

Virtuelle Gewalt

Computerspiele und deren Wirkungsdebatte im pädagogischen Kontext

DIPLOMARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades

Magister der Naturwissenschaften

im Rahmen des Studiums

Lehramt Unterrichtsfach Informatik- und Informatikmanagement

eingereicht von

Daniel Schwarz

Matrikelnummer 0225605

an der
Fakultät für Informatik der Technischen Universität Wien

Betreuung
Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Stefan Zahlmann, M.A.

Wien, 04.05.2012

(Unterschrift Verfasser)

(Unterschrift Betreuer)

Erklärung zur Verfassung dieser Arbeit

gemäß den Regeln der guten wissenschaftlichen Praxis

Daniel Schwarz

Reinprechtsdorfer Straße 59-61/25

1050 Wien

Hiermit erkläre ich, dass ich diese Arbeit selbstständig verfasst habe, dass ich die verwendeten Quellen und Hilfsmittel vollständig angegeben habe und dass ich die Stellen der Arbeit – einschließlich Tabellen und Abbildungen –, die anderen Werken oder dem Internet im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, auf jeden Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht habe.

Sämtliche Internetlinks der Arbeit wurden zuletzt am 06.02.2012 auf ihre Funktionsfähigkeit geprüft. Internetinhalte, die sich verändert haben oder nicht mehr verfügbar waren, sind durch das jeweilige Datum des letzten Zugriffs gekennzeichnet und können beim Verfasser dieser Arbeit angefordert werden.

Hervorhebungen in direkten Zitaten entsprechen dem Original, so nicht eigens ausgewiesen.

Personenbezogene Ausdrücke umfassen, so es aus dem Kontext nicht anders hervorgeht, Frauen und Männer gleichermaßen.

Wien, im Mai 2012

Daniel Schwarz

KURZFASSUNG

Vorliegende Arbeit bietet einen Überblick sowie eine Analyse des derzeitigen Stands des wissenschaftlichen, als auch des breiteren gesellschaftlich-medialen Diskurses der Kontroverse um gewalthaltige Computerspiele (gemeinhin bekannt unter der sogenannten „Killerspiel-Debatte“), eine Vorstellung der Medienwirkungsforschung, gefolgt von einem Blick auf historische Wirkungsdebatten sowie eine medienpädagogische Betrachtung des Computerspiels.

Der Kontext der Arbeit liegt vor allem darin, dass ich einerseits als Pädagoge, andererseits als Computerspieler angesichts der mitunter haarsträubenden medialen Kontroversen im Zusammenhang mit „Killerspielen“ nach schweren Gewalttaten Jugendlicher meine Erkenntnis hinter dieses oberflächlich-mediale Getöse erweitern wollte, um eine fundierte Einschätzung für die eigene Praxis zu erlangen.

Die Prüfung der naheliegenden Hypothese, die Nutzung gewalthaltiger Medien – im speziellen Computerspielen – ziehe negative Auswirkungen – insbesondere was reale Aggression und gewalttätiges Verhalten betrifft – nach sich, bildet eine zentrale Frage, und hier kann Entwarnung gegeben werden, da sie im Wesentlichen nicht bestätigt wird.

Darüber hinaus gilt es, meine eigene leitende These zu stützen, wonach die Voraussetzungen für eine objektive und rational geführte Debatte, bedingt durch eine stark polarisierte Lagerbildung in Befürworter und Gegner vorgenannter Hypothese sowie Einflussnahmen diverser Interessensgruppen, derzeit kaum gegeben sind.

Im historischen Kontext kann ich eine Wiederholung der Geschichte, bezogen auf die Reaktionen gegenüber neuen Medien, feststellen, während medienpädagogisch die Unersetzbarkeit elterlichen Engagements die Kernaussage bildet.

Die Analyse des Diskurses mündet in der Entwicklung einer Typologisierung der Diskursteilnehmer, als auch einem Entwurf eines Diskursmodells.

Methodisch verfolge ich einen geisteswissenschaftlich-phänomenologischen Ansatz. Dies, sowie die Quellenlage des Themas, implizieren eine interdisziplinäre Herangehensweise. Die Quellen im wissenschaftlichen Bereich stellen Überblicksdarstellungen sowie ausgewählte Fachbeiträge, im populär-medialen Bereich vorwiegend Zeitungsartikel sowie Onlineforendiskussionen dar.

ABSTRACT

This thesis provides an overview and an analysis of the current state of the scientific as well as the public media-related discourse about the controversy on violent computer games (in German speaking countries commonly known as the so called “killer game debate”), an introduction to the media impact studies, followed by a glance on historical debates on new media impacts as well as a media educational view on computer gaming.

The context of this thesis is that I wanted to achieve a profound knowledge on this topic since it is often discussed in the media after school-shootings in an absurd and erroneous way, and I wanted to evaluate these accusations because of two main reasons: First, I am a teacher, and second, I use computer games by myself, too.

The verification of the obvious hypothesis that the use of violent media – especially computer games – would lead to negative effects – in particular real aggression and violent behavior – is a central question, and I can give an appealing answer: It has mainly proofed wrong.

Furthermore, I support my own leading thesis, stating that the preconditions for an objective and rational debate, caused by a strongly polarized dual-position-block situation in opponents and supporters of the above-mentioned hypothesis as well as influencing lobbies, are not currently met.

In the historic context I can determine a recurrence of history, related to the reactions on new media, while the quintessence in the field of media education is that parental commitment is insubstitutable.

The analysis of the discourse leads to the development of a discourse-participant-typology as well as a concept of a discourse-model.

Methodologically, I use a humanities-oriented, phenomenological approach. This and the source material situation of the topic imply an interdisciplinary approach. In the scientific field the sources are overview-literature and selected papers, in the popular-media field these are newspaper articles and online-bulletin boards.

INHALT

Kurzfassung.....	i	
Abstract	ii	
Abbildungsverzeichnis	v	
Vorwort	vi	
1	EINLEITUNG..... 1	
1.1	Fragestellung	1
1.2	Leitende Thesen	2
1.3	Methodik und Quellen	5
1.4	Definitionen	6
1.4.1	(„Killer-“)Spiele.....	7
1.4.2	Spiel, Realität und Wirklichkeit.....	10
1.4.3	Medienpädagogik.....	11
1.5	Kontroverse	12
2	HAUPTTEIL..... 20	
2.1	Mediale Debatte	20
2.1.1	Terminologie.....	25
2.1.2	Ursache und Wirkung – Spekulationen in den Medien	26
2.1.3	Was ist los mit unserer Jugend?	29
2.2	Wirkungsforschung zu Mediengewalt	31
2.2.1	Zuwendungsmotive.....	32
2.2.2	Methoden	39
2.2.3	Thesen zur Wirkung von Mediengewalt.....	41
2.2.4	Einflussvariablen.....	58
2.3	Wissenschaftliche Debatte	65
2.3.1	Methodische Problematik	65
2.3.2	Systemimmanente Problematik des Wissenschaftsbetriebs.....	66
2.3.3	Meta-Analysen	67
2.3.4	Das Problem mit der Aggression	67
2.3.5	Vorsicht Bildschirm?	70

2.3.6	Streit der Disziplinen	71
2.3.7	Massenphänomen und Wirkrichtung	73
2.3.8	Transfer und Rahmung	74
2.3.9	Resümee	75
2.4	Medien und Pädagogik	78
2.4.1	Geschichte der Medienskepsis	78
2.4.2	Medien, Pädagogik und (Computer-)Spiel	95
2.5	Medienpädagogik.....	100
2.5.1	Forderungen an die Medienpädagogik.....	100
2.5.2	Begriffe	101
2.5.3	Methoden – Medienpädagogische Interventionsstrategien.....	104
2.5.4	(Zwischen-)Bilanz.....	109
2.5.5	Wer soll wann was spielen?	110
2.6	Eigene Thesen und Überlegungen	113
2.6.1	Spielverhalten als Gewalt-Indikator?.....	114
2.6.2	Vier „Eskalationsstufen“ negativer Folgen von Computerspielen	115
2.6.3	Erklärungsansatz für den leichten Zusammenhang von Gewalt und Computerspielnutzung in Metastudien	115
2.6.4	Der 3D-Shooter im Kreuzfeuer.....	116
2.6.5	Hamlet vs. Doom? – Identifikation und Realität[sverlust?]	123
2.6.6	Gaming-Culture als Symptom überflüssiger Zeit- und Arbeitskraft	124
3	SCHLUSS	125
3.1	Ergebnis der Analyse des Diskurses: Typologien.....	125
3.1.1	Einfache Typologisierung	125
3.1.2	Erweiterte Typologisierung	126
3.1.3	Beispiele.....	126
3.1.4	Diskursmodell	129
3.2	Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse	132
3.3	Resümee	134
	Literaturverzeichnis.....	I
	Danksagung.....	V

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: <i>Ego-Shooter “Counter-Strike: Source”</i>	8
Abbildung 2: <i>Mountains Out of Molehills – A timeline of global media scare stories</i>	21
Abbildung 3: <i>Comic-Strip “Touché”</i>	91
Abbildung 4: <i>Einfache Typologisierung</i>	125
Abbildung 5: <i>Erweiterte Typologisierung</i>	126
Abbildung 6: <i>Skizze des populären Diskurses</i>	130
Abbildung 7: <i>Skizze des wissenschaftlichen Diskurses</i>	130
Abbildung 8: <i>Hypothetischer Vorschlag eines empirisch-quantitativen Modells</i>	131

VORWORT

Warum schreibe ich über dieses Thema? Ich möchte dieselbe Antwort geben wie Umberto Eco, der so seine Beschäftigung mit den Phänomenen der Massenkommunikation rechtfertigte:

Zunächst einmal, weil es sie – die Debatte um Computerspiele – gibt und ich mit dem Medium lebe.

„Der zweite Grund ist der, daß man gerne über die Dinge spricht, die einem gefallen[.] [...]

»Auch ist es wichtig, daß der Beobachter am Gegenstand seiner Beobachtung Anteil nimmt.

In gewissem Sinne muß [es] ihm [...] Freude bereiten, muß es ihm Spaß machen[.]«¹

Ziel der vorliegenden Arbeit ist ein Überblick sowie eine Analyse des derzeitigen Stands der Kontroverse um gewalthaltige Computerspiele (medial weithin bekannt unter der sogenannten „Killerspiel-Debatte“), ein Blick auf historische Wirkungsdebatten sowie eine medienpädagogische Betrachtung des Computerspiels.

Da sich immer mehr wissenschaftliche Disziplinen mit unterschiedlichsten Herangehensweisen dem Computerspielen widmen, nimmt die Komplexität des Diskurses beständig zu.² Um angesichts dessen die Entwicklungen und Zusammenhänge erkennen zu können, sehe ich einen Bedarf an Überblicksdarstellungen, die diesen dynamischen Prozess begleiten, gegeben.

Wenn Marshall McLuhan einst sagte: „*We are always living way ahead of our thinking.*“³, so gilt dies auch und vielleicht ganz besonders für den (zunehmend) wichtigen Lebensbereich „(digitales) Spiel“. So ist diese Arbeit auch als Versuch zu verstehen, unserem Tun – der gelebten Praxis des digitalen Spielens – ein paar Schritte hinterherzulaufen, um es besser zu verstehen und daraus folgernd vielleicht sogar besser damit umzugehen.

Obwohl an der Fakultät für Informatik der Technischen Universität Wien eingereicht, halte ich für die Auseinandersetzung mit dieser Thematik geisteswissenschaftliche Methoden am angemessensten und verfolge einen phänomenologischen Ansatz. Dies entspricht auch sehr meiner Bildungsbiografie – ich studiere die Lehramtsfächer Informatik, Geschichte sowie

¹ Umberto Eco: *Apokalyptiker und Integrierte – Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt am Main 1986, (S. 9). Zit. im Zit.: Edgar Morin: *L' esprit du temps*, Paris 1962, Einleitung.

² Vgl. Joachim Metzner: „Begrüßung zum Kongress ‚Clash of Realities‘“, in: *Clash of Realities 2008 – Spielen in digitalen Welten*, Herausgeber: Winfried Kaminski und Martin Lorber, S. 9-13, München, 2008, (S. 9).

³ McLuhan, Fernsehinterview mit George Garlock und Paul Soles, 1. April 1965, CBC; zit. nach: Wolfgang Hagen: *Die »Closure« der Medien: Wyndham Lewis und Marshall McLuhan*, <http://www.whagen.de/vortraege/2007/20070216-McLuhanLewis/McLuhanLewis.pdf>, 16.02.2007. Veröffentlicht in: Derrick de Kerckhove, Martina Leeker, Kerstin Schmidt (Hrsg.): *McLuhan neu lesen – Kritische Analysen zu Medien und Kultur im 21. Jahrhundert*, Bielefeld 2008, (S. 52).

Psychologie und Philosophie. Die thematischen als auch persönlichen Voraussetzungen begründen weiters eine interdisziplinäre Vorgangsweise. Daher bin ich froh, dass dieses Vorhaben sowie mein externer Betreuer – Univ.-Prof. Dr. Stefan Zahlmann, M.A., Professor für Geschichte und Theorie von Medienkulturen (18.-20. Jahrhundert) am Institut für Geschichte der Universität Wien – problemlos genehmigt wurden.

Ich bin der Ansicht, dass dieses Themenfeld für meine Tätigkeit als Lehrer relevant und interessant ist. Die Relevanz sehe ich vor allem darin, dass ich in meiner Position (sowohl als Lehrer und Pädagoge, Informatiker sowie mit dem Medium Aufgewachsener und Vertrauter) als Experte für Fragen zu diesem Thema betrachtet und ggf. konsultiert werde und mir mit dieser Arbeit das Rüstzeug dafür aneignen bzw. vertiefen möchte. Obwohl dies eigentlich keiner Erwähnung bedürfen sollte, will ich dennoch darauf hinweisen, dass ich mich – obwohl selbst Computerspieler⁴ – bewusst unvoreingenommen und neutral mit der Thematik auseinandersetzen werde und keine Streitschrift für ein Lager in der (allzu oft im Kreis) laufenden Kontroverse liefern will.⁵

Ich hoffe, mich ereilt kein faust'sches Schicksal und ich muss bei der abschließenden Betrachtung am Ende nicht eingestehen: „*Da steh ich nun, ich armer Tor! und bin so klug als wie zuvor;*“⁶ – (wobei die erste Hälfte des folgenden Verses schon durchaus im Sinne dieser Arbeit wäre...) – sondern kann meine eigenen Schlüsse ziehen und einen individuellen Standpunkt entwickeln.

⁴ Ja, dies ist möglich und wie ich meine sogar recht nützlich. So wie es auch Fernsehforscher gibt, die selbst fernsehen und Literaturwissenschaftler, die ganz gerne lesen.

⁵ Dass ich eine solche Rechtfertigung für nötig – oder zumindest nicht unangebracht – erachte, zeigt wie erhitzt und erregt die Diskussion um Computerspiele geführt wird; wo sich kulturpessimistische Apokalyptiker und kritikunfähige Wagenburg-mentalitäts-Computerspieler an den Polen gegenüberstehen, und man als Wissenschaftler tunlichst nicht auch nur den Hauch einer Nähe zu einem dieser Lager erkennen lassen darf, um nicht sofort in dualistischer (oder [binär] digitaler? – Aber das könnte ja schon wieder eine Präferenz erkennen lassen...) schwarz-weiß-Manier einem Lager zugeordnet zu werden und beim Anderen somit auf taube Ohren zu stoßen. – Was übrigens kaum jemandem gelingt.

⁶ Johann Wolfgang Goethe: *Faust – Der Tragödie erster Teil*, zuerst 1808, (Vers 358-359).

1 EINLEITUNG

Wie im Vorwort bereits dargelegt, liegt der Hauptfokus dieser Arbeit auf dem inoffiziellen Untertitel, der sogenannten „Killerspiel-Debatte“⁷. Dies bedeutet eine Auseinandersetzung mit verschiedenen Zugängen zur Erforschung der Wirkungen gewalthaltiger medialer Darstellungen. Aber auch pädagogische Betrachtungen des Computerspiels allgemein sowie historische Erkenntnisse zur Medienskepsis werden behandelt.

Neben der fundierten Zusammenfassung des Forschungsstands soll auch ein eigener Beitrag in Gestalt der Analyse des Diskurses und einer daraus resultierenden Typologisierung der Diskursteilnehmer erfolgen, und so meine zentrale These – wonach ein objektiver wissenschaftlicher⁸ Diskurs mit konsensuellem Ergebnis vor dem Hintergrund des bestehenden vielschichtigen Interessenskonfliktes in absehbarer Zeit nicht möglich ist – validieren.

1.1 FRAGESTELLUNG

Das Ziel meiner Arbeit ist ein Überblick sowie eine Analyse des derzeitigen Stands des – mittlerweile von einer Vielzahl an Disziplinen⁹ betriebenen wissenschaftlichen, als auch des breiteren gesellschaftlich-medialen – Diskurses über die Kontroverse um gewalthaltige Computerspiele („Killerspiel-Debatte“), ein Blick auf vorausgegangene historische Wirkungsdebatten sowie eine medienpädagogische Betrachtung des Computerspiels im Allgemeinen und der Gewaltfrage im Besonderen.

Da die „Killerspiel-Debatte“ anlässlich von schweren Gewalttaten Jugendlicher immer wieder aufflammt und infolge dessen in den Medien viel zu oft voreingenommen, einseitig und polemisch diskutiert wird und sogar (mitunter selbsternannte) Experten einander widersprechen, möchte ich mit meiner Arbeit hinter diese oberflächliche öffentliche – oder besser massenmediale – Meinung blicken und eine wissenschaftlich fundierte Zusammenschau der Forschungsergebnisse verschiedener Disziplinen zu diesem Thema vorlegen.

⁷ Warum dies kein offizieller Untertitel ist, erläutere ich unter »Definitionen«, S. 6.

⁸ – geschweige denn populärer –.

⁹ Zu diesen gehören u.a.: Psychologie, Medizin (z.B. Psychiatrie u. Neurologie), Soziologie, Pädagogik, Kriminologie sowie Medien- und Kommunikationswissenschaft. (Vgl. Thorsten Quandt: „Computer- und Konsolenspiele: Ein Forschungsüberblick zur Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen“, in: *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft : KJM-Schriftenreihe Band 2*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendschutz der Landesmedienanstalten, S. 113-144, Berlin, 2010, (S. 115).) – Die Philosophie und Medientheorie darf man hier noch gestrost hinzufügen.

Weiters möchte ich den historischen Vorgängerphänomenen der gegenwärtigen Computerspiel-Debatte nachgehen – von der Video- und Fernsehkritik über die Kritik am Radio und die Lesesuchtdebatte bis zu den Anfängen der Schrift – und so auch einen Bezug zu meinem Zweitfach Geschichte herstellen.

Die Geschichte der Medienskepsis ist zugleich eng verbunden mit der pädagogischen Auseinandersetzung mit dem Thema. Neben der historischen Perspektive werde ich natürlich auch einen Blick auf aktuelle pädagogische Standpunkte, die sich genereller mit Bildschirmmedien und dem Computerspiel auseinandersetzen, aber auch bereits ableitbare Empfehlungen für den Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen, werfen.

Der interdisziplinäre Charakter ist einerseits vom Thema her notwendig vorgegeben, aber auch von mir durchaus intendiert, da er meinem fachlichen Werdegang und meiner Interessenlage sehr entgegenkommt.

1.2 LEITENDE THESEN

Was leitende Thesen anbelangt, bin ich sehr vorsichtig mit Blick auf die heikle Frage der Objektivität, die zwar ohnehin eine unverzichtbare Notwendigkeit wissenschaftlichen Arbeitens darstellt, in diesem Fall jedoch ganz besonders das zentrale Qualitätskriterium ausmacht, da eine Zusammenfassung des stark zerfaserten Forschungsstandes einen wichtigen Bestandteil meiner Arbeit ausmacht.

Natürlich liegt es auf der Hand, dass bei diesem Thema die Prüfung der Hypothese, die Nutzung gewalthaltiger Medien – im speziellen das Computerspielen – ziehe negative Auswirkungen – insbesondere was reale Aggression und gewalttätiges Verhalten betrifft – nach sich, die zentrale Frage bildet.

Diese ist jedoch von der Kontroverse bereits vorgegeben. Wenn ich mich auf eine eigene leitende These festlegen soll, dann darauf, dass

die Voraussetzungen für eine objektive und rational geführte Debatte kaum gegeben sind.

Zu stark beeinflussen politische Ansichten und wirtschaftliche Interessen sowie die oftmals reißerisch-populistische Behandlung durch die Massenmedien die Auseinandersetzung.

Daraus resultierende Probleme sind etwa „Bedarfsforschung“, d.h. die ungleichgewichtete Finanzierung bestimmter Fragestellungen, die Verzerrungsproblematik durch nichtveröffentlichte Studien (etwa bei nicht eindeutigen oder – schlimmer noch – bei unerwarteten, der These widersprechenden oder gar unerwünschten Ergebnissen), durch die große Interdiszipli-

narität fehlende gemeinsame theoretische und methodische Grundlagen sowie das Fehlen anerkannter Autoritäten und Institutionen auf diesem Gebiet.¹⁰

Dies bedeutet, dass eine Bewertung und Beurteilung von Beiträgen zur Kontroverse immer höchst vorsichtig und kritisch erfolgen muss. Die besondere Herausforderung ergibt sich in diesem Zusammenhang vor dem Hintergrund der schier unermesslichen Masse der Beiträge. – Es gibt mittlerweile tausende.¹¹

Wobei die durchgeführten Studien und Untersuchungen – bei dieser großen Anzahl wenig überraschend – häufig redundant zu bereits vorangegangenen sind. Insbesondere die stark in Lager gespaltenen Befürworter und Gegner postulierter negativer Effekte gewalthaltiger Computerspiele bestätigen sich mit ihren mitunter außerordentlich emsigen Forschungs- und Publikationstätigkeiten sehr oft gegenseitig oder gar selbst ihre Ergebnisse. Auch die Methoden – am verbreitetsten sind psychologische Experimente – sind nur selten innovativ, und wie es den Anschein hat, leider immer wieder primär mit Blick auf die Kosten angelegt. Und selbst wenn einmal völlig neue Untersuchungsmethoden angewandt werden und mit ihren Ergebnissen eines der beiden Lager stützen, so dauert es nicht lange, und das andere Lager präsentiert gegenteilige Ergebnisse mit derselben Methode, wie es etwa am Beispiel der Magnetresonanztomographen-Untersuchungen zu beobachten war.¹²

Wünschenswert wäre hier auf jeden Fall weniger Quantität und mehr Qualität – etwa umfangreiche Langzeitstudien.

Allerdings hege ich den Verdacht, dass es den beiden Lagern auch darum geht, in dieser mittlerweile ausgebrochenen „Materialschlacht“ an massenhaft produzierten Beiträgen, die Waagschalen der schon unverzichtbaren Metastudien auf der jeweiligen Seite zu befüllen.

¹⁰ Letzteres eröffnet zwar prinzipiell auch Chancen und Freiheiten für Neues und Unkonventionelles, führt in diesem Kontext aber nach meiner Einschätzung mehr zu selektiver Wahrnehmung genehmer Beiträge sowie relativierendem Argumentations-eklektizismus.

¹¹ Michael Kunczik und Astrid Zipfel. *Gewalt und Medien : Ein Studienhandbuch*. 5., völlig überarb. Aufl. Köln, Weimar, Wien, 2006. (S. 11).

¹² Vgl. Kurt-Martin Mayer: „Killerspiel“-Studie: Für Gamer ist Gewalt nicht immer ein Spiel http://www.focus.de/digital/↔games/killerspiel-studie-fuer-gamer-ist-gewalt-nicht-immer-ein-spiel_aid_314731.html# vom 30.06.2008, was etwa einer älteren MRT-Untersuchung widerspricht (Vgl. <http://sciencev1.orf.at/science/news/137260> vom 28.06.2005).

Die These auf den Punkt gebracht:

Die Kontroverse ist ein vielschichtiger Interessenskonflikt im hochkomplexen Geflecht aus Politik, Medien, Wissenschaft, Industrie, Nutzern sowie Nicht-Nutzern; und eine darüber stehende objektive wissenschaftliche Debatte, die irgendwann einmal „die Wahrheit“ – oder zumindest eine breit getragene konsensuale Position – finden wird, gibt es gegenwärtig – und wohl auch in absehbarer Zeit – leider nicht.

Bei derart heißen und verfahrenen Kontroversen ruhen die Hoffnungen, (zumindest irgendwann) ein einigermaßen abgeklärtes Bild zu bekommen, naturgemäß bei der Geschichtswissenschaft. Und in der Tat, man müsste nicht einmal abwarten bis zur Abkühlung durch zeitliche Distanz; es gibt ja bereits Forschungsergebnisse zur Geschichte der Medienskepsis, also den historisch aufgearbeiteten Kontroversen zum Aufkommen der vorangegangenen, heute etablierten Medien. – Und diese sprechen eigentlich eine klare Sprache: Die anfänglichen Befürchtungen und Ängste erwiesen sich im Nachhinein bisher immer als übertrieben.¹³

Meine These ist hierbei, dass neue Medien weniger auf der persönlich-psychologischen Ebene – in dem Sinne, dass nun alle verrückt werden – zu gesellschaftlichen Veränderungen führen, sondern viel eher in der Erweiterung der Möglichkeiten der Informationsverbreitung. Auch hierfür gibt es in der Historie sehr eindrückliche Belege, denkt man etwa an die Erfindung des Buchdrucks, das Aufkommen der Zeitungen sowie von Radio und TV. Auch das soziale Umwälzungspotential des Internets dürfte unumstritten sein, hier ist lediglich noch nicht absehbar, wie weit dieses geht.

Unter den vielen vorgestellten Wirkungsthesen¹⁴, erachte ich die sog. „Katharsis-These“ am interessantesten. Diese besagt, dass durch stellvertretendes dynamisches Mitvollziehen beobachteter Gewaltakte in der Phantasie reale Aggression abgebaut werden könne. Sie gilt allerdings als empirisch widerlegt, wobei der Gewaltwirkungsforschung eine verkürzte Sicht vorgeworfen werden kann, die nicht die künstlerisch-dramaturgische Qualitätsperspektive des klassischen Konzepts berücksichtige.

Dieser klassische, inhaltlich-qualitative Ansatz, ist meines Erachtens im Kontext dieser Debatte – natürlich zeitgemäß adaptiert und entidealisiert – noch zu wenig berücksichtigt worden und daher will ich auch kurz darauf eingehen.¹⁵

¹³ Siehe »Geschichte der Medienskepsis«, S. 78.

¹⁴ Siehe »Wirkungsforschung zu Mediengewalt«, S. 30.

¹⁵ Siehe »Katharsis- und Inhibitionsthese«, S. 41.

1.3 METHODIK UND QUELLEN

Mein Erkenntnisinteresse ist die Analyse der Kontroverse um gewalthaltige Computerspiele, welche ich durch die Verfassung einer explorativen Arbeit zur Hypothesengewinnung erreichen will; daher wähle ich einen phänomenologischen Ansatz. Dies, sowie die Quellenlage des Themas, implizieren eine interdisziplinäre Herangehensweise, und so werden auch andere Forschungsrichtungen – etwa empirisch-sozialwissenschaftliche in Gestalt der Medienwirkungsforschung – einbezogen. Ich will versuchen, mit meinem fachlichen Hintergrund – Lehramt Informatik, Geschichte sowie Psychologie und Philosophie – dieser Interdisziplinarität im positiven Sinne Rechnung zu tragen.

Neben des hermeneutischen Prozesses der Erfassung und Bewertung, gefolgt von der Darstellung und Analyse des gegenwärtigen Forschungs- und Diskursstandes als Kernaufgabe im Hauptteil, will ich einen genuin eigenen Beitrag durch eine Diskursordnung anhand einer aus meinen Analysen abgeleiteten Typologisierung der Teilnehmer des wissenschaftlichen, als auch des populären Diskurses im Hinblick auf deren Dominanz im medial-gesellschaftlich-politischen Spannungsverhältnis leisten.

Beginnend mit der Vorstellung und Auseinandersetzung der Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung als selbsternannte „Hauptdisziplin“, soll die wissenschaftliche Kontroverse anhand der jeweiligen ausgewählten Publikationen und Positionen in ihren Grundzügen veranschaulicht werden.

Aufgrund des riesigen Umfangs der Publikationen ist es mir ein Anliegen, möglichst viele verschiedene kennenzulernen – ein vollständiger Überblick ist im Rahmen einer Einzelarbeit mittlerweile menschenunmöglich – daher konzentriere ich mich hauptsächlich auf kürzere Beiträge, vorwiegend in Sammelbänden sowie Papers in Fachzeitschriften, als auch online, und verwende umfangreichere Monografien entweder selektiv in Ausschnitten bzw. als Einstiegs- und Überblickslektüre.

Die Auswahl der wissenschaftlichen Quellen erfolgt zu Beginn durch Überblicksdarstellungen und verzweigt von dort weiter. Mir ist bewusst, dass ich mich damit womöglich in Zitationsnetzwerken oder gar -zirkeln befinde, doch muss ich mich zum einen angesichts des Umfangs der Kontroverse auf externe Relevanzbeurteilungen stützen und zum anderen geht es mir ja auch gerade darum, die Essenz bzw. die Hauptströme des wissenschaftlichen Mainstreams herauszuarbeiten.

Um die breitere öffentliche Debatte zu untersuchen, verwende ich sowohl Zeitungen und Magazine als auch Beiträge und Diskussionen im Internet sowie in kleinem Umfang auch Fernsehbeiträge. Die Auswahl ist in diesem Falle von meiner Wahrnehmung als teilnehmendem Subjekt der Mediengesellschaft bestimmt und kann klarerweise nur ein exemplarisches Schlaglicht auf die breite öffentlich-mediale Diskussion des Themas darstellen.

Wenngleich das Quellenmaterial von verschiedenen Forschungsrichtungen beigesteuert wird und somit unterschiedliche Methoden – empirisch-sozialwissenschaftliche, naturwissenschaftliche als auch hermeneutisch-idiographische – die Grundlage bilden, halte ich für mein Vorhaben eine qualitativ-geisteswissenschaftliche Herangehensweise, konkret Methoden der kritischen Diskursanalyse sowie historische und philosophische Analysen, am geeignetsten.

Die Bewertung der einzelnen Quellen erfolgt als Grundlage eines vergleichenden Überblicks in einem ersten Schritt primär fachlich-inhaltlich nach den grundlegenden Kriterien der jeweiligen Disziplin, in einem zweiten Schritt werden sie mit thematisch verwandten derselben Disziplin in Beziehung gesetzt und abschließend mit Blick auf die allgemeine Plausibilität und Überzeugungskraft von mir im globalen Zusammenhang der Kontroverse eingeordnet und bewertet.

Da ein zusammenfassender Überblick des Forschungsstandes einen zentralen Bestandteil meiner Arbeit darstellt, lasse ich mich daher als Folge der besonderen Berücksichtigung höchster Objektivität zuerst prinzipiell von der Qualität und Überzeugungskraft der untersuchten Quellen leiten und werde dementsprechend erst nach deren gründlichem Studium zu einem Resultat in Gestalt einer eigenen Einschätzung und Bewertung der Thematik gelangen.

1.4 DEFINITIONEN

Da gerade diese Kontroverse auch auf der populär-massenmedialen Ebene immer wieder hitzig geführt wird und dabei oft wenig reflektierte Meinungen und Bauchgefühle oder auch fehlendes Wissen über Computerspiele so manchen Beiträgen zugrunde liegt, gibt es bereits bei der Terminologie der Kontroverse einige problematische Begriffe¹⁶, umso mehr ist zumindest im wissenschaftlichen Bereich auf klare Begriffe und Definitionen Wert zu legen. In diesem Sinne will ich die für diese Arbeit wesentlichen Termini im Folgenden definieren:

¹⁶ Siehe dazu »Terminologie«, S. 25.

1.4.1 („KILLER-“)SPIELE

Killerspiel: Hierbei handelt es sich um keinen Fachterminus, sondern einen aus der politisch-medialen Auseinandersetzung mit gewalthaltigen Computerspielen entstandenen Neologismus. Ursprünglich wurde der Begriff für Spiele wie ‚Paintball‘ verwendet¹⁷ und hat sich erst im Zuge der massenmedialen Debatten nach Schulamokläufen zu einer polemisch und abwertend verwendeten Bezeichnung für gewalthaltige Computerspiele entwickelt.¹⁸

‚Gewaltverherrlichende Videospiele‘ als Ersatzbegriff für ‚Killerspiele‘ zu verwenden ist ebenfalls nicht gangbar, da es sich hierbei um einen juristischen Terminus handelt, der jene Spiele bezeichnet, die zu indizieren sind (in Deutschland) oder Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden dürfen (in Österreich)¹⁹, wovon aber viele der oftmals als ‚Killerspiel‘ bezeichneten Titel, etwa *Counter-Strike*²⁰ (USK 16²¹), nicht betroffen sind und Verbotsforderungen folglich widersinnig wären.²²

Besser informierte Kritiker verwenden daher am ehesten den Begriff ‚gewaltbeherrschte Spiele‘, obwohl auch dieser mittlerweile juristisch „belastet“ ist.²³

In der wissenschaftlichen Debatte ist der Ausdruck **gewalthaltige Spiele** besser geeignet, wobei mit ‚Killerspielen‘ oft das Genre der ‚3D-Shooter‘ gemeint ist. Folglich müsste man

¹⁷ Vgl. den Gesetzesentwurf des Deutschen Bundesrates zur Änderung des Jugendschutzgesetzes vom 14.11.2002, Drucksache 15/88, S. 1. <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/15/000/1500088.pdf>.

Bei ‚Paintball‘ schießen sich die Spieler mit farbgefüllten, beim Aufprall zerplatzenden Kugeln ab, welche mit luftdruckgewehrartigen Geräten (‚Markierern‘) verschossen werden.

¹⁸ Edmund Stoiber prägte ihn in diesem Kontext nach dem Amoklauf von Erfurt 2002. Vgl. Sven Slotoch: *Das alte Lied, das alte Leid*, telepolis, vom 30.11.2006, <http://www.heise.de/tp/artikel/24/24101/1.html>.

„Uninformierte TV-Journalisten traten das Thema so lange breit, bis sich der Begriff ‚Killerspiele‘ als Inquisitionsvokabel gegen Spieler etabliert hatte.“ (Anatol Locker: Vom Niedergang der Hardcore-Gamer, auf <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/269100v2> vom 07.04.2008.).

Vgl. zur Kritik an diesem Begriff auch: <http://stigma-videospiele.de/wordpress/?p=2888> vom 8.10.2009.

¹⁹ Aufgrund inhaltlicher Straftatbestände können sie in beiden Ländern verboten werden (NS-Wiederbetätigung, Kinderpornografie, Volksverhetzung, ...) – Die Grundwerte beim Jugendmedienschutz sind in Deutschland und Österreich zwar sehr ähnlich, doch liegt der bedeutende Unterschied in der Umsetzung sowie der Ausdifferenzierung. In Deutschland wird ein aktiver, umfassend prüfend- und zensierender Ansatz mit einer detaillierteren und klarer definierten Gesetzeslage und eigens dafür eingerichteten Institutionen verfolgt, in Österreich wird reaktiv im Anlassfall – d.h. wenn eine Entwicklungsgefährdung vorliegt durch Antrag, Anzeige, politische oder behördliche Eigeninitiative etc. – im Rahmen der Strukturen der drei staatlichen Gewalten interveniert bzw. entschieden. In der Praxis bedeutet das ein weitaus geringeres staatliches Eingreifen in die Verbreitung und den Handel mit Medien.

²⁰ Valve, 2000. Ursprünglich handelte es sich bei *Counter-Strike* um eine ergänzende Modifikation ‚Mod‘ des Spiels *Half-Life* (Valve, 1998), die von Fans 1999 entwickelt wurde und auf diesem in einem fiktiven Zukunftsszenario spielenden FPS (Definition siehe unterhalb im Haupttext) aufbauend einen realistischeren, in der Gegenwart angesiedelten Multiplayer-FPS entwickelten. *Counter-Strike* erfreut sich in der mittlerweile zweiten Generation (*Counter-Strike: Source*, Valve, 2004 [siehe »Abbildung 1«, S. 8]) bei den meist männlich-jugendlichen Spielern dieses Genres hoher Beliebtheit und wird daher auch in der „Killerspieldebatte“ von Kritikern häufig als „Verkörperung“ des Übels herangezogen.)

²¹ Freigabe ab 16 Jahren in Deutschland gemäß der Einstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

²² Vgl. <http://stigma-videospiele.de/wordpress/?p=2888> vom 8.10.2009.

²³ Seit der Änderung des deutschen Jugendschutzgesetzes mit 1. Juli 2008 (vgl. <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Indizierungsverfahren/spruchpraxis.did=32992.html>) sind „gewaltbeherrschte Spiele“ nun ebenfalls zu indizieren, die Definition hierfür lässt jedoch recht viel Interpretationsspielraum offen. (Vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Bundesregierung-beschliesst-Verbot-gewaltbeherrschter-Spiele-172071.html> vom 19.12.2007.).

wissenschaftlich korrekt etwa von „gewalthaltigen 3D-Shooter-Computerspielen mit realitätsnah dargestellten Tötungshandlungen von anthropomorphen Spielfiguren“ sprechen, um den Begriff ‚Killerspiel‘ zu ersetzen. Da dies nicht praktikabel ist, verwende ich im Allgemeinen die Bezeichnung *gewalthaltige Spiele*, sowie *3D-Shooter*, falls die spezifischen Eigenschaften der ‚Killerspiele‘ relevant sind.

Unter **3D-Shootern** versteht man ein Computerspielgenre, bei dem sich der Spieler aus der optischen Ich-Perspektive (=Egoperspektive, daher auch die Bezeichnungen *Ego-* bzw. *First-Person-Shooter (FPS)*) der gesteuerten Spielfigur in einer dreidimensionalen Spielwelt bewegt und vornehmlich mit Schusswaffen seine Gegner bekämpft, wobei diese, wie der Spieler, meist mehr oder weniger humanoid dargestellt sind.²⁴

Ich betrachte 3D-Shooter als Überbegriff der „Killerspielgenres“ *Ego-* bzw. *First-Person-* und *Third-Person-Shooter*. – Wohingegen gemeinhin oft *3D-* und *Ego-/First-Person-Shooter* als synonym betrachtet werden.²⁵ Der *Third-Person-Shooter* unterscheidet sich im Wesentlichen vom *First-Person-Shooter* durch die Perspektive des Spielers. Bei ihm sieht der Spieler der gesteuerten Spielfigur von außen, meist von hinten-oben, „über die Schulter“.



Abbildung 1: Ego-Shooter „Counter-Strike: Source“ (Valve, 2004)²⁰.
Quelle: <http://resource.mmgm.com/Games/PC/large/CounterStrike--Source-2.jpg>

²⁴ Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Ego-Shooter&oldid=91820093> vom 28.07.2011; sowie als sehr anschauliches und unterhaltsames Video: „Killerspiele – Gegendarstellung“ http://www.youtube.com/watch?v=ZuxdST_x0Vc vom 28.04.2009.

²⁵ Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=3D-Shooter&oldid=9245252> vom 13.09.2005.

Killerspieldebatte: Hiermit ist offenkundig die Kontroverse um mögliche negative Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele gemeint, insbesondere im Hinblick darauf, ob sie die Konsumenten generell aggressiver machen oder gar schwere Gewalttaten bis hin zu Amokläufen befördern oder – wie in Extrempositionen vertreten – sogar verursachen. Obwohl nicht wissenschaftlich, wird der Begriff auch in der wissenschaftlichen Debatte bisweilen als griffiger Aufhänger des sonst etwas spröder klingenden Themas „Wirkungsforschung zu Computerspiel-Mediengewalt“ bzw. konkreter „Der Zusammenhang von Konsum gewalthaltiger Computerspiele mit Aggression und Gewalt“ verwendet.

Gewalt und Aggression: Hier macht das stark sozialpsychologisch dominierte Studienmaterial die Auseinandersetzung mit der dortigen Gewalt- und Aggressionsdefinition notwendig, welche darunter im Wesentlichen die beabsichtigte Schädigung einer Person, von Lebewesen oder Sachen versteht. Die Begriffe werden in diesem Kontext synonym verwendet. Stark vereinfacht kann man sagen, dass Aggression die kompromisslose Durchsetzung der Ziele des Aggressors verfolgt und zu diesem Zwecke auch auf Gewaltanwendung zurückgreift bzw. diese androht. Jedoch gibt es für beide Begriffe, besonders jenen der Gewalt, in den verschiedenen Disziplinen zahlreiche Definitionen. Da jedoch Aggression leichter operationalisiert werden kann als tatsächlich ausgeführte Gewalt²⁶, wird bei experimentellen Studien fast immer Aggression gemessen.

Insofern bedeutet die Fokussierung auf Aggression in experimentellen Studien eine Verkürzung der Fragestellung, die allerdings oft vergessen oder zumindest nicht thematisiert wird. Ich erachte es daher mit Blick auf die Anschlussfähigkeit an die bestehende Forschungslage nicht für sinnvoll, eigene bzw. unkonventionelle Definitionen zu verwenden, allerdings darf man nicht vergessen, dass Aggression und Gewalt nicht dasselbe sind, erstere gleichsam „nur“ der kleine Bruder von letzterer ist – die geladene Waffe aber noch nicht die abgefeuerte – um eine in diesem Zusammenhang nicht ganz wertfreie Metapher zu strapazieren. – Der semantische Unterschied ist jedenfalls fundamental und sollte eigentlich nicht übergebar sein.

Mediengewalt definiere ich als die Darstellung von Gewalt in den Medien, welche im Kontext von Computerspielen nahezu ausschließlich im Rahmen der Fiktion stattfindet, d.h. keine reale Gewalt zeigt. Diese Gewaltdarstellungen können in weiterer Folge in realistische sowie artifizielle unterteilt werden.

²⁶ Die Messung wäre nicht das Problem, jedoch wird sie so gut wie nie auftreten durch den Beobachtungseffekt bei Experimenten.

Besonders möchte ich den Unterschied zu Gewalt hervorheben: Es handelt sich bei Mediengewalt um die Darstellung von Gewalt, d.h. dass bei der Konsumation von Mediengewalt niemand (zumindest physisch) zu Schaden kommt und auch bei der Produktion meist nicht.²⁷ Insofern ist auch dieser Begriff (wie auch *virtuelle Gewalt*) wertend gefärbt und daher die Bezeichnung **Mediengewaltdarstellungen** nach meinem Dafürhalten besser geeignet.

1.4.2 SPIEL, REALITÄT UND WIRKLICHKEIT

Virtuell: Nicht physische Existenz einer Sache, die jedoch in ihrer medienvermittelten Erscheinung und ihrem Verhalten einem real existierenden oder idealisierten physischen Vorbild möglichst nahekommen soll. Auch virtuelle Entitäten sind real, daher sind die beiden Eigenschaften – wenn auch oft so verwendet – keine Gegensätze.²⁸ Durch die digitale Revolution erlebte das Virtuelle einen großen Bedeutungsgewinn, da virtuelle Objekte nun automatisch und in Echtzeit computergeneriert werden konnten.

Virtuelle Realität (VR): Dieser Begriff wird häufig im Kontext von Computerspielen fallengelassen, wobei er allerdings recht unscharf ist. In manchen eng gefassten Definitionen²⁹ wird darunter alleinig die Simulation der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer echtzeit-computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung verstanden. Hierbei sind vor allem aufwändige technische Anlagen mit Datenhelmen und -handschuhen oder anderen komplexen Eingabegeräten mit z.T. taktilen Rückmeldungen, Großbildleinwänden etc. gemeint, wie sie vor allem im professionellen Simulations-, Schulungs- und Entwicklungseinsatz zu finden sind.

