

Computer.Spiele.Politik.

Die Computerspieldiskussion und wie man darin überlebt.

von Bastian Dietz

Beim Thema Computerspiele scheiden sich die Geister. Während einige beim Gedanken an spielsüchtige arbeitslose männliche Soziopathen den Untergang des Abendlands proklamieren, sehen andere Computerspiele als das Normalste auf der Welt an, als Wirtschaftsfaktor und soziale Instanz, und sprechen jedem Spieler ein Höchstmaß an Mündigkeit zu. Beim Streit um das Kulturgut Computerspiel geht es aber um mehr, als nur um das Spiel oder den Spieler. Dieser Vortrag im Rahmen der 26. Chaos Communication Conference 2009 soll die Hintergründe, Konfliktlinien und Nebenkriegsschauplätze beleuchten.

1. Power On

Was gemeinhin als „Computerspielmarkt“ verstanden wird, ist weitaus differenzierter. So gibt es einerseits die (tragbaren) Spielkonsolen der unterschiedlichsten Hersteller, die über auf die jeweilige Plattform zugeschnittene Spiele verfügen (z.B. bei der Wii). Andererseits gibt es den Computer mit einer Vielzahl an Spielen unterschiedlichster Genres. Während auf den Konsolen ausschließlich aufwendig produzierte Spiele zu finden sind, gibt es auf der Plattform „PC“ auch viele einfache – z.T. kostenlose – Spiele, kleine Browser-Games (z.B. Farmville via Facebook) und große Online-Spiele (z.B. World of Warcraft), stand-alone-Spiele (z.B. Assassins Creed 2) und solche, die in Netzwerken gespielt werden (z.B. Counter Strike). Dieser grobe

Überblick zeigt die Breite des „Kulturguts Computerspiel“ (vgl. Lemmen 2007). Deshalb sollen im Folgenden der Einfachheit halber Computerspiele definiert werden als digitale Unterhaltungsmedien, die von einem oder mehreren Spielern auf elektronischen Geräten genutzt werden.

Diese Computerspiele stehen nun seit einiger Zeit und z.T. völlig undifferenziert in der Kritik, die in Kapitel 2 über-

blicksmäßig dargestellt wird. Insbesondere im Zusammenhang mit Amokläufen wurden sogenannte „Killerspiele“ immer wieder als Ursache (sic!) genannt und die verschiedenen, im Kapitel 3 aufgeführten Akteure, tragen ihren Teil zu der Diskussion bei, die allenthalben sehr aufgeregt geführt wird.

Für Menschen, die sich mit Computerspielen auseinandersetzen, aber auch für solche, die es nicht tun, ist es wichtig, dass diese Computerspieldiskussion in einem vernünftigen Rahmen geführt wird. D.h. auf einer ansprechenden wissenschaftlichen Basis mit sinnvollen Lösungsvorschlägen für die Herausforderungen im Kontext von Medien- und Computerspielkonsum.

Insbesondere die Einschränkung von Grundrechten – wie sie z.B. als Killerspielverbot – immer wieder eingebracht wird, hätte nicht nur im Rahmen des Jugendschutzes Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche, sondern auch auf Erwachsene. Es ist daher die Frage zu stellen, ob mit der angedrohten Einschränkung von Freiheit eine Lösung der Probleme erreicht werden kann, oder ob nicht andere Wege sinnvoller sind (z.B. Förderung von Medienkompetenz).

Eine Diskussion braucht Diskutanten. Darum ist es wichtig, dass sich nicht nur Gegner von Computerspielen zu Wort melden, sondern auch Fürsprecher. Es braucht nicht nur Negativbeispiele, sondern auch Positivbeispiele. Wie die aktuell recht einseitige Diskussion um Computerspiele bereichert werden kann, wird deshalb im Kapitel 4 skizziert.



2. Verursachen Spiele Gewalt? Töten Spiele Menschen? Macht Spielen süchtig? Ein Überblick über Stereotype und Legenden sowie über echte Kriminalität und Gefahren

Computerspiele stehen im Verdacht, gewalttätiges Verhalten zu fördern (Prof. Pfeiffer, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, KFN), zu schlechten Schulleistungen zu führen (Bayerischer Lehrerinnen und Lehrer Verband, BLLV) oder süchtig zu machen (Aktiv gegen Rollenspielsucht e.V.). Mehr zu diesen Akteuren findet sich im Kapitel 3.2, an dieser Stelle soll es aber darum gehen, ob diese Gefahren erfunden oder real sind. Die Antwort ist sehr einfach: die Gefahren sind real, aber wissenschaftlich nicht ausreichend erforscht und oft übertrieben dargestellt.

