

Fakultät für  
**Kultur- und  
Sozialwissen-  
schaften**

Florian Lippuner

## **Die Macht des Computerspielers**

Strukturelle Kopplung als Determinante spielbezogener  
Wirkungsprozesse

Erschienen in: Junge, Thorsten/Schumacher, Claudia (Hrsg.): Digitale Spiele im Diskurs

Arena - Meinungsorientierte Beiträge



**deposit\_hagen**  
Publikationsserver der  
Universitätsbibliothek

## Die Macht des Computerspielers

Strukturelle Kopplung als Determinante spielbezogener Wirkungsprozesse

*Florian Lippuner*

**Dieser Essay beschreibt das Machtverhältnis zwischen Computerspieler und Computerspiel mithilfe des Konzepts der strukturellen Kopplung. Letzteres hilft, diese spezielle Beziehung theoretisch und empirisch zu durchdringen. Nicht zuletzt in Bezug auf wie auch immer geartete Wirkungsprozesse.**

Der vorliegende Beitrag speist sich theoretisch und empirisch zu großen Teilen aus der vom Autor dieser Zeilen verfassten Monographie *Das Biografiespiel. Strukturelle Kopplungen und Transferprozesse im Rahmen adoleszenter Computerspielnutzung* (Lippuner 2018). Mithilfe der (medien-)biografischen Methode wurden dabei die vielfältigen Anknüpfungspunkte und Austauschprozesse zwischen der Computerspielnutzung<sup>1</sup> auf der einen und der Biografie einzelner Jugendlicher und junger Erwachsener auf der anderen Seite untersucht. Im Zentrum standen dabei gezielt nicht Momentaufnahmen, sondern die Frage, wie sich die Zusammenhänge zwischen den Spielen und den Spielern im Laufe der Jugend verändern und verändert haben. Welche Rolle spielt die Computerspielnutzung beim Übertritt in eine neue Schulstufe? Was passiert, wenn eine Liebesbeziehung eingegangen oder beendet wird?

In *Das Biografiespiel* wurde erstmals das biografische Gesamtbild solcher Prozesse nachgezeichnet, mit dem Fokus auf Jugendliche und junge Erwachsene. Konzeptionell und methodisch beabsichtigt war, dass die Spielerinnen und Spieler selbst zu Wort kommen.

Die qualitative Studie hat gezeigt, dass es nicht *den* oder *die* Gamerin gibt, sondern dass im Rahmen des Heranwachsens von Jugendlichen und jungen Erwachsenen je nach Lebenssituation und -phase verschiedene Nutzungsmodi zum Zug kommen. Die Wirkungen vom Medium zum Nutzer wurden

---

<sup>1</sup> Alternierend zum Begriff *Computerspiel* wird im vorliegenden Beitrag der Begriff *digitales Spiel* verwendet. Gemeint ist mit beiden Begriffen dasselbe, nämlich visuell-basierte PC-, Mobil- und Konsolenspiele, welche durch die Spieler via Interface vorangetrieben werden.

dabei keineswegs ausgelassen, allerdings wurde dabei das Zweiseitige, der Austausch zwischen Spieler und Spiel betont.

Konkret wurden folgende Annahmen empirisch geprüft und bestätigt:

- Jugendliche Computerspieler erweitern durch ihre spezifische Computerspielnutzung ihre Lebenswelt. Es geht ihnen auch, aber nicht nur um Unterhaltung und Action.
- Die Spielvorlieben von Jugendlichen und jungen Erwachsenen entwickeln sich sowohl zeitlich (Zeitpunkt und zeitlicher Umfang) als auch inhaltlich in Zusammenhang mit der aktuellen Lebenssituation und Bedürfnislage.
- Es gibt kein Entweder-oder zwischen einer kompensatorischen und einer komplementären Nutzung, sondern innerhalb einzelner Biografien kann je nach Lebens- bzw. Sozialisationsphase beides vorkommen.
- Jugendliche eignen sich in Computerspielen Kompetenzen an, die sie auch in anderen medialen und non-medialen Lebenskontexten anwenden können. Beispiele hierfür sind Reaktionsvermögen, logisch-kognitive Fähigkeiten oder räumliche Vorstellungskraft.

Die nachfolgenden Zeilen nehmen ebenfalls die Perspektive jugendlicher und erwachsener Computerspieler ein.<sup>2</sup> Das Hauptaugenmerk liegt dabei jedoch nicht auf gesamtbiografischen Zusammenhängen, sondern auf dem Machtverhältnis zwischen Spieler und Spiel. Ganz bewusst pointiert wird dabei aufgezeigt, weshalb die Spieler gegenüber den Spielen am längeren Hebel sind. Für eine klare Positionierung innerhalb der Wirkungsdebatte freilich hat dies seine Konsequenzen, weshalb diese ebenfalls Gegenstand der Diskussion sein muss.