In einer weiter gefassten Definition ist darunter jegliche computergenerierte Umgebung zu verstehen, die eine physikalische Präsenz an einem wirklich existenten oder imaginären Ort simuliert.³⁰ Ich persönlich neige mehr zu letzterem Verständnis und bin der Meinung, dass für erstere Bedeutung ein eigener Fachterminus gefunden werden sollte³¹. Um derlei Unschärfen allerdings zu vermeiden, werde ich im Kontext von Computerspielen nach Möglichkeit den Begriff „**virtuelle Spielwelt**“ verwenden.

²⁷ Im Falle fiktionaler Gewaltdarstellungen, die bei Unterhaltungsmedien die überwiegende Mehrheit darstellen.

²⁸ Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtualit%C3%A4t&oldid=94254457> vom 01.10.2011.

²⁹ Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtuelle_Realit%C3%A4t&oldid=94496144 vom 07.10.2011.

³⁰ Vgl. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtual_reality&oldid=454546032 vom 08.10.2011.

³¹ Vielleicht „High Definition Virtual Reality“ (HD-VR). Die perfekte Simulation der Wirklichkeit wäre demnach dann „Full HD-VR“ und zu Beginn ganz bestimmt nicht billig.

Realität: Unter Realität verstehe ich, ganz knapp formuliert, das mentale Bild, welches sich ein Individuum von der Welt macht.

Wirklichkeit: Ohne mich hier auf jahrhundertealte philosophische Kontroversen einlassen zu wollen, verstehe ich in diesem Kontext Wirklichkeit als Begriff, der im Sinne eines kritischen Realismus³² auf jene Formen der Existenz eingeschränkt ist, die eine Wirkung haben oder ausüben können³³, einschließlich vom Denken abhängiger abstrakter Strukturen einer objektiven Wirklichkeit³⁴, wie soziale und historische Gegebenheiten, wobei ich sämtliche Nachbildungs- und Inszenierungsprodukte von Wirklichkeit, und somit auch damit in Zusammenhang stehende Vorgänge der Informationsverarbeitung in Computersystemen – insbesondere Simulation und Virtualisierung – explizit davon ausnehme.

1.4.3 MEDIENPÄDAGOGIK

Medienkompetenz: Hierbei handelt es sich um ein höchst unscharfes Schlagwort, das für die einen das rechtzeitige Ausschalten, für die anderen die Fähigkeit zum effektiven Nutzen der neuen technischen Möglichkeiten bedeutet. Auch wenn eine intensivere Auseinandersetzung mit neuen Medien gemeint wird, so ist weiters unklar, ob diese in technischen Kompetenzen oder inhaltlicher Kritikfähigkeit liegen soll. Wie ich meine, sollte es sich um all diese Fähigkeiten handeln. Zur genaueren Unterscheidung empfiehlt es sich daher, konkretere Begriffe wie ‚Medienkritik‘, ‚Medienkunde‘, ‚Mediennutzung‘ und ‚Mediengestaltung‘ zu verwenden. Als geeignetere Sammelbegriffe für diese Bereiche bieten sich die folgenden an:

Medienbildung und Medienerziehung: Darunter versteht man den Ansatz, die Medienerfahrung der Kinder zur Nutzung der positiven und erwünschten Potentiale der jeweiligen Medien produktiv einzusetzen. Es wird also von einem Habens-Modell ausgegangen und nicht von einem Defizit-Modell. Medienbildung und Medienerziehung werden häufig synonym verwendet. Leider gibt es zu diesen medienpädagogischen Begriffen keine allgemein anerkannten Definitionen und es herrscht somit einige Verwirrung vor. Nach meinem Verständnis beschreibt Medienbildung vereinfacht gesagt einen erwünschten Zielzustand des Gebildet-sein über Medien, und Medienerziehung den praktisch-pädagogischen Weg dorthin.

³² Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Kritischer_Realismus&oldid=94779436 vom 14.10.2011.

³³ Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Wirklichkeit&oldid=92550545> vom 17.08.2011.

³⁴ Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Realit%C3%A4t&oldid=94085624> vom 26.09.2011.

1.5 KONTROVERSE

Dass die Kritik an neuen Medien so alt ist wie die Medien und somit die Menschheit selbst, sei hier nur kurz erwähnt.³⁵ Das Besondere an der Kontroverse um das neue Medium Computerspiel ist der noch nie dagewesene Graben zwischen nutzenden Befürwortern und den außen vor bleibenden Kritikern, die keinen Zugang zu ihm haben. Die Frontstellung ‚alt‘ gegen ‚jung‘ ist nichts Besonderes, sondern der Normalfall, doch ist die ausgeprägte mediale Barriere für Ältere einzigartig in der Mediengeschichte. Es kommt bei diesem Generationenkonflikt zu einem „*clash of realities*“, treffen die durch den „*digital gap*“ getrennten „*digital natives*“ mit den „*digital immigrants*“ oder gar den „*digital foreigners*“ aufeinander; also einem Aufeinanderprallen unterschiedlicher Realitäten, verursacht durch den ‚digitalen Graben‘ des IT-Medienkompetenzgefälles.³⁶

Somit spielt „das Unbekannte“ wohl bei vielen (Vor-)Urteilen über das Medium eine sehr große Rolle und laute Kritik soll möglicherweise über die geringen Kenntnisse hinwegtäuschen.³⁷ Diese Umstände führen zu der schon angesprochenen Lagerbildung in klare Befürworter und schärfste Kritiker.

„Wenn man einen Blick in die Foren zu Berichten wirft, die über die aktuellen Entwicklungen in der so genannten "Killerspiel-Debatte" berichten, hat man das Gefühl, es gäbe gar keinen richtigen Diskurs. Hier gibt es lediglich zwei Seiten mit zwei vorgefertigten Meinungen. Allerdings scheint dies nicht nur auf Konsumentenseite so zu sein, selbst Entscheidungsträger und Politiker argumentieren, als ob sie von Meinungen, anstatt Erkenntnissen getrieben würden.“³⁸

Die beinahe erschütterte Verwunderung über das Letztgenannte bringt in ihrer herzig-naiv wirkenden Weise zum Ausdruck, dass sich die skizzierte Konfliktlinie – von der Beobachter- und Nutzerposition über die politische bis zur wissenschaftlichen – durch sämtliche gesell-

³⁵ Ausführlicher dazu: Siehe »Geschichte der Medienskepsis«, S. 78.

³⁶ Vgl. Winfried Kaminsky: „Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen – Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik“, in: *Faszination Computerspielen : Theorie - Kultur - Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 83-94, Wien, 2008, (S. 90).

³⁷ Vgl. (Kaminsky, S. 92). Auch Klaus-Peter Potthast, bayrischer Ministerialrat und Beauftragter für Medienpolitik schreibt etwa: „*Es gibt nur wenige Dinge, die bei einem Teil der Bevölkerung bekannt und beliebt, dem anderen aber unbekannt und ungeheuer sind. Computerspiele gehören dazu.*“ (Klaus-Peter Potthast: „Regulierung und Computerspiele“, in: *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft : KJM-Schriftenreihe Band 2*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 89-99, Berlin, 2010, (S. 89).).

³⁸ Wilhelm Zsolt: *Killerspiele machen keine Amokläufer*, auf <http://derstandard.at/1269448355133/Gewalt-und-Computer-Killerspiele-machen-keine-Amoklaeufer> vom 28.03.2010.

schaftlichen Diskursebenen zieht.³⁹ Daher ist die Diskussion um die Wirkung von Computerspielen vielleicht auch gerade als Konfliktstudie besonders interessant.⁴⁰

Peter Purgathofer vom Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung der TU-Wien sieht die Kontroverse pragmatischer:

„mit dem erwachsenwerden der ‚digital games‘ verbunden sind wachstumsschmerzen, die wir bei jedem neuen medium erleben.“ [sic] Es herrsche die Angst „[...] vor der ‚ver-gewalt-igung‘ einer ganzen generation spielender kinder durch die möglichkeit, aggression in videospiele offen ausleben zu können.“ [sic]⁴¹

Die Kontroverse dreht sich vereinfacht gesagt darum, ob gewalthaltige Computerspiele ein Konditionierungsprozess zu gewalttätigem Verhalten sind, oder ob die Kinder und Jugendlichen über genügend »Rahmungskompetenz« (S.75) verfügen, um zwischen Spiel und Realität unterscheiden zu können, wobei die Entwicklung und Förderung der Rahmungskompetenz eine medienpädagogische Aufgabe wäre.⁴²

Die Vorwürfe der Kritiker lauten, dass gewalthaltige Computerspiele die Identifikation mit der Computerspielfigur und deren Handlungen durch aktive Involvierung hervorrufen und infolge Imitationsverhalten und Abstumpfung durch soziales und kognitives Lernen fördern würden.⁴³

Die öffentliche Debatte wird – vor allem je größer und breiter (und mitunter auch älter) das Zielpublikum ist – bisweilen recht einseitig geführt. Computerspieler sind schwach organisiert und haben daher wenig gesellschaftliches Gewicht. (Trotz ca. einer Million organisierter Spieler in Deutschland bereits im Jahr 2006.⁴⁴) Wenn, dann ist noch die Computerspiele-Industrie einigermaßen gut organisiert und erhält mittlerweile immer mehr Gewicht, nicht zuletzt, weil sie ein immer bedeutenderer Wirtschaftsfaktor wird. So hat sie, am Umsatz gemessen, mittlerweile die Musikindustrie hinter sich gelassen und ist mittelfristig dabei, die Filmindustrie einzuholen.⁴⁵

³⁹ Vgl. dazu etwa auch (Quandt, S. 113 f.).

⁴⁰ Vgl. Christian Holtorf: „Läßt sich dem Spiel entkommen? Zur Pragmatik des Ernstfalls“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 161-170, Köln, 2007, (S. 163).

⁴¹ Peter Purgathofer: „Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt“, in: *Faszination Computerspielen : Theorie - Kultur - Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 57-68, Wien, 2008, (S. 57).

⁴² Vgl. (Kaminsky, S. 83 f.).

⁴³ Vgl. Jeffrey Goldstein: „Violent Video Games“, in: *Handbook of Computer Game Studies*, Herausgeber: Joost Raessens und Jeffrey Goldstein, S. 341-357, Cambridge, 2005, (S. 343).

⁴⁴ Vgl. (Holtorf, S. 163).

⁴⁵ Vgl. http://www.blm.de/de/pub/aktuelles/pressemitteilungen/pressemitteilungen.cfm?eventpress=press.displaydetail&press-release_id=1361 vom 03.04.2009, sowie <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen.html> und Tim Cross: *All the world's a game*, auf <http://www.economist.com/node/21541164> vom 10.12.2011.

Insofern gilt für die Mehrheit der Computerspieler nicht das Klischeebild der tickenden Zeitbombe, sondern eher jenes des Schafs, welches sich in der Herde, und doch vereinzelt schwach, vom Gebell der Hirtenhunde treiben lässt.

„*Gewaltspiele sind ungefährlich, sie sind sicher nicht die Verursacher von Amokläufen*“, so Mitgutsch, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien [...]. *Das Problem bestehe eher darin, dass Computerspieler ,zu passiv sind‘*.⁴⁶

– Und das, obwohl laut dem Medienphilosophen Claus Pias Computerspiele historisch werden und die subkulturelle Jugend ins schreibfähige Alter gekommen ist.⁴⁷ – Wie es scheint, gibt es hier aber noch einiges zu tun. Also: Wohlan!

Besondere (objektiv begründbare) Bedeutung erhält die Debatte nicht in erster Linie durch medial wirksame Schulamokläufe, sondern durch den hohen Nutzungsgrad und die Jugendaffinität der Computerspiele.

„*Gewaltdebatten repetieren nur (und zwar auf fast schon beruhigende Weise) die Argumente vergangener Epochen hinsichtlich Spiel- und Lesesucht, Verdummung durch Fernsehen oder Aggression durch Splattervideos. Sie bündeln die öffentliche Aufmerksamkeit auf einen Nebenschauplatz, weil sie immer noch übersehen, daß Computerspiele eine Kulturtechnik sind, die gerade nicht mehr nur in Kinder- und Jugendzimmern stattfindet*.“⁴⁸

Zur Altersstruktur der Computerspieler gibt es unterschiedliche Zahlen, die meist von der Spieleindustrie kommen und daher mit Vorsicht zu genießen sind⁴⁹, dennoch steht das „Erwachsenwerden“ sowie eine nach wie vor gegebene „Männerdominanz“ außer Zweifel.⁵⁰

⁴⁶ [Vgl.] Claudia Glechner: *„Gewaltspiele sind ungefährlich“*, <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1604301v2> vom 16.06.2009.

⁴⁷ Claus Pias: „Wirklich problematisch. Lernen von ‚frivolen Gegenständen‘“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 255-269, Köln, 2007, (S. 256).

⁴⁸ (Pias, S. 268). Vgl. zur Lesesucht: Albrecht Koschorke: „Lesesucht / Zeichendiät : Die Weimarer Klassik als Antwort auf die Medienrevolution des 18. Jahrhunderts“, in: *Neue Vorträge zur Medienkultur*, Herausgeber: Claus Pias, S. 115-136, Weimar, (2000); und zum Film exemplarisch: Carlo Avventi: „Über die Missachtung einer Kunst : Anmerkungen zur Filmbildung“ in: *merz / medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 1/2009, (S. 47).

⁴⁹ Vgl. (Quandt, S. 121).

⁵⁰ Vgl. etwa <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Computerspiel&oldid=99042418#Nutzung> vom 30.01.2012; *Spielplatz Deutschland : Typologie der Computer- und Videospiele; Demografie, Freizeit, Konsum; Potenziale des In-Game-Advertisings*, eine Studie von Peter Kabel (Jung von Matt AG) (Herausgeber) in Zusammenarbeit mit Electronic Arts GmbH und GEE Magazin (Redaktionswerft GmbH), http://presse.ea.de/bibliothek/forschung-bibliothek/ea-studien/↵?DOWNLOADID=/wp-content/uploads/2010/08/773_EA_Studien_Band_4.pdf&pm=1 (2006);

Thomas Brasch, Christiane Siwek: *Online Gamesreport 2010 : Studie der Fachgruppe Connected Games im Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V.*, Herausgeber: BVDW, http://www.bvdw.org/presseserver/online↵_games_report_2010/bvdw_online_games_report_2010_exs_final.pdf (2010);

Wolf-Dieter Ring: „Hand in Hand mit Jugendschutz und Medienkompetenz: Zur kulturellen und wirtschaftlichen Förderung von Computerspielen.“, in: *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft : KJM-Schriftenreihe Band 2*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 70-88, Berlin, 2010, (S. 78).

Diesen Studien zufolge stellen Kinder und Teenager längst nicht mehr die Mehrheit der Computerspieler. Der Umfang des weitesten Spielerkreises liegt in Deutschland demnach bei rund 30 Prozent der Bevölkerung, wobei sich in allen Gruppen im Altersbereich bis ca. 40 Jahre substantielle Spielerzahlen identifizieren lassen.⁵¹ Interessanter als irgendwelche Altersdurchschnitte, bei denen womöglich solitärspielende Senioren („Silver Gamer“) und *Wii-Sports*⁵²-Gelegenheitsspieler („Casual Gamer“) mit *World of Warcraft*⁵³ (‘WoW‘)-Intensivspielern („Hardcore Gamer“) in einen Topf geworfen werden, wären allerdings Zahlen zu den tatsächlich gespielten Computerspielstunden. Wie hoch wäre hier das Durchschnittsalter, welcher Geschlechtsanteil ergäbe sich und wie wären die unterschiedlichen Spielgenres vertreten?⁵⁴

„Insofern kann man auch nicht den Spieler an sich identifizieren – sondern viele unterschiedliche Gruppierungen mit unterschiedlichen Eigenschaften.“⁵⁵

Und selbst in der akademischen Debatte ist eine differenzierte Auseinandersetzung mit den Gefahren und Potentialen von Medien nach wie vor nicht selbstverständlich.⁵⁶

„Wenn man für Computerspiele ist, dann hat man eine Bringschuld. Dagegen sein ist einfacher.“⁵⁷

„[Der] Beliebtheit von Computerspielen steht eine überwiegend kritische, pädagogisch inspirierte Beurteilung in wissenschaftlichen Publikationen, öffentlichen Medien wie auch politischer Diskussion gegenüber. [...] Computerspiele zählen ähnlich wie das Glücksspiel eher zu den negativen und schädlichen Formen des Spielens.“⁵⁸

⁵¹ Vgl. (Quandt, S. 121 f.).

⁵² Nintendo ab 2006.

⁵³ Blizzard Entertainment/Vivendi ab 2004. (Erweiterungen 2007, 2008 und 2010.) *World of Warcraft* ist das erfolgreichste und bekannteste sogenannte Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (‘Massively Multiplayer Online Role-Playing Game‘ – MMORPG) mit über 11 Millionen zahlenden Mitgliedern. (Stand August 2011) Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=World_of_Warcraft&oldid=93899020 vom 21.09.2011.

⁵⁴ Eine derartige kontinuierliche Messung der Spielenutzung, wie sie im TV-Bereich verbreitet ist, gibt es derzeit nicht. (Vgl. (Quandt, S. 120).) – Zumindest nicht veröffentlicht. Dass im Zuge von internetbasierten DRM (‘Digital Rights Management‘)-Kopierschutzverfahren für Computerspiele, wie etwa *Steam* (Valve 2003), durchaus solche Daten anfallen (wenn gleich noch nicht die gesamte, alle Spiele einschließende Spielenutzung erfassend), ist bekannt und auch kritisiert. – Technisch wäre dies also ohne weiteres möglich, wobei ich mit Blick auf die Datenschutzbezogenen Konsequenzen doch eher froh darüber bin.

⁵⁵ (Quandt, S. 125).

⁵⁶ Vgl. etwa Christian Swertz: „Der Bildungsbeitrag des Digital Game-Based Learnings“, in: *Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl, S. 127-135, Wien, 2008, (S. 127).

⁵⁷ Konstantin Mitgutsch im Interview.⁴⁶

⁵⁸ Fritz Böhle: „Computerspiele - Nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel. Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht.“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 107-127, Köln, 2007, (S. 107).

In der „Killerspieldebatte“ wird vor allem das Genre der *3D-Shooter* am heftigsten kritisiert und als Verkörperung⁵⁹ der Problematik immer wieder an den Pranger gestellt sowie (für nicht Kenner) entsprechend schockierend inszeniert. Dies geht sogar so weit, dass Kritiker Amokläufe als Realität gewordene 3D-Shooter sehen.⁶⁰

Dabei sind sogenannte „Killerspiele“, trotz anhaltender Kritik und Verbots- bzw. Beschränkungsmaßnahmen, längst ganz normaler Bestandteil des Freizeitverhaltens Jugendlicher (und nicht nur Jugendlicher). Vielmehr ist es so, dass Nichtspieler statistisch gesehen „anormal“ sind und in einer (US-)Untersuchung gar mehr Problemverhalten zeigten als Killerspielnutzer.⁶¹

Insofern könnte man fast ebensogut die Risikofaktoren für Amokläufe an den Eigenschaften „jugendlich“ und „männlich“ festmachen⁶².

Das Zielpublikum der „klassischen“ Massenmedien (Zeitungen, TV) hat scheinbar nur wenig Erfahrung mit Computerspielen. Dazu kommt noch die Beobachtung, dass jene, die Computerspiele ohne Einblick ablehnen, ihnen zugleich einen hohen Einfluss auf die Konsumenten zuschreiben.⁶³

Nach Alexander Galloway kommt hier eine „30-Jahre-Regel“ zu tragen, wonach es so lange dauere, bis ein neues Medium ausgereift und breit akzeptiert sei.⁶⁴ Demnach müssten die Computerspiele ja bald „in der Mitte“ der Gesellschaft ankommen (diese Figur ist ganz offensichtlich in erster Linie demografisch zu verstehen) und breit akzeptiert werden. Tatsächlich ist davon schon einiges zu merken. So bezeichnet die Deutsche Bundesregierung in ihrem Koalitionsvertrag Computerspielen als „*selbstverständlichen Teil unserer Alltagskultur*“.⁶⁵ Und sogar der Deutsche Kulturrat adelte Computerspiele durch seinen „*gesellschaftspoliti-*

⁵⁹ – Was im wörtlichen Sinne bei Software eigentlich paradox ist.

⁶⁰ Vgl. (Potthast, S. 90).

⁶¹ Vgl. Lawrence Kutner, Cheryl K. Olson: *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents should know*, New York 2008, (S. 100).

⁶² Vgl. dazu auch (Quandt, S. 132). Wobei selbst bei letzterem Punkt Ausnahmen das bequem einfache Schwarz-Weiß-Denken stören und auch eine der letzten „Männerdomänen“ ins Wanken gebracht wird. Vgl. Rita Klein: *Umfassendes Geständnis im Bonner Amok-Prozess*, <http://www.general-anzeiger-bonn.de/index.php?k=loka&itemid=10490&detailid=656680> vom 28.10.2009, zu dem gescheiterten Mädchenamoklauf von St. Augustin im Mai 2009.

⁶³ Vgl. etwa (Kaminsky, S. 89).

⁶⁴ Vgl. Alexander Galloway: „Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in *Civilization*“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 271-286, Köln, 2007, (S. 271).

⁶⁵ Interview mit Thomas Krüger: „Versachlichung der Diskussion und pädagogisches Augenmaß notwendig“, in: *Umstritten und unworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft : KJM-Schriftenreihe Band 2*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 106-112, Berlin, 2010, (S. 112).

sche[n] „Ritterschlag““ im Zuge seiner Befassung mit ihnen, wenn er in einer Pressemitteilung 2007 feststellt:

„Die Lust am Computer oder an der Konsole (...) hat alle Schichten der Gesellschaft und alle Altersgruppen erfasst. Computerspiele sind ein Kulturphänomen.“⁶⁶

Vor allem Politiker wagen es kaum mehr, Computerspiele per se zu verteufeln. Wenn ein Politiker heute dennoch seinen Unmut über Computerspiele äußern will, so wählt er dafür stellvertretend besser ein entsprechend vorteilhaft getauftes Untergenre, etwa „Killer“- bzw. „Gewaltspiele“, welche ja als Parade-Sündenböcke nach Schulamokläufen bereits einen entsprechend ramponierten Ruf genießen. Und so einen Sündenbock kann die Politik in der hysterischen Ursachensuche nach einer solchen Tat auch wahrlich gut gebrauchen, um in weiterer Folge „Handlungsfähigkeit“ zu beweisen.⁶⁷

So kann man dennoch, trotz „Differenzierungstendenzen“ – nicht zuletzt wegen der sich zusehends eröffnenden zweiten Front einer Spielsuchtdebatte – einen nach wie vor gegebenen schlechten Ruf und ein durch Angst und Unkenntnis verzerrtes Bild von Computerspielen (insbesondere gewalthaltigen) in der öffentlichen Meinung (vor allem jener Teile jenseits des „digital gaps“) und der Politik konstatieren.

⁶⁶ Björn Friedrich, Tobias Brutscher: „gamePLAYtheater: Machinima und Schauspielkunst“, in: *merz / medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 1/2008, (S. 67-68).

Dem folgte auch 2008 die Aufnahme des Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen – „GAME“ – als Mitglied in die Sektion Film und Audiovisuelle Medien. (Vgl. <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1371&rubrik=2> vom 14.08.2008.)

⁶⁷ Dass der zu opfernde Bock kein zu großes Tier der gesellschaftlichen Herde sein sollte, also besser ein leicht zu schlagendes Böcklein, zeigen die Verbotspläne von Paintball als Reaktion auf den Amoklauf von Winnenden; auch wenn die lauthals angekündigten Verbotsmaßnahmen (Vgl. <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,623312,00.html> vom 07.05.2009, ein früheres Beispiel ist ¹⁷) nun vorerst doch nicht kommen. (Vgl. <http://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/bund-verzichtet-auf-paintball-verbot;2277494> vom 14.05.2009).

– „Killerspiele“ sind für schnelle Erfolge der Wählerstimmenjäger offenbar bereits ein zu schwieriges Wild.

Dass es sich bei Sündenböcken um Fluchttiere ohne gemeinsame Verteidigungsstrategien handelt, zeigen etwa die Aussagen von Thomas Krüger – bekannt als „Computerspielverteidiger“ von offizieller Seite* – wenn er erst die Umdeutung der „ursprünglichen“ Verwendung des Begriffs „Killerspiel“ kritisiert. (Vgl. (Krüger, S. 110)).

In Bezug auf die Handlungsfähigkeit äußert sich Krüger folgendermaßen: Es sei „zunächst einmal auch die Aufgabe von Politik[,] in einer Krise Handlungsoptionen aufzuzeigen und Reaktionsmöglichkeiten zu diskutieren. Teilweise hat die Politik im Zusammenhang mit Amokläufen meines Erachtens aber zu Unrecht suggeriert, dass ein verschärftes Verbot von Computerspielen solche Ereignisse verhindern könnte.“ (Krüger, S. 111).

* In der Funktion des Präsidenten der deutschen Bundeszentrale für politische Bildung. – Ihm wird dafür im äußerst fragwürdigen, (von Maria) Mies gemachten „Kölner Aufruf“ sogar ein ganzer Absatz gewidmet. Vgl. <http://www.gwg-ev.org/cms/cms.php?fileid=411> vom 17.02.2009.

Dass dies auch andernorts der Fall ist, zeigt die Einschätzung amerikanischer Psychologen, wonach es nämlich bei diesem Thema durch die Vereinigung der Agenden konservativer und linker Kreise zu einem ‘Perfect Storm‘ des politischen Opportunismus komme.⁶⁸

„Wissenschaftliche Forschung ist daran nicht unbeteiligt, denn die Fokussierung auf Computer- und Videospiele als schadhaft wirkender Reiz hat andere Sichtweisen überlagert.“⁶⁹

„Computerspiele sind insbesondere deswegen nach Filmen in die Aufmerksamkeit gerückt, weil sie in den letzten Jahren auf der Ebene der Grafik immer realistischer wurden und der Zuschauer zum Handelnden wird[.]“⁷⁰

Es besteht das Problem, dass Spiele (von Außenstehenden) oft als Filme verstanden werden, wodurch das neue Medium nach den Maßstäben des vorgängigen beurteilt wird. Das Besondere an Spielen ist die Interaktivität. Sie müssen gespielt werden, um beurteilt werden zu können. Beobachtende erleben anders als Spielende.

„Mißversteht man dann noch die Interaktivität des Spiels als ein unmittelbares Eintreten des Spielers in eine Filmhandlung, dann potenziert sich die beobachtete Gewaltdarstellung zur ausgeübten Gewalt, was aber gar nicht der Logik des Spiels entspricht, denn mit dem Spielen werden Bedeutungen wesentlich transformiert.“⁷¹

Es kommt also leicht zu einer unterstellten Identifikation des Spielers mit der Spielhandlung. Dazu Mitgutsch:

„Die Computerspiele-Generation spielt das Spiel, die ältere Generation sieht nur ein Blutbad.‘ Erwachsene seien oft überfordert, da ihnen der Bezug fehle und sie das Geschehen nur ‘von außen‘ beobachten würden.“⁵⁷

Die empirische Forschung kommt zu keinen eindeutigen Ergebnissen. Studien beweisen einen positiven Zusammenhang zwischen real ausgeübter Gewalt und dem Konsum von gewalthaltigen Computerspielen, wie auch nicht.

„Das Thema der Gewalt eignet sich angesichts dieser unklaren Forschungslage hervorragend für ideologisch überfrachtete Diskussionen[.]“⁷²

⁶⁸ Vgl. Matthias Gräbner: Rezension der Metaanalyse von Christopher Ferguson und John Kilburn: The Public Health Risks of Media Violence : A Meta-Analytic Review, Journal of Pediatrics, Volume 154, Issue 5, Pages 759-763, May 2009. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/29/29958/1.html> vom 19.03.2009.

Vgl. für den deutschsprachigen Raum exemplarisch hierfür den „Kölner Aufruf“⁶⁷. Zu dieser Einschätzung vgl. auch: (Friedrich und Brutscher, S. 67).

⁶⁹ (Quandt, S. 142).

⁷⁰ (Rötzer, S. 181).

⁷¹ (Pilarczyk, S. 62).

⁷² (Mitgutsch und Rosenstingl, S. 1).

Doch zeigt sich auf einer Metaebene, d.h. bei der Betrachtung vieler Studien, ein leichter Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Spiele und realer Aggression.⁷³

Hierbei ist allerdings zu bedenken:

„Meta-analysis is about the quantity, not the quality of data.“⁷⁴

„Metaanalysen zu Studien, die Effekte medialer Gewaltdarstellungen untersuchen, [...] kommen zu dem Ergebnis, dass ein direkter Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und aggressivem Verhalten empirisch kaum belegt werden kann; auch Theorien, die erklären, warum dieser Zusammenhang bestehen sollte, fehlen. Das zeigt nicht, dass Gewaltdarstellungen harmlos sind. Aber es macht deutlich, dass keine einfachen Ursache-Wirkungsmechanismen zu sehen sind.“⁷⁵

76

Die Probleme sollen hier nur kurz angerissen worden sein, um einen groben Überblick über die Kontroverse zu erhalten. Die detaillierte und hoffentlich auch klärende Auseinandersetzung damit erfolgt in den anschließenden Abschnitten.

Auch wenn die Kontroverse bisweilen seltsame Blüten treibt, und so manche Äußerung heftiges Kopfschütteln hervorruft, will ich dieses Kapitel versöhnlich beschließen und Anleihen an Umberto Eco nehmen, der in geradezu frömmster christlicher Tugend zeigt, wie man seine Feinde lieben kann, wenn er da schreibt:

„Wir möchten das Buch jenen Kritikern widmen, die wir, kurz und bündig, als Apokalyptiker bezeichnet haben. Ohne ihre ungerechten, parteiischen, neurotischen und verzweifelten Anklagen hätten wir drei Viertel der Gedanken, die wir miteinander teilen, nicht zu entwickeln vermocht[.]“⁷⁷

⁷³ Siehe »Meta-Analysen«, S. 66, »Resümee«, S. 76 sowie »These der Wirkungslosigkeit«, S. 41. Wobei Aggression noch nicht Gewalt bedeutet (siehe »Wirkungsforschung zu Mediengewalt«, S. 30) sowie »Terminologie«, S. 25) und oft Erregung stellvertretend für Aggression gemessen wird. (Vgl. (Goldstein, S. 343).) Auch sind die Untersuchungsmethoden zur Aggressionsmessung oft fragwürdig (s. »Das Problem mit der Aggression«, S. 67) oder zumindest umstritten. Eine weithin akzeptierte Methode scheint leider nicht existent zu sein, was auch die einzelnen Studien untereinander nur schwer vergleichbar macht. (Vgl. (Goldstein, S. 350)).

⁷⁴ (Goldstein, S. 349).

⁷⁵ (Swertz, S. 128).

⁷⁶ Zur Problematik von Zusammenhängen, Ursache-Wirkungs-Fragen und generell ausführlicher zum letzten Absatz siehe »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 27 sowie »Wissenschaftliche Debatte«, S. 64.

⁷⁷ (Eco, S. 35).

2 HAUPTTEIL

2.1 MEDIALE DEBATTE

– UND DEM VOLK EIN WENIG AUFS MAUL GESCHAUT.

Die Debatte in den Medien über die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele – in diesem Kontext ist der Begriff der „Killerspieldebatte“ zuhause – ist derart breit und umfangreich, dass ein vollständiger Überblick – zumindest für eine Einzelperson – unmöglich ist. Daher soll das folgende Kapitel einerseits die Struktur und Funktionsweise des Diskurses beleuchten, sowie schlaglichtartig einzelne Beiträge exemplarisch herausgreifen.

„Es gibt eine große Diskrepanz in der öffentlichen Diskussion zu den Auswirkungen von medialen Gewaltdarstellungen zwischen den so genannten Publikumsmedien und der wissenschaftlichen Debatte. Die Berichterstattung folgt einer eigenen Medienlogik, die mit den differenzierten, teilweise komplexen Erkenntnissen der Wissenschaft wenig bis nichts zu tun hat.“⁷⁸

Dies nur zur Warnung vorweg. (Aber keine Sorge, auf die »Wissenschaftliche Debatte« (S.65) wird noch ebenso eingegangen.)

Michael Wagner von der Donauuniversität Krems: *„Diese Komplexität ist dem Großteil der Bevölkerung nicht vermittelbar und stößt daher in den Massenmedien auf geringes Interesse.“⁷⁹*

Ein Leserkommentar hierauf lautete: *„[...] und auch sonst vermittelt der artikel mehr die aussage "alles sehr kompliziert und vermutlich nie genau erklärbar .." [...] kurzum - etwas lahm[.]“⁷⁹*

– Ein Vorwurf, den sich die Wissenschaft gefallen lassen muss⁸⁰, aber noch allemal besser, als in medienwirksamer Predigermanier ihre Grundsätze zu korrumpieren.

Man kann aber auch konstruktiver kommentieren:

„Die Art der Diskussion ist sinnlos und geht am Entscheidenden vorbei. Nicht das Spiel ist die Ursache eines Verhaltens. Die Ursache des Verhaltens besteht aus einem Konglomerat

⁷⁸ [Vgl.] Lothar Mikos: Rezension zu: Hans-Bernd Brosius, Katja Schwer: Die Forschung über Mediengewalt, Baden-Baden, 2008, in: socialnet Rezensionen, <http://www.socialnet.de/rezensionen/6764.php> vom 15.10.2009.

⁷⁹ <http://derstandard.at/1269448355133/Gewalt-und-Computer-Killerspiele-machen-keine-Amoklaeufer> vom 28.03.2010.

⁸⁰ Siehe »Wirkungsforschung zu Mediengewalt«, S. 30.

aus Erziehung, Persönlichkeit, Herkunft u. Umfeld, Gelerntem, Erfahrenem, u. v. a. m. und je nachdem, auf welchem Nährboden ein Gewaltspiel fällt, wird damit umgegangen - es wird entweder abgelehnt, versucht nachzuahmen, kann Stress abbauend od. stimulierend wirken usw. Doch eines ist sicher: Solche Spiele sind vor allem ein gutes Geschäft ...“⁸¹

Hiermit ist zugegebenermaßen schon sehr viel gesagt. Ich möchte den geneigten Leser aber dennoch dazu einladen, weiterzulesen. Das eine oder andere Interessante wird schon noch dabei sein ...

Michael Kunczik und Astrid Zipfel schreiben in ihrer Einleitung⁸², dass Spektakuläre Gewalttaten zu regelmäßigen Aufmerksamkeitswellen für das Thema „Medien und Gewalt“ führen (siehe »Abbildung 2« unterhalb). Die Argumentation beschränke sich dabei häufig auf grob vereinfachte Ursache-Wirkungs-Spekulationen. Die Medien würden dabei oft zum Sündenbock gestempelt, ohne Forschungsbefunde zur Kenntnis zu nehmen, die für erheblich differenziertere Zusammenhänge sprächen.

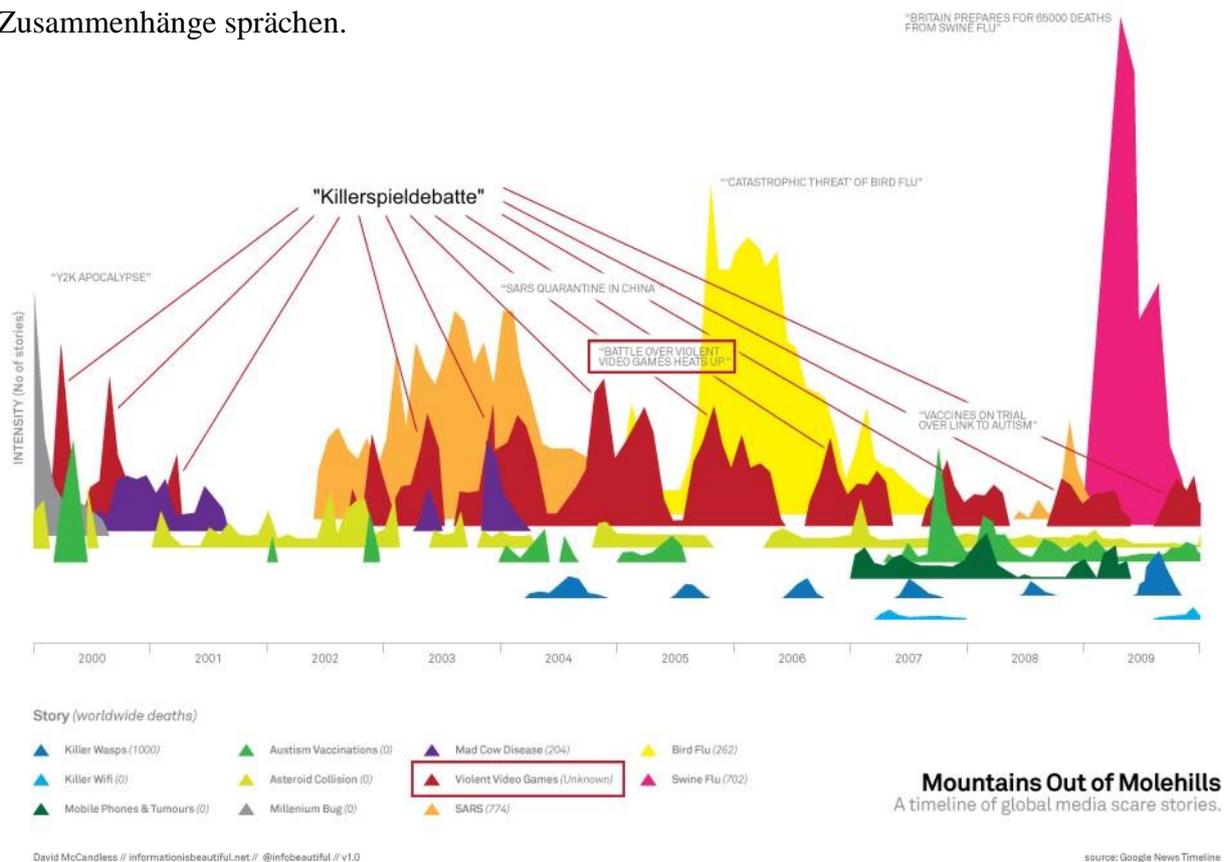


Abbildung 2: Quelle: <http://www.informationisbeautiful.net/visualizations/mountains-out-of-molehills/>. „Killerspieldebatte“, Linien und Einrahmungen: Daniel Schwarz.

Obige Grafik veranschaulicht sehr schön die mit nahezu jährlicher Periodizität „aufflammende“ Debatte über gewalthaltige Computerspiele. Auch das Erregungspotential ist beachtlich, wird

⁸¹ http://derstandard.at/plink/1269448355133?sap=2&_pid=16175463#pid16175463 vom 30.03.2010.

⁸² [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 17 ff.).

sie, wenn überhaupt, doch nur von saisonalen Pandemieängsten auf die Plätze verwiesen. Insofern kann man das Thema durchaus als „Dauerbrenner“ bezeichnen. Ob die Medien dieses Phänomen bloß aufgreifen oder zu einem Gutteil nicht auch selbst „befeuern“, sei dahingestellt, wobei meines Erachtens einiges für Letzteres spricht.⁸³

Der Gewaltdiskurs erziele so jedoch keinerlei Lernfortschritte und verlaufe folgenlos. Er sei ein recycelbares Ritual, das bei Bedarf jederzeit erneut inszeniert werden kann.⁸²

„Die Vorstellung von der unbedingten Gefährlichkeit von Mediengewalt wird auf diese Weise zu einer Art kulturellen Selbstverständlichkeit.“⁸²

Jedoch bestehen zwischen der Meinung und dem tatsächlichen Verhalten deutliche Unterschiede im Sinne des *Third-Person-Effects*, nach dem Motto: „Ich und wir sind nicht gefährdet, die anderen!“⁸²

„Je einfacher eine These aussieht, desto attraktiver und erfolgreicher ist sie in der Öffentlichkeit.“⁸²

Der sogenannte *Common-Sense* oder Hausverstand ist in diesem Zusammenhang aber ein großes Hindernis für die Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse.⁸⁴

„Der Präsident der deutschen Stiftung für Verbrechensbekämpfung [und CDU Politiker, Anm. d.V.], Hans-Dieter Schwind, hat nach dem Amoklauf von Winnenden in Deutschland ein totales Verbot von Computergewaltspielen sowie eine weitere Verschärfung des Waffenrechts gefordert. [...] [D]er Professor für Kriminologie: ‚Dass der 17-Jährige auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in Spielen wie ‚Counterstrike‘ oder ‚Crysis‘ lernen können.‘“⁸⁵

Für mich ist obige Aussage absolut nicht nachvollziehbar. Als ob es „normal“ wäre, wenn ein Amokläufer „nur“ in seiner Schule bzw. einem Gebäude um sich schießt und ein „abnormales“ Verhalten, dies auch auf der Flucht zu tun, welches ein „gewöhnlicher“ Amokläufer ohne perfide mediale Beeinflussung nicht an den Tag legen würde. Einmal abgesehen davon, dass dieses Verhalten in den erwähnten Spielen keineswegs „gelehrt“ wird, es sei denn, man

⁸³ Siehe »(Pädagogischer) Common Sense«, S. 95.

⁸⁴ Nicht immer sagt einem der Hausverstand also das Richtige, auch wenn die Marketingmaschinerie einer großen Lebensmittelkette uns dies unablässig einreden will. Die Überhöhung des Hausverstands als eine Art natürlicher „Bio-Weisheit“ würde ein sehr interessantes Themenfeld für eine analytische Betrachtung darstellen.

Hierzu passend auch: *„Mitgutsch kann dem Argument des deutschen Bundespräsidenten Horst Köhler, den ‚gesunden Menschenverstand‘ bei diesem Problem zwischen dem Für und Wider von Gewaltspielen zu nutzen, nichts abgewinnen. Dieser orientiere sich zu sehr an Vorurteilen oder Mythen und lehne das Unbekannte ab.“⁴⁶*

⁸⁵ <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1503252v2> vom 12.03.2009.

betrachtet virtuelles Schießen aus der Bewegung als Konditionierungsprozess für Amokläufer auf der Flucht.

Ein Leserkommentar hierzu: „um den kriminologen [...] umzuzitieren :

„Dass der 17-Jährige auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in‘ Filmen wie Bonnie und Clyde, Rambo, etc etc etc lernen können.“^[Sic]⁸⁶

Man könnte genauso gut, beziehungsweise mit noch mehr Recht sagen: „Dass der 17-Jährige überhaupt und so tödlich zielsicher geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in Schützenvereinen lernen können.“^{s. 574}

Die Deutsche Innenministerkonferenz forderte in Reaktion auf den Amoklauf von Winnenden im Juni 2009 ein Vertriebs- und Herstellungsverbot von „Gewalt-Games“.

„ ‚Durch Killerspiele sinkt die Hemmschwelle zur Gewalt‘, sagte Niedersachsens Innenminister Uwe Schünemann (CDU) der ‚Welt‘ (Online-Ausgabe). ‚Amokläufer haben sich vor ihren Taten immer wieder mit solchen Spielen beschäftigt.‘“

Erst „[a]ls weitere Konsequenz fordern die Minister, ‚die Verfügbarkeit von Schusswaffen zu begrenzen‘. Auf eine weitere Verschärfung des Waffenrechtes und insbesondere ein Verbot großkalibriger Schusswaffen wollen sie [...] aber verzichten.“⁸⁷

Ein Leserkommentar zur Forderung nach einem Gewaltspielverbot:

„ist doch ganz einfach: das ganze problem lässt sich (nachdem wir uns hoffentlich alle einig sind, dass der humbug mit killerspielen und verrohter jugend politisches blahbah ist) auf eine von zwei arten lösen:

1.) niemand hat eine schusswaffe.

