

**Zur Wirkung gewaltorientierter Computerspiele.
Ein kurzer Überblick über den wissenschaftlichen Diskurs**

Quelle: <http://www.philippkoch.com/soz-wiss/computerspielegewalt.pdf>

Datum des Aufsatzes: 23. März 2005

Kontakt: phkoch@zedat.fu-berlin.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S.1
2. Die verschiedenen Ansätze der Wirkungsforschung	S.2
3. Die aktuelle Forschungsdiskussion	S.7
3.1. <i>Die Verschränkung virtueller und realer (Lebens-)Welten</i>	S.7
3.2. <i>Medienevozierte Gewalt</i>	S.11
4. Fazit	S.12
Literaturverzeichnis	

1. Einleitung

Spätestens seit den Amokläufen in Littleton (USA) am 19. April 1999 und Erfurt am 26. April 2002 wird ein Thema, das seit Jahren Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen ist, auch in der Medienöffentlichkeit diskutiert: Werden exzessive Nutzer gewaltorientierter Spiele möglicherweise zu Gewalttätern in der realen Welt? Entwickeln Spieler die virtuell ausgeführte Aggression auch in sich selbst als Aggressivität und übernehmen sie diese in ihr tatsächliches Verhalten? Von den Amokläufern aus Littleton wurde bekannt, dass sie sich für das überaus brutale Spiel "Doom" begeisterten, der Erfurter Attentäter war ein Anhänger des Militärspiels "Counterstrike". In beiden Fällen sollen die späteren Täter ihre Amokläufe anhand der entsprechenden Spiele trainiert haben. In unzähligen Medienberichten wurden in der Folge Gewaltspiele als gefährlich deklariert und die Befürchtung geäußert, dass sie zur unkontrollierten Brutalisierung der Spieler beitragen.¹

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Fragestellung, inwiefern die These, dass Gewaltspiele eine Aggressionen fördernde Wirkung auf ihre Nutzer entfalten, Bestand hat. Hierzu soll einerseits ein kurzer Vergleich zum Diskurs der Wirkungsforschung im Zusammenhang mit Fernsehgewalt gezogen werden und andererseits anhand der aktuellen Forschungsdiskussion zu gewaltorientierten Computerspielen die These theoretisch verortet werden. Abschließend folgt eine Zusammenfassung des Zusammenhangs von Computerspielen und Gewalt. Aus Gründen des geringen Umfangs dieser Arbeit ist eine Beschränkung auf die theoretischen Ansätze notwendig, während eine Vorstellung der gängigsten Gewaltspiele hier nicht geleistet werden kann. Aus demselben Grund wird hier nur von (gewaltorientierten) *Computerspielen* gesprochen, wenngleich die Mehrzahl der Ergebnisse der Forschung ebenso etwa auf vergleichbare Spiele so genannter Spielkonsolen (wie Microsofts X-Box, Sonys PlayStation oder Nintendos GameCube usw.) zutreffen.

¹ Als beispielhaft für den Tenor dieser Berichterstattung vgl.: Steinschulte, Angelika: Wie 'Counterstrike' in Echtzeit. Zum Hergang und Hintergrund des Erfurter Schulmassakers, in: Neue Solidarität, Nr. 19/2002, Internet: <http://www.solidaritaet.com/neuesol/2002/19/counter.htm> (Abruf am 03.03.2005). Mittlerweile, mit größerem zeitlichen Abstand, schlagen jedoch auch viele Artikel wieder einen besonneneren Tonfall an; vgl.: Kohlenberg, Kerstin: Schlachten in der Cyber-Welt, in: Die Zeit vom 17.03.2005, Internet: <http://www.zeit.de/2005/12/Computerspiele> (Abruf am 17.03.2005).

2. Die verschiedenen Ansätze der Wirkungsforschung

Die Diskussion um die Wirkung aggressiver Medieninhalte auf den Rezipienten wird schon seit vielen Jahren im Zusammenhang von Gewaltdarstellungen im Fernsehen geführt. Hartnäckig hält sich in der öffentlichen Wahrnehmung des Problemfeldes die Behauptung, ein direkter schädlicher Einfluss von Gewaltdarstellungen auf den Zuschauer sei gesichert.² Die Anzahl wissenschaftlicher Studien, die der Frage einer möglichen Aggression erzeugenden Wirkung von Gewaltinhalten im Fernsehen nachgehen, ist schier unüberblickbar geworden. Zusammenfassend lässt sich jedoch sagen, dass bislang weder die Bestätigung dieser These noch ihre Widerlegung zweifelsfrei gelungen ist. Einigkeit besteht lediglich in der Einsicht, dass kein monokausaler Zusammenhang zwischen TV-Gewaltdarstellungen und realer Gewalt besteht. Die neuere Forschung ist mittlerweile dazu übergegangen, Modelle zu etablieren, anhand derer sich erklären lässt, weshalb manche Rezipienten nach (übermäßigem) Genuss gewalttätiger Fernsehsendungen aggressives Verhalten zeigen, während bei anderen Rezipienten, welche genau dieselben Sendungen gesehen haben, dies nicht der Fall ist. Geleistet wird dies u.a. mittels der von Albert Bandura in den 1960er Jahren begründeten Sozialkognitiven Lerntheorie, die eine Formulierung der Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens eines Probanden als Folge von Fernseh-Gewalt ermöglicht.³

