

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

11. Oktober 2016

Videospiele sind harmlos, machen aggressiv, lehren wichtige Fähigkeiten, machen einsam, sorgen für Freunde? Schluss mit den Mythen: Es ist höchste Zeit für eine neue Debatte über Games.

>> [Es] ist die Quelle des sittlichen Verderbens für Kinder. #1<<

Dieser Satz stammt nicht aus diesem Jahrhundert, sondern von einem längst verstorbenen Theologen. Der Stein des Anstoßes? Romane und die im 18. Jahrhundert angeblich grassierende »Lesesucht«.^{*1}

>> [Sie] haben eine schädliche Wirkung auf die Entwicklung von Jugendlichen. #2<<

Diese ganz ähnliche Aussage traf Innenminister Thomas de Maizière bei einer Pressekonferenz nach dem Amoklauf von München in diesem Jahr. Der Stein des Anstoßes rund 200 Jahre später? Videospiele.^{*2}

Was beide Sätze vereint, ist die zugrundeliegende Haltung: Beide Herren unterstellen ganz allgemein, dass ein Medium Jugendlichen schadet.^{*3} Während wir jedoch über die Verunglimpfung des Buches an und für sich nur ungläubig den Kopf schütteln, machen einige von uns genau das mit dem Medium Videospiele: pauschal verurteilen. Natürlich käme heute in Deutschland niemand mehr auf den Gedanken, das eifrige Lesen der Romane von Jane Austen wäre eine »Gefahr für Leib und Seele« oder

mache gar ein »Leseverbot« nötig. ^{*4}

Auch hat wohl niemand ein Problem damit, dass Mord und Totschlag in Kriminalromanen und Thrillern heute dazugehören. ^{*5} Die Diskussion allerdings, ob Gaming per se aus harmlosen Jugendlichen Gewalttäter macht, hält sich hartnäckig. ^{*6}

Digitale Spiele tauchen in der Debatte vor allem dann auf, wenn es um vermeintliche Gefahren geht. ^{*6} Was dann folgt, ist berechenbar und geprägt von Emotionen, Vorurteilen und mangelndem Wissen: Irgendjemand benutzt das Reizwort »Killerspiele« ^{*7}, Politiker zitieren handverlesene Studienergebnisse ^{*8} und positionieren sich gegen Videospiele – teils aus bloßem Reflex, ^{*9} teils um politisches Kapital daraus zu schlagen. ^{*10} Gamer fühlen sich wiederum zu Unrecht stigmatisiert und betonen reflexartig, dass das eigene Hobby völlig harmlos sei, keinerlei Auswirkungen habe und ausschließlich der Unterhaltung diene.

Das Problem: Beides stimmt nicht. Und beides verdeckt den Blick auf die tatsächlichen Stärken und Schwächen des jüngsten aller Unterhaltungs-Medien. Und hiervon gibt es eine ganze Menge ...

In diesem Text soll es einmal vorrangig um die Stärken gehen. Digitale Spiele sind audiovisuelle Abenteuer-Spielplätze auf Knopfdruck. Sie sind längst mehr als »nur« hüpfende Klemmpner (*Super Mario*). Wir erklären an 3 Beispielen, wie Spiele die Spieler weiterbringen.

Die Schule des Gamings

Wie gute Bücher können Games Wissen und Kenntnisse vermitteln. Nehmen wir das Strategiespiel *Civilisation*. ^{*11} Darin übernimmt der Spieler die Rolle einer ganzen Zivilisation und begleitet sie von der Kupfersteinzeit (Jahr 5000 v. Chr.) bis ins Jahr 2016 und darüber hinaus. Der Spieler muss nicht nur die Spielkarte auswerten und an strategisch wertvollen Stellen Städte gründen. Er muss

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zEla

- > Ressourcen verwalten und den Wirtschaftskreislauf der eigenen Zivilisation ausbauen.
- > Handel mit anderen Zivilisationen treiben, die ganz unterschiedliche moralische Einstellungen und Bedürfnissen haben.
- > in seinen Städten die richtigen Gebäude bauen, um die eigene Bevölkerung zufriedenzustellen.
- > sich zwischen verschiedenen Technologien entscheiden, um die eigene Zivilisation weiterzuentwickeln.
- > Militäreinheiten produzieren und mit ihnen das eigene Gebiet strategisch sichern; oder die eigenen Grenzen mit Krieg ausdehnen.

