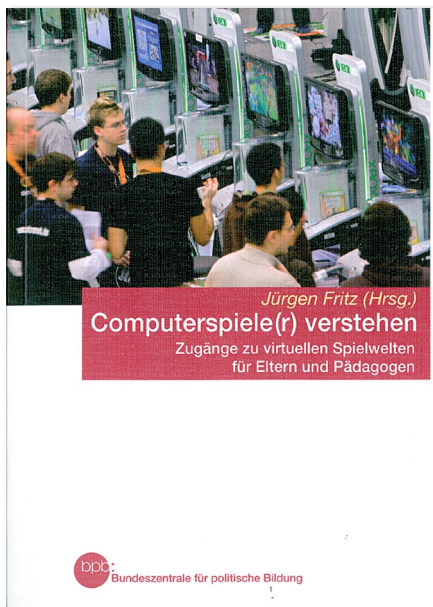




Jürgen Fritz ist ein freundlicher älterer Herr, Professor für Spielpädagogik, sie ist sein Steckpferd seit mehr als 30 Jahren; er gilt als ruhig und umgänglich. Christian Pfeiffer, hager, von puritanischem Ernst, ist im Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen mitunter schwer zu erreichen, er tourt von einem Termin zum nächsten, ein gefragter Mann. Die beiden Herren haben noch nie miteinander gesprochen. Dennoch verbindet sie dieser Tage ein eigenartiger Streit.

Fritz, der Pädagoge, hat im Frühjahr ein Buch herausgegeben, das Eltern und Lehrern Rat verspricht: »Computerspiele(r) verstehen« heißt es. Das allein wäre nicht ungewöhnlich, pädagogische Literatur über Computerspiele gibt es mittlerweile reichlich. Doch das Buch erscheint bei der Bundeszentrale für politische Bildung, hat also einen offiziellen Anstrich und wird, so Christian Pfeiffer pikiert, »staatlich subventioniert« – zwei Euro kos-

# Das böse Buch

Der Kriminologe Christian Pfeiffer hat ein Buch über Computerspiele abschießen lassen, das ihm zu unkritisch erschien. Der Herausgeber soll von Electronic Arts geschmiert sein. Hinter dem Fall steckt die Frage, wie gefährlich Computerspiele wirklich sind.

tet der 320 Seiten dicke Band, innerhalb von zwei Monaten waren 5.000 der 12.000 gedruckten Exemplare abgesetzt. Dann wurde der Verkauf gestoppt. Schuld daran ist Pfeiffer, der Kriminologe. Er hat das Buch abschießen lassen. Es gibt einen offiziellen Grund dafür und einen anderen, dahinterstehenden, und dieser zweite Grund hat viel mit gekränktem Stolz zu tun, mit Deutungskämpfen und der Frage, wie man in Deutschland über Computerspiele denken soll und wie nicht.

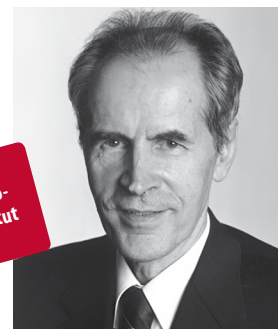
## Ab geschossen

Es ist der 5. März 2008, an der Fachhochschule Köln drängt eine Traube von Menschen in die Aula zum Kongress »Clash of Realities«, einer Tagung von Spieleforschern. Im Vorraum sind Tische aufgebaut, darauf liegt in kleinen Stapeln ein Buch: »Computerspiele(r) verstehen«. Eine Neuerscheinung, erfährt man, die in Kürze in den Verkauf gehe, Kongressteilnehmer bekommen ein Gratisexemplar. Band 671 in der Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung ist nüchtern aufgemacht, auf der Titelseite zeigt ein Foto eine Messe-szene. Man muss zweimal hinsehen, um zu erkennen, dass damit Computerspiele gemeint sein könnten. Ein unscheinbares Buch, die meisten Besucher lassen es liegen.

