
Gesellschaftliche Aspekte von Gaming

Gregory Wyss
Genc Mazlami

Universität Zürich
Institut für Informatik
Vorlesung Informatik, Ethik und Gesellschaft

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung und Motivation	3
1.1 Begriffserklärung	3
2 Leitfragen	3
2.1 Gaming als Suchtverhalten	3
2.2 Gaming und soziales Verhalten	5
2.2.1 Verdrängung, Eskapismus und deren Folgen	5
2.2.2 Wirkung von Gewaltdarstellungen	6
2.3 Gesellschaftliche Aspekte	7

1 Einführung und Motivation

Seit dem Beginn der Transformation zur Informationsgesellschaft haben Computerspiele stark an Beliebtheit gewonnen und werden im Alltag und in der Freizeit der Bevölkerung immer allgegenwärtiger. Durch negative Berichterstattung über Computerspiele in den Medien - besonders im Bezug auf Gewalttaten und deren Zusammenhang zu gewalttätigen Computerspielen - ist ein negativ behaftetes Bild über die Einflüsse von Computerspielen auf den Menschen entstanden. Ausserdem verursachen Medienberichte über Fälle von (Online-)Gaming-Sucht oft ein sehr starkes Echo in der Gesellschaft. In dieser Arbeit sollen deshalb gesellschaftliche Aspekte des Gaming diskutiert werden.

1.1 Begriffserklärung

Killerspiel: „Spielprogramme [...] in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen.“ (Nationalrat: 09.3422 – Motion, Verbot von Killerspielen)

Die in dieser Arbeit verwendeten Begriffe wie Spieler, Betroffener oder Ähnliches beziehen sich immer auf die weibliche oder männliche Form, werden jedoch aus Gründen der Vereinfachung nicht in beiden Formen ausgeschrieben.

2 Leitfragen

2.1 Gaming als Suchtverhalten

Gibt es Suchtverhalten im Zusammenhang mit Gaming, insbesondere Online-Gaming?

In der heutigen Informationsgesellschaft hat sich das Spielen von virtuellen Computerspielen (Gaming) als fester Bestandteil in der Freizeit der Bevölkerung etabliert [1]. Diese Entwicklung akzentuierte sich in den letzten Jahren durch das häufigere Aufkommen von Computerspielen mit Internetmodi (Online-Gaming). Einhergehend mit dieser technologischen Entwicklung wurden die gesellschaftlichen Aspekte dieser Entwicklung in den Medien thematisiert und „problematisiert“ [2]. Ein sehr stark polarisierender Begriff ist die (Online-) Spielsucht. Dies wirft die Frage auf, ob die Existenz von (Online-)Spielsucht wissenschaftlich nachgewiesen ist.

Gemäss Studien des Instituts für Jugendkulturforschung ist jeder Vierte Jugendliche Österreicher zwischen 11 und 18 Jahren teil der Computerspielszene [3]. Ähnliche Studien über die Situation in der Schweiz zeigen, dass 40 % der Haushalte in der Schweiz eine Spielkonsole besitzen. Bei 50 % der 12 bis 16-jährigen Jugendlichen in der Schweiz steht ein Computer im eigenen Zimmer; 26 % besitzen eine Spielkonsole im eigenen Zimmer [4]. Diese Zahlen verdeutlichen die hohe Bedeutung von Computerspielen im Leben von Kindern und Jugendlichen (aber auch von Erwachsenen).

