

Computerspiele: Gewaltige Probleme, riesige Chancen

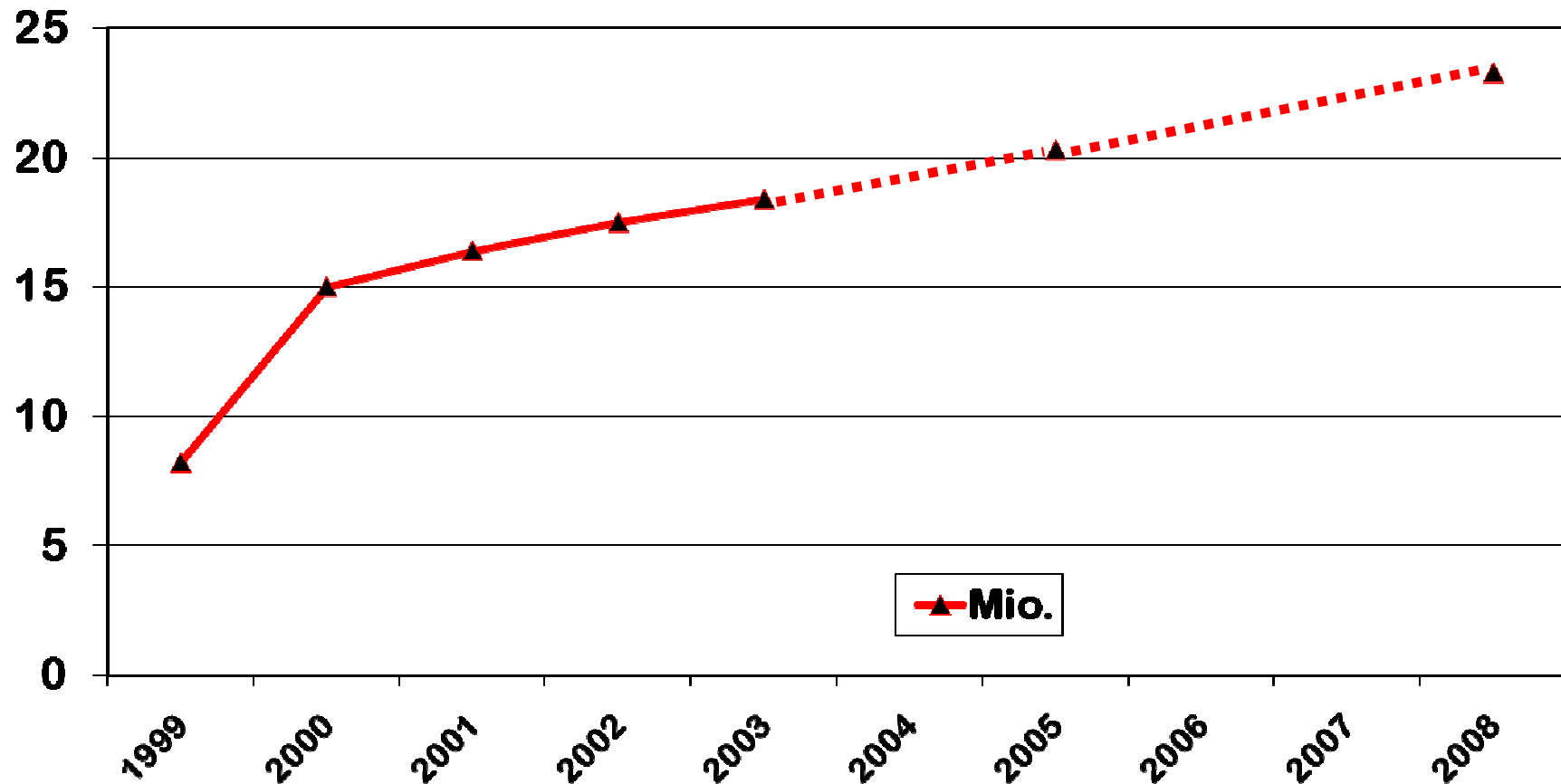
Erfurter Ringvorlesung „Medienspiele - Spielemedien“

Christoph Klimmt

Institut für Publizistik

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Die neue Mainstream-Unterhaltung



Bundesbürger ab 14 Jahre, die mindestens „selten“ Computer-/ Videospiele nutzen, Quelle: TdW/Burda

