

Christian Schmitt

# Computerspiele Fluch oder Segen?

Die Nutzer, die Gefahren,  
die Lernpotentiale, der Umgang



*Diplomica Verlag*

Christian Schmitt

**Computerspiele: Fluch oder Segen?**

Die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang

ISBN: 978-3-8428-0495-1

Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2011

---

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und der Verlag, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

© Diplomica Verlag GmbH

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2011

## Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>EINLEITUNG.....</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>DIE NUTZUNGSMOTIVE FÜR COMPUTERSPIELE .....</b>	<b>6</b>
2.1	Beschreibungen der Genres .....	6
2.2	Computerspiele als Spielzeug .....	7
2.3	Die Funktionen des Spiels (Exkurs in die Spieltheorie) .....	10
2.4	Computerspiele als Kulturgut .....	12
2.5	Nutzerstruktur .....	14
2.6	Die Grundelemente der Bildschirmspiele.....	16
2.7	Genrepräferenzen .....	18
2.8	Motivationspotentiale von Computerspielen.....	20
2.8.1	Spielanlässe.....	20
2.8.2	Gratifikationen.....	20
2.8.3	Flow Effekt .....	21
2.8.4	Primäre und sekundäre Motivation.....	22
2.8.5	Die vier Funktionskreise nach Fritz.....	24
2.8.6	Multiplayer.....	25
<b>3.</b>	<b>ANSÄTZE UND THEORIEN DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG ....</b>	<b>28</b>
3.1	Neurobiologische Erklärungen.....	30
3.2	Transfermodell nach Fritz .....	32
<b>4.</b>	<b>GEWALT IN COMPUTERSPIELEN .....</b>	<b>40</b>
4.1	Gewalt und Aggression.....	41
4.2	Faszination virtueller Gewalt.....	42
4.3	Theorien zum Zusammenhang von medialer und realer Gewalt.....	44
4.4	Untersuchungen von Auswirkungen medialer Gewalt.....	48
4.5	Empathiereduktion .....	55
4.6	Waffentraining .....	56

4.7	Altersfreigabensysteme.....	57
4.7	Zusammenfassung Fazit Folgerung .....	59
<b>5.</b>	<b>COMPUTERSPIELSUCHT .....</b>	<b>62</b>
5.1	Die Zielgruppe für Onlinerollenspiele.....	63
5.2	MMORPG`s und ihre Funktionsweise.....	64
5.3	Die Rolle der Spielergemeinschaften in MMORPG`s .....	67
5.4	Die 4 Spielertypen nach Bartel wie Spieler sich in MMORPG`s bewegen .....	69
5.5	Neurobiologische Aspekte.....	71
5.6	Diagnose und Nosologische Einordnung.....	72
5.7	Therapie Beratungsangebote .....	75
5.8	Zusammenfassung/ Fazit.....	76
<b>6.</b>	<b>LERNPOTENTIALE VON COMPUTERSPIELEN .....</b>	<b>79</b>
6.1	Kompetenzerwerb durch das Computerspielen.....	79
6.2	Machinimas .....	85
6.3	Edutainment und Serious Games .....	88
<b>7.</b>	<b>PÄDAGOGISCHE KONZEPTE UND IDEEN .....</b>	<b>94</b>
7.1	Die Rolle des Körperlichen.....	94
7.2	Hardliner Konzept nach Wiemken.....	95
7.3	Projekte und Konzepte .....	97
7.4	Die Rolle der Eltern .....	101
7.5	Ideen für Projekte .....	102
7.6	Informationsangebote.....	103
7.7	Konsequenzen und Forderungen.....	104
<b>8.</b>	<b>FAZIT .....</b>	<b>106</b>
<b>9.</b>	<b>LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	<b>111</b>
	<b>AUTORENVITA .....</b>	<b>119</b>

## 1. Einleitung

Digitale Bildschirmmedien sind aus dem heutigen Alltag nicht mehr weg zu denken. In praktisch jedem Haushalt befindet sich ein Zugang in Form eines Computers oder einer Spielkonsole. Wie jedes neue Medium wirft auch das der Video und Computerspiele Fragen auf, es schürt Ängste und Vorbehalte. In den Medienberichten der letzten Jahre erscheinen immer wieder erschreckende Meldungen, die mit der Nutzung von Computerspielen einhergehen.