---

<sup>2</sup> Alter und Entwicklungsstand der Nutzer spielen eine entscheidende Rolle im jeweiligen Umgang mit Medieninhalten. Kinder müssen einen rahmungs- und selbstkompetenten Umgang mit Computerspielen erst lernen, weshalb eine stärkere Regulierung und der Schutz vor einer unkontrollierten Nutzung hier notwendig sind. Die Ausführungen in diesem Essay beziehen sich deshalb nicht auf Kinder, sondern auf Jugendliche und junge Erwachsene, welche Computerspiele potenziell selbstkompetent und entsprechend ihrem Entwicklungsstand nutzen. Selbstredend, dass auch hier der Grad der Medienkompetenz von Individuum zu Individuum variiert und je nachdem medienpädagogischer Begleitung bedarf.

Die Herausgeber dieses Sammelbandes betonen in ihrem Editorial, dass sich „angesichts des intensiven Konsums von Heranwachsenden [...] medienpädagogische Fragestellungen, die sich nicht nur um die Frage nach einer möglichen Aggressionssteigerung drehen“ (Junge/Schumacher/Clausen 2018, S. 3), aufdrängen würden. Die nachfolgenden Zeilen haken exakt hier ein; hier interessiert die individuelle Sicht der jugendlichen Spieler. In den allermeisten Fällen stehen bei diesen nicht Aggressionen oder Suchthematiken im Vordergrund, sondern ihre vielfältigen Bedürfnisse und Motivationen, mit welchen sie digitale Spiele nutzen oder auch nicht.

Tatsache ist, dass gerade im Gewalt- und auch im Suchtbereich bereits sehr viel Forschung betrieben wurde und immer noch wird. Das ist einerseits wichtig und wünschenswert, liegt jedoch nicht im Hauptfokus des vorliegenden Beitrags. Gleichzeitig sind die nachfolgenden Zeilen nur auf den ersten Blick wenig relevant für die Thematik der problematischen Wirkungen. Denn versteht man, wie die Computerspielnutzung mit individuellen Bedürfnissen und mit der individuellen Biografie verknüpft ist, so erhält man ein Instrument, um problematische Entwicklungen und Situationen bei einzelnen Jugendlichen bereits frühzeitig zu erkennen und allenfalls intervenieren zu können. Der vorliegende Essay setzt aus dieser Sicht also gleichsam eine Stufe vor der Gewalt- und Suchtfrage an, nämlich in der alltäglichen, selbstverständlichen Computerspielnutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Mit einer solchen Forschung kann das Interesse weg von einem alleinigen Fokus auf Extrembereiche und Risikoverhalten und hin zu einer alltagsorientierten Erforschung der Bedeutung jugendlicher Computerspielnutzung gelenkt werden. Daraus können Strategien für eine konstruktive Einbettung der Computerspielnutzung in den jugendlichen Alltag erarbeitet werden, was wiederum mit einem Wissenszuwachs für Medienpädagogik und Erziehung einhergeht.

## 1. Zur Ohnmacht der Spiele

Um die Beziehung zwischen Spieler und Spiel verstehen zu können, müssen zunächst einige Charakteristika aller digitalen Spiele beleuchtet werden. So kann man digitale Spiele etwa dadurch definieren, indem man sie von traditionellen audiovisuellen, nicht-interaktiven Medienformen abgrenzt. Letztere bedienen sich zum Beispiel linearer Erzählweisen, um fiktive Welten an

den Rezipienten heranzuführen. Filme, Hörspiele oder Zeitungsartikel beinhalten jeweils nur eine festgelegte Route durch die mediale Welt und zwingen dem Rezipienten eine bestimmte Sichtweise auf (vgl. Sejnoha/Studer 2008, S. 33). Von diesen Medienformen unterscheiden sich Computerspiele laut Sejnoha/Studer (2008, S. 32-33) insbesondere in den Punkten Virtualität, Hypertextualität und Interaktivität. Mit *Virtualität* wird dabei der Umstand angesprochen, dass das Computerspiel in einer künstlich kreierte Welt stattfindet, was laut den Autoren zum Begriff der *Hypertextualität* führt, da der Spieler in dieser künstlichen Welt zwischen verschiedenen Optionen auswählen kann, ja geradezu muss. Vom Nutzer wird exploratives Verhalten gefordert. Die virtuelle Welt des Computerspiels ist in seiner Gesamtheit zwar immer vordefiniert, das Umsetzen der implementierten Möglichkeiten hängt jedoch vom Spieler ab. Hiermit kommt das dritte Abgrenzungsmerkmal zu anderen audiovisuellen Medien zum Vorschein, die *Interaktivität*. Ein virtuelles Objekt existiert nicht aus eigener Kraft, es bedarf der Initiative des Rezipienten, um es überhaupt zu erschaffen.

Ob und wie Individuen Computerspiele also nutzen, wird nicht durch die Spiele bzw. das Angebot determiniert, sondern durch die Spieler selbst bestimmt. Sie bringen ein Spiel voran – oder eben nicht. So gesehen muss zumindest für den spezifischen Fall von digitalen Spielen die vielerorts befürchtete bis angenommene Medienallmacht zurückgewiesen werden.