2.) jeder hat eine schusswaffe.

alle lösungen dazwischen funktionieren nicht.“⁸⁶

Wie sich in den USA zeigt, führt jedoch eine Annäherung an den zweiten Zustand nicht zum demnach anzunehmenden Rückgang von Gewaltverbrechen.⁸⁸

⁸⁶ <http://futurezone.orf.at/stories/1503252/> vom 12.03.2009, zuletzt verfügbar am 26.02.2010.

⁸⁷ <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1604021v2> vom 05.06.2009. Zit. im Zit.:⁵⁵⁶.

⁸⁸ Zu den Auswüchsen der medialen Auseinandersetzung mit gewalthaltigen Computerspielen in den USA Vgl. (Kutner und Olson, S. 5 ff.). So wurde vorgenannte Forderung tatsächlich und durchaus ernst gemeint als Reaktion auf den Amoklauf an der Virginia Tech University im April 2007 erhoben. „[...] claims that the incident might have been mostly avoided if only the other students had been armed[.]“ (Ebd, S. 196.) – In diesem Sinne wird sogar das US-Waffenrecht noch weiter ausgedehnt! (Vgl. Marc Pitzke: Grundrecht auf Wildwest-Verteidigung, <http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,703427,00.html> vom 28.06.2010).

Insofern bekommt der Topos von Österreich als „Insel der Seligen“ in ganz neuen Kreisen wieder Aktualität, sieht man sich folgende Leserkommentare zu einem Online-Artikel über die Positionen der österreichischen Parteien zu „Gewalt-Games“ anlässlich der EU-Wahl im Juni 2009 an:

„ich bin in diesem fall sogar ein bißchen stolz auf unsere regierungsvertreter, die auf die killerspiel frage nicht a-typische antworten wie sie in manchen nachbarländer gang und gebe sind antworten.“

Eine Reaktion darauf: *„Österreich darf nicht Deutschland werden :-)“*⁸⁹

Dass es im Gegensatz zur Parteilinie auf der persönlichen Ebene aber durchaus auch andere Politikerstimmen gibt, zeigt etwa Oberösterreichs Landeshauptmann Josef Pühringer (ÖVP), der sich für die rasche Realisierung eines europaweiten Verbots von Gewalt- und Killerspielen einsetzt:

„Es zeigt sich, dass die Entscheidung der EU-Justizminister vom Jänner 2007 gegen ein derartiges europaweites Verbot ein Fehler war. Wie die Zahlen zeigen, stehen wir hier einer internationalen Flut gegenüber, die dringend eingedämmt werden muss. [...]“

Psychologen weisen immer wieder auf den schädlichen Einfluss derartiger Spiele auf junge Menschen hin: Ein 18-Jähriger hat durchschnittlich bereits 32.000 Morde und 200.000 andere brutale Gewaltakte auf dem Fernseh- oder Computerschirm gesehen. Auch bei dem 17 Jahre alten Amokläufer aus Winnenden hatten Fahnder Killerspiele gefunden und einen deutlichen Zusammenhang zu dessen Bluttat hergestellt. [...] "Wer aber Dinge wie Killerspiele zulässt, der sät Gewalt und darf sich nicht wundern, wenn er auch Gewalt erntet", warnt Pühringer. [...]

*"Beim Problem Killerspiele schafft daher nur ein europaweites Verbot Abhilfe [...]. Das digitale Töten können wir daher nur gemeinsam stoppen.“*⁹⁰

⁸⁹ <http://futurezone.orf.at/stories/1603555/> vom 23.05. 2009, zuletzt verfügbar am 26.02.2010.

Um die kulturelle Vererbung des identitätsstiftenden besonderen Verhältnisses zu unserem großen Nachbarn, von dem uns ja nach Karl Kraus bekanntlich die gemeinsame Sprache trennt, braucht man sich ganz offensichtlich keine Sorgen zu machen.

⁹⁰ Landeskorrespondenz Nr. 75 vom 31. März 2009, http://www.land-oberoesterreich.gv.at/cps/rde/xchg/SID-824F5289-235A41DD/ooe/hs.xsl/83626_DEU_HTML.htm .

2.1.1 TERMINOLOGIE

Wie im vorigen Kapitel bereits für den Begriff »Killerspiel« (S.7) festgestellt, gibt es in der »Killerspieldebatte« (S.9) einige terminologische Probleme im Sinne wertend gefärbter – bzw. oft eher getünchter – Begrifflichkeiten.

Dass eine unklare oder bewusst irreführende Terminologie im Bereich des Mediengewaltdiskurses nicht erst mit der „Killerspieldebatte“ aufkam, sondern bereits eine „Tradition“ aufweist, stellt Jeffrey Goldstein bereits bei der Diskussion um TV-Gewaltdarstellungen fest:

„[V]iolent images on TV were often simply referred to as ‚television violence‘, as if television representations were violence in the same way that, say, a kick in the head is violence.“⁹¹

„The violent elements fascinate some children, but this fascination should not be mistaken for a fascination with violence in the real world.“⁹²

Man sollte meinen, dass bei so existenziellen Begriffen wie „töten“ oder „Menschen“, auch oder vielleicht sogar gerade im Kontext von Computerspielen eine größere Sensibilität für deren klare, fundamentale Bedeutungen vorherrschen müsste, um derart endgültige bzw. zentrale Begriffe nicht zweideutig oder unscharf werden zu lassen.

Dies ist aber, gerade bei Kritikern, in der Regel nicht der Fall. Und so ist die meines Erachtens problematisch leichtfertige Verwendung dieser Begriffe, um computer- oder schauspielte Tätigkeiten zu bezeichnen, nach wie vor gang und gäbe; – denn das „Töten“ von „Menschen“ passiert ja gerade nicht und ist auch nicht die Intention des Spielers oder Sehers. Wenn jemand einen Film sieht, dann sagt er gemäß dieses Sprachgebrauchs: „Es wird dort jemand getötet.“ – Obwohl er höchstwahrscheinlich weiß, dass es sich um Schauspieler handelt, die dies – nach allen Regeln der Kunst – vorspielen.

Sollte er daher über einen Computerspieler sagen können: „Er tötet hier jemanden.“? Oder sollte der Computerspieler gar über sich selbst urteilen müssen: „Ich töte hier jemanden.“?⁴⁶ Ich denke, so weit kann man wohl kaum gehen.⁹³ Daher auch mein Unbehagen mit der

⁹¹ Heather Hendershot: *Saturday morning censors: Television regulation before the V-chip*, Durham, 1998, S. 34; zit. nach: (Goldstein, S. 341).

⁹² Birgitte Holm Sørensen, Carsten Jessen: It Isn't Real: Children, computer games, violence and reality, in: *Children in the new media landscape: Games, pornography, perceptions : Children and media violence, yearbook 2000*, Herausgeber: Cecilia von Feilitzen, Ulla Carlsson, Göteborg, UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, (S. 119-122); zit. nach: (Goldstein, S. 342).

⁹³ Dieser Spieler drückt es folgendermaßen aus: "I no more feel that I have actually scored a goal than I do that I have actually killed someone. I know it's not real. The emphasis is on achievement." <http://www.bbfc.co.uk/newsreleases/2007/04/playing-video-games-bbfc-publishes-research/> vom 17.04.2007.

Verwendung der Begriffe und der Terminologie der Debatte im Allgemeinen („Killerspiele“, „Gewaltsspiele“⁹⁴, „Metzelspiele“, ...).⁹⁵ Aber den Ton geben offenkundig die Polemiker an.

Als Alternativen würde ich etwa folgende Begriffe vorschlagen:

- Statt „töten“ oder „killen“: abschießen, *fragen*⁹⁶, scoren, besiegen, ...
- Statt „Menschen“: Gegner, Spieler, Figuren, *Avatare*⁹⁷, *Bots*⁹⁸, *NPCs*⁹⁹ ...

Auch der Begriff „Amoklauf“ wird in den Medien in jüngster Zeit inflationär und inkorrekt angewandt, besonders wenn es sich um Gewalttaten an Schulen handelt.¹⁰⁰

2.1.2 URSACHE UND WIRKUNG – SPEKULATIONEN IN DEN MEDIEN

Für mich sind in diesem Zusammenhang die Kommentare Christian Pfeiffers, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen und eigentlich als scharfer Medien- und Computerspielkritiker bekannt,¹⁰² überraschend „computerspielfreundlich“:

„*Es ist eine Illusion zu glauben, man könne so etwas verhindern*‘ [...] *Die Ursachen sind laut Pfeiffer vor allem in der Art der medialen Berichterstattung zu suchen, vor allem der des Fernsehens* [...] *Nachdem das Tötungstabu bei uns in Deutschland erst einmal gebrochen wurde, passiert so etwas immer wieder*‘, sagt der Kriminologe. *Wir müssen damit leben, dass es*

⁹⁴ Eine Definition von Gewalt lautet nämlich: „Bewusste Verletzung einer anderen Person.“ Vgl. (Goldstein, S. 345). Siehe auch »Wirkungsforschung zu Mediengewalt«, S. 30.

⁹⁵ Für einen „Pressespiegel der Computerspielverderbtheits-Superlativen“ vgl. Danny Kringiel: *Computerspielanalyse konkret*, München, 2009, (S. 11 f.).

⁹⁶ Gebräuchliche Bezeichnung für einen Abschuss bei First-Person-Shootern.

⁹⁷ Ein Avatar ist eine künstliche Person oder ein grafischer Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt; hier ist letzteres gemeint.

⁹⁸ Abgeleitet von *robot*. Bezeichnung für vom Computer gesteuerte Spielfiguren, vornehmlich in FPSn.

⁹⁹ Abkürzung für ‘Non Player Character’, d.h. ebenfalls eine computergesteuerte Spielfigur. Wird eher im Kontext von Rollenspielen verwendet.

¹⁰⁰ So wurde etwa im Zusammenhang mit dem offenkundigen Mord eines 23-Jährigen an seinem ehemaligen Lehrer aus Wut über schlechte Noten an einer Berufsschule in Ludwigshafen 2010 (Vgl. Hardy Prothmann: *Bluttat von Ludwigshafen: Trostlose Lebenssituation*, http://www.focus.de/panorama/welt/bluttat-von-ludwigshafen-trostlose-lebenssituation_aid_481750.html vom 18.02.2010) in diversen Medien reißerisch von einem „Amoklauf“ berichtet.¹⁰¹ Die Leserkommentare hierzu auf *DerStandard.at* bringen es auf den Punkt:

„*Definition eines Amoklaufes im Jahre 2010:*

Alles, was mit ‚Tod durch Sterben von mindestens einer menschlichen Person weiblichen oder männlichen Geschlechts, unabhängig von Größe, Alter oder aktuellem Geisteszustand, in oder bei einem öffentlichen oder privaten Schulgebäude, der durch vorsätzliche oder auch grob fahrlässige Fremdeinwirkung jeglicher Art herbeigeführt wurde in Zusammenhang steht oder zwangsläufig medial in Zusammenhang gebracht werden kann oder könnte.‘“ sowie ¹¹¹.

¹⁰¹ Etwa auf *orf.at*, wo mit „*Ein Toter bei Amoklauf an Schule in Deutschland*“ (<http://www.orf.at/ticker/358740.html> vom 18.02.2010) getitelt wurde, oder der Webpräsenz der *Rheinischen Post*, die ihren Beitrag mit „*Ein Lehrer starb in Ludwigshafen - Amoklauf aus Wut über schlechte Noten*“ (Christian Spolders, http://www.rp-online.de/panorama/deutschland/Amoklauf-aus-Wut-ueber-schlechte-Noten_aid_821640.html vom 18.02.2010) überschrieb.

¹⁰² Hier (Vgl. http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienwissenschaft/medienkritik_medienwirkung/neue_protagonisten_der_medienkritik/, Wintersemester 2006/07) wird er etwa gemeinsam mit Manfred Spitzer (siehe etwa ³⁰⁸⁻³¹²) als einer der vier bedeutendsten gegenwärtigen Protagonisten der Medienkritik im deutschsprachigen Raum vorgestellt.

bestimmte Risiken gibt. ' [...] Eine mögliche neue Diskussion über Computerspiele [...] wäre für Pfeiffer Unsinn: ‚Noch nie ist ein Amoklauf dadurch entstanden, dass jemand Computerspiele gespielt hat‘, sagt er. Einen Zusammenhang sehe er zwar trotzdem, aber keinen zwingenden Auslöser für Gewaltexzesse. Wer virtuell Menschen töte, stumpfe jedoch unbestreitbar ab, ‚und dann hat man weniger Hemmungen‘. Um Menschen tatsächlich töten zu wollen, bedarf es laut Pfeiffer trotzdem mehr als nur starker Hemmungslosigkeit: ‚Niederlagen, Enttäuschungen, Hassgefühle.‘ Die virtuelle Existenz der Täter spiele zwar eine Rolle, Ursachen für Bluttaten seien aber immer im realen Leben zu suchen. ‘¹⁰³

Vor zu einfachen und somit falschen Ursache-Wirkungs-Vorstellungen kann nicht oft genug gewarnt werden. Klaus-Peter Potthast, bayrischer Ministerialrat und Beauftragter für Medienpolitik bringt dies auf den Punkt:

„Anders als in der medialen Diskussion nach entsprechenden Taten darf weder vom Einzelfall auf die vorhandene Eignung [der Inhalte und Darstellungen, die Entwicklung zu gefährden, Anm. d.V.], noch vom nicht eingetretenen Exzess auf ihr Fehlen¹⁰⁴ geschlossen werden.“¹⁰⁵

2.1.2.1 Die Ursache-Wirkungs-Problematik

Oder: Wer glaubt noch an den Klapperstorch?

Ein beliebtes Beispiel zur Veranschaulichung der Ursache-Wirkungs-Problematik ist jenes vom babybringenden Klapperstorch („Klapperstorchlogik“).¹⁰⁶

So nahm nachweislich in vielen europäischen Ländern sowohl die Geburtenrate als auch die Storchpopulation im gleichen Zeitraum ab. Es besteht somit ein statistischer Zusammenhang bzw. eine Korrelation. Kaum jemand wird jedoch aus dem Rückgang der Storchpopulation eine Ursache für den Rückgang der Geburtenrate folgern wollen. Auch die unterschiedlich hohe Geburtenrate zwischen Stadt und Land ließe sich somit vortrefflich erklären, da es am Land mehr Störche gibt als in der Stadt. Dies zeigt, dass eine nahezu unbegrenzte Vielzahl statistischer Korrelationen „hergestellt“ werden kann, diese an sich aber noch nichts über Ursachen eines Phänomens aussagen, auch wenn sie vielleicht sehr plausibel und „logisch“ erscheinen. So kann ein möglicher, bislang unbekannter Einfluss (=„Drittvariable“) wissenschaftstheoretisch nie ausgeschlossen werden. Es geht also neben dem

¹⁰³ Vgl. http://www.rp-online.de/panorama/deutschland/Das-Toetungstabu-ist-gebrochen_aid_821986.html vom 18.02.2010.

¹⁰⁴ Im Kontext des Zusammentreffens mehrerer Risikofaktoren.

¹⁰⁵ (Potthast, S. 91).

¹⁰⁶ Vgl. etwa (Kunczik und Zipfel, S. 14) sowie <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Korrelation&oldid=83214951> vom 29.12.2010.

Grundsatz, dass eine Theorie solange Gültigkeit beanspruchen kann, solange sie nicht widerlegt ist, immer auch um Plausibilität und Erklärungsfähigkeit sowie eine große Portion kritischer Hinterfragung.¹⁰⁷

Ein Beispiel zum gegenständlichen Kontext ist die Frage, ob die Korrelation zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele von Kindern und aggressivem Verhalten den Kausalzusammenhang „gewalthaltige Computerspiele machen gewalttätig“ herstellen kann, oder ob die Kausalrichtung nicht vielleicht umgekehrt ist und bereits aggressive Kinder eher gewalthaltige Computerspiele auswählen; oder ob nicht gar eine Drittvariable (z.B. „Stärkere Medienkontrolle durch die Eltern geht einher mit einem entwicklungsförderlicheren familiären Umfeld“) im Spiel ist.¹⁰⁸

Dass bei Amokläufen eine geradezu reflexartige Vermutung der Ursache in der exzessiven „Killerspielnutzung“ liegt, zeigt auch das Beispiel des versuchten Amoklaufs eines Mädchens in Bonn/St. Augustin im Mai 2009:⁶²

„Persönliche Schwierigkeiten in der Schule und zu Hause gelten nach Darstellung der Staatsanwaltschaft als Hauptmotiv für die geplante Tat. Anders als Täter in anderen Amokfällen war die Einser-Schülerin aber nicht besessen von Gewaltspielen am Computer.“¹⁰⁹

Die Feststellung, dass in diesem Fall „Killerspiele“ keine Rolle spielten, ist sogleich eine der größten Besonderheiten. Er ist eine Ausnahme, denn:

„Absurderweise richtet sich das Interesse in der Berichterstattung und der politischen Diskussion nicht etwa auf die Probleme der Attentäter und die Gründe ihrer Tat, sondern auf deren Hobbys. Welche Musik hat er gehört? Welche Farbe hatten seine Kleider? Welche Computerspiele hat er gespielt? Und so folgen jedem Amoklauf eines Schülers viele, viele kleine mediale ‚Amokläufe‘ deutscher Politiker, Medienkritiker, Moralapostel und anderen [sic] Meinungs- und Stimmungsmacher.“¹¹⁰

Ein treffender Kommentar nach einem in den Medien zum Amoklauf aufgebauschten „einfachen“ Mordfall an einer Schule:¹⁰⁰

„weiß man schon, mit welchem computerspiel der lehrer erstochen wurde?“¹¹¹

¹⁰⁷ Siehe auch positive Überlegungen zu »Common-Sense S. 22.

¹⁰⁸ Siehe »Massenphänomen und Wirkrichtung«, S. 73, »Soziales Umfeld«, S. 59 sowie (Kutner und Olson, S. 66).

¹⁰⁹ <http://www.general-anzeiger-bonn.de/index.php?k=loka&itemid=10490&detailid=656393> vom 27.10.2009.

¹¹⁰ Mathias Koch: http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienwissenschaft/medienkritik_medienwirkung/historische_medienkritik/medienkritik_koch, Wintersemester 2006/07.

¹¹¹ <http://derstandard.at/1266279171574/Mord-an-deutscher-Schule-Fruheren-Lehrer-aus-Hass-getoetet> vom 18.02.2010.

Sogar in Fällen, bei denen der Täter selbst seine Motive für den Amoklauf darlegt, richtet sich die öffentliche Diskussion dennoch schwerpunktmäßig auf die gefundenen „Killerspiele“. So prangerte etwa der Amokläufer von Emsdetten im Jahr 2006, Bastian B., in seinem Abschiedsbrief unter anderem die oberflächlichen, materialistischen Beziehungen und die Konsumorientierung an, sowie, dass er immer der Außenseiter gewesen wäre und allein gelassen wurde. *„Das einzige was ich intensiv in der Schule beigebracht bekommen habe war, das ich ein Verlierer bin.“* [Sic]¹¹²

Eine Auseinandersetzung mit diesen Umständen – wie es so weit kommen konnte, dass ein junger Mensch durch seine Erfahrungen in der Schule den Sinn in seinem Leben verlor, sich mehr und mehr abkapselte, einen ungeheuren Hass entwickelte, sich immer stärker radikalisierte und schließlich zum Waffennarren und -besitzer werden konnte – scheint hier sehr viel angebrachter und dringender zu sein. Dass ernst gemeinte und konsequente Lösungsversuche, die daraus folgen sollen, mehr sein müssen als Gesetzesnovellen zur Indizierungspraxis von Computerspielen, versteht sich wohl von selbst, aber dennoch bleibt es nur allzu oft bei derlei symbolischen „Sofortmaßnahmen“.

2.1.3 WAS IST LOS MIT UNSERER JUGEND?

„Die Jugend liebt heute den Luxus. Sie hat schlechte Manieren, verachtet die Autorität, hat keinen Respekt mehr vor älteren Leuten und diskutiert, wo sie arbeiten sollte. Die Jugend steht nicht mehr auf, wenn Ältere das Zimmer betreten. Sie widerspricht den Eltern und tyrannisiert die Lehrer.“

– Ein alter Hut und womöglich gar nicht von Sokrates.¹¹³ Aber, dass diese Aussage zu allen Zeiten hohe Zustimmung erfahren hat, kann getrost angenommen werden. Die unzähligen Klagen über das Freizeit- bzw. Medienkonsumverhalten der heutigen Jugend möchte ich erst gar nicht vertiefen. Dass man die Dinge zur Abwechslung einmal auch anders sehen kann, will ich mit den beiden folgenden, sicher belegten Zitaten, zeigen:

„Man gewinnt derzeit den Eindruck, dass jedes Jugendphänomen, das der Erwachsenenwelt nicht schmeckt oder ihr unverständlich erscheint, auf jugendliches Medienhandeln zurück-

¹¹² [Vgl.] Florian Rötzer: *„Ich hasse es, überflüssig zu sein“*, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24030/1.html> vom 21.11.2006.

¹¹³ Vgl. Christoph Drösser: *Verlotterte Jugend*, http://www.zeit.de/2004/16/Stimmts_Sokrates vom 07.04.2004.

geführt wird. Wir müssen hier ganz deutlich von einer rein defizitorientierten Perspektive abrücken[.]“¹¹⁴

„Joachim von Gottberg, Geschäftsführer der FSF [Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, Anm.] und studierter Theologe, hat ohnehin erhebliche Zweifel an der Theorie des Wertverfalls: ‚Ältere Generationen denken dauernd, der Jugend kämen die Werte abhanden. Aber Jugendliche stellen in der Pubertät alle Werte in Frage, das gehört quasi zum entwicklungspsychologischen Standard zivilisierter Gesellschaften.‘“¹¹⁵

Ich möchte das Kapitel mit einem für einen Politiker überraschend ehrlichen und klugen Statement beschließen:

„Sollen nackte Körper und Gewalt aus unserem Fernseher verbannt werden? Nackte Körper gehören glücklicherweise, Gewalt unglücklicherweise zu unserem Leben. Also lautet die eigentliche Frage: Soll das Leben aus unseren Fernsehern verbannt werden?“¹¹⁶

¹¹⁴ (Krüger, S. 112).

¹¹⁵ Tilmann P. Gangloff: „Werteverfall im Dschungelcamp? – Zwischen Schadenfreude und Mitgefühl: Warum umstrittene TV-Formate auch ihr Gutes haben“, in: *merz / medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 1/2009, (S. 79).

¹¹⁶ Gregor Gysi: Talk im Turm, 12. Dezember 1993; zit. nach <http://gewalt-an-schulen.elf24.de/text/Zitate> .

2.2 WIRKUNGSFORSCHUNG ZU MEDIENGEWALT¹¹⁷

Setzt man sich mit der Medienwirkungsforschung auseinander, muss man sich bewusst sein, dass diese ein sozial- und geisteswissenschaftlicher Forschungsbereich ist und es sich deshalb eher um eine sogenannte „weiche“ Disziplin handelt, im Sinne der „Beweiskraft“ der Ergebnisse.¹¹⁸

Auch sind einige ganz allgemeine Dinge zu beachten:

So verändert etwa jede im Übermaß ausgeübte Tätigkeit unser Bewusstsein¹¹⁹ und

„die Einordnung ›negativer‹ Auswirkungen exzessiven Handelns [ist] auch gesellschaftlich gerahmt. So gibt es durchaus [...] ›exzessive‹ Formen des Handelns, die sowohl in Tun als auch Effekt positiv belegt sind, z.B. besonders intensive Beschäftigung Jugendlicher mit Sport oder Musik.“¹²⁰

„[D]ass eine Wirkung irgendeiner Art zu identifizieren ist, erscheint eher banal. Wichtiger ist für die Gesellschaft, Bewertungskategorien für diese Ergebnisse an die Hand zu bekommen, um einschätzen zu können, ob es sich um bedeutsame Wirkungen handelt, auch im Vergleich zu den Wirkungen alternativer Freizeitangebote.“¹²¹

Will man sich mit Mediengewalt und deren Wirkungen auf reale Gewalt auseinandersetzen, bedarf es zunächst einmal einer **Definition von Gewalt bzw. Aggression**¹²², welche hier wie folgt lautet:

„Die beabsichtigte physische und/oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person[.]“¹²³

Mediengewalt definiere ich als die Darstellung von Gewalt in den Medien, welche im Kontext von Computerspielen nahezu ausschließlich im Rahmen der Fiktion stattfindet, d.h. keine

¹¹⁷ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 79-193).

¹¹⁸ „Im DGF-Bericht Medienwirkungsforschung in der Bundesrepublik Deutschland [wird] argumentiert [...], dass man in Bezug auf die langfristigen Wirkungen der Medien bei den Anforderungen an die Forschung an die Stelle von unbezweifelbaren Wirkungsbeweisen die systematische Kumulation von Evidenzen setzen müsse.“ (Kunczik und Zipfel, S. 162).

¹¹⁹ Vgl. (Purgathofer, S. 64).

¹²⁰ (Quandt, S. 137).

¹²¹ (Quandt, S. 131).

¹²² Die Begriffe werden in diesem sozialpsychologischen Kontext synonym verwendet. Stark vereinfacht kann man sagen, dass Aggression die kompromisslose Durchsetzung der Ziele des Aggressors verfolgt und zu diesem Zwecke auch auf Gewaltanwendung zurückgreift bzw. diese androht. Jedoch gibt es für beide Begriffe, in den verschiedenen Disziplinen zahlreiche Definitionen. (Vgl. etwa <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Gewalt&oldid=100202459> sowie <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Aggression&oldid=100201473> vom 03.03.2012.).

¹²³ Russel G. Geen in: *The handbook of social psychology*, Vol. 2, Herausgeber: Gilbert et al., Boston, MA (u.a.) 1998, S. 317; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 23).

reale Gewalt zeigt. Diese Gewaltdarstellungen können in weiterer Folge in realistische sowie artifizielle unterteilt werden.

Die **Ursachen der Aggression** werden, grob vereinfacht, auf drei Faktoren zurückgeführt:¹²⁴

- Trieb
- Frust und emotionale Erregung
- Lernprozesse

2.2.1 ZUWENDUNGSMOTIVE

GRÜNDE FÜR DEN KONSUM GEWALTHALTIGER MEDIENINHALTE

Umberto Eco fasste vor mittlerweile fast einem halben Jahrhundert seine Beobachtungen zur Funktionsweise der Massenmedien folgendermaßen zusammen:

„Die in den kommerziellen Kreislauf eingelassenen Massenmedien unterliegen dem »Gesetz von Angebot und Nachfrage«. Deshalb »geben« sie dem Publikum nur das, was es »verlangt«.“¹²⁵

Da eine systematische Erforschung der Zuwendungsmotive und eine umfassende Theorie der Nutzungsmotive von Gewaltinhalten noch aussteht, werden nach derzeitigem Stand vor allem folgende Möglichkeiten auf theoretischer Basis diskutiert:¹²⁶

Ästhetische Funktionen:

*„Friedrich Nietzsche behauptete z.B. in *Jenseits von Gut und Böse* zur Attraktivität von Grausamkeit: ‚Fast alles, was wir ‚höhere Kultur‘ nennen, beruht auf der Vergeistigung und Vertiefung der Grausamkeit[.]‘“¹²⁷*

So könnte etwa eine Funktionslust, d.h. die Lust am Funktionieren unseres psychophysischen „Apparats“ (sinnlich-körperliche, emotionale und kognitive Anregungen und Erfahrungen), Basis des Vergnügens sein.¹²⁸

Bezogen auf die oft sehr gewalthaltigen und auch an (in heutigen Versionen zumeist schon gut versteckten) sexuellen Andeutungen oft reichen Märchen meinen Kutner und Olson im Hinblick auf die Nutzungsmotive für Kinder:

¹²⁴ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 23).

¹²⁵ (Eco, S. 43).

¹²⁶ Vgl. Michael Kunczik, Astrid Zipfel: *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998* (Kurzfassung), Berlin, 2004, online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/kunczik_medien_gewalt3/kunczik_gewalt_medien3.pdf. Vgl. das Folgende: (Kunczik und Zipfel, S. 61-77).

¹²⁷ Friedrich Nietzsche: *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral (1886-1887)*, Berlin 1968, S. 172, Nr. 229; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 61).

¹²⁸ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 62).

„They allow them to explore sex, death, rage, violence and primal fears. So it should come as no surprise that some of the video games teenagers like to play involve those themes as well.“¹²⁹

Evolutionstheoretische Ansätze:

„[...] [D]er Reiz des Neuen und Ungewöhnlichen sei für die Attraktivität von Mediengewalt verantwortlich.“ – Eine Art „*morbide Neugierde*“.¹³⁰

Auch wird angenommen, dass die mit Gewaltdarstellungen einhergehende Verletzung sozialer Normen, dadurch, dass sie im Alltagsleben gewöhnlich nicht beobachtet werden könne, Faszination ausübe. Weiters könnte im Sinne der menschlichen Evolution argumentiert werden, dass gewalttätiges Verhalten einen wichtigen Anpassungs- und Durchsetzungsmechanismus darstellte und deshalb anziehend wirkt. Dies würde auch mit den Geschlechtsunterschieden, bezogen auf Gewalt und Aggressivität im tatsächlichen und im Medienkonsumverhalten, korrespondieren.¹³⁰

Mood-Management (Stimmungsregulierung):

Der Mensch strebe danach, seine Stimmung in einem homöostatischen Gleichgewichtszustand zu halten und bedient sich hierzu unterschiedlicher Medieninhalte, etwa beruhigender oder anregender (zu denen gewalthaltige zählen).^{130 f.}

Excitation-Transfer:

Erregungszustände verstärken die Intensität von Gefühlen. So könnten auch Inhalte, die anfänglich negative Stimmungen hervorrufen, letztlich ein positives affektives Erlebnis vermitteln. – Der Spannung etwa folgt die Erleichterung. Je stärker das unangenehme Gefühl war, desto stärker kann das angenehme ausfallen.¹³¹ Dies würde auch erklären, warum „Happy-Ends“ für kommerziellen Erfolg essentiell sind bzw. ihr Fehlen oft großes Unbehagen auslöst.

Dispositionstheorie:

Die Zuschauer bilden Sympathien und Antipathien für die medialen Personen. Solange unsympathische Protagonisten die Leidtragenden sind, sei Gewalt und die Verletzung sozialer Normen kaum ein Problem, sie kann vielmehr sogar genossen werden, wenn etwa der gute

¹²⁹ (Kutner und Olson, S. 120).

¹³⁰ [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 63).

¹³¹ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 64 f.).

Held die bösen Schurken bestraft. „Für den Genuss an der Rezeption violenter Inhalte ist folglich der Handlungskontext eine entscheidende Größe.“¹³¹

Es ist leicht erkennbar, dass die drei letztgenannten Theorien sich gegenseitig ergänzen und ineinander greifen.

Sensation-Seeking:

Dieser Ansatz geht davon aus, dass es ein angeborenes Persönlichkeitsmerkmal des *Sensation-Seekings* gibt, welches bei Männern eher als bei Frauen und bei Jüngeren eher als bei Älteren anzutreffen ist. Umgangssprachlich bezeichnet man solche Personen oft als „Draufgänger“. Sensation-Seeker haben eine Neigung zur Suche nach neuen, intensiveren und auch risikoreicheren Reizen und Erfahrungen. Insofern wird im Kontext von Mediengewalt angenommen, dass solche Personen mehr und intensivere Gewaltdarstellungen konsumieren, um ihr angestrebtes höheres Erregungsniveau zu erreichen.¹³²

Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung:

Demnach definieren sich diverse jugendliche Subkulturen durch Konsum bestimmter Medieninhalte. Diese sind oft gewalthaltig, einerseits um sich gegenüber der Erwachsenenwelt abzugrenzen oder diese zu provozieren, andererseits erfüllen sie oft auch die Rolle von Mutproben.¹³³ In diesem Zusammenhang wird auch die Funktion als moderner „Initiationsritus“ bei dieser Theorie aufgegriffen.¹³⁴ Der Konsum von „Erwachsenenmedien“ sozusagen als Beweis für das eigene Erwachsensein.

Ebenso liefern sie (oft sehr fragliche) Identitätsangebote für die Jugendlichen. Die wenigsten Jugendlichen werden jedoch solche Rollenbilder als direkt übernehmbar einschätzen, vielmehr bietet die Rezeption realistische und sozial verträgliche Möglichkeiten der Identitätsbildung, etwa der Geschlechtsrollensozialisation.¹³⁵

Hier gilt es gerade bei Kindern und Jugendlichen, zwischen Aussagen über- sowie der Zurschaustellung von Medienpräferenzen und der tatsächlichen Mediennutzung zu unterscheiden, da Eigenaussagen von Kindern und Jugendlichen hier mit Skepsis zu sehen sind.^{Vgl. 133}

¹³² Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 66 ff.).

¹³³ „Medien zu nutzen, die eigentlich für eine höhere Altersgruppe bestimmt sind, [...] bedeutet Abgrenzung gegenüber den Jüngeren und erhöht das Prestige gegenüber Älteren.“ (Jones, S. 140).

¹³⁴ Siehe »Erspielte Grenzerfahrung?«, S. 52.

¹³⁵ So können Männer Mut und „Härte“ zur Schau stellen, Frauen dagegen können geschlechtsrollenstereotypes Verhalten in Form von Hilflosigkeit und Furcht zeigen. – Ohne diese klischeehaften Rollenstereotype damit begrüßenswert zu heißen.

Angstbewältigung und Angstlust:

Angstbesetzte Medieninhalte können demnach zur Angstreduktion genutzt werden („Angstmanagement“) indem ängstliche Personen durch die Auseinandersetzung mit solchen Inhalten ihre emotionale Disposition abschwächen. So haben Studien gezeigt, dass besonders ängstliche Leute ein starkes Konsumverhalten ängstigender Medieninhalte zeigen. Dies ist jedoch nicht verallgemeinerbar; so gibt es auch das umgekehrte Nutzungsverhalten.¹³⁶

Gerade Jugendliche könnten viele eigene Ängste und Unsicherheiten in angst- und gewaltbesetzten Medien wiederfinden und sich auf diese Weise mit ihnen auseinandersetzen. Dem jugendlichen Medienkonsum käme damit auch eine entwicklungspsychologische Bedeutung im Sinne eines „medialen Angstthematisierungsbedarfs“ zu.

Angstlust hat einerseits viel mit dem erwähnten »Excitation-Transfer«(S.33)-Motiv gemein, indem Angst als Voraussetzung der Belohnung z.B. durch Erleichterung in Kauf genommen wird, andererseits kann aber auch das Bewusstsein, nicht selbst gefährdet zu sein, einen Anreiz bieten, sich lustvoll Ängsten hinzugeben.¹³⁷

Aggressive Prädispositionen:

Der einfachste Erklärungsansatz zum Schluss: Bereits aggressive Personen suchen verstärkt gewalthaltige Medieninhalte.¹³⁸ Ganz so einfach ist es jedoch nicht immer, da die Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs oft nicht eindeutig festgestellt werden kann, weshalb meist von einer Wechselwirkung beider Faktoren ausgegangen wird. Es scheint jedoch, dass Gewaltmedien-Intensivnutzer sich nicht absichtsvoll eine Gewaltstimulation verordnen, folglich also keine Steigerung sondern eher eine Steuerung, von als problematisch empfundenen Gefühlen

¹³⁶ – Sich durch kontrastiv-kompensierende Nutzung von potenziell angstauslösenden Medieninhalten abzulenken bzw. sie zu vermeiden. „Diese Variante kommt dem Eskapismuskonzept nahe, bedeute allerdings keine Realitätsflucht. [...] Im günstigen Fall werden dabei auch sozioemotionale Defizite kompensiert, wie etwa ein Mangel an Lebensmut durch die Rezeption antidepressiver Informationen.“ (Kunczik und Zipfel, S. 72). Kunczik und Zipfel bemerken zwar in einer Fußnote, dass »Eskapismus«, S. 40 als Form der Ablenkung von Problemen „eine weitere Motivation zur Nutzung violenter Medieninhalte sein [kann]“ (ebd.), führen ihn aber nicht als eigenen Punkt in ihrer – der Verbreitung und Zitationshäufigkeit nach schon fast kanonischen – Aufstellung an.

¹³⁷ In diesem Zusammenhang sei hier noch das *Drei-Stadien-Modell der Unterhaltungstransformation* von Jürgen Grimm (Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 191), sowie »Kognitiv-physiologischer Ansatz«, S. 52.) erwähnt, wonach in der Grundstufe der Rezeption aversive Medienreize wie lebensweltliche Tatbestände behandelt werden, d.h. Gewalt und Gefahr verursachen Angst (Als-ob-Stadium). Ist das Angstmachende zugleich spannend, setzt im zweiten Stadium ein Prozess der Unterhaltungstransformation ein und die Akzeptanz des Medienreizes nimmt zu. Das Dritte Stadium wird erreicht, wenn die Spannungsgefühle ins Zentrum rücken.

¹³⁸ In diese Richtung geht etwa eine Überlegung zu Computerspielen anno 1983: „Am ehesten ist anzunehmen, daß aggressive Spiele dort eine Wirkung im Sinne einer Verstärkung zeigen, wo sie sich auf vorhandene Tendenzen stützen können.“ (Bernd Schorb: „Mit dem Joy-Stick in die Computerzukunft“, in: *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 4/1983, S. 194-205, (S. 201)).

und Einstellungen – bewusst oder unbewusst –, anstreben, d.h. Reibungsflächen zwischen Individuum und Umwelt abarbeiten.¹³⁹

Viele der genannten Motive dürften beim Ergebnis einer Untersuchung (und folglich auch in der Mediennutzungspraxis) involviert sein, wonach Kampfsportszenen und actionbetonte Inhalte bei den Probanden ein stärkeres Gefühl der Selbstgestaltungsmöglichkeit ihres Lebens hervorriefen.¹⁴⁰

2.2.1.1 Spezielle Zuwendungsmotive bei Computerspielen¹⁴¹

Strukturelle Kopplung:

Hierbei stellen Computerspieler in ihrer Spielwahl Bezüge zu ihrer Lebenswelt her. Weiters wird zwischen *kompensatorischer Kopplung*, bei der in der Realität lediglich ersehnte Betätigungen am Computer nachgespielt werden (etwa unsportliche Menschen, die Sportsimulationen spielen) und *paralleler Kopplung*, bei welcher in der Realität und beim virtuellen Spiel ähnliches bevorzugt wird (z.B. der Hobbyfußballer, der auch leidenschaftlich Fußballcomputerspiele nutzt) unterschieden. Zu diesem Nutzungsmotiv gehört auch die festgestellte Präferenz aggressiver Personen für gewalthaltige Spiele, jedoch ist die Wirkungsrichtung des Kausalzusammenhangs¹⁴² unklar.

Phantasie:

Ähnlich der kompensatorischen Kopplung ist das Phantasiemotiv. Computerspiele ermöglichen Handlungen und Szenarien, die in der Realität nicht oder nur schwer möglich

¹³⁹ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 75). – Dies scheint mir viele Parallelen zur »Katharsis- und Inhibitionsthese« (S. 41) aufzuweisen.

¹⁴⁰ „Die ‚belohnende‘ Wirkung besteht darin, daß die Rezipienten durch den symbolischen Anschluß an durchsetzungsstarke Filmfiguren ihre Ich-Stärke affirmieren und dabei Erfahrungen lebensweltlicher Fremdbestimmtheit durch ein mediales Kontrastprogramm ausgleichen.“^{136 f.}

Eine internationale UNESCO-Studie¹⁴⁰ aus dem Jahr 1998 stellte etwa fest, dass der beliebteste Action-Held der Kinder Terminator war. (Vgl. Jo Groebel: *The UNESCO global study on media violence. A joint project of UNESCO, the World Organization of the Scout Movement, and Utrecht University*, 1998; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 73)).

„Zur Verarbeitung von Ängsten sind violente Medieninhalte für Kinder allerdings offenbar nur dann geeignet, wenn ein gutes Ende der Geschichte absehbar ist.“ (Kunczik und Zipfel, S. 73). Terminator kann man als „Beschützer-Helden“ bezeichnen. Die Amoklauf-Forscherin Britta Bannenbergr sagte in der ZDF-Talkshow Markus Lanz vom 04.03.2010 anlässlich des bevorstehenden Jahrestags von Winnenden, dass Amokläufer sich oft mit „Rächer-Helden“ identifizieren würden. (<http://www.zdf.de/ZDFmediathek/hauptnavigation/sendung-verpasst/#/beitrag/einzelsendung/987156/Markus-Lanz-vom-04032010>, zuletzt verfügbar am 05.03.2010.)

Eine nicht ganz ernst gemeinte Amokläufer-Früherkennungsmaßnahme wäre demnach vielleicht, einmal jährlich das Aufsatzthema: „Mein Lieblingsheld“ vorzugeben...

¹⁴¹ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 290 ff.).

¹⁴² Siehe »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 27.

wären. (z.B. Fliegen eines Flugzeugs, Fahren eines Rennwagens, aber auch römischer Feldherr, Drachentöter oder Jedi-Ritter zu sein.)

Eskapismus:

... geht eine Stufe weiter und bedeutet die Computerspielnutzung zur Flucht aus dem Alltag bzw. den eigenen Lebensrealitäten. „*Dafür eignen sich sowohl die Inhalte [...] als auch die Notwendigkeit, sich völlig auf das Spielgeschehen zu konzentrieren.*“¹⁴³ – Und, wie ich anmerken möchte, auch die Belohnungsstruktur sowie der Schwierigkeitsgrad durch das Spieldesign.¹⁴⁴

„*Die Spieler nutzen Bildschirmspiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregung in ihrer Lebenswelt. Im Wesentlichen dienen die Spiele jedoch zur ‚Selbstmeditation‘ gegen Mißerfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.*“¹⁴⁵

Stress- und Aggressionsabbau:

..., sowie der Wunsch nach Entspannung, aber auch der Umgang mit emotionalen Problemen sind oft genannte Motive für das Computerspielen.¹⁴⁶ Insofern ist diese Motivation dem erwähnten »Mood-Management« (S. 33) zuzuordnen; Computerspiele weisen durch ihren interaktiven Charakter wohl aber eine noch bessere Eignung hierfür auf als rein passive Medien, wie etwa das Fernsehen.¹⁴⁷

Flow-Erlebnis:

Mit dem im vorangehenden Punkt genannten hängt wiederum das *Flow-Erlebnis* zusammen.

„*Beim ‚Flow‘ handelt es sich um einen emotionalen Zustand, bei dem der Spieler völlig mit dem Spiel verschmilzt.*“¹⁴⁸

¹⁴³ (Kunczik und Zipfel, S. 291), vgl. auch: Jürgen Fritz: *Virtuell spielen – real erleben*, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 129-146, Köln, 2007, (S. 135): „*Die Spiele schirmen den Spieler von den Gedanken an seine Lebenswelt ab, indem sie das Reizniveau des Spiels [...] so anheben, daß der Spieler auf keine anderen Gedanken mehr kommt.*“.

¹⁴⁴ Siehe (Fritz, S. 135): „*Warum können Bildschirmspiele dazu beitragen? Die Bildschirmspiele bieten Erfolgserlebnisse in Leistungsbereichen und zu Spielinhalten, die sich die Spieler selbst aussuchen und dessen [sic] Schwierigkeitsgrad sie selbst bestimmen können. Sie verstärken damit die Zuversicht der Spieler, sich in der Lebenswelt behaupten zu können.*“.

