

Result: No Water  
No Food => Failed State  
Enough Failed States => No Global Economy

2ND INTERNATIONAL  
COMPUTER GAME  
CONFERENCE COLOGNE  
5.-7.3.2008

# Stand der Spieleforschung

Anfang März versammelten sich in Köln einige der angesehensten Spieleforscher der Welt, um ihre Erkenntnisse vorzustellen. Von negativen Effekten ist kaum noch die Rede, die Wissenschaft hat längst das Potenzial von Spielen entdeckt.

gamestar.de  
- offizielle Webseite  
► Quicklink: 4691

Mit viel Tamtam und großem Publikum hält sie Einzug in die Aula der Kölner Fachhochschule: die Normalität. Unten auf der Bühne wird sie beschworen. Oben hinter den Sitzreihen lässt sie sich beobachten: Ein einzelnes Kamerateam hat sich nach Köln bemüht, um den Auftakt zur Versammlung internationaler Spieleforscher mitzuschneiden. Vor zwei Jahren, als der Kongress namens **Clash of Realities** Premiere feierte, hatten sich die Kamera- und Tonleute dicht an dicht in den Saal gedrückt. Aber damals waren Spiele ja auch nicht normal. Zwei Jahre später, nach Emsdetten und erneuter »Killerspiele«-Debatte, sind sie es. Sagt die Moderatorin Conny Czymoch. Sagt der FH-Rektor Joachim Metzner. Sagt Thomas Zeitner von Electronic Arts. Ein Zuhörer faltet seinen Programmbogen zu einem Origami-Vogel. Dann steht plötzlich Peter Klöppel auf der Bühne, der Nachrichtenmann von RTL, man sieht noch mal rüber zum Kamerateam: Ah ja, natürlich. »Werden Games zur Konkurrenz für das Fernsehen?«, fragt Conny Czymoch. »Spiele sind bereits Konkurrenz für das Fernsehen«, antwortet Klöppel. Willkommen in der Normalität! Beinahe dankbar applaudiert das Publikum, als die Konferenz nach den Eröffnungsstunden angestrenzter

Zustandsbeschreibungen zu ihrem eigentlichen Zweck findet: drei Tage lang darüber zu sprechen, was die Wissenschaft inzwischen über Computerspiele weiß.

## Über Geld

Den ersten **Clash of Realities** hatten 2006 das Institut für Medienforschung der FH Köln und die deutsche Niederlassung des Unterhaltungskonzerns Electronic Arts gemeinsam aus der Taufe gehoben. Auch dieses Jahr haben sich die ungewöhnlichen Partner wieder die Aufgaben geteilt: Die Hochschule kümmert sich um den Inhalt, Electronic Arts ums organisatorische Drumherum, etwa die diesmal deutlich textilbedeckteren Hostessen; die kurzberockten Mädchen des letzten Kongresses hatten bei einigen Teilnehmern für Irritation gesorgt. Vor allem aber habe EA, dessen brandneues Deutschland-Hauptquartier keine zehn Gehminuten vom Institutsgelände entfernt liegt, eine »großzügige Sponsoring-Summe« zugeschossen, sagt der Kongressdirektor Winfried Kaminski. Auf die Wahl der Referenten nehme die Firma aber keinen Einfluss (siehe Interview auf Seite 145).

Professor Kaminski und seine Mitarbeiter haben für die 14 Vorträge der drei Kongress-

tage ein hochkarätig besetztes, gut gemischtes Referentenfeld eingeladen, welches hochaktuelle Einblicke in seine Forschungsergebnisse gab – die Bandbreite reichte von klassischen Schwerpunkten wie Gewaltwirkungsstudien und Suchtproblematik bis hin zu sehr speziellen Themen wie Cheating oder dem Jugendschutz in Österreich. Allerdings fiel auf, dass im breiten Spektrum der Fachgebiete die Wirtschaftswissenschaften weitgehend fehlten, wie der Medienökonom Jörg Müller-Lietzkow in seinem Abschlussvortrag zu Recht anmerkte – dabei hatte noch am Eröffnungstag kaum ein Redner vergessen, die Bedeutung von Spielen als Wirtschaftsfaktor hervorzuheben.

