

Dossier Raumwelten

Ich spiele, also wachse ich

Wissenschaftler beschäftigen sich mit dem Phänomen Computerspiel. Im virtuellen Raum eröffnen sich ungeahnte Chancen, doch auch über die vorhandenen Gefahren muss öffentlich diskutiert werden.

Peter Purgathofer geht der Gewalt beim Computerspiel nach. Nicht nur. Der Professor an der Technischen Universität (TU) Wien beschäftigt sich seit geraumer Zeit mit Computerspielen und -design, aber auch der Entwicklung selbiger. Und eben auch mit Gewalt – mit Gewalt im Spiel. „Es gibt Spiele, die würde ich manchem Erwachsenen nicht geben, weil ich weiß, dass es eine verheerende Wirkung hätte, wenn dieser sich reinsteigern würde. Es gibt Spiele wie Schach, die tatsächlich Menschen vernichten. Es gibt Menschen, die sollten vielleicht nicht Schach spielen“, antwortet Purgathofer im Rahmen der kürzlich stattgefundenen Spielveranstaltung „Game City“ im Wiener Rathaus auf die Frage nach der Gefahr von Computerspielen.

So wie der TU-Professor sehen es auch einige seiner Kollegen im In- und Ausland. „Zukunft und Realität von Computerspielen“, so lautete der Titel einer Fachtagung im Rahmen von „Game City“, die von der Bundesstelle für die Positivprädikation von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) ausgerichtet wurde und natürlich auch am Dauerbrenner „Killerspiele“ nicht vorbeikam.

Reden übers Nichtreden

„Intensive Nutzung von Computerspielen bleibt nicht ohne Folgen – sowohl positiven wie auch negativen“, erklärt Christoph Klimmt vom Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover. „Man kann daraus etwas lernen, aber auch Eigenschaften sammeln, die problematisch sind. Die entsprechende Konsequenz ist, dass wir dies nicht verschweigen, sondern darüber reden sollten.“ Das Nichtreden darüber stelle eines der we-

sentlichen Probleme dar. Eltern wüssten nicht, was ihre Kinder tun, Medien und Politik würden ins Fahrwasser populistischer Diktionen gleiten, und am Ende würden die Spieler sich selbst überlassen bleiben. Vereinsamte Kinder, die in abgedunkelten Räumen ihrer tristen Realität entfliehen und früher oder später als Amokläufer in die Nachrichten kommen – diesem Bild von jugendlichen Computerspielern wolle man ein Ende bereiten.

Spielen ist für Kinder und Jugendliche wichtig. Vor allem das gemeinsame Spielerlebnis, sowohl mit Freunden, aber auch mit Eltern. Wer sein Kind und die Spiele, die es spielt, nicht kennt, kann nicht mitreden und entscheiden. Für die einen ist schon „Space Invaders“, das Weltraumspiel der frühen 1980er Jahre, zu gefährlich, für andere erst realistisch anmutendes Blut, das dort verspritzt wird.

Am besten sei es noch immer, mit seinen Kindern zu spielen, ohne sich dabei in ihre Erlebniswelt hineinzudrängen, lautet der Grundtenor der Wissenschaftler. Man gibt sich als Elternteil als Laie zu erkennen und überlässt dem Kind die Führungskompetenz. „Wenn mich Eltern fragen würden, ob ein 12-Jähriger einen Ego-Shooter spielen darf, so würde ich sagen, sie können das ruhig erlauben. Ich würde dem Kind aber nicht ersparen, über Gewalt im Spiel zu diskutieren“, fordert Christian Swertz vom Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien.

Aufgrund der fehlenden Erfahrungen und Lernbereitschaft, vor allem der älteren Semester, ist eine sinnvolle öffentliche Diskussion über Computerspiele sehr schwer zu führen. Während in Europa eindeutig die Gewalt im Mittel-



Foto: Bungie Studios/Microsoft/game city

punkt steht, sorgen in den USA zudem zu viel nackte Haut und „gefährliche“ Sportarten für Aufregung. So haben zahlreiche Elternvereine gegen die Nintendo-Spielkonsole „Wii“ protestiert. Der Grund dafür: Die Kinder wollten, nachdem sie „Wii“-Tennis im Wohnzimmer gespielt hatten, auch richtiges Tennis ausprobieren. Dies war den Eltern aber zu gefährlich.

Raum ohne Gstätten

„Gerade im urbanen Raum ist die Möglichkeit, sich frei und unbeobachtet zu bewegen und zu spielen, drastisch zurückgegangen. Die klassischen Gstätten verschwinden, der öffentliche Raum wird immer mehr kommerzialisiert. Wir brauchen uns nicht zu wundern, wenn sich die Kinder in Welten zurückziehen, die die Erwachsenen nicht verstehen und wo sie genau das wieder tun können: unbeobachtet und gemeinsam spielen. Das

ist eine logische Entwicklung“, erklärt Purgathofer.

Computerspielen sei eigentlich Problemlösen. Computerspiele stellen leistungsbezogene Aufgaben und erfordern eine Situationsanalyse. „Welche Lösungsmöglichkeiten habe ich, welche Waffen haben sie, kann ich damit umgehen, und wie kriege ich den Typen jetzt auch noch ans Kreuz genagelt?“, sagt Kommunikationsforscher Klimmt über das Lernen beim Ego-Shootern. Üben und Trainieren, Automation und Aufgaben-Setting, all das sind Fähigkeiten, die man aber auch in immer mehr Lebens- und Berufssituationen findet.

Aus Sicht von TU-Professor Purgathofer lassen sich zwei unterschiedliche Pole im Bereich der Video- und Computerspiele ausmachen: „Da sind zum einen die ‚Challenge-Response‘-Titel; das sind Abenteuer, in denen die Spieler schnell auf sie ein-

stürmende Herausforderungen reagieren müssen. Am anderen Ende sind es Spiele, die durch eigenen Input, eigene Leistung und einen eigenen Beitrag vorangetrieben werden. Das ist wie beim Klavier. Ein Klavier ist kein Spiel mehr, es existiert ohne mein Zutun nur als großes Möbel.“

Ganz viele Spiele fänden sich derzeit ausschließlich in der „Challenge-Response“-Ecke, glaubt Purgathofer. Wenn Spiele jedoch etwas Gutes tun sollen, müsse man sich davon entfernen – je weiter, desto besser. Denn dadurch würde den Spielern die Möglichkeit geboten, neue Ausdrucksformen zu entwickeln. Auch ein anderer Umgang mit den neuen Technologien würde sich ergeben. „Anstatt abzuwarten, was passiert, wird man aktiv“, sagt Purgathofer, „und das kann uns als Gesellschaft nur nützlich sein.“

Gregor Kucera