spiel auf das Massaker vorbereitet. Da ein solches Spiellevel aber gar nicht existiert, musste die FAZ ein Woche später, nach dem Protest aufgebracht der Spieler, dementieren, blieb aber bei dem Vorwurf, Steinhäuser habe sich mit dem Spiel mental auf die Tat vorbereitet.

3 Das forderte z.B. der Erziehungswissenschaftler Jürgen Oelkers im Feuilleton der Süddeutschen Zeitung vom 2. Mai 2002.

ano 2002, S. S.11) Diese Argumentation ist nicht nur falsch, sondern offenbart auch einen gefährlichen Hang zur Verharmlosung der beispiellos verrohenden Wirkung realer Gewalt, die die Jugend in zwei Weltkriegen in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts erfuhr.

Mit derartigen Schuldzuweisungen an die Medien lassen sich jedenfalls Phänomene wie das Attentat in Erfurt (oder auch jenes in Littleton/Colorado, wo zwei Schüler mehr als ein Dutzend Mitschüler/innen und Lehrer/innen erschossen) nicht erklären. Auch würde ein generelles Verbot der Shooter nicht den gewünschten Effekt haben, dass sich Kinder und Jugendliche danach anderen vermeintlich sinnvollerem Beschäftigungen zuwenden. Auch ist die Verbreitung der Spiele und ihr Konsum im Zeitalter des Internet staatlicher Kontrolle weitgehend entzogen. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, der das Spiel *Counterstrike* bereits vor dem Attentat zur Prüfung vorlag, hat aus sachlichen Gründen, auf die ich weiter unten noch zu sprechen kommen werde, im Juni 2002 gegen eine Indizierung dieses Spiels entschieden.

1. Anliegen und Inhalt des Seminars

Eine angemessene pädagogische Bewertung der Computerspiele ist schwierig, wenn man einerseits nicht die Traditionen pädagogischer Medienschelte fortführen will, die ja bekanntlich vom Roman angefangen, über Radio, Film und Fernsehen seit längerem nun auch die Neuen Medien erreicht hat,⁴ aber andererseits auch nicht der Versuchung erliegen möchte, das Gegenteil zu behaupten und den Ego-Shooter zu einem Lernmodell hochzujubeln, mit dem Kinder und Jugendliche auf die interaktive Arbeitswelt von morgen vorbereitet werden.⁵ Wirkungen des Medienkonsums sind in positiver wie in negativer Hinsicht wissenschaftlich nicht hinreichend geklärt, das gilt auch für das Spielen von Computerspielen.⁶ Zugleich ist eine pädagogische Bewertung dringend notwendig, denn die Realität hat längst Tatsachen geschaffen, an denen Pädagogen nicht mehr vorbeikommen. Computerspiele sind bereits zu einem festen Bestandteil der Kinder- und Jugendkultur geworden, und auch jüngere Erwachsene sind von den Spielen am Computer fasziniert. Allein in den Jahren 1995 bis 1999 hat sich das Marktvolumen in der Unterhaltungssoftwarebranche vervierfacht auf 55,1 Millionen verkaufter CD-ROM – parallel übrigens zu steigenden Hardware-Ausstattungen in den privaten Haushalten.⁷ Es wer-

4 Der Kulturwissenschaftler Kaspar Maase (2002) erinnert an den „Schundkampf“ im Wilhelminischen Kaiserreich, bei dem den medial verbreiteten populären Künsten (damals waren das insbesondere die so genannten Groschenromane, später dann Filme) vorgeworfen wurde, die Jugend zu verrohen. Das Lesen von Romanen (durch Erwachsene) stand jedoch weit früher, seit dem 18. Jahrhundert, in der Kritik der gebildeten Schichten.

5 Ulrich Clauss unter der Überschrift „Computerspiele sind gut!“ in „Die Welt“ vom 12. 6. 2002.

6 Zur Medienwirkungsforschung allgemein Sander/Vollbrecht 1994; Kunczik 2000; zur Wirkung von Computerspielen vgl. Fritz/Witting/Ibrahim/Esser 2002.

7 Zu Beginn des Jahres 2000 hatten in Deutschland bereits 44% der 62,9 Millionen Privatpersonen über 10 Jahren Zugriff auf einen PC im eigenen Haushalt, hinzu kommen noch fast 13 Millionen Spielekonsolen. Alle Angaben nach: Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands e.V. (VUD) 2000, S. 42.

den weltweit wachsende, sogar die Filmindustrie teilweise übersteigende Umsätze verzeichnet, nach Amerika ist Deutschland der zweitgrößte Absatzmarkt für Computerspiele. Mehr als 500 000 junge Menschen spielen in Deutschland „Counterstrike“, viele von ihnen organisieren sich in so genannten Clans, das sind Spielergemeinschaften, die mit anderen Spielergemeinschaften in den Wettkampf treten und übers Web kommunizieren. Doch man trifft sich auch persönlich, jedes Wochenende finden in der Bundesrepublik ca. zehn LAN-Partys⁸ statt, die größeren mit bis zu 1000 Spielern, um gemeinsam Ego-Shooter wie *Counterstrike*, *Quake III*, *Unreal Tournament* u. a. zu spielen. Die Spieler betonen den sportlichen Wettkampfcharakter dieser Veranstaltungen, sie sehen sich „nicht als Killer, sondern als Sportler in einem neuen elektronischen Medium“.⁹ Sie wünschen sich „Toleranz gegenüber Randgruppen, wie zum Beispiel Jugendliche oder Ausländer“.¹⁰

Da Vermutungen über Wirkungen des Spielens am Computer letztlich spekulativ bleiben, schien es angemessen, zunächst erfahren zu wollen, was junge Menschen an Computerspielen fasziniert.¹¹ Einen solchen verstehenden Zugang suchten die 120 Pädagogik-Student/innen in der eingangs erwähnten Potsdamer Veranstaltung. Eine der Annahmen, die der Seminarkonzeption zugrunde lag, war, dass die Gründe für die Faszination der Spiele auch Erklärungen für das Computerspiel als Phänomen der Jugendkultur und Anhaltspunkte für einen pädagogischen Umgang liefern können. Das Medium Computerspiel sollte unvoreingenommen betrachtet und ernst genommen und insbesondere eigene Spielerfahrungen reflektiert werden. Denn es gilt wohl vor allem für Spiele, dass ihr Eigensinn sich nicht erfassen lässt, wenn sie nicht gespielt werden, ebenso wie es kaum möglich ist, Filme zu verstehen, die man nicht gesehen oder Bücher, die man nicht gelesen hat.

In systematischer Hinsicht ging es darum, sich einen Überblick über die Spiele- und Lernsoftware zu verschaffen und einen analytischen Zugang zu Spielinhalten und Spielerfahrungen zu gewinnen. Pädagogische Bewertungskriterien wurden diskutiert und über Einsatzmöglichkeiten von Spielen und Lernsoftware zu Unterrichtszwecken nachgedacht. Eines der zentralen Anliegen des Seminars war die Auseinandersetzung mit gewalthaltigen Spielen, die durch massive Medienkritik nach dem Attentat in Erfurt gleich zu Beginn des Seminars eine erschütternde Aktualität gewann.

8 Local Area Network (LAN)-Partys sind privat organisierte Veranstaltungen in großen Hallen oder Räumen, in denen die zumeist von den Spielern selbst mitgebrachten Computer untereinander vernetzt werden, um Netzwerkspiele gemeinsam zu spielen zu können. Die Spielveranstaltungen können mehrere Tage andauern, wobei ununterbrochen gespielt wird.

9 Zitat eines namentlich nicht genannten Counterstrike-Spielers bei Florian Rötzer (2002a).

10 So formulierte es der 17-jährige Counterstrike-Spieler Björn Schäffner aus Greifswald in einem Artikel von Martin Leo in der Berliner Zeitung vom 8./9. Mai 2002.

11 Der Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke wertete die Kategorie „Faszination“ als „pädagogisch Neuland erschließend“ (1995, S. 39). Jürgen Fritz widmete dem Thema Faszination von Computerspielen einen ganzen Band (1995).