## Über Gefühle

Quasi das Star-Duo des dreitägigen Kongresses waren der Däne Jesper Juul (Massachusetts Institute of Technology) und der Amerikaner James Paul Gee (Arizona State University), die (genauso wie ihre Kollegin Elisabeth Hayes) nebenbei ein altes Klischee bestätigten: Referenten aus den USA können flott und launig vortragen, Deutsche eher nicht. Zudem glänzten beide mit einem erfrischenden Detailwissen quer durch die Geschichte der Spiele, das man bei hiesigen Forschern oft vermisst. Ihre lebendig vorgetragenen Thesen waren ebenso sinnvoll wie unspektakulär. Juul brach eine Lanze für Spiele als »emotionalstes aller Medien« und räumte mit dem Missverständnis auf, dass am Computer nur kühles Problemlösen gefragt sei. »Man fragt mich immer wieder, ob ein Computerspiel Menschen zum Weinen bringen kann. Die meisten denken da an eine ergreifende Handlung. Dabei weinen in diesem Moment mit Sicherheit Hunderte von Leuten: Weil sie in Counterstrike verloren haben, weil ihr Diablo-Hardcore-Charakter gestorben ist, weil sie aus der Gilde geworfen wurden. Das sind echte, reale Emotionen, im Gegensatz zu den Mitgeföhls-Tränen, die Filme auslösen.« Dass Menschen ihr eigenes Handeln emotional bewerten, ist keine atemberaubende Erkenntnis. In einem geschickten Perspektivwechsel dreht Juul jedoch die Fragestellung um: »Eigentlich sollten wir nicht die Menschen untersuchen, die Spiele spielen – sondern die, die sie nicht spielen.« Ausgerechnet die mit Spielen verbundenen Emotionen seien es nämlich, die viele Leute abschreckten: Mama und Papa wagen sich auch deshalb nicht an das Spiel des Sohns, weil sie Angst haben, es nicht zu verstehen oder ständig zu verlieren. Kinder, die von ihren Vätern in Jugendjahren beim Tennis abgezogen werden, dürften das Gefühl kennen.



Gut gefüllt: Ein paar Hundert Forschende, Studenten und Journalisten trafen sich an den drei Kongresstagen.



Der Mediziner Bert te Wildt sprach über Spiele und Abhängigkeit.

## Über das Lernen

James Paul Gee nahm in seiner Rede am zweiten Kongresstag das Erziehungssystem aufs Korn und erhob Computerspiele zum Modell für komplexes Lernen – allem voran **Portal**, dem Gee einen guten Teil seines hochgradig unterhaltsamen, wenn auch oft überspitzten Vortrags widmete. Die Portal-Kanone bringe Spieler dazu, ihre Umwelt auf andere Weise anzusehen und völlig neue Problemlösungen zu entdecken; diese Fertigkeit zum analytischen Denken schule kein Medium so gut wie das Computerspiel, erläuterte Gee im Plauderton, immer wieder ergänzt durch Anekdoten: »Ich habe die Polizeisimulation SWAT 4 gespielt und daraus gelernt, wie man ungesehen in Gebäude gelangt – was ziemlich nützlich ist, wenn man an einer Universität arbeitet.« Übergreifendes Eindringen und -fühlen, von Gee »Empathie für komplexe Systeme« genannt, ist für den US-Professor die Kernkompetenz des 21. Jahrhunderts, und Spiele ihr ideales Trainingswerkzeug.

## Über Abhängigkeit

Wo vor zwei Jahren noch die Frage nach der Wirkung von medialer Gewalt im Zentrum der Aufmerksamkeit stand, war es diesmal das zweite große Öffentlichkeitsthema: die Suchtgefahr. Schon am Auftakttag hatte der Kongressleiter Prof. Winfried Kaminski beklagt, dass »der Begriff der Sucht inzwischen inflationär« gebraucht werde. Entsprechend sprach der medienbekannte Mediziner Dr. Bert te Wildt von der Uniklinik Hannover in seinem vorsichtig abwägendem Vortrag auch nur von »Abhängigkeit« und »Impulskontrollstörung«. Generell lautet seine These: Spielsucht ist kein eigenständiges Krankheitsbild, sondern ein Symptom für tieferliegende psychische Störungen. Seine Studien weisen denn auch darauf hin, was diese Störung in der Regel sein dürfte: eine Depression. 22 von 30 untersuchten Spieleabhängigen zeigten teils starke depressive Züge. »Der typische Besucher meiner Mediensprechstunde ist ein junger Mann, der auf dem Weg in ein unabhängiges Erwachsensein ein Stückweit gescheitert ist«, beschreibt te Wildt. »Viele ziehen sich gekränkt aus der realen Welt in die virtuelle zurück.«

