

Wie Räuber und Gendarm – nur mit der Konsole

Wissenschaftler aus aller Welt präsentierten in Köln Forschungsergebnisse zu Computerspielen – und plädieren im Umgang mit ihnen für mehr Gelassenheit

VON UNSEREM MITARBEITER
ACHIM GRAF

KÖLN. Computerspiele sind etwas Wunderbares, sagen die einen. Man kann durch sie einen miesen Tag aufhellen, indem man abends beim Adventure-Game doch noch den nächsten Level erreicht. Oder sich auf der Party mit viel Spaß gemeinsam beim Tanz-Spiel blamieren. Computerspiele sind ein großes Übel, meinen die anderen. Sie sind mit Schuld daran, dass unsere Kinder immer fauler und dicker werden. Und haben nicht die Amokläufer von Erfurt und Emsdetten am PC mit so genannten Ego-Shootern trainiert?

Welche Wirkung Computer- und Videospiele tatsächlich auf den Menschen haben, diskutierten nun Wissenschaftler aus aller Welt in Köln. Mit „Clash of Realities“, Zusammenprall der Wirklichkeiten also, war die zweite Computerspiel-Konferenz der Fachhochschule überschrieben. Und da auch in Fachkreisen die Meinungen zum Thema zuweilen in ähnlicher Form aufeinanderprallen, lässt sich nach 15 Vorträgen und Diskussionsrunden lediglich eines mit Gewissheit sagen: Es gibt sie nicht, die einfache Wahrheit.

Gute Spiele fördern

„Man wird Computerspielen mit kurzfristigen, skandalisierenden Schlagzeilen einfach nicht gerecht“, resümiert denn auch Tagungsleiter Winfried Kaminski. Der Professor für Kulturpädagogik und Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik an der FH Köln ist vielmehr davon überzeugt, dass das Spielen an PC und Konsole, wie Fernsehen oder Musik, längst ein gesamtgesellschaftliches Phänomen geworden sei, „und wir zur Erklärung dessen, die ganze Breite des Fachwissens, von der Psychologie über die Medizin bis hin zu den Medien- und Kulturwissenschaften, dringend brauchen“.

Sogar die Politik hat den gesellschaftlichen Wandel inzwischen bemerkt. Der Deutsche Bundestag habe jüngst in seltener Einmütigkeit durch alle Parteien bestätigt, dass Computerspiele ein politisch zu förderndes Kulturgut geworden seien, hob FH-Rektor Joachim Metzner in seiner Begrüßungsrede hervor. Winfried Kaminski spricht von „einem Paukenschlag“. Statt allenfalls Spiel-Verbote zum Thema zu machen, will der deutsche Kulturrat gute Spiele nun unterstützen – und hat sogar die Auslobung des Deutschen Computerspielpreises mit angeschoben. „Da wurde ein merklicher Akzent gesetzt“, meint Kaminski. „Spielentwickler sind jetzt Künstler, wie Filmmacher oder Literaten.“

„Leitmedium“

Dass diese Kunstform viele Millionen, darunter auch zunehmend Mädchen und Frauen, in ihren Bann zieht, dafür hatten die Wissenschaftler in Köln plausible Erklärungen. Für Jesper Juul vom Massachusetts Institute of Technology (MIT) in den USA liegt der Reiz vor allem in den unmittelbar erlebten Erfolgen, Misserfolgen



Beim Videospiele alles unter Kontrolle: Der Originalcontroller der Playstation 3. Er kann Bewegung und Lage auf drei Achsen – neigen, drehen und drücken – erkennen. Auf dem ersten deutschen Computerspiele-Kongress in Köln zeigten Wissenschaftler aus aller Welt, wie Computer- und Videospiele auf Kinder und Jugendliche wirken und warum sie Menschen aller Altersklassen faszinieren. Foto: dpa

und persönlichen Entwicklungen. Dies macht das PC-Spiel laut Juul „zum emotionalsten aller Medien“. Britta Neitzel von der Universität Siegen sieht im Computerspiel, vor allem durch seine interaktiven Aspekte, gar das „Leitmedium des 21. Jahrhunderts“.

Viel Lob für einen Zeitvertreiber, der nachweislich ein Gefährdungs- und Suchtpotential in sich birgt. „Bei allem Wissen darum“, betont jedoch Tagungsleiter Kaminski, „das betrifft nur einen kleinen Personenkreis“. Spielsucht sei, so das Tagungs-Ergebnis, meist nur ein Symptom einer zu-

grunde liegenden Krankheit, oft einer Depression. Auch bei den Amokläufern sei das exzessive PC-Spiel stets lediglich ein Aspekt gewesen. „Schuldsorgen, Lebensängste und eine düstere Berufsperspektive waren für ihre Taten mindestens genauso entscheidend.“

Medienpädagoge Kaminski erklärt die dennoch grundsätzlich ablehnende Haltung mancher vor allem mit deren Unkenntnis. „Die denken: Weil ich es nicht kann, dürfen es die anderen

auch nicht.“ Dabei seien die Prinzipien doch meist die gleichen wie bei klassischen Spielen. „Jump

„Man wird Computerspielen mit kurzfristigen, skandalisierenden Schlagzeilen einfach nicht gerecht.“