Insgesamt standen den Student/innen 75 PC-Spiel- und Lernsoftware-Titel¹² zur Verfügung, die die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)¹³ in Berlin für das Seminar freundlicherweise bereit gestellt hatte. Die Breite des thematischen Zuganges, die Materialfülle und die hohe Teilnehmerzahl machten das Seminar zu einem medienpädagogischen Experiment, dessen Gelingen vor allem von dem Engagement der Student/innen und ihren Fähigkeiten zur Selbstorganisation abhing. Sie arbeiteten (und spielten) in kleineren, nicht mehr als vier Seminarteilnehmer/innen umfassenden Projektgruppen. Die Ergebnisse ihrer Arbeit stellten die Student/innen in einer ganztägigen öffentlichen Veranstaltung am Ende des Semesters im Audimax der Universität Potsdam vor. Das Thema wurde von der Mehrheit der Teilnehmer/innen sehr engagiert behandelt. Über die Diskussionen in der Gruppe, Literaturrecherche und die Reflexion der eigenen Erfahrungen hinaus, suchten sie Antworten auf ihre Fragen, indem sie selbständig Befragungen von Jugendlichen zu Spielen durchführten und in der Familie und im Freundeskreis Bewertungen von Spielen und Lernsoftware anfertigen ließen. Eine Gruppe gewann in einem der zahlreichen Internetcafes in Berlin passionierte jugendliche Spieler und Spielerinnen als Interviewpartner und zeichnete deren Stellungnahmen zu Spielgewohnheiten, der Faszination von Spielen und Gewalt in einem Video auf.

Auf der Grundlage dieser Arbeitsergebnisse und der jahrelangen Erfahrungen der Autorin als Gutachterin der USK mit dem Medium Computerspiel eröffnet die folgende Darstellung andere Perspektiven auf das Computerspiel¹⁴ als derzeit üblich – als Phänomen der Jugendkultur und als populäre Kunstform – und stellt sie zur Diskussion.

2. Spielgenres und erste Spielerfahrungen

Den Überblick über Spielsoftware in Deutschland zu behalten, ist bei ca. 1000 Neuerscheinungen im Jahr nicht möglich. Die Zeitschriften und Websites der Spielefreaks sind zur Information für Nicht-Insider wenig geeignet. Doch auch Spielbesprechungen und Tipps in einigen Tageszeitungen und Zeitschriften – die Süddeutsche Zeitung startete im Herbst 2001 eine Artikelserie zum Thema Spiel – erleichtern den Zugang zum Medium Computerspiel für Nichtspieler nicht wirklich, weil es ihnen Mühe bereitet, die Informationen und teilweise verwirrenden Insiderbegriffe sinnvoll zu sortieren.

-
- 12 Aus technischen und organisatorischen Gründen konnten Konsolenspiele nicht mit in die Seminararbeit einbezogen werden. Konsolen sind prinzipiell auch Computer, die aber ausschließlich zum Spielen genutzt werden können.
 - 13 Die USK ist die gutachterliche Stelle für die Prüfung interaktiver Medien und freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Sie arbeitet bei einem freien Träger der Jugendhilfe, dem Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. (fjs). In der USK geprüfte Produkte stellen heute 90% des Marktes der Unterhaltungssoftware dar, seit Bestehen 1994 wurden 7200 Titel geprüft.
 - 14 Auf die Darstellung der ebenfalls interessanten Arbeitsergebnisse zum Thema Lernsoftware wurde hier aus Platzgründen verzichtet, sie werden Gegenstand einer gesonderten Publikation sein.

2.1 Spielelandschaften

Im Seminar ging es daher zunächst darum, sich einen Überblick über gängige Genres zu beschaffen, um auf dem unübersichtlichen Spielmarkt eine grundlegende Orientierung zu gewinnen. Klassifizierungen, wie sie weiter unten dargestellt sind, ermöglichen eine grobe Ordnung. Genrebezeichnungen wie Simulationsspiele, Strategie-, Adventure- Rollen- und Actionspiele haben sich durchgesetzt, sie lassen sich mit einer Fülle gattungsspezifischer Eigenheiten beschreiben. Jedes Genre hat darüber hinaus eine eigene Ästhetik. Allerdings gibt es eine starke Tendenz sowohl zu weiteren Differenzierungen als auch zum Genre-Mix. Die derzeit gebräuchlichen Spielgenres sollen im Folgenden kurz charakterisiert werden (ausführlicher Fritz 1997b).

Sportsimulations-Spiele, z.B. Fußball, Tennis, Basketball, Skateboard, Golf u. ä. sind Spiele, bei denen am Bildschirm die Bewegung und die Wettbewerbssituation vieler Sportarten simuliert werden – es gibt sogar Computerspiele zum Angeln oder zur Jagd.

Rennsimulations-Spiele mit dem Auto oder Motorrad o. ä. gehören nicht zu den Sportspielen, wenn der sportliche Aspekt in den Hintergrund tritt und es eher um phantastische Umgebungen, Rennmaschinen oder Spielfiguren (z.B. im Weltall) geht, bzw. auch dann nicht, wenn unsportliche Verhaltensweisen möglich sind, um Kontrahenten zu bezwingen.

Wirtschaftssimulations- bzw. Management-Spiele wie z.B. *Sim City*, *der Planner* oder *Anno 1602* ermöglichen die Simulation komplexer wirtschaftlicher Zusammenhänge. Bei *Sim City* z.B. baut man eine Stadt auf und ist für das Funktionieren aller Systeme verantwortlich, von der Wasser- und Energieversorgung angefangen bis hin zur Steuergesetzgebung.

Allgemeine *Simulations-Spiele* wie z.B. *Sim Ant*, *Sim Earth* oder *die Sims* ermöglichen die Simulation realer Abläufe in Geschichte und Natur. Bei den Sims handelt es sich z.B. um eine virtuelle Familie, deren Geschehnisse durch die Spieler/in gelenkt werden (Bau eines Hauses, Familiengründung usw.).

Es können auch traditionelle Spiele im Computerspiel simuliert werden wie z.B. Brettspiele, Kartenspiele, Flipper, Schach, Monopoly.

Strategie-Spiele ermöglichen in einem historischen oder futuristischen Ambiente zumeist kriegerische Auseinandersetzungen auf einem Spielfeld. Immer geht es um den Aufbau eigener Siedlungen, die ökonomische Grundversorgung des eigenen Spielvolkes, die Verteidigung des bebauten und bewirtschafteten Terrains und um Expansion, z.B. in den Spielen *Age of Empire*, *Civilization*, *die Siedler*. Diese Aufbaustrategiespiele sind zu unterscheiden von den rein militärischen Strategiespielen, in denen es ausschließlich um kriegsstrategische Ziele geht wie z.B. in *Command and Conquer*.

Adventure-Spiele heißen deshalb so, weil sie im Gegensatz zu anderen Spielen eine (spannende) Geschichte erzählen, deren Fortgang sich der Spieler aber erst erspielen muss. Er muss Gegenstände finden und Wege erkunden, Türen und die Schlüssel finden, Rätsel lösen, die ihn in der Geschichte weiterbringen, wie z.B. *Simon the Sorcerer*, *Indiana Jones*, *Myst*.

Jump'n Run-Spiele sind zumeist comicartig, eine farbenfrohe lustige zweidimensionale Spielwelt, in der die Spielfigur so geschickt bewegt werden muss,

dass sie alle Hindernisse überwindet, nirgendwo zu Schaden kommt und hüpfend und rennend (jumping and running) Bonuspunkte einsammelt, ein Klassiker ist *Super Mario*.

Rollen-Spiele haben das Charakteristikum, dass die Figuren von den Spieler/innen mit unterschiedlichen, oft übermenschlichen Eigenschaften ausgestattet werden, mit denen sie sich dann in zumeist kriegerischen Auseinandersetzungen bewähren müssen. Je geschickter die Fähigkeiten des Spielteams kombiniert sind und je lernfähiger das Team ist, desto erfolgreicher wird es im Spiel sein. Die Spiele haben oft Adventure-Elemente, z.B. *Dark Age of Camelot*.