¹⁴⁵ (Fritz, S. 135).

¹⁴⁶ Vgl. (Kutner und Olson, S. 210).

¹⁴⁷ Diese Überlegungen geraten jedoch leicht in Konflikt mit Forschungsbefunden zur Katharsis, bzw. spricht auch dies für einen weitergefassten Ansatz des Katharsiskonzepts, dem auch ich einiges abgewinnen kann. Siehe »Katharsis- und Inhibitionsthese«, S. 41.

¹⁴⁸ (Kunczik und Zipfel, S. 291). Mihaly Csikszentmihalyi, Begründer des Flow-Konzepts, beschreibt dies folgendermaßen: „*Im flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewußtes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozeß als ein einheitliches ‚Fließen‘ von einem Augen-*

Herausforderung, Wettbewerb und Erfolg:

„Erste Analysen [...] weisen darauf hin, dass die Herausforderung und die Möglichkeit zur Meisterschaft, die diese Spiele bieten, zwei der Gründe sind, warum sich Heranwachsende auf Gewaltspiele spezialisieren.“¹⁴⁹

– Ein vor allem von Spielern selbst sehr häufig genanntes Motiv.¹⁵⁰

Geselligkeit:

... ist eng mit dem vorgenannten Motiv verbunden. Aber auch nicht-kompetitive Computerspiele oder sogar „Single-Player Games“ werden häufig gemeinsam konsumiert.¹⁵¹

Ausübung von Macht und Kontrolle:

Im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien bieten Computerspiele durch ihren interaktiven Charakter und das bewusst darauf ausgelegte Spieldesign die Möglichkeit, in der virtuellen Welt Macht und Kontrolle auszuüben. Da die dem Spieler im Computerspiel zukommende Macht in der Regel bei weitem größer ist als in der Realität, kann der Computerspielnutzung hier auch kompensatorische Natur zukommen.

„Violente Computerspiele eignen sich zur Befriedigung dieses Bedürfnisses besonders gut, da Gewalt eine sehr deutliche Form der Ausübung von Macht und Kontrolle darstellt.“¹⁵²

blick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt.“ (Mihaly Csikszentmihalyi: Das flow-Erlebnis, Stuttgart, 2000, S. 59; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 291 f.))

„Weil die flow-Aktivität klare und widerspruchsfreie Regeln aufweist, erlaubt sie ein vorübergehendes Vergessen der eigenen Identität mit allen damit verbundenen Problemen. Das Ergebnis all dieser Faktoren ist, daß man den Prozeß intrinsisch belohnend findet.“ (ebd., S. 74; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 292))

„Computerspiele sind deshalb so gut geeignet, ein Flow-Erlebnis auszulösen, weil sie diesen Kriterien entsprechen.“ (Kunczik und Zipfel, S. 292).

¹⁴⁹ Maria von Salisch, Astrid Kristen, Caroline Oppl: Gewalthaltige Bildschirmsspiele : Auswahl und Wirkung am Anfang der Computerspielkarriere, in: *Clash of Realities 2008 – Spielen in digitalen Welten*, Herausgeber: Winfried Kaminski, Martin Lorber, München, 2008, S. 119-132, (S. 126).

¹⁵⁰ Vgl. etwa <http://www.bbbc.co.uk/newsreleases/2007/04/playing-video-games-bbfc-publishes-research/> vom 17.04.2007.

¹⁵¹ Vgl. James Newman: „Der Mythos des ergodischen Videospieles. Einige Gedanken über das Verhältnis von Spieler und Spielfigur in Videospiele.“, In: *Neue Medien – Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Herausgeber: Karin Bruns und Ramón Reichert, S. 442-457, Bielefeld, 2007, (S. 448); sowie (Kutner und Olson, S. 129 ff.).

¹⁵² (Kunczik und Zipfel, S. 291). Ich halte jedoch sogenannte „Gottspiele“ – bei welchen der Spieler gleichsam vom Himmel herabblickend das Geschehen „unter ihm“ beobachtet und das Schicksal ganzer Völker, Planeten oder Galaxien kontrolliert – für noch besser geeignet, Macht- und Kontrollillusionen hervorzurufen. Und bei Spielen dieses Genres sind explizite Gewaltdarstellungen eher selten und vergleichsweise harmlos. Vielmehr dominieren hier abstrakt- symbolische Ausdrucksformen von Macht- und Gewalt. (Ähnlich wie beim Schachspiel).

Identitätsbildung:

„Einige Autoren [...] halten es für möglich, dass Computerspiele durch Spielfiguren, Inhalte und Leistungsanforderungen zur Identitätsentwicklung beitragen könnten.“¹⁵²

Dies halte ich für eher unwahrscheinlich bzw. falls dies tatsächlich aufträte für problematisch, da bei Computerspielen ja gerade nicht die Bewältigung alltäglicher Situationen durch „normale“ Figuren und Handlungsmuster Spielgegenstand ist, sondern das genaue Gegenteil.

Bekämpfung von Langeweile:

Jedoch sind Computerspiele (bei gesunder Computerspielnutzung) hierbei oft nur zweite Wahl und werden herangezogen, wenn attraktivere Freizeitalternativen fehlen.

Eine Untersuchung zu den Motiven der Mediennutzung ergab, dass an Computerspielen die Flexibilität, Selbstbestimmtheit, Realitätsferne und ihre Eigenschaft als Refugium, das Selbstverwirklichung und Flow-Erlebnisse ermöglicht, geschätzt werden.¹⁵³

„Die Diskrepanz zwischen gesuchten und erhaltenen Gratifikationen erwies sich bei Computerspielen als besonders gering (geringer als beim Fernsehen und beim Internet)[.]“¹⁵³

„Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass sich die verschiedenen Erklärungsansätze [...] zumeist nicht gegenseitig ausschließen, sondern sich ergänzen können. Welche Motive jeweils zutreffen, hängt vom Rezipienten ab.“¹⁵⁴

2.2.2 METHODEN

Ein Hauptproblem der Medienwirkungsforschung ist die Berücksichtigung der jeweils unterschiedlichen individuellen Wirkung eines Medieninhalts.

„Das Wirkungspotenzial der Medien folgt aus den Interpretationen bzw. der Verarbeitung der Rezipienten.“¹⁵⁵

„Die Erfolg versprechendsten Methoden der Wirkungsforschung sind Feldexperimente sowie langfristig angelegte Panel-Studien, bei der dieselben Personen zu verschiedenen Zeitpunkten auf dieselben Variablen hin untersucht werden.“^{156 f.}

¹⁵³ [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 295).

¹⁵⁴ (Kunczik und Zipfel, S. 75).

¹⁵⁵ (Kunczik und Zipfel, S. 56).

Laborexperimente erscheinen schlecht geeignet, da sie kein realistisches Mediennutzungsverhalten und -umfeld darstellen. Auch stellt sich hierbei oft die Frage, inwieweit die Probanden überhaupt tatsächliche Nutzer der jeweiligen Medien(inhalte) sind, also ob diese z.B. überhaupt Computerspieler sind und was solche Studien dann aussagen (können).¹⁵⁶ Wollte man das Verletzungsrisiko des Eislaufens experimentell ermitteln, wird man seriöserweise wohl auch auf Probanden, die keine Eisläufer sind, verzichten.

Da langfristige Experimente jedoch aufwändig und teuer sind und Korrelationsstudien prinzipbedingt nicht in der Lage sind, Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge¹⁵⁷ herzustellen, stützen sich Psychologen gerne auf Laborexperimente, in denen einzelne Faktoren verändert und andere kontrolliert werden können.

Doch kann man das Setting der meisten Laborexperimente – durchaus nachvollziehbar – dahingehend kritisieren, dass „Spiel nach Forschungsplan“ wahrscheinlich nicht vergleichbar ist mit selbstbestimmtem, aus freien Stücken begonnenem Spielen und daher nicht gerade „*a playful frame of mind*“¹⁵⁸ aufkommen lässt. Auch widerspricht ein solches Vorgehen einem der wichtigsten Definitionskriterien von Spiel:

*„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“*¹⁵⁹
*„Befohlenes Spielen ist kein Spiel mehr.“*¹⁶⁰

– Nahezu all das, was Spielen ausmacht, fehlt Laborexperimenten.¹⁵⁸

Eine Metastudie zeigte etwa, dass umso kürzer die untersuchten Kinder spielten, desto eher ließ sich ein Zusammenhang zwischen Videospiel und Aggression herstellen.¹⁶¹ So führe etwa eine kurze Spieldauer (10 Min.) zu einer stärkeren Gewaltsteigerung als eine lange. (75 Min.)¹⁶²

¹⁵⁶ (Kunczik und Zipfel, S. 83).

¹⁵⁷ Siehe »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 32.

¹⁵⁸ [Vgl.] (Goldstein, S. 344).

¹⁵⁹ Johann Huizinga: *homo ludens*, 1938/2004, Reinbek, S. 37; zit. nach (Purgathofer, S. 59).

¹⁶⁰ Ebd., S. 16; zit. nach: Sabrina Schrammel: „Play-based learning – Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass“, in: *Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl, S. 117-125, Wien, 2008, (S. 119 f.).

¹⁶¹ Vgl. John L. Sherry: The effects of violent video games on aggression : A meta-analysis, in: *Human Communication Research* 27, 2001, S. 409-431; zit. nach: (Purgathofer, S. 59). Siehe auch »Situative Einflüsse«, S. 59.

¹⁶² Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 319). Der Studienautor erklärt diesen Effekt mit möglicherweise anfänglich einsetzender Erregung, die nach ausgedehntem Spiel z.B. durch Langeweile und Ermüdung stark abfällt.

Besonderes Augenmerk verdient angesichts dessen die Tatsache, dass die meisten Studien Spielsequenzen von 10 bis 25 Minuten einsetzen. Ein durchschnittliches Computerspiel dauert hingegen zwischen 20 und 50 Stunden, verteilt über mehrere Tage und Wochen, was klar für Längsschnittstudien als geeignetere Untersuchungsmethode spricht.¹⁶³

Dass Laborexperimente dennoch sehr beliebt sind, liegt wohl einerseits daran, dass sie einfacher und günstiger realisierbar sind als andere Methoden, und andererseits drängt sich aber auch der Verdacht auf, dass sie aufgrund ihrer deutlicher „nachweisbaren“ Effekte gewählt werden. D.h., ist man an einem Nachweis von wie auch immer gearteten Medieneffekten interessiert, wählt man am besten ein Laborexperiment.

2.2.3 THESEN ZUR WIRKUNG VON MEDIENGEWALT

2.2.3.1 These der Wirkungslosigkeit

Begründet wird diese These von ihren Anhängern gerne mit dem Argument, dass bislang keine einzige langfristige Studie den Nachweis erbracht habe, dass Gewaltdarstellungen einen Anstieg der tatsächlichen Gewalt nach sich ziehen.¹⁶⁴

Kunczik zufolge ist aber die These der Wirkungslosigkeit nicht länger haltbar. Es bestehe in der Forschung Konsens, dass Mediengewalt unter bestimmten Umständen negative Effekte, insbesondere hinsichtlich violenter Persönlichkeitsstrukturen, haben könne. Dies basiert auf der Annahme, dass die in vielen Feldstudien gefundenen – zwar sehr schwachen – Beziehungen, in ihrer Gesamtheit doch auf die Existenz eines Zusammenhangs hindeuten und aufgrund des hohen Verbreitungs- und Nutzungsgrades der Medienangebote sehr wohl bedeutende gesellschaftliche Konsequenzen haben.¹⁶⁵ Besonders besteht die Vermutung, dass Aggressionssteigerungen bei einzelnen Problemgruppen gegeben sind, die durch die Querschnittbetrachtung jedoch nivelliert werden.¹⁶⁶

2.2.3.2 Katharsis- und Inhibitionsthese

Die *Katharsisthese*, welche einen „reinigenden“ Effekt, also den Abbau oder das Abreagieren

¹⁶³ (Kunczik und Zipfel, S. 323).

¹⁶⁴ „Mediengewalt sei für die Genese realer Gewalt außer bei pathologischen Individuen bedeutungslos. Die These der Wirkungslosigkeit bezieht sich auf sozial integrierte Menschen. Einzelfälle der Imitation werden von Ihren Vertretern nicht bestritten [...] aber anders gewichtet: Aus gesamtgesellschaftlicher Perspektive werden sie als irrelevant angesehen.“ (Kunczik und Zipfel, S. 85).

¹⁶⁵ Vgl. Craig A. Anderson: An update on the effects of playing violent video games, In: *Journal of Adolescence* 27, 02-2004, S. 113-122; zit. nach: (Kutner und Olson, S. 77).

¹⁶⁶ (Kunczik und Zipfel, S. 13f. sowie S. 161).

von Aggressionen durch den Konsum gewalthaltiger Medieninhalte postuliert, gilt als empirisch widerlegt. Bei dieser Theorie wird meist von einem angeborenen „Aggressionstrieb“ ausgegangen, der durch das dynamische Mitvollziehen beobachteter Gewaltakte in der Phantasie abgebaut werden könne. Trotz der Widerlegung durch Forschungsergebnisse hält sich die Katharsisthese bei verschiedenen Autoren und Diskursen recht hartnäckig, auch und insbesondere im Kontext von Computerspielen – u.a. damit begründet, dass durch die Interaktivität das Abreagieren wirksamer sei¹⁶⁷ – nicht zuletzt wohl auch deshalb, weil sie für Befürworter und Nutzer eines Mediums recht naheliegend erscheint,¹⁶⁸ leicht verständlich ist und ein gutes Argument für ihr Mediennutzungsverhalten abgeben würde.

Experimente zeigten, dass die Katharsisthese durchaus angenommen¹⁶⁹ und nach ihr entsprechend gehandelt wird, es aber selbst bei jenen, die daran glauben, zu keiner „self-fulfilling prophecy“ kam, sondern sich im Gegenteil ihr aggressives Verhalten trotz „Abreaktion“ (einschlagen auf einen Sandsack) erhöhte. Die Forscher kommen zu dem Schluss,

„*that venting [„Dampf ablassen“, Anm. d.V.] to reduce anger is like using gasoline to put out a fire – it only feeds the flame.*“¹⁷⁰

Bei Computerspielen zeigte sich wenig überraschend, dass ein Abbau von Wut und Ärger insbesondere dann nicht eintrat, wenn während des Spiels Misserfolge auftraten, die dann den ursprünglichen Gefühlszustand noch verstärkten.¹⁶⁷

Die *Inhibitionsthese*, wonach eigenes aggressives Verhalten aufgrund von Hemmungen (Angst, Mitleid, Abscheu, ...) infolge des Konsums medialer Gewaltdarstellungen vermindert wird, kann als alternative Interpretationsmöglichkeit für die Katharsisthese stützende Befunde heran-

¹⁶⁷ [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 303).

¹⁶⁸ „Ich kenne so viele, die das sehen/spielen, und die sind die friedlichsten Menschen...“, „Wer weiß, was passieren würde, wenn diese Leute nicht gewalthaltige Games spielen würden!“ – So oder ähnlich klingen die Argumente, die man bei nahezu jeder „Nutzerdebatte“ zu hören/lesen bekommt.

¹⁶⁹ Wenig überraschend, würde sie doch die Chance bieten, das negative Image gewalthaltiger Medien und Computerspiele – und somit auch des eigenen Handelns – mit einem Mal ins Positive zu drehen., wobei ich meine Zweifel daran hege, dass die Vorstellung, potentielle Gewalttäter seien nur aufgrund ihrer Medien in ihren „Zellen“ zuhause vorübergehend neutralisiert, „an den Bildschirm gefesselt“, „von der Straße geholt“ und „aus dem Verkehr gezogen“, eine recht angenehme oder gar beruhigende sein kann

¹⁷⁰ Vgl. Brad J. Bushman: Does venting anger feed or extinguish the flame? Catharsis, rumination, distraction, anger, and aggressive responding, in: *Personality and Social Psychology Bulletin* 28, 2002, S. 729; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 92 f.), sowie (Kunczik und Zipfel, S. 304) zum Glauben aggressiver Spieler an einen Aggressionsabbau während des Spielens.

Jedoch muss man mit einer Generalisierung dieser Befunde aufpassen, denn sonst könnte man viele Sportarten ebenfalls als aggressionsfördernde und in ihren sozialen Folgen negative Betätigungen bzw. Einflüsse abkanzeln, was, so meines Erachtens, nicht gerechtfertigt wäre, denn wie überall hängt es von den Personen ab, ob körperbetonte Sportarten aggressives Verhalten verstärken, oder einen sozial akzeptablen Weg darstellen, Wut, Frustration und Aggression abzubauen.

gezogen werden. Jedoch selbst einer der früher bedeutendsten Vertreter der Katharsisthese, Seymour Feshbach, befindet:

„Die Ergebnisse zeigen mir, daß die Bedingungen, unter denen eine Katharsis auftreten kann, nicht alltäglich sind, während die aggressionsfördernden Bedingungen sehr viel häufiger vorkommen.“¹⁷¹

Katharsis im weiteren Sinn

Diese relativ eindeutige und einmütige Widerlegung der Katharsisthese bezieht sich jedoch auf das kommunikationswissenschaftliche Konzept der Gewaltwirkungsforschung. Hier wird der Begriff *Katharsis* ausschließlich für aggressionsmindernde Wirkungen des Medienkonsums verwendet, d.h. die Stimmungen und Gefühle sind bei den Mediennutzern bereits vorhanden. Dieses unterscheidet sich stark von seinen Wurzeln bei Aristoteles und Freud.

Es kann eingewandt werden, dass die empirische Gewaltwirkungsforschung eine verkürzte Sicht des Katharsiskonzepts vertritt, indem unter künstlichen Laborbedingungen Messunterschiede fremdbestimmter Medieneindrücke ausgewertet werden, wohingegen es dem klassischen Katharsiskonzept darum geht, durch die künstlerisch-dramaturgische Qualität der Aufführung diese Emotionen und Erregungen erst herbeizuführen, um durch die mitfühlende Anteilnahme einen – nicht nur kurzfristigen – reinigenden und tugendhaft-läuternden Effekt zu erzielen.

Während im psychoanalytischen Katharsisverständnis darin eine Bewusstwerdung von Verdrängtem bzw. Unbewusstem gesehen wird, ruft nach dem klassischen Konzept von Aristoteles die Tragödie die Gefühle und Affekte – zentral Mitleid und Furcht – erst hervor, um den Betrachter dann davon – von ihrem Übermaß – zu reinigen.

„Für Aristoteles sei es unerheblich gewesen, wie die Zuschauer vor dem Betrachten der Tragödie gestimmt waren.“¹⁷²

Auch ging es ihm weniger um Aggression als um Furcht und Mitleid sowie nicht um eine kurzfristige Verhaltensänderung sondern um die innere Befindlichkeit.

„Durch die ,ausschließliche Konzentration auf (momentane) Aggressionen kommt die Möglichkeit läuternder, also purifikativer Medienwirkungen noch nicht einmal ansatzweise in den Blick.“¹⁷³

¹⁷¹ Seymour Feshbach: Emotion and motivation, in: *Empirische Medienpsychologie*, Herausgeber: Jo Groebel, Peter Winterhoff-Spurk, München, 1989, S. 71; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 89).

¹⁷² (Kunczik und Zipfel, S. 91).

Auch Gotthold Ephraim Lessing verstand unter seiner aufklärerischen Katharsis-Lehre des Dramas, eine durch das mitleidende Ansehen von Tragödien bewirkte Reinigung, durch welche die Betrachter tugendhafter werden sollten.¹⁷⁴ Nicht die Darstellung von Gewalt, sondern die Fabel selbst wurde von Aristoteles als entscheidend angesehen.¹⁷⁵ Dies ist auch heute noch gültig, denkt man etwa an teilweise komödiantisch wirkende blutverspritzende Splatter-Horrorfilme im Vergleich zu nervenzerreißenden Psychothrillern, bei denen bisweilen mit sehr wenig Gewaltdarstellungen das Auslangen gefunden wird. Die Narration geht also vor die Darstellung, auch im Zeitalter der nahezu unbegrenzten Effekt-Möglichkeiten. Und hier unterscheiden sich auch die beiden Katharsiskonzepte. Während jenes der Gewaltwirkungsforschung eher mit Darstellungen der ersten Art arbeitet, sind für das klassische Konzept qualitative Aspekte der Handlung entscheidend. Die dramaturgische Qualität der jeweiligen Inhalte sei in der bisherigen Medienwirkungsforschung, im Sinne genannter klassischer Wirkungen, noch nicht entsprechend berücksichtigt worden, so die Kritik.¹⁷⁶

2.2.3.3 Suggestionsthese

Die simple und alte Annahme einer generellen, direkten Suggestion von Nachahmungstaten durch Medieneinflüsse gilt inzwischen als widerlegt. Jedoch kann es unter bestimmten Bedingungen durchaus zu Imitationseffekten kommen. In der Forschung werden hier drei Gruppen unterschieden:

Selbstmorde

So zeigen Studien, dass die Selbstmordrate nach Selbstmorden von Prominenten mit hoher medialer Aufmerksamkeit signifikant ansteigt.¹⁷⁷

Fremdenfeindliche Straftaten

... können durch die Medienberichterstattung über Schlüsselereignisse ausgelöst (jedoch nicht verursacht) werden.¹⁷⁸

Morde, Massenmorde und Amokläufe

¹⁷³ Burkhard Freitag, Ernst Zeitter: Katharsis, in: *tv diskurs 3, Heft 9*, 1999, S. 26; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 91).

¹⁷⁴ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 91) sowie http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Hamburgische_Dramaturgie&oldid=99119923 vom 01.02.2012.

¹⁷⁵ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 28).

¹⁷⁶ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 90 ff.).

¹⁷⁷ Siehe »Werther-Effekt«, S.83.

¹⁷⁸ Vorausgesetzt, dass ein entsprechender Nährboden (z.B. ein wahrgenommenes „Ausländerproblem“, schwierige sozio-ökonomische Situation einer Region, Gewaltbereitschaft potentieller Täter, usw.) vorhanden ist.

... sind im Kontext dieser Arbeit am interessantesten. Studien in den USA haben festgestellt, dass auf sensationelle, massenmedial ausgeschlachtete Morde ein signifikanter Anstieg der Gewaltverbrechen folgte. Auch nach der Übertragung bedeutender Boxkämpfe stieg die Zahl der Morde und Totschlagsfälle.

Dass mediale Berichte über Amokereignisse Folgen zeigen, ist unbestritten; lediglich die Ursache und bei wem, ist schwer auszumachen.¹⁷⁹

2.2.3.4 Habitualisierungsthese

Ihr zufolge nimmt durch den ständigen Mediengewaltkonsum die Sensibilität gegenüber (auch realer) Gewalt ab. Einige jüngere Forschungsbefunde stützen sie, dennoch könne sie noch nicht als überzeugend nachgewiesen betrachtet werden.¹⁸⁰

Es herrscht zwar weitgehende Übereinstimmung darüber, dass violente Computerspiele von ihrer Gestaltung her keine Empathiereaktionen nahelegen, doch sind die daraus gezogenen Schlussfolgerungen unterschiedlich.¹⁸¹

Andere Autoren vermuten durch die selbst ausgeübten, gerechtfertigten und belohnten Gewaltakte ohne sichtbare negative Konsequenzen direktere Effekte.¹⁸²

¹⁷⁹ Trotz einiger Ergebnisse in diese Richtung konnte ein Kausalnexus zwischen Medienberichterstattung und Massenmorden bzw. Amokläufen aufgrund unzureichender Studien noch nicht sicher nachgewiesen werden. Insofern hält Kunczik die Behauptung einiger Autoren, „[...] ihre Befunde würden die Medien in ein ethisches Dilemma stürzen“ (Kunczik und Zipfel, S. 106), für übertrieben.

Womöglich bedeutet das Internet als primäres Informations- und Austauschmedium für Amoksympathisanten und potentielle Täter mit seiner Eigendynamik und Eigenproduktion der Szene-Community eine Entlastung der moralischen Implikationen der klassischen Medienmacher, wobei aber zu bedenken ist, dass diese Community auf die Inhalte der Massenmedien sehr wohl als Ausgangsmaterial ihrer geschmacklosen und menschenverachtenden Diskurse wesentlich angewiesen ist.

¹⁸⁰ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 117 ff.). Jürgen Grimm etwa fand auf physiologischer Ebene keine Bestätigung, „auf psychosozialer Ebene waren dagegen Wirkungen in Form einer Empathieminderung zur Reduzierung von Einfühlungsstress feststellbar.“ ([Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 193)) Er plädiert daher für eine Differenzierung dieser beiden Wirkungsformen.

¹⁸¹ „Ladas z.B. ist der Ansicht, dass dort, wo keine Empathiereaktionen stattfinden würden, auch keine Habitualisierung eintreten könne[.] [...] Empathiereaktionen hängen, wenn sie vorkamen, nicht, wie oft angenommen, mit technischen Spielmerkmalen, wie z.B. einer Ich-Perspektive, zusammen, sondern eher mit der Existenz einer ausgeprägten Spielgeschichte.“ (Kunczik und Zipfel, S. 307), Verweis: Manuel Ladas: *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*, Frankfurt a. M. (u.a.), 2002, S. 192 f.)

In der Wahrnehmung der Spieler gebe es daher in Computerspielen fast keine schockierenden Elemente, gegenüber denen überhaupt eine Abstumpfung möglich wäre. (Vgl. ebd.)

Andere Schlussfolgerungen ziehen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr:

„Empathie ist nur in der realen Welt des menschlichen Miteinanders erlernbar (und verlernbar) und nicht in der virtuellen Welt des Computerspiels.“ (Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr: *Virtuelle Gewalt : Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung*, in: *Computerspiele : Virtuelle Spiel- und Lernwelten*, Herausgeber: Dies., Bonn 2003, S. 57; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 307).)

Ähnliche Zweifel haben auch Kutner und Olson:

„At question is whether the conditioned response of pressing a button in a game will generalize to reacting violently in the real world.“ (Kutner und Olson, S. 105).

Die Gefährdung durch Computerspiele bestehe ihnen zufolge demnach mehr in der verminderten Zeit für die Herausbildung echter Formen empathischer Zwischenmenschlichkeit und daraus folgenden problematischen Mustern emotionaler Befriedigung, die ohne Empathie auskämen.

Umgekehrt kann das Ausbleiben von empathischen Reaktionen auch positiv interpretiert werden, indem es zeige, dass der Spieler dem Spielerleben keine echten Gefühle beimesse und so das virtuelle Geschehen klar von der Realität unterscheiden könne.¹⁸³

Die Messung emotionaler Erregung als Indiz für eine Empathieminderung halte ich für nicht zielführend, denn man darf nicht vergessen, dass es ein normaler und notwendiger Lernprozess ist, sich an wiederkehrende Reize anzupassen. So laufen etwa heute die Zuseher auch nicht mehr vor einer auf der Leinwand auf sie zurasenden Lokomotive davon, wie es der Gründungsmythos der Filmgeschichte über die Vorführung der Brüder Lumière 1895 erzählt.¹⁸⁴ Vielmehr ist das Fehlen dieser Reaktion – beispielsweise bei Phobien – psychopathologisch und wird etwa mit der Methode der systematischen Desensibilisierung behandelt. Selbst die mediengewaltkritische Jeanne B. Funk meint:

*„If we didn't get desensitized to tragedies, we couldn't function.“*¹⁸⁵

Gemäß der Theorie sind die Bedingungen für eine Konditionierung von Mediengewaltdarstellungen als harmlos oder gar positiv nahezu ideal, da diese meist in einem angenehmen Rahmen konsumiert werden und somit der Reiz „Gewaltdarstellung“ etwa mit „entspanntem Lümmeln auf der Couch“ verbunden wird.^{s. 200}

Generell ist die Frage der Desensibilisierung eine durchaus problematische, da sie einen nahezu beliebigen Interpretationsspielraum eröffnet, indem sie gleichsam das Vorzeichen jedes Untersuchungsergebnisses ändern kann.¹⁸⁶ Bedeutsamer wären Ergebnisse zur sozialen Wahrnehmung und Ausübung von realer Gewalt, die jedoch nicht ausreichend erforscht sind.¹⁸⁷

¹⁸² So z.B. Jeanne B. Funk, die davon ausgeht, dass automatisch ablaufende moralische Prozesse durch eine Desensibilisierung gegenüber den sie auslösenden Schlüsselreizen nicht mehr aktiviert werden und somit moralische Implikationen eines Verhaltens ausgeblendet werden. Eine Untersuchung mit Kindern im Alter zwischen 5 und 12 Jahren konnte keine kurzfristigen Effekte des violenten bzw. nicht violenten Spiels nachweisen, *„es zeigte sich jedoch ein positiver Zusammenhang zwischen einem langfristigen Konsum violenter Spiele und geringeren Empathiewerten[.]“* (Kunczik und Zipfel, S. 308 f.), Verweis: Jeanne B. Funk et al.: Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children, in: *Applied Developmental Psychology* 24, 2003, S. 413-436; sowie (Kutner und Olson, S. 95 ff.)

Die Kausalrichtung konnte wie üblich nicht mit Sicherheit nachgewiesen werden, doch gibt es Hinweise in eine Richtung: So stellte Funk fest, dass generell aggressive Kinder sich sehr viel mit Computerspielen befassten. (Vgl. ebd.)

„My guess is that kids who already have problems with aggression are at higher risk for being affected by violent video games, such as bullies or bully victims.“ (J. B. Funk, H. B. Baldacci, T. Pasold, J. Baumgardner: Violence exposure in real life, video games, television, movies and the Internet: Is there desensitization?, in: *Journal of Adolescence* 27, 02-2004, S. 23-29; zit. nach: (Kutner und Olson, S. 105)).

¹⁸³ Vgl. (Quandt, S. 127).

¹⁸⁴ Vgl. Dorit Müller: *Gefährliche Fahrten – Das Automobil in Literatur und Film um 1900*, Würzburg, 2004, (S. 159 f.).

¹⁸⁵ Jeanne B. Funk: Children's exposure to violent video games and desensitization to violence, in: *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 07-2005, S. 387-404; zit. nach: (Kutner und Olson, S. 104).

¹⁸⁶ So könnte – angenommen man will schädigende Wirkungen von Mediengewalt nachweisen – mit ihr bei ausbleibenden Untersuchungsergebnissen etwa argumentiert werden, dass diese auf Desensibilisierungseffekte zurückzuführen wären. Genauso kann man als Vertreter der Harmlosigkeit von Mediengewalt gegen gemessene Wirkungseffekte argumentieren,

2.2.3.5 Kultivierungsthese

Die Kultivierungsthese versucht sich an der schwierigen Aufgabe, die möglichen Veränderungen des Weltbilds durch Medienkonsum zu untersuchen. Der primäre Forschungsgegenstand ist hierbei das Fernsehen und die „Kultivierung“ der Seher hin zur Annahme einer „Fernsehrealität“. Meta-Analysen kommen zu dem Schluss, dass die Kultivierungsthese insgesamt bestätigt wurde, jedoch ist die große methodische Herausforderung der Kausalitätsproblematik noch nicht befriedigend gelöst.¹⁸⁸

2.2.3.6 Gewaltdarstellungen und Angstausslösung

Dass Medieninhalte das Potential zur Angstausslösung haben, ist evident und wurde wohl von jedem bereits selbst erfahren.

„Angstausslösung hängt – so banal dies auch scheint – sowohl von inhaltlichen wie als auch von rezipientenbezogenen Faktoren ab.“¹⁸⁹

Während Angstlust für Erwachsene oft ein wichtiges Motiv für Medienkonsum darstellt, verdienen medienbedingte Ängste bei Kindern besondere Beachtung und Vorsicht.¹⁹⁰

Die heutige Medienrealität der Kinder und Jugendlichen mit dem de facto nahezu unzensurierten Videoangebot im Internet in Kombination mit dem sehr geschmacklosen Jugendtrend, extreme, oft reale Darstellungen von Gewalt als Prestigeobjekte zu betrachten, führt wohl in

dass es im Sinne einer Abstumpfung umso bedenklicher wäre, würden Versuchspersonen nicht auf Mediengewalt reagieren.^{183 f.}

¹⁸⁷ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 116 f.).

¹⁸⁸ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 130).

Und es ist wohl eine wissenschaftstheoretische Frage, ob dies überhaupt möglich ist.

So ist etwa mit dem Instrumentarium der Sozialwissenschaften nicht nachweisbar, ob Fernsehkonsum Angst bewirkt oder ängstliche Leute vermehrt zu Hause bleiben und fernsehen, um der von ihnen als gefährlich wahrgenommenen Welt auszuweichen.

Dennoch gibt es auch im Bereich der Computerspiele einige untersuchungswürdige Aspekte, etwa die weit verbreitete schwarz-weiß Malerei zwischen durch und durch „gut“ und gänzlich „böse“, den Einsatz von (meist „gerechtfertigter“) Gewalt als probates Mittel, oder die stereotypen Geschlechterrollen, um nur die augenfälligsten Punkte zu nennen. Jedoch dürfte die „Überzeugungskraft“ des Mediums Computerspiel nicht derart hoch sein wie die des TV, da dem Spieler in der Regel durchaus klar ist, dass er ein programmiertes Konstrukt konsumiert, der Fernsehzuschauer aber oft nicht leicht erkennen kann, ob etwas inszeniert ist oder real.

¹⁸⁹ (Kunczik und Zipfel, S. 148).

¹⁹⁰ So konnten sich bei einer Studie unter Studenten etwa 90% noch lebhaft an angstausslösende Medieninhalte ihrer Kindheit erinnern. Mehr als die Hälfte gab Ess- und Schlafstörungen als unmittelbare Folgen an und über ein Viertel fühlte sich davon noch immer emotional betroffen. (Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 141)) Die Ursprünge der angstausslösenden Medien-erfahrungen sind meist – beruhigender- (allgemein bezogen auf das Fernseh- bzw. Kinderprogramm) sowie beunruhigender Weise (im konkreten Einzelfall) – für Erwachsene gedachte Inhalte.

Zukunft zu einer Verschärfung der Problematik unangemessener, traumatisierender und angstauslösender sowie oft auch zu-früher Medienerfahrungen.¹⁹¹

Realistische vs. reale Gewaltdarstellungen

– Denn: „Festzuhalten ist, dass Gewaltdarstellungen, die Kinder und Jugendliche als realistisch empfinden, eine größere Wirkung entfalten.“¹⁹²

Als Folge des problematischen Internet-Gewaltvideotrends, bei welchen oft nicht unterscheidbar ist, ob es sich um reale oder gestellte Szenen handelt, wird das Fernsehen für jugendliche Konsumenten – quasi in einer nächsten Stufe medialer Evolution – vom vormaligen gefährlichen Gewässer schlechter Einflüsse nun zum „sicheren Hafen“ der Inszenierung, da das Internet immer den – durchaus berechtigten – Zweifel und die damit verbundene stärkere emotionale Belastung offenlässt.¹⁹³

Noch viel weniger – nämlich gar nicht, solange nicht andere Medien wie etwa Videosequenzen verwendet werden – stellt sich die Frage der Fiktionalität bei Computerspielen. In den wenigen dazu bislang durchgeführten Studien konnten auch keine Kultivierungseffekte nachgewiesen werden.¹⁹⁴ Die Unterscheidung zwischen virtuell und real ist zumindest derzeit – und wie ich meine, wird sich das auch so bald nicht ändern¹⁹⁵ – noch klarer und einfacher als zwischen „real“ und „inszeniert real“.

Kategorien furchteinflößender Stimuli:

¹⁹¹ Vgl. Petra Grimm: *Gewalt im Web 2.0 - eine neue Dimension medialer Gewalt?* KJM-Schriftenreihe Band 1, in *Positionen zum Jugendmedienschutz in Deutschland : eine Textsammlung*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 143-164. Berlin, (2009).

¹⁹² (Grimm, S. 150). Da in der Kontroverse um Computerspiele oft mit „realistischer Darstellung“ argumentiert wird, möchte ich anmerken, dass im Zitat „real“ treffender wäre als „realistisch“, da im Kontext des Zitats nicht dargestellte oder gespielte Gewalt thematisiert wird (Siehe auch »Grafischer Realismus und Gewaltdarstellungen«, S. 115), sondern gefilmte wirkliche Gewalt, die nicht im „Rahmen“ (Siehe »Rahmungskompetenz«, S. 74.) einer Inszenierung (Film, Computerspiel, ...) stattfindet. (An anderer Stelle verwendet die Autorin die Begriffe synonym („[...] dass reale bzw. realistische Gewaltdarstellungen [...]“ (Grimm, S. 146)); eine begriffliche Unschärfe, die eine Mediennutzungs- und Wirkungsforscherin meines Erachtens vermeiden sollte. Zu Wirklichkeit und Realität siehe »Spiel, Realität und Wirklichkeit«, S. 10.).

¹⁹³ Vgl. (Grimm, S. 149 f.). Hinzu kommt hier wahrscheinlich die beruhigende Gewissheit beim Fernsehen, dass im Falle realer Bilder eine breite Öffentlichkeit diese nun wahrnimmt und somit „irgendwer“ bzw. „die Öffentlichkeit“ schon etwas unternehmen werde. Bei Internetvideos hingegen entsteht durch den Aspekt der individuellen Nutzung wohl eher das Gefühl, als „Einzelner“ „Zeuge“ einer realen Gewalt- oder Straftat zu werden, und entsprechend höher ist der resultierende moralisch-emotionale Druck.

„Die Unsicherheit über den Echtheits-Gehalt der im Internet gezeigten Gewalt steht der Sicherheit beim Fernsehen gegenüber, Signale der Fiktionalität bzw. Authentizität unterscheiden zu können.“ (Grimm, S. 150).

¹⁹⁴ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 303).

¹⁹⁵ Die Annäherung von „virtuell“ und „real“ bis hin zur beinahe Ununterscheidbarkeit geschieht „lediglich“ im Bereich der Inszenierung. So wird es augenfällig immer schwieriger zu erkennen, ob etwa Film-Schlachtszenen „real inszeniert“ (etwa à la *Brave Heart* (USA 1995, Regie: Mel Gibson)) oder „virtuell inszeniert“ (wie etwa in *Herr der Ringe* (USA, Neuseeland 2001, 2002, 2003 (Trilogie), Regie: Peter Jackson)) sind. Dass sie aber inszeniert sind, steht hier wie da außer Zweifel. Computerspiele nähern sich zweifellos immer mehr dem Film, aber nicht zuletzt dadurch bleiben sie „nicht real“.

1. Gefahren und Verletzungen
2. Verzerrungen natürlicher Formen (z.B. Riesen, Mutanten, Monster etc.)
3. Bedrohung und Furcht von Anderen (Empathiereaktionen)

*Einflüsse auf emotionale Reaktionen:*¹⁹⁶

1. Realistische Darstellung
2. Motive der Medienzuwendung
3. Generelle Faktoren (Erregung, Musik usw.)

2.2.3.7 Lerntheorie

Die von Albert Bandura begründete Theorie des Beobachtungslernen geht davon aus, dass sich Menschen auf Grund der Beobachtung des Verhaltens anderer (in der Realität oder in den Medien) Handlungsmuster aneignen („Lernen am Modell“).

*„Diese Handlungsmuster bleiben in Bezug auf gewalttätiges Verhalten zwar zumeist latent, können aber unter adäquaten Bedingungen in manifestes Verhalten umgesetzt werden.“*¹⁹⁷

Zu den Faktoren, die eine tatsächliche Ausführung bestimmen, gehören neben der Ähnlichkeit der Situation und dem Vorhandensein der entsprechenden Mittel für eine Imitation (z.B. Besitz von Waffen¹⁹⁸) in erster Linie die Konsequenzen eines solchen Verhaltens (Erfolg bzw. Misserfolg, Belohnung bzw. Bestrafung usw.).

Hemmungen für aggressives Verhalten sind etwa neben erwähnter Furcht vor Bestrafung, soziale Normen, Schuldgefühle und Angst.¹⁹⁹

¹⁹⁶ Wichtige Determinanten der Furchtauslösung sind weiters Alter und Geschlecht. Mädchen werden stärker durch furchterregende Medieninhalte geängstigt als Buben. Kinder von 3-8 Jahren werden durch leicht erfassbare Bedrohungen, wie das furchterregende Erscheinungsbild von Protagonisten sowie laute Geräusche und plötzliche Bewegungen geängstigt. Für Kinder zwischen 9 und 12 Jahren ist hingegen entscheidend, ob das Dargestellte auch in Wirklichkeit passieren könnte. Sie fürchten sich stärker vor Verletzungen und Gefährdungen ihrer selbst und ihrer Familie. Ab ca. 13 Jahren werden diese Ängste um Ängste vor abstrakteren Bedrohungen (soziale Konflikte, politisch-globale Bedrohungen u. dgl.), darunter auch übernatürliche Kräfte, ergänzt. Ab etwa 8 Jahren bekommen demnach auch Fernsehnachrichten ein Ängstigungspotential. Vgl. auch (Kutner und Olson, S. 106 f.), wonach das Wissen um den Realitätsgehalt der Nachrichten Kinder mehr ängstigt als Gewaltdarstellungen in Computerspielen, von denen sie wissen, dass diese „fake“, also nicht real, sind.

¹⁹⁷ (Kunczik und Zipfel, S. 149)

¹⁹⁸ Bandura meint hierzu, wäre es nicht so, dass Kinder in der Regel keinen Zugang zu Waffen hätten, könnte man mit absoluter Sicherheit davon ausgehen, dass Fälle imitierter Gewaltakte weitaus häufiger wären. Die Verfasser einer Inhaltsanalyse weisen etwa darauf hin, dass bei Spielen für jüngere Spieler der Verzicht auf Feuerwaffen und ungewöhnliche Waffen, wie er oft bei Spielen mit höherer Altersfreigabe vorkommt, und der daraus resultierende Einsatz „natürlicher“ Waffen, wie etwa des eigenen Körpers, eine höhere Imitationswahrscheinlichkeit bedeute, da diese leichter zugänglich seien. (Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 289)) – Wenngleich anzumerken ist, dass die Folgen einer Imitation durch Einsatz „natürlicher“ Waffen nicht so gravierend ausfallen und die Gefährdung daher trotz höherer Imitationswahrscheinlichkeit geringer ist.

¹⁹⁹ „Ferner ist Verhalten nicht situationsübergreifend konsistent, d.h. Jugendliche verhalten sich unterschiedlich aggressiv gegenüber Eltern, Lehrern, Gleichaltrigen usw.“ (Kunczik und Zipfel, S. 157).

Aus lerntheoretischer Sicht weisen mediale Gewaltdarstellungen oft lern- und übernahmefördernde Eigenschaften auf, da sie meist spannend sind, was ihnen die für Lernprozesse notwendige Aufmerksamkeit verschafft, sowie oft relativ simpel.²⁰⁰

„Neben der Qualität der Inhalte und der situativen Bedingungen sind mit der Person des Beobachtenden verbundene Faktoren von entscheidender Bedeutung. Hierbei handelt es sich um Aspekte wie bereits bestehende Aggressivität, Aufmerksamkeit, Motivation und Erregungsniveau sowie Wahrnehmungskapazitäten bzw. die Entwicklung des kognitiven Systems.“²⁰¹

Entscheidende Bedeutung kommt dem sozialen Umfeld (der familiären Umwelt sowie der Subkultur), als auch dem generellen kulturellen System zu,²⁰² denn diese bestimmen weitgehend, welche Verhaltensweisen regelmäßig beobachtet werden.

