

„Wer nur noch in der digitalen Welt lebt, lebt nicht mehr in der richtigen!“

Sanela Vranjes

„Onlinepädagogik“, also pädagogisches Nachdenken über die Abwanderung der Jugend in die virtuelle Welt, hat gegenwärtig Hochkonjunktur. Tagungen zum Thema sind neuerdings überfüllt, die Befürchtungen vielfältig. Doch es gibt auch Strategien, wie man mit diesem Phänomen proaktiv umgehen kann. Der vorliegende Artikel führt daher unter verschiedenen Aspekten in die geistige Innenwelt der „Generation Game“ und zu der notwendigen Erkenntnis: „Es ist nicht alles schlecht, was spielt.“

Im Fernsehen (resp. bei YouTube) schildert ein – wie kritische Stimmen meinen – eher bewahrpädagogischer Spot („Wo lebst du?“, Februar 2008) der sonst verdienstvollen Initiative klicksafe.de eine vom Spiel entmenschte Jugend, ohne Lebenskraft und Kreativität. Der Kuss im heimischen Wohnzimmer und die auffordernde Frage: „Wo lebst du?“ – ein Eye-opener übrigens, der den jugendlichen Zocker aus dem Reich der Halbtoten auferwecken soll – erzielen die gewollte Wirkung – jedoch nur minimal. Statt mit einem Ruck die Augen zu öffnen und dem virtuellen Hades zu entfliehen, rückt bei den Angesprochenen zunächst nur eins: und zwar die Augenbraue nach oben.

Im 19-Zoll-Monitor flimmert stattdessen immer noch der Satz: „Ja klar, als ob du etwas Besseres zu tun hättest?!“ So lautet beim Onlinespiel *Wolfenstein: Enemy Territory* nämlich der Text im Bestätigungsfenster, wenn der Spieler die virtuelle Welt verlassen möchte. Diese Frage spiegelt zugleich eines der größten Bedenken aus medienpädagogischer Sicht im Zusammenhang mit Onlinespielen wider. Die Verdrängung der realen Welt und somit eine Verschiebung hin zur virtuellen Spielwelt könnte Gefahren für den Nutzer beinhalten. Befürch-

tungen wie Eskapismus, Sucht, soziale Inkompetenz und reduzierte Kreativität erreichen die Jugendlichen jedoch meist in Form von Vorwürfen und Vorurteilen. Insbesondere nach der Katastrophe von Erfurt wurde das Computerspiel zum attraktiven Sündenbock. Spieler hatten „gesteigerte Aggressionsbereitschaft“ und wurden allesamt „potenzielle Killer“, die ebensolche Spiele spielen. Die Jugend scheint die Sorge jedoch nicht zu verstehen und macht sich darüber lustig, indem sie dem Spot ein „alternative ending“ hinzuschustert. Statt „Wo lebst du?“ fragt nun Mr. T aus der neuen *World of Warcraft*-Werbung: „Was spielst du?!“

Verständlich ist eine solche Reaktion, wenn man in Betracht zieht, dass die Entwicklungsphase „Jugend“ durch eine starke Abgrenzung gegenüber der Erwachsenenwelt gekennzeichnet ist. Es wird ein Bild von sich selbst entwickelt und der Rolle, mit der man sich als Mensch identifiziert. Sieht sich der Jugendliche jedoch mit Bildern und Schemata konfrontiert, die nicht in sein Eigenbild passen (z. B. „Killer“), so fühlt er sich von seiner Umwelt nicht verstanden.

Dieses Nicht-verstanden-Werden ist in diesem Zusammenhang nicht nur ein Phänomen

der Entwicklungsphase. Ein rasanter technischer Fortschritt, der nicht nur den zunehmenden Prozess internationaler Verflechtung beschleunigt hat, springt über demografische Grenzen hinweg und führt zu unterschiedlichen Sicht- und Handlungsweisen in den Generationen.