Das meiste davon geschieht in Dialogmenüs; um die richtigen Entscheidungen zu treffen, müssen viele Zahlen und Statistiken studiert werden. Spieler von *Civilisation* brauchen also taktisches Geschick, strategisches Planungstalent und Überblick über ein komplexes System, um siegreich zu sein. ^{*12} Ein fähiger Politiker wird der Spieler dadurch natürlich nicht. Er erfährt aber etwas über die vielfältigen Herausforderungen, denen sich Weltpolitik stellen muss. Nebenbei sammelt er Wissen über Geschichte und technologische Entwicklungen. Es wäre wohl nicht übertrieben, das Spiel als eine Art kleine »Einführung in Mechanismen und Abläufe der Menschheitsgeschichte« zu bezeichnen.

Zurück zu den allgemeinen Games: Bereits 2002 schrieb der Spieltheoretiker und Psychologe Mark Griffiths Games ein »starkes positives Potenzial« bei der Vermittlung von Lerninhalten und Fähigkeiten zu. ^{#7} Gerade der Unterhaltungscharakter von Games motiviert Spieler, sich über lange Zeiträume mit komplexen Problemen und Fragestellungen zu beschäftigen. Dabei lassen sich der Schwierigkeitsgrad und damit die Herausforderung genau an die Fähigkeiten der Spieler anpassen. Der erlernt dann spielerisch neue Konzepte und Ideen. ^{#8} Dazu kommen wertvolle »IT-Skills«, so Griffiths, auch bei Aktivitäten rund um die Spiele selbst. ^{*13}

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

Games sind kognitiv anregend

Gaming wirkt nach – auch lange noch, nachdem der Computer heruntergefahren ist. Wie jedes Medium sind Digitale Spiele darauf angelegt, zu berühren, zu bewegen und mitzureißen.

Deshalb wählen einige moderne Games unbequeme, emotionale Themen als Gegenstand. So etwa *This War of Mine*.^{#14} Das Werk von Entwickler Pawel Miechowski zeigt die Seitenansicht eines fiktiven Kriegsgebietes. Anders als in vielen Action-Titeln übernimmt der Spieler nicht die Rolle eines kampferprobten Soldaten, sondern sorgt für das Überleben einer kleinen Gruppe von Zivilisten bis zum ungewissen Kriegsende. Damit seine Schützlinge nicht zum gesichtslosen Kollateralschaden werden, muss er sie in einem zerbombten Haus mit Nahrung und Medizin versorgen und die umliegenden Ruinen nach verwertbaren Rohstoffen oder Tauschgütern durchsuchen. Bewaffnete Plünderer, Militärs und Rebellen, Kälte, Schlafmangel und Krankheiten stellen zusätzliche Gefahren dar.

Das Besondere: Bei diesem Spiel werden die psychologischen Effekte, die ein Krieg auf Zivilisten hat, speziell betont. So wirken sich die Entscheidungen des Spielers direkt auf den emotionalen Zustand der Überlebenden aus und führen immer wieder zu moralischen Zwickmühlen: Hilfe ich hungernden Nachbarn aus, habe ich vielleicht nicht genug Medizin für die eigene Gruppe, wenn der Winter hereinbricht. Im schlimmsten Fall erleiden Überlebende eine Depression – und begehen Selbstmord.

Nein, *This War of Mine* ist kein angenehmes Game für zwischendurch und soll nicht hauptsächlich Spaß machen.^{#9} Es ist ein Anti-Kriegsspiel, das zum Nachdenken anregt und emotionalen Bezug zu einer Situation herstellt, die den meisten von uns fremd ist. Damit erinnert *This War of Mine* eher an Erich Maria Remarques Weltkriegsdrama *Im Westen nichts Neues*^{#10} als an *Pac-Man*.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

An dieser Stelle befindet sich in der Originalansicht das eingebettete Video "*This War of Mine Gameplay - Day 1 - NO COMMENTARY - Walkthrough*". Den [Direktlink zum Video findest du am Ende dieser PDF-Datei unter »Medien« \(Nummer 1\)](#).

»Serious-Games«, also ernste Spiele wie *This War of Mine*, vermitteln so Empathie und soziale Kompetenz. #11 Indem wir die Überlebenden – etwa Pavle, den früheren Fußballspieler, der von seiner Familie getrennt wurde – selbst steuern und für all seine Entscheidungen verantwortlich sind, erhöht sich das Verbundenheitsgefühl und es wird emotionale Nähe erzeugt. #12

Betrachtet man den Gaming-Markt als Ganzes, bleibt *This War of Mine* in seiner Haltung und Drastik eine Ausnahme. Doch viele moderne Games beinhalten moralische Entscheidungen, #15 konfrontieren den Spieler mit komplexen Geschichten und thematisieren Reibungspunkte unserer Kultur – es ist viel passiert seit *Super Mario* mit der Storyline »Klempner rettet Prinzessin«.