WINFRED KAMINSKI, DIREKTOR DES INSTITUTS FÜR MEDIENFORSCHUNG UND MEDIENPÄDAGOGIK AN DER FH KÖLN

and Run, das ist doch nichts anderes als Räuber und Gendarm am Bildschirm.“ Selbst die Bildästhe-

tik der Spiele sei über die von Perry Rhodan bis heute nicht hinausgekommen. „Sie ist nur sehr schnell geworden, dadurch fühlen sich viele überfordert.“

Wenn die Experten Kritik üben, dann folglich eher an der Einfallslosigkeit des Spielaufbaus. Mathias Mertens, Medienwissenschaftler aus Hildesheim, ist der Meinung, dass die Gamer seit 25 Jahren eigentlich „Pac Man“ spielen. „Die biometrischen Daten der Spiele waren stets die gleichen: Es geht immer um Raumerzwingung.“ Kein Wunder also, dass sich die heutige Jugend, die mit

Gameboy, Playstation und PC groß geworden ist, sich in den Bild- und Handlungswelten beinahe blind zu Recht findet.

Das Computerspiel sei eben kein Medium, um sich zurückzulehnen, betont Winfried Kaminski. Für die Älteren bedeutet dies jedoch, dass sie ihre durch Film und Fernsehen geprägte Konsumgewohnheit ablegen müssen. „Es ist hier der Aktive, der Spaß hat.“ Und wieder bemüht der Wissenschaftler den Vergleich von virtueller mit erster Realität: „Ein echtes Fußballspiel lebt ja auch nicht von den schönen Trikots.“

Vorwarnsignale

Kaminski wünscht sich daher im Umgang mit Computer- und Videospiele ein wenig mehr Gelassenheit – auch wenn bei Kindern und Jugendlichen mal ein Wochenende komplett für das neue PC-Abenteuer draufgehen solltet. „Ich glaube, gerade in dieser Lebensphase haben wir doch alle schon mal was ganz exzessiv gemacht“, meint er. Gefährlich werde ein solches Verhalten erst dann, „wenn die Alltagsbezüge völlig ausgeklintet werden“. Dann sei fraglos sorgfältiger psychologischer und medizinischer Rat notwendig. Bevor es dazu komme, gebe es jedoch viele Vorwarnsignale, beruhigt der Pädagoge.

Positive Effekte

So bleibt letztlich die wissenschaftliche Erkenntnis, dass zumindest maßvolles Spielen vorm Bildschirm nicht nur unbedenklich ist. Laut Nadja Kraam, frühere Mitarbeiterin im Kölner Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“, wird dabei, je nach Spiel, sogar noch kombinatorisches, taktisches oder strategisches Denken geschult. Derartige Lernerforderungen an Computerspiele zu stellen, hält Mathias Mertens nicht einmal für nötig. Er vergleicht das Daddeln am PC mit dem, was Amerikaner als „Cruising“ bezeichnen: Bei offenem Fenster und mit lauter Musik die Straße hoch und runter fahren. „Das ist zwar sinnlos“ meint Mertens, „aber es macht einfach Spaß.“

Laschet meint . . .

- Armin Laschet (CDU), Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen sagte bei der Tagung in Köln: „Es gibt einen kulturellen Gehalt von Computerspielen und es gibt eine wirtschaftliche Bedeutung für den Standort Deutschland. Die Konferenz ‚Clash of Realities‘ leistet einen wichtigen Beitrag zur Versachlichung der Diskussion.“ Wertvolle Computerspiele zu fördern und Medienkompetenz zu stärken, sei besser als eine inhaltlich verkürzte Diskussion.
- Jens Baganz, Staatssekretär im nordrhein-westfälischen Ministerium für Wirtschaft, Mittelstand und Energie, ergänzte: „Wir müssen die Medienziehung und Medienkompetenz in den Fokus unserer Aufmerksamkeit stellen.“ (az)



Fielmann garantiert den günstigsten Preis.

Fielmann gibt Ihnen die Geld-zurück-Garantie. Sehen Sie das gleiche Produkt innerhalb von 6 Wochen nach Kauf anderswo günstiger, nimmt Fielmann den Artikel zurück und erstattet den Kaufpreis. Brille: Fielmann.

Brille für € 10,- Prämie pro Jahr*

*Mit der Versicherung der HanseMercur bekommen Sie bei Fielmann eine topmodische Brille aus der Nulltarif-Collection in Metall oder Kunststoff mit drei Jahren Garantie, sofort nach Vertragsabschluss und dann alle zwei Jahre. Jahresprämie für die Einstärkenbrille € 10,-, für die Gleitsichtbrille € 50,-. Außerdem ist Ihre Brille gegen Bruch, Beschädigung und Sehstärkenveränderung versichert.

Fielmann
www.fielmann.com

Brille: Fielmann. Auch in Ihrer Nähe: 2x in **Aachen:** Adalbertstraße 94, Peterstraße 20–24; **Düren,** Wirteltorplatz 6; **Eschweiler,** Grabenstraße 70; **Heinsberg,** Hochstraße 129; 2x in **Mönchengladbach:** Bismarckstraße 39–41, Hindenburgstraße 122; **Mönchengladbach/Rheydt,** Marktstraße 27; **Würselen,** Kaiserstraße 76.