



Imageproblem: Spiele und Spieler

## KEINER VERSTEHT MICH

Computerspiele werden in der Gesellschaft immer wichtiger, sind aber längst noch nicht von allen akzeptiert. Bei Freunden und Kollegen stoßen Spieler oft auf Vorbehalte – nicht immer unbegründet.

**M**alte Kerstens steht mitten im Leben: Er ist 26 Jahre alt, hat eine abgeschlossene Ausbildung als Bürokaufmann und einen festen Job bei einem Klingelton-Vermarkter. Ein normaler junger Mann, vielleicht ein bisschen blass, wie er da im gelben Puma-Shirt sitzt und in geschliffenem Deutsch von seinem Freundeskreis erzählt: Der funktioniere sehr gut, sagt er, vor allem unter seinen Arbeitskollegen. Und trotzdem. Malte ist der »Abteilungs-Nerd«, der als spleenig gilt und belächelt wird. Denn der Kaufmann hat ein Hobby, das viele Menschen noch immer nicht vollständig akzeptieren: Computerspiele.

Die Deutschen tun sich schwer mit dem neuen Medium. Der Publisher Electronic Arts und das Meinungsforschungsinstitut Tns Infratest haben die Bevölkerung über Computerspiele befragt. 77 Prozent der Menschen denken hierzulande, dass Computerspiele süchtig machen. Über die Hälfte ist der Ansicht, Spiele machten einsam, 42 Prozent messen ihnen sogar das Potenzial zur Aggressionssteigerung zu. Deut-

lich niedriger werden die Werte erst, wenn es um die positiven Eigenschaften geht: Nur einem Drittel der Befragten machen Computerspiele Spaß, gerade mal 11 Prozent sehen sie als gute Freizeitbeschäftigung. Sogar in der Spielergemeinde selbst ist das Image angekratzt. Fast 40 Prozent der GameStar-Leser denken, dass Computerspiele zur Sucht werden können; das ergab eine Internet-Umfrage mit mehr als 6.000 Teilnehmern auf GameStar.de.

### Kein Verständnis bei Frauen

»Das mit dem Nerd ist eigentlich nur eine nett gemeinte Frotzelei im Kollegenkreis«, sagt Malte. »Ich habe gute Beziehungen zu meinen Kollegen, und einige sind richtig gute Freunde von mir.« Mit denen geht der passionierte **Battlefield 2**-Spieler aber nicht jeden freien Abend aus, wie das viele seiner Altersgenossen tun. »Manchmal nervt die das schon, wenn ich nicht mitkommen will«, sagt Malte. »Aber ich habe einfach nicht immer Lust, mich aufzubrezeln, zur nächsten Disko zu fahren und in den frü-

hen Morgenstunden wieder nach Hause duschen zu müssen.« Malte arbeitet in Hamburg. »Da schiebe ich mir viel lieber eine schöne Pizza in den Ofen, schalte den Computer an und selber ab. Die Kollegen akzeptieren das aber, denn es heißt ja nicht, dass ich gar nicht aus dem Haus gehe.«

Das größere Problem für den 26-jährigen ist es, sein Hobby dem anderen Geschlecht beizubringen. In seiner letzten Beziehung hat es oft Streit wegen des Spielens gegeben. »Wenn ich abends nach Hause gekommen bin, wollte ich einfach noch ein wenig meinem Hobby nachgehen«, sagt Malte. »Statt wie meine Ex-Freundin in der Freizeit zu reiten, spiele ich lieber am Computer.« Malte verbringt derzeit rund drei Stunden am Tag mit **Battlefield 2**. »Das Problem war einfach, dass ich zu Hause war und damit immer greifbar, während meine Freundin im Stall eben nicht unmittelbar greifbar ist. Sie hat nicht verstanden, dass Reiten und Spielen im Endeffekt genau das Gleiche sind und nur an verschiedenen Orten stattfinden.« Eine neue Freundin hat



Bei den Kollegen ist er der »Nerd«: der Hamburger Bürokaufmann Malte Kerstens.