Im Zuge der Suche nach Gründen für die in Deutschland und anderswo auf der Welt begangenen Amokläufe geraten Gewalt beinhaltende Computerspiele als Ursache von Gewalttaten in die Diskussion. Infolgedessen wird der auf den ehemaligen bayrischen Innenminister zurückgehenden Begriff „Killerspiele“ etabliert (vgl. Beckstein in Zimmermann, Geißler, 2008 S. 25).

Nach dem Erscheinen des Multiplayer Onlinespiels „World of Warcraft“ im Jahr 2005 und im Zuge der immensen Popularität des Titels, mehren sich die Berichte über ein neues Phänomen, das der Computerspielsucht<sup>1</sup>.

Im Wesentlichen sind es die Diskussionen dieser negative Wirkungen der Computerspiele, die in den letzten 5 bis 10 Jahren deren Bild in der Öffentlichkeit bestimmen.

Das Genre der Computerspiele dagegen ist bereits an die 30 Jahre alt. Praktisch eine ganze Generation ist damit aufgewachsen. Wie Statistiken zeigen, spielt in Deutschland z.B fast jeder Jugendliche regelmäßig (vgl. Rathgeb, Feierabend 2009 S. 39). Es gibt wohl kaum jemand im Alter der 6-30jährigen der noch nie ein Computer-oder Videospiel ausprobiert hat. Deshalb und das soll später im Laufe der Arbeit noch deutlicher werden, besitzen Computerspiele eine hohe gesellschaftliche Relevanz. Es ist also entscheidend, wie wir mit diesem modernen Massenphänomen umzugehen gedenken. Bei Computerspielen handelt es sich um komplexe Medien die vielerlei Aufgaben und Szenarien beinhalten und infolgedessen auch vielerlei Lernpotentiale besitzen.

Die folgende Arbeit macht es sich zur Aufgabe das Phänomen der Computerspiele zu beschreiben, darzustellen und zu diskutieren. Zuerst einmal sollen die Gründe für die Faszination des Mediums beschrieben werden. Ausgehend von dieser Darstellung soll die Wirkung von Computerspielen beschrieben und diskutiert werden. Hiermit verbunden sind Fragestellungen wie der Interaktion und des Austauschs zwischen dem Medium Computer-

---

<sup>1</sup> Vgl. [http://www.welt.de/politik/article1048919/Internetsucht\\_wird\\_zum\\_Massen\\_Phaenomen.html](http://www.welt.de/politik/article1048919/Internetsucht_wird_zum_Massen_Phaenomen.html) vom 23.07.2007, gesehen am 31. 03. 2010

spiel und dem Nutzer Mensch. Die Computerspielen nachgesagten negativen Wirkungen der Übertragung von spielerischer Gewalt des Mediums auf den Nutzer, sowie die Frage nach Möglichkeit von Sucht durch Computerspiele sollen dargestellt und diskutiert werden. Darüber hinaus sollen die Lernpotentiale und Möglichkeiten der Bearbeitung von Computerspielen veranschaulicht werden. Schließlich sollen pädagogische Konzepte, Informationsangebote und die Konsequenzen des Umgangs mit dem Medium Computerspiel dargestellt und erläutert werden.

Insgesamt erscheint es wichtig das Medium Computerspiel in seiner Komplexität gewissenhaft darzustellen. Computerspiele sind besser als ihr Ruf, in ihren vielfältigen Erscheinungsgestalten stehen sie ihren Nutzern in nichts nach. Deshalb scheint es wichtig, mit einem Blick auf das Phänomen zu schauen, der die Komplexität der Nutzer und des Mediums berücksichtigt. Computerspiele sind längst ein Teil der Populärkultur geworden. Für alle Pädagogisch arbeitenden Menschen ist es daher wichtig sich mit einem Teil der Lebensrealität moderner Kinder und Jugendlicher auseinander zu setzen.