In Hinblick auf die Untersuchung des Zusammenhangs von Gewalt in Computerspielen und einer möglichen Aggression fördernden Wirkung auf den Nutzer kommt zusätzlich die Frage nach der Rolle der Interaktivität 'ins Spiel': Während ein Fernsehzuschauer passiver Konsument von Medieninhalten ist, greift der Computerspieler interaktiv in die dargebotenen Inhalte ein und bestimmt sie mit. Infolgedessen konnten vorhandene

² So heißt es beispielsweise in einer Kurzmeldung zu den Ergebnissen einer Studie der Ulmer Uniklinik für Psychiatrie, die sich eigentlich mit somatischen Folgen häufigen Fernsehkonsums beschäftigt, lapidar: "Hinzu [zu den negativen somatischen Auswirkungen auf den Fernsehnutzer] kämen 'einige hundert Morde jährlich' durch die brutalisierende Wirkung von Gewaltdarstellungen [im Fernsehen]. Zahlreiche Studien belegten diese Zusammenhänge"; vgl.: Unbekannter Autor: "Forscher: Fernsehen tötet", in: Der Tagesspiegel vom 06.03.2005, S.32.

³ Vgl.: Koch, Philipp: Zum Zusammenhang von Medien und Aggression. Der wissenschaftliche Diskurs der Wirkungsforschung hinsichtlich eines Medieneinflusses auf den Rezipienten, Internet: <http://www.philippkoch.com/soz-wiss/medienaggression.pdf>.

Theorien der Wirkungsforschung nicht einfach übernommen werden, sondern mussten, um dem neuen Sachverhalt gerecht zu werden, entsprechend modifiziert werden.

Ebenso, wie bestimmte Programmformate im Fernsehen als unproblematisch bewertet werden – etwa kindgerechte Sendungen wie 'Die Sendung mit der Maus' (ARD), die garantiert frei von gewalttätigem oder erotischem Inhalt und zudem pädagogisch wertvoll sind –, gibt es auch eine Reihe von Studien, die positive Effekte von Computerspielen auf den Spieler erforscht haben. So wurde beispielsweise herausgefunden, dass Spiele Fertigkeiten, die in nicht-sprachlichen Intelligenztests überprüft werden, fördern können. Hierzu gehören etwa das räumliche Vorstellungsvermögen und die Fähigkeit, Aufmerksamkeit über längere Zeitspannen aufrecht zu erhalten.⁴ Dies trifft teilweise auch auf das traditionell als problematisch angesehene Genre gewaltorientierter Spiele zu, d.h. auf Computerspiele, deren zentraler Inhalt die Ausübung von Gewalt ist.⁵ Am bekanntesten und in der Beliebtheitsskala der Nutzer weit oben sind hierbei die so genannten 'Ego-Shooter' – Schießspiele, bei welchen der Spieler aus der Sichtperspektive seiner virtuellen Spielfigur permanent verschiedenste Kampfhandlungen vollzieht, um zu 'überleben' (z.B. 'Counterstrike', 'Doom').⁶ Doch auch andere Formen von Gewalt sind in Spielen vorzufinden: Ebenfalls sehr beliebt sind beispielsweise so genannte Crash-Games, d.h. Auto-Rennspiele, die zumeist illegale Straßenrennen simulieren, bei welchen das Abdrängen gegnerischer Autos und absichtliche Provozieren schwerer Unfälle vorgesehener Teil des Spielverlaufs ist (z.B. 'Need for

⁴ Vgl.: Greenfield, Patricia / Gross, Elisheva / Kraut, Robert / Subrahmanyam, Kaveri: The impact of computer use on children's and adolescents' development, Internet: [dx.doi.org/10.1016/S0193-3973\(00\)00063-0](http://dx.doi.org/10.1016/S0193-3973(00)00063-0) (Abruf am 13.03.2005). Andererseits gibt es ebenso Studien, die zu einer geradezu gegenteiligen Einschätzung gelangen; vgl.: Dambeck, Holger: 'Computerspiele machen dumm'. Umstrittene Studien, Internet: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,330460,00.html> (Abruf am 14.03.2005).

⁵ In einer Studie der University of Rochester wurde nachgewiesen, dass geübte Spieler von 'Grand Theft Auto III', 'Half-Life' oder 'Counterstrike' in Aufgaben, bei denen es um kontrollierte Aufmerksamkeit (etwa das Auffinden von Suchobjekten zwischen ablenkenden optischen Reizen) deutlich besser abschnitten als ungeübte Spieler; vgl.: Green, Shawn: The effect of video games on visual attention, Internet: <http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/visual.html#video> (Abruf am 13.02.2005).

⁶ Eine gute Beschreibung (unter anderem) von Ego-Shootern anhand zahlreicher Beispiele liefert Florian Rötzer. Vgl.: Rötzer, Florian: Angst vor einem neuen Medium, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.9 – 25.