Julia Neuhäuser hält Computerspielen für ein normales und soziales Hobby.



BWL-Student Jan Jungkamp: »Ich kann auch schon mal eine ganze Woche durchspielen.«



Thorsten Brinkwirth-Settles wurde durch Spiele für Computertechnik begeistert.

Malte bisher nicht gefunden. Bei Annäherungsversuchen kommt er schnell auf sein Hobby zu sprechen, die Frauen reagieren meistens negativ. »Und dann ist eine Frau gleich für mich gestorben«, sagt Malte.

### Spielerin auf Missionierungspfaden

Eine Frau wie Julia Neuhäuser (Name geändert) hat Malte noch nicht getroffen. Die 21-jährige spielt seit ihrem 13. Lebensjahr und macht derzeit eine Ausbildung zur Werbekauffrau in Hamburg. Julia ist Spielerin mit Leib und Seele – »und zwar mit großem Bekehrungsdrang.« Breites Lächeln unter blonden Haaren, sie trägt eine Militärrhose und ein grünes Top. »Frauen bewegen sich in einem Computerspiel nicht anders als Männer«, sagt Julia. »Dafür ist die Community der weiblichen Spieler auch schon zu groß.« Julia hat ihre ersten Spieleschritte zusammen mit einer Freundin gemacht und versucht derzeit in der Berufsschule aktiv, ihre Mitschülerinnen für ihr größtes Hobby zu begeistern. »Und damit bin ich durchaus erfolgreich«, sagt sie gewinnend. »Ich habe schon diverse Freundinnen an den Rechner gebracht, indem ich mich mit ihnen einfach mal an ein Spiel gesetzt habe.«

Auch einem Viertel der GameStar-Leser ist solche Überzeugungsarbeit schon gelungen. In unserer Umfrage gaben 27 Prozent an, Nicht-Spieler für ihr Hobby begeistern zu können. »Man muss ihnen nur das richtige Spiel zeigen«, sagt Julia. »Wenn du Nicht-Spielern ein Exemplar präsentierst, in dem sich Erfolgserlebnisse zu langsam einstellen, werden sie kaum Interesse haben, sich weiter mit Spielen zu beschäftigen.«

### Spieler und andere Freunde

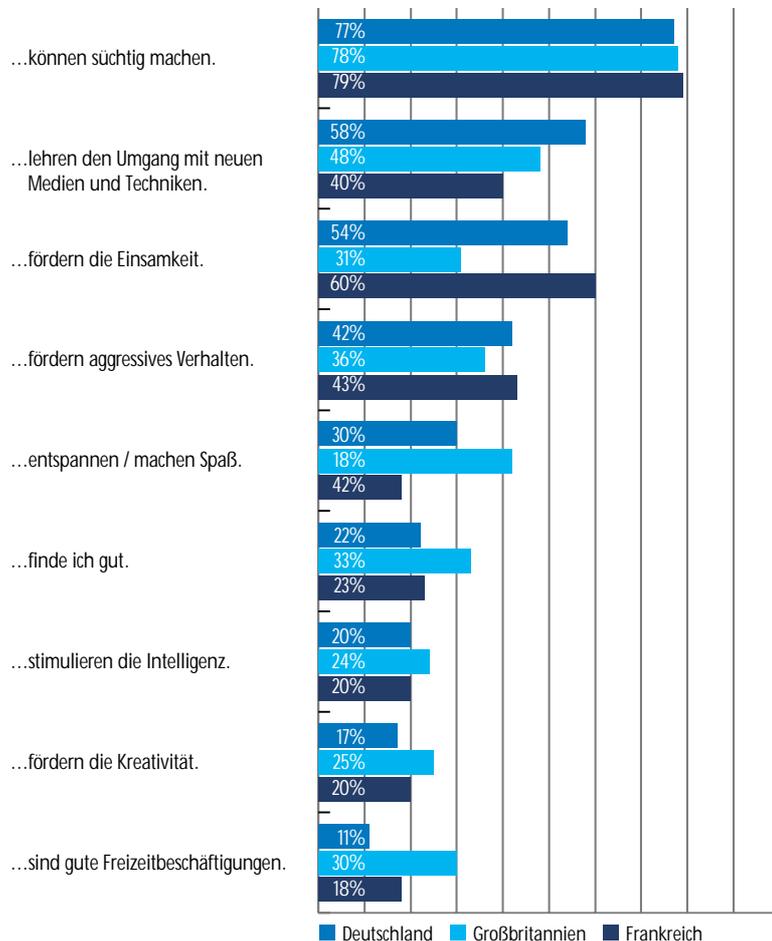
Mit Nicht-Spielerinnen und -Spielern pflegt Julia ein absolut unkompliziertes Verhältnis. »Wenn ich etwas mit Freundinnen unternehme, geht es da natürlich nicht nur um Computerspiele. Wir reden über die üblichen Dinge, die junge Leute so beschäfti-