Das schweizerische Bundesamt für Gesundheit (BAG) unterscheidet drei verschiedene Stufen der Computer – und Internetnutzung [3]. Die sogenannte „konstruktive Internetnutzung“ liegt vor, wenn Computerspiele und Internetanwendungen zwar integraler Bestandteil des Alltags sind, diesen aber nicht dominieren. Dabei kommen vorwiegend positive Auswirkungen der Nutzung zum Tragen wie z.B. erhöhte Informationsverfügbarkeit, höhere Konzentrations – und Reaktionsfähigkeit bei Spielen und vieles mehr. Wird die konstruktive Nutzung zeitlich übertrieben, so spricht man von einer „exzessiven Internetnutzung“. Diese kennzeichnet sich vor Allem durch die Zeitdauer, die mit Online-Games und Anwendungen verbraucht wird. Bei dieser Art von Nutzung bleibt kaum noch Zeit für andere alltägliche Tätigkeiten (z.B. Sport, Schlafen, Essen, Arbeit oder Schule) und der Lebensmittelpunkt verschiebt sich von realen hin zum virtuellen Leben. Auf dieser Stufe können erste negative Konsequenzen auf das Arbeits- und Sozialverhalten auftreten. Die Grenze zwischen exzessiver Nutzung und pathologischer Nutzung (Onlinespiel-Sucht) verläuft fließend. Wenn die exzessive Internetnutzung in den beruflichen oder sozialen Alltag eingebettet ist und ohne negative Folgen für die Nutzenden bleibt, liegt keine Onlinesucht bzw. keine pathologische Abhängigkeit vom Internet vor. [1] Eine Onlinespiel-Sucht lässt sich nicht nur über die Nutzungsdauer definieren, sondern hängt von gewissen Kriterien ab. Unter anderem sind dies der Kontrollverlust über die Nutzung, Entzugserscheinungen wie Nervosität und negative gesundheitliche sowie soziale Folgen.

Es ist nicht möglich auf die Frage, ob es tatsächlich eine Suchtform der Computerspielnutzung gibt, eine klare Antwort zu liefern, da die wissenschaftliche Diskussion um die Kriterien, die exzessive Nutzung von Computerspielen als Suchtform kennzeichnen, sehr strittig ist [3]. Es ist nicht klar, wo die fließende Grenze zwischen hohem Spielengagement und Sucht verläuft. Entscheidend sind die oben genannten Kriterien zur Unterscheidung zwischen exzessiver Nutzung und Suchtverhalten. Es sprechen einige Faktoren für die These, dass Onlinespiel-Sucht ein tatsächlich existierende pathologische Störung ist. Einer dieser Faktoren ist das Auftreten von ähnlichen sozialen und gesundheitlichen Symptomen bei allen Betroffenen (vgl. Fragestellung 2 in dieser Arbeit). Die meisten Computerspiele verfügen über Formen von Belohnungssystemen, welche die abhängig machende Natur der Spiele verstärken. Als zentrierte Ursache für ein allfälliges Suchtverhalten fungiert die Erinnerung an die positive Wirkung des Suchtmittels (=das Spielen). Auch das Auftreten von Entzugserscheinungen, Depressionen und Nervosität wenn man nicht in der Lage ist dem Computerspiel nachzugehen ist ein zu nennender Faktor. Diese Charakteristiken hat die Onlinespiel-Sucht mit anderen, weit anerkannten Suchtformen wie Glücksspielsucht, Genussmittelsucht (Tabak, Alkohol) gemeinsam. Daher charakterisieren diese die exzessive Nutzungsform von Computer- und Onlinespielen als Sucht. Allerdings wurde Computerspielsucht weltweit nicht als Verhaltenssucht deklariert, eine klinische Diagnose „Computerspielsucht oder -abhängigkeit“ gibt es nicht – weder im europäischen Diagnosehandbuch ICD 10 noch dem amerikanischen Pendant DSM IV. [5]

2.2 Gaming und soziales Verhalten

Wie und in welcher Form hat Gaming Einfluss auf das Sozialverhalten?