Speed Underground', 'Burnout').⁷ Doch auch Spiele mit politischem Hintergrund und dem Ziel der Indoktrination des Spielers sind zu finden, etwa "Ethnic Cleansing", in welchem blanker Rassenhass propagiert und handlungsbestimmende Grundlage des Spiels wird, oder "Kaboom", das den Spieler in die Rolle eines palästinensischen Selbstmordattentäters schlüpfen lässt mit dem Ziel, möglichst viele (israelische) Menschen zu töten.⁸

So unterschiedlich die inhaltliche Ausrichtung all dieser Spiele sein mag, ihnen allen gemeinsam ist das Grundprinzip der Ausübung von Gewalt als einzige Möglichkeit, im Spiel erfolgreich zu sein, während andere Verhaltensmöglichkeiten entweder gar nicht vorgesehen sind, oder aber zur Niederlage des Spielers führen. Dieses hohe Maß an brutalster Gewalt, die der Spieler virtuell ausübt und die im jeweiligen Spiel aufgrund der Handlungslogik (z.B. durch klare Freund-Feind-Schemata) präsentierte Alternativlosigkeit einer aggressiven Handlungsweise sind der Grund für die Bedenken, diese Spiele könnten einen wie immer gearteten negativen Einfluss auf den Spieler haben, etwa in Form der Erzeugung eines aggressiven Potentials bei diesem. So gibt es mittlerweile auch zur Frage nach potentiellen Auswirkungen gewaltorientierter Computerspiele eine große Anzahl empirischer Studien. Als problematisch anzusehen ist hierbei, dass zahlreiche Interessengruppen mit dem Feld der Computerspiele in Zusammenhang stehen, etwa die Computerspiele-Industrie (Hersteller- und Vermarktungsfirmen) selbst, Jugendschutz-Organisationen wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien⁹ oder aber diverse Spieler-Vereinigungen (z.B. 'Spielervereinigung Wolfenstein-City'¹⁰). Im Zuge der Diskussion um die mögliche gesellschaftliche Schädlichkeit gewaltorientierter PC-Spiele kommen so auch immer wieder von entsprechender Seite in Auftrag gegebene Studien in Umlauf, deren Ergebnisse im Sinne des Auftraggebers sind und insofern der Verdacht tendenziöser Forschung stets mitgedacht werden muss. So stellt eine vom amerikanischen

⁷ Vgl.: Unger, Angelika: Drängeln, rammen, rasen. Kritik an Rennspielen, Internet: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,336341,00.html> (Abruf am 13.03.2005).

⁸ Vgl.: Wie Fußnote 6.

⁹ Zur Definition von 'Jugendgefährdung' im Zusammenhang mit Gewalt, wie sie die Bundesprüfstelle ihrer Arbeit zu Grunde legt, vgl.: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Was ist jugendgefährdend?, Internet: http://www.bundespruefstelle.de/Texte/m2_Da_txt.htm (Abruf am 14.03.2005).

¹⁰ Internet: <http://www.wolfenstein.4players.de:1100/sv/vwar/joinus.php> (Abruf am 14.03.2005)

Computerspiele-Hersteller-Verband 'Entertainment Software Association (ESA)' in Auftrag gegebene Studie Computerspieler als sportlich, sozial engagiert und mit vielseitigen zusätzlichen Interessen abseits der virtuellen Welt dar¹¹, und auf der Internetseite der ESA findet sich eine Auflistung von Studien, deren Ergebnisse allesamt der These von Gewalt, die mit gewalttätigen Computerspielen in Zusammenhang steht, widersprechen.¹² Im Widerspruch dazu sieht die Allianz-Versicherung, die auch Kraftfahrzeugversicherungen anbietet, in einer von ihr in Auftrag gegebenen Studie als erwiesen an, dass durch die oben bereits genannten 'Crash-Games' das Verhalten jugendlicher Spieler im Straßenverkehr negativ beeinflusst wird, so dass diese eine aggressive und riskante Fahrweise entwickelten.¹³

Die Ergebnisse empirischer Studien, in welchen eine potentielle Beeinflussung des Handelns oder Denkens von Spielern durch Computerspiele untersucht wurde, lassen sich hinsichtlich der ihr zu Grunde liegenden Theorien in vier Hauptrichtungen unterscheiden: 1. Stimulationstheorie, 2. Inhibitionstheorie, 3. Habitualisierungstheorie und 4. Katharsistheorie¹⁴.

Die *Stimulationstheorie* geht davon aus, dass aufgrund aggressiver Reize (Stimuli) die Aggressionsbereitschaft des Spielers auch nach Beendigung des Spieles signifikant höher ist: Auf Reiz folgt Reaktion ('Stimulus-Response-Ansatz'). Diese Sichtweise, von den Inhalten eines Mediums direkt auf die Wirkung zu schließen, wird mittlerweile in der Mehrzahl von Aufsätzen zumeist als ungeeignet angesehen, das komplexe Wirkungsverhältnis zwischen Medium und Rezipient zu beschreiben. Als stellvertretend für diese (im Zusammenhang der empirischen Untersuchung von potentiellen Auswirkungen von Computerspielen) die Stimulationstheorie ablehnende Sichtweise kann Manuel Ladas Bemerkung angeführt werden:

¹¹ Vgl.: Unger, Angelika: Die verkannten Genies, Internet: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,336472,00.html> (Abruf am 14.03.2005).

¹² Internet: http://www.theesa.com/archives/2005/01/third_party_res_1.php#violence (Abruf am 14.03.2005).

¹³ Vgl.: Kubitzki, Jörg: Auto- und Motorsport-Videospiele sowie Reparatur- und Tuningverhalten bei 13- bis 17-jährigen männlichen Jugendlichen. Ergebnisse einer landesweiten Befragung in Bayern, Internet: http://allianz.jugendpresse.de/publikationen/pilotstudie/pilotstudie_gesamt.pdf (Abruf am 03.02.2005).