Dieses Verhalten hält te Wildt für durchaus bemerkenswert. Denn es sei nicht nur als Symptom zu verstehen, sondern zugleich als Lösungsversuch. Durch das Abtauchen in die virtuelle Welt stabilisieren sich Depressive selbst und nehmen Kontakt zu anderen Menschen auf, anstatt sich dem Krankheitsbild entsprechend abzuschotten.

## Interview

mit Winfried Kaminski



**Winfried Kaminski** ist Professor für Kulturpädagogik und Direktor des Instituts für Medienforschung an der Fachhochschule Köln. Er ist Mitinitiator der Tagung »Clash of Realities« und verantwortlich für die inhaltliche Ausgestaltung sowie die Auswahl der Redner.

### »Wir sollten demütiger sein«

**GameStar** → Professor Kaminski, Sie veranstalten »Clash of Realities« gemeinsam mit Electronic Arts. Welchen Einfluss hat EA?

→ **Kaminski** Electronic Arts ermöglicht es uns durch eine großzügige Sponsoring-Summe, für ein halbes Jahr einen wissenschaftlichen Mitarbeiter einzustellen, um die Tagung vorzubereiten und als Buch zu dokumentieren. In die Wahl der Themen und der Referenten mischt sich EA nicht ein. Die Entwicklung des Programms war schon abgeschlossen, bevor wir überhaupt ins Gespräch mit EA über eine neuerliche Förderung eingestiegen sind.

→ Was hat EA davon?

→ EA möchte, dass Computerspiele öffentlich diskutiert werden. Und sie wollen erfahren, was bei Spielen eventuell als Problemelement gesehen wird.

→ Beim ersten Clash of Realities war der Tenor vieler Vorträge: »Genaueres weiß man nicht«. Was hat die Forschung in den vergangenen zwei Jahren dazugelernt?

→ Wir haben herausgearbeitet, wie sehr Computerspiele auf die vorangegangene Medienentwicklung aufsetzen. Max Payne zum Beispiel hat vielfältige Referenzen: auf den Detektivroman, den Film Noir, auf Comics ...

→ Wozu soll das gut sein?

→ Es hilft, öffentlich zu sagen: Leute, macht euch selbst nicht bange! Ihr habt es hier mit etwas zu tun, das auf dem aufgebaut, was ihr schon kennt.

→ Was kann die Computerspieleforschung bewirken?

→ Wissenschaftliche Erkenntnisse lassen sich nie 1:1 in politisches Handeln umsetzen. Aber man kann zumindest politische Entscheidungen vor dem Hintergrund von guter Sachkenntnis treffen.

→ Und für Spielefirmen?

→ Wir können und wollen Spieleherstellern nicht vorschreiben, wie sie ihre Spiele besser machen oder besser verkaufen können. Das ist nicht unsere Aufgabe. Wir können ihnen aber sagen: So wird über eure Spiele diskutiert. Es ist dann deren Entscheidung, ob es sie gleichgültig lässt oder nicht.

→ Gibt es nicht Wichtigeres, als Spiele zu untersuchen?

→ Ich weise gern darauf hin, dass die PISA-Gewinner Finnland, Korea und Japan Länder mit einer hohen Spiel- und Computerkultur sind. Da fragt man sich: Gibt es da einen Zusammenhang? Ich halte das für eine hochgradig relevante Frage.

→ Muss man selbst spielen, um Spiele verstehen zu können?

→ Ich bin ein schlechter Spieler. Bei mir ist bei Shootern meistens schon beim Anschalten Schluss. Aber man sollte zumindest die Lust haben, sich spielerisch zu beschäftigen. Ich wäre ja wahnsinnig, wenn ich behaupten würde, dass ich mich aus dem Stand in die Gedankenwelt eines 14jährigen versetzen könnte. Ich muss mich da auf Gespräche, Lektüren und Eindrücke verlassen.

