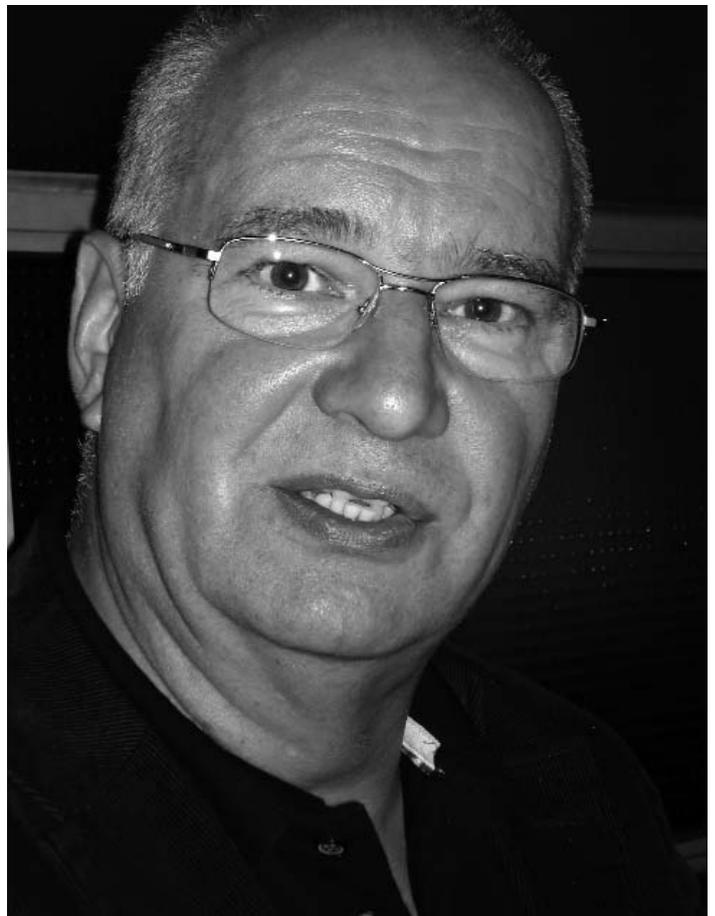


Eintauchen in eine andere Welt

Die Moral des Spiels ergibt sich aus den Regeln

Wenn man harmlose Jugendliche dabei beobachtet, wie sie in das perfekt simulierte Gewaltsszenario eines Computerspiels eintauchen, ist man als anständiger Erwachsener zunächst geschockt. Wie wirkt sich der ständig neu geführte Kampf ums Überleben, den man nur gewinnt, weil man brutal und nicht zimperlich in der Wahl der Waffen den Gegner tötet, auf das Leben im Diesseits aus? Ist es für den Beobachter überhaupt möglich, nachzuvollziehen, was in einem Spieler vorgeht? *tv diskurs* sprach darüber mit Dr. Hartmut Warkus, Professor für Medienpädagogik und Weiterbildung an der Universität Leipzig.



Sie beschäftigen sich wissenschaftlich mit Computerspielen. Spielen Sie eigentlich auch selbst?

Ja natürlich, sonst würde ich mich gar nicht so bei Computerspielen engagieren. Nur wenn man selber spielt, kann man einen Blick auf die Spiele entwickeln. Mich faszinieren daran die Herausforderungen, die man gestellt bekommt, die Möglichkeit, in Rollen zu schlüpfen, die man im realen Leben gar nicht einnehmen kann. Und das ist wahrscheinlich auch das, was Kindern bei den Spielen am meisten Spaß macht. Ich war schon immer ein Spieler, ich habe früh gelernt, alle Kartenspiele zu beherrschen und habe mit den Eltern oder Großeltern gerne Brettspiele gespielt.

Sind Sie vielleicht schon süchtig?

Ganz sicher nicht. Dann hätte ich meinen Job schon hingeschmissen, denn Spielen macht in jedem Falle mehr Spaß als manches, was ich jeden Tag tun muss. Ich bedaure zwar, dass ich nicht mehr Zeit zum Spielen habe, da man dabei in eine ganz andere Welt tauchen kann, aber mit Sucht hat das nichts zu tun. Ich habe in diesem Zusammenhang ein Problem mit dem Begriff Sucht. Ich halte den Begriff Leidenschaft für angemessener. Leidenschaft ist etwas, was sehr viel Zeit frisst. Es gibt Menschen, die schauen am Tag 10 Stunden Fernsehen. Die würde ich nicht unbedingt als süchtig bezeichnen. Sie haben entweder ein Defizit an Kontakten außerhalb der Fernsehwelt oder keine Idee, was man sonst mit freier Zeit machen könnte. Computerspiele brauchen viel Zeit, und man kann da natürlich Schaden nehmen in der Form, dass man soziale Kontakte vernachlässigt, weil man zu viel Zeit in das Spielen investiert. Aber wenn das soziale Umfeld da ein Auge drauf hat, kann es eigentlich nicht zu einer Sucht kommen.