"Eine direkte 'Übertragung' von wirkender Information wird durch die ständigen Selektions- und Interpretationsprozesse des Nutzers vor dem Hintergrund seiner individuellen Erfahrungen unmöglich gemacht. Information wird nicht ungefiltert zum Mediennutzer *übertragen*, sondern dieser *konstruiert* sich die für ihn relevanten Informationen aus dem medial bereitgestellten Informationsangebot."¹⁵

Auch ist die Ungültigkeit dieser monokausalen These in ihrer Absolutheit einsichtig angesichts der Tatsache, dass andernfalls täglich abertausende von Ego-Shooter-Spielern weltweit durch extreme Aggressionen auffällig werden oder sogar, radikaler formuliert, Amok laufen müssten, was ja offenkundig nicht der Fall ist.

Die *Inhibitionstheorie* basiert hingegen auf der Annahme, dass Gewaltdarstellungen in Computerspielen Angst erzeugend wirken, wodurch die Bereitschaft des Spielers, in der realen Welt Gewalt auszuüben, gehemmt werde.¹⁶

Einer vollkommen anderen Prämisse folgt die *Habitualisierungstheorie*; ihr zufolge haben exzessive Gewaltszenen in Computerspielen eine abstumpfende Wirkung, da sich beim Spieler auf Dauer ein Gewöhnungseffekt (Habitualisierung) einstelle.¹⁷ Als Folge dieser Gewöhnung wäre in der realen Welt eine Verringerung der Empathiefähigkeit des Spielers zu erwarten, womit eine Tolerierung oder gar Ausübung von Gewalt durch häufige Nutzer gewaltorientierter Spiele wahrscheinlicher würde.

Die *Katharsistheorie* schließlich besagt, dass durch die Beobachtung bzw. 'Ersatz-Ausübung' von virtueller Gewalt ein Spannungsabbau beim Spieler hervorgerufen wird, durch den eine Verminderung seiner Aggressivität herbeigeführt werde.¹⁸ Dieses Denkmodell einer kathartischen Entladung mittels sublimierter Gewaltformen geht zurück auf Konrad Lorenz¹⁹. Wenngleich ihm im Alltag häufig noch immer eine hohe Bedeutung zuge-

¹⁴ Vgl.: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen, Weinheim / München 1995, S.13.

¹⁵ Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt, S.26, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.26 – 35.

¹⁶ Wie Fußnote 14.

¹⁷ Wie Fußnote 14.

¹⁸ Wie Fußnote 14.

¹⁹ Vgl.: Micus, Christiane: Friedfertige Frauen und wütende Männer? Theorien und Ergebnisse zum Umgang der Geschlechter mit Aggression, Weinheim u.a. 2002, S.36 ff.

messen wird – etwa in Form der Empfehlung, einmal kraftvoll gegen eine Türe zu treten, um sich 'abzureagieren' – gilt es mittlerweile als widerlegt.²⁰

3. Die aktuelle Forschungsdiskussion

3.1. Die Verschränkung virtueller und realer (Lebens-)Welten

Bislang konnte keine der oben genannten Theorien wissenschaftlich eindeutig bestätigt werden. Und selbst wenn Ergebnisse einiger empirischer Untersuchungen belegen, dass speziell bei Kindern nach der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele eine Zunahme aggressiven Verhaltens zu beobachten ist, bleibt derzeit dennoch die Frage unbeantwortet, von welcher Dauer diese Aggressivitätssteigerung ist bzw. ob sie sich möglicherweise in der Art einer dauerhaften Auswirkung als "festes Merkmal" in der Persönlichkeitsstruktur des Spielers etablieren kann.²¹ Zwar gibt es Versuche, anhand konkreter Beispiele bestimmte Theorien zu verifizieren, doch fehlen bisher auch hier wissenschaftlich haltbare Nachweise.²² Es zeichnet sich aber ein Konsens im wissenschaftlichen Diskurs dahingehend ab, dass in der großen Mehrzahl "methodisch sorgfältigerer" Untersuchungen keine Aggression fördernde Wirkung von Computerspielen festgestellt werden kann. Die Inkonsistenz der Ergebnisse von Studien der Wirkungsforschung insgesamt hat ihre Ursache in der Diversifikation der methodischen Herangehensweise und Bemessungskriterien (beispielsweise von "Gewalttätigkeit").²³ Möglicherweise wird eine Vergleichbarkeit der Ergebnisse aufgrund der durch die Komplexität des Untersuchungsgegenstandes möglichen (und notwendigen) grundverschiedenen Heran-

²⁰ Vgl.: Koch, Philipp: a.a.O., S.4 f.

²¹ Vgl.: Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren, S.14.

²² Beispielhaft für einen solchen Verifizierungsversuch ist, dass sowohl die Stimulations- als auch die Habitualisierungstheorie bestätigt worden sein soll angesichts ungemein höherer Trefferquoten der britischen Armee im Vergleich mit der gegnerischen argentinischen Armee während des Falklandkrieges; die britischen Soldaten waren mit entsprechenden Computersimulationen trainiert worden und hätten so entweder eine Verharmlosung des Tötens oder aber eine höhere Gewaltbereitschaft erlernt, während die argentinischen Soldaten ohne ein solches Training aufgrund ihrer natürlichen Hemmschwelle weniger häufig gegnerische Soldaten tödlich getroffen hätten; vgl.: Nef, Claudio: Jugendliche unter dem Einfluss von Gewalt in Computer- und Videospielen, S.7, Internet: http://www.shima.ch/docs/media_violence/2001a_standard.pdf (Abruf am 18.03.2005).