Games werden geselliger

Beim Thema Gaming haben viele Leute klare Bilder im Kopf: #13 Jugendliche sitzen allein vor ihren Bildschirmen. Dabei ist modernes Gaming eng verbunden mit den Möglichkeiten des Internets. Mehrspielermodi sind heutzutage ein Muss. Viele Games finden sogar nur noch in öffentlichen virtuellen Welten statt und fordern Hingabe und Teamgeist.

Das findet auch Jochen Koubek. Er ist Professor für Digitale Medien an der Universität Bayreuth und unterstützte 2014 den Aufbau des Studierenden-Projekts »E-Sport«. Darin organisieren sich Gamer an der Hochschule in kompetitiven Teams und trainieren gemeinsam ihre Fähigkeiten. Für Jochen Koubek und die Forschung ist das ein wertvoller Einblick in die wachsende E-Sport-Kultur:

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zEla

»Wir haben Bachelor-, Master- und Doktorarbeiten zum Thema E-Sport. Es gibt die Vorgabe im Spielervertrag, dass jeder sich für Fragen und Untersuchungen zur Verfügung stellen muss.«

Gespielt wird vor allem *League of Legends*.^{*16} Dabei treten 2 Teams aus je 5 Spielern gegeneinander an. Jeder Spieler wählt eine aus über 130 unterschiedlichen Spielfiguren aus und steuert sie aus der Vogelperspektive in Echtzeit über eine weitgehend symmetrische Karte. Es gilt dabei, die eigene Basis zu verteidigen und die feindliche einzunehmen.^{*17}

Das effektive Spielen im Team und die genauen Absprachen auf eine gemeinsame Strategie entscheiden über Sieg oder Niederlage. Dabei gilt es, das eigene Ego dem Erfolg des Teams unterzuordnen – einsame Einzelspieler haben keine Chance.

Nicht alle Teilnehmer des Studierenden-Projekts aber spielen; einige organisieren nur Turniere und verwalten den Papierkram. Dass dabei nur wenige Games im Mittelpunkt stehen und gemeistert werden, ist normal. Im Sport ist der Zehnkampf auch eine Ausnahme:^{*18}

»Die Aktivitäten der E-Sportler sind ganz klar auf Turniere und Siege ausgerichtet. Dabei muss man auch lernen, mit Kritik umzugehen und sich ständig zu verbessern. Es ist eben nicht nur Daddeln, sondern da passiert etwas, das durchaus den Titel Sport zu Recht trägt. Wenn man mit einem E-Sportler spricht, merkt man: Da ist jemand begeistert, leidenschaftlich an der Sache dran. Das ist ununterscheidbar von anderen sportlichen Aktivitäten. Unter Jugendlichen wird das respektiert, also die Hingabe an einen Gegenstand, der hohe Konzentration und viel Arbeit verlangt. Mit Zeitverschwendung oder leichter Unterhaltung hat das nichts mehr zu tun.«

Auch die Strukturen sind ähnlich: Es gibt Dachverbände und Organisationen im E-Sport, Sponsoring, Turniere mit Preisgeldern, Liveübertragungen, Fach-Magazine und Fan-Artikel für Mannschaften. »Gamer« wird dabei zum Identitäts-Begriff, genau wie »Fußball-Fan«. Bei der Frage, ob E-Sport tatsächlich »Sport« ist, ist die Sportwissenschaft allerdings zerstritten. Denn E-Sport hat alles, was

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zEla

auch herkömmlicher Sport bietet – außer körperlicher Aktivität.

»Wenn wir Sportschießen, Billard und Dart anerkennen, von Schach ganz zu schweigen, dann gibt es eine Menge Sportarten, die eben nicht die Beherrschung des Körpers, sondern eher die Beherrschung eines Geräts zum Inhalt haben. Dann kann der E-Sport durchaus Sport sein. Wir verlangen von unseren Spielern auch eine Ausgleichsportart, weil die Konzentration für Höchstleistungen auf E-Sport-Turnieren körperlich sehr anstrengend ist.«

Ohne eine starke Identifikation von Gamern mit dem Hobby wäre E-Sport nicht erfolgreich. Hier begreifen sich Spieler als Teil einer eingeschworenen Hobby-Gemeinschaft, diskutieren über die »Liga« und fiebern mit ihren Idolen mit – wie Fußballfans eben auch.