Spannung, Spiel und Globalisierung

Während die Jugend neue Medien als kulturellen Mainstream lebt und damit aufgewachsen ist, sehen sich ältere Generationen noch vor unüberwindbaren Hindernissen. Sie stehen vor verschlossenen Fenstern, während andere das Haus der medialen Novitäten mit großer Selbstverständlichkeit betreten und die Herausforderung der Technik und der Globalisierung mit Neugierde annehmen. Die quantitative Forschung im Bereich der Computerspiele liefert eine Vielzahl an Statistiken, die u. a. auch die Tendenzen des Onlinespiels sichtbar machen. Die Welt des Internets hat auch dem Computerspieler eine weitere Tür in eine noch komplexere virtuelle Struktur geöffnet. Doch scheint dieser virtuelle Raum auf den ersten Blick grenzenloser, als er tatsächlich ist. Mit dem

Eintritt in ein Onlinespiel betritt der Nutzer ein vorgefertigtes Spielfeld, das meist aus wenigen populären (bzw. aktuell gespielten) Welten, Räumen, Aufgaben und Möglichkeiten besteht. Immer und immer wieder durchlaufen die Spieler die gleichen Mappen und erledigen die gleichen Aufgaben – ohne dabei auf ein nächstes Level zu gelangen, denn ein solches gibt es zumeist in dieser Spielstruktur nicht. Was also fasziniert und bindet den Spieler an diese Spielart?

Der Sekundenkleber Flow

Die langen Zeitspannen, die ein Spieler vor dem PC verbringt, erregen wohl das meiste Aufsehen bei Außenstehenden. Vielen ist es unvorstellbar, wie ein junger Mensch stundenlang vor einem Monitor sitzen und alles um sich herum vergessen kann. Die Aufforderung, einen Gamer mit einem Klavierspieler (der fast in gleicher Körperhaltung mit den Fingern stundenlang Bewegungen auf einer Tastatur ausübt) zu vergleichen, würde vermutlich nicht nur in Kreisen des kulturpessimistischen Bildungsbürgertums starke Abwehrreaktionen hervorrufen, da die Fingerübungen des Onlinespielers wahrscheinlich als weniger kulturschaffend angesehen würden. Dies beruht auf dem Umstand, dass das Onlinespiel von vielen nicht als das verstanden wird, was es für den Spieler ist. Es handelt sich für den Spieler um mehr als nur ein Spiel. Loyalität, Kontakte, Beziehungen, Fertigkeiten und Fähigkeiten werden vom Spieler auf einer phantasievollen, virtuellen Ebene ausgebaut und weiterentwickelt.

Ein Grund, warum das Spiel auf den Spieler quasi den Effekt eines Sekundenklebers besitzt, ist der Flow-Effekt. In diesem verbirgt sich, ebenso wie im Wunsch nach Kontrolle, eine von der Faszination ausgelöste Wirkung auf den Spieler. Diese zwei Aspekte bauen zudem aufeinander auf. Sieht ein Spieler sein Bedürfnis nach Macht durch das Spiel befriedigt und fühlt sich durch seine Erfolge im Spiel bestätigt, will er dieses Gefühl so lange wie möglich genießen. Dieser Effekt entspricht einer Sogwirkung, welche die Spieler in ihren Bann zieht. Um dieses Gefühl der Kompetenz so lange wie möglich auszudehnen, muss der Spieler vollkommen in seiner virtuellen Rolle aufgehen. „Im Flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des

Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als einheitliches ‚Fließen‘ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung von sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt“ (Csikszentmihaly 1992, S. 59). Der PC-Spieler geht dabei vollständig in seiner Tätigkeit auf. Diese Flow-Erlebnisse können auch bei anderen Aktivitäten, beispielsweise bei einem realen Schachspiel oder beim Tischtennispiel beobachtet werden. Ein wichtiges Kennzeichen des Flow-Zustands ist das Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein des Spielers. „Was gewöhnlich im ‚Flow‘ verloren geht, ist nicht die Bewusstheit des eigenen Körpers oder der Körperfunktionen, sondern lediglich das Selbstkonstrukt, die vermittelnde Größe, welche wir zwischen Stimulus und Reaktion einzuschieben lernen“ (ebd.). Der Gamer lenkt dabei seine ganze Aufmerksamkeit auf das Spiel, hat keine Nebengedanken und keine Selbstreflexion über das Spiel. „Der Spieler hält im Flow also nicht inne, sondern ist vom spielerischen Erleben so ausgefüllt, dass er nicht mehr distanzierend nachdenkt, sondern handelnd denkt: im spielerischen Handeln sein Denken ungebrochen einfließen lässt“ (Fritz 1997, S. 213).

Alle „Störstimuli“ werden deshalb außerhalb des Aufmerksamkeitsbereichs gelassen. Im Grunde zeigt sich bei dieser Konzentrationsaufgabe ein sich selbst verstärkender Aktivierungszirkel: Der Spieler bringt eine Konzentrationsleistung auf, die hauptsächlich durch die Kontrolle seiner Selbst gekennzeichnet ist. Durch diese Selbstkontrolle erlangt er Kontrolle über das Spiel und kann somit seinen Erfolg im Spiel selbst lenken. Hat der Spieler nun die Herrschaft über das Spiel erlangt, erhält er im Rückschluss auch die Herrschaft über sich selbst. Die Konzentrationskraft, die er aufbringen muss, macht ihn deshalb gelassen und ruhig. Der Flow-Zustand entspricht daher einem Gefühl, „alles unter Kontrolle“ zu haben.