2.1 Gewalt

Seit es Medien gibt, wird in der Medienwirkungsforschung über verschiedene Thesen gestritten. In einem Bericht für das Bundesfamilienministerium hat der Mainzer Publizistikprofessor Michael Kunczik (2004) u.a. zu den Thesen Stellung genommen, die eine besonders negative Auswirkung von Medien auf Rezipienten postulieren: Bei der Kultivierungsthese („Vielseher nehmen die Realität langfristig so wahr, wie sie in Medien präsentiert wird.“) sieht er einerseits methodische Probleme, andererseits stellt er fest, dass „die dazu vorliegenden Aussagen [...] derzeit aber über Vermutungen noch nicht hinaus (reichen)“ (Kunczik 2004, S. 104). Auch mit dem Vorurteil, dass Gewaltdarstellungen in Medien dazu anregen, selbst gewalttätig zu werden, räumt Kunczik auf: „Die Vorstellung von einer simplen, direkten Ansteckungswirkung von Mediengewalt kann als widerlegt angesehen werden.“ (Kunczik 2004, S. 123). Einschränkend ist aber festzuhalten, dass Kunczik vor allem Fernsehen untersucht hat und – obwohl Vieles auf Computerspiele übertragen werden kann – die Aussagen nicht eins zu eins übernommen werden können, da Computerspiele z.B. aufgrund von persistenten Spielwelten einen hohen Immersionsfaktor haben, also Nutzer/-innen stärker einbinden, als dies z.B. Fernsehen kann.

Aussagen, wie „Computerspiele töten Menschen“, regen zum Morden an oder man könne mit „Killer-spielen“ das Töten von Menschen trainieren, sind aber zurückzuweisen, sprechen sie doch Spieler/-innen grundsätzlich ab, zwischen virtueller und realer Welt unterscheiden zu können. Interessanterweise bietet gerade Nintendos Wii hier eine schöne Parallele an: Wer im Wohnzimmer gut im

Skispringen, Tennis, Golf oder Balancieren ist, muss diese Sportarten noch lange nicht in der Realität beherrschen.

2.2. Sucht

Der Suchtfaktor Spiel ist wie jede andere nichtstoffgebundene Sucht schwierig zu beschreiben. Wissenschaftler gehen hier – ähnlich wie beim Thema Computerspiele und Gewalt – davon aus, dass es keinen einfachen Ursache-Wirkungs-Zusammenhang gibt, sondern sich die Gefährdung aus dem Suchtmittel, der Person (Alter, Geschlecht, sozioökonomischer Status, intellektuelle Fähigkeiten, Persönlichkeitseigenschaften, Vorerkrankungen) und dem sozialen Umfeld (Familie, Schule, Peer-Groups, Arbeit) ergibt (vgl. Hilpert 2006, S.8).



Je nach diagnostischem Verfahren und Definition, was „süchtiges“ Verhalten ist, wird man Zahlen bis zu 15 Prozent (vgl. Yang 2001, Hauge/Gentile 2003, Grüsser et al. 2005, Wölfling/Grüsser 2008) Computerspielsüchtigen finden. Der Drogen- und Suchtbericht der Drogenbeauftragten der Bundesregierung (2009) nennt zu Computerspielsucht aber gar keine Zahlen. Realistische Schätzungen auf Basis verschiedener Studien gehen von einem Phänomen aus, dass im Bereich von 0,2 bis 3 % der Computerspieler wiederzufinden ist¹.

Dr. Bert teWildt, Psychiater an der Medizinischen Hochschule Hannover, sagte 2008 in der „Welt“²: „Wir können im Moment keine ernsthaften Aussagen darüber treffen, wie verbreitet die Sucht nach Internet und Computerspielen ist. Die kursierenden Zahlen besagen, dass zwischen drei und neun Prozent der Deutschen abhängig von Computerspielen sein sollen. Das ist meines Erachtens aber zu hoch gegriffen. [...] Hinter der Abhängigkeit von Computerspielen verbirgt sich immer eine andere psychische Erkrankung – eine depressive Störung, Angststörung oder Persönlichkeitsstörung.“

¹ Das Universitätsklinikum Mainz / Suchtambulanz hat eine Studie vorgelegt, die von 2,7 % abhängiger Spieler/-innen spricht. Zit. n. Geissler, Martin (2009):

http://www.bmg.bund.de/cln_179/nn_1168248/SharedDocs/Downloads/DE/Drogen-Sucht/Onlinesucht/Vortrag_20Dr_20Geisler.templateId=raw.property=publicationFile.pdf/Vortrag%20Dr%20Geisler.pdf

² http://www.welt.de/welt_print/article1784927/Hinter_Computerspiel_Sucht_steckt_immer_eine_psychische_Erkrankung.html



Computerspiele dürfen als Gegenstand einer Verhaltenssucht also nicht verharmlost werden, auch weil sie ja spielimmanente Elemente besitzen (z.B. Belohnungssysteme) die zu einer verstärkten, längerfristigen Beschäftigung mit ihnen auch anregen sollen. Andererseits darf die Gefährdungslage auch nicht übertrieben dargestellt werden.

2.3 Allgemeine negative Auswirkungen und Verantwortungsverschiebung

Schließlich gibt es eine Vielzahl an negativen Auswirkungen – vor allem auf Kinder und Jugendliche – für die Computerspiele verantwortlich gemacht werden. So sollen sie z.B. für die schlechten Hausaufgabenleistungen von Schüler/-innen verantwortlich sein. Ebenso wie bei der Debatte um Jugendschutz ist das Problem tatsächlich vorhanden: Jugendliche spielen auch nachts – z.T. für sie ungeeignete Spiele –, wenn am nächsten Tag Schule ist. Aber Jugendliche zeigen seit jeher auch abseits von Mediennutzung deviantes Verhalten, was für die Altersphase auch als weitgehend „normal“ angesehen wird. Erziehung und Bildung sind hier in Persona von Eltern, Lehrer/-innen und Pädagog/-innen in der Verantwortung.