gen, Kino, Berufsschule und ähnliches«, sagt Julia. Auch dies teilt Julia mit fast allen Teilnehmern der GameStar-Umfrage. 88 Prozent können Computerspiele auch mal ganz vergessen und sich mit ihren Freunden über andere Themen unterhalten. »Wenn einige der Mädels mein Hobby nicht teilen, redet man eben über etwas anderes. Ich kann genauso gut stunden-

lang über Politik diskutieren«, lacht Julia. Am wohlsten fühlt sie sich trotzdem, wenn sie mit anderen – häufig männlichen – Spielern fachsimpeln kann. »Natürlich willst du auch über dein Hobby sprechen«, sagt sie. »Wenn du dich den ganzen Tag beruflich wie privat mit Spielen beschäftigst, musst du auch darüber reden können.« 15 Prozent der GameStar-

## FEINDBILD COMPUTERSPIELE SCHLECHTES IMAGE IN EUROPA

»Inwiefern treffen folgende Aussagen auf Computer- und Videospiele zu?«



Quelle: Electronic Arts / The Infratest, Telefoninterview mit 3.976 Personen

DAS SAGT DIE MEDIENWISSENSCHAFT



Christoph Klimmt ist Medienwissenschaftler am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover.

**GameStar** Herr Klimmt, warum haben Computerspiele ein so mieses Image? **Klimmt** Ich sehe drei Gründe. Erstens ist die Öffentlichkeit auch heute noch von der Generation der Eltern geprägt, und diesen fehlt eine persönliche Vergangenheit mit Spielen. Sie begegnen dem neuen Medium noch immer mit Vorbehalten. Zum zweiten sind Computerspiele ein reines Unterhaltungsmedium, bei dem es kaum um Informations- oder Wissensvermittlung geht. Und schließlich schaffen es ohnehin meist nur die Spiele in die Öffentlichkeit, die einen hohen

Grad an Gewalt beinhalten und damit Nichtspielern Angst machen.

**GameStar** Warum werden Spiele nicht als ganz normales Hobby akzeptiert, so wie Angeln oder Reiten? **Klimmt** Angeln und Reiten, aber auch neue Hobbys wie zum Beispiel Rollerladen verfügen über übergeordnete Werte: Bewegung, Aufenthalt an der frischen Luft. Sportliche Hobbys haben deshalb ein gutes Image. Computerspiele werden dagegen eher als Zeitverschwendung betrachtet, denn sie sind weder gesund, noch wird ihnen zugetraut, Wissen zu bilden.