Vielleicht dauert es nur Tage, vielleicht einige Wochen, aber irgendwann erreicht das Buch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN). Dort liest man es mit Aufmerksamkeit, denn es enthält Essays von Forschern, deren Ansichten in Hannover beargwöhnt werden. Man stutzt. Ärgert sich. Bildet schließlich ein drei Mann starkes Spezialteam, dessen Aufgabe es ist, das Buch auf Schwachstellen abzuklopfen. Und auseinander zu nehmen. Die Rezension erscheint Anfang Mai auf der Webseite des KFN, sie fällt vernichtend aus. »Verharmlosung und Beschwichtigung« heißt die Überschrift, auf 19 Seiten zerrupfen die Autoren Beitrag um Beitrag, entdecken in den Texten »Naivität«, »fehlende Reflexion«, »verkürzte Sichtweisen«, Unsachlichkeit und immer wieder Verharmlosung, Verharmlosung, Verharmlosung. Die KFN-Mitarbeiter stört insbesondere, dass ihre eigenen Forschungsergebnisse in dem Band nicht berücksichtigt werden. Das KFN steht Computerspielen kritisch gegenüber, es betont seit Jahren deren Risiken.



Jürgen Fritz ist Professor für Spielpädagogik an der Fachhochschule Köln.



Der Kriminologe Christian Pfeiffer leitet das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen.

## Ab geschrieben

Christian Pfeiffer war mal Justizminister in Niedersachsen, er hat noch immer gute Kontakte in die Politik. An sich, so der Plan, soll die kritische Buchrezension dem Bundesinnenministerium übergeben werden. Die Bundeszentrale für politische Bildung ist dem Innenministerium unterstellt, das KFN hofft auf Druck durch den Dienstherren, das Buch soll vom Markt. Aber dieser Weg ist unsicher. Da spielt eine Zufallsentdeckung der KFN-Task-Force einen Trumpf in die Hände. Einer der Beiträge im Buch kommt den Prüfern seltsam struktlos vor, der Stil wirkt uneinheitlich, manche Passagen sind schlecht verknüpft. Es ist ein Text von Winfried Kaminski zum Geschlechteraspekt, er dreht sich darum, wie Frauen mit Spielen umgehen. Jemand kommt auf die Idee, den Essay mit einer Software zu prüfen, die Lehrern herauszufinden hilft, ob ihre Schüler aus dem Internet abgeschrieben haben. Das Ergebnis ist eindeutig: Kaminskis Text besteht zu großen Teilen aus Versatzstücken fünf verschiedener Artikel aus dem Netz.

Winfred Kaminski ist Professor für Kulturpädagogik an der Fachhochschule Köln, ein respektierter Theoretiker, Kollege des Buch-Her-



ausgebers Jürgen Fritz. Kaminski hat viel über Märchen geforscht. Zu Computerspielen kam er eher nebenbei. Es ist nicht ganz klar, warum er den Patchwork-Beitrag abgeliefert hat. Vielleicht dachte er, in einem Ratgeber spielt das keine Rolle, es ist ja kein wissenschaftliches Buch. Er hat nicht mit Christian Pfeiffer gerechnet. Die Hannoveraner brechen nicht nur den Beitrag in Stücke. Sie machen auch die Autorinnen der Originaltexte ausfindig. Denn auf diesem Weg lässt sich ein wesentlich sicherer Hebel gegen das ungeliebte Buch finden als purer Protest beim Innenministerium, ein gesetzlicher nämlich: Plagiate verletzen das Urheberrecht der Autoren, von denen sie kopieren. Tatsächlich legen zwei betroffene Institutionen Einspruch gegen Kaminskis Text ein, erst die Deutsche Presse-Agentur (dpa), dann das ZDF. Die Bundeszentrale für politische Bildung muss reagieren, das Buch wird zurückgezogen. Pfeiffer hat gewonnen. Es ist ein seltsamer Sieg in einer unprovokierten Auseinandersetzung: Eine Gruppe von Wissenschaftlern muss feststellen, dass sie auf einmal von einem anderen Forscherblock mit erstaunlicher Verve mit Schmutz beworfen wird.

### Ab gewandt

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Wissenschaftler über Interpretationen uneins sind, man mag die Sache für einen kleinlichen Akademiker-Disput halten. In dessen Kern geht es jedoch um eine Frage von gesellschaftlicher Sprengkraft: Wie gefährlich sind Computerspiele? Die Frage wird nicht mehr nur in der politischen Arena und in den Medien ausgefochten, das Tauziehen hat längst ein subtileres Schlachtfeld erreicht: die Pädagogik. Hier entscheidet sich, wie Lehrer und Eltern über Computerspiele denken, es geht um die Hoheit über PCs, Playstations und Portemonnaies der Kinder. Das Buch-Brimborium ist deshalb zu einem guten Teil ideologisches