Darum ist eine neue Debatte nötig

Kommen wir zurück zu de Maizières Auferweckung der »Killerspiel«-Debatte. Dieses Mal wollten sich die Medien nicht darauf einlassen. ^{*19} Deutschlands Presse merkt langsam, dass eine solche Perspektive wie aus der Zeit gefallen und von der Realität überrundet wirkt:

»Bedenkenträger und Kulturpessimisten gibt es gerade hier in Deutschland. Das sind Leute, die ein klares Urteil über neue Medien haben; das war mit dem Internet nicht anders. In der deutschen Medienpädagogik geht es immer nur um Sorge, Bewahrung und Schutz. Wie können wir unsere Kinder schützen vor dem Einfluss dieses Mediums – warum stellen wir die Frage nicht andersherum? Was ist daran Positives zu vermelden? Was bringt Gaming? Warum ist es so populär? Wie können wir die Begeisterung kultivieren?« – Jochen Koubek

Der Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) schätzt, dass beinahe jeder zweite Deutsche Computer- und Videospiele spielt, ^{*20} der Altersdurchschnitt liegt mittlerweile bei 35 Jahren. ^{*21} Der Markt für Games ist in Deutschland in den vergangenen Jahren deutlich gewachsen.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

#14 Verwunderlich ist das nicht, schließlich tragen wir alle jederzeit eine Spielekonsole mit uns herum – unser Smartphone. Mobile-Gaming ist jederzeit verfügbar, ob im Zug, in der Mittagspause oder beim Warten auf eine Verabredung.

Allein die wachsende Anzahl an Spielern gibt Games eine kulturelle Relevanz, die ihnen Politik und Medien erst zögerlich zugestehen. Jörn Fahrbach von der deutschen Spieleschmiede GAMEFORGE AG sieht allerdings Fortschritte:

»Richtig ist, dass in traditionellen Medien das Thema Gaming wenig stattfindet. Das liegt aber auch daran, dass, wenn über Spiele berichtet wird, meist ein größerer Aufhänger gesucht wird. Da sind wir als Branche einfach auch – so selbstreflektierend muss man sein – nicht so gut wie andere Kunst- oder Kulturschaffende. Filme und Musik sind einfach schon etablierter und erfahren entsprechend größeres Interesse. Gerade im Rahmen der Spielemesse Gamescom findet aber eine weit differenziertere Berichterstattung statt.«

Die nächsten Jahre werden zeigen, ob wir immer noch bei der »Killerspiel«-Debatte festhängen – oder endlich über die drängenden Fragen im Zusammenhang mit Games diskutieren:

- > **Archivierung und Bereitstellung:** Games sind kulturelle Artefakte unserer Zeit: Sie sind online, technologisch, audiovisuell und leicht zugänglich. Sie sind politisch, multikulturell, rasend in ihrer Entwicklung, nicht perfekt, ein wenig sorglos, aber doch voller Potenzial. Doch während es für Literatur und Bildende Kunst Bibliotheken und Museen gibt, schert sich bisher niemand für den Erhalt von Games. Es gibt keine Archive oder Leitfäden zur Erschließung der Geschichte und früher Meilensteine des Mediums. #15 Dabei verschwinden immer mehr Games mit ihren veralteten Spielekonsolen, fehlerhaften Speichermedien und abgeschalteten Servern. Die Rechtslage für ein Online-Spielearchiv *22 ist ungeklärt. Hier herrscht akuter Handlungsbedarf.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

- > **E-Sport und Let's Plays** erobern gerade die Spielekultur hierzulande im Sturm. Ihre Teilnehmer und Streamer werden immer jünger, sie dienen dem Publikum als Vorbilder und prägen ihr Publikum. Wie genau, ist von der Wissenschaft kaum erforscht. Mit der Rolle geht aber große Verantwortung einher, wie jeder 18-jährige Fußballstar weiß. ^{*23}
- > **Mit Augmented und Virtual Reality** ^{*24} steht der nächste technologische Schritt des digitalen Zeitalters ^{#16} bevor. *Pokémon GO* ist nur ein Vorgeschmack darauf. Gaming verlässt die Wohnzimmer und betritt das »Draußen«, mit Chancen für Tourismus und Infotainment. Hier braucht es allerdings neue Umgangsregeln, etwa Respekt für Gedenkstätten, und auch mehr Aufklärung beim Thema Datenschutz und den Fallen von Free-to-Play-Angeboten. ^{#17}
- > **Sensible Themen der Gaming-Kultur** dürfen nicht durch eine »Spiele machen Spaß, sonst nichts«-Abwehrhaltung kleingeredet werden und unter den Tisch fallen. Es gibt Probleme: Körperliche Gewalt ist tatsächlich in vielen Games die einzige Spielmechanik. Frauenfiguren sind nach wie vor unterrepräsentiert und vermitteln ungesunde Körperideale. Erwachsene Themen wie Beziehungen und Homosexualität finden bisher nur eine klischeehafte Betrachtung – wenn überhaupt. ^{*25} Hier ist Kulturkritik nötig. Die wiederum kann zu neuen interessanten Games führen. ^{*26}