→ Spieler beklagen, dass die Öffentlichkeit Urteile fällt, ohne den Gegenstand zu kennen. Ist der Vorwurf legitim?

→ Ja. Wir sollten generell etwas demütiger sein und nicht immer mit einer Negativ-Erwartung an neue Themen herangehen. Es ist manchmal hilfreich, die eigenen Vorurteile zu hinterfragen.

→ Hat die »Killerspiele«-Debatte der letzten Jahre eher genutzt oder geschadet?

→ Sie hat verhindert, dass wir in eine detailliertere Fachdiskussion hineinkommen. Man wurde da immer mit einer etwas hochgezogenen Augenbraue angeschaut: »Mit was für blutrünstigen Sachen beschäftigt ihr euch da?«

→ Die Debatte hat auch gezeigt, dass sich Medien und Öffentlichkeit auf der Suche nach Antworten an die Wissenschaft wenden. Warum dominieren harsche Kritiker wie Christian Pfeiffer das Feld und nicht Sie und Ihre Kollegen?

→ Herr Pfeiffer liefert mit Begriffen wie »Medienverwahrlosung« sehr medientaugliche Schlagzeilen. Sobald man als Forscher weiter ausholen möchte zu einem »Ja, aber ...«, stellt man fest: Das ist nicht griffig genug. Inzwischen beobachte ich aber, dass sich in der Öffentlichkeit die Erkenntnis durchsetzt, dass diese schnellen, kurzschlüssigen Antworten so nicht funktionieren.

→ Ist das Interesse an Computerspielen abgeflaut?

→ Nein, das würde ich nicht sagen. Aber es gibt eine größere Gelassenheit im Umgang mit dem Thema. Nehmen Sie den Vorschlag des Kulturrats letztes Jahr, Spiele als Kulturgut anzuerkennen. Das wäre ein halbes Jahr vorher gar nicht denkbar gewesen. Außerdem hat ein Ereignis den Kritikern richtig Wind aus den Segeln genommen, und das ist Nintendos Wii. Damit sind Computerspiele tatsächlich in der Familie angekommen.

Was passiert, wenn man Abhängigen mit dieser Art von psychischem Problem den Computer wegnimmt, beschreibt te Wildt anschaulich am Beispiel eines 19jährigen aus seiner Praxis, der plötzlich aggressive Ausfälle hatte. »Er wurde ruhelos und impulsiv, fing ständig Streit mit den Freunden an und stieß dadurch natürlich auf Ablehnung. Das kippte schnell

um in eine depressive-suizidale Stimmung.« Der junge Mann dachte an Selbstmord. »Den Computer einfach abzuschaffen, scheint nicht die Lösung zu sein«, folgert der Mediziner: »Ich empfehle das nicht.« Stattdessen gehörten Abhängige in psychologische Betreuung, um die zugrundeliegende Störung zu identifizieren und zu behandeln.

Auch wenn te Wildt die Ergebnisse verschiedener Studien anzweifelt, nach denen bis zu 9,3% aller Internet- oder Spielernutzer als süchtig einzustufen seien («Wenn man das hochrechnet – kann das überhaupt sein?»), häufen sich seiner Erfahrung nach dennoch vor allem die Problem im Umgang mit Online-Rollenspielen. »Wenn fünf Leute in meine Sprechstunde kommen, kann ich inzwischen bei vier sagen: Die spielen World of Warcraft. Das ist enorm, und wächst immer mehr.«