Spricht man von den Gefahren von Computerspielen muss man eine Gefahr besonders hervorheben: Die Gefahr, dass Kinder, Jugendliche, aber auch erwachsene Spieler/-innen in erster Linie und Computerspiele in zweiter Linie instrumentalisiert werden. Der gesellschaftliche Diskurs wurde auf den Kopf gestellt: Nicht mehr mangelnde Qualität in der Bildung, Erziehungsversagen der Eltern oder Existenzängste bei arbeitslosen Menschen sind Gegenstand der Diskussion – sondern Computerspiele und Spieler/-innen werden als Sündenböcke ausgemacht, weil diese Zusammenhänge sich leichter konstruieren und kommunizieren lassen.

2.4 Jugendschutz & Kriminalität

Ein naheliegender aber in der Computerspieldiskussion regelmäßig vernachlässigter Aspekt ist der Jugendschutz. Kinder und Jugendliche haben oft Zugang zu Spielen, die für ihren Entwicklungsstand nicht geeignet sind. Hier scheitert das an sich gute System der Jugendschutz-Kennzeichnung an der

Realität in deutschen Familien: Eltern haben keinen Überblick über die Rechner ihrer Kinder und interessieren sich im schlechtesten Fall nicht für das Vorgehen im Kinderzimmer. Nicht immer ist aber Vernachlässigung die Ursache, vielmehr fühlen sich Eltern oft überfordert und beklagen mangelnde Medienkompetenz bei sich selbst. Deshalb sind Aktionen wie z.B. das „ElternLAN“ besonders zu begrüßen.

Ein weiterer Aspekt von Jugendschutz ist, dass der Stand der entsprechenden gesetzlichen Regelungen nicht mehr mit dem aktuellen Stand der Computerspiele überein stimmt. So helfen schwammige Formulierungen zu „selbstzweckhaften Gewaltdarstellungen“ ebenso wenig wie die fehlende Berücksichtigung von Online-Chats. Gerade letztere bilden z.B. bei Browsergames einen direkten Draht in Kinderzimmer und damit eine konkrete Problemsituation, wenn es z.B. um sexuelle Belästigung geht.

Kriminalität ist schließlich ein weit verbreitetes Phänomen, das weder vor dem Internet halt macht, noch vor Spielen. So kann Phishing-Software in Spieledownloads versteckt sein, der WoW-Goldkauf mit der Kreditkarte kann zum finanziellen Fiasko werden und hinter manch exklusivem Power-Leveling-Guide versteckt sich schlicht ein Betrüger mit wertlosen PDFs.

Insbesondere diesen Gefahren im Kontext von Computerspielen wird zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt, obwohl sie für die Spieler/-innen als Verbraucher/-innen von besonderer Bedeutung wären.

2.4 Fazit

Computerspiele haben ein Lernpotential, das in der Gesellschaft weitgehend nicht wahrgenommen wird, da in Deutschland immer noch sehr stark zwischen „Unterhaltungs- und ernster Kultur“ unterschieden wird (Lemmen 2007). Aber schon der Medientheoretiker Marshall McLuhan (1967) hat erkannt: „The electronic environment makes an information level outside the schoolroom that is far higher than the information level inside the schoolroom.“

Es gibt eine Reihe von Untersuchungen, die belegen, welche positiven Auswirkungen Computerspiele auf Nutzer/-innen haben können. Im „Summit of Educational Games“ (FAS/ESA/NSF 2006, zit. n. Aufenanger 2007) wird Computerspielen bescheinigt, sie hätten viele Eigenschaften, den Spielern „höhere Fähigkeiten“ vermitteln, wie sie in der

Arbeitswelt von heute benötigt werden: strategisches Denken, interpretierende Analyse, Problemlösung, Planformulierung und -ausführung oder Anpassung an schnellen Wechsel. Aber auch Abstrakteres kann erlernt werden: So zeigen Gee & Morgridge (2005), dass Computerspiele helfen, die Welt in einer neuen Sicht wahrzunehmen und Medienkompetenz insbesondere so zu erlernen, sich im Kontext des Spiels angemessen und verantwortungsvoll zu verhalten. Sogar moralische Implikationen werden über Spiele vermittelt. So hat Holger Liepelt (vgl. Aufenanger 2007) am Beispiel von World of Warcraft moralische Aspekte extrahiert: die Aufteilung der Beute; Forendiskussionen über moralisches Verhalten, Kampf von Spieler gegen Spieler: Ächtung des Angriffs eines niedrigleveligen Charakters durch einen deutlich stärkeren als unmoralisch, „Ninjalooten“ oder „Friedhofscamping“.

Computerspiele können aber auch negative Auswirkungen haben. Diese sind aber in der Regel nicht die tatsächliche Ursache für problematische Verhaltensweisen. Vielmehr kommt es darauf an, dass sich Nutzer/-innen mit den Medien kompetent auseinandersetzen und ihre eigenen, positiven Schlüsse daraus ziehen. Computerspiele können z.B. durch ihr Design diesen Prozess unterstützen, aber auch Eltern, Peers, Freund/-innen, Pädagog/-innen. Dort wo ein kompetenter Umgang mit Medien nicht möglich ist, muss in erster Linie durch Bildung und in zweiter Linie durch Maßnahmen der Gesundheitsförderung/Medizin u.a. den Betroffenen geholfen werden. Erst in letzter Instanz und auch nur in Fragen von Jugendschutz und Kriminalität ist die Politik gefordert, bereits bestehende gesetzliche Regelungen auch umzusetzen.