Games sind längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen – und sie werden bleiben. Das ist uns aber noch nicht ganz bewusst. Der Vergleich mit anderen Medien macht dies deutlich: Es ist heute eine Selbstverständlichkeit, dass wir lesen, ins Museum gehen und den Fernseher einschalten. Wir führen sachliche Debatten über die Protagonisten in Büchern, den Stil der Musik, die Aussage von Filmen und die Moral unserer Comic-Helden. Es wird Zeit, dass wir auch Games als Teil der kulturellen Identität des 21. Jahrhunderts annehmen. Nur dann können wir endlich darüber sprechen, was ein »gutes Videospiel« ausmacht.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

Zusätzliche Informationen

- *1 Der gängige Vorwurf damals: Die häufig weiblichen Leser flöhen in eine »Pseudowirklichkeit« und lernten in dieser »falsche Werte«. Tatsächlich vermittelten viele Romane der damaligen Zeit Werte der Aufklärung, Ideale wie Selbstbestimmung oder persönliches Glück. Das Lesen selbst veränderte sich damals: Die ehrfürchtige Lektüre religiöser Schriften und moralisierender Erbauungsliteratur wandelte sich zum privaten Konsum aus Vergnügen und der Vermittlung neuer Ideen. Ein **Medienwandel**, der besonders Theologen wie Johann Gottfried Hoches gar nicht schmeckte. Heute wären Politiker dagegen froh darüber, wenn mehr Jugendliche zu einem Buch greifen würden.

- *2 Die Forschung spricht von »Digitalen Spielen« und umfasst jede Form von interaktiver, digitaler Unterhaltung von Konsolen über PC-Spiele bis hin zu Handy-Apps. Geläufiger ist der Begriff »Videospiele«, doch der ist mittlerweile veraltet – mit Video-Kassetten haben moderne Digitale Spiele nichts mehr zu tun. Der Einfachheit halber verwende ich im Folgenden hauptsächlich die Begriffe »Games«, »Gamer« und »Gaming«.

- *3 Hier ist nicht von jugendgefährdenden Medien die Rede. Diese werden bereits von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kontrolliert und nach § 131 StGB (Gewaltverherrlichung) verboten.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

- *4 Ähnliche Kritik gab es bei der Einführung des Radio-Rundfunks, später beim Fernsehen und Comic-Heften in den 1970er-Jahren. Dort führte die breite öffentliche Kritik vor dem Eindruck des Zweiten Weltkrieges zur Selbstzensur der US-amerikanischen Comicverleger und dem »Comics Code«, der die gestalterischen Möglichkeiten stark einschränkte und die Weiterentwicklung der Comics für Erwachsene mit ernstesten Themen um Jahrzehnte verzögerte. Immer stand solche generelle Kritik im Zusammenhang mit einem neuen, in der öffentlichen Meinung miss- und unverständlichem Medium. Die Soziologin Ana Vogrincič hat die »Novel panic« im 18. Jahrhundert untersucht ^{#3} und sieht darin den Prototyp der »Moralischen Panik«, einem Gesellschaftsphänomen, das gegen einen normativen Wertewandel ankämpft.

- *5 Natürlich können in all diesen Medien gewaltverherrlichende Inhalte auftreten. Dabei sind aber nicht alle Inhalte mit dem Thema Gewalt auch »gewaltverherrlichend« – auch nicht, wenn diese einen zentralen Platz im Werk einnehmen, wie etwa in der beliebten Romanserie »Das Lied von Eis und Feuer« von George R.R. Martin. Was gewaltverherrlichend ist und damit verboten gehört und was nicht, regelt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien anhand eines ausgearbeiteten [Katalogs von Kriterien](#).

