

**Reader / Handout zum Workshop
„Exzessiver Gebrauch von Bildschirmspielen“
auf dem Kooperationstag Sucht und Drogen NRW
am 12.09.2007 in der Fachhochschule Dortmund
Referent: Horst Pohlmann, Fachhochschule Köln, Institut Spielraum**

Warum Computerspiele faszinieren

Auch für Computer- und Videospiele gilt: Spielen macht Spaß. Die Hauptgründe für die Faszination dieser Spielform sind klar zu benennen: Interaktivität und die Wechselwirkungsprozesse zwischen Spieler und Spiel.

Interaktivität – Ohne den Spieler steht die virtuelle Welt still

Die Besonderheit von Computer- und Videospiele liegt im Vergleich mit anderen Medien darin, dass der Nutzer dieses Mediums aktiv gefordert wird. Eine Geschichte in einem Buch ist unveränderlich niedergeschrieben, in einem Film wird sie in einer gleichbleibenden Abfolge von Bildern erzählt. Beide Formen haben einen linearen Verlauf. Der Leser oder Zuschauer hat durchaus die Freiheit, den vorgegebenen Pfad zu verlassen, sich das Ende beispielsweise zuerst anzuschauen, kann aber an der vorgegebenen Erzählstruktur nichts ändern. Den Computer- und Videospiele liegt ebenfalls eine Erzählstruktur zugrunde, es gibt hier (in der Regel) einen festen Rahmen für die Geschichte, doch wie diese erzählt wird, hängt vom Spieler selber ab. Egal ob ein Spieler ganze Heere befehligt, eine einzelne Figur, ein Fahrzeug oder einfache Objekte steuert – die „Pixel“ warten darauf, von ihm bewegt zu werden. Ohne die Spieler würde die virtuelle Welt still stehen. Und durch aktives Einwirken bestimmen sie den Verlauf der Geschichte mit.

Macht, Herrschaft und Kontrolle

In einem Großteil der Spiele stehen dem Spieler ein oder mehrere „elektronische Stellvertreter“ zur Verfügung, die er mittels Tastatur, Maus oder Joystick durch die virtuelle Welt steuert. Unsichtbar mit ihm verbunden erleben sie „gemeinsam“ Abenteuer, überwinden Hindernisse, meistern Probleme. Hier von einer Beziehung im herkömmlichen Sinne oder von einem wirklichen Verschmelzen zu reden wäre falsch. Es sind spezifische Fähigkeiten des Spielers, die in der Steuerung seines Stellvertreters sichtbar werden. Schnelle Reaktionen, präzise Bewegungen oder vorrausschauendes Handeln – all dies entspringt dem Können des „Marionettenspielers“. Ein Spieler muss sich die Regeln aneignen, die seiner Spielwelt zugrunde liegen. Aber viele Spieler lesen bewusst keine Spielanleitung mehr, für sie stellt das Ausprobieren und Erforschen der Spielwelt gleichermaßen Reiz und Herausforderung dar. Unabhängig davon: Regelverständnis und Steuereingabe schaffen erst die Voraussetzungen, um in einem Computer- und Videospiele handlungsmächtig agieren zu können.

Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene werden im Alltag unentwegt gefordert und kennen das Gefühl, ständig agieren zu müssen. In vielen Situationen, ob in Schule, Beruf oder Familie, müssen sie sich bewähren – und nicht immer zählen sie zu den Siegern. Oft genug erleben sie Misserfolge und stoßen an ihre Grenzen. Anders als im „wahren“ Leben kann ein Spieler frei wählen, wann er sich welcher Herausforderung stellt. Die Art und Weise, wie (erfolgreich) ein Spieler die an ihn gestellten Herausforderungen meistert, hängt von seinen mitgebrachten Fähigkeiten (Reaktionsschnelligkeit, Problemlösungsstrategien



etc.) ab und davon, wie viel er aufwendet, diese zu verbessern, um so seinen Aufenthalt in der Spielwelt zu sichern.