Neben den Einflüssen auf die physische und psychische Gesundheit der Betroffenen, ist das Sozialverhalten der Bereich, welcher am stärksten durch eine Computerspielsucht tangiert wird. In der Gesellschaft werden diese Einflüsse der Computerspielsucht sehr stark problematisiert. Dabei liegt das Augenmerk der Kritik vor Allem auf zwei Bereiche: Zum Einen befürchtet man eine Verdrängung von gesellschaftlich sinnvollen Aktivitäten wie Treffen mit Freunden, Vereins- und Sporttätigkeiten, Lesen oder Schulische Aktivitäten (vgl. 2.2.1)[4]. Ein Rückzug aus sozialen Kreisen, Familie oder Schule kann die Folge sein. Der zweite Aspekt der Problematisierung in der Gesellschaft bezieht sich auf die entwicklungs- und sozialpsychologische Wirkung von Gewaltdarstellungen in Computerspielen auf die Spieler (vgl. 2.2.2) und die daraus folgenden gesellschaftlichen Konsequenzen [4]. Neben all diesen negativ empfundenen Folgen des Computerspielens, existieren im wissenschaftlichen Diskurs über das Thema auch Thesen, welche dem Spielen von Computerspielen durchaus auch positive Folgen abgewinnen (vgl. [4]).

2.2.1 Verdrängung, Eskapismus und deren Folgen

Bei exzessiven Computerspielern ist sehr oft eine Form des Eskapismus feststellbar. So benutzen Spieler die Computerspiele zur Flucht vor realweltlichen Fehlschlägen und Problemen, beispielsweise Probleme in der Schule, am Arbeitsplatz oder in der Familie [6]. Anstatt diese Probleme anzugehen, flüchtet sich der Spieler in die virtuelle Welt der Computerspiele, wo er sich - im Gegensatz zur Realwelt - kompetent und selbstbewusst sieht [6]. Durch die Flucht in die virtuelle Welt, werden realweltliche Verpflichtungen und Tätigkeiten mit der Zeit immer stärker vernachlässigt. So fallen exzessive Gamer in Statistiken über schulische Leistungen durch den Leistungsabfall auf, welcher bei suchtverdächtigem Spielverhalten auftritt [6]. Interessant ist hierbei die sich wiederholende Abfolge von Ursache und Wirkung: Ein Individuum erzielt aufgrund seiner Computerspielsucht schlechte schulische Leistungen, welche wiederum als realweltliche Probleme nicht angegangen werden, sondern durch eine verstärkte Flucht in die virtuelle Welt ausgeblendet werden. So entsteht ein Teufelskreis, welcher zu starken psychischen Störungen führen kann.

Eine nicht zu unterschätzende soziale Konsequenz ist die zunehmende Vereinsamung des Betroffenen im Laufe der Sucht. Dieser Aspekt wird am häufigsten bei Spielern von MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Games) wie zum Beispiel 'World of Warcraft' beobachtet. Diese Spiele sind meist gekennzeichnet durch extrem grosse, frei begehbare Spielwelten, völlig frei und individuell formbarer Spielprotagonisten - und Charakter, und die Anwesenheit von Tausenden von Online-Spielern zur gleichen Zeit. Diese Spiele stellen also

quasi ein eigenes soziales Gefüge oder System dar, mit Verhaltensregeln, Kommunikationsmöglichkeiten, Hierarchien zwischen den Individuen und anderen Merkmalen sozialer Systeme. Daher eignet sich diese Art der Computerspiele besonders als Ziel des Fluchtdrangs von exzessiven Spielern. In diesen sozialen Systemen innerhalb der MMORPG's erfahren Spieler soziale Anerkennung durch gleichgesinnte Mitspieler und können durch Spielerfolge soziales Prestige innerhalb des Gefüges erlangen, welches sie im realen Leben nicht so einfach erreichen können. Diese Erfolgserlebnisse fungieren als Stimuli, welche die Spieler als Belohnung empfinden. Im Sinne der Motivationspsychologie, versucht der Spieler diese Belohnungen durch exzessives Gaming in immer stärkerem Ausmass zu erlangen. Dies führt dazu, dass der soziale Lebensmittelpunkt des Spielers hin zum Spielinhalt verlagert wird. Der Spieler zieht sich aus jeglichen soziale Aktivitäten und Gemeinschaften (wie z.B. Freunde und Familie) zurück und taucht in die Spielwelt ein. Dies führt zu einer Vereinsamung des Betroffenen, was in extremen Fällen zu Depressionen oder anderen psychischen Erkrankungen führen kann.