Hat der Spieler keine Kontrolle im Spiel, so hat das für ihn negativ-emotionale Spielfolgen, die sich in Frust, Wut und Aggression niederschlagen. Der Spieler hat zwei Möglichkeiten, darauf zu reagieren. Er kann das Spiel entweder abbrechen oder versuchen, seine Spielhandlungen zu verstärken.

Im gegenteiligen Fall, sprich, wenn der Spieler Kontrolle über das Spiel hat, hat dies

positiv-emotionale Folgen für ihn. Erfolgsgefühle sowie Spaß und Kompetenzgefühle steigern den Spielreiz und führen den Gamer in den Flow-Zustand. Die Sogwirkung eines Computerspiels kann somit durch zwei verschiedene Teil-Funktionskreise entstehen: einerseits durch die Frustrationsspirale und andererseits durch die Flow-Spirale.

In der Frustrationsspirale führen Niederlagen dazu, dass die nicht erreichten Ziele für den Spieler noch begehrlischer werden und ihn somit zwingen, mehr Zeit und Konzentration für seinen erwünschten Erfolg zu investieren. Hat er den gewünschten Erfolg irgendwann doch erreicht, befindet sich der Spieler automatisch in der Flow-Spirale, die bewirkt, dass er so lange wie möglich in der für ihn befriedigenden Spielaktivität bleiben will. Diese zwei Funktionskreise wechseln sich innerhalb des Spiels ständig, je nach Erfolg oder Niederlage, ab und fesseln den Spieler gleichermaßen an das Spiel. „Dieser ‚Zwei-Wege-Generator‘ liefert die motivationale ‚Energie‘ für das Computerspielen. [...] Die emotionale Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden“ (ebd., S. 215).

Von Transferprozessen und Rahmungskompetenz

Im Rahmen einer qualitativen Studie zum Thema Faszination und Wirkung von Onlinegames auf Jugendliche und junge Erwachsene gaben zehn Gamer zahlreiche Begründungen zur Faszinationskraft des First-Person-Shooter-Onlinespiels *Wolfenstein: Enemy Territory* preis.

Neben der Faszination wurde auch nach weiteren Wirkungen des Onlinespiels auf die Nutzer gefragt. Wie bei vorangegangenen Studien konnten auch bei Spielern des Onlinespiels *Wolfenstein: Enemy Territory* Transferprozesse festgestellt werden, die beschreiben, wie sich die virtuelle Welt in die reale Welt überträgt.

Insbesondere die Spielhäufigkeit der Befragten zeigte sich als Aspekt, der ernste Auswirkungen auf ihr reales Leben hat. Die Interviews lassen darauf schließen, dass sich fast alle befragten Spieler der negativen Wirkungen ihres Onlinespiels zumindest bewusst sind. Auch die Kategorien „Sucht“ und „Flucht vor der Realität“ seien hierbei mit eingeschlossen. Die Tatsache, dass den Spielern diese negati-

ven Aspekte ihres Spielverhaltens bewusst sind, ist von immenser Bedeutung. Das Wissen um die Risiken des Spiels entfaltet sich bei den Spielern weiter in eine Art Rahmungskompetenz, mit der sie versuchen, die Inhalte der virtuellen Welt von der Realität zu trennen. Auch die Einschätzung, ab welchem Alter das Spiel zu spielen sei, offenbarte, dass die Befragten Rahmungskompetenzen internalisiert haben. Die Mehrheit der Interviewpartner bestätigte, dass das Spiel nichts für Kinder sei, da sie sich noch nicht mit dem Inhalt des Spiels auseinandersetzen könnten. Ungeklärt ist jedoch, inwieweit die Rahmungskompetenz der Befragten tatsächlich greift, da sie nur angaben, den virtuellen Inhalt des Spiels rahmen zu können.

Warum die Interviewten trotz der negativen Auswirkungen bereit sind, so viel Zeit in das Onlinespiel zu investieren, erklärt sich aus der Faszinationskraft des Spiels auf den Spieler.