**GameStar** Wie erklären Sie sich, dass sogar Computerspieler selbst Spiele mit negativen Eigenschaften wie »Sucht« verbinden? **Klimmt** In der Wissenschaft gibt es ähnliche Befunde bei Fernsehzu-

schauern. Sie möchten ihre Stimmung ändern und schauen darum zum Beispiel eine Comedy. Wird das Ziel aber nicht erreicht und sind sie dann auch noch zu lange vor der Mattscheibe kleben geblieben, werden sie unzufrieden – und verbinden Fernsehen mit negativen Eigenschaften. Von einer Sucht im wissenschaftlichen Sinn kann man bei Computerspielen übrigens nicht sprechen, weil keine Entzugserscheinungen auftreten.

**GameStar** Was schlagen Sie Spielern vor, die um mehr Akzeptanz für ihr Hobby werben möchten? **Klimmt** Sie sollten selbst sachlich und reflektiert mit ihrem Hobby umgehen. Wenn sie nur die polarisierte Gegendarstellung zur derzeitigen Medienberichterstattung liefern, werden sie damit keine Sympathien fangen. Vor allem bei Gewaltspielen müssen

sie Ehrlichkeit walten lassen. Und sich auch mit der Frage beschäftigen, warum sie lieber auf virtuelle Menschen als auf virtuelle Holzklötze schießen.

**GameStar** Welchen langfristigen Trend sehen Sie? Werden Computerspiele auf Dauer zur akzeptierten und angesehenen Unterhaltung? **Klimmt** Mit Sicherheit. Die kommende Elterngeneration ist bereits mit Spielen aufgewachsen und bringt darum genügend Akzeptanz mit, um diesem Medium den Zugang in alle Gesellschaftskreise zu ermöglichen. Hinzu kommt eine zunehmende Verbindung von Spielen und anderen Unterhaltungsmedien. Der Film zum Spiel und vielleicht auch der Soundtrack zum Spiel werden den Computerspielen in absehbarer Zeit eine noch größere Verbreitung ermöglichen, als sie heute schon haben.

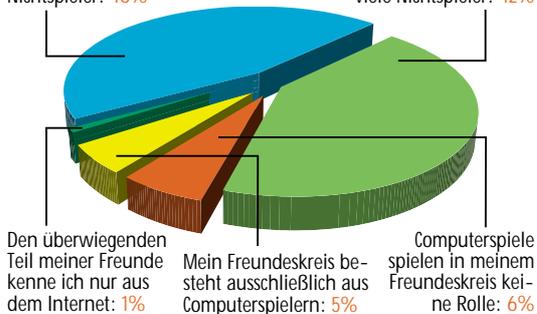
Befragten sehen das genauso, ihnen fällt es im Gegensatz zu Julia aber schwer, sich in allgemeine Gespräche einzubringen, weil sie sich fast nur mit Spielen beschäftigen.

VIELE SPIELER IM BEKANNTENKREIS

Wie sieht Ihr persönliches Umfeld aus?

In meinem Freundeskreis gibt es viele Computerspieler und einige Nichtspieler: 46%

In meinem Freundeskreis gibt es einige Computerspieler und viele Nichtspieler: 42%

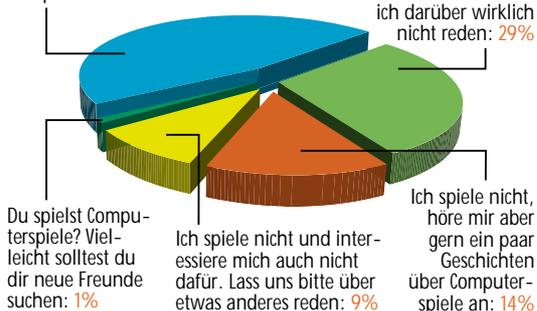


INTERESSE AN COMPUTERSPIELEN

Welche Reaktion zeigt ihr persönliches Umfeld am ehesten, wenn Sie über Computerspiele reden?