Obschon die kreativen Möglichkeiten oftmals eingeschränkt sind, gibt es in vielen Computerspielen durchaus Freiräume für eigene Ideen und Gestaltungsformen. Schließlich geht eine Geschichte im Computerspiel nur weiter, wenn der Spieler via Interface Ereignisse auf dem Bildschirm auslöst. Ob und wie er das macht, steht ihm frei. Er kann ein Spiel auch umdefinieren und zweckentfremden. Hieraus können ganze Spielerszenen entstehen, die mit der ursprünglichen Intention der Spielentwickler nicht mehr viel gemeinsam haben. Als Beispiel kann hier der *Counter Strike*-Mod *Bunny Hop* (auch *Bhop* genannt) angebracht werden (vgl. Lippuner 2018, S. 318). *Bunny Hop* ist eine Abwandlung des eigentlichen Spielkonzepts, welche sich zu einer eigenständigen Community inklusive offizieller Wettkämpfe entwickelt hat. Es geht dabei darum, mit seiner Spielfigur möglichst weite virtuelle Luftsprünge zu vollführen und/oder bestimmte Parcours zu absolvieren. Dies gelingt mithilfe einer speziellen Maus- und Tastaturtastenkombination sowie möglichst schneller Hin- und Herbewegung des Sichtfelds während des Sprungs.

Kein Computerspielentwickler kann steuern, ob und wie ein Spiel umgedeutet wird. Manchmal wird auf der Entwicklerseite geradezu auf die Kreativität der Spieler gesetzt, indem bewusst Programmiercodes einzelner Spielwelten zur Weiterentwicklung freigegeben werden. Nicht selten werden die daraus entstehenden *Mods*, also Modifikationen der Originalversion eines Spiels, später als offizielle und bisweilen eigenständige Titel vermarktet. Spiele können „über sich hinauswachsen“, wie ein Spieler es beschreibt (vgl. ebd., S. 318).

Multiplayer-Online-Rollenspiele leben grundsätzlich von den Interaktionen zwischen den teilnehmenden Spielern. Organisieren diese sich, können sie der Spielwelt neue, gemeinsam festgelegte Handlungsskripte hinzufügen, wie die folgende Anekdote eines *World of Warcraft*-Spielers zeigt (ebd., S. 318f.):

„Einmal hatte der Server ein *Down* und dann sind wir irgendwie 80 Leute gewesen und gingen auf einen anderen Server und dann fanden wir einfach: Jeder macht einen Level 1-Charakter; und dann haben wir halt einen *Ork* gemacht und dann haben wir gesagt, der erste, der Sturmwind, das ist die Menschenhauptstadt, erreicht, der bekommt 2'000 Gold auf unserem richtigen *Realm Pool*.“

## 2. Strukturelle Kopplung – die Spieler-Perspektive

Wie sieht das Ganze nun aus Spieler-Perspektive aus? Wenn die Spiele wirklich so ohnmächtig sind – was macht die Spieler dann so mächtig? Und nach welchen Kriterien handeln Letztere? Wie können diese Zusammenhänge konzeptualisiert und für die Empirie greifbar gemacht werden?

Licht ins Dunkel bringt hier ein Konzept, das Fritz/Fehr (1997) mit dem Terminus der *strukturellen Kopplung* beschreiben. Den Begriff definieren die Autoren folgendermassen: Die Menschen stellen zu ihrer Umwelt „Bezüge her, in denen sie sich wiederfinden können. Solche Bezüge können Übereinstimmungen, Ähnlichkeiten, Gemeinsamkeiten, oder metaphorische Entsprechungen sein. Dabei bezeichnet der Begriff der strukturellen Koppelung primär ein Verhältnis der Gleichzeitigkeit, nicht der Kausalität – schließt allerdings Kausalverhältnisse nicht aus“ (ebd., S. 67).

Auf digitale Spiele gemünzt bedeutet das: Wenn Computerspiele faszinierend wirken, so gehen die Autoren davon aus, dass die Prozesse der strukturellen Kopplung gegriffen haben, also dass die Spiele etwas im Menschen angesprochen haben, das für seine Lebenswelt bedeutsam ist. Das Gemeinsame der Computerspiele und der Lebenswelt ist das zentrale Motiv der Beherrschung und Kontrolle (vgl. Fritz/Fehr 1997, S. 68; 2003, S. 6). Die Motivation zum Computerspielen ist dann gegeben, wenn das Spielangebot und die persönliche Erwartung übereinstimmen (vgl. Salisch/Kristen/Opl 2007, S. 44).

Strukturelle Kopplungen im Zusammenhang mit digitalen Spielen sind laut Fritz/Fehr (2003, S. 6-9) auf folgenden Ebenen möglich: Assoziationen der Spieler; Vorlieben, Interessen, Abneigungen; Persönlichkeitsmerkmale; konkrete Lebenssituationen. Zuerst muss die äußere Hülle des Spiels ansprechen (also die Thematik und die Spielfiguren) und einen positiven Erinnerungseffekt beim Spieler auslösen. Ist diese Kopplung gelungen, müssen die spielerischen Handlungen möglichst rasch Erfolge zeitigen.

