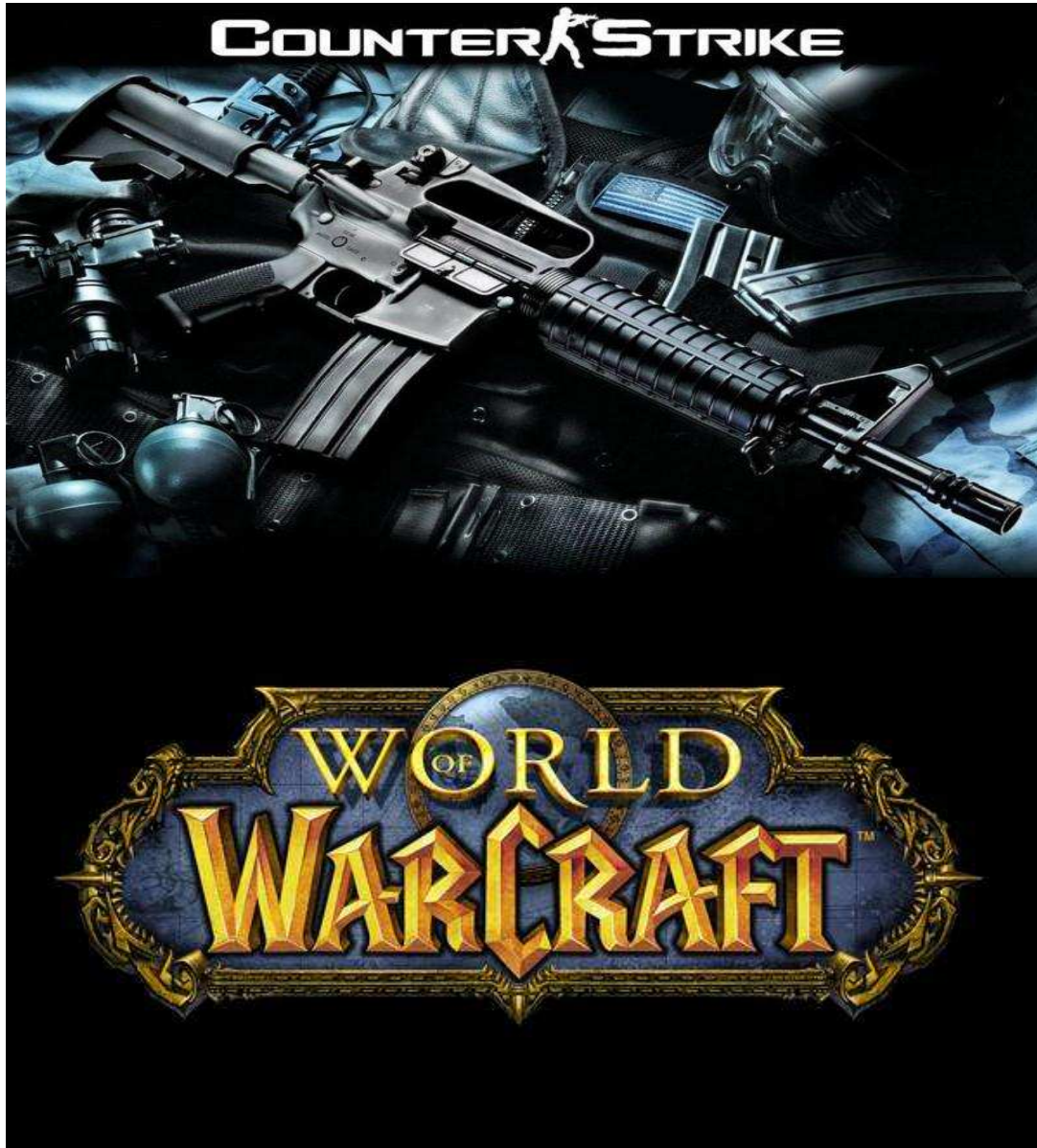


Computerspiele

Computerspiele, *aggressivitätssteigernd und süchtig machend?* Mythos oder Wahrheit



Verfasser:

Schule:

Wirtschafts-Gymnasium

an der Kaufmännischen Schule TBB

Fach:

Philosophie/Psychologie

Fachlehrer:

OSR. Schenck

Abgabetermin:

27.01.2009

Computerspiele

1. Einführung	1
2. Die Thematik	2
3. Die Spiele	3
3.1 „World of Warcraft“.....	3
3.2 „Counter-Strike“	6
4. Probleme der Spiele	8
4.1 Spiele machen süchtig.....	8
4.2 Spiele erhöhen die Aggressivitätsbereitschaft	12
5. Der Spielertyp	15
6. Anhang	16
6.1 Literaturverzeichnis.....	16
6.2 Selbstständigkeitserklärung.....	16

Computerspiele

1. Einführung

Vorweg möchte ich darauf hinweisen, dass meine Arbeit, die ich hier verfasse, nicht für erfahrene Computerspieler oder für Personen, welche sich schon einmal in dieses Thema reingearbeitet haben, ist.