²³ Vgl.: Fehr, Wolfgang/Fritz, Jürgen: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung, S.2, Internet: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00803/druck.pdf> (Abruf am 18.03.2005).

gehensweisen niemals erreicht werden können.²⁴ Der Fokus geht daher in neueren Aufsätzen oft weg vom Gegenstand der wie immer gearteten aggressiven oder gerade nicht-aggressiven Reaktion von Nutzern gewaltorientierter Spiele. Stattdessen rückt die Verortung des Mediums Computerspiel im Erfahrungszusammenhang mit anderen Medien und die (unklarere werdende) Abgrenzung der realen Welt gegenüber virtuellen Erfahrungen durch den Spieler in den Vordergrund des Interesses. So beschreiben etwa Wolfgang Fehr und Jürgen Fritz die reziproken Wirkungsdimensionen medialer und virtueller Welten als Sozialisationsfaktoren, durch die es zur Verstärkung vorhandener aggressiver Dispositionen, nicht aber zur Generierung aggressiver Verhaltensweisen kommen könne.²⁵ Problematisch sei aber, dass Rezipienten virtueller Gewalt (die aufgrund der Interaktivität natürlich immer zugleich auch Akteure virtueller Gewalt sind) gehindert würden, "Fähigkeiten im Umgang mit ihren aggressiven Impulsen zu erlernen und sozial angemessene Formen in Bezug auf individuelle und gesellschaftliche Gewalt zu entwickeln".²⁶ Aufgrund der gewaltorientierten Spielen immanenten Notwendigkeit zur virtuellen Gewaltausübung, ohne die ein Spieler nicht erfolgreich sein kann, stellt sich die Frage nach gewaltlosen Handlungsalternativen wie Diplomatie oder gegenseitige Unterstützung (Synergie) erst gar nicht. Fritz und Fehr sprechen daher von einem "Dispens von Empathie" bei gewaltorientierten Computerspielen.²⁷ Der These, dass nun aber dieser für den virtuellen Raum erlernte bewusste Empathieverzicht von Spielern als Verhaltensoption in die reale Welt übernommen wird, erteilen sie eine Absage; Spieler wissen ihrer Ansicht nach normalerweise sehr gut zwischen virtueller und realer Welt zu unterscheiden und die in der jeweiligen Welt gültigen Normen auch nur auf diese anzuwenden. Sie sehen insofern als primären Effekt der Implementierung virtueller Gewalt in Computerspiele eine Steigerung der Faszinationskraft des Spiels auf den Nutzer. Als Ansatz, um eventuelle schädliche Auswirkungen solcher Spiele zu vermeiden, empfehlen sie daher auch nicht die Indizierung gewalttätiger Spiele, sondern die Schaffung von 'Raum für Empathie' in der realen Welt der Spieler (durch die Familie und

²⁴ Wie Fußnote 21.

²⁵ Vgl.: Fehr/Fritz: Virtuelle Gewalt, S.3.

²⁶ Vgl.: Fehr/Fritz: Virtuelle Gewalt, S.8.

²⁷ Vgl.: Fehr/Fritz: Virtuelle Gewalt, S.9.

den Freundeskreis) als Gegenpol zur virtuellen Dispensierung von Empathie.²⁸

Den theoretischen Hintergrund für diese Einschätzungen bildet das von Jürgen Fritz entwickelte 'Transfermodell'.²⁹ Fritz entwickelt hier mit konstruktivistischer Prämisse unter Zuhilfenahme von Erving Goffmans Theorie der 'Rahmung' ein Modell, in welcher Weise Rezipienten Informationen und Inhalte verschiedener, miteinander verschränkter 'Welten' in ihre eigene Konstruktion von Wirklichkeit ('Lebenswelt') übernehmen. Unter 'Lebenswelt' versteht Fritz einen durch den Menschen anhand sensorischer Reize aus der kognitiven Außenwelt konstruierten Bereich "phänomenaler" (d.h. als gegeben anerkannter) Wirklichkeit, der eine 'sinnvolle' (Zu-)Ordnung von Handlungen und Wahrnehmungen ermöglicht.³⁰ Er unterscheidet sechs Areale der Lebenswelt, die subsystemisch im Netzwerk der Lebenswelt aufeinander bezogen sind als logische Orte, an denen Reizeindrücke in einer für die entsprechende 'Welt' gültigen spezifischen Weise interpretiert werden: 'Traumwelt', 'reale Welt', 'mentale Welt', 'virtuelle Welt', 'mediale Welt' und 'Spielwelt'.³¹ Von großer Wichtigkeit ist die Fähigkeit des Menschen, anhand syntaktischer, semantischer und pragmatischer 'Wirklichkeitskriterien' den Wirklichkeitscharakter von Phänomenen (d.h. ihre Zugehörigkeit zur 'realen Welt') zu bestimmen, da nur so 'wirkliche' Gefahren erkannt und geeignete Verhaltensweisen eingeleitet werden können.³² So ist etwa ein Schusswechsel auf der Straße eine 'wirkliche' Bedrohung (reale Welt), während von einer vergleichbaren Situation in einem Spielfilm (mediale Welt) natürlich keine Gefahr ausgeht. Mit der Zuordnung von Reizen zu ihrer jeweiligen 'Welt' und der Unterscheidung verschiedener Welten lernt der Mensch, Medienangebote als "kulturell normierte Anlässe für subjektgebundene Bedeutungskonstruktionen"³³ zu erleben. Durch diese im Laufe des Lebens erlernte Unterscheidungsfähigkeit zwischen den Welten kommt es zu einer "Objektivierung des Mentalen" in medialen Welten, d.h. der Schaffung einer Vorstellungswelt

²⁸ Vgl.: Fehr/Fritz: Virtuelle Gewalt, S.11 ff.

