

# Dossier – Glück & Spiel

Fortsetzung von Seite 19

**E**inen anderen kognitiven Aspekt beschreibt Florian Rötzer im deutschen Online-Magazin *Telepolis*: „Tatsächlich fällt bei computerspielenden Kindern eine neue Art der Versenkung auf, die bislang oft nur negativ als Sucht oder Abkehr beschrieben wurde. Mit voller Geistesgegenwart, geschärften Sinnen und mitunter schneller Motorik widmen sich die Spieler dem Geschehen auf dem Bildschirm, das sie in Bann schlägt: eine Schule der Aufmerksamkeit.“

Rötzer bezieht sich auf den vom kalifornischen Psychologen Mihaly Csikszentmihalyi beschriebenen Flow-Zustand. Dabei handelt es sich um eine besondere Art von intensiver Hingabe, die als glücklich erlebt wird: Totales Einbezogen-sein mischt sich mit einer präzisen Klarheit der Ziele zu einer vollkommenen Kontrolle über die Aktivität. Die Balance zwischen der situativen Herausforderung und der Sicherheit, auch über die Fähigkeiten zu deren Bewältigung zu verfügen, führt zu einem hochkonzentrierten und dennoch unbewusst-intuitiven Zustand eines Handlungsflusses, der einen Ort und Zeit vorübergehend vergessen lässt.

Ein Zustand, dessen Erlebnisqualität auch die Jugendlichen der erwähnten britischen Studie als „being in the zone or in the flow of the game“ beschrieben.

All diese Erkenntnisse bedürfen zugleich einer umsichtigen Interpretation, wie der Co-Autor Jason Rutter, Leiter des Forschungszentrums ESRC an der Manchester University (unfreiwillig) offenbart, wenn er betont: „Ganz allgemein gab es eine große Ähnlichkeit der Computerspieler mit Leistungssportlern: Die Fähigkeiten, die sie mit den Computern lernten, scheinen sich auf die wirkliche Welt zu übertragen.“

### Hölle und Himmel

Nun: Was Rutter hier so positiv hervorstreicht, kann zumindest nach den Analysen des amerikanischen Militärpsychologen Dave Grossmann mit dem gleichen Recht in einem ganz anderen Kontext gesehen werden. Grossmann, der nach dem Amoklauf eines ihm gut bekannten Schülers seinen Dienst an der US-Militärakademie West Point quittierte und die Killogy Research Group gründete, warnt vor jedweder Verharmlosung der wirksamen Konditionierungsmechanismen der Shooter-Spiele. Und stellt bohrende Fragen: Was, wenn (wie im konkreten Fall) die erlernte



Das Herz der Computerspieler schlägt bei Half-Life höher. Ob Ego-Shooter auch die Gewaltbereitschaft steigern, ist umstritten. Foto: www.half-life2.de/Valve, Sierra

Präzision des (vorerst) rein virtuellen Tötens tatsächlich auf die wirkliche Welt übertragen wird? Was, wenn der Spieler in einer seelischen Ausnahmesituation unvermutet nicht mehr zwischen real und virtuell zu unterscheiden weiß? Die antrainierte Treffsicherheit eines fanatischen Gamers belegt Grossmann mit realen Fallbeispielen:

Sie übertreffe auch mit realen Waffen jene eines durchschnittlichen Polizisten gleich um ein Mehrfaches!

Während also der humanistische Bildungsbürger total erstaunt ist, dass der fortgesetzt intensive Genuss von „fragwürdigen“ Computerspielen nachweislich zugleich ein hochgradig vernetztes, simultan-intuitives

Erkenntnisvermögen zu fördern vermag, verweist der professionelle Militärpsychologe auf die vitale Bedeutung von sozial-ethischen Hemmschwellen. Im Spiele-Jargon könnte man diese Ambivalenz so ausdrücken: Hölle und Himmel, Virtualität und Realität – alles nur ein „Level“ voneinander entfernt.

Jakob Steuerer

# KÖNNEN MOTOREN DIE LUFT VERBESSERN?

Innovationen aus Österreich geben Antworten auf die Fragen der Zukunft. Ein gutes Beispiel: Österreichische TechnikerInnen haben Ventile erfunden, die Motoren von morgen unvorstellbar sauber machen. Fragen Sie jetzt, was Forschung aus Österreich noch alles möglich macht!

**innovatives-oesterreich.at**  
FORSCHUNG. WISSEN. ZUKUNFT.

innovatives-oesterreich.at ist ein Dialogprogramm, um das Verständnis für den Nutzen von Innovation, Forschung und Technologieentwicklung zu erhöhen. Das Dialogprogramm wird getragen von