Da ich mit dieser Arbeit auch Personen, die eigentlich noch nie etwas mit diesem Thema zu tun hatten, ansprechen will, werde ich alles so genau und verständlich wie möglich erklären. Aus diesem Grund werden sich Erfahrene in manchen Abschnitten sicher falsch am Platz fühlen.

Da sich hauptsächlich diese Arbeit nicht auf wissenschaftlichen und psychologischen Ergebnissen bezieht, sondern auf meine persönlichen Erfahrungen und Erlebnissen, bitte ich die Leser aufgrund der später genannten Fakten mir gegenüber sich nicht zu verändern oder Urteile über mich zu bilden.

Außerdem möchte ich darauf hinweisen, dass Spieler, die selbst schon mal diese Erfahrungen gemacht haben nicht angreifen oder verärgern möchte, da die folgenden Fakten meine persönliche Wertung und Meinung ist. Es ist nicht meine Absicht, Personen von meiner Meinung zu überzeugen oder damit zu beeinflussen.

Meine Arbeit handelt von den negativen Wirkungen von Computerspielen. Insbesondere von „World of Warcraft“ und „Counter-Strike“ beziehungsweise „Counter-Strike: Source“(neue Version von „Counter-Strike“ mit verbesserter Darstellung).

Ich habe bewusst diese zwei Spiele gewählt, da diese die bekanntesten und berühmtesten Spiele sind, die mit meinem Thema etwas zu tun haben.

Später werde ich noch genauer auf die Spiele eingehen.

Computerspiele

2. Die Thematik

In der heutigen Zeit sind Medien nicht wegdenkbar. Sie sind wichtig für Beruf, Informationen und natürlich auch für Spaß. Die so genannten Unterhaltungsmedien, sind Mediengeräte wie z.B. TV-Gerät, Radio und Handys. Der PC (Personal Computer) ist im Grunde genommen kein Unterhaltungsmedium, da er nicht ausschließlich bzw. in seiner Grundaufgabe dafür gedacht ist, den Spaß zu fördern. Er wurde in seinen Grundwurzeln als Rechenhilfe entwickelt. Heutzutage hat er sich mehr und mehr in die Schiene der Unterhaltungsmedien geschoben. Die Wurzeln dieser Veränderung liegen in den asiatischen Ländern, da sich diese schon früher auch noch für andere Anwendungsmöglichkeiten des Computers interessiert haben. Dabei kam heraus, dass der Computer auch zum Spielen geeignet ist und dazu auch sehr gut genutzt werden kann, da er mehr Leistung wie jede Spielkonsole bringen kann und so die Spiele schöner darstellen kann.

Jedoch haben sich vor einigen Jahren die Computerspieler einen schlechten Ruf eingefangen, nämlich mit umstrittenen Spielen wie „Counter-Strike“ und „World of Warcraft“. Beide Spiele haben Eigenschaften, welche auch Drogen besitzen, wie z.B. Haschisch, Kokain oder Spice.

Die zwei Spiele sind nicht die ersten die auf den jeweiligen Spielkonzepten basieren, jedoch sind es die ersten, die die Auswirkungen bei Millionen von Spielern deutlich zeigen. Aus diesem Grund sind auch die Medien auf diese Problematik der heutigen Computerspiele aufmerksam geworden, jedoch haben meiner Meinung nach die Medien nicht immer das nötige Sachverständnis, um die Situationen richtig und neutral zu bewerten. Die Medien übertreiben oft die Auswirkungen des Spiels und somit bekommen die Zuschauer falsche Bilder der Menschen, die diese Spiele spielen. Die Spieler werden also „abgestempelt“ mit der Eigenschaft, dass alles was negativ an ihnen auffällt, auf die Computerspiele zurückzuführen sei.