„Erst an dritter Stelle treten die massenmedial angebotenen symbolischen aggressiven Modelle hinzu.“²⁰³

Die zur Lerntheorie durchgeführten Untersuchungen führten zu folgenden, wenig überraschenden Erkenntnissen:

Modelle werden umso eher nachgeahmt, je realitätsnäher sie dargestellt und je ähnlicher sie dem Rezipienten sind. Hier sei nur kurz erwähnt, dass Kinder vorrangig das Verhalten jener Menschen imitieren, zu denen sie Naheverhältnisse haben und erst nachgeordnet jenes von Fremden oder medialen Personen. Insofern ist die wirkungsvollste Maßnahme um zu verhindern, dass Kinder aggressive oder gewalttätige Persönlichkeitsstrukturen entwickeln, ihnen ein unmittelbares Umfeld zu bieten, das möglichst frei ist von realer Aggression, sowohl gegen sie selbst als auch gegen andere.²⁰⁴

²⁰⁰ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 151). Auch wenden sowohl die „guten“ Helden wie auch die Bösewichte Gewalt an, bei ersteren häufig in einem Vergeltungs-kontext als langfristige Erfolgsstrategie, bei letzteren ist die Gewalt in der Regel von kurzfristigem Erfolg begleitet und das „böse“ Ende ereilt sie nur, weil sie nicht clever genug waren und einen fatalen Fehler begingen (oft ist dieser pikanterweise sogar der, den „Helden“ bei Gelegenheit nicht vernichtet zu haben). *„Der Beobachter kann mithin die Regel abstrahieren, dass er selbst nur gut genug aufzu-passen habe, um einer Bestrafung zu entgehen.“* (ebd.) – Etwa nicht jedes Mal weggehen, wenn man *James Bond* einer mörderischen Apparatur überlässt...

²⁰¹ (Kunczik und Zipfel, S. 152).

²⁰² Vgl. etwa (Kutner und Olson, S. 61 u. 66).

²⁰³ (Kunczik und Zipfel, S. 152). Vgl. auch (Kutner und Olson, S. 108 sowie 199) – Hier wird für Fehlentwicklungen *„being exposed to harsh and inconsistent parenting“* als wichtigster Umweltfaktor angeführt.

Dies stützen auch Ergebnisse Pfeiffers. Entsprechend kurz fällt auch der Hinweis auf die (größere) Bedeutung von Einstellungen und der Peergroup in seiner Anklage gegen gewalthaltige Medien aus. (Vgl. Thomas Mößle, Matthias Kleimann, Florian Rehbein und Christian Pfeiffer: *Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen*, Online: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/zjj.pdf>, S. 18, Abbildung 19: Modell zur Erklärung von Mehrfach-Gewalt-täterschaft. (Zuerst: Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, Nr. 3 2006)).

²⁰⁴ Vgl. (Kutner und Olson, S. 200). In diesem Sinne ist auch folgende Rezitation der berühmten österreichischen Schriftstellerin und Kinderbuchautorin Christine Nöstlinger: *„Der Karl Valentin hat einmal gesagt, es bringt gar nichts, die Kinder zu erziehen, die machen einem eh alles nach. Dem stimme ich zu.“* (Progress – Magazin der Österreichischen HochschülerInnenschaft, 04/2010, S. 4.).

Kinder scheinen eher männliche als weibliche aggressive Modelle zu imitieren²⁰⁵ und erfolgreiche Modelle werden eher nachgeahmt als erfolglose bzw. bestrafte.²⁰⁶

Bandura geht von einer ständigen Wechselwirkung von Faktoren der Person (kognitiv, affektiv und biologisch), der Umwelt und dem Verhalten aus („reziproker Determinismus“). So beeinflusst nicht etwa nur das Denken das Handeln, sondern auch das Handeln das Denken. – Was dieses Modell weiters besagt bzw. erklärt, ist die Möglichkeit eines sich selbst verstärkenden Prozesses einer „Gewaltspirale“.²⁰⁷

Bei aller Kritik bedeutet Lerntheorie jedoch keinesfalls, „[...] dass der Fehler begangen wird, von Inhalten direkt auf Wirkungen zu schließen.“²⁰⁸

Sie ist insbesondere gut geeignet, um als theoretischer Bezugsrahmen auf einer Meta-Ebene die verschiedenen Untersuchungen einzuordnen, um aus dem „weißen Rauschen“ der unzähligen Studien und Ergebnisse ein (oft dennoch nicht besonders scharfes) Bild der Medienwirkungsforschung zu erhalten.²⁰⁹

2.2.3.8 Transfermodell

Dieses von Jürgen Fritz entworfene Modell für Transferprozesse²¹⁰ – insbesondere zwischen virtueller und realer Welt – besagt, dass eine „Transferkontrolle“ durch »Rahmungskompetenz« (S. 75) normalerweise verhindert, dass unangemessene Transfers

²⁰⁵ Wobei ich davon ausgehe, dass es sowohl „qualitativ“ als auch quantitativ keine ausgeglichenen Ausgangsbedingungen des (medial wie real) beobachteten Modellverhaltens gibt, d.h. dass Gewalt – sowohl im positiven als auch im negativen Kontext – mehrheitlich und „erfolgreicher“ von männlichen Protagonisten ausgeübt wird und entsprechend häufiger als Vorlage dienen kann.

²⁰⁶ Welch? Überraschung. Wer hat schon den Looser zum Vorbild?

²⁰⁷ – Wonach der Konsum gewalthaltiger Medieninhalte aggressives Verhalten, aggressive Einstellungen und/oder Phantasien erhöht und dadurch die Attraktivität und folglich der Konsum aggressiver Medieninhalte wiederum steigt, womit sich der circulus vitiosus schließt.

²⁰⁸ (Kunczik und Zipfel, S. 157). Dass die persönlichen Faktoren eine entscheidende Einflussgröße darstellen, ist nicht nur naheliegend, sondern wurde auch in Studien bestätigt. Das Resümee einer deutschen Studie etwa lautet, dass Mediengewalt bei bestimmten Kindern die Bereitschaft zu aggressivem Verhalten fördern kann, bei anderen aber vollkommen harmlos ist. Der Autor der Studie sieht sich aber dennoch zu mahnenden Worten veranlasst:

„Für die Zukunft der Gesellschaft ist diese leise schlummernde Aggressivität der latent Aggressiven viel gefährlicher. Eine vorhandene hohe latente Aggressivität kann jederzeit aktiviert werden.“ (Ekkehard F. Kleiter: *Film und Aggression – Aggressionspsychologie : Theorie und empirische Ergebnisse mit einem Beitrag zur Allgemeinen Aggressionspsychologie*, Weinheim, 1997, S. 449; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 158))

Als entscheidende Variable, ob jemand zum aggressiven oder friedlichen Typus gehört, identifiziert der Autor die „Reflexivität“, womit gemeint ist, ob jemand eine reflektierte oder eher unreflektierte Person ist.

²⁰⁹ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 156 ff.). Hier muss wohl auf die HD-Ära der glasklaren, gestochen scharfen Bilder noch länger gewartet werden. Wenn man es überhaupt erwarten kann...

²¹⁰ Darunter versteht er einen „Bewegungsprozess zwischen zwei Kontexten, der Transformationen einschließen kann.“ (Jürgen Fritz: *Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt*, in: *Computerspiele : Virtuelle Spiel- und Lernwelten*, Herausgeber: Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, Bonn, 2003 (CD-Rom); zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 310)).

zwischen den „*Welten*“ stattfinden und dementsprechend auf die richtigen Wahrnehmungs- und Verhaltensschemata zugegriffen wird.²¹¹

Die extreme Vereinfachung sowie unrealistisch übertriebene oder satirisch überzeichnete Gewalt in Computerspielen stehe einer Nachahmung ebenso entgegen wie das mangelnde Identifikationspotential der Spielfiguren.²¹²

Computerspielgewalt werde „*tatsächlich rein funktionalistisch (d.h. als Mittel zur Erreichung des Spielziels) und ohne moralischen Zusammenhang mit realer Gewalt wahrgenommen[.] [Sie] werde von den meisten Spielern, insbesondere von Vielspielern, sehr deutlich gegenüber realer Gewalt ‚gerahmt‘.*“²¹³

„*Zusammenfassend ist festzustellen, dass es zwar Gründe für die Annahme gibt, Computerspiele würden keine bedenklichen Transferwirkungen nach sich ziehen. Die Frage, ob dies tatsächlich zutrifft, bzw. welche Faktoren dazu führen können, dass solche Übertragungen doch stattfinden, ist empirisch noch nicht geklärt.*“²¹⁴

2.2.3.9 Rechtfertigung von Verbrechen

Mediengewalt kann zur Rechtfertigung von Verbrechen bzw. Aggressivität dienen, etwa als (psychische) Selbstschutzstrategie, um sich vor Selbstvorwürfen und Vorwürfen anderer zu schützen.²¹⁵

Bandura hat folgende **Rechtfertigungsmechanismen** herausgestellt:

Bei der moralischen Rechtfertigung behauptet der Täter ein sozial oder moralisch wertvolles Ziel verfolgt zu haben.

²¹¹ Fritz sieht sein Konstrukt des „Transfers“ besser als den „*fruchtlos gewordenen Begriff der ‚Medienwirkung‘*“ in der Lage, „*die Austauschprozesse zwischen Individuen und Medien in den Blick zu nehmen*“ (ebd., o.S.) um die Interaktion von Rezipient und Computerspiel zu berücksichtigen.

Kunczik meint jedoch, dass „*in seinem Modell letztlich nur alte, auch von der [...] Medienwirkungsforschung erkannte (und z.B. von der Lerntheorie berücksichtigte) Probleme mit anderen Worten neu formuliert*“ werden. Die genauen Abläufe und Faktoren, insbesondere einer Außerkräftsetzung der Transferkontrolle und Rahmungskompetenz, „*[...] sind damit – wie auch Fritz zugibt – noch lange nicht geklärt.*“ ([Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 310)).

²¹² [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 311). „*Ladas (2002, 132) folgert: ‚Die Kontexte einer wettbewerbsartigen, nicht-schädigenden Gewalt im Computerspiel und einer zweckgebundenen, schädigenden ‚realen‘ Gewalt weisen nicht genug strukturelle Ähnlichkeiten auf, als dass Schemata unverändert [...] transferiert werden könnten.*“ (ebd., Verweis: Ladas 2002¹⁸¹, S. 132).

²¹³ (Kunczik und Zipfel, S. 311) nach Manuel Ladas: „*Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt*“, in: *Virtuelle Welten – reale Gewalt*, Herausgeber: Florian Rötzer, Hannover, 2003, S. 165. „*Wenn doch ein ‚ungefilterter Transfer von Handlungs-Skripten auf das reale Verhalten‘ stattfinden würde, so sei dieser wegen der verschiedenen Sinnstrukturen von Computerspiel und Realität ‚eher eine Folge psychischer Störungen einzelner Individuen als ein direkter Effekt der Spielnutzung‘.*“ (ebd., S. 32; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 312)).

²¹⁴ (Kunczik und Zipfel, S. 313).

²¹⁵ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 165). Wenn etwa der beliebte Actionheld gewalttätiges Verhalten zeigt, so kann damit die Illusion der „Normalität“ und moralischen Rechtfertigkeit des eigenen Verhaltens aufgebaut werden.

Durch euphemistische Bezeichnung werden die Opfer und Folgen der Taten heruntergespielt bzw. beschönigt.²¹⁶

Der beschönigende Vergleich stellt nicht gewalttätige Lösungen als ineffektiv dar und sieht das eigene violente Verhalten als notwendig, um weiteres Leiden zu verhindern.²¹⁷

Keine Rechtfertigung, aber dennoch eine bedeutsame psychische Abwehrreaktion ist die Ablehnung der Verantwortung. Die Ursache für das eigene Fehlverhalten wird in der Sozialstruktur lokalisiert, womit eigene Schuldgefühle vermieden werden.²¹⁸ Als Informationsquelle für eine solche „Billardball-Konzeption“ dienen insbesondere die Massenmedien, welche die simple Kausalkette, wonach Medieninhalte alleine ursächlich violentes Verhalten bewirken, häufig vertreten und verbreiten.²¹⁹

2.2.3.10 Excitation-Transfer-Theorie

Nach dieser Theorie sind die medialen Inhalte weniger bedeutend als die emotionale Erregung, die sie auslösen. Denn die erfahrene Erregung kann zur nächsten Handlung bzw. dem nächsten Erleben mitgenommen (transferiert) werden und dieses entsprechend intensivieren. So kann etwa auch erotische Erregung zu späterem aggressiverem Verhalten führen. Die Erregungsverursachende und -entladende Situation müssen hierbei in keiner Beziehung zueinander stehen.

„Entscheidend für die Qualität des jeweils ausgeübten Verhaltens ist die in der jeweiligen Situation vorhandene Motivation. [...] Durch aggressive Inhalte verursachte emotionale Erregung führt folglich nicht zwangsläufig zu aggressivem Verhalten.“²²⁰

²¹⁶ Etwa die Bezeichnung „Kollateralschaden“ für unbeteiligte, zivile Opfer, das „Ausschalten“ von Gegnern, das „Ausfallen“ eigener Leute etc. Der militärische Jargon ist voll solcher „Euphemismen“.

²¹⁷ Ich denke, man könnte dies als eine „Blitzkriegs“-Argumentation bezeichnen.

²¹⁸ Hierzu zählen auch Argumente wie Befehlsgehorsam und Verantwortlichmachung des Opfers, wonach dieses die Reaktion provoziert habe. (In dieser Weise argumentierte etwa ein Mitglied der Charles-Manson-Gang: „*We are, what you have made us.*“ (Kunczik und Zipfel, S. 167)) Die Ablehnung der Verantwortung, das Fremdbestimmtsein durch externe Kräfte, wird umso eher angenommen, je machtloser sich ein Individuum wahrnimmt.

²¹⁹ Hierin liegt eine Gefahr der öffentlichen – insbesondere nicht seriösen – Diskussion über Mediengewaltwirkungen, da tatsächlich violente Personen hierdurch versuchen, die Verantwortung für das eigene Verhalten abzuwälzen.

„Hier liegt ein Dilemma vor: Auf der einen Seite ist die Schaffung eines öffentlichen Bewusstseins für die Problematik der Mediengewalt erwünscht; auf der anderen Seite aber kann die Betonung der großen Gefahr von Mediengewalt offenbar auch gewaltsteigernd wirken.“ (Kunczik und Zipfel, S. 168).

²²⁰ (Kunczik und Zipfel, S. 169). So ist es etwa auch möglich, dass durch aggressive Medieninhalte bewirkter Erregung in weiterer Folge intensiveres prosoziales Verhalten folgt. Dass dies eine häufige Reaktion wäre, dem widersprechen allerdings mehrere Studien. Eine etwa zeigte, dass Probanden, die ein violentes Spiel gespielt hatten, einem Gewaltopfer langsamer halfen als die Spieler nicht violenter Computerspiele. (Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 302 f.)).

Die emotionale Erregung ist umso größer, je stärker die empathische Beziehung des Rezipienten zum Medieninhalt ist, d.h. in der Regel, je ähnlicher die Handlung und die Protagonisten dem eigenen Umfeld und einem selbst sind.

2.2.3.11 Stimulationsthese

Wie bei der »Excitation-Transfer-Theorie« (S. 53) werden auch bei der Stimulationsthese emotionale Erregung und Situationsfaktoren berücksichtigt. Im Speziellen wird der durch Frustration verursachten Erregung eine erhöhte Wahrscheinlichkeit zu aggressivem Verhalten zugeschrieben, besonders bei Auftreten eines mit der Frustrationsursache zusammenhängenden Auslösers. Neben gelerntem aggressivem Verhalten gibt es demnach auch eine angeborene Reaktion. Besonders interessant ist die These, dass es auch per se aggressionsfördernde Hinweisreize gibt, etwa Waffen:

„The finger pulls the trigger, but the trigger may also be pulling the finger.“²²¹

Die durchgeführten Experimente ergaben weiters, dass „gerechtfertigte“ Gewaltdarstellungen (bei denen die Moral vertreten wird) besonders problematisch seien, da bei ihnen die Aggressionshemmungen am stärksten abnahmen. „Law and Order“-Sendungen seien daher „*medienpolitische Fehler*“.²²²

Die These konnte von Leonard Berkowitz mittels der sogenannten *Wisconsin-Studies* in den 60er Jahren experimentell bestätigt werden. Es spricht auch einiges dafür, dass frustrierte, erregte Personen bei zusätzlichem Vorliegen eines entsprechenden Stimulus (der auch Mediengewalt sein kann) erhöhte Aggression zeigen, was allerdings nicht sonderlich überraschend ist, aber gerade im Kontext der Schulamokläufer-Charakteristika zu bedenken ist, die ja meist höchst frustrierte Individuen sind.

Untersuchungen zu gewalthaltigen Computerspielen ergaben keine Steigerung feindseliger oder aggressiver Gefühle.²²³ Anderson und Dill, Computerspielwirkungen eher kritisch gegenüber, kommentieren diesen Befund folgendermaßen:

„Thus, the danger in exposure to violent video games seems to be in the ideas they teach and not primarily in the emotions they incite in the player.“²²⁴

²²¹ Leonard Berkowitz: *Impulse, aggression, and the gun*, in: *Psychology Today* 2, 1968, S. 22; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 170). – Dies sei dem Reflex-Argument von Waffenbesitzbefürwortern – „Menschen töten Menschen und nicht Waffen“ –, das als Reaktion auf nahezu jede Kritik immer „wie aus der Pistole geschossen“ kommt, einmal entgegengehalten.

²²² (Kunczik und Zipfel, S. 174).

²²³ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 299).

2.2.3.12 Priming-Konzept und Skript-Theorie

Diese neueren Ansätze arbeiten mit dem Konzept neuronaler Netze. Damit sind assoziative Pfade im Gehirn gemeint, die semantisch zusammenhängende Einstellungen, Gefühle und Verhaltenstendenzen (als Knoten im Netz gedacht) miteinander in Beziehung setzen, also „vernetzen“. „Wird nun durch einen Stimulus (z.B. gewalttätige Medieninhalte) ein Knoten innerhalb dieses Gefüges angeregt (Priming), dann kommt es zu einem Ausstrahlungseffekt“ auf mit ihm vernetzte Knoten.²²⁵ Dieser Prozess beeinflusst dem Konzept zufolge nun die Interpretation neuer Stimuli und erhöht kurzfristig die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens.

Langfristig wird es „[f]ür möglich [...] gehalten, dass bestimmte Konstrukte durch wiederholte Anregung schließlich ‚chronisch‘ aktiviert bzw. zugänglich werden.“²²⁵

Die Forschungsbefunde sprechen für die Existenz von Priming-Effekten durch violente Medieninhalte und es gibt auch Hinweise für langfristige Wirkungen. Diese bedürfen allerdings noch weiterer Untersuchung, wie auch der Beitrag von Priming zu tatsächlichem gewalttätigen Verhalten.²²⁶

Ein Experiment²²⁷ mit vom Frustrations- und Erregungspotenzial angeblich²²⁸ gleichwertigen gewalthaltigen sowie gewaltfreien Computerspielen zeigte, dass die Spieler der violenten

²²⁴ Craig A. Anderson, Karen E. Dill: *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*, in: *Journal of Personality and Social Psychology* 78, 2000, S. 772-790, hier S. 788; online: <http://web.clark.edu/~mjackson/anderson.and.dill.html>; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 299) sowie (Goldstein 2005, S. 347).

²²⁵ (Kunczik und Zipfel, S. 175).

²²⁶ Nicht zuletzt sind auf theoretischer Ebene noch Präzisierungen der derzeit unterschiedlichen Vorstellungen über die im Detail ablaufenden Prozesse nötig. Auch bedürften die ganz offensichtlichen zeitgenössischen Einflüsse des Wissenschaftsparadigmas der Informationstechnologien meines Erachtens einer kritischen Reflexion. Denn ob die Übertragung chemo-elektrischer neuronaler Prozesse auf komplexe kognitive Strukturen (die ihrerseits wiederum lediglich ein immaterielles Konstrukt darstellen) nun endlich die lang ersehnte „simple“ Erklärung unseres Gehirns oder sogar unseres Denkens-, Erlebens- und Verhaltens leisten kann, ruft Skepsis bei mir hervor.

²²⁷ Vgl. Craig A. Anderson et al.: „Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior“, in: *Advances in Experimental Social Psychology* 36, 2004, (S. 199-249), online unter: http://www.thepci.com/articles/Media_Violence_Research.pdf; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 300).

²²⁸ Der Behauptung der Gleichwertigkeit muss ich allerdings widersprechen, da nach wie vor offensichtlich nicht vergleichbare Spiele eingesetzt wurden (siehe dazu auch »Ein Beispiel im Detail«, S. 68,⁵⁰⁴ sowie vgl. allgemein (Kunczik und Zipfel, S. 322)), im konkreten Fall *GliderPro* aus dem Jahr 1991 (Die Studie wurde im Jahr 2000 durchgeführt!), bei dem es darum geht, aus der 2D-Seitperspektive einen Papierflieger zu steuern, und *Marathon 2*, einem Ego-Shooter aus dem Jahr 1995. (Vgl. Anderson 2004²²⁷, S. 216, bzw. *Wikipedia* (http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Glider_PRO&oldid=457738540 vom 27.10.2011 sowie http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Marathon_2:_Durandal&oldid=464169561 vom 5.12.2011) zu beiden Spielen. Ich bin nach dem Test von *GliderPro* (<http://homepage.mac.com/calhoun/Downloads.html>) überrascht, dass die Resultate nicht umgekehrt ausgefallen sind, angesichts der grafischen und spielerischen Überkommenheit des Titels. Wahrscheinlich waren die Spieler nach 20-minütiger Exposition bereits sediert... Angesichts der rapiden technischen und gameplaymäßigen Veränderungen bei Computerspielen ist das etwa so, als hätte man Filme aus den 40ern und 60ern herangezogen und diese wirkungsmäßig miteinander verglichen.)

– Bei der Auswahl der Spiele wurden lediglich statistische Berechnungsverfahren und ein besonderes Gewicht auf einen möglichst großen Unterschied in der Gewalthaltigkeit gelegt, inhaltliche, medienspezifische Überlegungen spielten ganz offenkundig keine Rolle. (Vgl. (Anderson et al., S. 213)).

Spiele im Anschluss aggressiver waren. Auch die bisherige Erfahrung mit violenten Computerspielen hatte einen Einfluss auf die aggressiven Reaktionen. Während der erste Effekt, durch ein Laborexperiment²²⁹ – wie ich meine – lediglich die „aggressivere“ Wirkung eines Computerspiels gegenüber einem anderen zeigte²³⁰, besteht beim häufig festgestellten Letztgenannten jedoch die leidige Ursache-Wirkungs-Problematik.²³¹

In engem Zusammenhang mit dem Priming-Ansatz steht die **Skript-Theorie**, die sich v.a. mit der Informationsverarbeitung befasst.

„Skripts werden als mentale Routinen oder ‚Programme‘ verstanden, die im Gedächtnis gespeichert sind und automatisch herangezogen werden, um das Verhalten zu steuern und Probleme zu lösen. Skripts enthalten Informationen über typische Ereignisabläufe, Verhaltensweisen von Personen und Ergebnisse von Handlungen.“²³²

Entsprechend dem *Priming-Konzept* hängt die Aktivierung von vorangegangenen Stimuli, sowie von mit bestimmten Situationen verbundenen Schlüsselreizen ab. Auch „Einübungseffekte“ durch Wiederholung treten demnach auf.

„Medieninhalte können nach dieser Vorstellung dazu beitragen, solche Skripts zu entwickeln und bereits bestehende zu aktivieren. Ob das in den Skripts nahegelegte Verhalten tatsächlich auch aktiviert wird, hängt allerdings davon ab, als wie angemessen und Erfolg versprechend es jeweils angesehen wird bzw. inwieweit es den normativen Überzeugungen einer Person entspricht.“^{232 f.}

So wird angenommen, dass Kinder, die viel Gewalt ausgesetzt sind (realer wie medialen Darstellungen²³³), Skripts entwickeln, die aggressives Verhalten als Problemlösungsstrategie vorsehen.²³⁴ Mit Blick darauf, dass die vorangegangenen Erfahrungen und Einstellungen die künftigen beeinflussen, meint ein Vertreter dieses Ansatzes:

²²⁹ – Das an sich ja schon durchaus einige prinzipielle Kritikpunkte aufweist (siehe dazu »Methoden«, S. 39) und hier auch ganz konkrete.

²³⁰ Es hätten meines Erachtens zumindest zwei etwa gleich actionlastige 3D-Spiele sein sollen.

²³¹ Siehe »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 27 sowie »Wissenschaftliche Debatte« S. 64.

²³² (Kunczik und Zipfel, S. 178).

²³³ Einige US-Studien haben dies etwa für Computerspiele nachgewiesen, eine deutsche Studie allerdings nicht (Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 182)).

²³⁴ Ich halte die Vermischung von realer und medialer Gewalt hier für problematisch, da es bestimmt einen Unterschied macht, insbesondere bezogen auf die erwähnten normativen Überzeugungen und die Angemessenheit. So hat die beobachtete oder gar selbst erlittene Gewaltausübung eines Elternteils mehr Einfluss auf die Einstellungen eines Kindes als medial beobachtete. Denn abgesehen von der vollkommen anderen „sinnlichen“ Qualität der Erfahrung, kommen bei medialen Gewaltdarstellungen Rahmungsprozesse hinzu. (Siehe »Rahmungskompetenz«, S. 74).

„[I]t is easy to see that once a child begins to perceive the world as hostile, [...] the child enters a vicious cycle that will be difficult to stop.“²³⁵

Die Skript Theorie macht also vor allem Aussagen über langfristige Effekte und ihre Annahmen wurden empirisch auch bestätigt, sie kann die komplexe Vielfalt menschlichen Verhaltens beschreiben, jedoch kaum erklären oder prognostizieren.²³⁶

2.2.3.13 General Aggression Model

Dieses relativ moderne Modell²³⁷ versucht die Integration der Schlüsselideen verschiedener Theorien, darunter »Lerntheorie« (S. 49), »Excitation-Transfer-Theorie« (S. 53) sowie »Priming-Konzept und Skript-Theorie« (S. 55). Es wird davon ausgegangen, dass sich kurzfristige Effekte im Laufe der Zeit akkumulieren. Folgende **fünf Faktoren**, die zu einer aggressiven Persönlichkeit führen können, werden unterschieden: Die vier Wissensstrukturen

- Überzeugungen und Einstellungen
- Wahrnehmungsschemata
- Erwartungsschemata
- Verhaltensskripte

sowie fünftens

- Desensibilisierungseffekte.

„Kurzfristige Einflüsse von Mediengewalt auf aggressive Kognitionen“²³⁸ besitzen eine besondere Bedeutung, weil bestimmte Gefühlszustände und Erregungen mit der Zeit wieder abebben, aggressive Kognitionen aber schon bei wenigen Wiederholungen langfristige Auswirkungen auf die Persönlichkeit haben können.“²³⁹

Kunczik kritisiert an diesem Modell, dass es „keinen wesentlichen Erkenntnisfortschritt gegenüber der Lerntheorie“ bringe und im Hinblick auf das Zusammenspiel der verschiedenen Faktoren noch erheblicher Konkretisierungsbedarf bestehe.²³⁹

²³⁵ Rowell L. Huesmann: The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior, in: *Human aggression : Theories, research, and implications for social policy*, Herausgeber: Russel G. Geen, Edward Donnerstein, San Diego, CA (u.a.), 1998, S. 102; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 182).

²³⁶ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 182 f.).

²³⁷ Vgl. Craig A. Anderson, Brad J. Bushman: Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature, in: *Psychological Science* 12, 2001, S. 353-359.

²³⁸ Unter Kognitionen versteht man die internen Vorstellungen, die sich ein Individuum von der Welt und sich selbst konstruieren kann. (Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Kognition&oldid=100526087> vom 6.3.2012). Stark vereinfachend kann man sie auch als „Einstellungen“ beschreiben.

²³⁹ [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 187).

Bezogen auf gewalthaltige Computerspiele wurde eine Förderung aggressiver Kognitionen gezeigt.²⁴⁰ Im Bereich der kurzfristigen Effekte wurde etwa auch ein „*Hostile Attribution Bias*“, also die Auffassung, dass unangenehme Effekte von den Verursachern eher absichtlich denn unabsichtlich ausgehen, beobachtet.²⁴¹ Eine Langzeituntersuchung anhand eines MMO-RPG wiederum ergab keinen Einfluss der Computerspielgewalt auf die Kognitionen der Spieler.²⁴²

2.2.4 EINFLUSSVARIABLEN²⁴³

Personenvariablen

Sie sind die am stärksten untersuchten Einflussgrößen, vor allem in Bezug auf **Alter** und Entwicklungsstand. Heranwachsende weisen den höchsten Konsum von Computerspielen in der Frühpubertät auf, die durch das höchste Maß aggressiver Reaktionen auf provozierende Situationen gekennzeichnet ist. Während manche Forscher argumentieren, dass folglich in dieser Phase die stärksten Effekte violenter Computerspiele auszumachen seien, zeigt die Erfahrung, dass letale Gefahren eher von älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen ausgehen.²⁴⁴

Geschlechterunterschiede wurden kaum festgestellt. Leicht höhere Aggressionssteigerungen bei Probandinnen in Experimenten werden auf die geringere Neigung zu- und Gewöhnung an gewalthaltige Spiele erklärt.

Zu der Frage, ob eine bereits **aggressive Persönlichkeitsstruktur** die Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele begünstigt, gibt es eine größere Zahl von Untersuchungen, die darauf hinweisen, wobei auch hier wiederum Vorsicht aufgrund der Kausalitätsrichtung gegeben ist. Es scheint aber dennoch so zu sein, dass „*schon länger bestehende Persönlichkeitszüge und*

²⁴⁰ Der experimentelle Beleg erfolgte jedoch sehr unterschiedlich. So wurde etwa mit der Lesegeschwindigkeit aggressiver und nichtaggressiver Wörter oder Buchstabenergänzungstests (z.B. *explo_e* -> *explore* oder *explode*), gearbeitet, was die Autoren als erhöhte Zugänglichkeit (siehe »Priming-Konzept und Skript-Theorie«, S. 54) violenter Gedanken interpretierten.²²⁷

²⁴¹ Vgl. Steven J. Kirsh: Seeing the world through Mortal Combat-coloured glasses : Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias, in: *Childhood* 5, 1998, S. 177-184; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 298).

²⁴² Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 298). Vielmehr kommen die Autoren zu dem Schluss, „*that the style of the game, the place it is played, and the interactions with other players will be crucial variables in determining the impact of a given title.*“ (Dmitri Williams, Marko Skoric: „Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game“, in: *Communication Monographs* 72, 2005, S. 231; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 302)).

²⁴³ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 313 ff.).

²⁴⁴ Auch ist die Frühpubertät als Phase des höchsten Konsums von Computerspielen nur ein statistischer Mittelwert, ich denke jedoch, dass gerade Viel- und Extremspieler eher auch in die letztgenannte Gruppe fallen.

*Verhaltenstendenzen offenbar einen größeren Einfluss auf das Verhalten als das kurzfristige Spielen gewalttätiger Spiele [haben].*²⁴⁵

In Bezug auf das **Selbstwertgefühl** haben einige Untersuchungen einen negativen Zusammenhang zwischen Selbstachtung und Spielgewohnheiten (Häufigkeit und Dauer; Präferenz für violente Spiele) festgestellt, der signifikant nur für Jungen galt.

„Die Untersuchungen lassen keine Kausalaussagen zu, es ist aufgrund dieser Befunde jedoch möglich, dass ein geringeres Selbstwertgefühl zu einem höheren Konsum insbesondere violenter Computerspiele führt.“²⁴⁵

Soziales Umfeld

Als wichtiger Faktor hat sich in mehreren Studien die **elterliche Regulierung** des Spielkonsums erwiesen. So hatten „regulierte“ Kinder seltener Probleme mit Lehrern und waren in weniger körperliche Auseinandersetzungen involviert.

„Die Verfasser weisen allerdings darauf hin, dass nicht klar ist, ob die Medienerziehung oder das generelle Interesse an der Erziehung hier den entscheidenden Faktor darstellt.“²⁴⁶

Auch erwies sich die gute Integration in ein intaktes, einflussreiches **Elternhaus** als Faktor, der mit einer geringeren Beliebtheit von gewalthaltigen Computerspielen einherging. Davon besonders fasziniert waren v.a. jene Schüler, die viel Zeit mit einer Clique verbrachten.²⁴⁷

Situative Einflüsse

...sind generell noch wenig erforscht. Untersuchungen zum **Rachemotiv** wurden dahingehend interpretiert,

*„[...] dass der Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und violentem Verhalten ebenso wie zwischen einer aggressiven Persönlichkeit und aggressivem Verhalten zumindest zum Teil durch ein Rachemotiv vermittelt wird. Es bestehe die Möglichkeit, dass „[...] violent video games may increase aggression by first priming aggressive cognitions, which in turn increase desire for revenge when mildly provoked.“*²⁴⁸

²⁴⁵ (Kunczik und Zipfel, S. 315) – Dies halte auch ich für weit eher plausibel, als einen umgekehrten Zusammenhang.

²⁴⁶ (Kunczik und Zipfel, S. 316); Verweis: Douglas A. Gentile et al.: *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance*, in: *Journal of Adolescence* 27, 2004, S. 20.

²⁴⁷ „Ob hieraus allerdings auf negativere Auswirkungen violenter Computerspiele zu schließen ist, kann diese Studie nicht beantworten.“ (Kunczik und Zipfel, S. 316); Verweis: Jürgen Bofinger: *Kinder – Freizeit – Medien. Eine empirische Untersuchung zum Freizeit- und Medienverhalten 10 bis 17-jähriger Schülerinnen und Schüler*, München, 2001, S. 134-138).

²⁴⁸ Anderson et al. 2004²²⁷, S. 242; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 317).

Ich persönlich halte die Gefahr, dass Computerspieler zu aufbrausenden, leicht reizbaren „Bullies“ werden, für wenig naheliegend, wenngleich es einen statistischen Zusammenhang zwischen „bullying“ und der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen gibt,²⁴⁹ wobei wie üblich die Frage nach der Wirkrichtung besteht, es aber stärkere Hinweise darauf gibt, dass eine bestehende aggressive Persönlichkeit zur Nutzung gewalthaltiger Spiele führt, denn umgekehrt.³²⁵ Es ist allerdings schon festzuhalten, dass Computerspiele in der Regel eine sofortige „Rache“ – im Sinne einer unmittelbaren und unbegrenzten Wiederholungsmöglichkeit der gescheiterten Sequenz – bieten, die es in der Realität meist nicht gibt.²⁵⁰

Wenig überraschend wurde auch festgestellt, dass in *Wettbewerb*situationen ein Anstieg violenter Spieloptionen auftrat. Warum sollten sich Computerspielwettbewerbe hier auch von sportlichen oder klassischen Spielen unterscheiden, wo diese Effekte (erhöhte Erregung oder gar Aggression) ebenfalls auftreten?

Ebenso stellt die *Spieldauer* einen wichtigen Faktor dar. So führe etwa eine kurze Spieldauer zu einer stärkeren Gewaltsteigerung als eine lange.²⁵¹ Ein Experte äußert gar die Überlegung, dass demzufolge elterliche Spielzeitbegrenzungen kontraproduktive Effekte nach sich ziehen könnten.²⁵²

Ich halte auch dies für einen weiteren Hinweis darauf, dass man das Katharsiskonzept nicht endgültig begraben sollte, sondern es in einem nicht so eng gefassten Sinne vielleicht doch fruchtbar machen könnte.²⁵³

Inhaltsvariablen

Das bloße Ausmaß von Gewaltdarstellungen eines Computerspiels ist nicht alleinig verantwortlich für dessen Wirkungen. So sind vor allem auch der Inhalt, d.h. die Rahmenhandlung, die verkörperte Spielfigur sowie die Motivations- und Belohnungsstruktur ebenso bedeutsam.

²⁴⁹ Vgl. (Kutner und Olson, S. 100).

²⁵⁰ Ich halte jedoch Motive wie Ehrgeiz, aber auch Trotz und Frust, für die wahrscheinlicheren und häufigeren Reaktionen im Kontext von Computerspielmissfolgen, einmal abgesehen von der gewalttätigen „Rache“ an der (Eingabe-)Hardware.

²⁵¹ Siehe »Methoden«, S. 39, vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 323).

²⁵² Die Forschungsbefunde reichen in dieser Hinsicht für medienpädagogische Ratschläge aber noch nicht aus. (Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 319); Verweis: John L. Sherry¹⁶¹, S. 424 f.).

²⁵³ Siehe »Katharsis- und Inhibitionsthese«, S. 41. So wird etwa auch Boxen bei der Arbeit mit „schwierigen“ Jugendlichen und Krafttraining in Gefängnissen eingesetzt. – Den Kritikern zufolge sollte das Wahnsinn sein,^{s.170} aber es gibt dennoch scheinbar gute Gründe dafür. – Nicht zuletzt sind wohl auch hier die Dauer und die Intensität entscheidend. Hat ein aggressiver Jugendlicher eine Stunde intensives Boxtraining hinter sich, ist er wohl weniger „gefährlich“, als wenn er gelangweilt auf der Straße „herumhängt“ und die Ablehnung und das Gefühl des Nichtgebrauchtwerdens durch seine Umwelt inhaliert. Ähnlich sieht das auch Pfeiffer, wenn er Rugbyspielen im Rahmen der Ganztagschule zur Auslebung des männlichen Aggressionspotentials fordert. (Vgl. <http://www.gamersglobal.de/interview/im-gespraech-mit-prof-christian-pfeiffer?page=0.1>).

So ergab eine Befragung, dass Rollenspiele – obwohl formal hoch gewaltdtätig – von Spielern nicht zum Zwecke der Abreaktion herangezogen werden.²⁵⁴ Auch konnte etwa experimentell kein Unterschied festgestellt werden, wenn menschliche Figuren rotes Blut verspritzten oder Aliens grünes Blut.²⁵⁵ Wurde in einem Experiment mit einem Autorennspiel einmal das Überfahren von Fußgängern und das Ausschalten von Konkurrenten durch Punktegewinn belohnt, führte dies zu einem Anstieg feindseliger Emotionen, Gedanken und Verhaltensweisen. „Wurde die Gewalt im gleichen Spiel dagegen (durch Punkteabzug) bestraft, kam es lediglich zu einer Zunahme feindseliger Gefühle[.]“²⁵⁶

Als Folgerung des Genannten:

2.2.4.1 Der Risikogruppenansatz

Eine Besonderheit bei der Diskussion um schädliche Medienwirkungen liegt in ihrer starken individuellen Abhängigkeit. Es ist nicht etwa so wie bei Drogen, dass eine schädliche Wirkung für alle gegeben ist und somit rigorose und totale Verbote und Bekämpfungsmaßnahmen gerechtfertigt wären, sondern es verhält sich so, dass manche Kinder und Jugendliche durch die Nutzung gewalthaltiger Medien sehr wohl gefährdet sein können, andere (die Mehrheit) wiederum gar nicht.²⁵⁷

Daher legen es die bislang existierenden Befunde zu Einflussfaktoren, insbesondere zu Personenvariablen und zum sozialen Umfeld nahe, Problemgruppen besondere Aufmerksamkeit zu widmen.²⁵⁸ - Nicht zuletzt auch im Hinblick auf Amokläufe, wobei der vorliegende Ansatz weiter ergänzt und adaptiert werden muss. Hierbei ist jedoch Vorsicht geboten, nicht in zu einfach gestrickte klischee- und vorurteilshafte Erklärungsmuster zu verfallen.²⁵⁹

²⁵⁴ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 304); Verweis: Ladas 2002¹⁸¹, S. 294. – Was wohl am mangelnden Actiongehalt dieses Genres liegt, aber verdeutlicht, dass Gewalt nicht allein Wirkung und Rezeption ausmacht.

²⁵⁵ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 319); Verweis: Anderson et al. 2004²²⁷, o.S.

In diesem Zusammenhang ist daran zu denken, dass Hersteller oft extra für den deutschen Markt (um eine USK⁵⁰⁹-Freigabe zu erhalten) menschliche Figuren in Roboter „verwandeln“, indem sie entweder kein Blut bzw. Öl oder ähnliches fließen lassen. Allerdings muss auch gesagt werden, dass diese Spiele meist auch an anderen Stellen „entschärft“ werden, etwa bei Soundeffekten und Zwischensequenzen oder gleich Inhalte weggelassen werden, weshalb sie bei den Spielern nicht gerade populär sind und die unzensierten Originale bevorzugt werden.

²⁵⁶ [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 319); Verweis: Nicholas L. Carnagey, Craig A. Anderson: *The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior*, in: *Psychological Science* 16, 2005, (S. 882-889).

²⁵⁷ Vgl. (Kutner und Olson, S. 139). „Perhaps the biggest lesson learned from our research is that most parents should not worry about violent or other M-rated video games having profound effect on their children’s behavior or values.“ (Kutner und Olson, S. 210).

²⁵⁸ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 320).

²⁵⁹ Vgl. etwa Christian Pfeiffer, der von einer „kleinen [Hervorhebung d.V.] Risikogruppe von fünf bis zehn Prozent der männlichen Jugendlichen“ spricht, bei denen sich Mediengewaltdarstellungen „unmittelbar auf ihre persönliche Gewaltbereitschaft auswirken. Bei diesen Jugendlichen, die aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren

Einige Charakteristika zur Identifikation sogenannter

„High-Risk Player“:²⁶¹

- *Geringes Alter* (unter 11 bis 12 Jahre)²⁶²
- *Exzessiver Computerspielkonsum*²⁶³
- *Starke Präferenz für violente Spiele*²⁶⁴
- *Geringe soziale Problemlösungsfähigkeiten*²⁶⁵
- *Probleme bei der Gefühlsregulierung*²⁶⁶
- *Bullies und deren Opfer*²⁶⁷

(also zum Beispiel innerfamiliärer Gewalt, emotionale Vernachlässigung oder Schulversagen) als besonders gefährdet einzustufen sind, können exzessive Gewaltszenen direkt als Identifikations- und Handlungsmuster fungieren.“ (Christian Pfeiffer: Medienverwahrlosung als Ursache von Schulversagen und Jugenddelinquenz?, Hannover, 2003, (S. 4), online: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/medienverwahrlosung.pdf>).

Als Verkörperung des „worst-case Szenarios“ führt Pfeiffer Robert Steinhäuser, den Amokläufer von Erfurt, als Beispiel an, der Schulversager und intensiver Konsument aggressiver Fernseh-, Computer- und Musikinhalte gewesen wäre, wobei bei diesem eher nur der Faktor Schulversagen im Sinne seines Schemas auffällig wäre. Pfeiffer erwähnt hierbei nicht, dass Robert Steinhäuser aus einem durchaus „normalen“ familiären und sozialen Umfeld kam²⁵⁹ und präzisiert auch nicht, wie sehr jemand mit Robert Steinhäuser übereinstimmen muss, um amokgefährdet zu sein. Von den oberflächlichen, gemeinhin nach außen sichtbaren Rahmenbedingungen her wären es wohl hunderttausende. Von der konkreten Gemengelage des komplexen Ursachenbündels her war es nur einer. Und wo dazwischen sich der (Auto-)Fokus des Überwachungsapparats scharfstellen soll, kann uns auch der Kriminologe nicht verraten. (Dazu unterhalb gleich mehr, siehe »Risk Factor Approach«, S. 63).