²⁹ Fritz, Jürgen: So wirklich wie die Wirklichkeit. Über Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung realer und medialer Ereignisse, Internet: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00782/druck.pdf> (Abruf am 19.03.2005).

³⁰ Vgl.: Ebd., S.4.

³¹ Vgl.: Ebd., S.20.

³² Vgl.: Ebd., S.6 f.

von objekthafter Intersubjektivität: Nur so kann beispielsweise ein Spielfilm 'mitemlebt' werden, indem der Zuschauer Rückbezüge zu seiner eigenen realen Welt herstellt, ohne jedoch dabei die Unterscheidung zwischen 'Fiktivität' (d.h. der Zugehörigkeit des Reizes zur medialen Welt) und (konstruierter) 'Realität' aufzugeben.³⁴ Die Voraussetzung für die Differenzierung zwischen den 'Welten' ist das Vorhandensein von Schemata, die eine Zuordnung von Reizen zu bestimmten Welten ermöglichen und so auch eine Orientierung bieten, in welcher Weise ein soziales Geschehen zu verstehen ist. Solche Schemata nennt Fritz 'Rahmen'. Es gibt jedoch auch Schemata, welche eine "Repräsentation konventioneller Handlungsmuster" beinhalten; diese bezeichnet er als 'Scripts'.³⁵ 'Rahmen' und 'Scripts' werden im Laufe des Lebens in einem (lebenslangen) Lernprozess erworben. Um eine Vermischung der 'Welten' und damit einen relativen Verlust von 'Realität' zu verhindern, unterstreicht Fritz die Wichtigkeit einer weitreichenden 'Rahmungskompetenz':

"[Daraus] folgt das zwingende Erfordernis, die Rahmungskompetenz des Menschen auszubilden: die Fähigkeit, die in ihrer Erscheinungsform sehr ähnlichen Reizeindrücke in angemessener Weise den jeweiligen Welten zuzuordnen und nicht zu vermischen, was sich zwar ähnelt, aber eine grundsätzlich andere Bedeutung hat. Für tausende von Menschen hat der Golfkrieg hautnah an der realen Welt stattgefunden; trotz Virtualisierung der Kriegsführung war es kein Videospiel. Ein wesentliches Element der Rahmungskompetenz ist die Erkenntnis, dass Sachverhalte, die in der einen Welt Gültigkeit beanspruchen dürfen, in der anderen Welt nichts zu suchen haben, und dass es daher sinnvoll ist, Grenzen zwischen den Welten zu ziehen und den Transfer zwischen den Welten zu kontrollieren."³⁶

Denn ein Transfer von Rahmen und Scripts von einer Welt in eine andere kann gravierende Auswirkungen haben – etwa wenn die Rahmungskompetenz eines Computerspielers versagt, und er Kausalitäten eines gewaltorientierten Spiels (z.B. die Tatsache, dass hier Erfolg ausschließlich durch rücksichtslose Gewaltanwendung möglich ist) aus der 'virtuellen Welt' in seine 'reale Welt' transferiert und anwendet! Insofern ist also auch hier die Gefahr nicht das Spiel selbst, sondern ein nicht ausreichend ausgebildete Rahmungskompetenz des Spielers. Der Aufruf, diese in geeigneter Weise auszubilden zu helfen ist gleichbedeutend mit der Forderung, Räume der Empathie zu schaffen (siehe oben): Die Dispensierung von

³³ Ebd., S.13.

³⁴ Vgl.: Ebd., 16 f.

³⁵ Vgl.: Ebd., S.21.

³⁶ Ebd., S.23.

Empathie in virtuellen Welten ist eine notwendige Rahmungshandlung des Spielers, um in dieser Welt erfolgreich zu sein; um jedoch die Gefahr eines Transferprozesses in die reale Welt zu minimieren, muss die Ungültigkeit dieser 'virtuellen Rahmung' in der realen Welt anhand alternativer Rahmen und Scripts, die stattdessen Empathie als Maxime proklamieren, verdeutlicht werden. Die Richtigkeit des Transfermodells ist in einer empirischen Studie belegt worden.³⁷