Computerspiele sind cool! Ich spiele selbst! 47%

Ich spiele zwar, aber in der Öffentlichkeit muss ich darüber wirklich nicht reden: 29%



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.446 Teilnehmer

Als Freak abgestempelt

Dem Münsteraner Studenten Jan Jungkamp (22) ist das schon mehrfach passiert. Der angehende Betriebswirt kann sich wochenlang an Spielen wie **World of Warcraft** oder **Counterstrike** festbeißen. »Da gibt es schon mal Wochen, in denen ich einfach durchgespielt habe«, sagt Jan. »Und dann fällt es echt schwer, mit deinen Freunden noch zu reden. Denn du hast ja nichts erlebt – außer dem Spiel. Und wenn deine Freunde selbst nicht Spieler sind, wird sie der Inhalt nicht interessieren.« GameStar-Leser wählen ihre Bekanntschaften auch nach diesem Kriterium aus. Bei 42 Prozent

finden sich einige Spieler im Freundeskreis, die immer ein offenes Ohr für das digitale Hobby haben. 46 Prozent haben sogar überwiegend Spieler als Freunde. »Manchmal brauchst du aber gerade die Nichtspieler, die dich wieder rausholen«, sagt Jan. Obwohl er selbst gern spielt, ist er der Meinung, dass Computerspiele süchtig machen können. Wenn er wieder tagelang nicht aus dem Haus gekommen ist, freut er sich über einen ermahnenden Anruf seiner Freunde, die ihn auf die nächste Party mitnehmen wollen. »Dann wachst du wieder auf und gehst ins wahre Leben zurück. Ich finde manchmal die passende Dosierung nicht. Trotzdem akzeptieren meine



Computerspieler als ausgegrenzte Menschen? Die Karikatur schickte uns unser Leser Jonas Baumann.

## AUSSAGEN ÜBER SPIELE

Welche dieser Aussagen treffen Ihrer Meinung nach für Computerspiele zu? ■ Welche dieser Aussagen über Computerspiele würde Ihr Umfeld (Familie, Freunde) unterstützen? ■ (Mehrfachnennungen möglich)

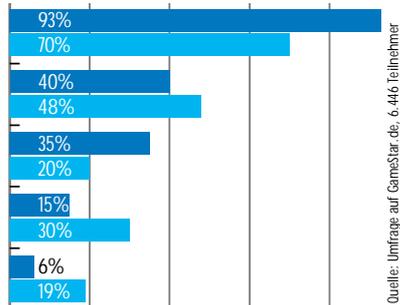
Computerspiele entspannen und machen Spaß. Sie sind die neue Form von medialer Unterhaltung.

Computerspiele machen süchtig.

Computerspiele sind lehrreich.

Computerspiele machen einsam.

Computerspiele fördern das Aggressionspotenzial.



Freunde mein Hobby natürlich, so wie ich auch akzeptiere, was sie tun.«

## In eine Schublade gesteckt

Ablehnung hat Jan dagegen bei Menschen erfahren, die ihn nicht so gut kannten. »Zu Beginn des Studiums habe ich einen anderen Spieler kennen gelernt«, sagt Jan. Eigentlich hat ihm das gut gefallen. Denn so hatte er im für ihn fremden Münster bereits jemanden gefunden, mit dem er über sein Hobby sprechen konnte. Das Problem aber: Die anderen neuen Studenten haben ihn und seinen neuen Bekannten schnell als »Computerfreaks« abgestempelt. »Die Freundschaft, die ich auf der einen Seite aufbauen konnte, hat den Zugang zu den anderen erschwert«, sagt Jan. Auch vier Prozent der Teilnehmer an der GameStar-Umfrage sind schon einmal von anderen Menschen ausgegrenzt worden. Heute geht Jan, wie Julia, offensiv mit seinem Hobby um. »Wer es nicht versteht, dem zeige ich es einfach. Und dann lassen sich meine Mitstudenten auch oft und schnell begeistern.«