Fachhochschule Köln  
Cologne University of Applied Sciences

Suchen



**Spielraum**  
Institut zur Förderung  
von Medienkompetenz



**Spielraum**

- Wir über uns
- Kontakt
- Mitmachen
- Newsletter
- Downloads
- Materialien
- Literatur
- Links

**Level I**  
- was man wissen sollte

- Alles "Killerspiele" oder was?
- Genrekunde
- Und das soll Spaß machen?
- Faszinationskraft
- Aber ist das nicht gefährlich?
- Risiken und Chancen
- Dürfen die das überhaupt?
- Jugendmedienschutz

**Level II**  
- was sonst noch interessant ist

- Worum gehts denn da?
- Spielinhalte
- Kennen sie Mario, Lara und Max Payne?
- Spielfiguren
- Dick, dumm und delinquent durchs Daddeln?
- Wirkungsfragen
- Kann man damit reich werden?
- Wirtschaftsgut
- Zauberflöte, Mona Lisa - jetzt auch Tetris&Co?
- Kulturgut

**Level III**  
- wie man damit umgehen kann

- Kinderzimmer - eine Spielhölle?
- Medienpädagogik in der Familie
- Highscore knacken im Klassenzimmer?
- schulische Medienpädagogik
- Was macht der Joystick?
- Gipfelkreuz?
- außerschulische Medienpädagogik
- Was sagen andere?
- Meinungsbilder und Meinungsmacher
- Und was sagen Sie?
- Umfragen

Die FH Köln betreibt das Institut Spielraum, das vor allem Eltern und Lehrern Grund-Informationen über Computerspiele vermitteln soll.

Säbelrasseln im Kampf um die Meinungsführerschaft in Deutschlands Erziehungsstuben.

Die Akademiker der Fachhochschule Köln um Jürgen Fritz bilden seit Jahren das Zentrum einer moderaten Richtung von Spieleforschern, deren Anliegen es im Kern ist, die Faszination von Computerspielen zu analysieren. »Wir nehmen die Sicht der Spieler in den Blick«, sagt Jürgen Fritz, »wir wollen Eltern und Pädagogen verständlich machen, wie Kinder und Jugendliche ein Spiel wahrnehmen, wie sie damit umgehen, was es für sie bedeutet und welchen Nutzen sie darin für sich sehen.« Der Kölner Kreis sieht durchaus Gefahren durch exzessives Spielen. Aber die Chancen stehen für ihn im Vordergrund. Sein Schwachpunkt ist seine Arbeitsweise: Fritz und Co experimentieren wenig, sie erheben kaum belastbare Daten. Ihre Methodiken sind Selbsterfahrung, analytisches Denken, theoretische Modelle. Das macht sie angreifbar.

Auf der anderen Seite stehen die Mahner, sie haben in Christian Pfeiffer ihre Galionsfigur gefunden. Pfeiffer hat in seinem Kriminologischen Institut innerhalb weniger Jahre eine gut geöhlte Forschungsmaschinerie zu Computerspielen eingerichtet. In Hannover schlägt seitdem das Herz der negativen Aus-

einandersetzung mit dem neuen Medium. Pfeiffers Leute arbeiten akribisch experimentell, sie schwärmen aus in Schulen und Kinderzimmer, um abzufragen und zu messen. Das KFN und sein Chef haben es sich zur Aufgabe gemacht, Eltern und Lehrer vor den möglichen Risiken von Medienkonsum zu warnen. »Computerspielen wird unter den heutigen Rahmenbedingungen zu einer echten Bedrohung für die Leistungskraft vor allem für junge und sozial randständige männliche Jugendliche«, sagt Christian Pfeiffer.