Computerspiele

3. Die Spiele

3.1 „World of Warcraft“

„World of Warcraft“ ist eigentlich viel zu schwer einem Laien in kurzer Zeit zu erklären, da es viel zu komplex ist um auf alle Dinge, die man machen kann, genau einzugehen. Deswegen werde ich versuchen das Spiel so kurz und so verständlich wie möglich zu erklären und Details wegzulassen bzw. nur anzuschneiden. Außerdem werde ich die Begriffe, die die Spieler für den jeweiligen Ausdruck benutzen, dazu schreiben.

„World of Warcraft“ (Abk.. „WoW“) ist ein Spiel, welches dem Genre Rollenspiele angehört. Das Rollenspielgenre ist in zwei Untergenres eingeteilt, in Einzelspieler Rollenspiele und Mehrspieler Rollenspiele (sog. engl. MMORPG's, d.h. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Der Unterschied dieser zwei Arten besteht nur darin, dass man im Einzelspieler Rollenspiel alleine für sich an seinem Computer spielt und bei den Mehrspieler Rollenspielen durch das Internet mit anderen Spielern verbunden ist und auch mit diesen zusammen spielt. „World of Warcraft“ gehört zu den MMORPG's.

Rollenspiele sind Spiele, wie der Genrename schon sagt, in denen man einer bestimmten Rolle nachgeht, ob Einzelspieler oder Mehrspieler. Sie basieren darauf, dass man sich vor Beginn des Spiels einen Charakter, also die Person bzw. Figur, die man spielen will, wählt und mit dieser Figur das ganze Spiel durch „zusammenarbeitet“. Außerdem haben Rollenspiele extrem komplexe Handlungen bzw. Geschichten, die teilweise Jahre vor der Entwicklung des Spiels schon veröffentlicht bzw. bekannt waren. Die Geschichte von „World of Warcraft“ ist in fünf Büchern mit jeweils rund 400 Seiten festgehalten, d.h., „World of Warcraft“ hat seine ganz eigene „Welt“.

Das Grundprinzip von „WoW“ ist, dass zwei Fraktionen, die Allianz (sozusagen gut) und die Horde (sozusagen böse), gegeneinander kämpfen. Jede Fraktion hat mehrere Klassen, die spielbar sind. Unter Klassen versteht man die Typen der Charaktere, diese sind bis auf einige Ausnahmen in jedem Rollenspiel gleich.

Computerspiele

Im Grunde genommen gibt es 5 Hauptklassen, die Krieger, Jäger, Heiler, Magier und Schurken. Jede Klasse hat Fähigkeiten, die sie mit anderen teilt und Fähigkeiten, die nur diese bestimmte Klasse besitzt. Somit hat z.B. der Magier die Fähigkeit zu zaubern und Kreaturen zu beschwören, welche der Krieger nicht hat. Er kann im Gegensatz zum Magier z.B. nicht nur Stoffklamotten als Rüstung tragen, sondern kann schwere Rüstung tragen, die ihn besser vor Angriffen schützt.



Beispiele eines Kriegers und Magiers aus dem Spiel „World of Warcraft“

Mit seinem Charakter (auch Chara. genannt) steigt man stetig auf höhere Stufen (sog. Level) und bekommt neue Ausrüstungen (sog. Items), da andere diesen Fortschritt sehen und man so „Beachtung“ im Spiel (ingame) bekommt, wird man so an das Spiel gebunden.

Zurzeit wird das Spiel von 10 Millionen Spielern auf der Welt gespielt und ist seit Oktober 2004 auf dem Markt. Wenn man die Spielerzahl auf Deutschland übertragen würde, wäre das fast ein Achtel der ganzen deutschen Bevölkerung!

Das Grundspiel kostet noch ca. 10 €, jedoch gibt es zwei Erweiterungen (Add-ons) mit zusätzlichen Levels und Items. Die erste Erweiterung kostet auch 10 € und die zweite, da sie erst seit kurzem zu kaufen gibt, 40 €. Außerdem fallen monatlich Kosten von 11 € bis 13 € an für die Nutzung des Spiels, da es ein Onlinespiel ist.