Panik und Hysterie wie sie in der öffentlichen Diskussion oft anklingen, geben leider nicht die Realität wieder, sondern sind eher Ausdruck einer oberflächlichen Auseinandersetzung mit dem Thema. Diese verflüchtigt sich schnell in (politischen) Aktionismus: Vermeintliche Lösungswege wie ein vom Bayerischen Innenminister Joachim Hermann regelmäßig gefordertes „Verbot von Killerspielen“ belegen dies.

Bei der Auseinandersetzung mit den Gefahren im Kontext von Computerspielen ist also festzuhalten: Oft gibt es keine wissenschaftliche Belege für oder gegen einen starken negativen Einfluss von Computerspielen auf Spieler/-innen. Negative Auswirkungen sind aber in einem sehr beschränkten Maß anzunehmen. Dafür gibt es aber auch positive Auswirkungen von Computerspielen. Positive und

negative Einflüsse könnten sich also die Waage halten. Alles auf einem relativ niedrigen Einfluss-Niveau.

Wenn also alles halb so tragisch ist, warum wird dann die Diskussion so erbittert geführt und in den Medien wiedergegeben?

3. Die Akteure in der Diskussion

3.1 Journalismus

Aus Sicht der Medien ist die Frage am Ende des letzten Kapitels gut zu beantworten:

- Computerspiele sind mittlerweile als Popkultur in der Mitte und in der Breite der Gesellschaft angekommen: Jeder kann sich unter einem Computerspiel etwas vorstellen (wenn auch jeder etwas anderes). Journalisten bietet dies eine gemeinsame Basis für Berichterstattung.
- Trotzdem sind Computerspiele und Spieler/-innen als subkulturelles Phänomen mit Vorurteilen und Stereotypen versehen (Geeks, Nerds), die eine Berichterstattung erleichtern: Klischees wollen bedient werden.
- Bei der Berichterstattung über Computerspiele kann man auf Unternehmen, Wissenschaftler und andere Personen zurückgreifen: O-Töne und Interviews sind möglich.
- Computerspiele liefern aus sich heraus Audio, Bilder und Videos und können damit die Bedarfe von Journalisten gut bedienen.
- Computerspiele lassen sich leicht in kausale Zusammenhänge mit Medienereignissen wie Amokläufe bringen. Mittlerweile – wie beim Amoklauf in Ansbach – ist es auch eine Nachricht, wenn keine sogenannten Killerspiele gefunden werden konnten.³

Alles zusammen genommen sind Computerspiele ein interessanter Gegenstand von Berichterstattung. Aber Journalisten sind auch nur Menschen: Die Idee, dass man mit Counter Strike das Töten von Menschen trainieren könne, entspringt dem Gedankengut von eher konservativen Redakteuren, die oft keinen persönlichen Zugang zu Computerspielen haben und mangels Recherche ein sehr verzerrtes Bild der Wirklichkeit wiedergeben, wie die Berichterstattung z.B. auf ARD, ZDF und WDR der letzten Jahre zeigte⁴.

³ Der Amokläufer von Ansbach/Bayern hat seine Gewaltphantasien mittels Microsoft Word verschriftlicht.

⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=9c5rwlKFsLE>

3.2 Wissenschaft

Wie bereits am Anfang von Kapitel 2 dargestellt, gibt es in der Tat in der Scientific Community medienwirksam vor Computerspielen warnende Kolleg/-innen: Computerspiele würden zum Töten anregen, süchtig machen und weitere Gefahren bergen. Die Basis für diese Behauptungen liefert eine kleine Gruppe von Wissenschaftlern, die medial sehr aktiv ist und u.a. durch Prof. Christian Pfeiffer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) vertreten wird. Der Erfolg dieser Wissenschaftler beruht in erster Linie darauf, besonders schockierende Forschungsergebnisse zu präsentieren, die aber einer wissenschaftlichen Diskussion nicht Stand halten. So stellte Anette Rüth (Psychologin, Uni Köln) schon zur ersten Untersuchung der KFN aus dem Jahr 2006 fest: „Deskriptive Daten - wie sie bei einer Befragung erhoben werden - eignen sich nicht, um daraus Schlüsse auf Kausalbeziehungen zu ziehen. Sie liefern bestenfalls Indizien, die eine entsprechende Behauptung stützen, also für ein tatsächliches Vorliegen einer Ursache-Wirkungsrelation sprechen. Einen Beweis können deskriptive Daten nicht liefern.“⁵ Dies hindert Prof. Pfeiffer aber nicht daran, seine Behauptungen im Fernsehen und sogar bei Kirchenpredigten⁶ ständig zu wiederholen, als würden sie deshalb mehr wahr.

Ein weiteres Beispiel für einen wissenschaftlichen Akteur in der Diskussion ist das private „Institut für Medienverantwortung“⁷ in dem sehr besondere psychologisch-pädagogische Weltanschauungen gepflegt werden. Die Institutsleiterin Dr. Sabine Schiffer vertritt die These, dass sich Kinder streng nach den Piaget-Phasen entwickeln würden. Weil sie Medieneinflüsse nicht verarbeiten könnten, dürfe man Jugendliche bis zu einem bestimmten Alter ebenso wenig Medien aussetzen wie man 11-Jährige Autofahren lässt.⁸

Da in Diskussionrunden (besonders im Fernsehen) immer wissenschaftliche Fürsprecher und Gegner von Computerspielen gleichermaßen berücksichtigt werden, ergibt sich in der Öffentlichkeit der Eindruck, dies wäre auch das reale Verhältnis. Im Gegensatz zu den eben beschriebenen defizitorientierten wissenschaftlichen Ansätzen spricht sich aber die überwiegende Mehrheit der Kommunikationswissenschaftler/-innen, Soziologen/-innen, Psycho-

logen/-innen, Mediziner/-innen und Pädagogen/-innen für einen konstruktiven Umgang mit Medien aus. Alle hier aufzuzählen würde den Rahmen sprengen.