Computer- und Videospiele geben dem Spieler meist ein unmittelbares Feedback. Auf eine Aktion folgt sogleich eine Reaktion. Der Spieler erfährt zeitnah die Auswirkungen seines Handelns, kann daraus Schlüsse ziehen, seine Aktionen anpassen. Dies versetzt ihn in eine „machtvolle“ Position. Wenn es dem Spieler somit gelingt, ein Spiel zu kontrollieren, handlungsmächtig zu sein, so wird er an diesem Erfolg auch Spaß haben.

Wer spielt was?

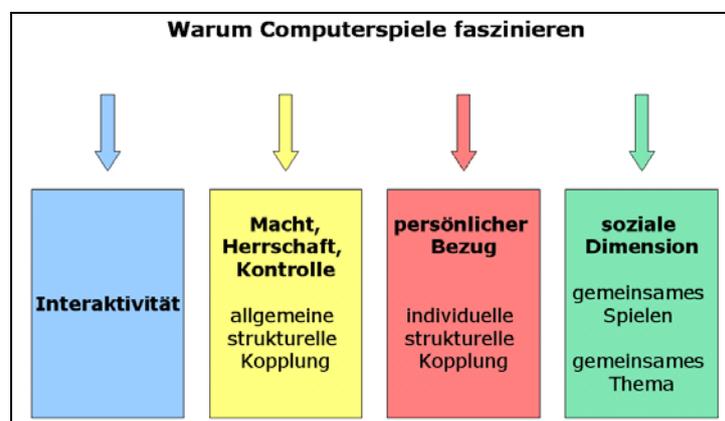
Das Angebot an Computer- und Videospiele ist vielfältig. Mittlerweile gibt es eigene Abteilungen in Elektromärkten, die sich darauf eingestellt haben. Ob ein Spieler nun Autorennen fahren, eine Welt erobern oder Detektiv spielen möchte – er wird ein Spiel suchen, dass zu ihm passt. Ein Star-Wars-Fan greift vielleicht zum entsprechenden Spiel, um seine Helden selber einmal durch die Geschichte zu führen, um bei diesem Abenteuer dabei zu sein. Einen Fußballfan reizt es wohlmöglich, den Lieblingsverein zu managen oder seine Vorbilder erfolgreich über den Rasen zu steuern.

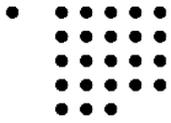
Die Übersicht über die verschiedenen Spielgenres im Beitrag „Alles Killerspiele oder was?“ auf der Spielraum-Website [<http://www1.fh-koeln.de/spielraum>] lässt den Facettenreichtum der virtuellen (Spiel)Welten erahnen.

Bei der Entscheidung für ein bestimmtes Spiel, können den Spieler neben seinen individuellen Vorlieben und bisher gesammelte Erfahrungen, auch Neugier, die Werbung für ein neues Spiel, Berichte in Spielmagazinen, ein attraktiver Kaufpreis, Freunde und vieles mehr beeinflussen.

Mit- und gegeneinander spielen

Einen besonderen Reiz stellt das Spielen gegen menschliche Mitspieler dar, da ihre Handlungen schwieriger einzuschätzen sind, als die der programmierten Maschine. Freunde verabreden sich zum gemeinsamen Spielen und treten alleine oder in einem Team gegen andere an. Die Möglichkeiten gemeinsam mit oder gegen andere zu spielen sind vielfältig: Vor einem Gerät, im lokalen Netzwerk (LAN), bis hin zu Online-Welten, in denen gleichzeitig Hunderte oder Tausende von Spielern aus der ganzen Welt in einer Spielwelt agieren. Dabei ist das Spielen stets mit einer kommunikativen und gesellschaftlichen Komponente verknüpft. Und eigentlich ist es immer das Spielen und nicht das Spiel, was Spaß macht.