Computerspiele beanspruchen die Geschwindigkeit im Denken und im Reaktionsvermögen so stark, dass die Älteren dabei kaum eine Chance haben. Gleichzeitig erhöht sich die Geschwindigkeit zum Beispiel in unserer Arbeitswelt. Brauchen wir vielleicht die Spiele, um uns besser auf die zunehmende Geschwindigkeit des Lebens einzustellen?

So etwas wäre sicher denkbar, ist aber bisher nicht untersucht worden. Das JFF hat einmal eine Untersuchung über die Frage durchgeführt, welche Kompetenzen in Computerspielen stecken können. Da hat man die Spiele untersucht. Was man noch nicht untersucht hat, ist die Frage, welche Kompetenzen durch das Spielen selbst beim Spieler hängen bleiben. Das ist auch relativ schwer zu untersuchen, weil man nicht einfach eine Korrelation zwischen dem, was an Inhalten im Spiel enthalten ist und dem, was nach dem Spielen beim Spieler vorhanden ist, herstellen kann. Aber man kann Ihre Frage etwas erweitern: Welche Fähigkeiten werden durch Spiele trainiert? Man kann beispielsweise Entscheidungsfindungsprozesse beschleunigen, dem Spiel geht es ja immer darum, dass eine Aufgabe gestellt wird, die man zunächst verstehen muss, um sie dann möglichst schnell zu lösen. Und das kann jemand, der ein bestimmtes Genre beherrscht, sehr viel besser als jemand, der dies nicht kennt. Es ist ein großes Konglomerat an Wissen nötig, um bestimmte Aufgaben im Spiel lösen zu können. Da müsste man genauer hinschauen, wie sich die durch das Spiel trainierte Geschwindigkeit des Spielers auf das reale Leben auswirkt. Ob die Geschwindigkeit im Spiel einen Nutzen für das reale Leben hat, das ist nicht untersucht. Aber es ist gut denkbar. Als Hypothese taugt es allemal.

Warum geht es in Computerspielen ausgerechnet so häufig um Gewalt?

Jedes Spiel ist im Grunde eine Auseinandersetzung. Es gibt immer einen, der gewinnt, und einen, der verliert. Und es gibt immer Menschen, die nicht gut damit umgehen können, wenn sie verlieren. Die Gewalt ist dabei dem Spieler sehr viel weniger bewusst als demjenigen, der auf das Spiel schaut. Er ist gefangen in der Aufgabenstellung, die er hat. Und dass er sich mit Gewaltanwendung durchsetzen muss, wird ihm erst bewusst, wenn man mit ihm redet. Aber das ist ihm im Spielverlauf nicht klar. Wenn wir uns über ein Schachspiel unterhalten, ist auch niemandem klar, dass da Gewalt gespielt wird. Aber letztlich geht es um virtuellen Krieg. Man opfert den Bauern, aber das ist natürlich symbolisch. Letztlich geht es um die Strategie des Krieges. Und es gibt einen Starken, der gewinnt über den Schwächeren, der verliert. Und genauso ist jedes Computerspiel aufgebaut. Selbst in Computerspielen, die auf den ersten Blick überhaupt nicht gewalttätig sind, steckt letztlich der gleiche Prozess dahinter. Er ist nur nicht so offensichtlich wie beispielsweise in einem Spiel wie Doom, wie Quake oder wie in Counterstrike.

Zwischen dem symbolischen Krieg führen im doch sehr hölzernen Schachspiel und den Gewalthandlungen im perfekt animierten Computerspiel liegen aber doch Welten. Besteht nicht die Gefahr, dass durch die realistische Simulation des Tötens ein Effekt des Lernens oder Einübens entsteht?

Die Frage ist sehr berechtigt. Aber es würde eine Unterstellung sein, wenn man sagt, das sei immer so. Die Gefahr besteht sicher, wenn man ganz tief in das Spielen eintaucht und Gewalt als Lösungsvariante in dem Spiel kennen lernt. Dann könnte man sich in einer ähnlichen Situation des realen Lebens an die Spielsituation erinnern und versuchen, sie mit Gewalt zu lösen. So etwas ist denkbar, aber das geht nicht so einfach. Das ist kein einfacher Eins-zu-eins-Übertragungsprozess, genauso wenig wie bei Filmen.