Das Ziel dieser Arbeit ist es verschiedene Ebenen des Zugangs der Wirkung und Bearbeitung des Mediums anhand verschiedenster Fachliteratur bzw. wissenschaftlicher Erkenntnis darzustellen und zu diskutieren.

### **Kurzbeschreibung des Inhaltes der einzelnen Kapitel**

Kapitel 2 Nutzungsmotive: In diesem Kapitel soll das Phänomen der Computerspiele beschrieben werden. Neben dem Ergründen der Motivation zu spielen, soll dargestellt werden wer spielt und was gespielt wird. Daneben widmet sich das Kapitel der Frage ob Computerspiele ein Kulturgut sind bzw. inwiefern sie in der Tradition des klassischen Spiels zu sehen sind.

Kapitel 3 Ansätze und Theorien der Medienwirkungsforschung: In diesem Kapitel werden verschiedene Theorien und Ansätze der Medienwirkungsforschung dargestellt und verglichen. Neben klassischen Theorien werden auch neurobiologische Ansätze vorgestellt. Schließlich wird mit dem Transfermodell ein aktuelles Modell zur Medienwirkung näher beschrieben und dargestellt.

Kapitel 4 Gewalt in Computerspielen: In diesem Kapitel wird versucht die Wirkung von Mediengewalt in Computerspielen zu untersuchen und zu beantworten. Neben Untersuchungen und Theorien, wird in diesem Kapitel die Faszination der virtuellen Gewalt dargestellt und ergründet. Es wird weiterhin näher darauf eingegangen, ob Gewalt beinhaltende

Computerspiele zur Empahiereduktion führen, bzw. ob das Schießen einer realen Waffe mit Hilfe von Computerspielen trainiert werden kann und ob die Nutzung von Gewalt beinhaltenden Computerspielen zur Ausübung realer Gewalt führt.

Kapitel 5 Computerspielsucht: In diesem Kapitel wird versucht der Frage nach der Computerspielsucht auf den Grund zu gehen. Hierzu wird das Phänomen der Onlinerollenspiele beschrieben, was die Anziehungskraft dieser ausmacht, was sie von gewöhnlichen Spielen unterscheidet etc. Weiterhin sollen in Konsequenz der Beantwortung und Erörterung des Phänomens bzw. der Begrifflichkeit Computerspielsucht, Behandlungskonzepte und Möglichkeiten aufgezeigt werden.

Kapitel 6 Lernpotentiale von Computerspielen: In diesem Kapitel werden die positiven Wirkungen der Computerspiele beschrieben. Die Frage des positiven Umgangs und der Ver- und Bearbeitung der Computerspielinhalte wird mit einer Darstellung von Edutainment, Serious Games und Machinimas vorgenommen werden.

Kapitel 7 Pädagogische Konzepte und Ideen: In diesem Kapitel werden verschiedene pädagogische Projekte und Informationsangebote über Computerspiele vorgestellt. Es wird weiterhin der Frage nachgegangen, welche Konsequenzen im Umgang mit Computerspielen erfolgen sollten.

## 2. Die Nutzungsmotive für Computerspiele

Damit später die zentralen Fragen dieses Buches nach den negativen und positiven bzw. generellen Wirkungen von Computerspielen beantwortet werden können, soll zunächst die Rezeption dieses Mediums behandelt werden. Dies beinhaltet Fragestellungen wie: Warum spielen Menschen Computerspiele und welche Menschen sind das? Warum spielen wir überhaupt? Sind Computerspiele überhaupt Spiele? Bzw. sind Computerspiele ein Kulturgut?