Computerspiele

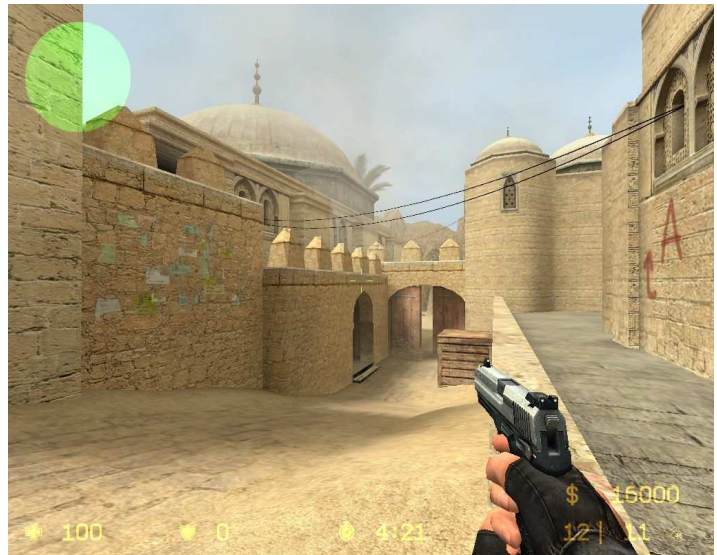
Im Spiel kann der Charakter bis zum 80. Level aufsteigen, das dauert in realer Zeit ca. 7-10 Tage im Spiel(!), d.h., wenn man 10 Tage ununterbrochen vor dem PC sitzen und aktiv spielen würde, hätte man das höchste Level erreicht. Jedoch wurde das Aufsteigen der Stufen („leveln“) in letzter Zeit sehr verkürzt. Als ich vor 3 Jahren das Spiel noch aktiv spielte, brauchte man ca. 14 - 20 Tage, um den höchsten Level zu erreichen (damals noch Level 60).

Das besondere an „WoW“ ist, dass das Spiel bis ins Detail seine eigene Welt simuliert. Man kann mit seinem Charakter fast alles machen, was man im richtigen Leben auch macht bzw. ausdrückt. Z.B. kann der Charakter essen/trinken, traurig sein, sich freuen, böse werden, verliebt sein, heiraten, Haustiere haben etc. Das bindet den Spieler natürlich an seine Figur, da sie immer genau das empfindet wie der Spieler selbst. Außerdem ähnelt nie ein Charakter dem anderen, d.h., jeder Charakter ist individuell und repräsentiert sozusagen den Spieler und das bei 10 Mio. Spieler mit teilweise bis zu 6 Charakteren(!). Eine andere Besonderheit bei „WoW“ ist, dass man teilweise sich zu 40 zusammenschließt und gegen einen extrem großen Gegner kämpft („raiden“), d.h., es sitzen 39 andere genauso wie man selbst auch vor dem PC und versuchen den Gegner Schaden zu machen oder ähnliches. Die „Raids“ (das sind die Schlachtzüge mit 40 Mann) dauern teilweise 5-6 Stunden und beginnen meistens abends um 20 Uhr und das unter der Woche bis zu 5 Mal und fast täglich (!).

Computerspiele

3.2 „Counter-Strike“

„Counter-Strike“ ist sozusagen das berühmte Killer-Spiel, von dem alle geredet haben um Robert Steinhäuser und allen anderen Amoktaten in Deutschland. Es hat rein gar nichts mit „WoW“ zu tun. Es gehört nicht der Rollenspiele an, sondern dem Genre der so genannten „Ego-Shooter“. Ego steht für die Perspektive, aus der man spielt, man sieht nicht seinen Charakter,



In dieser Perspektive spielt man „Counter-Strike“

den man spielt, sondern nur seine Hände und seine Waffe. Shooter steht für das Spielprinzip an sich, da es sich hier um ein Spiel handelt, bei dem man mit Waffen gegen andere kämpft. Das Spielprinzip ist simpel.

Es gibt zwei Gruppen, die Terroristen und die Anti-Terroristen. Im Normalfall ist es so, dass die Terroristen versuchen müssen eine Bombe zu legen und die Anti-Terroristen versuchen diese daran zu hindern oder die Bombe zu entschärfen. Jedoch kann es auch sein, dass die Anti-Terroristen versuchen müssen, Geiseln aus den Händen der Terroristen zu befreien, das ist aber nicht die Normalform des Spiels. Das Spiel basiert sehr auf dem Können der Spieler (Hand – Augen – Koordination, d.h., wie schnell kann der Spieler seine Maus mit dem Fadenkreuz auf das Ziel richten) und auf Taktikwissen der Spieler. Viele, die das Spiel kennen, nehmen nicht ernst, dass man dafür auch sehr viel Taktikverständnis braucht.

„Counter-Strike“ ist der bekannteste „Multiplayer-Shooter“ (Mehrspieler – Shooter) auf der Welt. Es wird von Schätzungen von über 10 Millionen Spieler gespielt.