Beispielhaft sei aber Prof. Bernd Schorb (Uni Leipzig) genannt: Er gründete das JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis⁹. Das JFF ist nun seit 60 Jahren einerseits medienwissenschaftliche Forschungseinrichtung und andererseits medienpädagogisches Praxisinstitut. Durch diese Verzahnung konnten in den letzten Jahren vor allem im Bereich von Kindern und Jugendlichen herausragende Forschungsergebnisse erzielt werden, die auch in der Praxis z.B. im Rahmen der Medienfachberatung für die Jugendarbeit in Bayern Anwendung finden.

3.3 Betroffene, Selbsthilfegruppen und Therapeut/-innen

Betroffene wie z.B. der Ex-Computerspielsüchtige Claudio Wiese¹⁰, sind immer besonders glaubwürdig, wenn es darum geht, die Gefahren oder negativen Auswirkungen darzustellen. Persönliche Betroffenheit steckt auch hinter Selbsthilfegruppen wie „Aktiv gegen Mediensucht“ oder dem Verein gegen Rollenspielsucht e.V.¹¹, der von Eltern eines betroffenen Jugendlichen gegründet wurde.

Zunächst muss klargestellt werden, dass diese Fälle tragisch und bedauernswert sind. Interessierte Seiten instrumentalisieren diese Einzelschicksale aber. Unter der Überschrift „Information über Gefahren“ werden einzelne Fälle als Beweis dafür verkauft, dass Phänomene wie Computerspielsucht massenweise auftreten (müssen). Dem Betrachter entzieht sich dabei oft, ob hier die persönliche Verantwortung abgeschoben wird: Computerspiele werden für stark introvertiertes Verhalten und eine psychische Störung verantwortlich gemacht – die Qualität der Erziehung der Eltern bleibt unbeleuchtet.

Wenn Hersteller von Computerspielen Medienkompetenz-Schulungen für Jugendliche und Eltern anbieten, darf man hierauf ruhig mit einer vernünftigen Portion Vorsicht reagieren.



⁵ <http://www.golem.de/0811/63693-3.html>

⁶ <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/weststadtbs.pdf>

⁷ <http://www.medienverantwortung.de/>

⁸ Dr. Schiffer bei einer Veranstaltung von Ulrike Gote, MdL im Bayerischen Landtag am 03.12.2009

⁹ <http://www.jff.de>

¹⁰ <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Computerspielsucht-Es-kann-jeden-treffen-839519.html>

¹¹ <http://www.rollenspielsucht.de/>

Vorsicht ist aber auch im Umgang mit Therapeut/-innen geboten. Denn jede diagnostizierte Krankheit, jede beschriebene Sucht ist auch ein potentielles Geschäftsfeld. Es ist schwer zu durchschauen, wer – insbesondere in der Diskussion um Computerspielsucht – versteckte Interessen verfolgt.

3.4 Wirtschaft

Die Medien- und Computerspielindustrie in Deutschland ist nicht groß, aber mittlerweile als Standortfaktor anerkannt. Haben sich die Spielehersteller besonders in der Vergangenheit nicht mit Ruhm bekleckert, was Verantwortung und Jugendschutz angeht, so sind sie hier mittlerweile einen großen Schritt weiter.

Sowohl Publisher wie z.B. EA als auch Verbände wie Bitkom e.V. engagieren sich im Bereich der Medienkompetenzförderung. Es kann nicht verheimlicht werden, dass wirtschaftliche Interessen nach wie vor im Vordergrund jedes Unternehmens der Branche stehen und es – vor allem im Jugendschutz – noch einiges zu tun gibt.

Die Vertreter der Wirtschaft sind es aber auch, die in der hitzigen Diskussion um Gewalt in Computerspielen, Suchtverhalten oder Jugendschutz eine ruhige und sachliche Linie fahren.

Das Engagement der Wirtschaft in Sachen Medienforschung und Corporate Responsibility, aber auch im Bereich politischer Lobbyarbeit wird in den nächsten Jahren zu beobachten sein.

3.5 Politik

Die Computerspieldebatte ist in erster Linie eine politische Debatte, die Jugendpolitik, Medien- und Kulturpolitik, Innen- und Sicherheitspolitik sowie Wirtschaftspolitik umfasst.

Einerseits werden aus verschiedenen Gründen Probleme und Herausforderungen im Umgang mit Computerspielen beschrieben. Andererseits werden diese von Medien aufgegriffen und thematisiert. Ob die Diskussion um Computerspiele aber öffentlich und schließlich auch politisch geführt wird, ist der Dynamik politischer Kommunikation geschuldet, wie die letzten Fälle von Amokläufen deutlich gezeigt haben. Ohne die Verbindung von Gewalttaten mit Computerspielen wäre diese Debatte nie in der Intensität losgebrochen – zumal dieselben Argumente bereits in den letzten Jahrzehnten im Kontext von Fernseh- und Videokonsum ausgetauscht wurden.