### 2.1 Beschreibungen der Genres

In diesem Abschnitt soll kurz beschrieben werden, welche Computerspielgenres existieren. Dies soll dabei helfen die im Folgenden genannten Genres besser einzuordnen. Die Beschreibung orientiert sich an den Kriterien des deutschen Altersfreigabesystems USK (Unterhaltungssoftwareselbstkontrolle).

Adventure bzw. klassisches Point and Click Adventure: Der Spieler steuert eine Figur mit der Maus durch eine Geschichte. Dabei gilt es immer wieder Rätsel zu lösen, meist mit Hilfe von Gegenständen, die im Inventar abgelegt werden können. Das zweite dominierende Spielelement ist das Führen von Dialogen mit Nichtspielerfiguren.

Aktion Adventure: Der Spieler steuert eine Figur direkt über die Tastatur. Neben Rätsel und Sprungeinlagen steht Aktion in Form von Kampf im Vordergrund.

Denkspiel: Bei dieser meist in 2D präsentierten Spielvariante müssen Denkaufgaben gelöst werden, wie zum Beispiel beim Spiel Tetris.

Jump`n Run: Der Spieler steuert eine Figur hüpfend und springend durch Levels. Der Fokus liegt hierbei auf Geschicklichkeit.

Rollenspiel: Der Spieler übernimmt die Rolle einer oder mehrerer Spielfiguren. Im Laufe des Erlebens einer Geschichte muss er vier Dinge tun: Aufgaben für Computerfiguren erledigen (wovon viele auf kämpfen hinauslaufen), Rätsel lösen, den Charakter mit Gegenständen und Werten ausbauen und mit Computergesteuerten Spielfiguren Interagieren.

MMORPG Massivly Mutiplayer Rollenspiel: Ein Spieler steuert eine Spielfigur durch eine Onlinewelt und interagiert dort mit computergesteuerten Figuren, aber auch mit richtigen Spielern. Er baut wie in dem klassischen Solo Rollenspiel seinen Charakter aus. (eine detailliertere Beschreibung findet sich in Kapitel 5 Computerspielsucht das sich hauptsächlich



lich mit diesem Genre auseinandersetzt).

Aktionspiele bzw. Shooter: Der Spieler steuert eine Figur entweder durch die Ego Perspektive (aus der Sicht der Figur) oder Third Person Perspektive (aus der Sicht hinter der Figur) durch Levels. Deshalb spricht man in diesem Zusammenhang auch oft von Ego-oder Third-Person-Spielen. Die Aufgabe ist es meist sich mit Gewalt der computergesteuerten Gegner in Form von schießen oder schlagen zu erwehren. Daneben können Hüpf oder Rätseleinlagen die Kampf orientierte Spielmechanik auflockern.

Simulation oder Managementspiel: Hierbei muss der Spieler beispielsweise entweder ein Unternehmen managen oder einen Mähdrescher oder ein U-boot steuern. Bestimmte Aspekte der Realität sollen simuliert werden.

Sportspiel: Simulation bzw. Darstellung von in der Realität vorhandenen Sportarten. Je nach Fokus geht es um eine realistische Abbildung oder einfache Steuerung.

Strategiespiele: Der Spieler muss meist in Vogelperspektive mit der Maus Städte aufbauen und oder Armeen in kriegerischen Auseinandersetzungen befehligen. Hierbei unterscheidet man zwischen dem Fokus (Aufbaugenre) und oder der Spielweise (Echtzeit oder Rundenstrategie). In Aufbaustrategiespielen muss der Spieler sich meist um die Errichtung einer ganzen Stadt kümmern, um dann eventuell mit einer Armee gegen andere Spieler vorzugehen. Bei Echtzeit-oder Rundenstrategie baut der Spieler (wenn überhaupt) nur eine kleine Basis aus, um eine Armee zu produzieren und dann mit ihr den Kampf zu ziehen; dieser ist der Hauptbestandteil des Spiels.

## **2.2 Computerspiele als Spielzeug**

Bevor der zentralen Frage nach den Nutzungsmotiven nachgegangen wird, soll zuerst einmal das Medium Computerspiel näher betrachtet werden.