### Hin gedreht

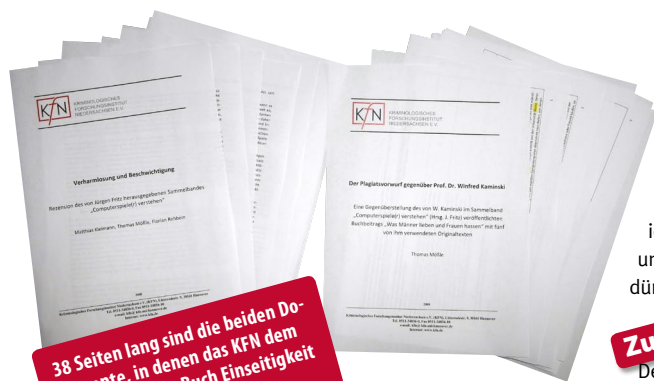
Das Attraktive an Pfeiffers Forschung ist, dass sie immer zu eindeutigen Befunden kommt. Zumindest, wenn der Kriminologe darüber referiert. Sein Institut hat schon belegt, dass gewalthaltige Computerspiele die Aggressivität erhöhen, dass sie zu schlechteren Schulnoten führen, und jüngst, dass sie die Konzentrationsfähigkeit senken. Gerade forscht das KFN zur Suchtwirkung, es werden ähnlich klare Ergebnisse erwartet. Derart absolute Aussagen sind Medien und Politikern willkommen, die plakative Argumente suchen. Christian Pfeiffer ist Stammgast in Talkrunden zum Thema, er wurde vom Bundestag angehört und taucht in jedem zweiten Fernsehbeitrag auf. Jürgen Fritz hat dagegen kaum jemals in eine Kamera gesprochen. Er hat keine zitierbaren Zahlen anzubieten, nur begründete Abwägungen. Das ist weit weniger gefragt.

Christian Pfeiffers Erkenntnisse freilich haben ein Problem: Sie sind längst nicht so klar, wie sie klingen. Das beeindruckende Zahlenwerk, dass das KFN anhäuft, bietet viel Spielraum für Interpretationen. Dass zum Beispiel Kinder, die viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen, schlechtere Schulnoten schreiben, lässt sich aus den Studiendaten zwar klar belegen. Aber nicht, dass das eine der Gründe für das andere ist. »Lassen die Schulleistungen nach, weil die Kinder gewalthaltige Medien konsumieren? Die Daten der Studie liefern hierfür keinen Hinweis«, analysieren Erika Berthold und Eggert Holling in einem Beitrag für die Webseite Telepolis. Sie kritisieren den »Willen, etwas aus [den Daten] herauszulesen, das nicht drinsteckt«, und folgern nüchtern: Die Studie enthalte »keine Informationen über die Wirkung gewalthaltiger Spiele auf die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen.«



Die Wissenschaft weiß inzwischen ganz gut, welche möglichen negativen Wirkungen Spiele wie Battlefield 2 haben. Aber sie streitet darum, wie bedeutsam diese Effekte sind.





38 Seiten lang sind die beiden Dokumente, in denen das KFN dem beanstandeten Buch Einseitigkeit und Plagiarismus vorwirft.

### Ab gekanzelt

Unter den gemäßigten deutschen Spieleforschern geht Unmut um über Pfeiffers dominanten Deutungswillen. Der Jurist habe eine eingeschränkte Perspektive bei der Dateninterpretation, klagen Gegner. Pfeiffer gilt als Moralist, geleitet von einem Eifer, der manchmal kreuzzügerlich anmutet. In Akademikerkreisen wird getuschelt, der Kriminologe übe Druck auf seine Mitarbeiter aus, in Studien zu den gewünschten Ergebnissen zu kommen. In Projektbesprechungen brülle der Institutsleiter schon mal Untergebene an. Die Ergebnisse des KFN werden in Fachkreisen geringgeschätzt, in akademischen Arbeiten finden sie kaum Widerhall. Die meisten Forscher zweifeln an ihrer Relevanz. Das sieht Pfeiffer naturgemäß anders. Der Stich gegen das Buch der Kölner Kollegen erklärt sich auch aus gekränktem Stolz: Mehrfach weisen die Autoren in ihrer Rezension darauf hin, ihre Erkenntnisse seien nicht berücksichtigt worden.

Freilich sind auch die Fritz-Unterstützer keine Betschwestern, es wird durchaus zurückgekeilt. Er habe »selten einen so plumpen Versuch erlebt, aus einem populärwissenschaftlichen Ausrutscher öffentlichkeitswirksames Kapital schlagen zu wollen«, giftete beispielsweise der österreichische Medienforscher Michael Wagner nach der Rezension in Richtung KFN. Auch im beanstandeten Buch selbst finden sich gelegentliche Spitzen. Schon der

Klappentext grenzt sich ab gegen einen »Tunnelblick auf mögliche Gefährdungen«; in einem Beitrag lästert der Autor Lothar Mikos über »von moralischen oder ideologischen Interessen geleitete, unseriöse Wissenschaftler«. Gemeint dürfte Christian Pfeiffer sein.