2008: 23,29 Mio. Menschen = 35.9 % der Bevölkerung

Die neue Mainstream-Unterhaltung

Kinder und Computer - Tätigkeiten 2008

- mind. einmal pro Woche -



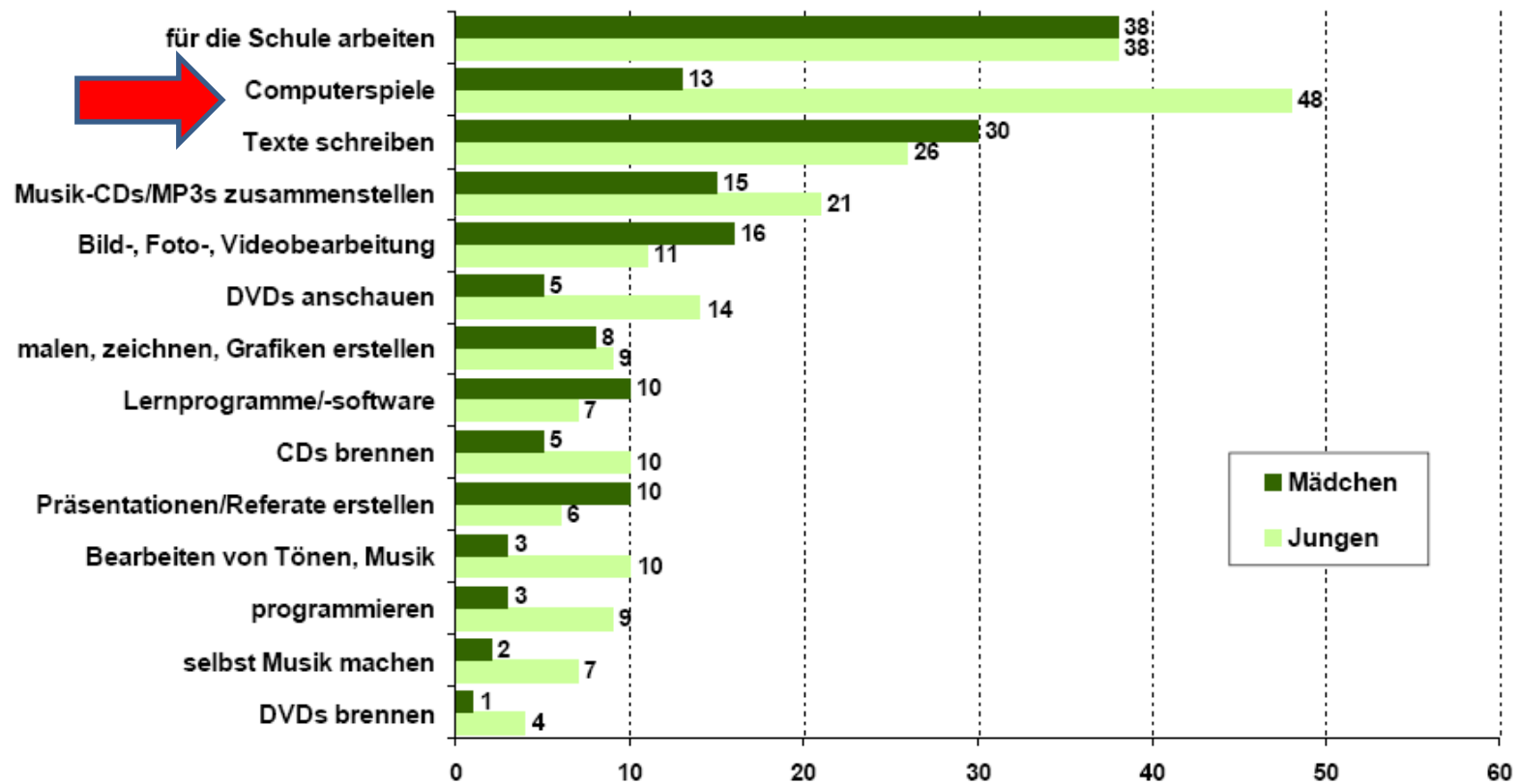
Quelle: KIM-Studie 2008

Basis: PC-Nutzer, n=938

Die neue Mainstream-Unterhaltung

Jugendliche 12-19 J.

Offline-Tätigkeiten 2008
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: PC-Nutzer, n=1.176

Vielfalt – (Mit)Ursache des Erfolgs



Probleme: Gewalt in Computerspielen

- Die Forschung zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele lehnt sich an die Forschungstradition zur TV-Gewalt an:
 - Keine direkte „Imitations“-Annahme
 - Prüfung kumulierter Effekte intensiver Spielnutzung auf aggressives Denken, Fühlen, Verhalten
 - Identifikation von Wirkmechanismen (Beispiel: Schnellere Verfügbarkeit aggressiver Konfliktlösungs-Ideen)
 - Alltägliche Formen von Aggressivität im Fokus, keine belastbare Beweislogik für die Erklärung von Massenmorden („Amokläufen“)

Probleme: Gewalt in Computerspielen

- Die Nutzung von Gewaltcomputerspielen fördert in geringem Umfang aggressives Denken, Fühlen und Verhalten
- Gewaltspiele sind ein „Zahnradchen“ im großen „Getriebe“ von Persönlichkeitsentwicklung
- Spielergruppen mit sehr unterschiedlicher Anfälligkeit für solche Wirkungen
- Risikogruppen sind vor allem Jugendliche mit psychosozialen Belastungen (→ wechselseitige Verstärkung von Risikofaktoren)
- Altersstufen-Prinzip des Jugendmedienschutzes als sinnvolle Konsequenz
- Institutioneller Jugendmedienschutz braucht bessere Mitwirkung im Erziehungssektor (insbes. Eltern)