Spiele im klassischen Sinne der Spieltheorie zeichnen sich laut Ulrich Wechselberger durch Freiheit, Scheinhaftigkeit und eine Geschlossenheit bzw. eines Rahmens um das Spiel aus (vgl. Wechselberger in Bevc Zapf 2009 S. 97). Das Spiel muss deutlich als Spiel zu erkennen sein in Form des Rahmens der das Spielgeschehen von der Wirklichkeit (als eigene Spielwirklichkeit) abgrenzt (vgl. Weiß in Bevc Zapf S.61 in Bezug auf Scheurl). Die Abgrenzung der Spielrealität zur Wirklichkeit bezieht sich nicht nur auf die Wahrnehmung des Spiels als Spiel, sondern auch auf eine klare Wahrnehmung von Raum und in

Zeit, in denen das Spiel stattfindet (vgl. Wiemken<sup>2</sup> 2001). Weiterhin gibt es im Spiel klare Regeln und Vereinbarungen, mit denen der Inhalt des Spiels definiert ist (vgl. ebenda).

Der Verlauf des Spiels ist dabei oft ungewiss und nicht festgelegt. Spielen ist in der Abgrenzung zur Arbeit unproduktiv, was nicht bedeuten muss, dass kein Produkt in Form eines Lerneffekts entstehen kann. Spiel steht in dieser Abgrenzung zur Arbeit viel eher für Spaß (vgl. ebenda).

All diese Voraussetzungen, die für ein Spiel wie Ballwerfen gelten, treffen ebenso auf Computerspiele zu. Auch beim Computerspielen existieren klare Regeln, die hier vom Spiel selbst vorgegeben werden. Das Spielen findet in einem zeitlich abgegrenzten Rahmen statt. Es ist deutlich als Spiel und damit auch als Spielwirklichkeit erkennbar, deutlicher sogar als das bei offeneren Spielen, wie es beispielsweise bei einigen Rollenspielen der Fall ist, weil diese durch den Spieler erst hergestellt werden müssen (vgl. Köhler, 2008 S. 113). Im Medium Computerspiel existieren sowohl Spiele, die vom Verlauf klar festgelegt sind z. B. diverse Ego-Shooter, als auch solche die sehr offen gehalten sind wie z. B. Aufbauspiele. Das Computerspielen ist ebenso wie jede andere Spielform unproduktiv, besitzt aber ebenfalls Elemente, die zu dem Produkt des Lernens führen können (vgl. Wiemken 2001<sup>3</sup>), wie im Kapitel 6 Lernpotentiale noch deutlicher werden soll.

Neben diesen Voraussetzungen unterscheiden einige Spielforscher zwischen zwei Spielformen, „Game“ und „Play“. Dabei steht „Play“ für etwas offenere Spiele, wie z.B. Hüpfen oder Prinzessin spielen. Diese Spiele besitzen durchaus Regeln, allerdings sind sie in ihrer Struktur offener. Es gibt kein klar zu erkennendes Ende. (vgl. Weiß in Bevc Zapf . 2009 51). „Game“ Spiele sind dagegen durch Regeln im Umfang abgegrenzt wie z.B ein Schachspiel. Ein weiterer wesentlicher Unterschied zwischen beiden Formen besteht in der Tatsache, dass es bei „Game“ immer einen Gewinner und Verlierer gibt, oder etwas vergleichbares wie eine Highscore (vgl. Weiß in Bevc Zapf 2009 S.51). Weiterhin erfordern „Game“-Spiele im klassischen Sinne immer mehrere Mitspieler, während „Play“ Spiele, wie z.B. das Spiel mit einer Puppe, auch von einer Person allein betrieben werden können (vgl. Wechselberger in Bevc Zapf 2009 S. 97).