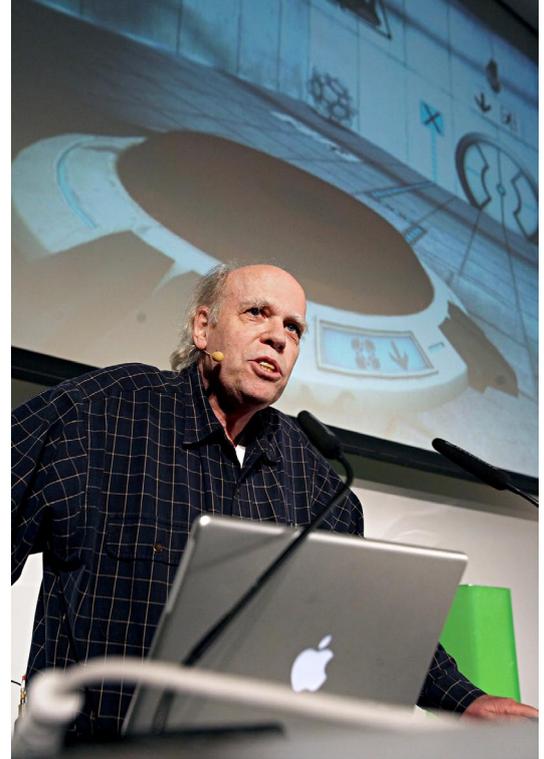
### Über das Cheaten

Eines der originellsten Themen der Tagung behandelte Julian Kücklich, der seiner Analyse über das Cheaten in Spielen eine provokante These vorstellte: »Das Brechen von Regeln ist wichtiger als die Regeln selbst.« Denn durch kreativen Betrug sprengen Spieler das Korsett des Programms und erweitern es schöpferisch. Der Rocket Jump, mit dem sich Shooter-Spieler seit **Quake** auf Explosionen durchs Level katapultieren, ist das klassische Beispiel, ein anderes der »Vote«-Befehl aus **Counterstrike**, den aus der Partie ausgeschiedene Spieler clever zweckentfremden, um Botschaften an noch aktive Kollegen zu senden. Dass Kücklichs Vortrag gerade mal an der Oberfläche der Materie kratzte, zeigte die schiere Zahl der Wortmeldungen aus dem Publikum. Kücklich, der als Zuhörer in anderen

Vorträgen als kluger Frager aufgefallen war, wurde nun selbst mit Ergänzungen überhäuft. Daraus entspann sich die lebhafteste Diskussion des Kongresses, die die Grenzen des Seminarraums locker übersprang. Vieles blieb offen: von der Überlegung, dass mündige Spieler das Spielerlebnis ihren Bedürfnissen anpassen, über die wirtschaftliche Dimension in E-Sport-Ligen bis hin zur Frage nach den ethischen Konsequenzen des Cheatens. Denn bei aller Kreativität ist es unter Spielern eine Frage der Ehre, Cheats eben nicht zu benutzen, selbst wenn sie leicht verfügbar sind. Man darf auf weitere Studien gespannt sein.

### Über die Sims

Auch andere Vorträge brachten bedenkenwerte Erkenntnisse, selbst wenn man sie manchmal aus breit ausgewählter Theorie herausfiltern musste. Der Wiener Pädagoge Konstantin Mitgutsch überraschte im Vortrag über österreichischen Jugendschutz beispielsweise mit der These, es gebe »entwicklungspsychologisch gesehen keinen Grund, warum ein Mensch mit 14 Jahren nicht bereits vollständig entwickelt sein sollte«. Die Professorin Maria von Salisch untersucht in einer Langzeitstudie, wie gewalthaltige Spiele Kinder beeinflussen. Das vorläufige Ergebnis bestätigt: Nicht die Spiele machen Kinder aggressiv, sondern aggressive Kinder bevorzu-



Der Amerikaner **John Paul Gee** feierte Portal als großartiges Lernspiel.

gen brutale Spiele. Claus Pias, Philosophieprofessor in Wien, schnitt das wissenschaftliche Potenzial von Online-Spielen an, um etwa in **World of Warcraft** eine Epidemie zu simulieren und das Verhalten der Spieler zu beobachten. Jörg Müller-Lietzkow prognostizierte in seinen fünf Tendenzen für die Zukunft der Spieleindustrie unter anderen eine stark steigende Anzahl ideenarmer »Klone, Serien und Lizenzen – mehr vom Gleichen.« Und natürlich gab's auch wieder von dem Spiel zu berichten, das die Forschung mit Abstand am meisten fasziniert: von **Die Sims**. Elizabeth Hayes von der Arizona State University begeistert Unterschichts-Mädchen für Computertechnologie, indem sie sie in **Die Sims** und **Teen Second Life** eigene Klamotten und Häuser erstellen lässt. »Junge Frauen, die mit Computern nichts am Hut haben, sind auf einmal hochgradig motiviert und lernwillig«, staunt Hayes.