Computerspiele

Kein anderes Spiel auf der Welt wird von so vielen Menschen gespielt wie „Counter-Strike“

„Counter-Strike“ hat seinen schlechten Ruf erst ab der Version bzw. Modifikation Source bekommen. Das Hauptspiel gibt es schon seit 1999, jedoch kam dann 2004 „Counter-Strike:Source“ mit verbesserter Grafik (Darstellung).



2 tote Geiseln im Spiel „Counter-Strike:Source“.

Das machte Jugendschützer aufmerksam, da die Szenen unglaublich real dargestellt werden sowie Waffen und Verletzungen. Z.B. sieht man, wenn man einem Gegenspieler einen Kopfschuss gibt, das Blut und das Loch an seinem Kopf.

Außerdem sind die Bewegungen so real wie möglich gestaltet, d.h., nach einem Kopfschuss fliegt der Spieler 2 Meter nach hinten und landet völlig regungslos. Die Bilder hier im Abschnitt habe ich selbst gemacht, da ich das Spiel selbst ca. 4 Jahre gespielt habe.

Computerspiele

4. Probleme der Spiele

4.1 Spiele machen süchtig

Ob Spiele süchtig machen, möchte ich am Beispiel von „World of Warcraft“ erklären, da ich mit diesem Spiel selbst die Erfahrung der Sucht gemacht habe.

„World of Warcraft“ macht süchtig!

Wie ich oben schon beschrieben habe, sitzt man locker 5-6 Stunden am Tag vor dem Spiel und das ist sogar noch eine geringe Anzahl von Stunden, die man mit Spielen verbringen kann. Ich selbst saß in den Ferien oder Wochenenden bis zu 12 Stunden oder sogar noch länger vor diesem Spiel und habe dabei wenig gegessen und wenig getrunken. Man leidet sprichwörtlich an einem Realitätsverlust.

Man nimmt seine Umwelt nicht mehr richtig wahr, man versetzt sich ins Spiel hinein d.h., man ist richtig abhängig davon.

Als ich das Spiel angefangen habe zu spielen war ich 14 Jahre alt und war wie besessen, um weiter zu kommen. „Das nächste Level erreich’ ich heute noch“, „Das Schwert will ich haben“, „den Gegner besiege’ ich heute noch“, das sind Sätze, die ich selbst gesagt habe. Man sieht die Zielsetzung ist grundverschieden zu einem „normalen“ Menschen. Man setzt sich Ziele, die nur etwas mit dem Spiel zu tun haben, nur um seinen Mitspielern zu zeigen, dass man stärker ist und immer wieder stärker wird, um Ansehen zu gewinnen. Um so ein Ziel zu erreichen, braucht man nicht nur eine oder zwei Stunden, manche Ziele, wie z.B. bestimmte Gegner zu töten, dauert Monate, bis man so ausgerüstet ist, um diesen Gegner zu besiegen. Daran sieht man, das Spiel bindet den Spieler an sich.

Ein Freund von mir, der mit mir angefangen zu spielen und es heute noch spielt, hat an Spielzeit, das ist die Zeit, die aktiv im Spiel verbracht wurde, über 2 Jahre verbracht und das Spiel gibt es erst seit 4 Jahren, d.h., er saß durchschnittlich 12 Stunden am Tag vor dem Spiel und tut das heute noch. Das ist unvereinbar mit Schule, Sozialleben und Familie. Um in „World of Warcraft“ erfolgreich zu sein, braucht man aber mindestens 10 Stunden Spielzeit am Tag.

Computerspiele

Mein Freund ist einer der besten Spieler Europas, es ist wie sein Beruf, der Unterschied ist nur, dass er mit Spielen kein Geld verdient.

Eigenschaften einer „normalen“ Sucht wie Rauchen sind:

- Zwanghaftes Verlangen nach Konsum
- Übermaß, Nicht-mehr-aufhören-Können
- Körperliche Entzugssymptome
- Benötigen immer größere Mengen, damit Wirkung eintritt
- Großer Zeitaufwand für Beschaffung, Konsumieren und dem Sich-davon-Erholen
- Fortdauernder Gebrauch der Substanz(en) wider besseren Wissens und trotz eintretender schädlicher Folgen.³

Diese lassen sich auch ganz einfach auf „World of Warcraft“ übertragen.