²⁶⁰ Vgl. etwa den Dokumentarfilm „Amok in der Schule - Die Tat des Robert Steinhäuser“ von Thomas Schadt und Knut Beulich (Deutschland, (2004)), in dem eine sehr differenzierte Bestandsaufnahme ein Jahr nach der Tragödie erfolgt. So sagt etwa selbst die Frau eines getöteten Lehrers – ebenfalls Lehrerin an besagtem Gutenberggymnasium – über die Eltern des Täters: „Ja, an dem Tag wo ich zur Familie von Robert Steinhäuser gegangen bin, wollte ich unbedingt die Familie kennen lernen, aus der ein solches Ungeheuer kommen kann. Ich habe eine Familie vorgefunden, die mir scheinbar normal schien.“ (ebd.)

– Wenngleich „Normalität“ nicht von Schuld entbindet. – Sie hält die Familie dennoch mitverantwortlich für die Geschehnisse. Womöglich macht sich gerade diese „Normalität“ unserer Gesellschaft schuldig. – Die Erhöhung von Druck und Konkurrenzkampf, die auch gerade vor Kindern und Jugendlichen nicht Halt macht, der Mangel an Zeit und Zuwendung der daraus entsteht, dass jeder für sich selbst zuerst kämpfen muss, um nicht auf der Strecke zu bleiben und dass an einem Menschen zuallererst die Leistung zählt, sind Punkte, an denen Robert Steinhäuser – wie vermutlich die meisten ihm folgenden Amokläufer auch – wohl gescheitert sind und die auch im Film thematisiert werden.

²⁶¹ „[...] those players whose pre-existing characteristics may interact with their game-playing habits to contribute to negative outcomes.“ (Jeanne B. Funk et al.: An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games, in: Studies in Media & Information Literacy Education, Vol. 2, S. 3. Online: <http://utpjournals.metapress.com/content/c74370g0283811h1/fulltext.pdf>; zit. nach (Kunczik und Zipfel, S. 320).

²⁶² „Jüngere Kinder verfügen noch nicht über ein stabiles Wertesystem, [...] daher sind sie für die Botschaft von Computerspielen, in denen Gewalt gerechtfertigt ist, belohnt wird und keine negativen Konsequenzen nach sich zieht, besonders empfänglich. Auch sind jüngere Kinder noch nicht in der Lage, sicher zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden.“ (Kunczik und Zipfel, S. 320).

²⁶³ Ein kleiner Anteil der Spieler betreibt exzessives Computerspiel. So sind etwa Kinder, die mehr als zwei Stunden täglich spielen und extrem negativ auf Spielzeitbeschränkung reagieren dabei, eine Abhängigkeit von Computerspielen zu entwickeln. (siehe »Soziales Umfeld«, S. 59) Im Zusammenhang mit geringem Alter und exzessivem Computerspielkonsum sei darauf hingewiesen, dass es nicht weniger problematisch ist, wenn ein junger Erwachsener exzessives Spielverhalten zeigt, ganz im Gegenteil, denn dieser sollte von der psychischen und neurologischen Entwicklung her im Gegensatz zu Teenagern und Kindern viel eher in der Lage sein, das Spielen in einem vernünftigen Rahmen zu halten. (Vgl. (Kutner und Olson 2008, S. 212).

²⁶⁴ Es gebe aber noch keine sicheren Anhaltspunkte, ab wann das Ausmaß pathologisch sei.

²⁶⁵ Solche Kinder sind mit alltäglichen Interaktionssituationen überfordert und versuchen diese durch aggressive Strategien zu lösen.

²⁶⁶ Diese manifestieren sich z.B. in der ständigen Suche nach Stimulation oder der Flucht vor Ängsten und Depressionen in virtuelle Computerspielwelten.

- *Erhöhte Reizbarkeit/verringerte Frustrationstoleranz*²⁶⁸
- *Gewalttätige Umgebung:*²⁶⁹

In der Aufstellung fehlend, aber dennoch von größter Bedeutung, ist das *Geschlecht*: Jungen und Männer sind tendenziell aggressiver, weisen einen höheren (Gewalt-)Medienkonsum auf und sind auch für mehr Gewalttaten verantwortlich bzw. in diese involviert.

Auch eine *feindselige Persönlichkeit* sowie *gewaltsames und sadistisches Verhalten*²⁷⁰ sind natürlich deutliche Hinweise auf ein bestehendes und sich womöglich verstärkendes Gewaltproblem.

„Risk Factor Approach“

Der „Risk Factor Approach“ nennt drei große Faktoren des Risikos gewalttätigen Verhaltens:²⁷¹

- Kontext (Ort und Bedingungen (z.B. in Schulen und bei Zurückweisung)),
- Dynamik (Schwankung über die Zeit), allerdings innerhalb von einem
- Kontinuum des individuellen Verhaltensspektrums.

Die Bedingungen, unter denen Mediengewalt möglicherweise problematische Folgen nach sich zieht, können wie folgt zusammengefasst werden: Am ehesten sind diese bei jüngeren, männlichen Vielnutzern zu erwarten, die in Familien mit hohem Medien(gewalt)konsum aufwachsen und in ihrem sozialen Umfeld viel Gewalt erleben, bereits eine violente Persönlichkeit besitzen und intensiv gewalthaltige Medien konsumieren, in denen Gewalt realistisch oder humorvoll sowie „sauber“ (d.h. ohne sichtbaren Schaden für die Opfer) inszeniert wird, gerechtfertigt erscheint und von attraktiven, dem Rezipienten womöglich sogar ähnlichen Protagonisten ausgeht.²⁷²

²⁶⁷ „Die beiden letztgenannten Aspekte treffen v.a. auf Kinder zu, die andere tyrannisieren („Bullies“), bzw. auf deren Opfer.“ (Kunczik und Zipfel, S. 321) Während bei ersteren das Nutzungsmotiv der Stimulation im Vordergrund steht, haben für letztere Computerspiele eine eskapistische Funktion. Dass „Bullying“ zunehmend ist, während die Jugendkriminalität sinkt, wird in der medialen Auseinandersetzung kaum wahrgenommen, ist jedoch für den Alltag der Kinder und Jugendlichen viel entscheidender. Auch gibt es Hinweise, dass gewisse Formen der (Gewalt-)Computerspielnutzung diesbezüglich eine stärkere Aussagekraft für das tatsächliche Verhalten haben als für schwere Verbrechen und Gewalttaten. (Vgl. Kutner und Olson 2008, S. 9)).

²⁶⁸ Erhöhte Reizbarkeit kann die Aggressionshemmung herabsetzen, deshalb sei bei computerspielbedingter erhöhter Reizbarkeit ein elterliches Eingreifen empfehlenswert. – So wie übrigens bei allen aufgezählten Punkten, wie ich meine.

²⁶⁹ Nicht besonders überraschend, aber dennoch ein Faktor: „Auch Kinder, die bereits in einer ‚Gewaltkultur‘ aufwachsen, werden als besonders gefährdet betrachtet.“ (Kunczik und Zipfel, S. 321).

²⁷⁰ So gilt etwa das Quälen von Tieren als starker Indikator für späteres kriminelles Verhalten. (Vgl. (Kutner und Olson 2008, S. 8)).

²⁷¹ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 322).

²⁷² Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 398).

In Bezug auf den ‘worst case‘ problematischer Folgen, einen *Amoklauf* oder schwere Gewalt-handlungen mit Todesfolge, werden folgende, im Zusammenspiel als ursächlich diskutierte, Aspekte angeführt.²⁷³

- Krankhafte Persönlichkeitsstörungen,
- Depressionen,
- lebensweltliche Probleme und
- Waffenbesitz.

Weiters werden

- übersteigter Narzissmus, der sich bei Misserfolgen und Kränkungen in
- Ohnmacht und Selbsthass verwandeln kann sowie
- soziale Isolation genannt.²⁷⁴

Aktuellen Medienangeboten, speziell auch Computer- und Videospielen, komme keine ursächliche Rolle bei den Amokläufen zu. Auch die intensive Nutzung gewalthaltiger Medieninhalte durch Amokläufer, darunter oft Computerspiele wie Ego-Shooter, wird nicht als direkte Medienwirkung, sondern in Bezug auf die besondere Rolle von destruktiven Täterfantasien gedeutet. *„Insofern ist der besondere Zusammenhang von Amokläufen und Computerspielen sinnvollerweise von der allgemeinen Frage einer aggressions- oder gewaltfördernden Wirkung der Games abzugrenzen.“*²⁷³

Die Präzisierung der Forschungsergebnisse in Bezug auf die Risikofaktoren ist insbesondere für die Ableitung medienpädagogischer Präventions- und Interventionsstrategien notwendig.²⁷²

²⁷³ [Vgl.] (Quandt, S. 133).

²⁷⁴ Vgl. „Der Spiegel“, Nr. 12-2009, S. 33.

2.3 WISSENSCHAFTLICHE DEBATTE

Im folgenden Kapitel will ich die Schlüsselaussagen verschiedener Wissenschaftler zur Debatte um gewalthaltige Computerspiele darstellen. Deren sich oft widersprechende Äußerungen verdeutlichen den unabgeschlossenen und „heißen“ Charakter der Debatte um das Thema, in das sich viele Disziplinen mit noch mehr Positionen einbringen.

„Schätzungen [...] gehen von über 5.000 zur Thematik ‚Gewalt und Medien‘ durchgeführten Studien aus. Diese Zahl erweckt den unzutreffenden Eindruck, dieses Problemfeld gehöre zu den am besten untersuchten Bereichen der Medienwirkungsforschung.“²⁷⁵

Der überwiegende Teil der Forschungsaktivitäten im Bereich der Computerspielforschung fokussiert auf deren als problematisch aufgefassten Wirkungen. *„Nur ein kleiner Teil wissenschaftlicher Analysen betrachtet Aspekte, die als positiv wahrgenommen werden.“²⁷⁶*

2.3.1 METHODISCHE PROBLEMATIK

„Ein abschließendes Urteil über die Wirkung violenter Computerspiele wird durch die methodische Problematik vieler Studien sehr erschwert.“²⁷⁷

Folgende **Kritikpunkte** bestehen:²⁷⁷

Ungeeignetes Stimulusmaterial:

Hier sei vor allem auf die Problematik nicht vergleichbarer gewalthaltiger und nicht gewalthaltiger Computerspiele verwiesen, auf die weiter unten noch eingegangen wird.²⁷⁸

Variabler Gewaltgehalt des Stimulusmaterials:

Aufgrund des interaktiven Charakters von Computerspielen kann nicht davon ausgegangen werden, dass alle Rezipienten einer Experimentalgruppe demselben Maß an Gewaltdarstellungen ausgesetzt waren.

Ungeeignete abhängige Variablen:

Eine geeignete Messung von Aggressivität ist schwierig²⁶ und gelingt meist nicht überzeugend.²⁷⁹

²⁷⁵ (Kunczik und Zipfel, S. 11).

²⁷⁶ [Vgl.] (Quandt, S. 140).

²⁷⁷ [Vgl.] (Kunczik und Zipfel, S. 322 [ff.]).

²⁷⁸ Siehe »Ein Beispiel im Detail«, S. 68.

Problematik von Laborexperimenten:

Auch diese Probleme, wie etwa eine künstliche Situation, die nicht ohne weiteres auf die Realität übertragen werden kann sowie die kurze Spieldauer vorgegebener Spiele, wurden bereits angesprochen.²⁸⁰

Problematik von Befragungen:

Für Wirkungsaussagen und auch Motive ist diese Methode ungeeignet, wird aber dennoch eingesetzt, oft bei kleineren Studien. Einerseits ist es sehr wahrscheinlich, dass sich die Befragten nicht aller Aspekte auch bewusst sind und andererseits kommt die Problematik der Unehrlichkeit hinzu.²⁸¹

Kausalprobleme von Korrelationsbefunden

... wurden ebenfalls schon erörtert.²⁸² „*Problematisch ist insbesondere, dass nicht alle Studien darauf hinweisen, dass die von ihnen postulierte Richtung des Zusammenhangs nicht zwingend ist.*“²⁸³

2.3.2 SYSTEMIMMANENTE PROBLEMATIK DES WISSENSCHAFTSBETRIEBS

So komme es bei der Veröffentlichung wissenschaftlicher Studien zu Verfälschungen, da gescheiterte Studien weniger häufig veröffentlicht werden als erfolgreiche.²⁸⁴ Dieser Effekt ist unter dem Namen „file drawer problem“ bekannt.²⁸⁵

Selbst wenn man davon ausgeht, dass Studien gemäß dem wissenschaftlichen Ethos „sauber“ durchgeführt werden,²⁸⁶ so bleibt die Problematik der tendenziösen Förderung und Finanzierung von außerhalb bestehen. Außerdem gibt es eine gewisse Bandbreite an Möglichkeiten auch innerhalb des „sauberen“ Bereichs, um in Richtung eines „erwarteten“ Ergebnisses zu steuern.

²⁷⁹ Siehe »Verfahren zur Aggressionsmessung«, S. 68.

²⁸⁰ Siehe »Methoden«, S. 39.

²⁸¹ Etwa durch Orientierung an „sozialer Erwünschtheit“ sowie den Entwurf eines positiven Selbstbilds. Obwohl qualitative Interviews unter explorativen Gesichtspunkten sinnvoll sein können, besteht die Gefahr einer Überinterpretation aufgrund der meist geringen Probandenzahl.

²⁸² Siehe »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 27.

²⁸³ [Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 324 [f.])].

²⁸⁴ Vgl. (Purgathofer, S. 60).

²⁸⁵ Er rührt daher, dass wissenschaftliche Verleger davon ausgehen, „positive“ Ergebnisse – d.h. solche, die einen Zusammenhang oder einen signifikanten Unterschied etc. herstellen – würden eher rezitiert und sind somit der Bedeutung des jeweiligen Mediums förderlicher. Denn das bloße Nicht-Vorhandensein festzustellen, ist selten die Intention der Autoren und dann folglich nicht sonderlich spektakulär. (Vgl. (Kutner und Olson, S. 81 f.)).

²⁸⁶ Hierzu ein amüsanter Leserkommentar: „*ein trottelt, wer seine wissenschaftliche arbeit nicht so aufbaut, daß das rauskommt, was er haben will! (alte akademikerweisheit)*“[sic] (<http://futurezone.orf.at/stories/1628289/> zu einem Interview mit Cheryl Olsen im Rahmen der Konferenz FROG 2009, zuletzt verfügbar am 29.09.2009).

Eine Untersuchungsmethode, welche die Qualität von etwa in der Medizin eingesetzten Doppelblindstudien in Bezug auf den Ausschluss von Befangenheitsverzerrungen erreicht, ist in der Mediengewaltforschung leider nicht möglich.²⁸⁷

2.3.3 META-ANALYSEN

Die Voraussetzungen für zusammenfassende Interpretationen (Meta-Analysen bzw. -Studien) sind angesichts solcher Kritikpunkte und der zudem vielfach widersprüchlichen Forschungsbefunde sehr schwierig. Den vorliegenden Literaturübersichten und Meta-Analysen ist die kritische Einschätzung des bisherigen Forschungsstandes und die Feststellung diverser Defizite gemeinsam. Auch seien die theoretischen Erklärungskonzepte kaum elaboriert. Sie kommen folglich zu keinem einheitlichen Ergebnis, meist ermitteln sie kleine Effekte von Computerspielgewaltdarstellungen, die im Vergleich zur Fernsehgewaltforschung gering sind.²⁸³ Ebenso gilt es hier, immer auch die ungelöste Kausalitätsproblematik²⁸⁸ zu bedenken.²⁸⁹

In diesem Sinne kommt auch Goldstein zu dem Schluss:

*„Nearly everyone who reviews the existing research on violence and electronic games arrives at the same conclusion: the research is too inconsistent and insubstantial to allow any conclusions to be drawn. [...] In conclusion, current research evidence is not supportive of a major concern that violent video games lead to real-life violence.“*²⁹⁰

Neben der Vermeidung der angeführten Mängel sind mehr langfristige Studien sowie die genauere Erforschung möglicher Wirkungsprozesse zugrundeliegender Mechanismen offene Punkte der Computerspiel-Gewaltwirkungsforschung.²⁹¹

2.3.4 DAS PROBLEM MIT DER AGGRESSION

²⁸⁷ Vgl. (Goldstein, S. 351).

²⁸⁸ Siehe »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 27.

²⁸⁹ „Discussions of violent video games are clouded by ambiguous definitions, poorly designed research, and the continued confusion of correlation with causality.“ (Goldstein, S. 341).

„Eine besondere Problematik besteht in der schnellen Veränderung der Computerspiele [...] die die Übertragbarkeit der Ergebnisse früherer Studien [...] einschränkt.“ (Kunczik und Zipfel, S. 288).

²⁹⁰ (Goldstein, S. 350); Zit. i. Zit.: L. Bensley, J. Van Eenwyk: *Video games and real-life aggression: Review of the literature*, Journal of Adolescent Health, 29, 2001, S. 244-257.

²⁹¹ „Die bisherige Forschung hat sich stärker auf Wirkungseffekte denn auf ihr Zustandekommen konzentriert. Im Forschungsdesign wäre eine bessere Berücksichtigung der Spezifika von Computerspielen wünschenswert (z.B. Interaktivität). Darüber hinaus sollten die genauere Untersuchung der Einflussvariablen sowie der Risikogruppenansatz im Mittelpunkt weiterer Forschungsbemühungen stehen.“ [Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 236)].

Der Frage nach aggressionssteigernden Wirkungen gewalthaltiger Medieninhalte geht – zumindest in den empirischen Disziplinen – jene der Mess- bzw. Feststellbarkeit voraus.²⁹² Und hier beginnt, noch vor der Interpretation festgestellter oder auch nicht festgestellter Wirkungen, bereits die Problematik und der Expertenstreit. Eine strittige Frage lautet z.B.:

„*Do video games cause people to act aggressively or to feel aggressive or both?*“²⁹³

Anderson etwa meint, dass nur die kognitive Ebene auf den gewalthaltigen Inhalt anspreche. So könnten auch nicht gewalthaltige Spiele Erregung und aggressive Affekte hervorrufen, beispielsweise durch Frustration, jedoch nur gewalthaltige Spiele sollen aggressive Gedanken evozieren und die langfristige Entwicklung aggressiver Denkmuster stimulieren. Er spricht gewalthaltigen Computerspielen sogar die „*unique ability, to directly increase aggressive cognitions*“ zu.²⁹⁴

2.3.4.1 Verfahren zur Aggressionsmessung²⁹⁵

- Austeilen von Lärmreizen²⁹⁶
- Fragebogen zur Einstellungsmessung,
- Traumanalyse,
- Beobachtung von Verhalten,
- Gesprächsanalyse,
- Austeilen von Elektroschocks,
- Vandalismus,
- Angriffe auf eine Puppe,
- Zerplatzen von Luftballons,
- Wortassoziations- und Satzergänzungstests,
- Verhaltenseinstufung durch Personen des Umfelds,
- Einsatz von Spielzeugpistolen,
- (Vermeintliche) Schadenszufügung durch Knopfdruck,
- Eintauchen der Hand (des „Kontrahenten“) in kaltes Wasser,
- Zugabe einer scharfen Sauce in das vermeintliche Getränk des Kontrahenten,
- ...

Diese Vielfalt macht neben dem prinzipiellen Problem der angemessenen Operationalisierung, d.h. ob auch wirklich das Phänomen von Interesse gemessen wird,²⁹⁷ auch das Problem der Vergleichbarkeit der verschiedenen Ansätze deutlich.

²⁹² Siehe »Gewalt und Aggression«, S. 9. Wurde dort festgestellt, dass Gewalt kaum messbar ist, und daher Aggression an ihrer Stelle gemessen wird, so ist selbst das oft nicht zufriedenstellend umgesetzt, wenn Friedman etwa feststellt: „*Almost all of the research involved analogues of aggression rather than the real thing.*“ (Jonathan L. Freedman: Evaluating the research on violent video games, Cultural Policy Center, University of Chicago, (2001), <http://culturalpolicy.uchicago.edu/papers/2001-video-games/freedman.html>).

²⁹³ (Goldstein, S. 350).

²⁹⁴ [Vgl.] ²³⁷; zit. nach: (Goldstein, S. 343).

²⁹⁵ Unvollständige Liste, vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 21).

²⁹⁶ Zu einer Kritik dieses Punkts vgl. (Kutner und Olson, S. 74); verschiedene Aggressionsmessungsmethoden werden hier analysiert: Dominik Rittern, Mike Eslea: *Hot Sauce, Toy Guns, and Graffiti: A Critical Account of Current Laboratory Aggression Paradigms*, in: *Aggressive Behavior*, Volume 31, 2005, (S. 407-419).

²⁹⁷ Gemessen wird Labor-Aggression.²⁹² Aber: „*Interpersonal conflict outside the laboratory often involves close proximity, and bodily harm involves physical contact between the harm-doer and the victim, making it difficult to determine if and to*

2.3.4.2 Ein Beispiel im Detail

Oft sind schon die Grundlagen von Experimenten mit gewalthaltigen vs. gewaltlosen Computerspielen problematisch durch die Auswahl der Spiele.²⁹⁸ Eines der am häufigsten zitierten Experimente von Anderson und Dill²²⁴ setzte für das gewalthaltige Spiel *Castle Wolfenstein 3D*²⁹⁹ und für das gewaltlose *Myst*³⁰⁰ ein.³⁰¹

Mir sind beide Spiele bekannt, und eine Ähnlichkeit oder gar direkte Vergleichbarkeit ist nicht gegeben.³⁰²

2.3.4.3 ... und allgemein

Ebenso besteht die Möglichkeit, dass das Verhalten die Folge der Unterstützung des Experiments ist.³⁰³ Somit wäre das Verhalten sogar entgegen dessen Intention von prosozialen oder Gehorsamkeitsfaktoren mitbeeinflusst, anstatt die „reine“ Aggression zu messen.³⁰⁴

what extent the behavior in these paradigms relates to actual violence in the real world.“ ([Vgl.] (Rittern und Eslea, S. 415)).

²⁹⁸ Siehe auch »Priming-Konzept und Skript-Theorie«, S. 54 ²²⁸, sowie ⁵⁰⁴.

²⁹⁹ Womit korrekterweise wohl *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) gemeint ist, vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Wolfenstein_3D&oldid=101467519 vom 30.03.2012.

³⁰⁰ Cyan Worlds, 1993.

³⁰¹ Vgl. (Goldstein, S. 346). Die Herren Anderson und Goldstein sind beide Medienwirkungsgewalt-Experten, stehen einander jedoch diametral gegenüber. Ein interessantes Detail ist, dass Goldstein für eine Expertise zu einem Gutachten Andersons im Rahmen eines US-Gerichtsverfahrens herangezogen wurde, bei dem das Verbotsgesetz von gewalthaltigen Computerspielen in Illinois, welches maßgeblich auf Andersons Gutachten (sowie eines ebenfalls zurückgewiesenen Magnetresonanzuntersuchungs-Gutachtens eines Neurologen) beruhte, angefochten wurde. Richter Matthew F. Kennelly folgte der Kritik Goldsteins an Andersons Forschungen, kritisierte diesen dafür einigermaßen scharf und hob auch diesen weiteren der mittlerweile zahlreichen Versuche, ein derartiges Gesetz in den USA zu erlassen, auf. Aus der Begründung des Richters: „*As Dr. Goldstein [...] noted, researchers in this field have not eliminated the most obvious alternative explanation: aggressive individuals may themselves be attracted to violent video games. [...] These omissions [Anderson berücksichtigte in seinem Gutachten ihm widersprechende Studien nicht, Anm.] further undermine defendants' claim that the legislature made 'reasonable inferences' from scientific literature based on 'substantial evidence'.*“ (Kutner und Olson, S. 203 f.).

³⁰² Diese Ansicht vertritt neben (Goldstein, S. 346) und (Freedman) auch der Autor des folgenden Artikels: Vgl. Andy Brown: *BFG vs. Ph.D.: Examining a study on video game violence*, online: <http://techreport.com/articles.x/736/4> vom 27.04.2000. *Wolfenstein 3D* ist einer der ersten Ego-Shooter und somit sehr actionlastig. Es werden schnelle Reaktionen und rasches geschicktes Agieren abverlangt. *Myst* hingegen ist ein Adventure, man spielt zwar auch aus der Ego-Perspektive, jedoch geht es darum, vor weitgehend statischen fotorealistischen Hintergründen recht anspruchsvolle Rätsel zu lösen. Oft bringt man Stunden an wenigen Orten zu, bis man ein Rätsel gelöst hat. Geschicklichkeit oder Reaktionen werden im Wesentlichen nicht abverlangt, jedoch Konzentration und logisch-kognitive Leistungen. Es sind also völlig unterschiedliche Spiele, die – bzw. deren Wirkungen auf den Benutzer – hier miteinander verglichen werden. Das ist so ähnlich, als würde man American Football mit Schachspielen (so man dies als Sportart sieht) oder meinetwegen Billardspielen vergleichen. (Wobei ersterer Vergleich besser ist, da man bei *Myst* eben keinerlei Geschicklichkeit, abgesehen von der Grundkompetenz, einen Computer mit Maus und Tastatur zu bedienen, benötigt.) – Auch da wäre wohl ein signifikanter Unterschied auszumachen.

³⁰³ Wenn die Teilnehmer etwa aufgefordert werden, „so viel oder so wenig“ scharfe Sauce zu verabreichen, wie sie wollen. – Da dies in der Regel keine vertraute, selbst praktizierte Handlung ist, wird womöglich dem „Wunsch“ des Experimentleiters nachgekommen oder die Erklärung als Aufforderung verstanden. Vgl. ⁴⁸¹ sowie (Rittern und Eslea).

³⁰⁴ Vgl. ²⁹⁷. „*The possibility of demand causing the result is not unlikely far-fetched. It is a well-known phenomenon in experimental research and a continual almost ubiquitous source of problems in interpretation.*“ (Freedman).

„The problem of laboratory aggression paradigms is that they are defined by the outcome of a particular behavior rather than its underlying motivation.“³⁰⁵

Ein weiterer Indikator dafür, dass Laborexperimente von den Teilnehmern nicht (mehr) wirklich ernst genommen werden, ist der Vergleich mit den berühmten Milgram-Experimenten, bei denen im Gegensatz zu den jüngeren Mediengewaltwirkungsexperimenten die Partizipanten tatsächlich glaubten, sie würden andere Menschen quälen und entsprechende Stresssymptome zeigen.³⁰⁶

Schließlich ist auch das Problem der fehlenden Handlungsalternativen zu Aggression nicht wirklich befriedigend gelöst, da die einzige Alternative zu „aggressivem“ Verhalten nichts tun ist.³⁰⁷

2.3.5 VORSICHT BILDSCHIRM?³⁰⁸

Ich sehe in der Forderung Spitzers, Kinder von Bildschirmmedien fernzuhalten und Computer sogar aus Schulen zu verbannen,³⁰⁹ Analogien zu sich abschottenden sektiererischen Gruppen wie den Amish-People in den USA, die weitgehend unter sich bleiben und technische Neuerungen größtenteils ablehnen. Selbst wenn man den Amish zugesteht, dass sie das „bessere“ Leben haben, so ist es doch keine gangbare Perspektive für die gesamte Gesellschaft.

³⁰⁵ (Rittern und Eslea, S. 413).

³⁰⁶ Vgl. (Kutner und Olson, S. 65). Zugegebenermaßen wäre es heutzutage wohl deutlich schwieriger, ähnlich überzeugende Experimentalrahmenbedingungen zu schaffen, auch weil die ethischen Standards für Experimente und Studien mittlerweile strenger sind. Dass es nicht unmöglich ist, zeigt die weitgehend ‚gelungene‘ Wiederholung des Milgram-Experiments im Jahr 2008. (Vgl. Michael Miersch: *Wie normale Menschen zu Folterknechten werden*, <http://www.welt.de/vermischtes/article2487625/Wie-normale-Menschen-zu-Folterknechten-werden.html>, vom 25.09.2008).

³⁰⁷ „It would thus be desirable to provide participants with real alternatives such as being able to behave in a benevolent way towards the aggressor, to talk to the aggressor, to consult the experimenter, or to just leave the laboratory. Does the ideal paradigm exist? Not yet.“ (Rittern und Eslea, S. 417).

³⁰⁸ Die Überschrift bezieht sich auf das Buch Manfred Spitzers „Vorsicht Bildschirm!“, das – trotz oder gerade wegen seiner kontroversiellen und z.T. fragwürdigen Aussagen – sehr breitenwirksam und erfolgreich ist. (Veröffentlicht 2005 (Klett, Stuttgart), mittlerweile in sechster Auflage erschienen. (DTV, München 2009)).

³⁰⁹ Vgl. Shelly Kupferberg (Moderation): *Bildschirme raus aus Kinderzimmern! : Interview mit dem Neurowissenschaftler Prof. Dr. Manfred Spitzer*, Deutschlandradio Kultur, <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/kulturinterview/354959/> vom 10.03.2005.

„[...] Und wenn es wieder einmal um die Beschaffung von Lehr- und Lernmitteln geht, so achte man darauf, dass sie ohne Strom auskommen – man liegt dann eher nicht ganz falsch.“ (Manfred Spitzer: *Lernen, Gehirnforschung und die Schule des Lebens*, München, 2002, S. 421; zit. nach: Dirk Frank: *Vorsicht Bildschirm? Wie man sich gegen populistische Thesen zur Wirkung von Fernsehen und Computer wappnet*, in: *Schulen ans Netz : Themendienst Nr. 3*, Bonn, 07-2005. Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/frank_vorsicht/frank_vorsicht.pdf .

Ähnliches, wenngleich nicht so radikal, fordert auch der Neurobiologe Gerald Hüther (Vgl. GEO-kompakt, Nr. 17, 2008) – Es scheint, dass die sog. „harten“ Disziplinen Medienwirkungen gefährlicher einschätzen und drastischere (Verbots- bzw. Entzugs-)Maßnahmen fordern. (Siehe »Streit der Disziplinen«, S. 71) Womöglich liegt dies aber auch daran, dass sie mit der konkreten Umsetzung und der pädagogischen Praxis nichts zu tun haben und so leicht vom Berg des Propheten – bzw. dem Elfenbeinturm des (Labor-)Wissenschaftlers – herab predigen können.

Genauso ist es mit dem Ansatz der Bildschirmmedienabstinenz für Kinder. Obwohl Spitzer dies bestreitet, kann man die immer komplexer werdenden IT-Kompetenzen nicht wie das Autofahren erst mit der Volljährigkeit erlernen.³¹⁰ Dass dies auch breit anerkannt ist, zeigt nicht zuletzt die Existenz des Unterrichtsgegenstands Informatik in mittlerweile so gut wie jeder Schulform.³¹¹ Da wäre es mit dem Konzept von Europa als Wissens- und Humanressourcenstandort wohl bald vorbei. Ohne Bildschirme würden wir erst recht, wie Spitzer als Folge der Bildschirmmedien prophezeit, in 30 Jahren die T-Shirts für China nähen.³¹²

Eine einfache Negativkorrelation von Bildschirmmedienkonsum und Schulleistung (diese entspricht wahrscheinlich ungefähr Spitzers Begriff „dumm“) ist – obwohl vielleicht attraktiv (einfach) – nicht zulässig, wie das Beispiel Südkorea zeigt, einem sogenannten „Pisa-Gewinner“, mit einer über 50 % höheren Bildschirmmediennutzung täglich als in Deutschland (152 zu 95 Min.).³¹³

*„Anklageschriften gegen die Massenkultur haben eine dialektische Funktion, wenn sie von scharfsinnigen und aufmerksamen Kritikern vorgetragen werden.“*³¹⁴ – Ich halte Ecos Zitat für absolut zutreffend. Ob es in direkter Weise auch für Spitzer gilt, sei einmal dahingestellt.

2.3.6 STREIT DER DISZIPLINEN

In der Einschätzung der Auswirkungen von Mediengewalt gibt es – vergleicht man gesamte Disziplinen miteinander – signifikante Unterschiede, wenn nicht sogar Frontstellungen. So vertreten die eher „harten“ positivistisch-empirisch ausgerichteten medizinischen und sozialwissenschaftlichen Disziplinen, zuvorderst die Sozialpsychologie, welche Goldstein zufolge

³¹⁰ Vgl. ³⁰⁹ Deutschlandradio-Interview mit Spitzer.

³¹¹ Auch wenn Spitzer diesen als verlängerten Support im Umgang mit den fehlerhaften Programmen einer großen Softwarefirma sieht, was dieser keinesfalls sein soll und in zunehmendem Maße – nicht zuletzt durch den konstant steigenden Anteil im Fach ausgebildeter Lehrer – auch immer weniger ist.

³¹² Vgl. <http://www.tagesspiegel.de/zeitung/kinder-lernen-besser-ohne-computer/965756.html> vom 22.06.2007. Auch ist es in der späteren Arbeitswelt für immer weniger Menschen wichtig, gut im Baumhausbauen zu sein, – so wertvoll und positiv das auch zu bewerten ist – im Gegenzug ist die Fähigkeit, Websites zu erstellen, für immer mehr Menschen wichtig. Der Trend lautet also „Homepage“ statt „Treehome“. (Zumindest für unsere Kinder. Letzteres kann man sich dann ja im professionellen Rahmen als luxus-wellness-bio-Aussteigerurlaub gönnen, wenn man mit Ersterem gut verdient hat.).

³¹³ Vgl. Stefan Aufenanger: *Machen Medien "dick, dumm, krank und traurig"?*, <http://www.lehrer-online.de/731136.php> sowie <http://www.lehrer-online.de/731145.php?sid=27432628570779097633389348934840> vom 01.12.2008.

³¹⁴ (Eco, S. 39).

das Thema für sich allein vereinnahmen will,³¹⁵ in Summe eine kritische Einstellung zu Mediengewalt und halten diese für gefährlich bzw. schädlich.³¹⁶

Demgegenüber vertreten die eher „weichen“ geisteswissenschaftlichen Disziplinen wie Medienwissenschaften und Game-Studies – aber auch zunehmend Pädagogen – die Auffassung, dass die Gefahren übertrieben werden und wissenschaftliche Belege für eine Gefährdung nicht ausreichend sind.³¹⁷ Auch gibt es Unterschiede zwischen „der“ gemäßigeren europäischen und „der“ pessimistisch-besorgteren amerikanischen Position.³¹⁸

Die momentane Kontroverse in der Wissenschaft ist meines Erachtens somit gekennzeichnet vom Kampf der einzelnen Disziplinen gegeneinander um die „Deutungshoheit“ über Computerspiele. Die Proponenten der Disziplinen verfolgen ihre je eigenen Ansätze und setzen sich kaum mit Ergebnissen anderer Disziplinen auseinander. Besonders empirische Forscher, wie etwa Neurowissenschaftler, gehen kaum auf geisteswissenschaftliche Erkenntnisse, etwa der Medienwissenschaften, ein.³¹⁹

Prinzipielle Kritik am empirisch-quantifizierenden Wissenschaftsparadigma übt Rainer Weber bereits zu Beginn der Kontroverse in den frühen 80ern, wenn er meint, dass

*„[...] die empirische Forschung durch mathematische Prozeduren individuelle Schicksale aus Signifikanzbereichen eliminiert. Dadurch, daß die Situation des Einzelnen abstrakten Algorithmen geopfert wird, entstehen ‚objektive‘ Daten; das Subjekt ist in seiner Quantité négligeable – aber es ist doch gerade das Subjekt in seiner Subjektivität, in seinem Erleben und Erleiden, welches methodisch ungebrochen das Leben und Leiden hier und jetzt widerspiegelt.“*³²⁰

Fast 30 Jahre später meint auch Thorsten Quandt, es werde darauf hingewiesen, dass die stark sozialpsychologische Färbung der Forschung nur die Wirkung eines Reizes auf das Verhalten untersuche und so nicht zu anderen Erkenntnissen über reine Stimulus-Response-Ketten hinaus gelangen könne.³²¹

³¹⁵ Und die er an anderer Stelle wie folgt kritisiert: *„It is surprising that social psychologists so rarely consider the social lives of gamers.“* (Goldstein, S. 353).

³¹⁶ So haben die *American Medical Association*, die *American Psychological Association* und die *American Academy of Pediatrics* Warnungen vor gewalthaltigen Videospielen veröffentlicht. (Vgl. (Goldstein, S. 350 f.).)

³¹⁷ Kunczik etwa erkennt Parallelen zu Teilen der Wirkungsforschung in Charles Wright Mills Einschätzung des abstrakten Empirismus: *„Die Dürftigkeit der Ergebnisse wird leider nur durch die Kompliziertheit der Methoden und die angewandte Sorgfalt kompensiert.“* (Charles Wright Mills: *Kritik der soziologischen Denkweise*, Neuwied, 1963 (zuerst 1959), S. 96; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 397)).

³¹⁸ Vgl. (Goldstein, S. 351).

³¹⁹ Vgl. auch (Böhle, S. 108).

³²⁰ (Weber, S. 21).

³²¹ Vgl. (Quandt, S. 132 ff.).

Die Motive für die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele werden zu oft außer Acht gelassen, doch können sie nicht verstanden werden, ohne die sozialen Aspekte zu betrachten.³²²

Meist wird die Rolle des Willens – also des Konsums von gewalthaltigen Computerspielen aus freien Stücken und als bewusste Entscheidung – bei den wissenschaftlichen Untersuchungen nicht berücksichtigt.³²³

Damit Gewalt unterhaltsam sein kann, muss sie eine Reihe von Kriterien erfüllen. Dazu zählen eine moralische Story sowie das Ambiente von Musik, Soundeffekten und der grafischen Ästhetik. So sind wohl auch Hinweise, dass es sich um ein fiktives Szenario handelt, durchaus erwünscht.

„People are highly selective in the violence they seek or tolerate.“³²²

Die Lösung einer derart eingeschränkt fokussierten (sozial)psychologischen Forschung, die darüber die Folgen gesellschaftlicher und kultureller Art der medialen „Vergewaltigung“ (d.h. der Etablierung von Gewaltdarstellung als zentrales Element medialer Angebote) ausblendet, liege in einer verstärkten und tatsächlichen interdisziplinären Zusammenarbeit der verschiedenen Disziplinen,³²¹ was ganz im Sinne dieser Arbeit ist.

2.3.7 MASSENPHÄNOMEN UND WIRKRICHTUNG

Ein Argument der Mediengewalt-Gegner lautet: Auch wenn nur wenige Konsumenten medialer Gewalt dadurch zu gewalttätigem Verhalten gebracht werden, ist dies aufgrund der großen Zahl der Konsumenten dennoch sehr problematisch.

Dagegen kann man einwenden, dass auch jene berücksichtigt werden müssen, die davon profitieren indem sie ihre Aggression und Frustration ausleben bzw. abbauen können oder sich zumindest von emotionalen Problemen ablenken.³²⁴

Auch würde eine solche, einseitig die negativen Auswirkungen betrachtende Argumentation, konsequent verfolgt, auch weithin akzeptierte Kulturtechniken wie etwa Autofahren oder Sport in Frage stellen.

³²² [Vgl.] (Goldstein, S. 353).

³²³ Es wird nicht untersucht, wie und warum die Leute gewalthaltige Games spielen. Die meisten spielen wohl zu ihrem Vergnügen oder um des Nervenkitzels willen, andere vielleicht, um ihre Freunde zu beeindrucken oder um in einem sportlichen Sinne zu trainieren bzw. einen Wettkampf auszutragen und wieder andere vielleicht bloß, um ihre Eltern oder sonst jemanden damit zu provozieren – aus klassisch pubertärem Devianzverhalten. Die möglichen »Zwendungsmotive« (S. 31) sind damit noch lange nicht vollständig.

³²⁴ Vgl. (Goldstein, S. 350); siehe auch »Katharsis im weiteren Sinn«, S. 42.

Eine Studie von Salisch et al. zeigt, dass am Ende der Kindheit (8-10 Jahre) die Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele rasch ansteigt, vor allem bei Jungen. Auch zeigte sich, dass die Ergebnisse, bezogen auf die Wirkrichtung, signifikant darauf hindeuten, dass gewalthaltige Computerspiele von Jungen aufgrund eines bestehenden aggressiven Charakters genutzt werden und nicht umgekehrt die Nutzung die Aggressivität erst steigert.³²⁵ Ein deutlicher Unterschied im Anteil der angegebenen gewalthaltigen Spiele war diesbezüglich auch zwischen Jungen aus der Mittel- und der Unterschicht festzustellen.³²⁶

Eine umfangreiche Studie aus den USA³²⁷ bestätigte die oben genannten Selektionseffekte, stellte aber auch aggressionssteigernde Wirkungen fest, weshalb die Ergebnisse als wechselseitige und reziproke Effekte einer Abwärtsspirale interpretiert wurden.³²⁸

2.3.8 TRANSFER³²⁹ UND RAHMUNG

„Eine ,hochkomplexe Frage ist jene zwischen dem Transfer des Spielenden in die virtuelle Welt und dem Transfer in die Wirklichkeit. Hier bleibt eine Lücke, die durch die Persönlichkeit des Spielenden, dessen Interpretationen und Lebensumstände gerahmt bleiben [sic] ‘[.]’“⁵⁷

Tanja Witting³³⁰ kommt bei ihrer Untersuchung mittels qualitativer Interviews über Transferprozesse beim Bildschirmspiel unter anderem zu dem Ergebnis, dass die Übernahme von gewaltbetonten Handlungsmustern fast ausschließlich in der mentalen Welt der Spielenden Spuren hinterlässt.

„Diese Gewaltfantasien bleiben für die reale Welt aber folgenlos. [...] Als den Transfer begünstigende Aspekte ergeben sich zusammenfassend lange und intensive Spielsessions, subjektive Relevanz und Bedeutsamkeit der Spiele sowie Parallelen zur realen Lebenswelt.“³³⁰

³²⁵ Vgl. (Salisch, Kristen und Oppl, S. 122 ff.). Obwohl Mädchen kaum gewalthaltige Spiele nutzen, ist die kleine Gruppe der Mädchen, die es doch intensiver tun, sehr stark mit Problemverhalten korreliert. (Vgl. (Kutner und Olson, S. 100)) Wobei man hier bedenken muss, dass nur eine Minderheit der Mädchen und eine Mehrheit der Jungen diese Spiele nutzen und es daher sehr evident ist, dass das Problemverhalten hier Ursache (wohl im Sinne einer allgemeinen Delinquenz) und nicht Wirkung der Gewaltspielnutzung ist.

³²⁶ (15% vs. 27%). Auch war den Jungen aus den Unterschichten der Wettkampf mit den Peers in Computerspielen als Nutzungsmotiv besonders wichtig, während Mittelschichtkinder mehr kooperative soziale Motive wie mitreden, sich austauschen und helfen zu können angaben. (Vgl. (Salisch, Kristen und Oppl, S. 128 f.)).

³²⁷ 2500 12-13 Jährige; vgl. M. Slater, K. Henry, R. Swaim, L. Anderson: *Violent media content and aggressiveness in adolescents : A downward spiral model*, in: *Communication Research*, 30, 2003, S. 713-736; zit. nach (Salisch, Kristen und Oppl, S. 131).

³²⁸ Siehe »Gewaltspirale«, S. 51, »Lerntheorie«, S. 49, sowie vgl. (Quandt, S. 129 ff.).

³²⁹ Vgl. »Transfermodell«, S. 51.

³³⁰ [Vgl.] die Rezension ihres Buchs *Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User*, München, 2007, von Dorothee Klemm, in: *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 4/2009, S. 87f.

2.3.8.1 Rahmungskompetenz

Die „Rahmungskompetenz“ wird als den Transferprozess hemmend beschrieben, kann jedoch Transfers nicht vollständig verhindern, „[...] führt aber dennoch zu einer verlässlichen Unterscheidung zwischen virtueller und realer Welt. An ihre Grenzen gerät die Rahmungskompetenz aber vor allem im Bereich der ethisch- moralischen Aspekte, da realweltliche Anschauungen Rahmungsbemühungen zerbrechen lassen, sobald Spiele zu realistische gewalthaltige Elemente enthalten.“

Daher müsse Witting zufolge die Komponente der kritischen Reflexion, eine kritisch-reflexive Rahmungskompetenz also,³³¹ ebenso Bestandteil der »Medienbildung« (S. 101) werden.