## Spielend zum Beruf

Thorsten Brinkwirth-Settle ist examinierter Lehrer für Biologie und Chemie und

heute SAP-Administrator. Der 37-jährige hat in der Universität einen Großteil seines heutigen Freundeskreises kennen gelernt – und der besteht durch die Bank aus Spielern. »Ich habe nie feststellen können, dass Computerspiele von anderen Menschen als negativ angesehen werden. Ich habe aber auch immer Freunde kennen gelernt, die meine Begeisterung für das Spielen teilen.« Unter den Freunden von Thorsten sind ein Doktor der Chemie, IT-Fachleute und Betriebswirte. »Ich bin nie als Freak abgestempelt worden. Vielmehr haben mich andere während meines Studiums mit dem Virus Computerspiele infiziert.« Für seine Ausbildung zum Lehrer musste Thorsten einen Computer anschaffen, auf dem Freunde gleich ein paar Spiele installiert hatten. »Und das war es dann: Ich bin den Spielen verfallen. Letztendlich haben sie mich sogar zu meinem heutigen Job gebracht, weil ich mich so viel stärker mit der neuen Informationstechnik beschäftigt habe«, sagt Thorsten.

Tatsächlich denken viele Deutsche, dass Spiele ein guter Einstieg in das Erlernen neuer Medien und Techniken sein können. Über die Hälfte der von Electronic Arts und Tns Infratest Befragten sind dieser Mei-



Lehrreiche Programme wie Genius Task Force Biologie verknüpfen Spielspaß mit Lerneffekten – ein Pluspunkt für das Medium.

nung. Ein Fünftel spricht Spielen auch die Eigenschaft zu, Intelligenz zu stimulieren. Und immerhin 17 Prozent glauben, dass Computerspielen Kreativität fördert. Die kann sich allerdings auch seltsam entladen. »Ich bin begeisterter Rollenspieler, auch im echten Leben. Da treffe ich manchmal Typen, die ballern mich mit einem komischen Online-Rollenspiel-Slang zu, von dem ich kein Wort mehr verstehe«, sagt Thorsten. Bei denen wundert es ihn auch nicht, dass andere Menschen sie für verrückt halten. »Es kommt schließlich auch darauf an, wie du dein Hobby nach außen verkaufst.«

## Auch Fernsehen mit schlechtem Ruf

Damit scheint Thorsten den Punkt getroffen zu haben. Denn Computerspiele sind nicht das einzige Medium, das bei der Umfrage von Electronic Arts so schlechte Sympathiewerte sammelte. Zwei Drittel der Deutschen finden nämlich auch, dass Fernsehen ganz schnell zum Suchtmedium werden kann. 42 Prozent sehen die Gefahr, durch das Fernsehen einsam zu werden. Und das Aggressionspotenzial durch Fernsehen wird fast so hoch wie bei Computerspielen eingeschätzt. Und Fernsehen – das macht doch jeder. *Christian Pfeiffer / CS*

## TYPISCHE SITUATIONEN

Welche dieser Situationen haben Sie schon einmal erlebt?

Ein Bekannter, von dem ich immer dachte, er sei Nichtspieler, spielt leidenschaftlich Computerspiele. Seitdem sind wir Freunde geworden und unterhalten uns über unser Hobby.

Ich bin in Schule, Universität oder Beruf bereits einmal oder öfter von Menschen ausgegrenzt worden, weil ich passionierter Spieler bin.

Ich muss mich oft in Umgebungen bewegen, in denen ich niemanden finde, mit dem ich über mein Hobby reden kann. Darum habe ich heute mehr Kontakte im Internet als im echten Leben.

Es fällt mir schwer, mich bei Smalltalk-Themen in meinem Bekanntenkreis einzuschalten, weil ich mich vor allem mit Computerspielen auskenne. Darum bin ich in Gesprächen meist passiv.

Ich habe es in der Vergangenheit bereits geschafft, andere Menschen für mein Hobby zu begeistern und sie selbst zu Spielern zu machen.

Ich bin Computerspieler und habe trotzdem Freunde, mit denen ich mich auch für andere Hobbys, etwa Sport, begeistern kann. Dann vergesse ich Computerspiele auch mal vollständig.