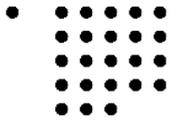
Flow – Abtauchen in die Spielwelt

Nicht nur die fantastischen Welten sind ein Faszinationsmoment in Computerspielen. Die Spiele selbst begründen mit permanenten Anforderungen an den Spieler einen ganz eigenen Kreislauf. Ein Spiel muss eine Herausforderung darstellen, welche vom Spieler auch gemeistert werden kann. Ist ein Spiel zu leicht, wird der Spieler unterfordert, ist es zu schwer, dann stellt sich Frust ein und das Spiel wird beiseite gelegt. Die Balance zwischen Unter- und Überforderung muss also ausgewogen sein. Im Idealfall fordert das Spiel den Spieler so, dass sich ein „Flow-Erlebnis“ einstellt, d.h. der Spieler ist so sehr in das Spielgeschehen eingebunden, dass er die wirkliche Welt um ihn herum vergisst. Das gelingt z. B. indem der Spieler ständig etwas zu tun hat, damit keine Langeweile aufkommt: Sobald sich der Spieler mit der Lösung der Aufgabe beschäftigt, erhält er bereits erste Hinweise auf die nächste Spielaufgabe. Hat er die erste Aufgabe gelöst, kann er sich gleich der nächsten Problemlage oder Aufgabe zuwenden. Oft verlaufen Spielaufgaben zudem parallel zueinander und bedingen sich gegenseitig. In komplexen Strategie- oder Wirtschaftssimulationen sind das oft hunderte kleiner „Baustellen“, deren Wechselwirkungsprozesse der Spieler durchschauen, miteinander in Beziehung setzen und permanent regulieren muss, um einen möglichst guten Spielausgang zu erzielen. Der Spieler kommt oft kaum noch hinterher. Es gibt also immer etwas zu tun und Zeit und Raum um den Spieler herum geraten in Vergessenheit. Die „Einarbeitung“ in ein komplexes Gefüge gestaltet sich recht mühsam. Hat der Spieler gerade während der Spielphase noch alle Baustellen, die er bearbeiten muss, im Blick, ist es oft sehr schwer, sich am nächsten Tag wieder alles in Erinnerung zu rufen und dort weiterzumachen, wo er aufgehört hat. Das Resultat ist, dass der Spieler „nur noch schnell“ das eine Problem lösen möchte und „nur noch 10 Minuten“ spielen möchte, aber dann oft gleich wieder auf die nächsten Baustellen und Wirkungsketten trifft, die dann auch ganz schnell gelöst werden wollen und den Spieler wieder stundenlang beschäftigen.

Sonderfall Onlinespiele

Online-Rollen-Spiele (sog. MMORPG = Massive Multiplayer Online Role Playing Games) weisen einige Besonderheiten im Gegensatz zu normalen Spielen auf, die lediglich zuhause alleine am Computer gespielt werden. Einer der Hauptunterschiede ist das Spielen mit anderen Spielern in Teams bzw. Spielergemeinschaften. Um das Spiel erfolgreich meistern zu können, müssen Spieler ab einem bestimmten Punkt miteinander kooperieren. Die Teams werden sorgfältig zusammen gestellt, damit sich die unterschiedlichen Spielfiguren ideal ergänzen. Beispielsweise kämpfen Krieger in vorderster Linie, während Bogenschützen aus sicherer Entfernung angreifen oder Heiler und Zauberer die anderen Figuren versorgen und unterstützen. Fehlt eine der Spielfiguren bei einer Spielaufgabe, so ist das Team u. U. nicht mehr spielfähig und kann die Aufgaben nicht erfüllen. So kann ein sozialer Gruppendruck entstehen, die anderen nicht im Stich zu lassen. Dies wird oft von Spielern als einer der Hauptgründe für exzessive Spielzeiten angeführt. Die meisten Spielergemeinschaften handhaben Fehlen oder Nichtkönnen relativ locker und vereinbaren Spielzeiten gemeinsam, es gibt aber auch Teams, in denen Spielen zur Pflicht wird und Sanktionen drohen, wenn ein Spieler häufig und/oder unentschuldigt fehlt.





Schaut man sich die Online-Spielwelten ein bisschen genauer an, fällt auf, dass sie kein Spielende haben. In einem normalen Spiel sind irgendwann der letzte Gegner besiegt oder das letzte Rätsel gelöst. In den Online-Spielen hingegen werden permanent neue Orte, Aufgaben, Geschichten und Handlungsstränge hinzu gefügt, die dazu beitragen sollen, dass die Spieler weitere Zeit mit dem Spiel verbringen. Die Attraktivität wird so auf lange Sicht aufrecht erhalten - schließlich ist jeder registrierte Spieler bares Geld wert.