- *6 Allerdings mit fragwürdigen Argumenten. So behauptete der [»Kölner Aufruf gegen Computergewalt«](#) im Jahr 2009 noch ohne Belege, »Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden.« Es geht noch weiter: »Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass Mediengewalt und vor allem Killerspiele verheerende Wirkungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche haben« – auch für diese Behauptung liefert der Aufruf keine Belege und unterstellt einen Forschungs-Konsens, den es so nicht gibt. Dass es wahrscheinlicher ist, dass hinter Games, wie dem angeprangerten *Call of Duty*, Konzerne wie Activision und wirtschaftliche Interessen in Millionenhöhe stehen und keine Verschwörung des US-Militärs zur »Desensibilisierung der Bevölkerung«, scheint den Aufrufenden entgangen zu sein. Ein Unterzeichner war Christian Pfeiffer, ein prominenter Gaming-Kritiker und Kriminologe. 2011 ruderte Pfeiffer im »Spiegel«-Interview zurück und betonte: #4 »Man wird nicht Amokläufer, weil man ein brutales Computerspiel gespielt hat.« Auch der Forschungsbericht »Medien und Gewalt« #5 für das Familienministerium aus dem Jahr 2010 fand keinen haltbaren Kausalzusammenhang und warb für einen differenzierteren Blick auf Digitale Spiele.
- *7 Diese Bezeichnung ist ein politischer und medialer Kampfbegriff und nicht klar definiert. Er existiert weder als Begriff in der Forschung noch in Fachmagazinen der Gaming-Szene als Genre.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

- *8 Und interpretieren sie falsch. Selbst Studien, die einen Zusammenhang zwischen Gewalt und Games herstellen, wie [diese Studie der Universität Bremen](#), stellen nur eine Korrelation fest. Ob also aggressives Verhalten erhöhten Konsum von Games mit Gewaltinhalt nach sich zieht oder umgekehrt, kann bei der aktuellen Forschungslage nicht beantwortet werden und ist als Erklärungsansatz für Gewalt-Ereignisse deshalb ungeeignet. Die Diskussion überdeckt zum jetzigen Zeitpunkt die Untersuchung anderer wichtiger Faktoren bei Gewalt von Jugendlichen, etwa Mobbing, Leistungsdruck und Isolation. Auch ist es ein Fehlschluss anzunehmen, dass unser Geschmack für bestimmte kulturelle Artefakte wie Bücher, Games oder Musik unsere moralische Identität reflektiert. Anders ausgedrückt: Jemand kann Pazifist sein und trotzdem Thriller-Romane, Horrorfilme und *Call of Duty* mögen.
- *9 So stellten nach dem Schul-Amoklauf von Ansbach im Jahr 2009 Experten im Fernsehen erneut einen Zusammenhang zu Digitalen Spielen her. Doch die Polizei betonte bei der Untersuchung, dass der Täter gar keine solchen Spiele besessen hatte. Auch nach dem Bekanntwerden von Fällen sexuellen Missbrauchs im Jahr 2010 in einem Ferienlager auf der Insel Ameland, sah die damalige Justizministerin Bayerns Beate Merk eine [Teilschuld bei »Killerspielen«](#). Ein direkter Zusammenhang bestand nicht.
- *10 Dabei geht es auch um politisches Kalkül: Würde die Politik Gaming als Kunstform anerkennen, müssten Kultur- und Strukturfördermittel bereitgestellt werden.
- *11 Ursprünglich wurde es von Entwickler-Legende Sid Meier unter dem Namen *Sid Meier's Civilization* und dem Unternehmen Microprose im Jahr 1991 herausgebracht. Im Oktober dieses Jahres erscheint bereits die sechste Edition *Civilisation VI* von Firaxis Games und 2K Games. *Civilisation* gilt als eine der erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten und als einflussreichstes Game des Globalstrategie-Genres. Vorbild war *Empire* von Northwest Games aus dem Jahr 1977, das wiederum auf dem Brettspiel *Risiko* basiert.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zEla

- *12 Je nach Genre werden andere Fähigkeiten vom Spieler abgefragt.
Actionreiche Spiele wie Ego-Shooter trainieren Reaktionsgeschwindigkeit, Orientierungsfähigkeit, Geschicklichkeit und Hand-Augen-Koordination.
Puzzlespiele trainieren logisches Denken und Kombinationsfähigkeit und so weiter.
- *13 Etwa »Modding«, dem Modifizieren der Parameter eines Spiels nach Wunsch der Spieler. Hierfür sind häufig rudimentäre Programmier-Kenntnisse notwendig.
- *14 Erschienen von 11 Bit Studios im Jahr 2014. Im Jahr 2015 erhielt es den Deutschen Computerspielpreis in den Kategorien »Beste Internationale neue Spielewelt« und »Bestes Internationales Spiel«. Im Januar 2016 kam die Erweiterung *This War of Mine: The Little Ones* hinzu, die sich mit dem Thema Kinder in Kriegsgebieten beschäftigt.
- *15 Vor allem Rollenspiele wie *Mass Effect*, *The Old Republic*, *Dragon Age*, *The Last Of Us*, Erzählspiele wie *The Walking Dead*, *To the Moon*, *Life is Strange* oder sogar Strategiespiele wie *Stellaris* oder *Civilisation* – um nur einige wenige Beispiele zu nennen.
- *16 Ein MOBA; englisch für »Multiplayer Online Battle Arena«. Es ist ein Untergenre der Echtzeit-Strategie. League of Legends wurde im Jahr 2009 von Riot Games veröffentlicht und ist mit 100 Millionen Spielern derzeit das beliebteste Online-Game der Welt.