---

<sup>2</sup> <http://snp.bpb.de/referate/wiespie.htm> gesehen am 01.03.2010

<sup>3</sup> <http://snp.bpb.de/referate/wiespie.htm> gesehen am 02.03.2010

Computerspiele besitzen sowohl Elemente von „Game“ und „Play“. Eine eher offen angelegte Wirtschaftssimulation besitzt gewisse Rahmenregeln, ist aber offen in ihrem Verlauf beinhaltet zudem kreative Elemente und besitzt in Form des Endlosspiels nicht immer ein eindeutiges Ende. Dagegen stehen Spiele, wie z. B. Adventures, die neben einer zu verfolgenden Geschichte einen klaren Verlauf besitzen, der trotz möglicher unterschiedlicher Wege dahin doch zu einem deutlich zu erkennenden Ende führt, meist in Form eines Abspanns. Neben den Vorgaben der Spiele liegt es jedoch auch am Spieler ob er bei Spielen mit mehreren Lösungsmöglichkeiten eher „Play“ oder „Game“ orientiert vorgeht. Der „Game“-orientierte Spieler wird versuchen das Spiel schnell und so gut wie möglich zu gewinnen. Ist er eher „Play“-orientiert wird er die verschiedenen sich ihm bietenden Möglichkeiten zu versuchen (vgl. Weiß in Bevc Zapf 2009 S. 62).

Bei Bildschirmspielen handelt es sich also sehr wohl um Spiele. Trotz der Tatsache, dass sie alle Voraussetzungen für diese Definition erfüllen, nehmen sie dennoch eine Sonderrolle ein. Denn bei Computerspielen ist der Interaktionspartner eine Maschine. (Anm. Die Maschine ist der primäre Interaktionspartner, beim gemeinsamen Spiel sind es natürlich auch die Mitspieler). Diese Maschine gibt die Spielregeln vor, organisiert die Spielrealität und besitzt die Möglichkeit dynamisch und unmittelbar auf das Wirken des Spielers zu reagieren (vgl. Wechselberger in Bevc Zapf 2009 S. 98). Der Spielplatz und Partner Maschine stellt somit die Ludulogie vor ganz neue Herausforderungen, ermöglicht aber auch neue Perspektiven auf die Realität (vgl. Weiß in Bevc Zapf S. 54-63).

Im Gegensatz zu gewöhnlichem Spielzeug handelt es sich beim Bildschirmspiel um ein virtuelles Medium. Köhler bezeichnet bezogen auf Klimmt, die Interaktivität des Computerspiels als Hauptunterschied zu anderen Medien. Der Unterschied äußert sich durch drei Ebenen im Unterhaltungserleben.

1. Die Mensch-Computer-Interaktion: In Bezug auf die direkte Rückmeldung des Computers

2. Die partielle Autonomie des Computersystems: Das Spiel stellt nicht ausschließlich Handlungsnotwendigkeiten zur Verfügung, sondern der Spieler sieht sich vor Handlungsmöglichkeiten die von ihm gelöst werden müssen

3. Simulation realer Zusammenhänge: Durch die Interaktivität wird die Erfahrung persönlicher als bei der passiven Rezeption (vgl. Köhler, 2008 S.118)

Computerspiele sind also Spiele (bzw. Medien), aber aufgrund der genannten Faktoren handelt es sich um eine neue Form des Spielens (vgl. Köhler, 2008 S. 105)

### 2.3 Die Funktionen des Spiels (Exkurs in die Spieltheorie)

In diesem Abschnitt soll nun der Frage nachgegangen oder nahe gekommen werden warum Menschen überhaupt spielen. Warum benötigen wir das Spiel?

Die Spieltheorie kann dafür, auch wenn sie sich nicht im speziellen auf das Computerspiel bezieht, hierzu einige generelle Antworten liefern.

Wie in Abschnitt 2.1 bereits angedeutet, ist Spiel im Gegensatz zu Arbeit zu sehen. Hierbei handelt es sich um eine freiwillig gewählte Tätigkeit, die durch Spannungssuche getragen wird, bei der frei vom Zeitdruck eine phantasievolle und kreative Auseinandersetzung mit der Umwelt stattfindet (vgl. Mogel 2008, S. 4).

