

3. Jahrgang, Heft 2, Artikel 5 – September 2007

Identitätsrückprojektion in Aktiven Medien. Wann können Computerspiele unser reales Verhalten beeinflussen?

Michael Wagner

Zusammenfassung

Das Medium Computerspiel nimmt in der Jugendkultur eine immer wichtiger werdende Rolle ein. Dabei ist um die Frage in wie weit dies als eine positive oder negative gesellschaftliche Entwicklung zu sehen ist, in den letzten Jahren eine intensive akademische Debatte entbrannt. Diese Diskussion geht jedoch an der eigentlichen Problemstellung vorbei, da sich die Wirkungsweise von Computerspielen individuell unterschiedlich darstellt. In diesem Artikel soll daher der Frage nachgegangen werden, welche Kompetenzen im Umgang mit Computerspielen, oder allgemeiner mit aktiven Medien, notwendig sind, um diese in positiver Weise nutzen zu können. Dazu wird ein theoretisches Modell skizziert, mit dessen Hilfe die Wirkungsweise des Kompetenztransfers zwischen Realität und Spiel interpretiert werden kann.

Keywords

Computerspiel, Medientheorie, Medienwirkung, Partizipationskultur, Virtuelle Gewalt.

Autor

- **Univ.-Prof. Dr. Michael Wagner**
- Leiter des Fachbereichs Applied Computer Game Studies Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien, Donau-Universität Krems
- **Kontakt:** Donau-Universität Krems
Dr.-Karl-Dorrek-Str. 30, 3500 Krems
Tel. +43 (0)2732 - 893 2340
michael.wagner@donau-uni.ac.at
<http://michael.wagner.cc/>

1. Die gesellschaftliche Bedeutung des Computerspiels

Ob wir es wollen oder nicht, Computerspiele bilden heute einen wesentlichen Bestandteil unserer Gesellschaft. Zwar hat sich die Aussage, die Computerspielindustrie hätte die Video- und Filmindustrie bereits vor einigen Jahren in Umsatzzahlen überholt, als urbaner Mythos erwiesen. Dennoch sind Computerspielproduktionen, die sich sowohl gemessen am Produktionsbudget als auch am wirtschaftlichen Ertrag im Rahmen selbst der größten Hollywood Filmproduktionen befinden, heute keine Seltenheit mehr. Wirtschaftlich gesehen ist das Computerspiel eine Größe geworden, die wie insbesondere am Beispiel Südkorea zu beobachten ist, ganze Volkswirtschaften entscheidend mitprägen kann. In einer Welt, die von einem kontinuierlichen Wirtschaftswachstum lebt, ist dies eine positive Entwicklung. Computerspiele beleben unser Konsumverhalten und erzeugen Arbeitsplätze. Sie helfen uns, unsere wirtschaftliche Zukunft abzusichern.

Während die wirtschaftliche Bedeutung des Computerspiels weitgehend unumstritten ist, scheiden sich die Geister bei der Beurteilung der gesellschaftlichen Effekte dieses Mediums in der Regel erheblich. Zum einen existiert ein zutiefst kulturpessimistischer Ansatz, der das Computerspiel als einen zentralen Bestandteil einer zunehmenden Medienverwahrlosung betrachtet. Diese, im deutschsprachigen Raum in erster Linie durch den Kriminologen Christian Pfeiffer (Möble et al., 2006) und den Hirnforscher Manfred Spitzer (2005) vorgebrachte Argumentationslinie warnt von einer Entwicklung, in der unsere Jugend durch den übermäßigen Konsum von Computerspielen zunehmend verroht und verdummt. In der zentralen Kritik stehen dabei Computerspiele mit einer Betonung virtueller Gewalt, insbesondere Spiele aus dem Genre der so genannten Ego-Shooter bei denen der Spieler oder die Spielerin das Geschehen aus Sicht der handelnden Figur steuert. Diesem Ansatz folgend führt die Ausübung virtueller Gewalt in Computerspielen zwangsläufig zu einer höheren Wahrscheinlichkeit von realem gewalttätigem Verhalten. Als gesellschaftspolitische Konsequenz entsteht daraus die Forderung einer stärkeren staatlichen Kontrolle des Mediums sowie in im Extremfall auch die Forderung nach einer staatlichen Kontrolle der Freizeitgestaltung der Jugendlichen (Möble et al., 2006).