***17** Natürlich ist *League of Legends* deutlich komplexer als diese Kurzbeschreibung. So ist das Konzept der »Lanes« und »Minions« ein zentraler Bestandteil des Games. Zwischen den beiden Basen der Spieler-Teams verlaufen 3 Wege (Lanes), auf denen regelmäßig schwächere Truppen (Minions) auf die feindlichen Stellungen zulaufen. In regelmäßigen Abständen stehen automatisch agierende Verteidigungstürme, strategisch wichtige Stellungen, die das Fortkommen der Gegner behindern. Zwischen den Lanes gibt es noch einen schwer einsehbaren Bereich (Jungle), in dem neutrale Monster warten. Sie stellen neben dem Besiegen der feindlichen Minions und Türme eine weitere Möglichkeit dar, den eigenen Champion aufzuwerten. Außerdem dient der Jungle dazu, den starren Spielaufbau zu durchbrechen – denn nur dort befinden sich wichtige Stärkungseffekte, die einen enormen Vorteil für ein Team darstellen.

Wer gegnerische Einheiten besiegt, gewinnt selbst an Stärke. Präzise gesagt erhält der eigene Champion dadurch Erfahrungspunkte und Gold. Erfahrung schaltet zusätzliche Fähigkeiten frei und verbessert die Werte des Helden, etwa wie viel Schaden er austeilen oder einstecken kann. Gold dient dazu, in der eigenen Basis Gegenstände zu kaufen, die diese Werte weiter verbessern und besondere Effekte auslösen können, zum Beispiel feindliche Champions zu verlangsamen. Das Auswählen der richtigen Gegenstände für die derzeitige Spielsituation ist ein zentrales, strategisches Element des Spiels.

***18** Um im internationalen E-Sport konkurrenzfähig zu sein, muss sich (wie im Leistungssport) das ganze Leben auf Gaming ausrichten: Tagespläne, Trainingsprogramme, Ernährung. Die wenigsten E-Sportler können das über das Alter von 21 hinaus betreiben, dann sinkt die körperliche Leistungsfähigkeit und das Reaktionsvermögen.

***19** Selbst die Bild-Zeitung sprang nicht darauf an, sondern fragte genervt [»Sind Killerspiele wirklich Schuld?«](#) und verwies auf die widersprüchliche Forschungslage.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

- *20 34,3 Millionen Deutsche spielen Computer- und Videospiele. Das entspricht 46% der Gesamtbevölkerung. Mit 16,2 Millionen sind knapp die Hälfte (47%) davon Frauen. 5,4 Millionen davon spielen gelegentlich. 28,9 Millionen davon spielen regelmäßig mehrmals im Monat oder häufiger. Die Zahlen des Digitalverbandes [Bitkom](#) für das Jahr 2015 gehen von 42% aus.
- *21 4 von 5 Jugendlichen spielen Digitale Spiele und bereits jeder 10. der Generation 65 und älter.
- *22 Und die dazugehörige Emulator-Software, die alte Games auf neuen Systemen starten lässt. Sie ist rechtlich gesehen sogar das größere Problem. Dazu kommen noch Probleme durch einzigartige Eingabegeräte.
- *23 Bereits heute haben Streamer wie Gronkh (*Minecraft*) Star-Status in der Szene.
- *24 Augmented-Reality ist eine Überblendung der realistischen Umgebung mit digitalen Elementen, zum Beispiel *Pokémon GO*, bei dem kleine Taschenmonster auf dem Handydisplay auf einem Kamerabild eingeblendet werden. Virtual Reality ist eine vollständig simulierte Umgebung für den Nutzer, der diese über VR-Brillen (Bild) und Kopfhörer (Ton) erlebt.
- *25 Dass diese Themen auch die Gaming-Szene beschäftigen, zeigte die [2014 entbrannte »Gamergate«-Debatte](#) um die Deutungshoheit über Digitale Spiele und Sexismus. Sie bewegte sich zwischen Kritik an (angeblicher) Korruption der Gaming-Fachpresse bis zu persönlichen Angriffen, Hass-E-Mails und offenen Drohungen.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

- *26 Aktuell teilt sich der Gaming-Bereich eher in »Mainstream«-Games mit hohem Budget und niedrigem Anspruch und »Indie«-Games mit niedrigem Budget und hohem künstlerischen Anspruch auf. Games der Vergangenheit haben aber gezeigt, dass diese Trennung künstlich ist und durchaus hohes Budget und Massengeschmack mit hohem Anspruch einhergehen kann. Die Trennung repräsentiert in gewisser Weise auch die Verteidigungshaltung der Industrie »Games als harmloser Spaß« und eine Gegenkultur aus Spiele-Designern, die nach dem Potenzial von Games in kulturellem Mehrwert und Bedeutung suchen.

