

Projektbericht – Kurzfassung

Videospiele: 10. Kunst oder Teufelszeug – Flyer

Im Auftrag der Pro Helvetia, Zürich



Autor: Marc Bodmer

Wissenschaftlicher Beirat: Daniel Süss

ZHAW – Departement Angewandte Psychologie, Zürich 2009

Was Sie schon immer über Videospiele wissen wollten zum Thema ...

... Gewalt in Games

Machen Videospiele gewalttätig?

„Eine generelle Gefährdung Heranwachsender durch den Konsum von Gewaltdarstellungen in Neuen Medien muss aus wissenschaftlicher Sicht (...) als kaum existent angesehen werden.“ Zu diesem Schluss kommt der diesjährige Expertenbericht des Bundesamtes für Sozialversicherungen.

Aber man liest doch immer wieder, dass Amokläufer diese Shooter-Games gespielt haben ...

Weltweit rechnet man mit über 290 Millionen Gamerinnen und Gamer. Tendenz steigend. In der Schweiz spielen über 94 Prozent der Jugendlichen – zunehmend auch Mädchen! – regelmässig Videogames. So gesehen wäre es äusserst verwunderlich gewesen, wenn man bei den jungen Tätern keine Videospiele gefunden hätte.

Das Militär braucht doch auch Computerspiele, um den Soldaten das Töten beizubringen.

Das Militär verwendet ähnliche Simulationen wie man sie in gewissen Videospiele auch wieder findet und trainiert damit bestimmte Handlungsabläufe. Aber dieses Training findet in einem ganz anderen Umfeld statt. Das weiß auch der Soldat. Er will und muss besser werden. Schafft er es nicht, drohen ihm Konsequenzen wie Nachexerzieren, Ausgangsverbot oder gar Jobverlust, wenn er ein Berufsmilitär ist. Bei einem Game dagegen ist die Motivation eine völlig andere. Der Spieler will seinen Spass haben und sich mit seinen Kollegen messen. Wer beim Gamen versagt, fängt halt wieder von vorne an.

Das klingt jetzt alles ganz harmlos, aber Videospiele sind doch unglaublich gewalttätig.

Da die Medien vorzugsweise über Gewalt in Games berichten, vergessen die meisten Leute, dass es völlig verschiedene Genres gibt, ähnlich wie beim Spielfilm: Sport (z.B. Fifa, NHL), Autorennen (z.B. Forza Motorsport, Need for Speed), Action (z.B. Grand Theft Auto, Uncharted), First Person Shooter (z.B. Halo, Call of Duty), Abenteuer (z.B. Tomb Raider – Lara Croft, Monkey Island), Rollenspiele (Final Fantasy, World of Warcraft), Jump'n'Run (Super Mario, Spyro the Dragon), Lern- und Edutainmentsspiele (Dr. Kawashimas Gehirnjogging, Genius) usw.

Im Actionspiel „GTA IV“ kann man alle Leute mit einem Baseballschläger niederknüppeln. Das habe ich am TV gesehen.

Das kann man in „GTA IV“ machen, aber es ist keine Aufgabe des Spiels und ruft erst noch umgehend die Polizei auf den Plan. „Grand Theft Auto IV“ bietet einem eine sehr grosse Wahlfreiheit. Man kann auch als Taxifahrer friedlich seinen Alltag verdienen oder Bettlern Almosen spenden. Wenn jemand durch die virtuelle Stadt geht und andere Spielfiguren niederschlägt, so sagt dies mindestens so viel über den Charakter des Users aus wie über das Spiel.

Aber es ist doch bewiesen, dass gewaltdarstellende Videospiele aggressiver machen.

Gewisse Experimente haben eine kleine Steigerung der Aggressivität nach dem Spielen gemessen, aber diese fiel beispielsweise geringer aus als beim Konsum von Horror- oder Actionfilmen. Entscheidend ist in diesem Zusammenhang die Förderung der Medienkompetenz, damit die medialen Inhalte richtig gelesen und mögliche unerwünschte Effekte minimiert werden können.

... Videospiele und Kunst

Sind Computerspiele Kultur oder Kinderkram?

Videogame-Animator CJ Markham beschreibt die Arbeit an Videospiele als „Bildhauerei im virtuellen Raum“. – „Wenn sie (Computerspiele) nicht Kultur sind, was denn sonst? Alles, was eine gesellschaftliche

Idee ausdrückt, ist schliesslich Kultur. Und das tut ein Computerspiel, genauso wie ein Film. Beides sind Kulturtechniken, die benutzt werden, um etwas auszusagen, und daher ist das, was entsteht, ein Kulturprodukt“, sagt Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates.