Auf der anderen Seite gibt es auch einen kulturoptimistischen Ansatz, der das Computerspiel als einen wichtigen Meilenstein in der Entwicklung weg vom reinen Medienkonsum hin zu einer aktiven, partizipativen Auseinandersetzung mit Medien betrachtet. Diese Sichtweise, die derzeit in erster Linie durch die Arbeiten des Centers for Comparative Media Studies am Massachusetts Institute of Technology vorangetrieben wird (Jenkins, 2006), betont nicht die negativen sondern die positiven Effekte von Computerspielen. In diesem Zugang ist jedoch wichtig, dass man das Computerspiel nicht als in sich isoliertes Medium ansieht. Vielmehr betrachtet man das Computerspiel als einen Bestandteil eines Medienkanons bestehend aus traditionellen Medien und neuen Medien. Der Medientheoretiker Henry Jenkins spricht in diesem Zusammenhang von einer Medienkonvergenz, die sich nicht auf technologischer Ebene, sondern vielmehr in den Köpfen der Medienkonsumentinnen und -konsumenten abspielt. Es entstehen so genannte transmediale Welten, in denen die Navigation zwischen unterschiedlichen Medien ebenso wichtig wird, wie die Kompetenz im Umgang mit einzelnen Medien (Jenkins, 2006). Dieser Logik folgend besteht ein allfälliges Problem nicht in der übermäßigen Intensität der Mediennutzung sondern vielmehr in der fehlenden Diversifikation der benutzten Medien. Vereinfacht gesagt ist beispielsweise eine Überbetonung des Buches ebenso als negativ zu bewerten wie der ausschließliche Gebrauch von Computerspielen. Daraus entsteht in letzter Konsequenz die gesellschaftspolitische Forderung nicht nach Medienkontrolle, sondern vielmehr nach Medienöffnung um eine möglichst breite Diversifikation der Mediennutzung sicher zu stellen.

Die vielleicht extremste Sichtweise wird in diesem Zusammenhang vom amerikanischen Autor Steven Johnson vertreten, der in seinem Buch „Die neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden.“ das Argument der Medienverwahrlosung auf den Kopf stellt (Johnson, 2006). In seinem Zugang führt das Medium Computerspiel nicht zu einer Verdummung der Gesellschaft, sondern fördert vielmehr ihre Intelligenz. Johnson argumentiert dies mithilfe des so genannten „Flynn-Effekts“, einem Phänomen, das die empirisch fest-

gestellte Steigerung der globalen Durchschnittsintelligenz beschreibt. Zwar bleiben Johnsons Thesen aus wissenschaftstheoretischer Sicht unbewiesen, seiner Argumentationslinie wird allerdings auch in klassisch wissenschaftlicher Literatur durchaus Beachtung geschenkt (Jenkins, 2006).

2. Zur Rolle des Individuums

Zwischen den kulturpessimistischen und kulturoptimistischen Sichtweisen zur Bedeutung des Computerspiels findet seit vielen Jahren ein für akademische Begriffe ungewöhnlich emotional geführter Diskurs statt. Nicht überraschend finden sich auf der Seite der Anhänger der Medienverwahrlosungshypothese oft Expertinnen und Experten, die selbst nur wenig persönliche Erfahrung mit dem Medium besitzen, während sich viele Verfechter der positiven Effekte von Computerspielen selbst als Teil der Computerspielkultur definieren. Es wäre jedoch falsch, aus dieser Tatsache Rückschlüsse auf die Qualität der gemachten Aussagen zu treffen. Es fällt auf, dass beide Seiten ihre Hypothesen mit qualitativ hochwertigen wissenschaftlichen Untersuchungen untermauern können und dass sich auf beiden Seiten hochrangige Expertinnen und Experten finden, deren wissenschaftliche Integrität vollkommen außer Frage steht.