Beat'm up sind so genannte „Prügelspiele“, bei denen sich Figuren, die entweder Menschen oder Phantasiewesen darstellen, direkt in einem Zweikampf gegenüber stehen und bekämpfen. Das kann regelgemäß geschehen wie in einem Boxkampf, aber auch regelwidrig und gewalttätig mit phantastischen Körpereinsätzen oder -verwandlungen.

3-D-Action-Spiele heißen solche Spiele, die sich durch eine dreidimensionale Spielwelt auszeichnen, in denen es um kämpferische Auseinandersetzungen geht und innerhalb derer die Spielfigur relativ frei bewegt werden kann, z.B. *Max Payn*, *Tomb Raider*.

3-D-Ego-Shooter bzw. First-Person-Shooter (FPS) gehören ebenfalls zu den 3-D-Action-Spielen. Ihr Charakteristikum ist, dass sie Aktionen im Spiel, vor allem das Schießen aus der Ich-Perspektive ermöglichen, z.B. *DOOM*, *Quake II*, *Half-Life*.

Denk- und Geschicklichkeitsspiele, z.B. Puzzles, Tetris.

Arcade-Spiele werden sehr einfache Schieß-, Prügel- und Rennspiele ohne Handlung genannt, bei denen es vor allem um Reaktionsschnelligkeit und motorisches Geschick geht.

Typisch für die meisten Spiele ist die so genannte Levelstruktur. Ein Spiellevel ist eine Art Spielrunde, pro Level hat man mindestens eine Aufgabe zu erledigen. Wenn die erfüllt wurde, wird ins nächste Level aufgerückt, wo es die nächste Aufgabe zu bewältigen gilt, wobei die Anforderungen an den Spieler (seine Geschicklichkeit, seine Kombinationsfähigkeit usw.) von Level zu Level steigen.

Da sich diese Klassifikation teils an Spielinhalten, teils an der Spielstruktur oder den Handlungsmöglichkeiten des Spielers orientiert, ist sie zwar zur ersten Ordnung, aber weniger für eine wissenschaftliche Systematik der Computerspiele geeignet. Dafür und auch für eine pädagogische Betrachtung des Spielens am Computer könnten sich die Hinweise des Weimarer Medienwissenschaftler Claus Pias¹⁵ als fruchtbar erweisen, der nach den Arten von Handlungen fragt, die Computerspiele (und allgemeiner der Computer) grundsätz-

¹⁵ Die nachfolgend skizzierten Denkanstöße stammen aus einem im Internet veröffentlichten Interview, das Roberto Simanowski 2001 mit Claus Pias führte (www.dichtung-digital.com/2001/12/30-Pias).

lich ermöglichen: „reagieren“, „entscheiden“ und „planen“, wobei auch jeweils der Reiz der Genres Action, Adventure und Strategie beschrieben ist. Dann könnten alle die Spiele, in denen man vor allem reagieren muss, wo die Interaktion mit dem Computer also einem zeitlichen Druck unterliegt, unter dem Begriff des Actionspiels zusammengefasst werden. Arcadespiele, Jump'n run, Rennsimulationen bis hin zum 3-D-Shooter erfordern ein in diesem Sinne zeitkritisches Handeln. Adventure-Spiele sind hingegen „entscheidungskritisch“, da geht es um die richtige Entscheidung an der richtigen Position. Schließlich könnten all jene Spiele, in denen geplant wird, Werte reguliert, abgeglichen und evaluiert werden in der Kategorie Strategie zusammengefasst werden. Der Vorteil eines solchen Ansatzes wäre, dass Computerspiele nicht mehr allein als Teil der Technikgeschichte erscheinen, sondern in einem größeren kulturhistorischen Zusammenhang gedacht werden müssten, in dem sich auch ihre pädagogische Relevanz offenbarte.

2.2 Erste Erfahrungen mit Computerspielen

Das Computerspielen erlebten die Student/innen zunächst weniger lustvoll, als sie es sich vorgestellt hatten, obwohl die 78 Studentinnen und 42 Studenten dem Alter nach selbst zur so genannten Game-Boy-Generation gehörten. Doch nur wenige, vor allem männliche Seminarteilnehmer waren wirklich spielerfahren. Die anderen führte das Spielen zu der durchaus überraschenden Erkenntnis, dass man das Spielen am Computer lernen muss. Es geht nämlich nicht nur darum, Spielziel und Spielregeln zu erfassen, sondern man benötigt darüber hinaus spezielle Fähigkeiten und Fertigkeiten, um erfolgreich spielen zu können. Nur nebenbei und voraussetzungslos lassen sich nicht einmal die als anspruchslos geltenden Jump'n run-Spiele spielen, da gerade sie erhebliches sensomotorisches Geschick und Reaktionsschnelligkeit erfordern. Die Studenten, die sich für Spiele, die sich an Kinder im Vorschul- und Grundschulalter richten, entschieden hatten, hatten es daher vergleichsweise besser als jene, die sich Spiele für Jugendliche wählten. Denn Spiele für Kinder führen mit leichten Übungen an den Computer und an das Spielen mit dem Computer heran, während die anderen zum Teil jahrelange Spiel- und Genreerfahrungen voraussetzen.

Bezogen auf den Spielinhalt bestand die Herausforderung in der Bewältigung der im Spiel anstehenden Aufgaben – je nach Genre waren Rätsel zu lösen, verborgene Gänge oder ein Schatz zu finden, Städte und Dörfer aufzubauen, zu regieren, strategische Entscheidungen zu fällen, feindliche Armeen zu bekämpfen und Land zu erobern oder eine Story zu erkunden. Vor allem bei den Adventure- und bei den neueren Action-Spielen – wie *Tomb Raider* oder *Deus Ex* – blieben Spieler/innen in den kniffligen Situationen stecken. Dann suchten sie sich Rat bei erfahrenen Spielern, nutzten Hotlines der Spielehersteller oder das Internet und die dort zahlreich zu jedem Spiel angebotenen Lösungshilfen, Tipps und Cheats.¹⁶

16 Cheats sind Codes, mit denen sich bestimmte Schwierigkeiten einfach umgehen lassen, z.B. gibt es Cheats, mit denen man schwierige Level überspringen kann, unverwundbar wird oder unbegrenzt Munition zur Verfügung hat u.v.m.

Vertrautheit mit den Spielgenres erleichtert das Verständnis der Spielinhalte und -aufgaben. Wer z.B. Adventure-Spiele kennt, weiß, dass er jedes noch so kleine Detail auf dem Bildschirm daraufhin untersuchen muss, ob es sich mitnehmen, bewegen oder öffnen lässt oder ob es eine nützliche Information enthält. Anfänger hingegen sind geneigt, schnell weiterzugehen.

Eine andere spielerische Herausforderung war die Koordination von Hand und Auge, die vor allem für das Spielen im Action-Bereich erforderlich ist, um im virtuellen Raum navigieren zu können, die Spielfigur schnell und richtig reagieren zu lassen, z.B. klettert, springt und schwimmt die mittlerweile berühmte Lara Croft im Spiel *Tomb Raider*. Auf das Agieren in virtuellen dreidimensionalen Räumen ist die menschliche Wahrnehmung nicht eingestellt, auch das musste gelernt werden. Um beim Spielen von Ego-Shootern, aber auch bei Autorennen oder Sportspielen erfolgreich zu sein, braucht man außerdem Reaktionsschnelligkeit und Geschick im Agieren mit der Tastatur und Maus, die nur durch beständiges Üben zu erreichen sind.