Aber im Gegensatz zu Filmen steuert der Spieler seine Figur selbst. Damit ist er nicht Zuschauer, sondern Akteur. Er könnte auch auf den Gewaltakt verzichten. Aber er muss Hemmschwellen überwinden, weil er gewinnen will...

Das ist nichts anderes als beim Fernsehen. Das Szenario ist dasselbe. Was beim Film der Regisseur ist, ist beim Spiel der Game-Designer. Das Spiel ist ja zunächst erdacht, dann programmiert. Der Spieler kann nicht frei entscheiden, sondern nur innerhalb der Regeln und Vorgaben des Spiels handeln. Er kann höchstens entscheiden, welchen Weg er geht. Aber die Folgen sieht er, die sind im Spiel vorgegeben durch die Reaktion des Computers. Es ist nur ein Spiel zwischen Aktion und Reaktion. Die Aktion führt der Spieler durch, die Reaktion der Computer. Und wie der Computer reagiert, ist ihm gesagt worden.

Bei Filmen, insbesondere bei Krimis, geht es um Moral. Der Täter überschreitet zum Beispiel durch Mord eindeutige moralische Grenzen, der Held versucht, in der Regel mit der Sympathie des Zuschauers, durch die Aufklärung des Verbrechens und durch die Verhinderung weiterer Regelverstöße die Moral wiederherzustellen. Bei Computerspielen kämpfe ich auf der einen Seite gegen die andere, ohne dass sich die Frage der moralischen Legitimation stellt. Wird damit nicht Gewalt von der Frage der moralischen Rechtfertigung losgelöst und damit als Verhaltensmuster trainiert?

Ich glaube, dass man gewinnen will, ist ein einfaches Lebensprinzip. Darum geht es, und ich glaube nicht, dass abgesehen davon überhaupt etwas trainiert wird. Es ist ein Einzelfall, den man durchspielt. Ich handele nicht unmoralisch, sondern so, wie es mir das Spiel vorgibt. Es gibt für den Augenblick keine andere Lösung, wenn ich gewinnen will. Da geht es nicht um Moral. Das hat auch mit dem realen Leben nichts zu tun, denn der Spieler weiß jederzeit, dass er ein Spiel spielt.

Gegner von Computerspielen weisen daraufhin, dass die US-Militärs Computerspielen zum Training oder zum Werben von Soldaten einsetzen.

Das ist nichts anderes als eine Simulation, zugegebenermaßen eine abartige. Es wird eine Situation für den Spieler simuliert, die er im realen Krieg wiederfinden kann. Sie wird dem Spieler präsentiert, um ihn darauf vorzubereiten, um ihn zu trainieren, schnell die richtigen Entscheidungen zu treffen, um zu überleben. Aber ich glaube nicht, dass der Spieler das unbedingt so nachmacht. Im Gegensatz zum Soldaten wird dem Spieler nicht gesagt: Das musst du jetzt lernen, das ist deine Aufgabe, deine Verpflichtung. Wenn du dich nicht daran hältst, bist du in der Armee nicht aufgehoben. Für den Spieler gibt es eine solche Umgebung nicht, für die er durch das Spiel etwas lernen soll. Er gibt sich freiwillig dahin, gut, das macht der amerikanische Soldat auch, wenn er sich freiwillig für die Armee meldet. Aber das war's dann auch. Dann setzt die Tatsache, dass er in der Armee ist, die Prämisse, und nicht die Tatsache, dass ein Spiel genutzt wird, um ihm etwas anzutrainieren.

Helfen gewalttätige Computerspiele vielleicht, die Diskrepanz zwischen unserer relativ friedlichen Realität und der Tatsache, dass wir als Soldaten vielleicht einmal in Afghanistan oder in anderen Krisenregionen eingesetzt werden, gedanklich zu überbrücken?

Denkbar wäre es zumindest. Ich persönlich mag diese Art Spiele, die Sie jetzt im Kopf haben, nicht besonders. Ich spiele gerne Ballerspiele, aber da geht es um nichts. Ich mag eher das comichafte. Sobald es um Szenarien geht, in denen Krieg gespielt wird, hört es bei mir mit dem Verständnis auf. Ich muss nicht zuhause Kriege nachspielen und dann im Nachspielen einer Schlacht diese auf der Seite der Deutschen gewinnen. Aber damit muss man sich auseinandersetzen, da würde ich nicht den Spieler verurteilen, sondern die Frage stellen, ob man solche Spiele braucht. Das Szenario, in dem ich Gewalt als Lösungsstrategie anwenden muss, ergibt sich aus dem Spiel selbst. Als Spieler will ich einfach die Herausforderung haben, in einer bestimmten Situation bestehen zu können. Es gibt durchaus auch Spiele, bei denen ich nicht allein mit Gewalt vorankomme, sondern gerade Gewalt vermeiden muss und eher diplomatische Strategien anzuwenden habe.