Politiker/-innen sehen sich aber unter Druck, auf entsprechende Vorfälle zu reagieren. Dies muss – um öffentlich entsprechend gewürdigt zu werden – mit einfachen und klaren Botschaften und möglichst zeitnah geschehen. Es liegt daher nahe, Computerspiele(r) als Verantwortliche zu benennen und Gesetzesverschärfungen etc. anzukündigen, da hier z.B. im Gegensatz zur Sportschützenlobby am wenigsten mit Widerstand zu rechnen ist.

Viele Politiker/-innen erfüllen nicht das Klischee des Demagogen oder innenpolitischen Hardliners, sondern haben ein ehrliches und ernsthaftes Interesse daran, bestehende Probleme zu lösen. Dabei unterliegen sie aber bestimmten Zwängen und sind mehr oder weniger gut informiert bzw. beraten. Deshalb ist die Computerspieldebatte aus politischer Sicht vor allem eine Frage politischer Kommunikation. Wer die Hoheit über die politische Kommunikation hat, beeinflusst die entscheidenden politischen Akteure, das gesellschaftlich-mediale Umfeld und damit den gesamten Prozess.

3.6 Ausblick

Bei den verschiedenen Akteuren in der Computerspieldebatte fehlt ein wichtiger: der/die Spieler/-in selbst. Mittlerweile gibt es zwar einen Verband der Video- und Computerspieler¹², aber ob dieser gute Ansatz ausreichend ist, bleibt abzuwarten.

Wissenschaftler, die medienpädagogisch forschen und Computerspielen gegenüber offen sind, müssten sich in der Diskussion ebenso mehr zu Wort melden, wie andere Institutionen. Insbesondere die Jugendverbände könnten hier einen weitaus größeren Beitrag leisten, als sie es bis jetzt getan haben¹³.

¹² <http://vdvc.de/>

¹³ Nürnberger Zeitung v. 25.05.2009: „Killerspiele - Hermann legt sich mit BDKJ an“. <http://www.nz-online.de/artikel.asp?art=1024241&kat=30>

4. Computerspielpolitische Lobbyarbeit: Handlungsanleitung für Hacker, Gamer und Noobs

Wie können Computerspieler/-innen und Interessierte sich selbst aktiv und erfolgreich an der Computerspieldebatte beteiligen?

- **Bildet Banden!** Der Verband der Video- und Computerspieler e.V. ist ein guter Ort, um Positionen und Wissen zu sammeln und über eine Lobby-Institution zu verbreiten. Aber auch andere Vereinigungen wie der CCC oder der Foebud e.V. bieten sich an.
- **Infiltriert Institutionen!** Es gibt in Deutschland eine Vielzahl an Institutionen und Verbänden, die sich der Computerspielkultur annehmen könnten (z.B. Jugendverbände). Sie tun dies meist nicht, weil sich intern niemand mit dem Thema auskennt. Wer sich bei der Feuerwehr, der katholischen Jugend, der Jungen Union oder einem Umweltverband engagiert, kann auch zum Thema Computerspiele aktiv werden.
- **Macht Meinung!** Politik fängt vor Ort an, wo LAN-Partys vom Gemeinderat verboten werden oder der örtliche Bundestagsabgeordnete im Bundestag zum Killerspielverbot redet. Im persönlichen Gespräch mit Eltern, Freunden, Bürger/-innen und Politiker/-innen passiert die beste Lobbyarbeit für Computerspielkultur.
- **Seid Spieler!** Es ist nicht peinlich, Computerspiele zu spielen – auch dann nicht, wenn man in einer Phantasiewelt zwischen Elfen und Orks als Magier-Gnom unterwegs ist. Je selbstverständlicher Computerspiele in unserem Alltag sind, desto mehr werden sie Teil der Gesellschaft.
- **Verhindert Verbrechen!** Dass sich eine Kultur oder Szene positiv entwickelt liegt an jedem/-r einzelnen Teilnehmer/-in. Wer sich im Online-Chat gegen Diskriminierung ausspricht, wer verantwortungsvoll mit Spielen umgeht oder wer kriminelles Verhalten ächtet, trägt zu einem positiven Bild in der Öffentlichkeit bei.

Über diese fünf Punkte hinaus gibt es noch eine Vielzahl weiterer Dinge, die getan werden können, zum Beispiel:

- Publizieren bzw. Blogging, wie dies <http://www.killer-spiele.info> oder <http://stigma-videospiele.de> oder das www.gamelawblog.de tun und so die Computerspieldebatte mit Neuigkeiten und Fakten bereichern.
- Forschen im Bereich Game Studies, wenn ihr z.B. Kommunikationswissenschaften, Psycholo-

gie, Soziologie oder Pädagogik studiert (habt). Siehe z.B. das Spawnpoint-Institut¹⁴

- Auf Veranstaltungen zu Medienkompetenz, Computerspiele, etc. z.B. der Parteien gehen und aktiv zu einer konstruktiven Debatte beitragen.
- Demonstrieren und sich an Kampagnen beteiligen, wenn einmal wieder „Killerspiele“ verbrannt oder verboten werden sollen. An der Zensursula-Kampagne kann man sehen: Das Netz bietet genügend kreative Partizipationsmöglichkeiten!