Wie kann es aber nun dazu kommen, dass sich zwei derartig konträre Standpunkte gleichzeitig wissenschaftlich untermauern lassen? Bei näherer Betrachtung scheint es im Wesentlichen zwei Gründe für diese Entwicklung zu geben. Zum einen hat sich die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Computerspiel als ein hochgradig interdisziplinäres Forschungsfeld entwickelt, in welches Expertinnen und Experten aus unterschiedlichsten Gebieten wie zum Beispiel Psychologie, Soziologie, Anthropologie, Erziehungswissenschaften, Informatik, aber auch Linguistik und Literaturwissenschaften ihre Kompetenz einbringen. Damit existiert aber auch eine Vielzahl von Forschungstraditionen und theoretischen Zugängen die oftmals nicht miteinander kompatibel sind. Folgt man beispielsweise dem kulturanthropologischen Zugang zur Spieltheorie nach Johan Huizinga (1938/1955), so ist die Freiwilligkeit der Teilnahme ein wesentlicher und definierender Bestandteil des Spiels. In zahlreichen psychologischen Studien zur Auswirkung virtueller Gewalt auf Spieler und Spielerinnen wird das Element der Freiwilligkeit jedoch nicht berücksichtigt da Computerspiele dort in erster Linie systemtheoretisch betrachtet werden. Alleine aus diesen Gründen ist es eigentlich zu erwarten, dass sich die in den zahlreichen Studien erzielten Ergebnisse zwar größtenteils wissenschaftlich untermauert sind, sich im gegenseitigen Vergleich aber trotzdem in hohem Maße inkonsistent zeigen (Goldstein, 2005).

Ein zweiter, vielleicht noch wichtigerer Grund für die geteilte wissenschaftliche Meinung liegt in dem Versuch beider Seiten, globale Aussagen für die Weiterentwicklung der Gesellschaft machen zu wollen. Dies scheint aber in Anbetracht der Tatsache, dass es im Bereich der Computerspiele aufgrund einer fehlenden Forschungstradition gar keine echten Langzeitbeobachtungen geben kann als ein vollkommen überzogener Anspruch. Darüber hinaus zeigen sich Auswirkungen einer intensiven Mediennutzung sich nicht in der Gesellschaft als Ganzem sondern vielmehr bei einzelnen Individuen und Gruppierungen die sich mit den untersuchten Medien intensiver beschäftigen. Wir können uns heute nicht der Tatsache entziehen, dass einzelne Personen durch virtuelle Gewalt negativ

stimuliert werden. Ebenso wäre es aber vollkommen falsch zu verleugnen, dass eine intensive Nutzung von Computerspielen auch positive Effekte besitzen kann (Carr et al., 2006). Beide Phänomene sind existent, die jeweilige Ausprägung hängt vom Individuum ab.

Wenn es aber die einzelne Person ist, welche durch die Nutzung von Computerspielen individuell beeinflusst wird, so stellt sich die Situation plötzlich erheblich komplexer dar. Die Diskussion ob man Computerspiele generell verbieten oder im Gegenteil fördern soll wird in dieser Form sinnlos. Wir müssen stattdessen die Frage beantworten, welche Personen in welcher Weise positiv oder negativ beeinflusst werden können. Dazu ist es insbesondere notwendig herauszufinden, welche Kompetenzen oder Fähigkeiten im Umgang mit Computerspielen notwendig sind, um die positiven Möglichkeiten des Mediums voll ausschöpfen zu können. Die Beschränkung auf rein negative Aspekte erscheint wenig bis gar nicht hilfreich. Im zweiten Teil dieser Arbeit möchte ich daher nun einen theoretischen Ansatz erläutern, der eine erste Antwort auf diese Frage geben kann. Die folgenden Überlegungen basieren dabei auf Arbeiten des Computerspielwissenschaftlers Espen Aarseth (1997), des Medientheoretikers Henry Jenkins (2006) sowie des theoretischen Linguisten James Gee (2004) und verwenden weiters einige Konzepte aus dem Gebiet der Situated Cognition sowie der konstruktivistischen Lerntheorie.

3. Das Computerspiel als Spiel

Bevor man sich mit den Auswirkungen des Computerspiels auf den Spieler oder die Spielerin beschäftigen kann, muss man zunächst die Frage klären, welche Besonderheiten das Computerspiel von anderen Medien unterscheidet. Was verstehen wir eigentlich unter einem Computerspiel? In der Literatur nimmt man in der Regel einen spieltheoretischen Ansatz der auf den Arbeiten von Johan Huizinga (1938/1955) und Roger Caillois (1958/2001) aufbaut. Dementsprechend werden Spiele durch folgende sechs Eigenschaften charakterisiert.