### Übereinkunft

Die meisten der Kongressteilnehmer kennen diese Verwunderung; sie haben selbst erfahren, wie mächtig die Faszinationskraft von Computerspielen sein kann. Vielleicht ist das der Grund dafür, dass in der durch die Bank wohlwollenden Diskussion über Computerspiele wie gewohnt ein gemeinsamer Feind ausgemacht wird: das deutsche Schulsystem. Ahnungslosigkeit der Eltern, fehlende Informationsangebote, keine Medienerziehung in den Schulen – es sind vor allem die anwesenden Pädagogen, die angesichts solcher Versäumnisse immer wieder die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Es wäre nun an ihnen, eine neue Art der Kooperation mit der Industrie auf die Beine zu stellen und gemeinsam Spiele zu erschaffen, die das ungeheure Lernpotenzial von Spielen sinnvoll nutzen. Spiele wie **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** oder **Wii Fit** gehen die ersten Schritte in diese Richtung. Wie lange mag es dauern, bis sie in den Schulen ankommen?

Nicht umsonst fährt Thomas Krüger von der Bundeszentrale für politische Bildung seinen enthusiastischen Vorrednern am Eröffnungstag in die Parade: »Eine Normalität im Umgang mit Computerspielen scheint mir noch lange nicht erreicht zu sein.« Und an den EA-Chef gewandt: »Da werden Sie noch lange dran zu knabbern haben, Herr Zeitner.«



## Interview

mit Thomas Zeitner



**Thomas Zeitner** ist seit knapp zwei Jahren Deutschland-Geschäftsführer von Electronic Arts. Als Vorstandssprecher des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) vertritt er zudem die Interessen der deutschen Spielehersteller. Zeitner ist Vater eines Sohns im Grundschulalter.

### »Wir lernen viel«

**GameStar** ❖ **Herr Zeitner, viele Wissenschaftler gehen kritisch mit Spielen ins Gericht und untersuchen Gewalt- und Suchtpotenziale. Was hat Electronic Arts davon, solche Forschung zu unterstützen?**  
 ❖ **Zeitner** Wir wollen uns unserer gesellschaftlichen Verantwortung stellen und Impulse geben. Vor zwei Jahren passten die Worte »Wissenschaft« und »Computerspiele« nicht recht zusammen. Das hat sich sehr gewandelt, nicht zuletzt dank Clash of Realities.

❖ **Was kann ein Unternehmen wie Electronic Arts aus der Forschung mitnehmen?**  
 ❖ Viel! Von den Naturwissenschaften lernen wir zum Beispiel Nützliches für unsere Autorennspiele, von den So-

zialwissenschaften mehr über die Interaktion mit Communities und Clans oder das Verhalten in Rollenspielen.

❖ **Geforscht wird seit Jahrzehnten. Man hat nicht den Eindruck, dass das die Spiele sonderlich verändert hätte.**  
 ❖ Schauen Sie sich doch an, wie der Markt in die Breite gewachsen ist! Vor zwei Jahren hätte jeder den Kopf geschüttelt, wenn man ihm gesagt hätte, dass mal ein Mathematikspiel sensationell erfolgreich sein würde. Nun ist das mit Programmen wie »Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging« Realität.

❖ **Das nicht von Electronic Arts stammt.**  
 ❖ Wenn es gelingt, mit solchen Spielen ein positives

Image für Spiele zu generieren, dann ist uns das auch recht, wenn da Nintendo draufsteht.

❖ **Computerspiele bemühen sich seit langem um gesellschaftliche Anerkennung. Wann werden wir regelmäßige Rezensionen im Feuilleton der FAZ lesen?**

❖ Soweit sind wir ja fast schon. Aber was in Feuilletons besprochen wird, sind vor allem künstlerische Themen. Der künstlerische Anteil ist bei Computerspielen noch nicht so hoch wie in anderen Medien.

❖ **Vor allem hat kaum ein Computerspiel eine Botschaft. Woran liegt's?**

❖ Das würde ich so nicht sagen. Es geht in Spielen darum, schneller und besser zu sein als andere. »Werde Europameister mit Fifa Euro 2008!« – ist das etwa keine Botschaft?

❖ **Was ist die Botschaft von Die Sims?**

❖ Hm. »Lerne sozialverträglichen Umgang mit Familien.«

❖ **Nicht gerade etwas, das man auf die Packung schreibt.**

❖ Da steht ja schon »Lebe das Leben deiner Sims«. Das schlägt in die gleiche Kerbe.