Viele Erwachsene erinnern sich noch an die Zeit, als sie simple Computergames wie „Night Driver“ (1976) und „Space Invaders“ (1978) spielten. Man musste viel Fantasie walten lassen, um sich eine Fahrt durch die Nacht oder gar eine Weltraumschlacht vorzustellen. Inzwischen überlassen manche Titel in hochauflösender Bildqualität wenig der Fantasie. Doch das nostalgische Bild von damals scheint bei vielen noch nachzuwirken. So kann es zu grossen Überraschungen kommen, wenn Eltern mit heutigen Spielinhalten konfrontiert werden, denn die Hersteller haben auf die demografischen Verschiebungen im Markt reagiert. In den USA liegt das Durchschnittsalter der Gamer bei 35 Jahren, in unseren Breitengraden rechnet man mit gut 30 Jahren. Entsprechend gibt es Titel, die eindeutig für ein erwachsenes Publikum gedacht sind und nicht für Kinder.

Warum kennt man die Autoren, Regisseure, Designer von Games nicht?

Es ist ein ähnliches Problem wie bei den Animationsfilmen. Man kennt zwar Produktionshäuser wie Walt Disney und Pixar, aber die Namen der Regisseure und Macher sind den wenigsten Leuten geläufig. Den Videospielen beziehungsweise den Leuten dahinter ein Gesicht zu geben, ist mit ein Ziel von Pro Helvetias „Game Culture“-Projekt.

Kann man etwas beim Videospielen lernen?

Viele Gamer wählen Englisch oder eine andere Fremdsprache fürs Spiel und setzen sich so auf eine spielerische Art mit der Sprache auseinander. Den Computerspielen liegt das Prinzip von „Trial & Error“ zu Grunde. Es gilt den bestmöglichen Weg zu einer Lösung zu finden. In Games kann man verschiedenste Wege einschlagen, um zum Ziel zu gelangen. Manche funktionieren, andere nicht. In gewissen Bereichen lässt sich „Trial & Error“ auch im Alltag anwenden. Videospiele zeigen einem auch verschiedene Perspektiven von Dingen. Man lernt Probleme aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten. Darüber hinaus wird die räumliche Wahrnehmung verbessert, die Hand-Augen-Koordination sowie das gemeinsame Erarbeiten von Lösungsstrategien gefördert.

... Computerspielsucht

Machen Videogames süchtig?

Der Begriff der „Computersucht“ wurde klinisch gesehen noch in keinem verbindlichen Manual definiert. Das ist deshalb wichtig, weil in diesem Fall nicht alle Leute vom Gleichen sprechen. Einig scheint man sich aber mehr und mehr darüber zu werden, dass sich eine Computerspielabhängigkeit herausbilden kann, wenn es in der realen Welt nicht Wunsch gemäss läuft. Misserfolge in der Schule, elterliche Gewalt und Mobbing können dazu führen, dass der Spieler in die virtuelle Welt flüchtet, in der er/sie sich kompetent erleben kann. Dabei wird aber das eigentliche Problem nicht angegangen, und es kann zu einer noch grösseren sozialen Isolation kommen. Leiden Gamer und dessen Umgebung längere Zeit unter dem übermässigen Drang zu spielen, bedarf es professioneller Hilfe.

Machen Computerspiele einsam?

Jede Tätigkeit, die alleine ausgeführt werden kann – Bücher lesen, Klavier spielen, Jogging, Arbeit, Filme schauen ... – birgt die Gefahr eines Rückzugs in sich und sollte mit Mass betrieben werden. Im Vergleich zu den herkömmlichen Computerspielen, die vorzugsweise allein am PC gespielt werden, sind Konsolenspiele von Anfang an mehr auf gemeinsames Spielen im gleichen Raum ausgerichtet. Sowohl über PC als auch mit Konsolen kann online gespielt werden. Bei manchen Online-Games tritt sogar das Spiel mehr und mehr in den Hintergrund, weil der Austausch unter Mitspielern eine wichtigere Rolle einnimmt. Wer online mit Freunden spielt, ist nicht allein.

Wie geht man am besten mit Videospiele um?

Videospielen ist ein sehr individuelles Erlebnis. Manche Leute sind schon nach ein paar Minuten nervös und angespannt, andere können sich mit stundenlangem Spiel entspannen. Bei Kindern empfiehlt es sich, gemeinsam eine begrenzte Spieldauer zu vereinbaren. Vor Ablauf der festgelegten Zeit ist eine Vorwarnung gut, damit der Spielstand gespeichert werden kann und so unnötige Frustrationen vermieden werden. Gespielt werden sollten nur Titel, die dem Alter entsprechend (Pegi-Rating) frei gegeben sind. Zentral ist die Balance zwischen Medienzeit, Bewegung im Freien, Lernen, Arbeiten etc. Der Medienkonsum sollte in einem ausgewogenen Verhältnis zu den anderen Aktivitäten stehen.