Hier möchte ich anmerken, dass realistische gewalthaltige Elemente nicht gleichzusetzen sind mit einer realitätsnahen Grafik. Denn selbst bei realitätsnaher Grafik liegt es entscheidend an der Story und dem Spielprinzip, ob die dargestellte Gewalt auch realistisch ist. Gibt die Spielhandlung etwa vor, dass der Spieler als einsamer Held Hundertschaften von Mafiaschergen in zwar realistisch dargestellten, aber ansonsten menschenleeren Städten und Häusern auszuschalten hat, so ist dies vielleicht grafisch realistisch dargestellt, realistisch im Sinne von tatsächlich möglich aber nicht. Insofern gibt es auch nur sehr wenige Spiele, die wirklich „realistische Gewalt“ darstellen,³³² was wohl einerseits am geringeren Actionpotential, viel mehr aber noch am guten Geschmack – um einen etwas ideelleren Begriff anstelle von Rahmungskompetenz zu verwenden – der Mehrheit der Spieler liegt. Denn Ziel der Rahmungskompetenz kann und soll es nicht sein, sich vollständig von seinem Bewusstsein zu entkoppeln, sobald man in „den Kasten“ schaut.³³³

Oben genannte kritische Reflexion, verstanden als Fähigkeit, sich Unappetitliches und Unzumutbares zu ersparen, ist somit absolut ein unverzichtbarer Bestandteil von »Medienbildung« (S. 101) und eigentlich Bildung im Allgemeinen.³³⁴

2.3.9 RESÜMEE

³³¹ Schon bei der Lesesuchtdebatte wurde im Prinzip dasselbe unter anderem Namen gefordert: „Auf der Subjektseite werden gegenüber dem anwachsenden äußeren Wissen neue Formen der Selektion, des Zugriffs, der Abwehr und der Aneignung benötigt. Eine dieser Formen ist das ›Verstehen‹.“ (Koschorke, S. 131), siehe auch »Lesesuchtdebatte«, S. 81).

³³² Siehe »Grafischer Realismus und Gewaltdarstellungen«, S. 115.

³³³ Witzigerweise bekommt der Begriff „Rahmungskompetenz“ eine immer unmittelbarere Bedeutung, da die technische Entwicklung der Anzeigergeräte deren Form weg vom Kasten hin zum Rahmen „transformiert“ hat.

³³⁴ So zeigt etwa die Untersuchung von Kindern und Jugendlichen über ihren Umgang mit schweren realen Gewaltdarstellungen im Internet, dass hier durchaus auch von deren Seite ein Bedürfnis nach Abwehr solcher Inhalte – freilich erst auf einem schon recht „harten“ Niveau – gibt. (Vgl. (Grimm, S. 147)).

Nach Kunczik besteht ein zentrales Problem der Forschungen zu Mediengewaltwirkungen darin, dass sie zu wenig aufeinander aufbauen oder sich in Zitationszirkeln „verheddern“. Auch fehle es an theoretischen und methodischen Weiterentwicklungen.

„Der Großteil der vorliegenden Studien untersucht mit geringfügigen Modifikationen die immer selben Fragestellungen. Die meisten Studien sind nach wie vor Laborexperimente [...]. Die Operationalisierungen von Aggression sind zwar häufig sehr phantasievoll, damit aber noch lange nicht valide[.] [...] Auffälligstes Beispiel hierfür ist die Computerspielforschung, bei der oft ungeeignetes Stimulusmaterial verwendet wird[.]“³³⁵

Weitere Probleme sind die oftmalige Untersuchung der „Wirkung“ an Einstellungen und nicht an tatsächlichem Verhalten, die Verwendung von Selbstangaben und die Beschränkung der Untersuchungen auf kurzfristige Wirkungseffekte, *„[...] obwohl der Fragestellung [...] Langfriststudien angemessener sind, da sie Aussagen über kumulative Medienwirkungen und über die Richtung von Kausalzusammenhängen treffen können.“³³⁵*

– Allerdings nicht müssen, da eine Kausalität auch damit nicht zwingend bewiesen werden kann, da unberücksichtigte Drittvariable (also andere Einflussfaktoren) nicht sicher ausgeschlossen werden können.³³⁶ Und eben hierbei weisen Kunczik zufolge die vorliegenden Untersuchungen oft ein Defizit bei deren Berücksichtigung auf. Dass Besserung nicht unbedingt in Sicht ist, zeigt sein harsches Urteil:

„Angesichts gravierender Forschungsmängel drängt sich der Eindruck auf, dass manche Studien der jüngsten Zeit nur dazu dienen, nach dem Motto ‚Publish or Perish‘ die Publikationsliste der Autoren zu verlängern, und nicht dazu, einen wirklichen Erkenntnisfortschritt zu erzielen.“³³⁷

„In der medienpädagogischen und medienwissenschaftlichen Forschung wird seit langem darüber gestritten, welche Wirkung der Konsum von Medien auf das Verhalten der Nutzer hat. Vermutlich kann man das Ganze auf den trivialen Nenner bringen: Medien machen die Klugen gescheiter und die Dummen dümmer.“³³⁸

Kunczik fasst die Medienwirkungsforschung bilanzierend zusammen, dass von einer generellen Ungefährlichkeit von Mediengewalt nicht ausgegangen werden kann. Der Zusammen-

³³⁵ (Kunczik und Zipfel, S. 395 f.).

³³⁶ Vgl. (Quandt, S. 130), siehe »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 27.

³³⁷ (Kunczik und Zipfel, S. 397 [f.]).

³³⁸ Reinhard Kreissl: *Mediennutzung und ihre Folgen*, Deutschlandradio - Ortszeit: Politisches Feuilleton, <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/politischesfeuilleton/426669/> vom 10.10.2005.

hang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggressivität ist in den meisten Untersuchungen klein bis mittelstark ausgeprägt. „Auch stellt Mediengewalt nur einen Faktor innerhalb eines komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens dar. [...] Nicht alle Medieninhalte wirken gleich, und nicht jeder Mediennutzer ist in gleicher Weise [...] betroffen.“³³⁷

Auch für Computerspiele gilt das Resümee aus einer der ersten Studien zur Wirkung von Fernsehgewalt:

„For some children, under some conditions, some television is harmful. [...] For most children under most conditions, most television is probably neither harmful nor particularly beneficial.“³³⁹

Er beschließt seinen umfangreichen Überblick wie folgt:

„Die Folgerung aus der bisherigen Forschung zum Thema ‚Medien und Gewalt‘ entspricht nicht dem Bedürfnis vieler Teile der Öffentlichkeit nach leicht verständlichen Ursache-Wirkungs-Aussagen und einer eindeutigen Klärung der Gefährlichkeit von Mediengewalt. Eine einfache Antwort auf die komplexe Frage nach der Entstehung von Gewalt und die Rolle der Medien gibt es jedoch nicht. Gewalt in den Medien darf in seinem [sic] Gefährdungspotential nicht verharmlost werden, es ist aber auch nicht angebracht, sie zum Sündenbock für Gewalt in der Gesellschaft zu machen.“³⁴⁰

Anlass zur Kritik an der Medienwirkungsforschung gibt es somit zur Genüge:

- Sie durchläuft zyklisch die immer gleiche Debatte.
- Es gibt für jede Meinung eine Studie.
- Obwohl es eine Unzahl von Studien gibt, kann kein gesicherter Schluss gezogen werden. Der einzige Konsens ist, dass es keinen Konsens gibt.
- Die Forschungsergebnisse der Medienwirkungsforschung können weder angeben ob, wann und bei wem gewalthaltige Computerspiele aggressives Verhalten auslösen.

Es gäbe also viel zu tun. Doch überschreitet ein „Wohlan!“ hier meine Möglichkeiten.³⁴¹

Mein Beitrag kann hier nur den Hinweis auf den unbefriedigenden Zustand leisten.

³³⁹ Wilbur Schramm, Jack Lyle, Edwin B. Parker: *Television in the lives of our children*, Stanford, 1961, S. 1. Zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 398).

³⁴⁰ (Kunczik und Zipfel, S. 399).

³⁴¹ Insbesondere die Seitenobergrenze...

2.4 MEDIEN UND PÄDAGOGIK

„Man stelle sich mal einen Haufen entkörperlichter Kids vor, die täglich mehrere Stunden vor der Röhre verbringen, auf einem inneren Trip. Der Unterricht für solche Menschen muß erst noch erfunden werden.“³⁴²

Ich stelle hier also der Frage nach, ob mehr als 30 Jahre, nachdem diese ernüchternde – damals wohl noch eher Prognose denn Befundung – formuliert wurde, es tatsächlich so hoffnungslos gekommen ist oder ob mit den Kids von heute und ihrem Freizeit- und Medienverhalten doch noch etwas anzufangen ist. – Vielleicht auch Unterricht. Oder gar Bildung?

2.4.1 GESCHICHTE DER MEDIENSKEPSIS

„Und es ist ebensowenig zufällig, daß derjenige, welcher die Kritik der Kulturindustrie radikal und schlüssig zu Ende führt, für das »Übel« nicht die erste Fernsehsendung haftbar macht, sondern die Erfindung der Druckerpresse und damit die Ideologien des Egalitarismus und der Volkssouveränität.“³⁴³

Da sich die Geschichte der Medienskepsis beinahe immerzu wiederholt, wie im folgenden zu lesen sein wird, möchte ich mich dennoch – oder gerade deswegen – mit ihr auseinandersetzen, da ich als angehender Geschichtelehrer die Hoffnung, aus der Geschichte zu lernen, nicht aufgeben kann und darf. Hier also der Versuch der Grundsteinlegung eines Ausbruchs³⁴⁴:

„Die Diskussion um die Wirkungen von Gewaltdarstellungen besitzt eine lange Tradition, wobei sich die Argumente und Wirkungsvorstellungen im Laufe der Jahrhunderte bzw. Jahrtausende immer wieder auf das jeweils neue Medium bezogen wiederholen. Dabei wird die Vergangenheit gerne positiv verklärt. Es gilt als Faustregel, dass jedes neue Medium zunächst negativ bewertet und von Kulturpessimisten angegriffen wird.“³⁴⁵

³⁴² Marshall McLuhan: »I ain't got no body...«. Gespräch mit Louis Forsdale«, 1978, in: Marshall McLuhan: *Das Medium ist die Botschaft – The Medium is the Message*, Dresden 2001, S. 31; zit. nach: Mathias Mertens: Cruising, Pseudo-Flanieren und das Computerspiel des expressiven Individualismus, in: *Clash of Realities 2008 – Spielen in digitalen Welten*, Herausgeber: Winfried Kaminski und Martin Lorber, München, 2008, (S. 167).

³⁴³ (Eco, S. 21). Dies sei mit „spitzer“ Feder so manchem Bildschirmapologeten ins Stammbuch geschrieben.

³⁴⁴ Oder zumindest der Versuch, festen Boden für den nächsten Schritt zu bereiten.

³⁴⁵ (Kunczik und Zipfel, S. 27 u. 29).

In der Geschichte der Medien lässt sich, wie auch Rainald Merkert bemerkt hat, eine Art Grundmuster erkennen, nach dem die jeweiligen „Gebildeten“ (und oft verstanden sie sich auch als Pädagogen³⁴⁶) auf das Auftreten neuer Medien reagiert haben.³⁴⁷

Ob es sich bei Sprache und bildlicher Darstellung ebenso verhalten hat, lässt sich wissenschaftlich nicht nachweisen, und ist ein ontologisches Anfangsproblem, da die Kritik an einem Medium notwendigerweise ja ein bestehendes Medium erfordert. Beginnen wir mit der Körpersprache als „Urmedium“ und nehmen diese als gegeben hin, so lässt sich ganz komfortabel mit der Theorie der Medienkritik beginnen. Es ist gut vorstellbar, dass die älteren, „gebildeten“ Mitglieder der Familienverbände unserer Vorfahren auf die ersten sprachartigen Laute mit missbilligenden vorsprachlichen Lauten und ablehnender Körpersprache reagierten. Auch damals dürften Tiefflüge im argumentativen Niveau nicht die Ausnahme gewesen sein.

2.4.1.1 Schrift

Zur Schrift gibt es dank Platon³⁴⁸ im *Mythos von Theuth*³⁴⁹ ein frühes philosophisch-pädagogisches Urteil.³⁵⁰

Hier wird bereits im 4. Jh. vor Christus gegen die Schrift unser heutiger zentraler pädagogischer Einwand gegenüber den modernen Medien vorgebracht: Dass sie nur indirekte Sekundärerfahrung vermittele.³⁴⁷ Die Schrift wird aber nicht bloß negativ gesehen, sondern unterstützt die Erinnerung an Gelerntes.

*„Platon habe hier schon bedacht, daß Nutzen und Schaden der Medien nicht allein aus ihren immanenten Strukturen zu beurteilen sind, sondern daß die Voraussetzungen und Formen des Gebrauchs entscheidende Bedingungsfaktoren darstellen.“*³⁵¹

³⁴⁶ – Was ja keinesfalls ein Ausschlussgrund sein sollte.

³⁴⁷ Vgl. Rainald Merkert: *Medien und Erziehung : Einführung in pädagogische Fragen des Medienzeitalters*, Darmstadt, 1992, (S. 7).

³⁴⁸ Der, um die Regel der Kritik im Vorgängermedium zu befolgen und dennoch nicht der Vergessenheit anheim zu fallen, sich des genialen Kunstgriffs der niedergeschriebenen Erzählung Sokrates bediente.

³⁴⁹ Der Mythos von Theuth ist Teil des Dialogs *Phaidros*. (Platon: *Phaidros oder vom Schönen / Platon. Übertragen und eingeleitet von Kurt Hildebrandt*, Stuttgart [u.a.], 1994 [Nachdr.], (S. 33 f.)) Der Mythos allein ist in anderer Übersetzung verfügbar unter http://www.ksk.ch/uploads/media/Platon_Phaidros_Theuth-Mythos.pdf.

³⁵⁰ In dem Mythos preist der Gott Theuth dem ägyptischen König Thamus die von ihm erfundenen Buchstaben an: „*»Diese Kunde, o König, wird die Ägypter weiser machen und ihr Gedächtnis erhöhen, denn zur Arznei für Gedächtnis und Weisheit wurde sie erfunden.« Der aber erwiderte: »[...] Denn wer dies lernt, dem pflanzt es durch Vernachlässigung des Gedächtnisses Vergeßlichkeit in die Seele, weil er im Vertrauen auf die Schrift von außen her durch fremde Zeichen, nicht von innen her aus sich selbst die Erinnerung schöpft. Nicht also für das Gedächtnis, sondern für das Erinnern erfandest du ein Mittel. Von der Weisheit aber verleihst du deinen Schülern den Schein, nicht die Wahrheit.«*“ (Platon, S. 33).

³⁵¹ B. Hurrelmann: *Familie und Medien – Ergebnisse und Beiträge der Forschung*, in: D. Baacke, J. Laufer (Herausgeber): *Familien im Mediennetz*, Opladen, 1988, S. 17; zit. nach: (Merkert, S. 8).

Die besondere Leistung der Schrift, die Worte nämlich beständig zu machen und ihnen damit eine neue Qualität zu verleihen, bleibt von Platon hier aber unerwähnt, obwohl er selbst doch so intensiv von ihr Gebrauch machte.³⁵²

Zensur

Das Verbot von Schriften und Büchern aus weltlichen und religiösen Herrschaftsansprüchen gab und gibt es in so gut wie jeder der Schrift mächtigen Kultur, wobei sich die christlich-abendländische in ihrer Konsequenz und Systematik durchaus „auszeichnete“. Das Sinnbild dafür ist die Inquisition der römisch-katholischen Kirche mit ihrem *Index Romanum*, der erstmals 1559 erschien. Die römische Inquisition entstand als Reaktion auf die Reformation und eines ihrer effektivsten Werkzeuge, den Buchdruck.³⁵³ Auch im heutigen Deutschland ist ein Abkömmling, die *Liste der jugendgefährdenden Medien*, seiner Herkunft und Intention entsprechend auch gemeinhin „Index“ genannt, noch im Einsatz.³⁵⁴

Der Rückgang der kirchlichen Autorität und traditioneller Obrigkeiten hatte zur Folge, dass der moderne Staat in die Lücke springen musste bzw. wollte. So wurde

„[e]in Gesetz zur Bewahrung der Jugend vor Schund- und Schmutzschriften [...] 1926 in der Weimarer Republik verabschiedet[.] [...] Das Gesetz wurde 1935 durch die Nazis aufgehoben, doch damit begann erst die Einschränkung des Bürgers in der Wahl seines Lesestoffes.“³⁵⁵

Was dann folgte, wusste schon Heinrich Heine, wie er im Jahre 1820 feststellte:

„Das war ein Vorspiel nur, dort wo man Bücher verbrennt, verbrennt man am Ende auch Menschen.“³⁵⁶

Etwas „dezent“ und mit Verzicht auf physische Gewalt wurde die Praxis der politisch motivierten Zensur bzw. Selektion in der DDR weiterverfolgt. Nach Gründung der Bundesrepublik Deutschland wurde auch dort 1954 die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften geschaffen.

³⁵² Vgl. (Merkert, S. 9).

³⁵³ Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Index_Librorum_Prohibitorum&oldid=100892095 vom 15.03.2012.

Obwohl also gegen Entwicklungen der Moderne eingeführt, wurde dieser für damalige Verhältnisse (Sogar unter heutigen Gesichtspunkten stellte sich eine zentral gesteuerte, multinational tätige Kultur- und Wissenschaftsaufsichtsbehörde als höchst komplex und schwierig dar.) selbst hochmoderne Verwaltungs- und Kontrollapparat Vorbild für die bürokratischen Herrschaftssicherungsstrukturen der entstehenden frühmodernen Staaten.

³⁵⁴ Vgl. (Potthast, S. 94).

³⁵⁵ Susanne Häusler: http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienwissenschaft/medienkritik_medienwirkung/historische_medien_kritik/medienkritik_haeusler, Wintersemester 2006/07.

³⁵⁶ Heinrich Heine: *Almansor* (1821, erschienen 1823), in: *Heinrich Heine: Werke und Briefe in zehn Bänden*, Herausgeber: Hans Kaufmann, 2. Auflage, Berlin und Weimar, 1972, S. 490.

Auch Österreich hat eine „große“ Geschichte der Zensur vorzuweisen, die, vorwiegend dem Machterhalt dienend, beginnend Anfang des 16. Jahrhunderts und ausgeweitet unter Maria Theresia, ihrem Höhepunkt im Vormärz zustrebte und, wenn auch in abgeschwächter Form, bis zum Ende der Monarchie und darüber hinaus dann wieder im Ständestaat der Dreißigerjahre existierte. Die politisch motivierte Zensur endete erst 1953 mit Einstellung der Tätigkeit der von den alliierten Besatzungsbehörden eingerichteten *Österreichischen Zensurstelle*.³⁵⁷ Ein bundesweites Gesetz oder eine Prüfstelle³⁵⁸ und somit eine Indizierungspraxis, ähnlich wie in Deutschland, gibt es heute in Österreich nicht.³⁵⁹

Gewalt

Sehr oft sind Zensur und Gewalt verbunden, doch liegt auch hier die entscheidende Frage in der jeweiligen Funktion als Ursache oder Wirkung.³⁶⁰

Bereits in der Frühphase der Zeitungskultur wurde die Diskussion um Mediengewalt geführt.³⁶¹

Bezogen auf Mediengewalt ist es offenkundig, dass sehr exzessive Gewaltdarstellungen in allen Epochen und vielen Werken der Weltliteratur zu finden sind, etwa der Bibel, der Ilias und Hamlet, um nur einige der bedeutendsten zu nennen.^{s. 499} Die Faszination für „Sex and Crime“ ist ganz offenkundig eine Grundkonstante des Menschen und somit auch seiner Kultur, wie die Märchen, Mythen und Sagen¹²⁹ sämtlicher Kulturen aller Zeiten und Epochen bezeugen. Doch:

*„Je länger ein Autor tot ist, desto höher ist die Chance, dass Gewalt als Kunst interpretiert wird.“*³⁴⁵

³⁵⁷ Vgl. <http://www.aeiou.at/aeiou.encyclp.z/z389121.htm> sowie http://austria-lexikon.at/af/Wissenssammlungen/ABC_zur_Volkskunde_%C3%96sterreichs/Zensur.

³⁵⁸ Es gibt „lediglich“ die *Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen* (BuPP), welche aber nur rechtlich unverbindliche Empfehlungen für ausgewählte, pädagogisch wertvolle Computerspiele abgibt.

³⁵⁹ Der Jugendschutz ist in Österreich Angelegenheit der Bundesländer, und diese gehen hier nicht gemeinsam vor, somit stehen nicht die erforderlichen Ressourcen, aber – wie ich meine – auch nicht der nötige politische Wille, zur Verfügung.

³⁶⁰ So kann man zumindest für unseren Kulturraum – wenn man will – eine optimistisch-historische Gesetzmäßigkeit in einer Art „Wippenfunktion“ dergestalt erkennen, dass mit Abnahme der Gewalt(-ausübung) als Zensurmittel eine Zunahme von Gewalt(-darstellungen) als Zensurgrund festzustellen ist.

³⁶¹ – Und das mit zum Teil sehr „modernen“ Ansichten, wie etwa dieses Zitat aus dem Jahr 1695 belegt:

„[I]n den Zeitungen werde [...] oft von einem verübten Bubenstücke berichtet und die Art und Weise, wie solches angefangen und vollendet sey, so umständlich beschrieben, daß, wer zum Bösen geneiget, daraus völligen Unterricht haben kann, dergleichen auch vorzunehmen. [...] Aber was können die Zeitungen an und vor sich selbst darzu? Die Heilige Schrift ist je voll von Exempeln der Blutschande, des Ehebruchs, des Diebstahls und anderer vielen Laster mehr, sie setzet aber auch darzu die Strafe zur Warnung: Gleich wie die Zeitungen nicht ermangeln bald die genaue aufsuchung und nachfrage, bald die aller schärfste Rache der Obrigkeit und einen elenden Ausgang solcher Leute Verbrechen anzufügen.“ (Kaspar Stieler: *Zeitungs Lust und Nutz*, Bremen, 1969 (zuerst 1695), S. 61; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 33)).

2.4.1.2 Buch

MASSENLITERATUR, „LESESUCHTDEBATTE“

Über machtpolitisch und religiös motivierte Zensur könnte noch sehr viel gesagt werden, ich möchte mich hier jedoch der weniger blutigen, von humanistischem Gedankengut getragenen pädagogisch motivierten Kritik des Mediums Buch – wie sie seit der Aufklärung wieder aufkam³⁶² – zuwenden, konkret der sogenannten „Lesesuchtdebatte“ Ende des 18. Jh.s.

Hier wurde über den breiten Konsum von „[...] ›schlüpfrigen‹ oder sonstwie unseriösen Romanen und über die damit verbundenen üblen Folgen [...]“³⁶³ – unter anderem „seelische Zerrüttung“,³⁶³ „geistige Disziplinlosigkeit“³⁶⁴ und, dass er „eine der Hauptursachen für moralische Fehlritte“³⁶⁴ sei – geklagt.³⁶⁵

Während damals jene Eliten, die sich für das gesellschaftliche Wohl und die Erziehung des Volkes zuständig sahen, das Heft (oder vielmehr die Bücher) in die Hand nahmen und einen pädagogischen Plan entwickelten, der „[...] über das »Lektürereglement« auf ein »Rollenreglement« und damit auf eine allgemeine soziale Disziplinierung abzielt[e]“³⁶³, sind ähnliche Versuche in der gegenwärtigen Situation mit dem neuen Medium Computerspiel kaum wahrzunehmen.³⁶⁶

Meist fehlt den Kritikern an Computerspielen auch die Eigenerfahrung und -Expertise mit dem Medium, welche die Lesesuchtkritiker als angehörige der intellektuellen Elite – und somit wohl durchaus intensive Leser – sehr wohl hatten. Bei Letzteren ging es um einen

³⁶² Denn erst jetzt waren die Voraussetzungen in Gestalt der Alphabetisierung größerer Teile der Bevölkerung vorhanden, um überhaupt von einem breiten gesellschaftlichen Phänomen bzw. Problem auszugehen.

³⁶³ (Koschorke, S. 115).

³⁶⁴ (Koschorke, S. 133 (1. Verweis), S. 127 (2. Verweis)).

³⁶⁵ Als Beispiel seien etwa die Spekulationen eines Medizinprofessors über den Doppelselbstmord Heinrich von Kleists und seiner Freundin Henriette Vogel 1811 in Potsdam erwähnt: „Die Bücher waren mitschuldig (Vgl. zum folgenden Pabst 1997). Henriette Vogel sei ‚ein durch Romanlectüre verbildetes Frauenzimmer‘ gewesen, das ‚darüber die Pflichten einer gewissenhaften Gattin, Mutter und guten Hausfrau‘ vergessen habe. Heinrich von Kleist sein ein junger ‚Schöngest aus der berühmten romantisch-mystischen und neu-ästhetischen Schule.‘ Kurz vor dem Selbstmord hätten die beiden angeblich sogar ‚die Götheschen Wahlverwandtschaften gelesen.‘“ (Kunczik und Zipfel, S. 30); Zit. im Zit.: Reinhard Pabst: *Unmoralischer Brausekopf. Der Selbstmord von Kleist und Henriette Vogel*, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 30.4.1997, S. N 5).

Den Stellenwert der Romane sowie das Vorhandensein einer „Mediengewaltdebatte“ zeigt folgendes Zitat aus dem Halleschen Kurier vom 3. Mai 1804: „Zur jezzigen Leipziger Messe hat mans auf 843 neue Bücher gebracht, worunter sich 275 Romane und 25 Räuber- und Mordgeschichten befinden.“ (Zit. nach (Kunczik und Zipfel, S. 31)).

³⁶⁶ Zwar gibt es besonders empfohlene, durch zig Güte- und Empfehlungssiegel als pädagogisch wertvoll angepriesene Softwareprodukte, doch ist solcherart Ausgezeichneten oft die Eigenschaft „Computerspiel“ kaum zuzuschreiben, da die Bezeichnung meist nur als marketingtechnische Politur und versuchter pädagogischer Kunstgriff zur Attraktivierung bei der Zielgruppe verwendet wird. Bei solchen „pädagogisch wertvollen“ Computerspielen wird versucht, Werte und Wissen aus dem Bereich des klassischen Bildungskanons in die Kulturtechnik des Computerspiels hineinzutragen und mit wenig Gespür für die narrativen Funktionsweisen der Verknüpfung von Handlung und Interaktion und oft auch geringem technisch- und spielerischen Aufwand werden klassischen Bildungsinhalten plump spielerische Elemente übergestülpt oder dazugestellt.

Kampf innerhalb des Mediums um das Medium.³⁶⁷ Erstere haben es klar verpasst, ihre Clans³⁶⁸ in den Weiten des neuen Mediums abzustecken.³⁶⁹

Bei der Lesesuchtkritik wollte man – im Gegensatz zur heutigen pädagogischen Diskussion – die zu Erziehenden oder zu „Heilenden“ innerhalb des Mediums zum Konsum „besserer“ Werke bewegen, das hieß etwa langsame, intensive Lektüre von Werken aus dem (dafür) neu geschaffenen Kanon deutscher Klassiker statt dem Verschlingen von „Schundromanen“.³⁷⁰ Dass gerade aus diesem Autorenkreis mit Goethes Werther und der darauf folgenden Selbstmordwelle eine erste negativ-Wirkungsdemonstration eines Massenmediums entsprang, ist wohl Ironie der Geschichte.³⁷¹

Dass es in der Schule zur „Pflichterspielung“ eines Kanons (tatsächlicher) Computerspielklassiker kommt, ist derzeit Utopie.³⁷²

2.4.1.3 Foto

Das nächste „gefährliche“ neue Medium nach der Massenkultur war die Fotografie. Karl Pawek³⁷³ sieht die Fotografie vor dem Hintergrund der abendländischen Tradition der

³⁶⁷ Es ging darum, die traditionelle Funktion des Lesens als eine gelehrte Anstrengung des Geistes gegen seinen „Missbrauch“ als imaginative und affektive Zerstreuung zu verteidigen. (Vgl. (Koschorke, S. 133)).

³⁶⁸ Im doppelten Wortsinn, also auch als Computerspielergemeinschaft.

³⁶⁹ Die mangelnde Erfahrung der Computerspielkritiker mit dem Medium wird natürlich nicht explizit eingeräumt, jedoch zeigt die besondere Hervorhebung, wenn ein Wissenschaftler sich dann doch einmal intensiv mit einem Computerspiel auseinandersetzt, dass dies nichts Übliches und Vorauszusetzendes ist. (Vgl. z.B. Mark Butler: „Zur Performativität des Computerspielens“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 65-83, Köln, (2007)).

³⁷⁰ Vgl. (Koschorke, S. 117 u. S. 133 f.).

³⁷¹ So wurde Goethes Romanfigur mit dem sogenannten *Werther-Effekt* zum Namensgeber des wissenschaftlich belegten Phänomens, wonach Suizide, über die in den Medien ausführlich berichtet wird, eine signifikante Zahl von Nachahmungstaten auslösen. (Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Werther-Effekt&oldid=99977970> vom 22.02.2012).

³⁷² Und ich denke, dass auch noch kaum ein bildungspolitischer Entscheidungsträger auf diesen Gedanken gekommen ist, geschweige denn ihn auszusprechen gewagt hätte. Heute ist die – meist unausgesprochene – Einstellung in der pädagogischen „Mainstream“-Diskussion um Computerspiele meines Erachtens dergestalt, dass das Medium an sich zwar ein eher wenig wertvolles sei, es aber aufgrund seiner Beliebtheit bei der Zielgruppe der zu Erziehenden eingesetzt werden kann und soll, um ihnen Inhalte der „absteigenden“ alten, aber wertvolleren Medien und den klassischen Bildungskanon auf „moderne, spielerische und interaktive“ Weise zu vermitteln. Ich denke, dass es hier in der grundsätzlichen Intention von Pädagogik – im speziellen von Didaktik – und Computerspielen einen fundamentalen Unterschied gibt. Bei didaktischen Überlegungen gibt es ein vordefiniertes Ziel, einen Wissensinhalt, der gelernt werden soll; und man überlegt sich, durch welches Vorgehen dieses Ziel möglichst effizient (und das bedeutet in der modernen Pädagogik meist möglichst lustvoll) erreicht werden kann.

Bei der Entwicklung eines (Computer-)Spiels steht nicht der Gedanke eines Zielzustands am Anfang der Überlegungen, sondern wie das Handeln in einem Regelsystem möglichst lustvoll wird, und daraus ergibt sich dann ein Ziel. Man spielt etwa *Tetris* (Alexei Paschitnow, 1984 (erstmalig)) wegen der Lust an den ermöglichten Handlungen bzw. Interaktionen. Viele versuchen mit der Zeit, möglichst hohe Punktzahlen zu erreichen. Dies versuchen sie aber nicht um der Punkte an sich willen – sonst könnten sie ja ebensogut versuchen, möglichst viele vorbeifahrende Autos zu zählen – sondern aus dem komplexen Motivationsgemisch aus Wettbewerb, Herausforderung und der schon erwähnten unmittelbaren Lust an der Handlung: der Spielfreude. (Siehe »Flow-Erlebnis«, S. 37) Die Grenzen von Wettbewerb und Konkurrenz, von Spiel und Arbeit sind fließend. (Vgl. Robert M. Erdbeer: *Gaming und die Tücke des Subjekts*, <http://science.orf.at/stories/1632851/> vom 28.11.2009; Robert Pfaller: „Immer fleißig spielen! Profaner Realismus und Heiliger Ernst zwischen Mensch und Maschinen“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 147-159, Köln, (2007); sowie (Böhle)).

Hochschätzung der Ratio und der Geringschätzung der sinnlichen Wahrnehmung oder gar Sinnlichkeit.³⁷⁴

„Diese Entgegensetzung konkretisiert sich im Antagonismus von Wort und Bild. Das Wort steht im Dienste der Bildung. [...] Bilder hingegen sind die Jahrhunderte hindurch ein Notbehelf für die des Lesens Unkundigen[.]“³⁷⁵

Auch im Christentum ist dieser Antagonismus tief verwurzelt, wie die beiden Kernsätze *„Im Anfang war das Wort“* (Johannes 1,1) gegenüber *„Du sollst Dir kein Bild machen.“³⁷⁶* (Exodus 20,2) verdeutlichen.

Sollte es tatsächlich der Fall sein, dass *„[d]ieses Bilderverbot [...] sich freilich auch gegen die Neigung des Menschen, das Bild mit dem Abgebildeten zu identifizieren [richtet], das Bild also für die Wirklichkeit zu nehmen – eine Neigung, die selbst noch gegenüber dem Fernsehbild gilt“³⁷⁵*,

so wäre dieses etwa dreitausend Jahre alte Gebot, das in unserer heutigen Medienwelt zutreffender ist denn je, von einer solch voraussehenden Weisheit, dass dies für mich der bislang überzeugendste Grund wäre, an eine göttliche Offenbarung der Gebote zu glauben.³⁷⁷

Die Fotografie hält die konkrete, veränderliche Erscheinung, das bloß Faktische, was bislang wenig galt, unbarmherzig „objektiv“ fest. Sie enthebt das Dargestellte nicht seiner Kontinenz, erhebt es nicht zu etwas Allgemeinem, wie es die Künstler tun. Außerdem ist auch sie wieder beliebig vervielfältigbar.

Stadien stereotyper Reaktionen auf neue Medien

Dieser **Skandal**, das *erste Stadium* des Grundmusters stereotyper Reaktionen auf neue Medien, wird nun zu „vertuschen“ versucht, was das *zweite Stadium* darstellt. Es wurde versucht, mit vorhandenen Kategorien der Vorgängermedien das Neue zu interpretieren und damit zu **vereinnahmen**. Die Fotografie wurde also zur Kunst erhoben, die Fotografen gestalteten die Wirklichkeit und arrangierten den Gegenstand. Bis heute steckt man Fotografen-

³⁷³ Karl Pawek: *Das Bild aus der Maschine : Skandal und Triumph der Photographie*, Olten/Freiburg, 1968; zit. nach: (Merkert, S. 10).

³⁷⁴ Vgl. dazu auch (Eco, S. 42).

³⁷⁵ (Merkert, S. 10).

³⁷⁶ 1. (bei Katholiken [das jedoch auf dem 2. Konzil von Nicäa 787 praktisch aufgehoben wurde]) bzw. 2. Gebot (bei Juden und anderen Konfessionen).

³⁷⁷ Bloß leider bleibt Merkert eine Begründung seiner Annahme schuldig, und ich muss weiterhin auf der Suche nach meinem persönlichen Gottesbeweis bleiben... (Vgl. (Merkert, S. 10)).

Bilder oftmals in einen Rahmen, um sie nach den Regeln des Vorgängermediums als Kunstwerke auszuzeichnen.³⁷⁸

Erst im 20. Jahrhundert wird das *dritte Stadium*, das realistische, das der **Normalisierung** oder Ernüchterung, erreicht. Dies vor allem deshalb, weil der Fotoapparat zum Massenprodukt wurde. Der globale Kunstanspruch ließ sich angesichts von Millionen von Schnappschüssen nicht länger aufrecht erhalten. „*So wird das spezifische der Photographie wieder freigelegt, ihre enthüllende, dokumentierende, mediale Funktion[.]*“³⁷⁹

2.4.1.4 Film

Dem Film gegenüber reagierten die Repräsentanten der pädagogisch engagierten Öffentlichkeit genauso wie zuvor gegenüber der Fotografie, also mit Abneigung, Entrüstung und kulturkritischem Pessimismus. Besonders seine anrühige Herkunft von Jahrmärkten und Vergnügungsetablissemments der Unterschichten ließ es unmöglich erscheinen, den Film auf die Höhe eines Kunstwerks zu bringen.³⁸⁰ Auch die Inhalte, der „*kindische Hampelmann-Humor*“, sowie die „*Natur des Films*“, die rasch vorüberziehende „*Zappelei, Rennerei, Rauferei, Schnurrpfeiferei*“ disqualifizierten den Film zum wertlosen, ja sogar schädlichen Schund.³⁸¹

Doch ließ sich dieses junge Medium nicht – wie auch kein anderes – von der Kritik der Bildungseliten aufhalten. Beim Film war jedoch die Schnelligkeit seines explosionsartigen Durchbruchs ein Novum, welche die Beunruhigung der Kritiker noch verstärkte. Aber dennoch oder vielleicht gerade deswegen wurde auch im Fall des Films versucht, ihn für pädagogisch erwünschte Zwecke zu vereinnahmen. Die Kinoreformbewegung etwa verfolgte schon vor dem Ersten Weltkrieg das Ziel, den „*Kinematograph als Volkserzieher*“ einzu-

³⁷⁸ Vgl. (Merkert, S. 11). „*Damit war ‚auch in der Photographie das Bild die souveräne Schöpfung eines Menschen‘, der Skandal war aus der Welt geschafft [...] freilich um den Preis, daß damit auch das spezifisch Mediale [...] geopfert wurde. [...] Noch nie war die spezifische, autogene Leistung eines Apparates vom Menschen so gründlich vertuscht und verleugnet und für sich in Anspruch genommen worden wie im Falle der Photographie.*“ (ebd., Zit. im Zit.: Pawek, S. 48³⁷³).

³⁷⁹ [Vgl.] (Merkert, S. 12 f.).

³⁸⁰ Vgl. (Merkert, S. 12) sowie Erkki Huhtamo: „*Neues Spiel, neues Glück. Eine Archäologie des elektronischen Spiels*“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 15-43, Köln, (2007), auf englisch erschienen unter dem Titel: „*Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archeology of Arcade Gaming*“, in: *Handbook of Computer Game Studies*, Herausgeber: Joost Raessens und Jeffrey Goldstein, S. 3-21, Cambridge, 2005; vor allem in Bezug auf die Vorläufer des Films, etwa Guckkästen und diverse frühe visuelle Automaten.

³⁸¹ Emilie Altenloh: *Zur Soziologie des Kino*, Jena, 1914 (Nachdruck in: A. Silbermann (Hrsg.): *Reader Massenkommunikation Bd. 1*, Bielefeld, 1969, S. 110 f.); zit. nach: (Merkert, S. 12 f.).

„*Die ersten Filmrezensenten mussten zunächst einmal sich selbst rechtfertigen[.] [...] Kurt Pinthus schreibt über die Reaktion seiner ersten Filmkritik 1913: [...] die Leser sowie Besitzer empfanden sie als eine Entwürdigung des Blattes und ihrer selbst; wie konnte ein gebildeter Mensch, von dem man viel erwartet hätte, eine so niedrige Angelegenheit wie das Kino ernst nehmen und überhaupt mit dem Theater vergleichen; die Zeitungsmänner hingegen warfen mir vor, ich hätte den mir für Theater- und Literaturkritik zur Verfügung gestellten Platz missbraucht und damit das Blatt schwer geschädigt.*“ (Ralitsa Dimitrova: *Kino und Film im Fokus der Kritik*, http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienwissen/schafft/medienkritik_medienwirkung/historische_medienkritik/medienkritik_dimitrova, Wintersemester 2006/07; Zit. im Zit.: Gernot Stegert: *Filme rezensieren in Presse, Radio und Fernsehen*, München, 1993, S. 184.)

setzen und zum „*Schutz der Kinder*“ sowie zur „*Aufklärungsarbeit an dem Volk*“ pädagogisch wertvolles Filmmaterial zu befördern.³⁷⁹ Aus dem heutigen „Post-Cineastischen“ Blickwinkel der realistischen und medienangemessenen Betrachtung, vor dem Hintergrund selbst erlittener 16 mm-Unterrichtsfilmvorführungen, erscheint die Euphorie der damaligen Zeit durchaus amüsant, wenn es etwa hieß:

*„Alle diese Vorteile werden den kinematographischen Apparat zu einem der wertvollsten Unterrichtsmittel der Schulen der Zukunft machen. Ja ich kann mir eine gänzliche Umwälzung des Unterrichtsbetriebes denken, wenn sämtliche Schulen ohne Ausnahme ihren kinematographischen Apparat zur Verfügung haben.“*³⁸²

Mit Aufkommen des Tonfilms Mitte der zwanziger Jahre konnte sich der Film endgültig als Kunstform etablieren. Wenngleich die strenge bildungsbürgerliche Trennung zwischen künstlerisch Wertvollem auf der einen Seite und „bloßer Unterhaltung“ auf der anderen Seite nun auch den Film vereinnahmte. Film wird im Diskurs der Gebildeten „*zunehmend weniger als Bildungsmedium, statt dessen als Gegenstand und Inhalt von Bildung betrachtet.*“³⁸³

Natürlich wurde auch die **Gewaltdiskussion** über das neue Medium Film intensiv geführt. Der Gerichtsassessor Albert Hellwig schrieb 1911, dass

*„häufiges Anschauen von Schundfilms mit fast mathematischer Sicherheit zu einer Verrohung des Jugendlichen führen muß. [...] Mit Zahlen wird man freilich diesen Zusammenhang [...] nicht beweisen können, aber es gibt ja so manches, was sich in Statistiken nicht fassen lässt und dennoch zweifellos feststehende Tatsache ist.“*³⁸⁴

Der Psychiater Robert Gaupp wies im selben Jahr auf „*Die Gefahren des Kino*“ hin:

*„Der Abschreckungswert des moralischen Schlusses fällt gar nicht ins Gewicht gegenüber der tiefen Wirkung, welche die Heldentaten des kühnen Verbrechers auf das jugendliche Gemüt ausüben.“*³⁸⁵

Selbst in den USA mit ihrem nahezu sakrosankten Recht auf freie Meinungsäußerung sah man die Gefahren des Films als derart groß an, dass Zensurmaßnahmen eingeführt wurden,

³⁸² Adolf Sellmann: Deutsche Blätter für erziehenden Unterricht 39, 1911/12, S. 148; zit. nach: (Merkert, S. 13).

³⁸³ Das dritte Stadium einer realistischen, medienangemessenen Betrachtung, wird nach Merkert bereits in den dreißiger Jahren erreicht. ([Vgl.] (Merkert, S. 14)).

³⁸⁴ Albert Hellwig: *Schundfilms : Ihr Wesen, ihre Gefahren und ihre Bekämpfung*, Halle a. d. S., 1911, S. 58; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 34).

³⁸⁵ Robert Gaupp: Die Gefahren des Kino, in: *Prolog vor dem Film: Nachdenken über ein neues Medium 1909-1914.*, Herausgeber: Jörg Schweinitz, Leipzig, 1992 (zuerst 1911/12), S. 67 f.; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 36).

wie die Argumentation des Vorsitzenden der Zensurbehörde *New York State Motion Picture Commission* aus dem Jahre 1922 belegt:

*„All those who attack motion picture regulation ignore the basic reason for such regulation. The motion picture draws an enormous proportion of its trade from children of immature years, from a great many of mental defectives, and a vast number of illiterates and the ignorant. The non-English speaking foreigners contribute great numbers of every one of those classes.“*³⁸⁶

Es gab aber auch Kollegen, die anderer Meinung waren:

*„Man nehme dem Volk und der Jugend nicht die Schundliteratur noch den Kientopp; sie brauchen die sehr blutige Kost ohne die breite Mehlpampe der volkstümlichen Literatur und die wässerigen Aufgüsse der Moral.“*³⁸⁷

2.4.1.5 Radio

Das Radio, welches seit Beginn der zwanziger Jahre ausgestrahlt wird,³⁸⁸ stellt eine gewisse Ausnahme im Grundmuster der Reaktionen auf neue Medien dar. So wurde die erste Phase der Entrüstung übersprungen und man setzte gleich mit der zweiten Phase der Vereinnahmung ein.