Vereinsport in 16 zu 9

Ähnlich einem herkömmlichen Computerspiel sind im Fall der Onlinegames ebenfalls Faktoren wie „Macht, Herrschaft und Kontrolle“ (ebd.) vorhanden. Der Konkurrenzkampf, das Gewinnen sowie die Herrschaft und Macht über den Gegner stellen zwar nicht den Hauptgrund für das Gaming dar, sind aber durchaus bedeutend, zumal es sich bei dem favorisierten Spiel der befragten Gruppe um einen Ego-Shooter handelt, dem ein solcher Charakter innewohnt. Die Wahl des Genres, die den Beobachter wiederum eine latente Aggressionsbereitschaft bei der fast durchgehend männlichen Stichprobe vermuten lässt, resultiert jedoch zumeist aus geschlechtsspezifischen Sozialisationsaspekten, die bei Jungengruppen auch außerhalb des virtuellen Raums (z. B. Cowboy- und Indianer-Spiele) zu beobachten sind. Hierarchische Strukturen sowie Beweise von Dominanz, Stärke und Wettbewerbsorientiertheit sind Attribute, welche diese Sozialisationsentwicklung einschließt.

Die häufigste Begründung für den Sogeffekt des Onlinespiels lag jedoch nicht darin, sich im Konkurrenzkampf zu beweisen. Im Gegenteil: Für alle Befragten ist der wichtigste Spieltrieb der Aspekt des Teamplays. Um eine Spielaufgabe erfolgreich zu lösen, ist wiederholte Zusammenarbeit mehrerer Spieler notwendig. Sie schließen sich dazu in Clans oder

Gilden zusammen und bilden somit ein soziales Netzwerk. Die Spieler bevorzugen, die Gruppe als Gewinner darzustellen und nicht den einzelnen Spieler. Das Spiel über das Internet lässt sich mit einem Vereinssport vergleichen, wobei das Hauptaugenmerk nicht auf dem einzelnen Spieler, sondern auf der Strategie und dem Zusammenspiel der ganzen Gruppe liegt. Durch den Aufbau von Strategien kann ein Team erst handeln, daher ist das Austüfteln dieser Taktiken ein wichtiger Bestandteil, der den Spielern eines Shooters neben dem reinen „Ballern“ Abwechslung bringt.

„Wenn Spieler nicht die richtigen Aktionen machen im Spiel, regt mich das schon auf. Wenn das Team, in dem ich spiele, gut zusammenhält und jeder seinen Beitrag im Spiel leistet [...], das finde ich aufregend.“ (Martin)

Hierbei tritt die Kommunikation innerhalb eines Clans in den Vordergrund. Diese wird durch verschiedene Computeranwendungen wie *Teamspeak* oder *Ventrilo*, spielinterne oder -externe Chats erleichtert, findet aber auch bei realen Clantreffen statt.

Gaming Community Gesellschaftsspiel, Kommunikation und Schnittstelle zum Real Life

Die kommunikative Interaktion zwischen Gleichgesinnten, die ihre Freizeit spielerisch in einem virtuellen Raum miteinander verbringen, führt dazu, dass sich reale Freundschaften innerhalb des Clangefüges bilden, die beispielsweise durch Clantreffen einen Transfer in die reale Welt des Users finden.

Man möchte meinen, dass ein Spiel, in dem immer wieder dieselben Umgebungen durchgespielt werden, schnell an Faszinationskraft verlieren kann, zumal man auch in keine höheren Level aufsteigen kann. Dem widerspricht jedoch die Tatsache, dass sich Tausende von Spielern seit Jahren mit ein und demselben Spiel befassen. Die Faszination, die ein solches Spiel bietet, liegt demnach nicht mehr im reinen Beherrschen und Aufsteigen ins nächste Level. Vielmehr ist es die Unberechenbarkeit des Gegners, der hier nicht von einer Maschine gesteuert wird, sondern von einer realen Person, die durch individuelle Handlungsweisen zu neuen Spielentwicklungen führt. Dies erhöht die Spannung für den Gamer außerordentlich und fasziniert ihn immer wieder aufs Neue.