Nicht zuletzt waren die Spiele auch in technischer Hinsicht für die Student/innen fordernd. Zwar sollten sich die Spiele theoretisch – so behaupten es jedenfalls die Spielehersteller – selbst installieren und dabei automatisch die Konfiguration der Rechner übernehmen, tatsächlich gibt es immer wieder Schwierigkeiten, vor allem mit nicht kompatiblen Sound- und Grafikkarten, Bildschirmauflösungen, Betriebssystemen der PCs und anderen technischen Voreinstellungen. Hinzu kommt, dass für neuere Spiele die Hardwareanforderungen so hoch sind, dass sie sich auf älteren Rechnern nicht installieren, geschweige denn spielen lassen. Auf sich allein gestellt, lösten die Student/innen ihre Probleme genau so, wie Kinder und Jugendliche das in diesen Fällen tun, sie holten sich Hilfe bei Kompetenteren und lernten so ganz nebenbei manche Lektion in Sachen Hard- und Softwarekonfiguration.

Zusammengefasst können die Voraussetzungen, die man braucht, um Computerspiele zu spielen, als Spielkompetenz bezeichnet werden. Spielkompetenz erwirbt man ausschließlich durch Spielen und Umgang mit Spielen.

3. Pädagogische Bewertung von Computerspielen

Die Diskussionen um pädagogische Kriterien für Spieltitel forderte den Studenten viel ab, denn sie mussten sich nicht nur medienanalytisch mit den Spielen und ihrem eigenen Spielverhalten auseinandersetzen, sondern auch lernen einzuschätzen, was ein gutes Spiel ausmacht bzw. was Kindern und Jugendliche aus (welchen) pädagogischen Gründen nicht empfohlen werden kann. Neben einer Fülle von Einzelkriterien, die unter anderem auch die technische Gestaltung von Computerspielen betrafen, möchte ich hier bezogen auf die Spiele jene inhaltlichen Kriterien herausgreifen, die die Diskussion unter den Studentinnen besonders prägte. Sie drehten sich im Kern um die Frage, *welche Identifikationsangebote Spiele machen, welche Handlungsräume sie eröffnen und wie die Spieler damit umgehen*. Hierbei spielte das Altersargument eine entscheidende Rolle. Spiele, die Sechzehnjährige mit großer Lust und kaum zu erwartendem Schaden für ihre weitere Entwicklung spielen, können kleineren Kindern Angst machen, für sie zu hektisch sein, sie überfordern. Darauf ist bei der Einschätzung von Spielen grundsätzlich zu achten. Heftig wurden auch die Rollenangebote diskutiert, die Spiele Jungen und Mädchen machen.

Ein Spiel wie „Barbie“, das sich an Mädchen richtet, wurde z.B. wegen der ästhetisch anspruchslosen Spielwelt und des handlungsarmen Spielangebotes (schön anziehen und Party feiern) ausdrücklich abgelehnt.

Die Frage des Transfers von fiktiver zur realen Welt konnte von den Student/innen nicht abschließend geklärt werden, das ist aufgrund der Komplexität des Phänomens auch kaum möglich. Wir wissen, dass solche Transfers auf verschiedenen Ebenen stattfinden (vgl. Esser/Witting 1997), ob es aber dadurch auch nach dem Spielen zu einem Verschwimmen von Realität und Fiktion kommen kann, ist eine spannende Frage. Von den Student/innen wurde befürchtet, dass vielleicht ein psychisch entsprechend disponierter Jugendlicher gerade Ego-Shooter nutzen könnte, um Gewaltphantasien auszuleben, sie zu verstärken und durch das Spielen letztlich den Realitätsbezug zu verlieren.

Tatsächlich kann das Abtauchen in mediale Als-Ob-Welten problematisch werden, wenn sie als Fluchtmöglichkeit genutzt werden, um zu vermeiden, die realen Konflikte zu lösen, die die Fluchtbewegung auslösten. Aber ein solches Abtauchen ermöglichen viele Medien, z.B. Filme oder Bücher. Ursächlich sind Medien aber nicht an den Entwicklungsstörungen beteiligt, diese basieren auf realen Frustrationen. Ein dauerhaft exzessiver Konsum von Spielen könnte aber u.U. eine psychischen Störung anzeigen, die Erwachsene ernst nehmen sollten. Hier sind vor allem die Eltern, aber auch Lehrer/innen und Erzieher/innen aufgefordert, auf entsprechende Anzeichen zu reagieren und nach möglichen Problemen zu suchen.

3.1 Gewalt im Computerspiel

Gewalt im Spiel wurde im Seminar fast ausschließlich im Zusammenhang mit den so genannten Ego-Shootern diskutiert, die auch die größte Aufmerksamkeit von den öffentlichen Medien erfahren. Unter anderem wurden im Seminar *Return to 3-D-Wolfenstein*, *DOOM*, *Quake II*, *Half-Life*, *Sin*, *Unreal tournament*, *Soldier of Fortune*, *Deus Ex*, und *Half-Life* und *Counterstrike* gespielt und analysiert.

Doch zeigen auch andere Spiele Formen der Gewalt. Selbst Spielklassiker für Kinder wie die *Lemmings* erweisen sich bei näherer Betrachtung als gewalthaltig – denn was geschieht mit dem niedlichen Computerlemming mit den grünen Haaren, wenn man ihn als Stopper nicht mehr braucht? Er muss gesprengt werden, obwohl er „Oh, NO!“ schreit, nicht zu reden von den militärischen Strategiespielen wie *Command and Conquer*. Doch weder Wirtschafts- noch Militär-Strategiespiele wurden von den Student/innen als gewalthaltig wahrgenommen. Das liegt wohl zum einen an der bislang wenig realistischen Darstellung des Genres, dort handeln winzige comicartige Figuren auf einer stark stilisierten Spielfläche, die der Spieler aus distanzierter Perspektive von oben überblickt, zum anderen werden direkte Gewalteinwirkungen wie Kämpfe und deren Folgen kaum visualisiert. Es handelt sich um virtuelle Sandkastenspiele, der hohe Abstraktionsgrad verhindert die Identifikation mit einer bestimmten Figur. Hier geht es um die kalte, strategisch klare Berechnung militärischer oder auch wirtschaftlicher Aktionen zur Vernichtung des militärischen Gegners oder des unliebsamen Konkurrenten mit dem Ziel der Erweiterung der eigenen Einflussphäre. Warum diese Spiele in der Wahrnehmung der Studenten gar nicht problematisch erschienen, mag seine Ursache auch in

dem hohen gesellschaftlichen Prestige haben, die ein strategisch einwandfrei durchdachter Zug genießt, sei es im Spiel (man denke an Schach) oder auch in der Realität, im ökonomischen und kriegerischen Handeln unserer Zivilisation.

3.2 Spielen und Zuschauen – über Unterschiede der Wahrnehmung von Spielern und Nichtspielern

Doch auch in der Wahrnehmung von Gewalt beim 3-D-Shooter zeigten sich Unterschiede und zwar zwischen denjenigen, die die Shooter gespielt hatten, und denjenigen, die lediglich Ausschnitte aus dem Spiel vorgeführt bekamen, den Zuschauern.

Diese Nichtspieler, die sich bei der Abschlussveranstaltung im Audimax zum ersten Mal mit der Bildlichkeit des Ego-Shooters auf einer großen Leinwand konfrontiert sahen, empfanden die Spielausschnitte als brutal und waren spontan der Meinung, dass Schuss- und Tötungsszenen dieser Art nicht für Jugendliche unter 18 Jahren zugelassen werden dürften. Die Spieler berichteten hingegen, subjektiv nicht das Gefühl des Tötens oder Verletzens gehabt zu haben, da es sich ja bei den Gegnern nicht wirklich um Menschen oder menschenähnliche Wesen handelte, sondern um virtuelle Spielfiguren – wenn auch in menschenähnlicher Gestalt. Außerdem wäre beim Spielen gar keine Zeit für Empfindungen dieser Art, man sei vollkommen damit ausgelastet, schneller zu reagieren als die virtuellen Gegner, deren Ziel es ihrerseits ist, die Spiel-existenz des Spielers zu vernichten. Eigentlich ginge es um „Gegner erledigen“ – das aber ist das Spielprinzip so ziemlich aller regelgeleiteten Spiele – vom *Mensch ärgere dich nicht* angefangen, über *Schiffe versenken* bis hin zum *Schach*.