1. Die Teilnahme an Spielen ist freiwillig
2. Spiele sind von der Wirklichkeit in Raum und Zeit getrennt
3. Der Ausgang von Spielen ist nicht vorherbestimmt
4. Spiele sind unproduktiv
5. Spiele haben Regeln
6. Spiele täuschen Wirklichkeit vor

Für die weiteren Überlegungen ist insbesondere die zweite Eigenschaft relevant. Sie basiert auf einem Konzept, welches Huizinga in Anlehnung an das altindische Epos Mahābhārata den „magischen Kreis“ genannt hatte (Huizinga, 1938/1955). Dieser magische Kreis ist Sinnbild für die Grenze zwischen Realität und Spiel. Wird sie überschritten, so ersetzen die Regeln des Spiels jene der Wirklichkeit. Nach Ende des Spiels verlassen die Spieler und Spielerinnen den magischen Kreis und begeben sich zurück in die Wirklichkeit. Doch mit Verlassen des magischen Kreises verliert alles, das im Spiel von Wichtigkeit war seine Bedeutung. Das Spiel löst sich auf. Wenn wir uns die Frage stellen, in wie weit ein Spiel unsere Realität beeinflussen kann, so ist dies sinnbildlich äquivalent mit der

Frage, welche Elemente des Spiels mit uns die Grenze des magischen Kreises überschreiten können.

Während die klassische Spieltheorie das Spiel in den Mittelpunkt des Interesses stellt, versuchen gegenwärtige Ansätze zunehmend den Spieler oder die Spielerin zu betonen. Aus Gründen der Vollständigkeit sei hier insbesondere eine Definition des Begriffs „Spiel“ des Computerspielforschers Jesper Juul (2005) angeführt.

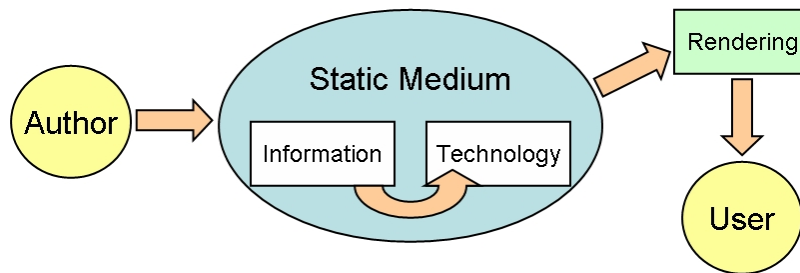
1. Spiele haben Regeln
2. Spiele haben veränderliche quantifizierbare Ergebnisse
3. Verschiedene Spielergebnisse sind mit unterschiedlichen Werten verbunden
4. Die Veränderung von Spielergebnisse ist mit Aufwand verbunden
5. Das Erreichen von Spielergebnissen erzeugt Emotionen bei den Spielern und Spielerinnen
6. Die Konsequenzen von Spielergebnissen sind verhandelbar

Es würde an dieser Stelle zu weit führen, auf Einzelheiten dieses Ansatzes einzugehen. Auffällig ist, dass das Element der Freiwilligkeit in dieser Definition keine bedeutende Rolle mehr spielt. An die Stelle der Freiwilligkeit rückt das Element der emotionalen Bindung an das Spielergebnis.

4. Das Computerspiel als Medium

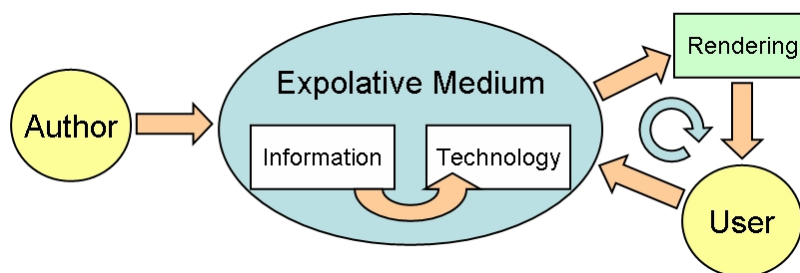
Um Computerspiele, aber vor allem das Wechselspiel zwischen Computerspielen und traditionellen Medien in den anfangs erwähnten transmedialen Welten besser verstehen zu können, ist es jedoch notwendig, Computerspiele nicht nur als Spiele sondern vielmehr als spezielle Formen von Medien zu deuten. Zu diesem Zweck wenden wir uns zunächst unserem klassischen Verständnis eines Mediums zu. Medien sind Mittler, die Informationen zwischen einem Sender und einem Empfänger transportieren. Der Transport wird in der Regel durch eine Technologie unterstützt oder ermöglicht. Im Falle eines Buches ermöglicht die Technologie des Buchdrucks beispielsweise die Übermittlung eines von einem Autor oder einer Autorin verfassten Textes an einen Leser oder eine Leserin. Die Nutzerin oder der Nutzer eines Medium entnimmt den Informationsgehalt dabei einer durch das Medium vorgegebenen Repräsentation (Rendering) der transportierten Information. Im Falle des Beispiels Buch besteht diese Repräsentation aus dem physikalischen Objekt des Buches selbst.