3.2. Medienevozierte Gewalt

Ein weiterer Ansatz in der Diskussion um Aggression erzeugende Wirkungen von Medien, seien es gewaltorientierte Fernsehfilme oder entsprechende Computerspiele, ist die nachweisliche Anregung von Gewalttaten durch Medienberichte, die ihrerseits über Gewalt berichtet haben, die (vorgeblich) in Zusammenhang mit entsprechenden Filmen oder Spielen standen. Diese 'Trittbrettfahrer-' oder 'Nachahmungstaten' nehmen häufig in zeitlicher Nähe Aufsehen erregender 'Vorbildtaten' drastisch zu.³⁸ Jürgen Grimm spricht daher von einer "Unschärferelation von Medien und Gewalt", da häufig nicht mehr rekonstruierbar sei, welche Gewalttaten durch ein mediales 'Modell' (im Sinne der sozial-kognitiven Lerntheorie) hervorgerufen und welche andererseits auf die umfangreiche Berichterstattung über Gewalttaten, die unmittelbar von einem Film oder Computerspiel inspiriert worden sein sollen, zurückzuführen seien.³⁹ Zwar sei in vielen Fällen der Grund für die Berufung auf mediale Vorbilder durch den Täter im Wunsch nach Negation eigener Verantwortung zu sehen. Dennoch zeige die umgekehrte Tendenz einiger Personen, angebliche Gewalttaten, deren Opfer sie selbst geworden seien, zu erfinden, um auf diese Weise öffentliche Wahrnehmung und teilweise sogar Anerkennung zu erlangen, dass der Drang nach öffentlicher Aufmerksamkeit auf die eigene Person Motiv genug sein kann, das häufig zu tatsächlichen Gewalttaten (und nicht bloß deren Behauptung) führen könne.⁴⁰ Florian

³⁷ Esser, Heike / Wittig, Tanja: Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel, Internet: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00801/> (Abruf am 14.03.2005).

³⁸ Stegemann, Thorsten: Amoktaten haben Vorbildcharakter, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.94 – 97.

³⁹ Vgl.: Grimm, Jürgen: Wirkung von Fernsehgewalt. Zwischen Imitation und Erregung, S.15, in: medien praktisch, 19. Jg., Heft 3/1995, S.14 – 23.

⁴⁰ Vgl.: a.a.O., S.14 f.

Rötzer beschreibt einen solchen Fall: Ein junger Amerikaner platzierte eine Reihe von Briefbomben, wobei die Markierung aller Anschlagsorte auf der Landkarte ein stilisiertes lachendes Gesicht ergeben hätte. Der Täter wurde jedoch rechtzeitig verhaftet, so dass er seinen Plan nicht zu Ende führen konnte. In Vernehmungen gab er an, mit seinen Anschlägen seinen Wunsch nach (anonymer) Medienaufmerksamkeit habe befriedigen wollen. Bewusst habe er daher die Bomben so angeordnet, dass durch das langsame Herauskrallisieren des 'Lachgesichtes' auf der Landkarte die Berichterstattung weiter angeheizt werden sollte. Auch bei diesem Fall gab es eine Reihe von Nachahmungstätern, die es in Anbetracht der Medienpräsenz des 'Ersttäters' diesem gleich tun wollten.⁴¹

"Gefördert wird die mentale Ausrichtung auf Akkumulation von Aufmerksamkeit, die auch den materiellen Reichtum fördern und daher nicht nur psychologisch eingezwängt werden kann, durch die in Medien und in der weiteren gesellschaftlichen Wirklichkeit auf Dauer vorgeführte Bedeutung der Prominenz und der Prominenten".⁴²

Die Tendenz der medialen Überhöhung von Prominenz hält Rötzer für den Zusammenhang von Medien und Gewalt für wesentlich bedeutsamer als potentielle Auswirkungen gewalttätiger Medieninhalte auf den Nutzer.⁴³ Dieses Phänomen des "Aufmerksamkeitsterror", das seinem Aufsatz den Titel gibt, ist insofern durchaus im doppelten Wortsinn zu verstehen: Einerseits meint er damit vor allem Terror, der ausgeführt wird, um Aufmerksamkeit zu erlangen; andererseits ist darunter durchaus auch die mediale Überfrachtung von Rezipienten mit der Botschaft, wie erstrebenswert ein größtmögliches Maß persönlicher medialer Aufmerksamkeit sei, zu verstehen.

4. Fazit

Mit dem Aufkommen gewaltorientierter Computerspiele und deren (nicht zuletzt im Zuge der massenhaften Verbreitung privater Internetzugänge) immer einfacheren Erreichbarkeit entstand eine rasant anwachsende Spielergemeinde, so dass mittlerweile von einem weltweiten Massenphä-

⁴¹ Vgl.: Rötzer, Florian: Das Attentat als schöne Kunst ausgeführt, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.89 – 93.

⁴² Rötzer, Florian: Aufmerksamkeitsterror, S.100, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.98 – 104.

⁴³ Vgl.: a.a.O., S.100.

nomen die Rede sein kann. Eine riesige Industrie mit enormen Umsätzen, die die Planung, Programmierung und Vermarktung dieser Spiele betreibt, ist heute fester Bestandteil zahlreicher Volkswirtschaften weltweit. Wie Jahre zuvor bereits im Zusammenhang mit gewalttätigen Fernsehinhalten diskutiert, wurde die Befürchtung wach, gewaltorientierte Computerspiele könnten einen schädigenden Einfluss in Form der Brutalisierung ihrer Nutzer haben oder sogar direkt verantwortlich sein für bestimmte Gewalttaten wie etwa Amokläufe in Schulen. Eine große Anzahl wissenschaftlicher Studien untersucht seither die These, ob es eine Aggressionen fördernde Wirkung solcher Computerspiele gibt.