Die Unterschiede in der Wahrnehmung von Spielern und Nichtspielern haben wohl etwas mit einem allgemeinen Wahrnehmungsproblem im Zeitalter rasanter Medienentwicklung zu tun. Film- und fernsehsozialisierte Menschen – das sind die Mehrzahl der heute lebenden Erwachsenen – nehmen die ausschnittweisen Spielszenen wahr wie Filmausschnitte. Das heißt, sie unterstellen den Spielfiguren ebenso einen Charakter wie den Filmfiguren, die ihre Präsenz und Individualität durch ihr Eingebettetsein in eine komplexe Filmhandlung und durch Schauspieler gewinnen, die den Charakteren ihre Leibhaftigkeit leihen. Dieses Eingeelesen sein in das Bildmedium Film erweist sich nun im Umgang mit dem Medium Computerspiel – wie sich im Seminar deutlich zeigte – als hilfreich und hinderlich zugleich. Einerseits knüpfen gerade die Shooter an die Action-, Horror- und Science-Fiction-Filmgenres an¹⁷ und beziehen daher einen Teil ihres Spielreizes, ihre Storys und Figuren, Accessoires und Atmosphäre. Noch im düftigsten *Starwars-Jump'n Run* weht ein Hauch galaktischen Abenteuers, wenn der Spieler seine Imagination mit einbringt. Andererseits sind Computerfiguren keine psychologischen Charaktere, sondern durch und durch künstliche, computergenerierte Erscheinungen, Polygone, überzogen mit einer Textur, deren Oberfläche in einem Schusswechsel zerstört werden kann, ohne dass es ein Innen gäbe. Es gelingt mit diesen Oberflächen nicht einmal annä-

17 Manche Spiele wie zum Beispiel *Half-Life* sind ohne spezifische Kenntnisse der Gestalt, der Entwicklungsstadien und Verhaltensweisen der Aliens aus den legendären Alien-Filmen nur schwer verständlich und wohl auch nicht reizvoll.

hernd, den Eindruck organischen Lebens zu erwecken. Diese Figuren ohne Geschichte, Individualität und Blick leiden nicht nur nicht, sie können Leiden (ebenso Freude oder Trauer) auch nicht suggerieren wie andererseits der Schauspieler dem Zuschauer. Die Frage, ob dies im Medium Computerspiel möglich sein wird und welche Konsequenzen Interaktionen mit menschenähnlichen virtuellen Wesen im Spiel hätten, ist offen. Einen Zuwachs an Menschenähnlichkeit durch noch perfektere bildliche Repräsentation ist zu bezweifeln. Doch haben Simulationen zweifellos die Tendenz, immer realistischer zu werden.¹⁸

3.3 Erlebnisdimensionen des 3-D-Ego-Shooters

Den besonders einfachen Erklärungsversuchen, die einen direkten Zusammenhang von Computerspiel und realer Gewalttat zu erkennen glauben, liegen wenig differenzierte Vorstellungen von „dem Gewaltspiel“ und „dem Spieler“ zugrunde. Im Folgenden werde ich daher sowohl auf verschiedene Erlebnis- und Unterhaltungsangebote, die 3-D-Action-Spiele bieten, eingehen als auch auf unterschiedliche Umgangsweisen der Spieler/innen mit dem Genre.

Action und Geschwindigkeit: Tatsächlich gibt es Spieler/innen, die das Schießen im Ego-Shooter als hauptsächlichen Spielreiz angeben. Das Ballern sei spannend nach einem stressigen Unitag, es ginge um reine Action, mit der man den Kopf wieder freibekäme und Frust ablassen könne. Auch Hobbyschützen wissen von dererlei kathartischen Effekten des Schießens zu berichten (vgl. Stelzer 2002). Diesem Bedürfnis hat die Spieleindustrie seit jeher Rechnung getragen. Die meisten der so genannten Arcadespiele, die seit den 80er Jahren die Spielautomaten der Spielsalons anboten, waren solche simplen Ballerspiele, die sich außerdem durch eine geradezu kindliche Freude an der Übertreibung und am Mummenschanz – durch noch grellere Typen, größere Waffen, noch lautere Knallerei und riesigere Explosionen – auszeichneten. Die 3-D-Ego-Shooter sind in dieser Hinsicht allerdings unterschiedlich, während man in *Half-Life* kaum unter Zeitdruck gerät und die Actionszenen Teil einer komplexen Spielhandlung sind, sprechen andere Titel wie *Quake3* Spieler an, für die Lust an der Geschwindigkeit und Freude über das eigene Reaktionsvermögen den hauptsächlichen Reiz darstellen. Es ist bezeichnend, dass diese Spieler besondere Effekte, wie Blutanzeige beim Treffen der Gegner oder opulente Lichteffekte im Menü des Spiels ausschalten, um das Spiel schneller zu machen. *Quake3* ist so geschwind, bunt und laut, dass ungeübte Spieler die hektisch herumspringende Schar der Phantasygegner kaum zu erkennen vermag, geschweige denn trifft. Wettbewerbe im *Quake3*-Spielen werden im Netz und auf den LAN-Partys (s. Fußnote 3) ausgetragen. Internationale Rankinglisten führen die Namen der besten Spieler, die dafür täglich mehrere Stunden trainieren.

Raumerleben: Alle 3-D-Action-Spiele bieten durch ihre Mehrdimensionalität eine bisher einzigartige Möglichkeit des Eintauchens in virtuelle Spielwelten. Der erste erfolgreiche Ego-Shooter *DOOM*, wurde vor allem deshalb ein Kultspiel, weil er als erstes Spiel die eigentlichen Potenzen digitaler Medien zur Konstruktion virtueller Welten einem breiten Publikum nahe brachte. Diese Räumlichkeit wird beim Spielen als außerordentlich reizvoll erlebt und von manchen Spielern als eigentliches Spielerlebnis beschrieben, während die Gegner

18 Darauf verweist in diesem Zusammenhang Florian Rötzer (2002b).

eigentlich stören, da man kaum dazu kommt, „sich am Raum satt zu fühlen“ (Lischka 2002, S. 97). Der reale Spieler ist im Spiel symbolisch präsent durch eine Hand, die eine Waffe hält, auf diese Weise wird eine Brücke in die fiktive Welt des Spiels geschaffen. Über die Ich-Perspektive in Verbindung mit einer in Echtzeit gerechneten dreidimensionalen grafischen Darstellung wird der Eindruck vermittelt, als wäre der Monitor eine subjektive Kamera, mehr noch eine Brille, mit der man sich umsehen kann. Und Räumlichkeit wird nicht nur visuell suggeriert, sondern über Klänge und Töne im Stereosound wird ein Klangraum geschaffen, der die visuell erzeugte Illusion von Bewegung und partiell auch die der Leiblichkeit (des Spielers und der Gegner) im Spiel akustisch verstärkt. Die Mächtigkeit der Waffen wird durch Lichtblitz und Donner symbolisiert. Über musikalische und rhythmische Elemente werden die visuell erzeugten Stimmungen (bei den Shootern geht es meist um Bedrohung, Bedrängnis, Einsamkeit) verstärkt oder effektiv kontrastiert. Auf diese Weise produziert die akustische Ebene des Spiels den virtuellen Spielraum mit, in dem der dreidimensionale Bildraum mit dem Klangraum zum audiovisuellen Erlebnisraum verschmilzt.

Die Unmittelbarkeit des Spielerlebens wird erst durch die Interaktion des Spielers mit dem Spielprogramm möglich. Der multimedial präsentierte Erlebnisraum entfaltet sich erst durch die Aktionen des Spielers zu eben der Atmosphäre, in die er eintauchen möchte. Das ist auch einer der Gründe, warum Spieler generell anderes erleben als jene, die ihnen dabei zuschauen. Tatsächlich berichteten einige Student/innen, dass sie sich bei den Spielen gruselten, was sie aber gezielt suchten und verstärkten, indem sie die Spiele nachts spielten oder Vorhänge zuzogen. Die für das Spiel typische faszinierende Atmosphäre ist nicht automatisch da, sie wird durch Imagination und das Interagieren des Spielers im virtuellen Raum erzeugt. Die Spieler/innen müssen dafür einen Teil ihrer Persönlichkeit einbringen und zwar jenen, der mit der Motivation, die sie zum Spielen trieb, eng verbunden ist und sie befähigte, sich einzulassen. In der Konsequenz heißt das, dass Spielerleben so unterschiedlich ist wie die Spieler selbst. Die Spielatmosphäre schafft eine eigentümliche Gefühlslage, die sich schwer in Worte fassen lässt, aber in der das eigentliche Thema fast aller Ego-Shooter, eine apokalyptische Vision, in jeder Sekunde unterschwellig präsent ist.