Klassische Medien erlauben in der Regel nur eine sehr eingeschränkte Interaktion des Nutzers oder der Nutzerin mit der Repräsentation des Mediums. Wir können ein Buch öffnen, in ihm Blättern oder Kapitel überspringen. Wir können aber nicht die durch das Buch transportierte Information verändern. Weiters ist es uns auch nicht möglich, die Informationen neu zu sortieren und eine alternative Repräsentation zu erzeugen. In diesem Sinne präsentiert sich das Buch als statisch. Wir sprechen deshalb im Folgenden bei Medien dieses Typs auch von statischen Medien. Figur 1 zeigt die schematische Darstellung eines derartigen Mediums.



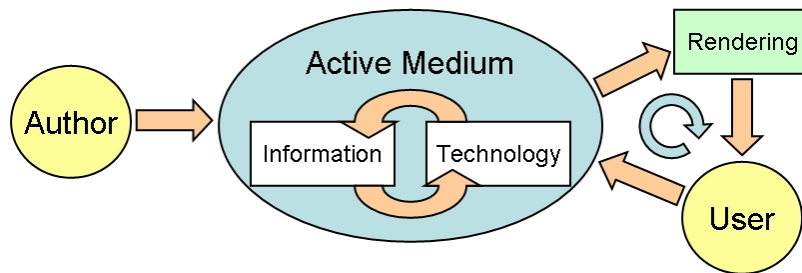
Figur 1: Schematische Darstellung eines statischen Mediums

Mit der Entwicklung neuer, elektronischer Medien kam es verstärkt zu einer Betonung der Interaktion mit dem Medium. Die Information wird zunächst nicht mehr nur in linearer Form repräsentiert, der Nutzer oder die Nutzerin kann, beispielsweise durch Anwählen von Hyperlinks auf Webseiten, die Abfolge von transportierten Inhalten gezielt steuern. Zwar ist die Information in ihrer Gesamtheit immer noch durch einen Autor oder eine Autorin vorgegeben, es existiert aber nur mehr eine eingeschränkte Kontrollmöglichkeit über die vom Nutzer oder der Nutzerin empfangenen Information. In gewisser Weise werden derartige Medien erforscht, wir sprechen daher im Folgenden auch von explorativen Medien. Es ist dabei wichtig zu erwähnen, dass explorative Medien bereits vor der Erfindung des Buchdrucks, etwa im antiken China, existierten (Aarseth, 1997). Die Bedeutung dieser Medien wurde zwar durch die neuen Technologien verstärkt, ihre Existenz ist aber nicht eine Folge dieser Technologien.



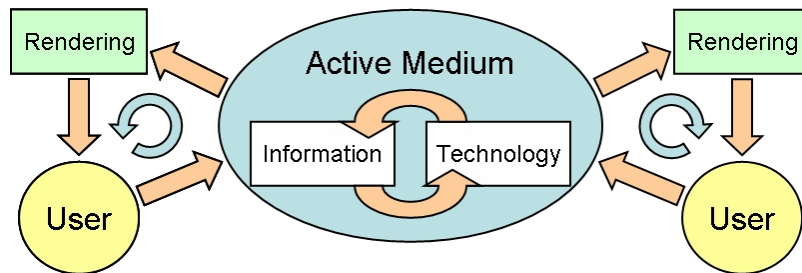
Figur 2: Schematische Darstellung eines explorativen Mediums

Geht man nun in der Entwicklung noch einen Schritt weiter, so trifft man in den letzten Jahren zunehmend auf Mediensysteme, deren zugrunde liegende Technologie neben einer explorativen Interaktion zusätzlich eine aktive Einflussnahme auf den im Medium enthaltenen Informationsinhalt erlauben. Das Medium reagiert dabei autonom mittels Methoden der künstlichen Intelligenz auf die Aktionen des Nutzers oder der Nutzerin und verändert oder erstellt Informationen dynamisch. Figur 3 zeigt die schematische Darstellung eines derartigen Mediums.