Mogel unterscheidet 8 Funktionen des Spiels.

1. Das Spiel dient der Adaption: Im Spiel wird ein bestimmtes Verhalten und bestimmte Handlungsoptionen eingeübt. Somit dient das Spiel sowohl der physischen wie psychischen Anpassung an die Umwelt und an die Anforderungen des menschlichen Lebens.
2. Das Spiel dient der Erkenntnis: Das Ziel oder die Folge des Spiels dient dem Erwerb von Kompetenzen, selbst das Regelspiel führt zu einer Erweiterung der kognitiven Kompetenz.
3. Das Spiel dient der Selbsterweiterung: Bei Spielen kommt es zu Erlebnissen; Mogel spricht in diesem Zusammenhang auch von Erlebniserweiterung.
4. Das Spiel dient der Optimierung der eigenen Aktivität: Das Spiel ist durch die Aktivierung des Selbst eine stimulationsproduzierende Tätigkeit.
5. Das Spiel dient der Schaffung von Ordnung: Ordnungsbildung im Sinne von Raum- und Zeitregulation. Ordnungen im Bereich der mentalen Repräsentationen.
6. Das Spiel dient dem Aufbau und Ausbau des Sozialverhaltens: Die soziale Funktion des Spiels besteht in der Interaktivität zwischen mehreren beteiligten Personen, somit wird auch der Umgang und das Verhalten anderen Menschen gegenüber gefördert
7. Das Spiel dient dem förderlichen positiven Emotionsserleben: Erlebnisse sowohl positive als auch negative (vor allem das Lernen von Vermeidung und Bewältigung dieser) dienen dem positiven Emotionserleben
8. Das Spiel dient der Psychohygiene: In Form von Spannungsabbau in Bezug auf

Freud, und in Form einer Beherrschung der Realität in Bezug auf Erikson, hat es eine psychohygienische Funktion (vgl. Mogel, 2008. S.130-136)

Kyriakidis beschreibt in Bezug auf Brian Sutton Smith, dass das Spiel ein Modell sei, welches ein Problem der Anpassung darstellt. Dass also unabhängig von der Konsequenz von Erfolg oder Misserfolg im Spiel die Probleme des Lebens erprobt werden können. In dieser Konsequenz dient das Spiel also zur Bewältigung von Konfliktsituationen (vgl. Kyriakidis, 2005 S. 39). Das geschützte Umfeld des Spielens bietet aber noch eine Fülle von weiteren Erprobungsmöglichkeiten wie z.B Rollen oder Identitäten. Weil Spiele viele Merkmale der Kultur enthalten wie Macht und Ordnung, dienen sie in der Kindheit und Entwicklung der Vorbereitung auf das Erwachsenenleben, indem sie durch Vorwegnahme Verständnis für Lebensproblematik ermöglichen (vgl Kyriakidis, 2005 S. 39-42).

Der Spieleforscher Jürgen Fritz bezeichnet Computerspiele deshalb als „Sozialisationsagenten“. „Die Bildschirmspiele tragen essentielle Strukturmerkmale dieser Gesellschaft in sich und geben sie an die nachfolgende Generation weiter, die sie sich spielerisch aneignet: durch miteinander verbundene Regelkreise des Frusts und der Lust, die in der Lage sind, die Energie in den Spielenden freizusetzen“(vgl. Fritz 1995<sup>4</sup>) bzw. (Köhler 2008 S.111)

Spiele bieten also vielfältige Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit der Realität, des Erprobens von verschiedenen in der Welt vorhandenen und für das Leben benötigten Verhaltensweisen und des Erlernens für die Realitätsbewältigung benötigter Fähigkeiten. Deshalb spielen Menschen und deshalb ist es wie eben beschrieben auch so wichtig zu spielen (vgl. Fritz, 1995, S. 38).

---

<sup>4</sup> <http://snp.bpb.de/referate/fritzfzt.htm> gesehen am 02.03.2010