Spielgeschichten: Seitdem es Ego-Shooter gibt, also seit Beginn der 90er Jahre, kann man eine Ausdifferenzierung und Weiterentwicklung des Genres beobachten. Die damals befürchtete Überflutung des Spielmarktes durch immer brutalere Ego-Shooter (*DOOM* wurde sofort nach seinem Erscheinen von der BPjS indiziert) fand nicht statt. Die Spieleindustrie musste im Gegenteil die Erfahrung machen, dass sich Spiele, die nicht mehr zu bieten hatten als das Abschießen von Gegnern, nicht gut verkauften. Die Erfolge von *Half-Life* und *Counterstrike* (s.u.) am Ende der 90er Jahre belegen hingegen die Entwicklung des Genres und einen zunehmend heterogenen Geschmack der jugendlichen Spieler. *Half-Life*, das 1998 auf den Markt kam,¹⁹ gelang als einem der ersten Spiele überhaupt, den Spieler in einer Ich-Perspektive in eine dreidimensional visualisierte

19 Das amerikanische Original wurde durch die BPjS indiziert, daraufhin wurde für Deutschland eine gewaltärmere Fassung hergestellt, insbesondere wurde eine Spieloption entfernt, nach der man auf bereits getroffene Gegner nachschießen konnte und dadurch eine Art Splattereffekt erreichte. Für den Fortgang der Handlung war diese Funktion allerdings bedeutungslos.

und akustisch realistische Spielhandlung einzubinden. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Gordon Freeman, einem Wissenschaftler, der ein gescheitertes Experiment in einem unterirdischen Labor erlebt, in dessen Folge dort Aliens eindringen. Die zuvor effektiv inszenierte perfekte technische Welt zerbricht, Gordon muss sich einen Weg in die Freiheit suchen und erkämpfen. Das Bemerkenswerteste an diesem Spiel ist die ihm eigene Stimmung und Spielspannung, die sich aus der Story ergibt. Das war für das Genre des 3-D-Ego-Shooters neu. Ausdrücklich knüpft das Spiel an andere mediale Erfahrungen von Jugendlichen an, ästhetische Ausstattung und Spielstory basieren auf der Alien-Legende, die mit dem Film „Alien“ 1979 ihren Anfang nahm.

Computerspielen als Gemeinschaftserlebnis: Auch *Counterstrike* (CS) bietet dem Spieler phantasievolle und detailreiche Spielwelten – maurische Wüstenschlösser, eine Villa mit Garten, Lagerhallen und Hinterhöfe, ein postmodernes Bürogebäude in New York und unendlich viele andere Maps (Spielumgebungen) im Internet. Der Sound ist realistisch, auf Musik wurde vollständig verzichtet. Es geht um möglichst wirklichkeitsnahe Darstellung fiktiver Lebensräume – nicht um Simulation realistischer Situationen. *Counterstrike* ist ein Netzwerkspiel, Spielspannung entsteht durch die Rivalität zweier Gruppen. Der Wettkampfcharakter, die Teamorientierung und der Verzicht auf explizite Tötungsanimationen bewog die BPJs im Juni 2002 von einer Indizierung des Spiels abzusehen. Terroristen und Counter-Terroristen sind entweder damit beschäftigt, Geiseln zu bewachen oder sie zu befreien. Die Unterschiede sind rein funktional, nicht moralisch. Man kann dem Computer die Zusammensetzung der Teams überlassen, dann entscheidet er, ob man Terrorist ist oder das Gegenteil davon (vgl. Baumgärtel 2002). Beim Schach würde es heißen, mal ist man schwarz, mal weiß. Die Mannschaften koordinieren sich per Zuruf- oder über Kehlkopfmikrophone, blindes Ballern oder Alleingänge schaden der Mission. Das Spiel läuft wenig variantenreich nach den gleichen Regeln ab, eine Runde dauert 15 Minuten. Blut oder Verletzungen werden nicht visualisiert, die getroffenen Gegner fallen um und sind für diese eine Runde aus dem Spiel, dürfen aber den Fortgang des Spiels und die Arbeit des eigenen Teams am Monitor mitverfolgen, bis sie wieder einsteigen können. Gespielt werden Netzwerkspiele über das Internet oder auf LAN-Partys, wo zum Teil hunderte Spieler (und in der Regel nur wenige Spielerinnen) die Teams bilden. Die Spiele sind organisiert wie Fußballturniere, es gibt Preise und Pokale, und die Ergebnisse werden in der World Wide Championship of LAN-Gaming (WWCL) registriert, eine Art Bundesligatabelle. Alkohol und Drogen sind bei LAN-Gamern verpönt, sie senken die Reaktionsgeschwindigkeit. Die Beliebtheit der LAN-Partys, wo auch andere Netzwerkspiele wie *Quake3* und *Unreal* gespielt werden, zeugt vom Gemeinschaftssinn der Jugendlichen und einem ungebrochenen Interesse an sozialen Kontakten, denn man könnte die Spiele auch allein zu Hause übers Internet spielen, was natürlich auch geschieht. LAN-Partys sind (bisher) keine kommerziellen Veranstaltungen, sie leben vom Engagement und der Begeisterung der jugendlichen Veranstalter und der Spieler/innen. Auch in Internetcafés suchen Kinder und Jugendliche nicht nur einen Zugang zu Netzwerkspielen, sondern Begegnung mit Gleichgesinnten. Ein Spiel für Kinder ist *Counterstrike* jedoch nicht, die Veranstalter der Partys begrenzen selbst den Zugang zu ihren Veranstaltungen auf das Alter ab 16.

Spiele als Produkt der Jugendkultur: Gerade die Geschichte von *Counterstrike* offenbart noch eine andere wichtige Dimension des Computerspielens. Das Spiel tauchte 1999 im Internet als Derivat des bereits erfolgreichen Ego-Shooters *Half-Life* auf. Zwei Studenten hatten die der Kaufversion von *Half-Life* beigegebene Software (worldcraft) kreativ zur Programmierung des neuen Spiels genutzt. Nach ein paar Monaten war *Counterstrike* bereits das beliebteste Spiel der Welt, ohne dass bis dahin kommerziell dafür geworben wurde. Obwohl *Counterstrike* mittlerweile von einer Firma vertrieben und beworben wird, sind es nach wie vor Spieler selbst, die es weiterentwickeln und immer neue Level ins Netz stellen. Auf der von den Fans ehrenamtlich gepflegten Website (www.counterstrike.de) bekommt man einen Eindruck von diesen vielfältigen Aktivitäten der *Counterstrike*-Community. Es heißt sich also zu verabschieden von der Vorstellung, dass irgendwelche profitgierigen Software-Multis Spiele für Jugendliche erfinden und sie damit verführen und verderben. Bei *Counterstrike* handelt es sich um ein veritables Produkt einer jugendkulturellen Szene. Schon *DOOM* verdankte einen Teil seines Erfolgs auch der Möglichkeit, eigene Spiellevel kreieren zu können. Es kam damit dem immer wachen Bedürfnis der Jugendlichen nach Selbstausdruck offensichtlich entgegen.