Figur 3: Schematische Darstellung eines aktiven Mediums

Der Autor oder die Autorin tritt nun in den Hintergrund. Sobald das Medium mit Nutzern oder Nutzerinnen in Interaktion tritt, übernehmen diese die Kontrolle über die innerhalb des Mediums gespeicherte und über das Medium transportierte Informationen. Leser und Leserinnen aktiver Medien werden somit zu Koproduzenten und Koproduzentinnen. Das Resultat ist ein Phänomen, welches wir heute als Medienpartizipation oder auch als Demokratisierung des Medienproduktionsprozesses bezeichnen (cite Jenkins, 2006).



Figur 4: Der Nutzer/die Nutzerin als Autor/Autorin

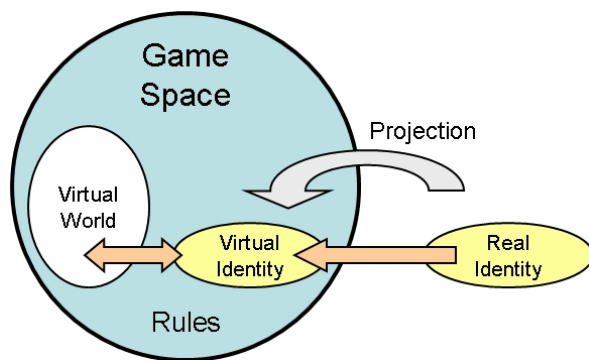
Im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien bezeichnet man aktive Medien auch gerne als Web 2.0 Technologien. Oft gebrauchte Beispiele sind Weblogs oder Systeme wie YouTube. Eine der wichtigsten Kategorien von aktiven Medien sind jedoch Computerspiele, insbesondere online Computerspiele. Eines der Paradebeispiele ist in diesem Zusammenhang das Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) „World of Warcraft“, welches zum Zeitpunkt dieser Veröffentlichung ungefähr neun Millionen aktive Spieler und Spielerinnen im gemeinsamen virtuellen Rollenspiel vereinigt. Die als Resultat der Medienpartizipation entstehenden sozialen Phänomene waren Auslöser eines eigenständigen Forschungszweiges, der so genannten „World-of Warcraft“-Forschung (Krzywinska & Lowood, 2006).

Der Umgang mit statischen, explorativen und aktiven Medien erfordert jeweils unterschiedliche Kompetenzen, die man auch als Dimensionen einer übergeordneten Medienlesekompetenz interpretieren kann (Wagner, 2006b). Diese sind neben den klassischen Lesekompetenzen für die Auseinandersetzung mit statischen Medien zum einen Entscheidungskompetenzen im Umgang mit explorativen Medien sowie zum anderen Strategiekompetenzen für die Interaktion mit aktiven Medien. Wie auch Aarseth (1997) bemerkte treten die Kompetenzen im Umgang mit neuen Medien oder Computerspielen nicht in Konkurrenz zur klassischen Lesekompetenz, sie sind im Gegenteil eine

Erweiterung derselben. Gleichzeitig ist das Fehlen dieser Kompetenzen aber auch eine Form neuen Analphabetismus. Ausreichende Fähigkeiten im Umgang mit Wort und Schrift sind eine notwendige, aber heute in keinem Fall mehr hinreichende Bedingung, um an der Informationsgesellschaft teilhaben zu können.

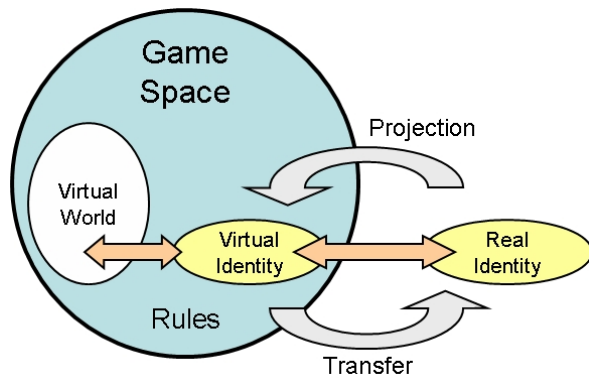
5. Identitätsrückprojektion und Affinitätsgruppen

Wenn eine Person sich mit einem aktiven Medium wie zum Beispiel einem Computerspiel auseinandersetzt, so bildet sie nach Gee (2004) drei Identitäten. Zum einen sind dies die in der Wirklichkeit verhaftete so genannte „reale“ Identität sowie die im Spiel, beziehungsweise dem aktiven Medium, verwurzelte „virtuelle“ Identität. Zwischen diesen beiden Identitäten befindet sich die Grenze des magischen Kreises, welche die Wirklichkeit vom Raum des Spiels abgrenzt. Um nun in ein Spiel involviert werden zu können, bedarf es daher einer Brückenbildung über die dritte, so genannte „projizierte“ Identität. Diese ist für das Gefühl der Immersion verantwortlich. Sie stellt sicher, dass der Spieler oder die Spielerin mit seiner virtuellen Identität emotional verbunden bleibt, so sorgt so für einen Transfer aus der Wirklichkeit in das Spiel.