Probleme: Exzessiver Spielgebrauch

- Etwa 1 bis 2 Prozent aller Computerspielnutzer berichten von einem unkontrollierten, suchtartigen Spielgebrauch
- Nachfrage nach Therapie- und Beratungsangeboten steigt substantziell
- Online-Multiplayer-Spiele als ‚Suchtgegenstand‘
- Ursachenforschung ist noch jung
- Erklärungsperspektive: Gefährdet sind Personen mit geschwächter Selbstregulation – sie erliegen dem enormen Motivationspotenzial von Online-Games zu häufig und zu ausdauernd

Zwischenfazit

- Wie jedes Unterhaltungsmedium bergen auch Computerspiele Herausforderungen an die Gesellschaft
- Institutioneller Jugendmedienschutz ist gefordert, in Deutschland exzellent aufgestellt (USK)
- Erzieherischer Jugendmedienschutz dringend ausbaubedürftig (auch im Schulwesen)
- Wirkungsforschung rechtfertigt die Argumentationsfigur von Games als „Wurzel allen Übels“ *nicht*

Chancen: Freude am Tun und „Well-Being“

- Computerspiele bereiten sehr vielen (nicht nur jungen) Menschen Freude am Tun
- Intrinsische Motivation als Schlüssel zum Glücklichein
- Games sind eine zuverlässige Quelle von Spielvergnügen
 - in Schlechtwetterzonen und -zeiten
 - in Lebenslagen mit strukturellem Stress
- Games und Spielspaß tragen zur Erholung und zum Wohlbefinden bei (Reinecke, 2009)

Chancen: Neuer Dialog zwischen Generationen und Kulturen

- Gaming ist ein soziales Phänomen geworden
 - Online mit und gegen Menschen aus aller Welt
 - Mit Konsolen gemeinsam vor dem Fernseher
- Gemeinsames Spielen verbindet und schafft positive Gruppenerfahrungen
 - Abbau von Fremdheiten und Stereotypen
 - Interkulturelle Kommunikation „an der Basis“ (peer-to-peer statt institutionellem Austausch)
- Mit neuen Steuergeräten („Nintendo Wii“) können auch ältere Menschen am gemeinsamen Spiel teilhaben
- Neue (familiäre) Integrations- und Inklusionschancen in einer alternden Gesellschaft

Chancen: Neue Kompetenzen

- Computerspielen ist Problemlösen und Leistungshandeln
- Viele Tätigkeiten der Informationsgesellschaft nähern sich dem ‚Look, Feel & Do‘ von Games an (z. B. Fabrikautomation)
- Gaming trainiert nützliche Kompetenzen
- „Serious Games“ wollen dieses Potenzial gezielt einsetzen → Games als neues Bildungswerkzeug dort, wo die alten scheitern
- Aber: Game-Based-Learning ist kein Wundermittel; realistische Ziele statt Euphorie sind gefragt

Chancen: Interaktivität als Mentalität

- Computerspiele fördern und fordern das Selbstmachen
- Ko-Kreation statt rekonstruktive Rezeption vorgefertigter Inhalte
- Games reizen zum Ausprobieren und Beobachten – sie sind Handlungsorientierung in Reinform
- Gaming als Mainstream-Unterhaltung öffnet die Chance einer stärkeren kulturellen Verankerung von Engagement und Eigenbeteiligung – die Gamer-Generation von heute als ‚Macher‘ von morgen (?)

Schluss

- Die Wahrheit in der Mitte: Computerspiele sind nicht nur schlimm und nicht nur toll
- Jugendmedienschutz ist gefordert, gerade wegen des rapiden Innovationstempos der Branche (z. B. kostenlose Online-Games)
- Corporate Social Responsibility der Anbieter ist teilweise ausbaubedürftig
- Neben dem Risikomanagement ist aber auch Tatkraft nötig, um die Chancen zu nutzen, die Games der Gesellschaft bieten
- Über Games Bescheid zu wissen ist der Schlüssel, um diese Chancen zu nutzen → Kommen Sie zur Ringvorlesung „Medienspiele – Spielemedien“ 😊

Vielen Dank.

klimmt@uni-mainz.de

Literatur-Empfehlungen

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 113-122.
- Grüsser, S.M. & Thalemann, R. (2006). *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern*. Bern: Hans Huber Verlag.
- Möller, I. & Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: a longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35 (1), 75-89.
- Quandt, T., Wolling, J. & Wimmer, J. (Hrsg.). (2008). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. & Cardador, J. (2004). Vulnerable teens, vulnerable times: How sensation seeking, alienation, and victimization moderate the violent media content – aggressiveness relation. *Communication Research*, 31 (6), 642-668.
- Vorderer, P. & Bryant, J. (Hrsg.) (2006). *Playing video games: Motives, responses, consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- ...sowie die Nutzungsstudien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest: www.mpfs.de