

Manfred Zentner – Christoph Kaindel

Computerspiele in der Lebenswelt der Kinder

Welche Computerspiele kommen bei Kindern und Jugendlichen besonders gut an? Wie ist ihre Vorliebe für „Action-Spiele“ und darunter besonders für die Gewalt in den Spielen aus psychologischer Sicht zu beurteilen? Auch wenn die dem Beitrag zugrundegelegten Untersuchungen die größeren Kinder und Jugendlichen zwischen zwölf und vierundzwanzig betreffen, sind ähnliche Trends doch auch bei Kindern unter zwölf zu beobachten. red

Medien und hier besonders die audiovisuellen Medien, erlangen eine immer wichtigere Rolle im Leben von Kindern und Jugendlichen. Alle Jugendstudien weisen auf die wachsende Bedeutung der Medien hin, so zeigt beispielsweise die Jugendstudie von Fessel & GfK, Jugend 97, Musik hören, Fernsehen oder Zeitschriften lesen im Spitzenfeld der Freizeitbeschäftigungen Jugendlicher. Auch Computer- und Videospiele finden reichlich Eingang in die Freizeitgestaltung Jugendlicher. So geben 24% der 14- bis 24jährigen an, sehr häufig oder zumindest öfters ein Videospiele zu spielen, bei den Computerspielen gilt das sogar für 33%. Dabei ist festzuhalten, daß das Phänomen des elektronischen Spielens ein männliches Phänomen ist, denn 48% der männlichen Jugendlichen spielen mindestens öfters am Computer, während das nur für 18% der Mädchen gilt. Bei Videospiele sieht die Situation ähnlich aus, hier steht es 35% zu 11% für die Jungs. Im Vergleich dazu greifen nur 25% zu Gesellschaftsspielen, wobei hier kein geschlechtsspezifischer Unterschied besteht.

Vorbei scheinen die Zeiten, als das beliebteste Spielzeug der Kids Puppe oder Steckpferd waren. Heute gehören die Games in Bits und Bytes zu den unumgänglichen Begleitern der Kindheit und des Jugendalters. Egal ob Gameboy, Spielkonsole oder PC, die elektronischen Spiele erzeugen bei den Kindern Entzücken und helle Freude, aber bewirken sie auch mehr?

Immer wieder warnen Pädagogen vor den negativen Wirkungen der Computerspiele, im speziellen der Gewaltspiele, und der virtuellen Realität. Welche Spiele sind bei Kids

angesagt und warum? Diese Frage zu beantworten, sollte nicht irgend jemandem überlassen werden, sondern Fachleuten, den Kids selbst: „Ich finde Spiele wie Hexen oder Doom cool, weil da echte Action drin ist“, meint beispielsweise Michael, 16. Was Kinder und Jugendliche im Computerspiel suchen, scheint leicht erklärt, Action, die sie sonst nicht erleben können, wird in der virtuellen Realität des Computers gefunden.

Wenn man sich in den Computershops umhört, dann erfährt man, welche Spiele besonders gut ankommen. Bei Jugendlichen sind 3 Genres von Spielen seit einigen Jahren Dauerbrenner:

Echtzeitstrategiespiele, Adventures aller Art sowie 3-D-Ballerspiele. Letztere werden allerdings nur an über 16jährige verkauft.

Ansonsten gibt es bei den Vorlieben der Jugendlichen keine durch das Alter gezogenen Grenzen. Zwischen 12 und 18 ist der Spielgeschmack etwa gleich. Nur englischsprachige Software wird von den Jüngeren nicht verstanden und daher nicht gekauft.

Das Alter der Käufer bleibt seit einigen Jahren ebenfalls gleich, ein Trend, daß etwa Jüngere mehr kaufen, ist nicht zu bemerken. Eher ein Trend zum anderen Ende des Altersspektrums – Senioren kaufen deutlich mehr Spiele als früher.

Wenn Eltern für ihre Kinder einkaufen, werden sie meist von den Sprößlingen beraten, die gut informiert sind und genau wissen, was sie wollen. Eltern, die ohne Beratung einkaufen gehen, tendieren meist in pädagogischer Absicht in Richtung „Edutainment“, also zu Programmen, die auf unterhaltsame Weise Informationen vermitteln sollen.

Wirkungen von Bildschirmspielen

Es herrscht bei den WissenschaftlerInnen Uneinigkeit über die Auswirkungen des Computerspielens, das heißt über die Richtung der Wirkung, denn daß eine Beeinflussung der Sprache, des Denkens, des Lernens, der Wahrnehmung und auch der Gefühle besteht, scheint in den Kreisen der Wissenschaft festzustehen. Die hypothetischen Effekte lassen sich auf verschiedenen psychologischen Ebenen vermuten:

1. *Kognitive Leistungsfähigkeit:* Computerspiele können Problemlösungsfähigkeiten, Reaktionsschnelligkeit, Konzentration und bestimmte Wahrnehmungsfähigkeiten för-

dern und den Zugang zur Arbeit mit Computern erleichtern.