2.2.2 Wirkung von Gewaltdarstellungen

Gewaltdarstellende Games, insbesondere Ego-Shooter, stehen vermehrt in der Kritik und werden mit Gewalttaten von Jugendlichen in Verbindung gebracht. Jedoch zeigen die wissenschaftlichen Arbeiten in diesem Kontext ein sehr uneinheitliches Bild [4]. Ältere Ergebnisse einiger Forschungsgruppen scheinen einen direkten Einfluss von gewaltdarstellenden Computerspielen auf (heranwachsende) Jugendliche zu beweisen[4]. Dabei kann vor allem unmittelbar nach dem Erleben von gewaltdarstellenden Computerspielen eine kurzfristige Steigerung der Aggression, Gewaltbereitschaft und der physischen Erregung festgestellt werden [4]. Bei langfristig wiederholter Nutzung solcher Spiele ist es sehr wahrscheinlich, dass die genannten kurzfristigen Folgen sich in der Persönlichkeit des Nutzers verfestigen können [4], und somit die Nutzer nachhaltig verändern.

Neue Studien weichen jedoch vom Gedanken des direkten Einflusses ab und postulieren einen eher indirekten, erst in Kombination mit anderen Risikofaktoren wirksamen Einfluss auf die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen. Kernaussage dieser Studien ist die These, dass das Spielen von gewaltdarstellenden Computerspielen allein nicht zu erhöhter Aggressivität und Gewaltbereitschaft führt, sondern nur in Kombination mit bereits vorliegenden persönlichen und sozialen Faktoren ein auffälliges Gewaltverhalten hervorrufen können [4]. Einer dieser Faktoren ist die Familiensituation des Betroffenen. Spieler, die in der Familie bereits Opfer oder Zeugen von (häuslicher) Gewalt wurden, sind anfälliger für negative Einflüsse durch gewaltsame Computerspiele. Ein gestörtes und aggressives Familienumfeld kann den Einfluss der Spiele auf das Aggressionspotential zusätzlich verstärken [4]. Ein weiterer Faktor, der den aggressionssteigernden Einfluss von Computerspielen begünstigen kann, ist ein niedriges Einstiegsalter in gewaltsame Computerspiele. Kinder, welche vor dem zwölften Lebensjahr in Kontakt mit gewaltdarstellenden Spielen kommen, sind eher gefährdet, als Spieler, welche später erst damit in Kontakt treten [4]. Generell ist die Diskussion

um die Faktoren welche den Einfluss von gewaltdarstellenden Spielen verstärken oder begünstigen noch im vollen Gange, und die Wissenschaft hat noch keine klare Abgrenzung der Kriterien gefunden.

2.3 Gesellschaftliche Aspekte

Weshalb führt Gaming so oft zu Kontroversen und was sind die Konsequenzen?

Seit dem tragischen Amoklauf von Erfurt im Jahre 2002 bezieht sich der Begriff „Killerspiel“ nicht mehr nur auf reale Spiele wie Paintball oder Laser Tag, sondern auf gewalthaltige Computerspiele wie beispielsweise Ego-Shooter oder Third-Person-Shooter (damals vor allem Counter-Strike und Grand Theft Auto). Mit dem wachsenden Gebrauch dieses Ausdrucks der Medien und Politiker in Zusammenhang mit ereigneten Amokläufen von jungen Männern entfachte die sogenannte „Killerspiel-Debatte“ beinahe auf der ganzen Welt. Aus vielen Gesellschaftsformen wird ein Verbot von solchen Killerspielen gefordert.