1. Zwanghaftes Verlangen nach Konsum

Das habe ich selbst gemerkt und war der Auslöser dafür, dass ich mit dem Spielen aufgehört habe. Vor 3 Jahren kam meine Großmutter ins Krankenhaus mit einer schweren Krankheit und es war nicht sicher, ob sie das überlebt. Als abends dann meine Eltern sagten, dass ich mit ins Krankenhaus soll, habe ich abgelehnt, da ich noch „raiden“ (40 Mann Schlachtzug gegen großen Gegner) musste. Da wurde mir das erste Mal klar, dass ich süchtig bin.

2. Übermaß, Nicht-mehr-aufhören-Können

Diese Eigenschaft zeigt sich in der Spielzeit, die man vor dem Spiel verbringt. Bis zu 20 Stunden oder sogar Nächte ohne Schlaf hatte ich in meiner Zeit mit dem Spiel verbracht, nur um noch mehr Gegenstände oder Gold zu bekommen.

³ <http://de.wikipedia.org/wiki/Sucht>

Computerspiele

3. Körperliche Entzugssymptome

Körperliche Entzugssymptome sind an sich nicht vorhanden, d.h., man fängt ohne Spielen nicht an zu zittern oder bekommt Reizüberflutungen, jedoch weiß man, nachdem man mit dem Spiel aufgehört nicht, was man mit seiner ganzen Zeit, die man sonst ingame (im Spiel) verbracht hat, anzufangen. Man weiß nicht, was man ohne das Spiel machen soll. Es ist wirklich der Fall, dass man teilweise daheim sitzt und nichts zu tun hat, da man sich richtig von der Außenwelt abgeschnitten hat.

4. Benötigen immer größerer Mengen, damit Wirkung eintritt

Diese Eigenschaft ist so auch nicht zu bestätigen, jedoch kann man sagen, da es im Spielverlauf immer schwerer wird neue Gegenstände zu bekommen oder höhere Level zu erreichen, braucht man auch mehr Zeit. Man ist so verbissen diese Ziele zu erreichen, dass man Stunden ohne Abwechslung verbringt, nur um sein Ziel und somit Befriedigung zu bekommen.

5. Großer Zeitaufwand für Beschaffung, Konsumieren und dem Sich-davon-Erholen

Nur das Konsumieren und das Erholen benötigt viel Zeit bei „World of Warcraft“. Wie oben erwähnt, verbringt man unzählige Stunden vor dem Spiel und man braucht seine Zeit, um nach dem Spielen sich wieder ans „normale“ Leben zu gewöhnen.

6. Fortdauernder Gebrauch der Substanz(en) wider besseren Wissens und trotz eintretender schädlicher Folgen

Dieser Effekt trifft vollkommen ein, ich selbst wusste, dass ich zu viel Zeit vor dem Spiel verbringe, konnte aber einfach nicht aufhören. Die schädlichen Folgen sind hier keine körperliche Folgen, sondern psychische. Man distanziert sich von seiner Umwelt, seinen Freunden und sackt in der Schule vollkommen ab.

Computerspiele

„World of Warcraft“ macht abhängig, da es einen Gruppenzwang gibt, der Ansprüche, wie z.B. bessere Ausrüstung oder andere Fähigkeiten, stellt, und, weil es sehr reizvoll ist im Spiel immer imposanter auszusehen. Das Selbstbewusstsein wird somit durch das Spiel gestärkt, wenn seine Figur einen gewissen Eindruck den Gegnern vermittelt, jedoch ist dieses Selbstbewusstsein nicht auf das richtige Leben zu übertragen.

Der Gruppenzwang zeigt, dass „World of Warcraft“ eine richtige Gemeinschaft mit richtigem „Leben“ aufbaut, da Gruppenzwang eigentlich nur aus dem realen Leben bekannt ist. Wenn man nicht die Leistungen erbringt, die die Gemeinschaft verlangt, wird man ersetzt durch andere Mitspieler, die mehr Zeit, Geld oder Sonstiges investieren, um den Ansprüchen gerecht zu werden. So kommt es zu dem Suchtverhalten der Spieler.

Das Glück, wenn man es so nennen kann, das ich hatte war, dass alle meine Freunde mit mir angefangen und mit ein paar Ausnahmen auch alle wieder mit mir aufgehört haben. So habe ich nie den Anschluss bzw. die Bindung zu meinen Freunden und meinem Freundeskreis verloren.

Als kleines Beispiel meiner Sucht möchte ich noch eins zum Ende aufzeigen.