2. *Gefühle und Streß*: Computerspiele machen „cool“ und helfen, die Welt der Gefühle unterdrücken zu lernen, dadurch kann mit Streß besser umgegangen werden.

3. *Aggressivität*: Hier lassen sich vier theoretische Schulen unterscheiden.

- Simulationstheorie: Computerspiele fördern die Aggressionsbereitschaft, weil die dargestellte Gewalt nachgeahmt wird.
- Inhibitionstheorie: Die Gewaltdarstellungen in den Computerspielen erzeugen Angst und hemmen daher die eigene Bereitschaft zur Ausübung von aggressiven Handlungen.
- Habitualisierungstheorie: Durch den ständigen Kontakt mit Gewaltszenen im Computerspiel tritt eine Gewöhnung des Individuums an Gewalt auf.
- Katharsistheorie: Durch das stellvertretende Durchführen der aggressiven Handlungen kommt es zu einem Spannungsabbau und damit zu einer Minderung der Aggressivität.

4. *Sozialität*: Computerspiele verstärken einerseits die Isolationstendenzen der modernen Gesellschaft, aber nur bei den Jugendlichen, die bereits vorher zu Einsamkeit neigen. Andererseits haben Computerspiele in der Gleichaltrigengruppe eine starke sozial-integrative Funktion (Gespräch über Computerspiele; gemeinsames Spielen)

5. *Sucht*: Es kommt durchaus vor, daß Computerspieler zumindest phasenweise in einer exzessiven Art und Weise dem Spiel anhängen. Ob damit soziale Isolation oder mangelnde Lebensbewältigung einhergeht, konnte nicht festgestellt werden.

Orientierungshilfe für Spiele-Sucher

Bei den Computerspielen kann man mehrere Kategorien unterscheiden; da sind zunächst die *Geschicklichkeitsspiele*. Bei dieser Form des elektronischen Spiels geht es um die Fähigkeit, durch rasche Reaktion und durch geschicktes Bedienen der technischen Umgebung (Tastatur, Joystick etc.) bestimmte Aufgaben zu meistern. Sport- und „Jump and run“-Spiele gehören zu dieser Klasse von Games. Weiters sind die *Rollenspiele* zu nennen. Hier übernehmen die Computerspieler eine Rolle in einer Geschichte und haben nun bestimmte Aufgaben zu lösen.

Die Themen der Spiele reichen von märchenhafter Fantasy bis zu Science-fiction, die im Weltraum spielt. Auch in Hinblick auf Komplexität und Gewalt herrscht hier eine breite Palette an Abstufungen.

Virtuelles Gemetzel

Die Trends des Action- und Horrorfilmes findet man auch in den Computerspielen wieder, die sich ja zum Teil, von *Robocop* bis *Jurassic Park*, direkt an den Film anlehnen. Vor allem der Waffenfetischismus des Actionfilms findet seine Entsprechung in einem relativ neuen Genre des Computerspiels, den dreidimensionalen sogenannten „Shoot-'em-up's“, um die sich in den letzten Jahren eine regelrechte Jugendszene gebildet hat (siehe Tracts 1/96, S. 11). In diesen Spielen führt der Spieler seinen Helden aus der Ich-Perspektive durch zahlreiche, „Levels“ genannte Spielbereiche, sammelt immer mächtigere Waffen ein, um immer stärkere Gegner zu besiegen. Die Handlung orientiert sich am Actionfilm, die Darstellung eher am Splatter-Movie. In einer kurzen Einleitung erhält der Spieler die nötige Motivation, und dann geht's los. Gegner sind meist Dämonen, Roboter oder Außerirdische, also niemand, mit dem man Mitleid haben müßte. Der Spielablauf und die Spielführung sind im Grunde immer gleich. Ziel ist das Durchqueren der oft recht komplexen Levels, an deren Ende sich ein besonders starker Feind, der sogenannte „Endgegner“, findet – eine deutliche Parallele zum Actionfilm.

Mittlerweile erscheinen zu den verschiedensten Spielen auch Tools, mit deren Hilfe Levels selbst generiert werden können. Diese unzähligen Erweiterungen werden dann über Internet oder Shareware-CDs verbreitet. Die meisten der Spiele sind in Deutschland wegen zu großer Gewalttätigkeit indiziert, was die Verbreitung aber eher noch fördern dürfte.

Die Welt von *Doom* ist, noch weiter vereinfacht, dieselbe wie die des Actionfilms: Hier ist Diskutieren gar nicht mehr möglich, das Ziel ist, alles zu killen, was sich bewegt. Es gibt in *Doom* keine Guten – außer dem Helden selbst. Gewalt wirkt hier nicht zerstörend, sondern reinigend. Das Böse verunreinigt die Welt, wenn die Schurken tot sind, wird alles wieder gut.