Zwischen dem Leben der Spieler und dem Computerspiel besteht damit nicht nur dahingehend ein Zusammenhang, als sich die aktuelle Lebenssituation in der jeweiligen Computerspielnutzungszeit niederschlägt, sondern insbesondere auch in inhaltlicher Hinsicht. Alltägliche Thematiken, Konflikte oder Herausforderungen spiegeln sich in der spezifischen Computerspielnutzung der Spieler.

Insbesondere in der Kindheit überwiegen strukturelle Kopplungen auf der Ebene von Vorlieben und Interessen. Einerseits werden familiäre Vorlieben im Spiel weiterbearbeitet oder generell das Interesse für bestimmte Thematiken im Spiel aufgenommen, etwa bevorzugte Genres beim Bücherlesen (vgl. Lippuner 2018, S. 210ff.). Mit fortschreitendem Alter finden dann zunehmend auch strukturelle Kopplungen auf anderen Ebenen statt, insbesondere in Bezug auf Persönlichkeitsmerkmale und konkrete Lebenssituationen. So nutzen die Spieler Games zunehmend, um Identitätsarbeit zu betreiben und sich zum Beispiel in verschiedenen Rollen zu versuchen. Die Gamer wählen einerseits bewusst Spiele, die ihren aktuellen Thematiken und Bedürfnissen entsprechen; andererseits reflektieren und bearbeiten sie ihre eigenen Geschichten vor dem Hintergrund der gewählten Spielgeschichte. Ein bestimmtes Spiel spricht eine(n) Jugendliche(n) in solchen Situationen dann zum Beispiel deshalb an, weil es in glaubwürdiger Form die

Atmosphäre wiedergibt, die in ihrer/seiner aktuellen Lebenssituation vorherrscht (vgl. ebd., S. 220ff.). Heranwachsende nehmen gerade in Phasen von sozialer Isolation und Mobbing, aber auch bei familiären Konflikten die entsprechenden Thematiken in der virtuellen Welt auf. Sie versuchen dabei, diesbezügliche Unzulänglichkeiten virtuell zu kompensieren, zum Beispiel, indem sie sich in Beziehung zu bestimmten Spielfiguren oder Spielgeschichten setzen (vgl. ebd., S. 229ff.).

Fest steht, dass die jeweiligen Nutzungsmodi von Computerspielen nicht von ungefähr kommen, sondern mit der Persönlichkeit und Lebenssituation der Nutzer zusammenhängen; die Begeisterung für spezifische Spiele oder Genres fußt oftmals auf der thematischen Nähe der Inhalte zur eigenen, alltäglichen Lebenswelt. Das Spielgeschehen wird als eine Metapher für das eigene Leben gesehen, die Spieler setzen sich in Beziehung zu den Figuren und füllen die Geschichten mit ihrem eigenen Leben (vgl. Fritz/Fehr 1997). Überdies haben Jugendliche, gerade jüngerer Generationen, einen mitunter spielerischen Zugang zur eigenen Lebensgestaltung; ähnlich wie in Computerspielen geht es auch im richtigen Leben nicht selten ums Ausprobieren, Erkunden, Kennenlernen, Scheitern und Gelingen.

### 3. Mehr Debatte als Wirkung

Was bedeuten diese Ausführungen und insbesondere die Prämissen des Konzepts der strukturellen Kopplung nun für die Beurteilung der Wirkungsprozesse zwischen Spiel und Spieler, zwischen realen und virtuellen Welten? Die in den vorangehenden Abschnitten beschriebene Konzeptualisierung des Spielers als bedürfnisorientierten und handlungsmächtigen Akteur geht zunächst einmal nur schwer einher mit der Vorstellung eines den Wirkkräften der Spiele mehr oder weniger passiv ausgelieferten Rezipienten. Zudem wohnt der Wirkungsdebatte, ja dem Begriff der *Wirkung* ein latent negativer Beigeschmack inne; dass Wirkungen *per se* unerwünscht oder problematisch sein müssen, ist dabei ein besonders großer Kollateralschaden einer von Anbeginn an unter ungünstigen Vorzeichen geführten Debatte. Wie können die beiden sich auf den ersten Blick diametral widersprechenden Vorstellungen also integriert werden?