5. Power Off

Insgesamt kann dieser Text – als kleine Dokumentation meines Talks im Rahmen der 26c3 – nur verkürzte und punktuelle Inhalte wiedergeben. Die Linie soll aber klar sein: Der Umgang mit Medien und Computerspielen im Besonderen ist herausfordernd. Auf Herausforderungen aber mit Verboten zu reagieren ist ein genau so falscher Ansatz, wie Gefahrenpotentiale zu ignorieren. Notwendig ist vielmehr ein gesellschaftlicher Diskurs über Medien und Bildung. Und notwendig ist eine aktive Beteiligung an diesem Diskurs, ganz im Sinne von Max Winde, der in der Zensursula-Ära, den vielzitierten Satz twitterte: „Ihr werdet euch noch wünschen wir wären Politikverdrossen.“¹⁵

Verwendete und weiterführende Literatur

Aufenanger, Stefan. (2000). Mediale Visionen und die Zukunft der Medienpädagogik. Medien praktisch, 1, S. 4 -8.

Aufenanger, Stefan (2007) „Hello entertainment, good-bye social life?“ - Soziale Kompetenzen in und für Onlinespiele. Online: http://www.medienpaed.fb02.uni-mainz.de/joomla/images/PowerPoint/aufenanger_Medienkompetenz_Computerspiele_Koeln_0507.pdf (13.09.2009)

Baacke, Dieter. (1996). Medienkompetenz - Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In Antje von Rein (Hrsg.), Medienkompetenz als Schlüsselbegriff (S. 112 - 124). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Brunn, Inka.; Dreier, Hardy; Dreyer, Stephan; Hasebrink, Uwe; Held, Thorsten; Lampert, Claudia; Schulz, Wolfgang (2007): Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Hamburg. Online: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (01.11.2009)

¹⁴ <http://www.ics-spawnpoint.de>

¹⁵ <http://twitter.com/343max/status/2228357957>

- Brunn, Inka; Dreyer, Stephan (2008): Jugendschutz für Spiele – ein Spiel für den Jugendschutz? Was die Novellierung des Jugendmedienschutzes dem Bereich der Video- und Computerspiele gebracht hat. In: Zimmermann, Olaf; Geißler, Theo (Hrsg.), Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. 2. Aufl. Berlin, S. 70-73.
- Deutscher Kulturrat (2007): Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele. Deutscher Kulturrat fordert Politik auf, beim Verbot von Computerspielen nicht über das Ziel hinauszuschießen, Pressemitteilung des Deutschen Kulturrates vom 14.2.2007
- Döring, Nicola / Schestag, Alexander (2003): Soziale Normen in virtuellen Gruppen: eine empirische Analyse am Beispiel ausgewählter Chat-Channels. (S. 313 - 354). In: Thiedeke, Udo (Hrsg.) (2003): Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden.
- Drogendbeauftragte der Bundesregierung (2009): Drogen- und Suchtbericht. Online: http://www.bmg.bund.de/cln_179/mn_1168248/SharedDocs/Downloads/DE/Drogen-Sucht/drogen_und_suchtbericht2009.templateId=raw.property=publicationFile.pdf/drogen_und_suchtbericht2009.pdf (01.11.2009)
- Electronic Arts, Jung v. Matt, Gee (Hrsg.): Spielplatz Deutschland - Typologie der Computer- und Videospiele; Demografie, Freizeit, Konsum; Potenziale des In-Game-Advertising. Online: <http://www.presse.electronic-arts.de/publish/page205796005792144.php3?1=1&aid=162&spieleid=&PreSelectCategory=0&Kategorie=&ParentID=&DOWNLOADID=773> (03.06.2009)
- Fritz, Jürgen (1997): Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel. S. 183-196. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bonn.
- Fritz, Jürgen (1998): Identität in virtuellen Welten. S. 116-127. In: Praxis Spiel und Gruppe: Zeitschrift für Gruppenarbeit, 9.
- Fritz, Jürgen (2003): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. CD-ROM. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003b): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn.
- Fritz, Jürgen (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim / München.
- Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003): Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken. In: Dies. (2003): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. CD-ROM.
- Gee, James Paul / Morgridge, Tashia (2005): Good Video Games And Good Learning. Online: http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf (11.09.2009)
- Geissler, Martin (2009): Spielwelten und Spieldimensionen - Grundlagen der Spielerszene. Online: http://www.bmg.bund.de/cln_179/mn_1168248/SharedDocs/Downloads/DE/Drogen-Sucht/Onlinesucht/Vortrag_20Dr_20Geisler.templateId=raw.property=publicationFile.pdf/Vortrag%20Dr%20Geisler.pdf (02.11.2009)
- Geisler, Martin (2009): Clans, Gilden und Gamefamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Juventa.
- Groeben, Norbert. (2002). Dimensionen der Medienkompetenz: Deskriptive und normative Aspekte. In Norbert Groeben & Bettina Hurrelmann (Hrsg.), Medienkompetenz: Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen (S. 161 - 203). Weinheim - München: Juventa.
- Grüsser, S.M. / Thalemann, R. / Albrecht, U. / Thalemann C. N. (2005): Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. Wiener Klinische Wochenschrift 117 (5–6), S. 188–195
- Hauge, M.R. / Gentile, D.A. (2003): Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression. In: Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL
- Hilpert, Wolfram (2006): Reiz und Risiken von Computerspielen. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
- Jörissen, Benjamin & Marotzki, Winfried. (2009). Medienbildung - Eine Einführung. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt
- Keil-Slawik, Reinhard / Hampel, Thomas (2001): Virtuelle Gemeinschaften: Freizeitspaß oder globaler Marktfaktor? S. 245-279. In: Keil-Slawik, Reinhard (Hrsg.) (2001): Digitale Medien und gesellschaftliche Entwicklungen. Münster.
- Keil-Slawik, Rheinhard (Hrsg.) (2001): Digitale Medien und gesellschaftliche Entwicklungen. Münster.
- Kübler, Hans-Dieter. (1999). Medienkompetenz - Dimensionen eines Schlagwortes. In Fred Schell, Elke Stolzenburg & Helga Theunert (Hrsg.), Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln (S. 25 - 47). München: kopaed.
- Kunczik, Michael (2004): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998. Projektbericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Mainz.
- Lampert, Claudia.; Schwinge, Christiane; Tolks, Daniel (2009): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung (Themenheft 15/16: Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten) Online: <http://www.medienpaed.com/15/lampert0903.pdf> (30.10.2009)
- Lemmen, Ruth (2007): Das neue Kulturmedium. Im medienpolitischen Spannungsfeld zwischen Politik und Kultur. In: Deutscher Kulturrat (Hg.): kultur-kompetenz-bildung. Regelmäßige Beilage zu politik & kultur. Ausgabe 9, März-April 2007, S. 6
- McLuhan, Marshall (1967): NBC Experiment in Television. This Is Marshall McLuhan: The Medium Is the Massage. National Broadcasting Company (NBC), Season 1, Episode 4 am 19.03.1967
- Medienpädagogisches Manifest (2009) Keine Bildung ohne Medien. merz (medien + erziehung) 2/2009. 53 (S. 70 - 72).
- Schenk, Michael (2002): Medienwirkungsforschung. Tübingen.