Figur 5: Reale, virtuelle und projizierte Identität

Dies reicht allerdings nicht, um Kompetenzen, Fähigkeiten oder auch Verhalten aus dem Spiel in die Wirklichkeit zurück transferieren zu können. Diese Rücktransformation geschieht nur dann, wenn es eine Form der Rückprojektion gibt, also in gewisser Weise eine emotionale Bindung der virtuellen Identität an die reale Identität. Nur wenn die im Spiel durchgeführten Handlungen bei in der Realität verankerten Erfahrungen anknüpfen können, kann diese Rückprojektion auch tatsächlich stattfinden. Der virtuelle Tod im Spiel World of Warcraft bedeutet beispielsweise gleichzeitig die Auferstehung an einer anderen Stelle des Spiels. Der reale Tod ist endgültig. Damit können aber auch die im Spiel gemachten Erfahrungen mit dem virtuellen Tod nicht auf die Realität abgebildet werden. Ihre Bedeutungskontexte sind dazu zu unterschiedlich. Gleiches gilt auch für virtuelle Aggression. Der von Huizinga beschriebene magische Kreis bildet somit eine Art gesellschaftlicher Schutzschild.

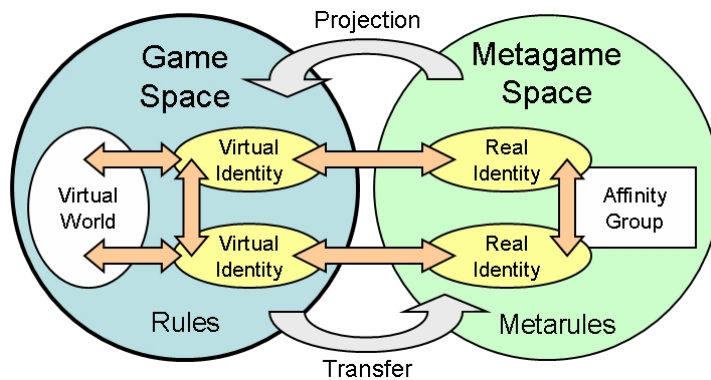


Figur 6: Transfer durch Rückprojektion

Es gibt nun zwei Möglichkeiten, wie dieses Schutzschild versagen kann. Zum einen ist es denkbar, dass eine Person nicht in der Lage ist, zwischen realer und virtueller Identität zu unterscheiden. In diesem Fall entsteht eine Situation in der Realität und Spiel zu einer gemeinsamen Wirklichkeit verschmelzen. In gewisser Weise handelt es sich dabei um die Unfähigkeit den magischen Kreis auch als solchen zu erkennen und damit eigentlich um ein Fehlen von Spielkompetenz. Würde man präventive Maßnahmen setzen wollen, so müsste man in diesem Fall die Spielkompetenz von eventuell gefährdeten Jugendlichen aktiv trainieren, beispielsweise durch eine noch intensivere, aber therapeutisch betreute Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiel.

Dieser Schutzschild versagt aber auch, wenn die in dem Spiel gemachten Erfahrungen sich mit realen gesellschaftlichen Problemen des Spielers oder der Spielerin decken. Wer in seiner realen Umwelt mit realer Gewalt konfrontiert wird, der kann die in einem Spiel erfahrene virtuelle Gewalt zuordnen und auf diese Weise Erfahrungen und Empfindungen in beide Richtungen zwischen Realität und Spiel transferieren. Damit ist hier das Computerspiel aber nicht das Problem, sondern vielmehr ein potenzieller Indikator für real vorhandene Probleme. Es wäre beispielsweise interessant zu hinterfragen in wie weit gewalttätige Computerspiele dazu benutzt werden könnten, um aus dem virtuellen Verhalten der Spieler und Spielerinnen auf reale Probleme rückzuschließen zu können. Die derzeitige vorhandene Literatur beschränkt sich hingegen fast ausschließlich auf die umgekehrte Fragestellung.