Einen Weg aus der Sackgasse bietet hier der von Fritz (1997a) eingeführte und auf den Prämissen der strukturellen Kopplung basierende Transferbe-

griff, welcher es erlaubt, Wirkprozesse zwischen Spiel und Spieler wertneutral (nicht nur auf problematische Wirkungen fokussiert) und multilateral (nicht einseitig nur vom mächtigen Spiel zum hilflosen Spieler) zu untersuchen. Ein Transfer ist für Fritz (1997b, S. 229-230; 2003, S. 2) dabei zunächst ein Bewegungsprozess zwischen zwei Kontexten, zum Beispiel zwischen der realen Alltagswelt des Spielers und der virtuellen Welt des Computerspiels. Damit nun ein Transferimpuls in einer anderen Welt umgesetzt und übernommen werden kann, muss er zuerst die Transferkontrolle durch das Bewusstsein des Spielers unbeschadet passieren (vgl. Fritz 2003, S. 17). Erst wenn die virtuelle Welt die Aufmerksamkeit des Spielers erregt hat, können von dieser Welt Transfers ausgehen. Einfluss auf die Transferbereitschaft haben zudem Intensität und Dauer der Aufenthalte in der virtuellen Welt (vgl. Fritz 1997b, S. 242). Die Transferbereitschaft drückt sich in der Tendenz des Spielers aus, die intensiven Gefühle und die in der virtuellen Welt erfolgreichen Denk- und Handlungsschemata in eine andere Welt zu übertragen, dort das weiterzuleben, was hier so positiv erlebt wird. Transfers von der virtuellen Welt in die mentale Welt sind dabei erheblich einfacher als solche in die reale Welt; sie unterliegen nicht den strengen Adäquanzprüfungen des Bewusstseins, weil ein Transfer in die mentale Welt nicht unmittelbar in das Handeln einmündet (vgl. Fritz 2003, S. 17).

Wirkungen oder eben Transfers gehen somit nicht einfach nur vom Spiel aus. Zudem wird auch die jeweilige Charakteristik allfälliger Transfers nicht von der Medienseite allein bestimmt. Entsprechend dem Konzept der strukturellen Kopplung treten Computerspieler bedürfnisorientiert und selbstbestimmt an die Spiele heran. Sie werden nicht einfach passiv beriebelt. Aufgrund ihrer aktiven Position sind sie es selbst, die Transfers provozieren, steuern und zulassen. Oder eben auch nicht. Anstatt von einem einfachen *Stimulus-Response*-Modell auszugehen, rückt mit der Vorstellung von Transferprozessen der rege Austausch zwischen dem Medium und dessen Nutzer in den Fokus (vgl. Sejnoha/Studer 2008, S. 50). Das Spiel wirkt nicht nur auf den Spieler, sondern der Spieler steuert diese Wirkungen selber und wirkt auch seinerseits auf die Spiele ein.

Die Wirkungsmacht von Computerspielen, egal welcher Spielart, ist damit limitiert. Die jeweiligen Effekte hängen von verschiedenen Faktoren ab, die sich mitnichten auf die Angebotsseite bzw. das jeweilige Spiel beschränken lassen. So bestimmen, neben der inhaltlichen Gestaltung des Spiels und der Präsentationsform, insbesondere die persönlichen Eigenschaften des Nutzers die Effekte, die das Spiel bei ihm potenziell auslöst. Das beginnt bereits

vor der Rezeption: So sind zum einen die persönlichen Präferenzen des Anwenders die Grundlage für die Auswahl eines bestimmten Spiels, für das Zustandekommen einer Kopplung. Während und nach der Nutzungssituation bestimmen dann seine individuellen Fähigkeiten und Rahmungskompetenzen, welche Inhalte er wie aus der virtuellen Welt des Computerspiels in die Alltagswelt überträgt (vgl. Wesener 2004, S. 188f.).

## Die Macht des Spielers – eine Chance für die Medienpädagogik

Es ist, das steht zum Schluss fest, mitnichten so, dass begeisterte Computerspieler den Spielangeboten und deren Wirkungen quasi hilflos ausgeliefert wären. Vielmehr treten die Spieler mithilfe ihrer persönlichen Bedürfnisse, ihrer Handlungen, ihrer bevorzugten Thematiken und Kommunikationsformen an digitale Spiele heran. Sie sind es auch, welche die Prozesse der strukturellen Kopplung und Transfers zulassen, forcieren, steuern oder unterbinden. Der Akteur, der Handlungsermächtigte in dieser Beziehung, das ist der Computerspieler.

Das Gros der jugendlichen Computerspieler kann sehr wohl zwischen realen und virtuellen Situationen, inklusive aller kontextspezifischen Eigenheiten und Einschränkungen, unterscheiden. Auch können die meisten Spieler problematische von erwünschten Transfers unterscheiden. Nicht zu verwechseln ist dies mit der Tatsache, dass es im Jugendalter sehr (ent-)spannend, befreiend und zur Erprobung des realen Lebens mitunter hilfreich sein kann, bewusst in virtuelle Spielwelten abzutauchen und darin Grenzen auszuloten oder verschiedene soziale Konstellationen auszuprobieren. Die Realität holt sie dabei regelmäßig auf den Boden der Tatsachen zurück. Man kann nicht „in der virtuellen Welt leben“ – das Leben spielt sich in der Realität ab.