Schmidt, Jan-Hinrik.; Dreyer, Stephan; Lampert, Claudia (2008): Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“. Hamburg (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 19) Online: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42 (30.10.2009)

Schulz, Wolfgang; Heilmann, Stefan (2009): Reales Recht und virtuelle Welten. Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung. Online: <http://library.fes.de/pdf-files/stabsabteilung/06217.pdf> (01.11.2009)

Schulz, Wolfgang; Dreyer, Stephan (2007): Verfassungsrecht und Jugendmedienschutz. Staatlicher Schutzauftrag und entgegenstehende Grundrechte. Artikel im Dossier „Verbotene Spiele?“ der Bundeszentrale für politische Bildung. Online: http://www.bpb.de/themen/MVHTFB,0,0,Einstieg%3A_Verfassungrecht_und_Jugendmedienschutz.html (05.05.2009)

Schulz, Wolfgang; Dreyer, Stephan (2007): Möglichkeiten und Grenzen gesetzlicher Jugendschutzvorgaben. Über das Verhältnis von Recht und Realität im Jugendmedienschutz. Artikel im Dossier "Verbotene Spiele?" der Bundeszentrale für politische Bildung. Online: http://www.bpb.de/themen/Y6D7S8,0,0,Einstieg%3A_M%F6glichkeiten_und_Grenzen_gesetzlicher_Jugendschutzvorgaben.html (01.11.2009)

Spanhel, Dieter. (2006). Medienerziehung. Handbuch Medienpädagogik Band 3. Stuttgart: Klett-Cotta.

The Federation of American Scientists (FAS) / Entertainment Software Association (ESA) / National Science Foundation (NSF) (Hg.) (2006): Summit of Educational Games. Online: <http://www.fas.org/gamesummit/Resources/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf> (15.11.2009)

Theunert, Helga. (1999). Medienkompetenz: Eine pädagogische und altersspezifisch zu fassende Handlungsdimension. In Fred Schell, Elke Stolzenburg & Helga Theunert (Hrsg.), Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln (S. 50 - 59). München: kopaed.

Thiedeke, Udo (Hrsg.) (2000): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden.

Wagner, Ulrike & Theunert, Helga (Hrsg.). (2006). Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. München: Reinhard Fischer.

Wagner, Wolf-Rüdiger. (2004). Medienkompetenz revisited. Medien als Werkzeuge der Weltaneignung: ein pädagogisches Programm. München: kopaed.

Witting, Tanja / Esser, Heike (2003): Virtuelle Gewalt zwischen Sport und Krieg. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. CD-ROM.

Wölfling, K. / Grüsser, S.M. (2008): Computerspielsucht – Leben lernen ohne Joystick. MMW Fortschritte der Medizin 150 (11), S. 35–36

Yang, C.K. (2001) Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess. Acta Psychiatrica Scandinavica 104, S. 217–222

Bildnachweis

Electronic Arts (www.electronic-arts.de) & Bastian Dietz

Bastian Dietz, Diplom-Pädagoge (Univ.), Jahrgang 1979, ist Referent für Interne Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit des Bayerischen Jugendrings K.d.ö.R., Sprecher des Landesarbeitskreises Bildung von Bündnis 90/Die Grünen in Bayern und langjähriger Blogger und Datenreisender. Auf Fachtagungen und Konferenzen spricht er u.a. zu Game Studies, Jugendschutz und (politischer) Partizipation im Social Web.



www.bastian-dietz.de