Nachdem ich das Spielen Oktober 2004 begann, hatten wir daheim eine Internetflatrate. Also hatte ich sozusagen Zugang zu dem zeitlich unbegrenzten „Spielvergnügen“, jedoch hatten meine Eltern einiges dagegen, dass ich stundenlang vor dem PC saß und meine Schule bzw. meine Freunde vernachlässigte. Daraufhin kamen immer wieder Computerverbote, Internetverbote etc. bis hin zum Abstellen des kompletten Internets. Das Resultat, das daraus folgte, war sicher nicht das, welches meine Eltern sich wünschten. Ich nahm auf der Stelle meinem PC und befestigte ihn auf meinen kleinen Fahrradanhänger und fuhr zu einem Freund. Der hatte dafür natürlich totales Verständnis und nahm mich ohne Mucken auf. Ich wohnte von mittags 14 Uhr bis abends 21 Uhr unter der Woche und Wochenende 24 Stunden bei meinem Freund und das ein dreiviertel Jahr lang!

Bilden sie sich über die Sucht der Spiele selbst ein Bild.

Computerspiele

4.2 Spiele erhöhen die Aggressivitätsbereitschaft

Dieses möchte ich an dem Spiel „Counter-Strike“ bzw. „Counter-Strike:Source“ erläutern, da ich auch hier selbst Erfahrungen gemacht habe.

„Counter-Strike“ ist in Deutschland und auch in den ganzen anderen Ländern das Killer-Spiel Nr.1. Robert Steinhäuser, Eric Harris, Dylan Klebold. Die drei sind Amokläufer und alle drei spielten Killerspiele. Steinhäuser spielte „Counter-Strike“, Eric und Dylan „Doom“, ein Ego-Shooter, der in der Zukunft spielt.

Ob so genannte Killer-Spiele wie „Counter-Strike“ aggressivitätssteigernd sind, ist fraglich, da es immer auf das Umfeld, Freundeskreis und soziale Bedingungen der Spieler ankommt, was das Spiel mit den Personen macht.

Es ist auffällig, dass immer wieder bei Amokläufern Killer-Spiele auf den Rechnern gefunden wird, aber die meisten Amokläufer sind unter sozial schlechten Bedingungen aufgewachsen und waren hauptsächlich Außenseiter.

Somit schließe ich aus, dass z.B. „Counter-Strike“ ein Auslöser des Massakers in Erfurt von Robert Steinhäuser war. Es war ein Skandal, als man auf Roberts PC seine Schule als nachgebaute Karte für „Counter-Strike“ fand. Das ist aber noch lange kein Grund, um „Counter-Strike“ schuldig für den Amoklauf zu machen, da auch ich teilweise auf Karten spielte, die Freunde von mir gebaut haben und z.B. meine alte Schule darstellten. Man sollte meiner Meinung nach eher nach richtigen Gründen suchen, wieso z.B. sie Außenseiter waren und ob Lehrer die nötige Ausbildung und pädagogischen Fähigkeiten hatten, um einen potenziellen Amokläufer zu erkennen bzw. dann mit ihm umzugehen. „Counter-Strike“ ist sicher kein Grund für Amokläufe.

Das Einzige, was meiner Meinung nach ausschlaggebend ist, dass „Counter-Strike“ die Hemmschwelle für Aggressionsbereitschaft um einiges herunterschraubt, da man, wenn man das Spiel spielt, täglich mit einer fiktiv realen Waffe, die es im richtigen Leben aber wirklich gibt, Leute in den Kopf schießt oder so lange auf einen einschießt, bist derjenige tot ist. Aber das ist nicht der Sinn von „Counter-Strike“. Der Sinn ist, wie gesagt das, die Bombe zu legen bzw. Bombe zu entschärfen. Die Leute

Computerspiele

fiktiv erschießen ist nur der Weg zum Ziel. Es kommt immer darauf an, wer „Counter-Strike“ spielt. Man unterscheidet im Fachkreis unter Public – und Clan-Gamer. Public – Gamer sind Spieler, die zum Spaß spielen, wofür „Counter-Strike“ natürlich auch gedacht ist, jedoch ist es wichtig wieso dem Spieler das Spiel Spaß macht. Es könnte ihm wegen der Gewaltverherrlichungen Spaß machen oder wegen dem nötigen taktischen Verständnis. Meistens spielen Public – Gamer wegen der Gewalt und dem Schießen das Spiel. Clan – Gamer spielen es wegen des taktischen Verständnisses, da sie es wie ein Sport ansehen.