Die technische Faszination der Spiele: Zwar ist nicht jeder Spielefan ein Programmierer, doch erstens sind es nach meiner Erfahrung mehr, als man zunächst denkt, die ihre Spiele durch eigene Maps und Patches mitgestalten – eine Befragung in den oberen Schulklassen vor allem der Gymnasien wäre sicherlich aufschlussreich. Zweitens gehört das Spielen mit den technischen Möglichkeiten der Hard- und Software zu den Faktoren, die PC-Computerspiele für viele Jugendliche reizvoll machen. Was junge Leute z.B. bei einer LAN-Party leisten und lernen, wenn sie hundert Rechner unterschiedlicher Provenienz vernetzen und zum Laufen bringen, nötigt Respekt ab. Ein Teil des Spielreizes technisch versierter Jugendlicher besteht auch im Erkunden der Grenzen des Programms und gipfelt in dem Triumph, sie gefunden zu haben. Und zum Spiel gehören ebenso das Auf- und Umrüsten der Rechner, das Knacken des Kopierschutzes und das Kopieren und Tauschen der Software, auch wenn (oder vielleicht gerade weil) es unter Strafe steht.

Dass diese Möglichkeiten geschlechtsspezifisch ganz unterschiedlich wahrgenommen werden, überrascht nicht. Die generell immer noch größere Technikdistanz der Mädchen ist einer der Gründe, warum es nicht so viele weibliche Spielefans gibt wie männliche. Darüber hinaus kann man sich als Mädchen weder durch exzellente Programmierleistungen noch durch Aufstieg in Rankinglisten soziales Prestige erwerben. Gerade die Ego-Shooter fanden weibliche Seminarteilnehmerinnen (mit Ausnahmen) langweilig bis abstoßend.

Spiele als künstlerisches Ausdrucksmittel: Schließlich gibt es Jugendliche, die Spiele nutzen, um damit Kunst zu machen, z.B. *Machinima*, das ist eine Kreuzung von machine und cinema. Die jungen Künstler nutzen die Tools und Level-Editoren der Ego-Shooter auf besonders kreative Weise, und zwar nicht für neue Spiele, sondern für kleine, schnell und billig produzierte Animationsfilme mit bissigem Humor, in denen der Umgang mit Waffen und Gewalt ironisiert wird – eine Art digitaler Punk, der sich im August 2002 in Dallas/Texas (vgl. www.machinima.com) auf dem ersten *Machinima*-Filmfestival feierte.

Zusammenfassend kann man sagen, dass Computerspiele wie alle kulturellen Ausdrucksformen komplex sind, sie machen verschiedene Angebote, und sie lassen verschiedene Rezeptionsweisen zu, die Spieler je nach ihren individuellen Bedürfnislagen, Interessen und ihrer Lebenssituation nutzen.²⁰ So kommt es, dass die einen am Spielen eher das Erlebnis des Raumes oder der Geschwindigkeit, die anderen eine gute Story oder Teamplay und wieder andere das Tüfteln oder die Möglichkeit, im Netzwerk zu spielen, besonders schätzen. Besonders hervorzuheben ist dabei, dass die Spieler offensichtlich nicht nur bestimmen, wie sie mit einem gegebenen Spielangebot umgehen, indem sie dem Spiel grundsätzlich erst durch ihr Spielen eine individuelle Bedeutung verleihen, sondern auch das Spielangebot selbst, die Spiele und das Spielen verändern. Das geschieht durch Kaufentscheidungen, durch die Entfaltung neuer Spielformen, durch eigene Spielproduktionen sowie durch künstlerische Reflexion. Was bisher kaum bemerkt wurde, ist, wie sehr sich gerade das 3-D-Action-Genre durch diese Aktivitäten der Spieler bereits verändert hat.

4. Nutzen und Grenzen eines staatlichen Jugendschutz

Im Zusammenhang mit den Fragen nach den Risiken des 3-D-Ego-Shooters beschäftigten sich die Student/innen auch mit den Möglichkeiten eines gesetzlichen Jugendmedienschutzes in der Bundesrepublik. Für Computerspiele können ja unter Umständen Artikel des Strafrechtes in Anwendung gelangen, bei Ego-Shootern insbesondere §131 zur Gewaltverherrlichung bzw. -verharmlosung. Vor allem aber regelt das Gesetz zur Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) die Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (und Medien), bisher wurden ca. ein Prozent der auf den Markt kommenden Spiele von der Bundesprüfstelle gemäß §1 des GjS²¹ indiziert. Spiele, die auf der Liste stehen, dürfen an Jugendliche nicht verkauft und auch nicht beworben werden. Darüber hinaus gibt es seit 1994 die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (s. Fußnote 13), die auf der Grundlage der bestehenden gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen Alterskennzeichnungen vor Erscheinen des Spiels vergibt. 90 Prozent aller auf dem Markt befindlichen Titel haben eine auf der Verpackung ausgewiesene Alterskennzeichnung der USK (ohne Altersbeschränkung, ab 6, ab 12, ab 16 Jahren bzw. nicht geeignet unter 18 Jahren), seit Gründung 1994 ca. 7200 Titel. Kaufhäuser und Händler haben sich verpflichtet, insbesondere Spiele, die als nicht geeignet unter 18 Jahren ausgewiesen sind, für Kinder und Jugendliche in ihren Verkaufsräumen nicht zugänglich zu machen. Computerspiele, die wegen jugendgefährdender Formen und Inhalte von der USK als nicht geeignet unter 18 Jahren eingestuft wurden, machen seit Jahren ca. 4 Prozent aller geprüften Titel aus. Das heißt

20 Dieser Zusammenhang, der sich zwischen dem Angebot, das Spiele machen, und den Bedürfnislagen der Spieler herstellt, fasst Jürgen Fritz unter den Begriff der „strukturellen Kopplung“ (1997a).

21 Nach §1 des GjS sind Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche zu gefährden, in eine Liste aufzunehmen, dazu „zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften.“ (nach Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz 1993, S. 31)

nicht, dass dieser Anteil auch als jugendgefährdend bezeichnet werden kann, da dies nur die tatsächlich durch die BPjS indizierten Titel beanspruchen können. Bindend sind die Alterseinstufungen nicht, da es eine gesetzliche Regelung wie für den Film durch das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchg) bisher nicht gibt. Dennoch haben sich die Alterseinstufungen der USK bewährt, da sie – vor allem für Erwachsene – eine wichtige Orientierungsfunktion in einem unübersichtlichen Feld übernommen haben.

In den Diskussionen im Seminar ging es vor allem um die Klärung der Frage, ob und wie weitreichend Kinder und Jugendliche durch die bestehende Jugendschutzgesetzgebung, die Praxis der Indizierung und Alterskennzeichnung tatsächlich geschützt sind und ob ein solcher Schutz überhaupt notwendig ist. Gegenstand der Diskussion waren auch die Änderungen, die das vom Bundesrat kürzlich verabschiedete neue Jugendschutzgesetz (JuSchG), vorsieht.

Im Ergebnis wurde festgestellt, dass weder die im JuSchG geplante gesetzliche Altersfreigabe nach dem Modell der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) noch eine schnellere und effektivere Indizierung durch die Bundesprüfstelle, die dann Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien heißen wird, den Kontakt von Kindern und Jugendlichen mit jugendgefährdenden Inhalten in Spielen (und anderen Medien) verhindern kann. Ein weiter reichender Schutz als der durch die bestehende Praxis gegebene ist durch das neue Gesetz kaum zu erwarten. Das hat verschiedene Gründe: Erstens werden ja die indizierten Spieltitel nicht vom Markt genommen, sondern nur die Abgabe an Kinder und Jugendliche beschränkt. Diese können sich also auch in Zukunft die Spiele (wie auch Videofilme aus Videotheken) über Erwachsene beschaffen. Zweitens stehen die meisten Spiele schon jetzt im Internet zum Download bereit, ebenso wie Patches, mit denen die Originalversionen wiederhergestellt werden können. Erschwerend für die Durchsetzung der geplanten gesetzlichen Altersfreigabe kommt hinzu, dass Computerspiele nicht wie Kinofilme öffentlich aufgeführt werden, sondern sie werden in der Regel zu Hause gespielt. An der Pforte der Spiele steht kein(e) Kontrolleur/in, die mit kritischem Blick das Alter der Spieler/innen abschätzt, sondern oft genug gar niemand, weil die Eltern sich um diesen Bereich im Kinderzimmer nicht kümmern. Vielmehr glauben manche von ihnen sogar, es sei gut für die Zukunft ihrer Kinder, wenn sie sich – egal wie – mit dem Computer beschäftigen. Einzig öffentliche Einrichtungen wie Internetcafés unterlägen nach dem neuen Gesetz rigideren Bestimmungen und größerer Kontrolle, was wiederum wünschenswert ist. Insgesamt ist aber die Altersfreigabe für Spiele schwer durchzusetzen, es lässt sich kaum vorstellen, dass die Verkäufer/innen an der Kasse kontrollieren, ob der jugendliche Käufer eines Computerspiels das für diesen Titel gesetzlich vorgeschriebene Alter schon erreicht hat.