Die Spieler - bzw. korrekter Weise die Spielfiguren - sind in den Spielen zudem viel leichter erfolgreich und anerkannt, als es im realen Leben möglich erscheint. Die virtuelle Welt ist also nicht nur bunter und ihre Aufgaben spannender, sondern auch attraktiver als die Hausaufgaben, die Probleme mit den Eltern oder auf der Arbeitsstelle in der realen Welt. Es handelt sich im Grunde um eine „bessere“ Parallelwelt, in die der Spieler abtauchen und seine Freizeit verbringen möchte.

Nicht nur die grafisch opulenten Fantasy-Welten der Online-Rollenspiele werden gerne, viel und lange gespielt, sondern inzwischen immer häufiger auch sog. „Browser-Spiele“. Hierzu wird lediglich ein Internetbrowser benötigt und es fallen keine Spielgebühren an. Der Spieler steuert die Geschicke eines Volkes oder eines aufstrebenden Wirtschaftsunternehmens. Allerdings macht er dies, im Gegensatz zu schnell ablaufenden herkömmlichen Spielen, in „Echtzeit“: Er schickt so z. B. am Morgen seine Raumschiffflotte zu einem Angriff los, überwacht am Mittag dessen Verlauf und wartet am Abend auf die Rückkehr seiner Schiffe und der Beute. Das Spiel wird in den Tagesablauf integriert. Im Idealfall bestimmt der Tagesablauf, wann der Spieler spielt, im schlechtesten Fall bestimmt das Spiel den Tagesablauf des Spielers. Der Trend geht dabei zu Browser-Spielen, die man auch von unterwegs z. B. mit dem Handy weiterspielen kann und die es dem Spieler ermöglichen, permanent mit der Spielwelt in Kontakt zu stehen. Die Grenze zwischen virtueller und realer Welt verschwimmt bei diesen neuen Spielformen immer mehr.

Einige Zahlen zu Online-Rollenspielen

Laut einer Erhebung von Olgierd Cypra an der Universität Mainz ([http:// www.mmorpg-research.de/](http://www.mmorpg-research.de/)) und einer Studie von Nick Yee an der Stanford University in Palo Alto CA (<http://www.nickyee.com/daedalus>) liegt das Gros der wöchentlichen Spielzeit in Online-Rollenspielen zwischen 9 und 29 Stunden, 5% der Spieler spielen 60 Stunden und mehr.

Das bekannteste und in Bezug auf die Spieleranzahl größte Online-Rollenspiel ist „World of Warcraft“ (WoW). Es wird z. Zt. von 9 Mio. Spielern weltweit und 1,9 Mio. in Deutschland gespielt. Zur wirtschaftlichen Dimension: Monatlich muss ein Spieler ca. 13 € zahlen, um spielen zu können.

Die folgende Tabelle (zusammengestellt anhand der Erhebung Cypras mit 11.445 Befragten) gibt Auskunft darüber, wer in Deutschland überhaupt Online-Rollenspiele spielt:



Wer spielt MMORPGs? (Cypra)

Erwerbssituation

Schüler	34,5%
Studierender	17,0%
Auszubildender	10,7%
Zivildienstleistender/ Freies Soziales Jahr	1,9%
Wehrpflichtiger	0,6%
Angestellter	17,6%
Selbstständig	3,3%
Beamter	2,0%
Arbeiter	5,4%
Nicht erwerbstätig (z.B. Hausmann / Hausfrau)	1,5%
Arbeitslos	5,5%

Nick Yee hat die Spieler nach ihrer Selbsteinschätzung befragt, ob sie sich als „abhängig“ bezeichnen würden. 60% der Spieler geben an, dass sie schon einmal 10 oder mehr Stunden dauerhaft gespielt haben, ohne es zu merken, 44% würden sich als abhängig bezeichnen, 13% geben an, dass sie aufhören wollten, es aber nicht geschafft haben und 5% sagen von sich, dass sie sich beim Spielen schuldig fühlen, sie finanzielle oder Beziehungs-Probleme erlitten haben, sie gereizt oder schnell wütend werden, wenn sie nicht spielen, ihr Sozialleben darunter gelitten hat und sie wegen des Spielens Streit zuhause hatten.