Es ist gerade dieser unauflösbare strukturelle, körperliche und zeitliche Rückbezug der Computerspielnutzung auf reale Kontexte, welche zu jenen realen Konflikten und Problematiken führt, welche die Wirkungsdebatte befeuern. Letztlich verweisen problematische Wirkungen nicht auf virtuelle, sondern auf reale Probleme in der Lebenswelt des Spielers. Bestes Beispiel hierfür ist die bisweilen hilflos geführte Debatte zum Spiel „Fortnite“, das aktuelle Schreckgespenst auf dem Spielemarkt. Überforderte Eltern melden ihre Kinder beim Psychiater an und Suchtexperten sehen in dem Spiel das

„Heroin‘ bei den E-Games“ (vgl. Peterhans 2018). Abgesehen von dem Umstand, dass Verhaltenssuchte nicht ohne weiteres mit stoffgebundenen Abhängigkeiten verglichen werden können, scheint es naheliegend, das Spiel „Fortnite“ als Projektionsfläche für alle möglichen Auffälligkeiten der Heranwachsenden in die Pflicht zu nehmen. Ist das Spiel als Schuldiger erst einmal ausgemacht, kann einerseits der drohende Vorwurf einer mangelhaften Medienerziehung durch Eltern, Pädagogen und Gesellschaft abgewendet werden. Zudem kann das Problem rasch und unkompliziert gelöst werden: Ist das Spiel weg, sind auch die Probleme weg. Zumindest, bis in einigen Monaten das nächste „Suchtspiel“ erscheint.

Natürlich ist eine solche Verteufelung immer weiterer Spielertitel weder gerechtfertigt noch zielführend. Letztlich verweisen gerade Suchttendenzen bei Spielern nicht auf Probleme auf der Angebotsseite, sondern auf ihre realen Probleme. Diese können durch Verbote weder verhindert noch gelöst werden. Die problematische Computerspielnutzung ist Symptom, nicht Ursache. Bestimmte Spiele bringen die jeweiligen Ursachen höchstens eher ans Tageslicht. Es reicht also nicht, zu fragen, was gespielt wird, um das dann verbieten zu können, sondern es muss vielmehr gefragt werden, warum so viel, so unkontrolliert, so exzessiv gespielt wird. Die Antworten sind nicht im Spiel zu finden; die Gründe dafür liegen in der Lebenswelt der Betroffenen. Über- oder unterfordert die Schule? Gibt es familiäre Konflikte? Wie steht es um den sozialen Status in der Peer-Group bzw. grundsätzlich um die Qualität der sozialen Kontakte? Wird im Spiel das Bedürfnis nach Kontrolle, Macht oder Erfolg gestillt? Niemand stürzt sich ohne Grund in virtuelle Welten; Voraussetzung sind hierfür Prozesse der strukturellen Kopplung.

Das Einnehmen einer verantwortungsvollen Haltung in der Wirkungsdebatte bedeutet vor diesem Hintergrund gleichzeitig auch eine Abkehr von der Vorstellung des Spielers als passives Opfer, das den generell negativen Wirkungen der mächtigen Computerspiele schutzlos ausgeliefert ist. Anstatt immer wieder das Verbot bestimmter Spiele zu fordern, muss bei den Spielern angesetzt werden: Sie müssen ihre Nutzung kompetent reflektieren und regulieren können. Heranwachsende müssen lernen, mit allen möglichen Umweltreizen vernünftig umzugehen, ihnen zu widerstehen, oder sich ihnen bei Bedarf auszusetzen – wieso soll das nicht für die Angebote digitaler Spiele gelten? Das Spielen muss komplementär in andere non-mediale und mediale Alltagsaktivitäten eingebettet werden, es darf nicht der Kompensation dienen. Medien- und insbesondere rahmungskompetente Nutzer

laufen weniger Gefahr, ungünstige Transfers zuzulassen; sie sind den Spielinhalten und -botschaften nicht ungefiltert ausgeliefert, sondern tragen zu deren Ausfaltung und Wirkung entscheidend bei.

Die vorangehenden Überlegungen untermauern die Notwendigkeit einer verantwortungsbewussten (Medien-)Pädagogik, legen sie doch den Schluss nahe, dass die Gründe für das jeweilige Mediennutzungsverhalten nicht ursächlich bei den Medien selbst zu suchen sind, sondern in der alltäglichen Lebenswelt der Nutzer. Jeweilige Vorlieben, Rituale und Nutzungsmotive sind ein Spiegel der aktuellen Lebenssituation der Computerspieler. Das heisst auch, dass man ebendort ansetzen muss – und nicht allein bei der Mediennutzung –, will man erstens die Gründe für das jeweilige Medienhandeln verstehen und zweitens problematische Verhaltensweisen positiv beeinflussen. Das braucht mehr Zeit als die überhastete Verdammung ungeliebter Spiele, ist aber nachhaltiger.