### Zu geschossen

Der Kriminologe weiß zurückzuschlagen. Er hat gegen die FH Köln einen besonders tückischen Vorwurf in petto: Die Forschung dort sei von der Spieleindustrie gekauft.

In der Tat wird die Fachhochschule seit einigen Jahren von den Publishern Electronic Arts und Nintendo finanziell gefördert, und das in beträchtlichem Umfang: Rund 250.000 Euro investierten die beiden Firmen allein im Jahr 2007. Ein Fünftel davon, 50.000 Euro, flossen in den Fachkongress »Clash of Realities«, den Electronic Arts und die Fachhochschule alle zwei Jahre gemeinsam ausrichten. Die restlichen Gelder finanzieren ein Institut namens »Spielraum«, das die FH vor knapp zwei Jahren gegründet hat. Christian Pfeiffer sieht darin eine »problematische Kooperation«, die ihn an die Einflussnahme der Zigarettenindustrie auf die Wirkungsforschung erinnert. Das ist starker Tobak. Die Betroffenen wehren sich vehement gegen diese Vorwürfe. Bei »Spielraum« handle es sich um eine reine Beratungs- und Informationsstelle, beteuert Jürgen Fritz, »unsere Forschungsaktivitäten werden von den Firmen finanziell nicht unterstützt.« »Es ist eine absurde Idee, dass wir Wissenschaftler vor unseren Karren spannen«, sekundiert Martin Lorber, Pressesprecher von Electronic Arts. »Wir nehmen keinen Einfluss darauf, wie das Institut unsere Förderung verwendet.« Christian Pfeiffer wittert in »Spielraum« eine »PR-Abteilung für die Computerspiele-Industrie«. Belegen kann er die Vorwürfe nicht, seine Argumentation ist rein psychologisch: »Ist doch klar, dass man die Hand nicht beißt, von der man noch Wohltaten empfangen will.«

### Auf geschlossen

Die Situation ist festgefahren. Dabei wirkt das akademische Zerwürfnis nicht nur unnötig, es ist auch kontraproduktiv. Denn Fritz und Pfeiffer sind im Grunde ganz ähnlicher Meinung. Beiden ist klar, dass es keine monokausalen Erklärungen gibt, dass also Computerspiele immer im Zusammenhang mit anderen Einflüssen stehen. Beide beschwören eine differenzierte Betrachtung des Gegenstands, und beide wissen, dass Computerspiele aus unserer Gesellschaft nicht mehr wegzudenken sind. »Es gibt tolle Computerspiele, die Spaß mit Lernen verbinden«, lobt Christian Pfeiffer, und Jürgen Fritz mahnt: »Von manchen Spielen geht eine sehr kritische Sogwirkung aus.« In Köln wie Hannover sorgt man sich um Suchtgefahren und mögliche schädliche Wirkungen. Und wenn Christian Pfeiffer fordert: »Wir brauchen bessere Information der Eltern darüber, wo die Gefahren liegen, und wie man zu einem vernünftigen Mittelkurs zwischen Computerspielen und anderen Freizeitaktivitäten kommt«, dann mag ihm Jürgen Fritz da durchaus zustimmen. Dass man die Faszination des schnellen Computer-Kicks am besten kontert, indem man Jugendlichen zeigt, wie viel Spaß Fußballspielen, Toben, Herumschrauben machen kann – da sind die beiden Akademiker auf einer Linie. »Es ist das Gebot der Stunde, die unterschiedlichen Forschungsmethoden, -richtungen und -ziele sinnvoll zu kombinieren«, fordert deshalb Jürgen Fritz, der Theoretiker.

Man möchte hoffen, dass der Ruf ankommt bei Christian Pfeiffer, dem Praktiker. Es sieht nicht danach aus. Ob sich die beiden einen Dialog vorstellen können? »Ich sehe den Ertrag einer Diskussion mit Herrn Fritz nicht«, sagt Christian Pfeiffer. Er habe kein Interesse, mit Herrn Pfeiffer zu reden, teilt Jürgen Fritz mit.

Pfeiffer will die Bundeszentrale für politische Bildung nun dazu drängen, ein neues, kritischeres Buch über Videospiele aufzulegen. Da hat Fritz die Nase vorn: Die ersten Vorschläge zu einem aktualisierten Band hat er der Bundeszentrale bereits unterbreitet. **CS**



Problematische Zusammenarbeit? Die FH Köln veranstaltet die Tagung Clash of Realities gemeinsam mit Electronic Arts.