

Videospiele machen schlau – und fett

Interview mit dem Psychologen Dietrich Dörner, emeritierter Professor der Universität Bamberg

WELT ONLINE: Die Wissenschaft diskutiert derzeit viel über Videospiele, meist aber als Gefahr. [...]

Dietrich Dörner: Diejenigen Leute, die das empfinden, sehen dort Dinge, die sie schockierend finden. Sie sehen Killerspiele oder Strategiespiele, bei denen ganze Heere einander abmurksen. [...]

WELT ONLINE: Sie finden Videospiele eher harmlos?

5 **Dörner:** Na ja, es gibt die berechtigte Sorge, dass Leute, die nur vor dem Computer hocken, dick werden und sich sportlich nicht mehr betätigen. [...]

WELT ONLINE: Hat die Forschung, etwa in [der] Psychologie, Negatives übers Spielen herausgefunden?

Dörner: Im Moment findet sie viel Positives heraus. Es ist eher so, dass Menschen mit komplexen Spielen auch sehr viel lernen können. Die These [...], dass Spiele uns intelligenter machen. [...] Spiele können in uns
10 Fähigkeiten wecken, die auch im normalen Leben helfen. Die typische Experimentalforschung [...] ist hier gar nicht geeignet. Die setzen jemanden 15 Minuten vor ein Spiel und messen, ob er danach gewalttätiger wird – das ist lächerlich und kindisch. Man müsste viel länger beobachten, müsste die Familie mit ansehen und mit den Spielern reden.

15 **WELT ONLINE:** Zurzeit erscheinen etliche populärwissenschaftliche Bücher zum Thema Games, die tragen dann Titel wie „Wie verändert Computerspielen das Denken“. [...]

Dörner: Im Gegensatz zum Fernsehen [...] kann ich beim Spielen selbst aktiv werden. Ich schreibe quasi meinen Roman selbst bei einem komplexen Spiel, knüpfe Beziehungen, gestalte die Handlung, bin sehr aktiv. Das kann auch Nachteile haben. Das reine Operieren mit visuellen Bildern fordert Bestimmtes nicht: Etwa, dass ich aktiv Vorstellungswelten aufbaue, was das Lesen etwa fordert.

20 **WELT ONLINE:** Also ist Spielen doch problematisch?

Dörner: Ja, wenn man nur spielt. Aber das tut ja niemand. Die Intensivspieler, die ich kenne, lesen auch. [...] Die wenigen, die nur spielen, und gar nicht lesen, die haben auch früher nicht gelesen. [...]

WELT ONLINE: Manche Kritiker behaupten letztlich: Wer so etwas spielt [Spiele, bei welchen es u. a. um Mord geht], kann selbst zum Mörder werden.

25 **Dörner:** Entscheidend ist: Diese Spiele sind realistisch, aber nicht real. Das wissen die Leute sehr, sehr genau. Es ist zum Beispiel sehr schwer, aufgrund eines Spiels wie *Counterstrike* die reale Handhabung einer Pistole zu erlernen. Das geht nämlich gar nicht.

WELT ONLINE: Es gibt extreme Spielegegner, die in den Medien sehr präsent sind, etwa den Ex-Politiker und Jura-Professor Christian Pfeiffer aus Hannover. Wie beurteilen sie das wissenschaftlich?

30 **Dörner:** Das ist nicht der Wissenschaft, sondern dem politischen Bereich zuzurechnen. Pfeiffer verwechselt Korrelation mit Kausalursache und Symptom mit Ursache. Leute, die im wirklichen Leben eher zu Gewalt neigen, spielen auch Gewaltspiele, sagt er. Aber er vergisst die Frage, was ist Ursache und was Wirkung. Womöglich reagieren sich auch Leute im Spiel ab, die sonst gewalttätige Neigungen haben. Der eigentliche Hintergrund der Gewalt ist ein ganz anderer, meist familiär. Diese Leute neigen dazu, ihr geringes Selbstwertgefühl in solchen
35 Machtspielen mal auszuleben. Man könnte auch sagen, es ist ja geradezu heilsam, dass sie das im Spiel tun und nicht in der U-Bahn.

WELT ONLINE: Was würden Sie ihnen entgegnen?

Dörner: Real und realistisch ist das Entscheidende. Kein Mensch, der bei *Doom* mit einer Kettensäge Monstren zerlegt, nimmt sich deswegen eine echte Kettensäge aus dem Keller und zersägt seinen Nachbarn. [...] Diese
40 Kritiker sind dazu auch viel zu humorlos. Pfeiffer hat sogar mal entrüstet auf die Frage reagiert, ob er spielt – als hätte man einen katholischen Bischof gefragt, ob er ins Bordell geht.

WELT ONLINE: Woher kommt der Hass auf Spiele bei einigen Ihrer Kollegen aus der Forschung?

Dörner: Das größte Problem ist: Die Kritiker fragen die Spieler ja gar nicht, warum die das tun. Gerade hat der große Harvard-Kinderpsychologe Lawrence Kutner der Kritikerszene all diese Fehler in einem Buch
45 nachgewiesen. Sie vermischen Ursachen und Wirkungen, sehen nicht die vielen positiven Aspekte, sehen sich die Spiele gar nicht selbst an. Seit der Einführung der Spiele gibt es einen Rückgang der Jugendkriminalität in den USA. Das dürfte ja nicht so sein, bei den Massen, die Gewaltspiele spielen. Nun sollten wir den Rückgang auch nicht kausal interpretieren, aber er ist doch interessant.

50 **WELT ONLINE:** [Bei einigen Spielen kann man] mit seiner Stimme Armeen steuern, oder als Widerstandskämpfer gegen Nazis kämpfen. Muss uns da irgendwas beunruhigen?

Dörner: Ich glaube nicht. Sehen Sie mal die andere Seite. Die Leute setzen sich auch auf diese Art viel mehr mit den tatsächlichen politischen Ereignissen auseinander. Das merkt man etwa in Spielerforen im Internet. [...] [B]ei „Panzer“[...] muss man russische, britische oder deutsche Armeen führen. So bekommt man automatisch ein Gefühl für die ganze Geschichte, man versteht die Deutschen besser, die Russen auch, man muss auch wechseln,
55 mal serbischer Partisane sein, mal irgendwas anderes. Das produziert nicht automatisch irgendeinen Hass, sondern gibt auch ein Gefühl für die Gegenseite. [...]