Das soziale Netzwerk der Gaming Community scheint alles andere als sozial isoliert zu sein. Der Wille zur Kommunikation wird nicht nur durch den Begriff „Community“, sondern auch durch die steigende Anzahl von Usern deutlich. Das Bild des sozial inkompetenten Jugendlichen funktioniert nicht mehr, wenn man die fragilen Gruppierungen näher betrachtet. Das soziale Gefüge bringt Regeln, Normen und Erwartungen mit sich und fordert die entsprechenden Kompetenzen im Umgang vom Nutzer ab: die Kompetenz des Selbst in Form von Selbstwirksamkeit und die Kompetenz dem anderen gegenüber durch Perspektivenübernahme, Zusammenarbeit, Führung und Verantwortung. Die freundschaftlichen Beziehungen binden den Spieler umso mehr an die virtuelle Welt, in der er seinen Freunden trotz einer möglicherweise großen geografischen Entfernung täglich begegnen kann. Die virtuelle Welt tritt in diesem Aspekt über in die reale Welt des Spielers, was zuvor bei keinem anderen Computerspiel ohne Onlinemodus denkbar gewesen wäre.

Die Übertragung von virtuellen Welten in die Realität stellt daher nicht nur potenzielle Gefahren dar. Sie schafft auch neue Möglichkeiten sozialer Interaktion. Das Web 2.0 bietet dem Jugendlichen immer neue Wege, Kommunikation in verschiedensten Formen sozialer Netzwerke auszuleben. Dem Transfer von Freundschaft und sozialer Interaktion innerhalb eines spielerischen Rahmens wurde durch das soziale Netzwerk „Onlinespiel“ eine virtuelle Brücke gebaut.

Homo ludens im Kampf gegen Vorurteile

Pädagogische Ansätze bieten sich im Bereich der Onlinespielszene hauptsächlich im Bereich der Freizeit- und Jugendzentren. Hierbei ist es zunächst wichtig, dass sich die Pädagogen selbst mit dem Medium Onlinespiel befassen, um keine Wand zwischen sich und den Nutzern aufzubauen. Claus Eurich sagte bereits 1985 in diesem Zusammenhang sehr treffend: „Es hilft nichts, über die neuen Medien zu jammern. Du musst sie begreifen lernen“ (Eurich 1985, S. 67). In pädagogischen Einrichtungen sollten die Computerspieler nicht dazu aufgefordert werden, den PC für etwas „Sinnvolleres“ zu nutzen. Sie sollten vielmehr genau hier eine Möglichkeit finden, sich dem Spiel widmen zu können, damit die Szene letztendlich für den



Wolfenstein: Enemy Territory

Pädagogen zugänglich wird. Fachkräfte könnten den Spielern hier beispielsweise auch andere Genres nahebringen oder Computergames in reale Spiele (wie z. B. in Form des Teamspiels *Paintball*) übertragen, um anschließend eine Beurteilung und eine distanzierte Reflexion durch den Spieler selbst herauszuarbeiten.

Einen weiteren wichtigen Baustein stellt die Aufklärung über den Umgang mit Onlinespielen auf Nutzerseite dar. Damit negative Wirkungen minimiert werden, sollten der Spieler und sein Umfeld Selbstkontroll- und Rahmungskompetenzen erweitern und somit einen bewussten Umgang mit dem Medium erlernen. Dabei können vor allem die Clans einen großen Beitrag liefern, indem sie die Spieler nicht mit zu häufigen Übungszeiten in das virtuelle Leben einbinden. Allein die Tatsache, dass die Spieler das Spiel über alles in ihrem realen Leben stellen, sollte durch die Instanz des Clans gemindert werden, indem man dem Nutzer hier „vor Ort“ die Wichtigkeit des realen Lebens zugesteht und ihm die Möglichkeit dazu bietet, sein Leben vorzugsweise in der Realität fortzuführen, indem man ihn nicht allzu sehr an die Virtualität bindet. Die Organisation der Clans und Gilden ist somit einer der wichtigs-

ten Faktoren, die es ermöglichen, in diesen Kreislauf einzugreifen, sie sollte daher entsprechend gefördert werden. Hier wäre die Hilfe von Insidern der Szene unerlässlich, was wiederum dazu führen würde, dass solche Maßnahmen innerhalb der Spielerszene Anerkennung finden und größere Akzeptanz gewinnen könnten.

Literatur:**Csikszentmihaly, M.:**

Das Flow Erlebnis.
Stuttgart 1992

Eurich, C.:

Computerkinder. Wie die Computerwelt das Kindsein zerstört. Reinbek 1985

Fritz, J.:

Handbuch Medien. Computerspiele – Theorie, Forschung, Praxis. Bonn 1997

Nach dem Masterexamen am Lehrstuhl für Allgemeine Pädagogik, Bildungs- und Sozialisationsforschung der Ludwig-Maximilians-Universität München arbeitet Sanela Vranjes seit 2006 als Redakteurin in der Abteilung Jugendschutz des Senders kabel eins.