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a

Quellen und weiterführende Links

- #1** Aus Johann Gottfried Hoches »vertraute Briefe über die jetzige
 abentheuerliche Lesesucht« (1794)
http://reader.digitale-sammlungen.de/de/fs1/object/display/bsb10600556_00002.html
- #2** Artikel der Huffington Post zu Thomas de Maizières Forderungen nach den
- Anschlägen in München
http://www.huffingtonpost.de/2016/07/23/de-maizieres-waffe-muenchen_n_11153444.html
- #3** Studie von Ana Vogrinčič zur »Novel panic« im 18. Jahrhundert (englisch,
 2008)
<http://connection.ebscohost.com/c/articles/36386201/novel-reading-panic-18th-century-england-outline-early-moral-media-panic>
- #4** »Spiegel«-Interview mit Christian Pfeiffer (2011)
 <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/mediennutzung-man-wird-nicht-amoklaeufer-weil-man-ein-brutales-computerspiel-gespielt-hat-a-739509.html>
- #5** Forschungsbericht des Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen
 und Jugend zu Medien und Gewalt (2010)
<https://www.bmfsfj.de/blob/94294/fffc44cf4772413da5bd7637262eeaa8/medien-und-gewalt-befunde-der-forschung-langfassung-data.pdf>
- #6** Der Gaming-Kritiker Christian Pfeiffer unterstellte einen Zusammenhang
- zwischen den Attentaten in Paris und Videospiele
<http://www.presseportal.de/pm/117630/3179216>

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

perspective-daily.de/article/96/1Bz1zEla

- #7** Spieltheoretiker und Psychologe Mark Griffith über die Bildungspotenziale von Videospielen (englisch, 2002)
 <http://sheu.org.uk/sites/sheu.org.uk/files/imagepicker/1/eh203mg.pdf>
- #8** Diese Studie der Universität Wisconsin untersucht das Lernen anhand von
- *Civilisation III* (englisch, 2006)
https://www.researchgate.net/publication/251787428_From_Content_to_Context_Videogames_as_Designed_Experience
- #9** Ein Interview mit Designer Pawel Miechowski über *This War of Mine*
- (englisch, 2014)
<http://kotaku.com/the-making-of-a-very-different-kind-of-war-video-game-1560735762>
- #10** Erich Maria Remarques großer Antikriegs-Roman von 1928
 https://www.buch7.de/store/product_details/1021284865
- #11** Diese experimentelle Studie der Universität von Santa Clara legt gesteigerte
- Empathie über Games nahe (englisch, 2012)
<http://sag.sagepub.com/content/early/2012/01/17/1046878111432108.abstract>
- #12** Diese Studie der Universität Nijmegen analysiert die enge Beziehung von
- Spielern zu ihrem Avatar in virtuellen Welten (englisch, 2012)
<http://cercor.oxfordjournals.org/content/22/7/1577.full>
- #13** Juliane Metzker schreibt über Bilder in unseren Köpfen und das Fremde
 <https://www.perspective-daily.de/article/16>
- #14** Infografik des BIU, die eine Übersicht über die wichtigsten Gaming-Daten
- des Jahres 2015 gibt
https://www.biu-online.de/wp-content/uploads/2016/08/BIU_Infografik_Gesamtmarkt_2015.pdf

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!

[perspective-daily.de/article/96/1Bz1zEla](https://www.perspective-daily.de/article/96/1Bz1zEla)

- #15** Dieser Essay der Universität von Illinois wies bereits 2009 auf die
- Wichtigkeit und das Fehlen eines solchen Archivs hin.
<http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/2-2-special-feature-digital-game-preservation-white-paper.pdf>
- #16** Artikel des BUI über gamescom-Trends
- <https://www.biu-online.de/2016/08/10/gamescom-trends-stossen-auf-grosse-nachfrage-bei-verbrauchern/>
- #17** In diesem Artikel erkläre ich, wie in »kostenlosen« Spielen mit Daten
 bezahlt wird.
<https://www.perspective-daily.de/article/65>

Dirk Walbrühl

Die wollen mehr als nur spielen!
perspective-daily.de/article/96/1Bz1zE1a