Für „Counter-Strike“ gibt es richtige Ligen, wie z.B. die Bundesliga oder Regionalliga in Tennis und Fußball. In der „ESL“(Electronic Sports League, www.esl.eu), in der über 20000 Clans (Clans sind sozusagen Vereine der Online Spieler) angemeldet sind, spielt man wie in einer richtigen Liga gegeneinander. Hier geht es nicht um das Spiel an sich, dort wird gespielt, was man kann. Es ist echter Ehrgeiz vorhanden und wenn man verliert, ist es wie bei Tennis oder Fußball. Jeder, der einen Rückschlag bekommt, ist schlecht gelaunt oder deprimiert, ob Fußball, Handball, Tennis oder „Counter-Strike“. Daher, denke ich, kommen auch die vielen Beschwerden, dass „Counter-Strike“ bzw. allgemein Computerspiele aggressivitätssteigernd sind. Es ist für Eltern ungewöhnlich, dass ihr Kind schlecht gelaunt aus dem Zimmer kommt, weil es beim Computerspiel verloren hat. Wenn das Kind ein Public – Gamer ist, der wegen des Schießens das Spiel spielt, dann bin ich der Meinung, dass „Counter-Strike“ sicher die Gewaltbereitschaft eines Kindes bzw. Teenagers steigert, wenn es jedoch ein Spieler ist, der sich nichts aus der Gewalt macht, ist das Ganze „heiße Luft“.

Computerspiele

Wie ich oben schon angesprochen habe, fehlt den Medien das nötige Sachverständnis. Zum

Beispiel wird „Counter-Strike“ unterstellt, dass es Spielern beibringen würde, wie man eine Bombe legt. Das ist aber totaler Quatsch, wenn man die Bombe in „Counter-Strike“ legt, sieht man nur ein kleines Display mit Zahlen und eine Hand, die darauf herumtippt.



Bombe legen in „Counter-Strike“

Der letzte negative Effekt an „Counter-Strike“ ist, dass das fiktive Schießen mit einer eigentlich realen Waffe die Angst vor dem Schießen mit einer realen Waffe nimmt, da man als Spieler schon fast gewohnt ist mit großen Waffen zu schießen.



Beispiel des „Waffenarsenals“ in „Counter-Strike“. Alle Waffen gibt es wirklich und sind im Spiel aufs Detail nachgebildet.

Computerspiele

Meiner Meinung nach nimmt das Schießen in einem Schützenverein um einiges mehr die Angst vor richtigen Waffen als das Spielen am PC mit „Counter-Strike“. Auch Robert Steinhäuser war in einem Schützenverein. Eric und Dylan aus Columbine hatten die Waffen von ihren Eltern.

Fazit: „Counter-Strike“ ist kein gefährliches Spiel, wenn es von der richtigen Person gespielt wird.

5. Der Spielertyp

Es kommt oft die Frage auf, woran man einen solch extremen Spieler, wie ich es damals war und beschrieben habe, erkennt bzw. ob er bestimmte, auffällige Eigenschaften hat. Äußerlich gibt es keine Anzeichen eines Spielers. Es könnte jeder ein solcher Spieler sein. Oft sind es die, von welchen man es am wenigsten erwartet. Es gibt nur psychische Anzeichen, die aber nur von Leuten wahrgenommen werden können, die in sehr engen Kontakt zu dem Spieler stehen, da sich der Extremspieler stark verändert und Suchtverhalten aufzeigt. Ich schätze, dass mindestens 20% an unserer Schule Computerspiele öfters und länger spielen, wie man annimmt.

Natürlich gibt es Extremfälle von Spielern, bei denen man direkte Folgen erkennt, das ist jedoch die Ausnahme.

Letztendlich kann man mit Sicherheit sagen, dass man am Auftreten eines Spielers nicht erkennt, ob er exzessiv Computerspiele spielt, oder hätten Sie es mir angesehen?

Computerspiele

6. Anhang

6.1 Literaturverzeichnis

Wie im Vorwort schon erwähnt, habe ich keinerlei Nachschlagewerke oder Literaturen benutzt und benötigt. Alle Bilder (bis auf die Vermerkten) habe ich selbst erstellt, da ich selbst die Spiele auf meinem Rechner installiert habe. Alle Definitionen, Thesen und Wertungen sind meine und nicht aus dem Internet oder Büchern herausgeschrieben.

Deswegen habe ich mich entschieden, das Literaturverzeichnis wegfällen zu lassen.

6.2 Selbstständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die Facharbeit ohne fremde Hilfe angefertigt und nur die im Literaturverzeichnis angeführten Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Ort, Datum

Schüler/in

Kontakt E – Mail: klaus.schenck@t-online.de