Es gibt hier durchaus medienpädagogische Konzepte und Projekte, welche diesen Ansatz bereits verfolgen. Zu nennen sind etwa folgende Beispiele:

- Mehrere erfolgsversprechende Ansätze sind im Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft versammelt (vgl. Friebertshäuser/Langer/Prengel 2010), etwa der Einsatz von Tagebüchern und des szenischen Spiels.
- Das Biografiespiel-Diagramm ermöglicht die Skizzierung und Reflexion der individuellen Computerspielnutzung vor dem Hintergrund biografischer Phasen und Ereignisse (vgl. Lippuner 2018).
- Ulrike Wagner (2014) empfiehlt für die qualitative Forschung mit Kindern ganz bewusst Artikulationsformen fernab der reinen Mediennutzung, um über ebendiese Informationen seitens der Nutzer zu gewinnen, etwa kreativ-gestalterische Aktivitäten wie Basteln und Malen.

Digitale Spiele wirken nicht einfach von sich aus wie ein Sog, dem man sich nicht entziehen kann, gerät man einmal hinein. Vielmehr geben sich die Jugendlichen in bestimmten Lebenssituationen bewusst digitalen Spielen hin, sei dies zur Überbrückung unzufriedenstellender Umstände in ihrem Alltag oder aber als bewusste Vermeidung von sozialen Kontakten mit Gleichaltrigen, Familienmitgliedern etc. Die qualitative Studie mit jugendlichen Spie-

lern (vgl. Lippuner 2018) hat gezeigt, dass exzessives Computerspielnutzungsverhalten automatisch reduziert wird beziehungsweise sich auf dem ursprünglichen Level einpendelt, sobald sich belastende biografische Zustände verbessern, seien dies nun Schulprobleme, Beziehungsprobleme, Drogensucht, Einsamkeit, Versagensängste, Mobbing, mangelndes Selbstvertrauen, mangelnde Erfolgserlebnisse etc. Mit einer Normalisierung der Lebenssituation, mit der Lösung von Konflikten oder der erfolgreichen Verarbeitung von körperlichen oder seelischen Rückschlägen lässt auch die kompensatorische Orientierung an virtuellen Welten nach.

Nun vermag die beste Medienpädagogik biografische Schicksalsschläge oder Krisenzeiten weder zu verhindern noch zu beheben. Sie kann Heranwachsende aber mit sinnvollen Instrumenten ausstatten, welche es ihnen gerade auch in krisenbehafteten Zeiten erlauben, die Medien nach ihren Bedürfnissen zu nutzen. Der Medienpädagogik sind mitnichten die Hände gebunden. Die vorliegenden empirischen Ergebnisse bestätigen, dass sich jene Jugendlichen, die eine hinreichende Medienkompetenz besitzen, besser von problematischen Nutzungsgewohnheiten lösen und diese auch besser reflektieren können. Meist ist dies ein schmerzhafter Lernprozess, viele der Jugendlichen justieren ihr ungünstiges Nutzungsverhalten erst im letzten Moment oder gar erst in einer Krisensituation (vgl. Lippuner 2018, S. 229ff.). Medienpädagogen, Lehrpersonen und Erziehungsberechtigte müssen helfen, dieses Medienkompetenz-Vakuum mit Wissen und Werkzeugen zu füllen. Konkret kann die Medienpädagogik in Bezug auf die Prävention von problematischer Nutzungsformen folgende Unterstützungsleistungen erbringen:

- Sie wirkt präventiv, indem sie Heranwachsenden einen medienkompetenten Umgang mit digitalen Spielen vermittelt. Kompetente Gamer reflektieren und kontrollieren ihr Nutzungsverhalten kontinuierlich und nutzen Computerspiele bewusst als Ergänzung zu anderen Freizeitaktivitäten.
- Sie kann Jugendlichen Strategien aufzeigen, wie Computerspielsucht angegangen werden kann. Welche Strategien helfen, um aus einer ungünstigen Nutzungsphase zu entkommen? Wo könnten die Ursachen liegen? Wer kann helfen?<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Eine Sammlung an Beratungsstellen findet sich etwa auf [www.jugendundmedien.ch](http://www.jugendundmedien.ch) und [www.fsm.de](http://www.fsm.de).

- Sie kann Eltern weiterbilden und sensibilisieren: Wie sieht ein förderlicher Umgang mit Computerspielen aus? Wann müssen Eltern hellhörig werden? Eltern setzen häufiges Spiel oftmals mit einer exzessiven, problematischen Nutzung gleich. Hier ist wichtig, dass Erziehungsberechtigte auch die jeweiligen Nutzungsmotive erkennen und bei ihren Beurteilungen und Interventionen miteinbeziehen können. Sie müssen wissen, dass Heranwachsende digitalen Spielen nicht einfach passiv ausgeliefert sind.

Wie vorangehend diskutiert, liegen die Ursachen für die problematische Computerspielnutzung meist nicht in genuin medienpädagogischen Tätigkeitsfeldern, sondern in non-medialen Bereichen der jeweiligen Biografie. Sollen die Stressoren und Konfliktherde, welche zum problematischen Nutzungsverhalten führen, beseitigt werden, ist die Medienpädagogik deshalb auf eine enge Zusammenarbeit mit denjenigen Fachpersonen und Erziehungsberechtigten angewiesen, die einen entsprechenden Zugang zu den betreffenden Lebenskontexten des jeweiligen Spielers haben. Hier ist die Medienpädagogik auf die Zusammenarbeit mit anderen Fachbereichen, etwa Psychologie, Soziale Jugendarbeit, Lehrkräften, Erziehungspersonen etc. angewiesen. Es gilt, biografische Probleme einzelner Jugendlicher nicht auf die plötzlich gestiegene Computerspielnutzung abzuschieben, sondern letztere vielmehr als potenzielles Warnsignal für mögliche Krisen und Konflikte beim betreffenden Heranwachsenden zu verstehen.