Wie schon in den vorherigen Kapiteln hervorgehoben wurde (vgl. 2.2 und 2.1), können Computerspiele sowohl positive wie auch negative Auswirkungen zu Tage führen, abhängig von einem komplexen Konstrukt aus Persönlichkeit und Umwelt [4]. Verbotsbefürworter sehen damit hauptsächlich die negativen Aspekte des Gaming, allen voran die Flucht aus der Realität und die soziale Vereinsamung, während Verbotgegner vor allem die positiven Konsequenzen wie höhere Konzentrationsfähigkeiten und verbessertes logisches Denken als gewichtiger einstufen. Verschärft driften diese zwei Lager auseinander, weil Computerspiele ein sehr junges Medium sind und neu aufkommende Medien in der modernen Gesellschaft negativ beurteilt und gefürchtet werden (vgl. die Einführung des Fernsehers). Somit rücken objektive wissenschaftliche Untersuchungen, welche auch immer eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen, in den Hintergrund wodurch Vermutungen und Befürchtungen die Gegner des neuen Mediums zusammen schüren und deren Auffassungen noch weiter verzerren [4].

Ein weiterer grosser polarisierender Aspekt ist die Darstellung von Videospielen in den Medien. Viele Erwachsene, je älter desto wahrscheinlicher, haben keine oder nur sehr wenig persönliche Erfahrung mit Computerspielen, weshalb ihr Bild über Computerspiele sehr stark von den Berichterstattungen der Medien abhängt. Gerade in diesem wichtigen Punkt sehen sich die Verbotgegner benachteiligt und verurteilen die nach ihrer Meinung negative Darstellung von Computerspielen. In der Schweiz kämpft die Vereinigung „GameRights“ gegen die aus ihrer Sicht vorurteilsbehafteten Medienberichte in der Schweiz. Als grosses Beispiel prangern die GameRights Vertreter die Sendung „Club“ des Schweizer Fernsehens an, welche am 24. März 2009 im Zusammenhang mit Amokläufen und Computerspiele ausgestrahlt wurde. Dabei wird ein Spielausschnitt aus „Grand Theft Auto IV“ mit düsterer Musik unterlegt, eine bedrohliche Stimme kommentiert Gedankengänge die in einem Spieler vorgehen würden und in den gezeigten Spielszenen werden Handlungen vollzogen, die das Spiel selber bestraft (und nicht belohnt) [7].

Hervorgehend aus den oben genannten Aspekten ist es nicht verwunderlich, dass die Debatte auch die Generationen spaltet. In der Schweiz kämpften alle vier Jungparteien von links und von rechts gemeinsam gegen ein Verbot von gewissen Computerspielen [8]. Somit zeigt sich, dass diese Debatte nicht eine Frage der politischen Einstellung ist, sondern eine Frage der Auseinandersetzung mit Computerspielen. Am 30.04.2009 hat die Berner Nationalrätin Evi Allemann eine Motion „Verbot von Killerspielen“ eingereicht, welche vom Bundesrat abgelehnt worden ist. Der Bundesrat ist jedoch der Auffassung, dass der Jugendschutz bei Gewaltdarstellungen verstärkt werden muss [9].

Literatur

- [1] Expertenbericht des Bundesamts für Gesundheit, “Gefährdungspotenzial von Internet und Online-Games “, 2012
- [2] Klaus Wölfling, Ralf Thalemann, Sabine M. Grüsser-Sinopoli, Computerspielsucht: Ein psychopathologischer Symptomkomplex im Jugendalter
- [3] Institut für Jugendkulturforschung, Computerspiele im Alltag Jugendlicher, Gamer-Segmente und Gamer-Kulturen in der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen, 2008
- [4] Steiner, Olivier (2009). Nutzung und Wirkung von Computerspielen – Die wichtigsten Befunde. Hochschule für Soziale Arbeit, Fachhochschule Nordwestschweiz. Olten/Basel
- [5] Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. Aug 2012, Positionspapier , Exzessive Nutzung von Computer- und Videospielen,
- [6] Rehbein, F., Kleinmann, M., Mossle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter, Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.
- [7] <http://www.gameinfos.ch> Aufklärungsseite der Vereinigung GameRights
- [8] <http://www.tagesschau.sf.tv/Nachrichten/Archiv/2010/03/17/Schweiz/Verbot-von-Killerspielen-ein-Kampf-der-Generationen>
- [9] <http://www.parlament.ch/d/suche/seiten/geschaefte.aspx?geschid=20093422> Motion „Verbot von Killerspielen“