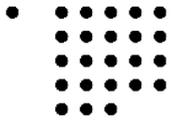
Konsequenzen für die Pädagogik

Nicht jeder Computerspieler läuft Gefahr, sich in den virtuellen Welten zu verlieren. Zur Faszination der Spielwelten gehört auch einmal exzessiv zu spielen und Flow zu erleben, ohne dabei gleich die reale Welt zu vernachlässigen. Eltern und Pädagogen sollten daher die Spiele und das Spielverhalten der Kinder im Blick haben und ggf. steuernd eingreifen. Durch das Spielverhalten lässt sich erkennen, ob es noch ein gesundes Maß oder zuviel des Guten ist.

Eine klare Computerspielsucht-Definition festzulegen, fällt hingegen schwer. Welche Kriterien zum Erkennen von süchtigem Verhalten bei der Computerspielnutzung eine Rolle spielen, hat Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli an der Charité in Berlin mit ihrem Team erarbeitet. Neben den Kriterien zur Verhaltenssucht kommen noch einige hinzu, die Berücksichtigung finden müssen. Entsprechende Diagnose- bzw. Fragebögen sind auf der Internetseite der Berliner Forschungsgruppe (<http://www.verhaltenssucht.de/>) als Download erhältlich.

In der Familie und der Pädagogik ist es zunächst entscheidend, Kinder und Jugendliche „dort abzuholen, wo sie stehen“, sich für ihr Hobby ernsthaft zu interessieren und sich mit den Spielgewohnheiten gemeinsam auseinander zu setzen. Ein wichtiger Lernschritt ist die Entwicklung von Rahmungskompetenz, also virtuelle und reale Welten voneinander trennen und unterscheiden zu können.





Oft können Spielkontakte gut in gruppensdynamische Prozesse umgewandelt werden, um einen direkten Kontakt zu Mitspielern mit direkter Kommunikation zu ermöglichen und einen Raum zum Erlernen von Sozialkompetenz innerhalb und außerhalb der Spielwelt zur Verfügung zu stellen. Wie ein solches Projekt aussehen kann, beschreibt ein Projekt des Vereins „ComputerProjekt Köln“ und des Jugendamtes der Stadt Köln. Hier trafen sich über einen Zeitraum von 2 Jahren einmal wöchentlich exzessive jugendliche WoW-Spieler zum gemeinsamen Spielen. Unter Einbindung der Eltern wurde der Verlauf des Angebotes von einem Medienpädagogen begleitet und ausgewertet. Innerhalb kurzer Zeit stand nicht mehr nur das Spiel im Vordergrund, sondern gemeinsame andere Gruppenaktivitäten. Das Alleine-Spielen vor dem heimischen Computer erschien vielen wesentlich unattraktiver, als die anderen zu treffen und gemeinsam dem Hobby nachzugehen. Auch die Eltern berichteten von positiven Beobachtungen und Entwicklungen ihrer Kinder. Ein detaillierter Projektbericht ist auf dem „Spieleratgeber NRW“ in der Rubrik Pädagogik/Projekte veröffentlicht (<http://www.spieleratgeber-nrw.de/>).

Es muss aber nicht gleich ein großes medienpädagogisches Projekt sein, wenn Eltern ein unliebsames Spielverhalten ihrer Kinder feststellen. Das Miteinander in gemeinsamen Aktivitäten sollte im Vordergrund des Familienlebens stehen und Alternativen zur Bildschirmnutzung angeboten werden. Ohne feste Regeln zu Spielzeiten, die Eltern aber nicht einfach bestimmen, sondern gemeinsam mit den Kindern unter Berücksichtigung der Spielforderungen und Faszinationsmomente festlegen sollten, geht es in der Regel nicht. Manche Online-Spiele (z. B. WoW) bieten die Möglichkeit einer technischen Elternkontrolle, durch die bestimmte Spielzeiten festgelegt werden können.

Ein letzter Punkt, der oft vergessen wird: Eltern sind die wichtigsten Vorbilder für ihre Kinder. Der kritische Blick auf die eigenen Mediennutzungs-Gewohnheiten (Fernsehen, Internet) kann sicher nicht schaden.

Fachhochschule Köln
- Spielraum -
Institut zur Förderung von Medienkompetenz
Mainzer Str. 5
50678 Köln
Tel: 0221-8275-3563
Internet: <http://www.fh-koeln.de/spielraum>