Sind nun mehrere Spieler und Spielerinnen in einem online Computerspiel miteinander in Kontakt so führt die Identitätsrückprojektion zu einem Phänomen, welches Gee als die Bildung von Affinitätsgruppen beschreibt (Gee, 2004). Dabei werden neben individuellen Erfahrungen und Fähigkeiten Teile des Regelwerks des Spieles in die Realität transferiert. Als Resultat entsteht eine Art Meta-Spiel in der die im Spiel miteinander in Beziehung stehenden virtuellen Identitäten sich auf reale soziale Netzwerke abbilden. Die Besonderheit dieser Affinitätsgruppen liegt in ihrer Kurzlebigkeit. Entzieht man dem Meta-Spiel das zugrunde liegende Spiel, so verschwinden auch das Meta-Spiel und damit die Affinitätsgruppe. Diese Kurzlebigkeit ist allerdings nicht notwendigerweise als negativ zu werten, denn genauso schnell wie Affinitätsgruppen an einer Stelle verschwinden so bilden sie sich an einer anderen Stelle mit anderen Voraussetzungen wieder neu.



Figur 7: Meta-Spiel und Affinitätsgruppen

Ein besonders einsichtiges Beispiel für eine derartige Affinitätsgruppe bildet der Bereich des so genannten elektronischen Sports oder eSport. Dabei handelt es sich um das wettkampfmäßige Spielen von Computerspielen im Rahmen organisierter Ligen (Wagner, 2006a). Zahlreiche andere Beispiele von Affinitätsgruppen, die sich durch die Nutzung unterschiedlicher aktiver Mediensysteme bilden, hat zum Beispiel Jenkins beschrieben (Jenkins, 2006).

5. Schlussbemerkung

Die Computerspielindustrie hat ein natürliches Interesse daran, Computerspiele zu verkaufen und verwendet daher großen Summen in der Entwicklung von Spielen, die von den Spielerinnen und Spielern als gute Spiele empfunden werden. Einer der zentralen Qualitätskriterien ist dabei die Intensität der Immersion, also die Leichtigkeit mit der Spieler und Spielerinnen den magischen Kreis durch Bildung einer projizierten Identität überbrücken können. Dem hier vorgestellten theoretischen Modell folgend bedeutet dies aber auch, dass die Eigenschaft, ein gutes Spiel zu sein, nicht unbedingt mit der Erzeugung eines Lerneffektes zusammen hängen muss. Nicht jede virtuelle Handlung, nicht jede in einem guten Spiel gemachte Erfahrung, kann von allen Spielern und Spielerinnen auch in der Wirklichkeit übertragen werden. Die für diese Übertragung notwendige Identitätsrückprojektion geschieht heute in der Regel noch zufällig. Sie besser verstehen oder planen zu können würde nicht nur unser Verständnis für die Wirkungsweise von Computerspielen erhöhen, es würde auch unser Bildungssystem radikal beeinflussen. Denn welcher Unterricht, welches Training, wäre besser als jenes, bei denen sich die Lernenden mit dem Lernziel wie im Falle von Computerspielen emotional verbunden fühlen.

Literatur

- Aarseth, E. (1997).** Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Caillois, R. (1958/2001).** Man, Play and Games. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. and Schott, G. (2006).** Computer Games: Text, Narrative and Play. Cambridge, UK: Polity Press.

Goldstein, J. (2005). Violent Video Games. In Raessens, J. & Goldstein J. (Hrsg.), Handbook of Computer Game Studies (S. 341-358). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Gee, J. (2004). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.

Huizinga, J. (1938/1955). Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Boston: Beacon Press.

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press.

Johnson, St. (2006). Die Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln: Kiepenheuer und Witsch Verlag.

Juul, J. (2005). half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Krzywinska, T. & Lowood, H. (Hrsg.) (2006). Special Issue on World of Warcraft. Games and Culture Journal.

Möble, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe (ZJJ), 3, 295-309.

Spitzer, M. (2005). Vorsicht Bildschirm! Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

Wagner, M.G. (2006a). On the scientific relevance of eSport. In Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, Las Vegas, NV (S. 437-440). CSREA Press.

Wagner, M.G. (2006b). Computer Games and the Three Dimensions of Reading Literacy. In Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH Symposium on Videogames, Boston, MA (S. 139-142). ACM Press.