Zur Generierung dieses medienbezogenen Rüstzeugs unter Berücksichtigung nicht nur der medialen, sondern auch der non-medialen Lebenskontexte der Jugendlichen kann zum Beispiel auf das Biografiespiel-Diagramm zurückgegriffen werden (vgl. Lippuner 2018, S. 395ff.). Es vollzieht den Anschluss sozialwissenschaftlicher Erkenntnisse an die (medien-)pädagogische Praxis. Die Forschungsergebnisse werden dadurch im medienpädagogischen und familiären Alltag nutzbar. Auch Schule und Jugendarbeit können sich das Biografiespiel-Diagramm zunutze machen, um mit einzelnen oder mehreren Jugendlichen ihre Computerspielnutzung, aber auch biografische Thematiken zu reflektieren.

Zum Schluss steht fest: Weder Spieler noch Spiel stehen still; beide sind in Bewegung, durchlaufen Entwicklungen. Die Spieler durchleben biografische, gesellschaftliche, psychische Veränderungen; die Spiele erfahren technologische, wirtschaftliche, gesellschaftlich-moralische Verschiebungen. Permanent treffen die vielfältigen Inhalte auf der Angebotsseite auf die sich

wandelnden Bedürfnisse und Motivationen der potenziellen Spieler. Es liegt dabei in der Hand der Spieler, ob, wann und wie sie sich einzelnen Spielen zuwenden.

## Literatur

- Friebertshäuser, Barbara/Langer, Antje/Prenzel, Annedore (Hrsg.) (2010): Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. Weinheim: Juventa.
- Fritz, Jürgen (1997a): Lebenswelt und Wirklichkeit. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 13-30.
- Fritz, Jürgen (1997b): Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 229-246.
- Fritz, Jürgen (2003): Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 1-28.
- Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (1997): Computerspieler wählen lebensstypisch: Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 67-76.
- Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (2003): Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 1-19.
- Junge, Thorsten/Schumacher, Claudia/Clausen, Dennis (2018): Editorial der Herausgeber. In: Junge, Thorsten/Schumacher, Claudia/Clausen, Dennis (Hrsg.): Digitale Spiele im Diskurs, S. 1-10.
- Lippuner, Florian (2018): Das Biografiespiel. Strukturelle Kopplungen und Transferprozesse im Rahmen adoleszenter Computerspielnutzung. Wiesbaden: Springer VS.
- Peterhans, Anielle (2018): «Fortnite» ist so beliebt, dass Eltern verzweifeln. In: 20minuten online vom 19. Dezember 2018. URL: <https://www.20min.ch/schweiz/news/story/-Fortnite-ist-eine-Gefahr-fuer-Minderjaehrige--21133877>



Salisch, Maria von/Kristen, Astrid/Oppl, Caroline (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: Kohlhammer.

Sejnoha, Jonathan/Studer, Christoph (2008): Das Wesen von Bildschirmspielen. Struktur, Transferprozesse und Wirkung in besonderem Hinblick auf Gewaltspiele. In: Steinmann, Matthias F./Groner, Rudolf (Hrsg.): Exkursionen in Sophies zweiter Welt. Neue Beiträge zum Thema des Wirklichkeitstransfers aus psychologischer und medienwissenschaftlicher Sicht. Bern: Haupt Verlag, S. 27-113.

Wagner, Ulrike (2014): Qualitative Befragung mit Kindern. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS, S. 199-210.

Wesener, Stefan (2004): Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen. Wiesbaden: Springer VS.



Der Autor hat Publizistikwissenschaft, Ethnologie und Soziologie an der Universität Zürich studiert. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören die Bereiche „Computerspiele“, „Medienpädagogik“ und „Gesundheitsförderung und -prävention bei digitalen Medien“. Seine Dissertation *Das Biografiespiel.*

*Strukturelle Kopplungen und Transferprozesse im Rahmen adoleszenter Computerspielnutzung* wurde 2018 via Springer VS als Monographie veröffentlicht.

Kontaktadresse: [florian.lippuner@gmx.ch](mailto:florian.lippuner@gmx.ch)

Geben Sie bei der Zitation dieses Beitrags bitte folgende Quelle an:

Florian Lippuner (2019): Die Macht des Computerspielers. Strukturelle Kopplung als Determinante spielbezogener Wirkungsprozesse. In: Junge, Thorsten/Schumacher, Claudia (Hrsg.): Digitale Spiele im Diskurs. URL: [www.medien-im-diskurs.de](http://www.medien-im-diskurs.de)



Inhalt steht unter einer [Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).