Für die Theorie, dass man in der virtuellen Welt etwas kompensiert, was man in der realen Welt an archaischen Relikten nicht loswerden kann, spricht doch auch, dass Jungen gerne Computerspiele mit Gewaltinhalten spielen, Mädchen aber nicht.

Ich glaube eher, das liegt an der Rezeptionsweise. Untersuchungen zum Beispiel von Renate Lucca zeigen, dass schon beim Fernsehen Mädchen immer mehr die Opferrolle einnehmen und die Folgen dessen abschätzen, was passiert. So etwas bietet aber das Spiel nicht an. Das Spiel ist täterbezogen. Und damit bietet es nur den Jungen ein Spielmuster an. Mädchen suchen eine ganz andere Art Spiel, das es erst in den letzten Jahren gibt. Aber die sind jetzt sehr erfolgreich.

Über die Ballerspiele ist der Markt der Computerspiele inzwischen sehr erfolgreich. Besteht jetzt endlich die Chance, dass neue Spiel entwickelt werden, die für die Bildung interessant sind?

Das ist nicht so einfach. Das ist die Frage, wie bewusst einem das ist, was man im Spiel mitbekommt. Ich bin überzeugt davon, dass man den Spieler an die Hand nehmen muss, damit er von dem, was er im Spiel lernen könnte, etwas hat. Bei meinem eigenen Spielen, aber auch bei den Studenten oder den Schülern, die wir in die Universität holen, um sie beim Spielen zu beobachten, ist die Fertigkeit, die man entwickeln muss, um das Spiel zu spielen und zu gewinnen, gar nicht bewusst. Es ist ihnen nicht klar, was man da unter Umständen anderes mit anfangen kann, als erfolgreich Computerspiele zu spielen. Man muss so etwas also begleiten, von allein geht es nicht.

Ich habe zur Vorbereitung dieses Themenschwerpunkts zwar Jungen im Alter von 13 und 14 Jahren einige Tage beim Spielen beobachtet. Dabei hat mich gewundert, dass trotz martialischen Szenarien in den Spielen die Gefühle oder Gespräche niemals aggressiv geladen schienen. Es ging immer nur um technische oder strategische Fragen.

Man sieht als Spieler die Gewaltsszenarien nicht. Als Beobachter erkennt man die Gewalt viel stärker, sie stört einen, im Spiel ist man sehr viel mehr damit beschäftigt, was man tun soll, wie man reagieren soll, es geht also sehr viel mehr um Technisches, was einen bewegt. Und das hält einen davon ab, darüber nachzudenken, was man eigentlich macht. Es ist wichtig, mit dem Spieler darüber zu reden, ihn auf das aufmerksam zu machen, wie er im Spiel handelt. Dem Spieler ist nicht bewusst, dass er auf jemanden einprügelt, sondern er löst einfach eine Aufgabe, und dazu muss er das machen.

Wenn ich sie so höre, habe ich den Eindruck, dass man von außen einen völlig falschen Eindruck davon bekommt, was während des Spiels im Spieler vorgeht...

Das ist ganz sicher so. Das liegt einfach daran, dass man den Effekt des Involviertseins als Außenstehender unterschätzt. Man sieht nur die Aufmerksamkeit, die der Sache gewidmet wird, aber nur so kann man die Leistung erbringen, in dem man sich völlig konzentriert auf den Sachverhalt. Und diese Konzentration müssen sie erkennen und daraus mehr machen, als darüber schimpfen, dass der Spieler einfach nur ballert.

Was raten Sie Eltern, deren Kinder gerne spielen?

Auf jeden Fall halte ich die Altersbegrenzung für ganz wichtig. Darüber sollte man mit den Kindern sprechen. Man sollte als Eltern darauf achten, dass die Kinder keine Spiele spielen, die für sie nicht freigegeben sind. Auch wenn die Eltern der Meinung sind, ihre Kinder würden durch ein Spiel mit einer höheren Alterskennzeichnung nicht geschädigt, so muss man sie doch fragen, woher sie das so genau wissen und ob sich das Risiko lohnt. Regeln muss man einhalten, und allein deshalb sollten die Eltern Altersfreigaben akzeptieren.

Das Interview führte Joachim von Gottberg.