Den Reiz dieser Spiele macht vor allem die immer besser werdende akustische und grafische Qualität aus. Nahezu kein Spiel kommt mehr ohne Super-VGA aus, wobei die Leistungsfähigkeit der Rechner bis an die Grenzen strapaziert wird. Meist ist ein Anschluß an einen 3-D-Helm vorgesehen, der einen das Geschehen noch intensiver erleben läßt. Auch die Möglichkeit, das Spiel im Netzwerk gegeneinander zu spielen, ist heute ein entscheidendes Kriterium. Die virtuelle Welt, in der mehrere Spieler sich gleichzeitig aufhalten können, ist hier Wirklichkeit geworden.

Gewalt im Spiel verkauft sich. Das wissen auch die Hersteller von strategischen Simulationen, die Action im allgemeinen vermischen lassen. Der neue Trend zu animierten Realtime-Strategiespielen ermöglicht es nun, das Schlachtengetümmel live mitzuerleben und übt dadurch Anziehungskraft nicht nur auf Hardcore-Bildschirmstrategen aus. Das erste Spiel dieser Art war *Warcraft: Orcs versus Humans* (1995), dem ein Jahr später ein zweiter Teil folgte. Die Nachfolger liegen nicht lange auf sich warten: *Warwind*, *Command & Conquer* oder das treffend benannte *Kill, Krush, and Destroy (KKND)*, in dem man die explodierenden Einheiten in kleinen Super-VGA-Fetzchen auseinanderfliegen sieht.

Eine neue Dimension der Echtzeitstrategie bietet das aktuelle Spiel *Myth* (Deutsch: Kreuzzug ins Ungewisse). Hier wird der Realismus noch gesteigert: Es gibt Gelände- und Wettereinflüsse, man kann stufenlos auf das Schlachtgeschehen einzoomen. Und vor allem: Leichen und abgetrennte Körperteile bleiben auf dem Schlachtfeld liegen und behindern das Fortkommen der Truppen, Blut rinnt realistisch die Hügel hinab.

Auf dem Gebiet der reinen Zweikampfspiele ist mittlerweile eine Trendumkehr zu bemerken. Waren die früheren Spiele, wie *Streetfighter* oder *Mortal Kombat*, doch ziemlich blutrünstig, fließt in den heutigen Vertretern des Genres kaum mehr ein Tröpfchen Blut. Bedingt durch die höhere Leistungsfähigkeit der Computer und vor allem der Spielkonsolen, aber wohl auch wegen der jungen Konsumenten, konzentrieren sich die Hersteller heute mehr auf die schöne, flüssige Animation der Kämpfer sowie auf ansprechende Hintergründe. Tatsächlich wirken die

Kämpfe der aktuellen Zweikampfspiele, wie *VirtuaFighter*, *Tekken* oder *Soul Blade* weniger wie brutale Schlägereien, sondern eher wie die perfekt choreografierten, tänzerisch anmutenden Kampfszenen alter Kung-Fu-Filme. Meist sind die Spiele japanische Produkte, die sich in der Gestaltung an den Manga (japanische Comics) orientieren. Jeder der detailliert gestalteten Kämpfer hat einen eigenen Kampfstil und eigene Spezialtechniken. Dementsprechend komplex ist die Spielführung, und die wahren Feinheiten sind nur für die jugendlichen Spezialisten zugänglich.

Im Bereich dieser Spiele ist zu bemerken, daß es hier, ähnlich wie im Videobereich, eine umfassende, mehr oder weniger „freiwillige Selbstkontrolle“, sprich Selbstzensur, der Spielehersteller gibt. 3-D-Shooter wie „Quake“ sind in Deutschland indiziert und nicht nur nicht erhältlich, sondern sie dürfen auch in Fachzeitschriften nicht namentlich erwähnt werden. Spieler, die sich Spiele in deutscher Sprache kaufen, müssen mittlerweile mit einer Zensur des Produktes rechnen, wie etwa im Falle des neuen Post-Doomsday-Rollenspiels „Fallout“. Verkäufer in Softwaregeschäften weisen auf derartige Eingriffe hin und raten, soweit die Englischkenntnisse reichen, zum Kauf des Originalproduktes.

Als letzte Kategorie der Spiele sind die Simulationsspiele zu nennen. Hier reicht das Angebot von der gesamten Frühgeschichte (*Civilization*) über die Entdeckungsgeschichte (Siedler) bis zu komplexen Wirtschaftssimulationen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, daß der Computer in weiten Gebieten das Spielbrett ersetzt hat. Die entwicklungspsychologischen Konsequenzen sind ebenso wie bei anderen Spielen weniger vom Spiel selbst, sondern vom Erlernen des Umgangs mit den Angeboten abhängig.