Die *bewahrpädagogische Vorstellung*, die dem neuen Jugendschutzgesetz letztlich zugrunde liegt, ignoriert überdies, dass Kinder und Jugendliche nicht vor allen Gefahren geschützt werden können und sollen, sondern dass sie vielmehr, weil sie ständig Gefahren ausgesetzt sind, befähigt werden müssen, damit umzugehen. Das gilt für reale Gefährdungen ebenso wie für solche, die durch mediale Erfahrungen möglicherweise entstehen können. Durch einen strengeren gesetzlichen Jugendschutz wird nicht der für Kompetenzerwerb notwendige Bildungsprozess in Gang gesetzt. Da die Durchsetzung der neuen ge-

gesetzlichen Regelungen teuer ist, scheint die Angst vieler Träger der freien Jugendarbeit, dass der gesetzliche Jugendschutz möglicherweise auf Kosten medienpädagogischer Arbeit realisiert werden wird, nicht unberechtigt. Aber neue Gesetze beruhigen und bestätigen viele Erwachsenen in ihrem Glauben, dass Kinder und Jugendliche vor Medieneinflüssen geschützt werden müssen.

Fazit

Noch mehr gesetzliche Regelungen zum Jugendmedienschutz als bereits vorhanden, sind nicht das Allheilmittel für die vermeintliche Bedrohung durch Medien. Ohne hier problematische Gewaltdarstellungen in Medien verharmlosen zu wollen, die ja auch bisher geahndet wurden, scheint die generelle Bedrohung durch Medien eine Schimäre zu sein, der wir umso lieber anhängen, je ratloser wir selbst komplexen gesellschaftlichen Entwicklungen gegenüber stehen. Unterdessen bearbeiten die Jungen auf jugendgemäße Weise, nämlich spielend, latente Ängste, die auch sie teilen – vor Terrorismus, Krieg und vor dem Machbarkeitswahn wissenschaftlicher Forschung. Sie thematisieren, was wir verdrängen oder stigmatisieren, Tod und Gewalt. Gerade Spiele wie *DOOM* und *Half-Life*, *Counterstrike* u.a. erscheinen als Metaphern, in deren verdichteter Atmosphäre Probleme präsent sind, die das Lebensgefühl der Generation junger Leute heute offensichtlich anspricht. Dass sie das nicht immer politisch korrekt tun, gehört zum provokativen Gestus des Genres, die Übertretung erhöht den Spielreiz. Zugleich stimmen sie sich auf die Welt ein, die sie erwartet, indem sie lernen, in virtuellen Welten zu navigieren, permanent Perspektiven zu wechseln und komplexe Systeme zu managen. Alles in allem kann man sagen, dass das Computerspiel zur Informationsgesellschaft gehört wie das Eisenbahnspiel zum Industriezeitalter. Und so wie die jungen Eisenbahner/innen damals kreativ ihr Spielmedium nutzten, um ein eigenes Universum zu schaffen, in dem sie lebten, wenn sie spielten, schaffen sich auch die Computerspieler die Welten, in denen sie sich aufhalten möchten. Nicht Schutz vor Medien – so lautet das Fazit des Seminars – sondern Entwicklung und Entfaltung eben jener Entscheidungs-, Gestaltungs- und sozialen Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche beim Umgang mit Medien ohnehin einbringen, sollte daher pädagogische Arbeit in und außerhalb der Schule bestimmen.

Literatur

- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hg.) 1993: Kinder- und Jugendschutzrecht. Köln: Drei-W-Verlag.
- Baacke, Dieter (Hg.) 1995: Weltbilder, Wahrnehmung, Wirklichkeit. Bildung als ästhetischer Lernprozess. Opladen: Leske + Budrich.
- Baumgärtel, Tilman 2002: Hol die Geiseln aus dem Keller. Ein neuer Jugendkult: Auf ihren LAN-Partys kämpfen Computer-Kids in einer vollständig virtuellen Welt. In: Die Zeit vom 1. August.
- Clauss, Ulrich 2002: Computerspiele sind gut! In: Die Welt vom 12. Juni.
- Esser, Heike/Witting, Tanja 1997: Transferprozesse beim Computerspiel. Was aus der Welt des Computerspiels übertragen wird. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) 1997: Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 247-261.
- Fritz, Jürgen (Hg.) 1995: Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim/München: Juventa.

- Fritz, Jürgen 1997a: Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Kopplungen. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) 1997: Handbuch Medien: Computerspiel, a.a.O. S. 67-76.
- Fritz, Jürgen 1997b: Zur „Landschaft“ der Computerspiele. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) 1997: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O. S. 87-97.
- Fritz, Jürgen/Witting, Tanja/Ibrahim, Shahieda/Esser, Heike 2002: Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen. Forschungsbericht des Forschungsschwerpunktes „Wirkung virtueller Welten“ FH Köln.
- Fromme, Johannes/Meder, Norbert/Vollmer, Nikolaus 2000: Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske+Budrich.
- Grossmann, Dave/DeGaetano, Gloria (Hg.) 2002: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht. Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.
- Kunczik, Michael 2000: Medien und Gewalt. In: Bergmann, Susanne (Hg.): Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Leo, Martin 2002: Ihr kennt uns nicht. In: Berliner Zeitung vom 8./9. Mai.
- Lischka, Konrad 2002: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Heidelberg: Heise.
- Maase, Kaspar 2002: Die Evolution frisst ihre Kinder. Von der „Diktatur der Halbstarke“ zum Terror der Lernschwachen: Auch früher wurde den Medien die Verrohung der Jugend vorgeworfen. In: Frankfurter Allg. Zeitung vom 4. Juni.
- Oelkers, Jürgen 2002: Tödliche Handlungsmuster. In: Süddeutsche Zeitung vom 2. Mai.
- Rötzer, Florian 2002a: „Die Wahrheit über das Massaker in Erfurt“ In: telepolis – magazin der netzkultur vom 29. April.
- Rötzer, Florian 2002b: Wirklichkeit, Realismus und Simulation. In: Wirklichkeit, Realismus und Simulation. In: telepolis – magazin der netzkultur vom 6. Mai.
- Sander, Uwe/Vollbrecht, Ralf 1994: Wirkungen der Medien im Spiegel der Forschungen. In: Handbuch der Medienpädagogik. Opladen: Leske und Budrich, S. 361-385.
- Schindler, Friedemann/Wiemken, Jens 1997: DOOM „is invading my dreams“ – Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte. In Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) 1997: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O., S 289-297.
- Stelzer, Tanja 2002: Was ist so schön am Schießen? In: Der Tagesspiegel vom 19./20. Juni.
- Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands e.V. (Hg.) 2000: Jahrbuch 2000. Unterhaltungssoftwaremarkt in Deutschland. Paderborn 2000.

Ulrike Pilarczyk, geb. 1956, Dipl.-Lehrerin, PD Dr., Erziehungswissenschaftlerin mit dem Schwerpunkt historische Bildungsforschung, Medienwissenschaften und Medienpädagogik, Dozentin in der Erwachsenenqualifizierung im Bereich Neue Medien und ehrenamtliche Gutachterin der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK), wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Pädagogik an der Universität Potsdam;
 Anschrift: Bötzwstraße 9, 10407 Berlin
 E-Mail: Ulrike.Pilarczyk@rz.hu-berlin.de