Die in der Wirkungsforschung aus dem Fernseh-Diskurs etablierten Modelle wie die sozial-kognitive Lerntheorie mussten modifiziert werden, da sie die Interaktivität des Mediums Computerspiel nicht berücksichtigten. Einigkeit bestand lediglich in der Einsicht, dass monokausale Erklärungen der Komplexität der Materie nicht gerecht werden. Die vier vorherrschenden theoretischen Hauptrichtungen (Stimulationstheorie, Inhibitionstheorie, Habitualisierungstheorie und Katharsistheorie) dienen und dienen daher nach wie vor als Basis für zahlreiche empirische Untersuchungen. Allerdings konnte bis heute keiner dieser Ansätze eindeutig belegt werden.

In der Forschung ist man in der Folge vermehrt dazu übergegangen, größere Wirkungszusammenhänge verschiedener Medien auf den Rezipienten in Verschränkung mit Realitätskonstruktionen zu beschreiben, etwa mittels des so genannten Transfermodells. Doch auch der Ansatz medienevozierter Gewalt, d.h. durch Berichterstattung über Gewalt von den Medien selbst hervorgebrachte Gewaltakte, wird wieder vermehrt diskutiert. Solange jedoch kein schlüssiges Konzept gefunden werden kann, das die generelle Analyse und verlässliche Prognose von Aggressionen zulässt, die (potentiell) mit gewaltorientierten Computerspielen in Verbindung stehen, bleibt die Frage nach einem solchen Wirkungszusammenhang weiter größtenteils unbeantwortet.

Literaturverzeichnis

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Was ist jugendgefährdend?, Internet: http://www.bundespruefstelle.de/Texte/m2_Da_txt.htm (Abruf am 14.03.2005).

Dambeck, Holger: 'Computerspiele machen dumm'. Umstrittene Studien, Internet: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,330460,00.html> (Abruf am 14.03.2005).

Esser, Heike / Wittig, Tanja: Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel, Internet: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00801/> (Abruf am 14.03.2005).

Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung, Internet: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00803/druck.pdf> (Abruf am 18.03.2005).

Fritz, Jürgen: So wirklich wie die Wirklichkeit. Über Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung realer und medialer Ereignisse, Internet: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00782/druck.pdf> (Abruf am 19.03.2005).

Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen, Weinheim / München 1995.

Green, Shawn: The effect of video games on visual attention, Internet: <http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/visual.html#video> (Abruf am 13.02.2005).

Greenfield, Patricia / Gross, Elisheva / Kraut, Robert / Subrahmanyam, Kaveri: The impact of computer use on children's and adolescents' development, Internet: [dx.doi.org/10.1016/S0193-3973\(00\)00063-0](http://dx.doi.org/10.1016/S0193-3973(00)00063-0) (Abruf am 13.03.2005).

Grimm, Jürgen: Wirkung von Fernsehgewalt. Zwischen Imitation und Erregung, in: medien praktisch, 19. Jg., Heft 3/1995, S.14 – 23.

Koch, Philipp: Zum Zusammenhang von Medien und Aggression. Der wissenschaftliche Diskurs der Wirkungsforschung hinsichtlich eines Medieneinflusses auf den Rezipienten, Internet: <http://www.philippkoch.com/soz-wiss/medienaggression.pdf>.

Kohlenberg, Kerstin: Schlachten in der Cyber-Welt, in: Die Zeit vom 17.03.2005, Internet: <http://www.zeit.de/2005/12/Computerspiele> (Abruf am 17.03.2005).

Kubitzki, Jörg: Auto- und Motorsport-Videospiele sowie Reparatur- und Tuningverhalten bei 13- bis 17-jährigen männlichen Jugendlichen. Ergebnisse einer landesweiten Befragung in Bayern, Internet: http://allianz.jugendpresse.de/publikationen/pilotstudie/pilotstudie_gesamt.pdf (Abruf am 03.02.2005).

Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.26 – 35.

Micus, Christiane: Friedfertige Frauen und wütende Männer? Theorien und Ergebnisse zum Umgang der Geschlechter mit Aggression, Weinheim u.a. 2002.

Nef, Claudio: Jugendliche unter dem Einfluss von Gewalt in Computer- und Videospielen, Internet: http://www.shima.ch/docs/media_violence/2001a_standard.pdf (Abruf am 18.03.2005).

Rötzer, Florian: Angst vor einem neuen Medium, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.9 – 25.

Rötzer, Florian: Aufmerksamkeitsterror, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.98 – 104.

Rötzer, Florian: Das Attentat als schöne Kunst ausgeführt, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.89 – 93.

Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Auflage, Hannover 2003.

Stegemann, Thorsten: Amoktaten haben Vorbildcharakter, in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt, 1. Aufl., Hannover 2003, S.94 – 97.

Steinschulte, Angelika: Wie 'Counterstrike' in Echtzeit. Zum Hergang und Hintergrund des Erfurter Schulmassakers, in: Neue Solidarität, Nr. 19/2002, Internet: <http://www.solidaritaet.com/neuesol/2002/19/counter.htm> (Abruf am 03.03.2005).

Unbekannter Autor: "Forscher: Fernsehen tötet", in: Der Tagesspiegel vom 06.03.2005, S.32.

Unger, Angelika: Die verkannten Genies, Internet: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,336472,00.html> (Abruf am 14.03.2005).

Unger, Angelika: Drängeln, rammen, rasen. Kritik an Rennspielen, Internet: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,336341,00.html> (Abruf am 13.03.2005).