Die Gründe dafür liegen nach Merkert darin, dass es einerseits ein akustisches Medium ist, welches der Musik und der Sprache, und somit wiederum den Begriffen und dem Denken, zugeordnet ist. Da es kein optisches Medium ist, fehlte die Anstößigkeit der Bilder. Auch war das Radio zu Beginn als nicht ökonomisches staatspublizistisches Modell konzipiert, zunächst allerdings noch kaum publizistisch, sondern primär als Kulturträger und Mittel der Volksbildung. Nachdem anfangs vorwiegend klassische Musik und dramatische Literatur gesendet wurden, stellte die Umarbeitung letzterer zu Hörspielen eine neue, medienspezifische Kunstgattung dar und verlieh dem Rundfunk somit literarisch-künstlerischen Rang. *„Außerdem gab es viele Vorträge; sie bildeten das didaktische Element, das Pendant gewissermaßen zum Lehrfilm.“*³⁸⁹

³⁸⁶ „Movie morals under fire: Reformers demand a national inquiry because of the Arbuckle and Taylor cases.“, *New York Times* vom 12. Februar 1922, S. 80; zit. nach: (Kutner und Olson, S. 43).

³⁸⁷ Alfred Döblin: *Das Theater der kleinen Leute*, in: *Prolog vor dem Film: Nachdenken über ein neues Medium 1909-1914*, Herausgeber: Jörg Schweinitz, Leipzig, 1992 (zuerst 1909), S. 155; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 38).

³⁸⁸ In Deutschland seit Ende 1923, in Österreich fast genau ein Jahr später, am 1. Oktober 1924. (Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Geschichte_des_H%C3%B6rfunks_in_%C3%96sterreich&oldid=100292808 vom 29.02.2012).

³⁸⁹ [Vgl.] (Merkert, S. 15).

Dass es vor der Zeit der vielgescholtenen elektronischen Massenmedien in der Freizeitrealität der Kinder und Jugendlichen auch nicht nur Baumhausidylle gab, zeigt dieses Zitat Hans Bredows, des „*Vaters des deutschen Rundfunks*“:

„*Am wichtigsten aber erscheint die Bedeutung des Rundfunks für das Familienleben. Gerade in Arbeiterkreisen mehren sich die Stimmen, die den Rundfunk als einen Segen für die Familie bezeichnen. Die Mütter sind tiefinnerlich glücklich darüber, daß es ihnen mit Hilfe des Rundfunks gelingt, die heranwachsenden Kinder zu Hause und von den verderblichen Einflüssen der Straße und der Vergnügungssucht fernzuhalten.*“³⁹⁰

– Ich denke, es wird bei all dem Lamentieren über Kinder, die sich nicht mehr (von den Bildschirmen weg-) bewegen, und nicht mehr „nach draußen“ gehen, – so berechtigt viele, vor allem medizinische Warnungen diesbezüglich auch sind – vergessen, dass „da draußen“ durchaus auch einige (unter anderem pädagogische) Unannehmlichkeiten für die betreffenden Kinder und Jugendlichen sowie deren Erziehungsberechtigte warten.³⁹¹

Ablehnung gegenüber dem Radio kam vorwiegend von Vertretern der Erwachsenenbildung, da diese darin einen Konkurrenten im Volksbildungsbereich sahen.³⁹² Und natürlich konnten Kulturpessimisten wie etwa Günther Anders das Radio auch nicht auslassen.³⁹³

2.4.1.6 Comic

Obwohl man die Anfänge von Comics wohl auch viel früher verorten kann,³⁹⁴ ordne ich ihn hier zwischen die nachrichtentechnischen Medien des 20. Jahrhunderts ein, da es mir hier um die Chronologie der pädagogischen Debatte geht.³⁹⁵

³⁹⁰ P. Meyer: *Medienpädagogik*, Meisenheim, 1978, S. 62; zit. nach: (Merkert, S. 15).

³⁹¹ – Und umgekehrt die zitierten positiven Effekte der „Behütung“ durch elektronische Medien kaum, und noch weniger von Experten der diversen Disziplinen mit pädagogischem „Sendungsauftrag“, erwähnt werden. Eltern wird eine solche Argumentation vielleicht nicht so „höchst ungeläufig“ (Merkert, S. 15) erscheinen wie dem Erziehungswissenschaftler, jedoch wird diese Meinung wahrscheinlich selten laut vertreten werden, aus Angst um den Ruf der eigenen Erziehungskompetenzen.

³⁹² Vgl. (Merkert, S. 16).

³⁹³ Jedoch ist seine Kritik keine zeitgenössische, zumindest was ihre Veröffentlichung betrifft, sondern eher im Kielwasser der Fernsehkritik zu sehen. Auch Anders sieht im Radio lediglich den Mit- und Vorläufer des eigentlichen Teufels Fernsehen und prangert es somit weniger oder lediglich in einem Atemzug mit ihm an. (Vgl. Günther Anders: „Die Welt als Phantom und Matrize : Philosophische Betrachtungen über Rundfunk und Fernsehen“, in: *Abschied vom 20. Jahrhundert : Ein Lesebuch*, Herausgeber: Katharina Kaefer, München, 1993, S. 187-192; erstmals erschienen in: Merkur, Heft 87-89, Stuttgart, 1955).

³⁹⁴ Konkret in Ägypten, wo um 1400 v. Chr. die ersten sequenziellen Bildfolgen dargestellt wurden, nicht zu verwechseln mit Hieroglyphen. (Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Comic&oldid=101312363> vom 26.03.2012).

³⁹⁵ Da ein einzelnes Bild keinen Comic darstellt (vgl. ebd.), kommen somit auch Bilderverbote und -Stürmereien nicht in Betracht, obwohl es hierbei wahrscheinlich Ausnahmen gibt (ich denke da etwa an Kreuzwegdarstellungen), diese historischen Phänomene aber auch kaum von bewahrpädagogischen Motiven (zumindest vordergründig bzw. bewusst) angetrieben waren. (– Eher im Gegenteil, so verwendeten gemäßigte Protestanten Bilder weiterhin für didaktische Zwecke [Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Reformatorischer_Bildersturm&oldid=101597009 vom 02.04.2012]).

Es ist wahrscheinlich kein Zufall, dass Comics in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts zuerst in den USA im Rahmen von Tageszeitungen ihren Durchbruch hatten, da Bilder einfacher zu rezipieren sind als Sprache, was etwa im New York der damaligen Zeit, in dem fast 70 verschiedene Sprachen gesprochen wurden, sehr wichtig war.³⁹⁶

Ein bedeutender Pionier des Comics aus dem deutschsprachigen Raum ist Wilhelm Busch, der ab 1858 seine berühmten Bildergeschichten veröffentlichte und auch die amerikanische Entwicklung beeinflusste.³⁹⁷

Die vor allem auf Breitenwirksamkeit ausgelegten und daher oft wenig niveauvollen frühen amerikanischen Zeitungsbeilagencomics gerieten daher schon bald in die Kritik.³⁹⁸ Zu einem großen Problem sollte diese aber erst später werden.³⁹⁹

Die Erfindung von Superman 1938 verlagerte die Zielgruppe der Comics zu Kindern und Jugendlichen und verhalf dem Comicheft zum Durchbruch.⁴⁰⁰ Als dieses „Golden Age“ nach dem Zweiten Weltkrieg vorbei war, woran der Aufstieg des Fernsehens mitbeteiligt war, wurde versucht, die Leserschaft zu erweitern und vermehrt Erwachsene anzusprechen. Die angewandte klassische Rezeptur für den breitenwirksamen Erfolg von Unterhaltungsmedien, „Sex and Crime“, stieß im pruden Amerika der 50er Jahre auf erbitterten Widerstand, vor allem aus konservativen Kreisen. Die Comicgegner sahen in den Comics die Auslöser für die Abgestumpftheit der Jugend, moralischen Verfall und Sittenlosigkeit. Fernsehen und Radio bauschten die Debatte weiter auf und offensichtlich voreingenommene „Wissenschaftler“, namentlich als einer der ersten und schärfsten Kritiker Frederic Wertham, lieferten vermeintliche Beweise dafür.⁴⁰¹ Wertham im O-Ton:

– Wengleich es auch vor der großen Kontroverse im 20. Jahrhundert interessante pädagogische Auseinandersetzungen mit diesem Medium gab, so etwa Goethe, der sich über den heute oft als Vater des modernen Comics bezeichneten Rodolphe Töpffer folgendermaßen begeistert äußerte: „*Es ist wirklich zu toll! [...] es funkelt alles von Talent und Geist! [...] Wenn er künftig einen weniger frivolen Gegenstand wählte und sich noch ein bisschen mehr zusammennähme, so würde er Dinge machen, die über alle Begriffe wären.*“ (Johann Peter Eckermann: *Gespräche mit Goethe in den letzten Jahren seines Lebens* : Band 3 1822-1832, Herausgeber: Gustav Moldenhauer, Leipzig, 1848, S. 245.).

³⁹⁶ Vgl. Romy Baumann: *Comic in der Kritik*, http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienwissenschaft/medienkritik_medienwirkung/historische_medienkritik/medienkritik_baumann, Wintersemester 2006/07.

³⁹⁷ So war etwa die Comic-Serie *The Katzenjammer Kids* deutlich inspiriert von den Vorläufergeschichten um *Max und Moritz* (vgl. ebd.).

³⁹⁸ Vgl. ebd. sowie http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Comic_in_Nordamerika&oldid=100669784 vom 09.03.2012.

³⁹⁹ Selbst der große Erfolg der sog. „Eight Pagers“, pornografische Comics, die mit Beginn der Weltwirtschaftskrise aufkamen, führte noch nicht zu einem gesellschaftlichen Aufschrei, wohl, da sie sich an die „Regeln“ für Schund hielten und nicht offen verkauft wurden.³⁹⁶

⁴⁰⁰ Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Comic_in_Nordamerika&oldid=100669784 vom 09.03.2012.

⁴⁰¹ So wurden etwa unzulässige Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge hergestellt, indem aus der Tatsache, dass viele straffällig gewordene Jugendliche Comicleser waren, gefolgert wurde, dass dies die Ursache für ihre Straftaten gewesen wäre, ungeachtet der Tatsache, dass Comiclesen längst bei der gesamten Jugend weit verbreitet war. (Vgl. »Die Ursache-Wirkungs-Problematik«, S. 27.

„Verglichen mit den Comic-Verlegern war Hitler ein Anfänger. Wäre es meine Aufgabe, aus Kindern Verbrecher zu machen, ihnen beizubringen, wie man Mädchen vergewaltigt, Menschen verletzt, in Läden einbricht, wie man betrügt, prügelt oder jedes andere bekannte Verbrechen begeht, dann würde ich Comic-Verleger werden. Ein Junge wird nicht homosexuell, ohne dass man ihn verführt, und so ist es auch mit der Kriminalität. Solange wir die Verleger gewähren lassen, ist keine amerikanische Familie mehr sicher.“⁴⁰²

Vom öffentlichen Druck gezwungen,⁴⁰³ beschloss der Dachverband der Comicverleger einen Katalog von Vorgaben, den *Comics Code*, dem jeder veröffentlichte Comic genügen musste (basierend auf einem System der Selbstkontrolle) und der weitgehend die Forderungen der Öffentlichkeit erfüllte. Durch diese starken Beschränkungen wurden die Ambitionen, das Zielpublikum über das der Jugendlichen auszudehnen und das Medium auch inhaltlich weiterzuentwickeln, im amerikanischen Raum weitgehend zunichte gemacht. Erst ab den 80er-Jahren verlor der *Comics Code* an Bedeutung und es wurden wieder Comics für Erwachsene produziert.⁴⁰⁴

In den deutschsprachigen Raum wurden die US-Comics sowie die Debatte über sie infolge der allgemeinen „Amerikanisierung“ durch die Besatzungssoldaten nach dem Zweiten Weltkrieg importiert, mit dem Unterschied, dass Comics hier von der breiten Öffentlichkeit noch negativer gesehen wurden, und zwar unabhängig von ihren Inhalten. Der Umstand, dass es sich hier um ein „importiertes Übel“ handelte, begünstigte diese ablehnende Haltung wahrscheinlich zusätzlich.³⁹⁶

Aber auch von intellektueller Seite wurde der Comic angegriffen, insbesondere von Pädagogen und Literaturwissenschaftlern, die ihm einen verrohenden Einfluss auf die Jugend, der zu oberflächlicher und klischeehafter Wahrnehmung ihrer Umwelt führe, sowie Sprachverarmung durch unvollständige Sätze und umgangssprachliche Ausdrücke vorwarfen.⁴⁰⁵ Ab 1954 kontrollierte folglich auch die neugegründete Bundesprüfstelle die in Deutschland erscheinenden Comics und die Verleger führten ebenso eine freiwillige Selbstkontrolle ein, womit

⁴⁰² Andreas C. Knigge: *50 Klassiker Comics*, Hildesheim, 2004; zit nach: ³⁹⁶.

⁴⁰³ Comics wurden vielerorts aus dem Verkauf genommen oder verboten, es kam sogar zu öffentlichen Comic-Verbrennungen.

⁴⁰⁴ Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Comics_Code&oldid=87911635 vom 20.04.2011.

⁴⁰⁵ Vgl. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Comic&oldid=101312363> vom 26.03.2012.

sich das Ausmaß an Indizierungen gering hielt. Divergierende Meinungen von intellektueller Seite waren die Ausnahme.⁴⁰⁶

Bezüglich Gewaltdarstellungen stellen wohl Comics, neben dem Film, die wichtigsten Einflussquellen für Computerspiele dar. Mit den Superheldencomics wurde

„[...] das Design von *Violenz* zu einer artistischen Disziplin erhoben, in der ganze Generationen von Zeichnern sich gegenseitig in der Entwicklung der raffiniertesten grafischen Effekte zu übertrumpfen suchen.“ Doch „[s]o realistisch sich die Handlung bis ins Detail zu geben scheint, ist sie doch von Anfang bis Ende ein höchst artifizielles Konstrukt, ein ästhetischer Exzess, dem es auf Wirklichkeitstreue nicht ankommt.“⁴⁰⁷

– Diese Charakterisierungen treffen denn auch ebenso für Computerspiele zu.

„Nur provisorisch – eine Vorsichtsmaßnahme für den Fall, daß es unter den Lesern jemanden gibt, der ausschließlich hochrangige Literatur liest, [...]“⁴⁰⁸ will ich hier exemplarisch einen Comic-Strip abbilden:



Abbildung 3: Comic-Strip „Touché“ von Thomas Körner (täglich in der „taz – die tageszeitung“, www.taz.de (<http://www.taz.de/1/wahrheit/bei-tom/>)) Quelle: <http://www.mediaculture-online.de/Computerspiele.1292.0.html>

⁴⁰⁶ – Aber es gab sie. So schrieb etwa Umberto Eco anno 1964: „Im übrigen ist jede dieser Figuren [Superhelden, Anm.] im Innersten gut, moralisch und den Idealen der Menschheit verpflichtet. [...] So gesehen erscheint die »Lehre«, die diese Geschichten verbreiten, jedenfalls unter dem Aspekt der Jugendliteratur, unbedenklich, zumal die Gewaltszenen, mit denen sie gespickt sind, dazu tendieren, das Böse am Ende unterliegen und die Ehrbarkeit siegen zu lassen. Die Zweideutigkeit der Moral offenbart sich allerdings in dem Augenblick, in dem man die Frage stellt, was denn das Gute sei.“ (Eco, S. 216).

Hier sei anzumerken, dass Eco sich offensichtlich mit zeitgenössischen Comics während der „Hochblüte“ des *Comics Codes* auseinandersetzte. Vor diesem Hintergrund ist auch seine Kritik am transportierten Welt- und Gesellschaftsbild der „politisch korrekten“, paternalistischen Superheldencomics dieser Zeit zu sehen, die ihre nahezu gottgleichen Kräfte nicht zur „revolutionären“ Schaffung einer besseren Welt einsetzen, sondern in Rahmen der bestehenden Verhältnisse das System erhalten und nach (Super-)Kräften unterstützen. (Vgl. ebd., S. 216 f.).

⁴⁰⁷ Bernd Dolle-Weinkauff: „Über Gewaltdesign im Comic“, in: *Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien*, Herausgeber: Bernd Dolle-Weinkauff, Hans-Heino Ewers, Regina Jaekel, Weinheim/München, 2007, (S. 137 u. 139).

⁴⁰⁸ (Eco, S. 209).

2.4.1.7 Fernsehen

Etwa dreißig Jahre nach dem ersten elektronischen Massenmedium, seit Ende 1952, begann in Deutschland die Ablösung des Radios als Leitmedium durch den Start des Fernsehens.⁴⁰⁹ Das Fernsehen erfüllte das Reaktions-Grundmuster auf neue Medien wieder vollends, mit einer stark ausgeprägten ersten Phase der Irritation, Ablehnung und Angst. Die Pädagogen fürchteten um die Autorität von Eltern und Erziehenden durch die Konkurrenz des „*‘geheimen Miterziehers*““. Kinder sollten folglich

*„sowenig wie möglich und am besten überhaupt nicht fernsehen. [...] Der Bildschirm erschien als Inbegriff der Reizüberflutung und deshalb als schädlich für die körperliche und geistige Entwicklung.“*⁴¹⁰

Die primäre Aufgabe der Fernseherziehung sah man daher darin, Kinder vom Fernsehen abzuhalten. Diese weithin als überholt geltende Haltung der Sechzigerjahre wird heute jedoch noch immer – ironischerweise auch durchaus TV-wirksam – vertreten.⁴¹¹ Eine solch rigide bewahrpädagogische bzw. aversive Haltung hat einige fatale Konsequenzen.

*„Vor allem folgt daraus, dass die Inhalte belanglos erscheinen. [...] Wenn es auf die Inhalte nicht ankommt, dann erübrigt sich auch jedes Engagement für Qualität[.] [...] Tatsächlich waren es somit die Pädagogen, die den Sendeanstalten das Alibi dafür lieferten, daß diese ihren Ehrgeiz ins Abendprogramm investierten, das Kinderprogramm hingegen nicht ernst nahmen.“*⁴¹⁰

– Ganz nach dem Motto: „Ist der Ruf erst einmal ruiniert, sendets sich ganz ungeniert.“ Auch werden damit die positiven Möglichkeiten des Mediums ignoriert und die Eltern in eine unangenehme Lage gebracht, da ihnen im Grunde nur das Fernsehverbot bliebe, dieses aber schwer durchsetzbar ist und der Mehrzahl auch nicht gelingt. Das Ergebnis müsste demzufolge Gleichgültigkeit oder schlechtes Gewissen (gewesen) sein, denn der Fernsehkonsum der Kinder nahm trotzdem kontinuierlich zu.⁴¹⁰

*„Ende der sechziger Jahre änderte sich die Situation nahezu schlagartig, es begann das Stadium der Vereinnahmung.“*⁴¹²

⁴⁰⁹ In Österreich ab Mitte 1955. (Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Geschichte_des_Fernsehens_in_%C3%96sterreich&oldid=99947037 vom 21.02.2012).

⁴¹⁰ [Vgl.] (Merkert, S. 16 f.).

⁴¹¹ Siehe etwa Manfred Spitzer (»Vorsicht Bildschirm?«, S. 70) in dieser Arbeit, der auch seine eigenen Sendungen auf *BR-alpha* produziert. (Leider ist die Folge über Mediengewalt und Amokläufe online nicht mehr verfügbar; sie wurde bereits vor anderen Folgen aus dem Internetangebot genommen, wie ich vermute, da Spitzers Thesen hier doch zu gewagt waren.)

⁴¹² [Vgl.] (Merkert, S. 18 f.).

Die Bildungspolitiker sahen im Zuge des bildungspolitischen Aufbruchs jener Jahre im Fernsehen den idealen Helfer, die Lernfähigkeit im frühen Kindesalter zu fördern und besonders sozial benachteiligten Kindern Lernanreize zu bieten. Das Fernsehen wurde geradezu in den Dienst kompensatorischer Erziehung gestellt. „Aus dem Sündenbock wurde ein Nothelfer.“ Die erfolgreiche amerikanische Vorschulserie *Sesame Street*⁴¹³ wurde zum Symbol dieser neuen Phase.⁴¹²

*„Nach der bisherigen Disqualifizierung des Bildes setzte man jetzt auf die didaktische Potenz der Bilder und damit der audiovisuellen Medien, auf ihre Fähigkeit zur Veranschaulichung. [...] Nach dem schnellen Ende der Vereinnahmungsphase begann die Phase der Normalisierung[.] [...] Heute sind die Kindersendungen längst nicht mehr Stiefkind des Programms[.]“*⁴¹²

Zusammenfassend zieht Merkert folgendes Resümee:

*„Nun wird niemand behaupten wollen, daß keinerlei Anlaß zur Sorge besteht, doch sollte man nicht ignorieren, daß dieser Anlaß weniger in den Medien liegt als in den Menschen, die sie nutzen[.] [...] Jedenfalls hat es keinen Sinn, apokalyptische Bilder [...] zu entwerfen und die Medienwirkung oder gar nur den Bildschirm zum allgemeinen Sündenbock zu machen.“*⁴¹¹
*Ebenso unergiebig ist das Schwanken zwischen kultur- bzw. gesellschaftskritischem Pessimismus einerseits und bildungspolitischem Optimismus andererseits, vor allem aber sollte man aufhören, beide Positionen als pädagogische auszugeben.“*⁴¹⁴

2.4.1.8 Folgerung

Lässt man die durchaus berechtigte Hinterfragung der unterstellten vielfältigen Auswirkungen der neuen visuellen und interaktiven elektronischen Medien einmal außen vor, so stellt sich dennoch die viel grundsätzlichere Frage, ob diese vermeintlich negativen Veränderungen auch wirklich negativ sind.⁴¹⁵ Ist es wirklich bedenklich, wenn heutige Kinder mit einer gedruckten Tageszeitung wenig anzufangen wissen (im Sinne von Kompetenz als auch Interesse), dafür aber online kompetent und vernetzt sind? Ist es so bedenklich, wenn neurologisch nachgewiesen werden kann, dass die neuronalen Bahnen zur Daumensteuerung bei Kindern in den letzten Jahren – vermutlich durch Computerspielen – deutlich stärker ausgeprägt sind?⁴¹⁶

⁴¹³ Joan Ganz Cooney, Lloyd Morrisett, ab 1969.

⁴¹⁴ (Merkert, S. 20).

⁴¹⁵ Vgl. (Merkert, S. 21 ff.).

⁴¹⁶ Vgl. Gerald Hüther in GEO-kompakt, Nr. 17, 2008.

Dass wir mittlerweile in einer stark visuell orientierten, bilddurch- und mitunter auch überfluteten Welt leben, ist ein Faktum; und so erscheint uns auch ein anfänglich zentraler Einwand gegen das Fernsehen – dieses würde die Umsetzung der Wahrnehmung in geistige Anschauung dadurch behindern, dass es ein Bild sogleich mitliefere – mittlerweile nicht mehr sonderlich nachvollziehbar und überkommen. War es bei der Lesesuchtdebatte noch die Angst vor der ausschweifenden Fantasie, so wurde dann deren Unterforderung beklagt, wenn es etwa heißt:

„Der Phantasie eines Zuschauers seien also von vornherein engere Grenzen gezogen als derjenigen eines Lesers oder Hörers, und der Raum für die geistige Eigentätigkeit werde in einem der Bildung abträglichen Maß beschränkt.“⁴¹⁷

Die zentrale Frage der Wirkung von neuen Medien im Konkreten und überhaupt allem, worüber ein Werturteil gefällt werden soll, ist die nach den Urteilkriterien. Und hier maßen sich diverse Eliten, Politiker, Forscher und sogenannte Experten – Pädagogen eingeschlossen und keineswegs eher zurückhaltend – ganz besonders im Bereich neuer Medien an, die Urteilkriterien darüber gleichsam offenbart bekommen zu haben bzw. zu wissen, dass der Idealzustand in der Gegenwart oder gar der Vergangenheit liege.

„Nun ist die Vergangenheit ein unerschöpfliches Reservoir, in dem sich Beispiele für nahezu jede Position finden lassen. Zumeist versucht man mit ihrer Hilfe jedoch zu zeigen, daß frühere Kommunikationsformen als ursprünglicher, reicher, pädagogisch wertvoller zu bewerten sind, mögen auch die modernen Formen effizienter und zeitgerechter sein.“⁴¹⁸

Einmal abgesehen davon, dass auch Historiker und andere, die sich diesem Reservoir bedienen, verpflichtet sind, wissenschaftlich korrekt zu arbeiten und nicht beliebig Beispiele zu allgemeinen Tendenzen generalisieren dürfen, ist seit geraumer Zeit aber auch eine positive Gegenbewegung auszumachen, wie nicht zuletzt die eben dargelegte Geschichte der Reaktionen auf neue Medien zeigen möchte. Ein kurzer Blick auf diese sollte ausreichen, um die eigenen sowie die verbreiteten Urteilkriterien laufend zu hinterfragen oder wenigstens zu reflektieren.⁴¹⁹

⁴¹⁷ D. Ross: *Die Dritten Fernsehprogramme*, Hamburg, 1967, S. 14 f.; zit. nach: (Merkert, S. 21).

⁴¹⁸ (Merkert, S. 23 f.).

⁴¹⁹ „Die Hinweise sollen nur verdeutlichen, daß das Problem weniger in der Beschreibung von Wandel oder gar Verschwinden der Kindheit liegt, auch nicht in der Identifizierung der Ursachen, sondern in der Beurteilung der konstatierten Phänomene.“⁴¹⁸

2.4.2 MEDIEN, PÄDAGOGIK UND (COMPUTER-)SPIEL

„Während sich in der Medienwirkungsforschung bis auf einige Ausnahmen das Bild des aktiven, realitätskonstruierenden Nutzers durchgesetzt hat, werden in der öffentlichen Diskussion immer wieder monokausale Wirkungsmechanismen unterstellt. Neben der Gewaltproblematik werden auch Auswirkungen des Medienkonsums auf die Schulleistungen untersucht oder gleichsam in einem Rundumschlag die Medien für übergreifende Fehlentwicklungen der Gesellschaft verantwortlich gemacht (vgl. Spitzer 2005).“⁴²⁰

Lehrern kommt in dieser Diskussion eine besondere Bedeutung zu, sind sie doch prädestiniert dafür, eine Mittlerposition zwischen wissenschaftlichem und öffentlichem Diskurs, zwischen mittelbar und unmittelbar Betroffenen, zwischen Spielern und Nicht-Spielern einzunehmen.⁴²⁰ – Ob sie diese Position auch einnehmen können und wollen, steht allerdings auf einem anderen Blatt. Daher, auch auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen: Wohlan!

2.4.2.1 (Pädagogischer) Common Sense

Bei vielen Eltern und Pädagogen hält sich hartnäckig „[...] die tiefsitzende Überzeugung, dass Medienkonsum (abgesehen vom Lesen von Büchern) für Kinder und Jugendliche eher schädlich als nützlich ist.“⁴²¹

Diese Überzeugungen können jedoch nicht wissenschaftlich gestützt werden, entstammen daher einem vom dominanten gesellschaftlichen Diskurs geprägten Common Sense.⁴²¹ Aber gerade der pädagogische Diskurs nimmt nicht lediglich die allgemeine Skepsis auf, vielfach schürt und befeuert er diese auch selbst. So gelangten aufmerksame und weitsichtige Beobachter schon 1983 zu folgendem Schluss:

„Insgesamt kann man davon ausgehen, daß die pädagogische Auseinandersetzung mit Video-Spielen – getreu dem Muster der Schmutz- und Schundbekämpfung – zu einer Aktualisierung und Intensivierung medienfeindlicher Tendenzen führt.“⁴²²

Was hierbei aber übersehen wird, ist der Umstand, dass unsere Kinder und Jugendlichen „[...] genau das einüben, was wir Erwachsene auch machen, nämlich Medien für vielfältige persönliche und kommunikative Zwecke zu nutzen.“⁴²³

⁴²⁰ [Vgl.] Markus Decker: *Killerspiele im Hörsaal? – Wie Lehramtsstudierende Computerspiele beurteilen*, in: *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 1/2009, (S. 60). Verweis im Zitat hier zu finden unter ³⁰⁸.

⁴²¹ [Vgl.] (Jones, S. 137).

⁴²² (Weber, S. 210).

⁴²³ (Jones, S. 141).

Dieser sogenannte gesellschaftliche Diskurs zeigt die Tendenz, über Medien „kritisch herzuziehen“. Dass solche „gesellschaftlichen“ Diskurse meist von Schichten höherer sozialer Herkunft und höherem Bildungsgrad geführt werden, ist wenig überraschend, wie auch, dass das Bedrohungspotential eher bei „den Anderen“ und deren Kindern gesehen wird,⁴²¹ was als sog. „Third Person Effect“ bezeichnet wird.⁴²⁴ Interessanter finde ich jedoch den Umstand, dass hier die derzeit tonangebende Elterngeneration – mit Hilfe ihrer „alten“ Medien – die Neuen Medien – und hier momentan zuallererst das Computerspiel – angreift. Zur Angst vor dem Unbekannten gesellt sich hier meines Erachtens eine Angst vor dem eigenen Bedeutungs- oder Anschlussverlust. Auch denke ich, dass viele Ressentiments und Vorurteile gegenüber Computerspielen von den eigenen (Zugangs-)Problemen zu und mit diesem Medium herrühren. So werden scheinbar bewahrpädagogische Schutzmaßnahmen zu Schutzmaßnahmen vor dem eigenen Unwissen und dem damit befürchteten Autoritäts- und Kontrollverlust. – Es ist für Eltern und Erziehende wohl immer eine schwierige Situation, wenn Kinder Kompetenzen entwickeln, welche die eigenen übersteigen. Und bei den sogenannten Neuen Medien, zu denen auch Computerspiele zählen, kann dies mitunter schon sehr früh passieren.

Dass diese Angst vor neuen Medien schon so alt wie die Medien selbst ist, ist ein alter Hut, und so gut wie immer wird moralisch, mit der Befürchtung eines negativen Einflusses auf die Medienkonsumenten, argumentiert, wonach diese etwa zu gesellschaftszersetzenden Sozio- und/oder Psychopaten oder gar Verbrechern würden.⁴²⁵

2.4.2.2 Das Verhältnis von Herrschaft, Pädagogik und Spiel

Im Spiel liegt kritisches Potenzial, „[...] in dem Dinge eben auch anders erlebt werden und damit eine andere Welt erfahren [und erschaffen, d.V.] werden kann, in der, wie im Bereich der Kunst, nicht immer alles nur Nützlichkeitservägungen folgen muss.“⁴²⁶

Allerdings werden durch den Umstand, dass man Computer zum Spielen einsetzen kann, auch viele ernsthafte Kontexte in Spiele verwandelt.⁴²⁷ In der Simulation, anhand derer man unter-

⁴²⁴ Vgl. Sven Jöckel, Catherina Dürrenberg: „Vom Verbot zur Governance : Regulation in konvergenten Medienwelten für Kinder und Jugendliche“, in: *merz / medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 6/2009, (S. 95).

⁴²⁵ Siehe exemplarisch ⁴⁰².

⁴²⁶ (Swertz, S. 132).

⁴²⁷ Baudrillard hat dies etwa am Beispiel der Börse gezeigt. (Vgl. (Swertz, S. 132), wo verwiesen wird auf: Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982.)

schiedlichste Systeme erfahren und erlernen kann, verschwindet die Differenz von Spiel und Ernst.⁴²⁸

Bezogen auf das Drei-Stadien-Modell stereotyper Reaktionen einer Gesellschaft auf neue Medien,⁴²⁹ befinden wir uns im Hinblick auf Computerspiele derzeit im

„[...] **Stadium der Irritation und Ablehnung**, während gleichzeitig bereits seit Längerem Versuche zur Vereinnahmung und Instrumentalisierung von Computerspielen für Lehr- und Lernzwecke unternommen werden.“⁴³⁰

Im erwähnten ersten Stadium wird das neue Medium als bedrohlich für die gesellschaftliche Praxis angesehen, löst Irritation, Aversion oder gar Angst aus und ruft u.a. Entrüstung und kulturkritischen Pessimismus im gesellschaftlichen Diskurs hervor. So wurden

„[f]olgende Aspekte in der Mediengeschichte [...] wiederkehrend thematisiert:

- die Erzeugung einer medienvermittelten Scheinwelt⁴³¹ [...];
- der Verfall geistiger und kultureller Werte⁴³²;
- die die kindliche Phantasie überreizende und aggressionsauslösende Medienwirkung.⁴³³,⁴³⁴

In diesen Kontexten wurden Maßnahmen (z.B. Verbote) gefordert, um den Einzelnen vor den Gefahren der neuen Medien zu schützen.

Aber nicht nur neue Medien werden seit alters her pädagogisiert, auch Spiele werden bereits seit der Antike für pädagogische Zwecke herangezogen.

„Vor diesem Hintergrund erscheinen Computerspiele als Hybrid von neuem Medium und Spiel geradezu prädestiniert, in pädagogischen Kontexten eingesetzt zu werden.“⁴³⁵

Unter dem Label „Game based learning“ oder „Serious Games“ haben sie bereits als Lernspiele ihren Platz in der pädagogischen Praxis gefunden.⁴³⁵

⁴²⁸ „Dabei ist entscheidend, dass trotz ernsthafter Absichten der Als-ob-Charakter des Spiels für die Spielerinnen und Spieler erhalten bleibt. Das Spiel steht zwischen Verbindlichkeit und Unverbindlichkeit. Diese mittlere Position verbindet Nutzen und kritische Distanz. Das Verschwimmen der Grenzen ist dabei nicht unproblematisch (vgl. Sesink 2004), bietet aber das Potenzial, durch diese mittlere Position im Spiel Bildung und Ausbildung zu verbinden.“ (Swertz, S. 132); Verweis: Werner Sesink: *In-formatio : Die Einbildung des Computers*, Münster, 2004.).

⁴²⁹ Siehe »Foto«, S. 84, vgl. auch (Schrammel, S. 118).

⁴³⁰ (Jones, S. 118).

⁴³¹ „(vgl. Platon[s] [...], Mythos von Theuth““, siehe »Schrift«, S. 79; bzw. ³⁴⁹.

⁴³² „(vgl. das Verbot von Goethes Werk ‚Die Leiden des jungen Werthers‘ aufgrund moralischer Bedenken sowie die ‚Schmutz- und-Schund‘-Debatte mit dem Aufkommen der Massenliteratur)“, siehe »Buch«, S. 81, insbesondere ³⁷¹.

⁴³³ „(vgl. Debatten zu den ersten Wanderkinos)“, siehe »Film«, S. 85.

⁴³⁴ (Schrammel, S. 118).

⁴³⁵ [Vgl.] (Schrammel, S. 119).

„Hier stellt sich die berechtigte Frage, ob dadurch nicht ein wesentliches Moment des Spiels verloren geht, um dessentwillen Kinder überhaupt spielen: die Freiheit. [...] Indem man das Spiel zu Lehr- und Lernzwecken instrumentalisiert, pädagogisiert und didaktisiert, wird es jedoch zu einer von vielen Unterrichtsmethoden[.]“⁴³⁶ „[Es] wird zu etwas ‚Anderem‘“, zu Arbeit oder „klassischem“ Lernen.⁴³⁷

2.4.2.3 Lernen durch- und vom Computerspiel

Lerntheoretisch handelt es sich beim Lernen durch Computerspiele um „*informelles Lernen*“. Hierbei wird das Lernen weder bewusst angestrebt noch gestaltet. Es vollzieht sich „[...] *en passant durch den Vollzug anderer Tätigkeiten*.“⁴³⁷

„Zumeist steht in der Diskussion über das Lernen durch Computerspiele der ‚Inhalt‘ im Vordergrund. Das Thema Gewalt ist hierfür exemplarisch. [...] Leitend ist die Annahme, daß die Handlungs- und Verhaltensweisen der Akteure im Spiel ‚gelernt‘ werden.“⁴³⁷

Böhle vertritt entgegen solchen „*kurzschlüssigen Übertragungen*“ die Auffassung, dass beim Lernen von Computerspielen weniger die Inhalte, das „was“, als vielmehr das „wie“, die Beherrschung des Spiels – das, was „getan“ und „gewusst“ werden muss – gelernt wird. Nicht die Identifikation mit den Spielfiguren, „[...] *sondern vielmehr die real stattfindenden praktischen und geistigen Aktivitäten beim Spielen*“ stehen im Vordergrund dieser Perspektive und sind für die Wirkungen von Computerspielen ausschlaggebend.⁴³⁸

„In dieser Perspektive werden wichtige Unterschiede zwischen dem virtuellen Computerspiel und realen Spielen deutlich: Bei Letzteren ist das ‚wie‘ des Spielens unmittelbar verbunden mit den ‚Inhalten‘“⁴³⁷

, wie das am Beispiel jeder Sportart zu sehen ist. Für Bewegungs- und Sportspiele sind unmittelbare körperlich-sinnliche Aktivitäten und Erfahrungen erforderlich.⁴³⁹ Beim Ballspielen etwa ist es notwendig, den Ball zu berühren und mit der genau richtig dosierten und koordinierten sportartspezifischen Bewegung den jeweils notwendigen Impuls zum Treffen des Ziels zu geben.

⁴³⁶ (Schrammel, S. 119 f.); siehe dazu auch »Methoden«, (S. 39), insbesondere ¹⁵⁹ und ¹⁶⁰.

⁴³⁷ [Vgl.] (Böhle, S. 117).

⁴³⁸ [Vgl.] ebd.; vgl. auch: Claus Pias: *Computer-Spiel-Welten*, Diss., Bauhaus-Universität Weimar, 2000; Online: <ftp://ftp.uni-weimar.de/pub/publications/diss/Pias/pias.pdf>, (S. 248 ff.).

⁴³⁹ Vgl. (Böhle, S. 118 u. 124).

„Beim Computerspiel sind demgegenüber das für das Spiel notwendige praktische Handeln und die Inhalte des Spiels grundlegend verschieden.“ Durch Computerspielen wird, unabhängig vom Inhalt des jeweiligen Spiels, »Medienkompetenz« (S. 101) gelernt bzw. entwickelt. *„Die Befürchtung, daß Spieler das virtuelle Spiel mit realen Gegebenheiten verwechseln, ist vor diesem Hintergrund nicht primär ein Problem von Computerspielen, sondern vielmehr eine Frage der Medienkompetenz, die grundsätzlich beim Umgang mit virtuellen Wirklichkeiten notwendig ist“*⁴⁴⁰

und in der Regel schnell durch den praktischen Umgang erlernt wird, wie ich meine. Der spezifisch emotional-kognitive Prozess dabei wird unter dem Begriff »Rahmungskompetenz« (S. 75) zusammengefasst.

So wird kaum jemand annehmen, dass Computerspieler, die intensiv Fußballsimulationen spielen, durch ihre Praxis auch gute Fußballspieler werden. Insofern stellt sich die Frage, warum das bei Ego-Shootern anders sein sollte, hält man sich Befürchtungen oder gar Unterstellungen, Ego-Shooter würden Schießen oder gar Töten lehren, vor Augen.⁴⁴¹

⁴⁴⁰ [Vgl.] (Böhle, S. 118).

⁴⁴¹ Siehe »EINLEITUNG«, S. 1, sowie »Mediale Debatte«, S. 22.

Ein Internet-Kommentar hierzu: *„Und die einzige art von zielen die man mit einem so genannten killerspiel erlernen kann ist die wenn man jemanden mit der verpackung anwirft, was aber kaum tödlich ausgehen würde !“*(sic) (Gastkommentar von „killerspielspieler“ auf <http://diepresse.com/home/panorama/welt/508881/index.do?offset=75&page=3#kommentar0>).

Vgl. z.B. Eva Horn: „Den Krieg als Spiel denken: Boy Scouts and Wargames.“, in: *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 215-224, Köln, 2007, (S. 224) für eine wissenschaftliche Formulierung dieser Ansicht.

2.5 MEDIENPÄDAGOGIK

„Viel zu oft wird Medienpädagogik noch gleichgesetzt, von den einen mit der nur normativen Bewahrpädagogik und von den anderen mit der nur pragmatischen Instruktionspädagogik.“⁴⁴²

Medienpädagogik soll aber mehr sein:

2.5.1 FORDERUNGEN AN DIE MEDIENPÄDAGOGIK

Bei Medienpädagogik handelt es sich allzu oft um ein recht unscharf definiertes Schlagwort, das schnell fällt, um einfache Lösungen vorzuschlagen. Daher will ich vor einer näheren Auseinandersetzung mit dem Begriff einige Forderungen an diese zusammenstellen:

Medienpädagogik soll ...

- einen reflektierten Umgang mit dem Medienangebot ermöglichen⁴⁴³ und
- Qualitätskriterien vermitteln.⁴⁴³ Oder anders:
- eine analytisch-kritische und kreative Auseinandersetzung mit dem Kulturgut Medien und deren soziokultureller Praxis bieten.⁴⁴⁴
- zur konstruktiven Nutzung der Medien anleiten.⁴⁴³
- Zeitmanagement für kontrollierte und maßvolle Mediennutzung vermitteln.⁴⁴³
- mögliche negative Effekte des Medienkonsums mindern oder verhindern.
- »Rahmungskompetenz« (S. 75) vermitteln.
- die Medienerfahrung der Kinder und Jugendlichen produktiv nutzen.⁴⁴⁵
- bei Nutzung problematischer Medieninhalte sanft intervenieren hin zur Nutzung erwünschterer Inhalte.⁴⁴⁶
- technische und kreative Nutzungs- und Mediengestaltungskompetenz vermitteln.
- notwendige soziale Kompetenzen der neuen Medien fördern und für Risiken sensibilisieren.
- ein „zweites Standbein des Jugendmedienschutzes“ sein.⁴⁴⁷
- ...

⁴⁴² Bernd Schorb: „Gebildet und kompetent : Medienbildung statt Medienkompetenz?“, in: *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 5/2009, (S. 56).

⁴⁴³ Vgl. etwa Dorothee Erpenstein: „Politik und Computerspiele“, in: KJM-Schriftenreihe Band 2, *Umstritten und unworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 100-105, Berlin, 2010, (S. 101).

⁴⁴⁴ Vgl. (Jones, S. 144 f.).

⁴⁴⁵ [Vgl.] (Jones, S. 141 f.).

⁴⁴⁶ (Salisch, Kristen und Oppl, S. 126).

⁴⁴⁷ Verena Weigand und Birgit Braml: „Jugendmedienschutz bei Onlinespielen – eine rechtliche Bestandsaufnahme“, in: KJM-Schriftenreihe Band 2, *Umstritten und unworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 11-31, Berlin, 2010, (S. 30).

Die Aufgaben und Forderungen an die Medienpädagogik sind also durchaus gewaltig, ganz im Gegensatz zu ihrer Förderung.⁴⁴⁸

2.5.2 BEGRIFFE

Der wissenschaftliche Diskurs ringt momentan noch selbst mit dem Problem uneinheitlicher Begrifflichkeiten und Definitionen,⁴⁴⁹ daher kann dieser Abschnitt nur ein kurzes Schlaglicht auf exemplarische (Er-)Klärungsansätze werfen.

2.5.2.1 Medienkompetenz

„Eigene Kompetenz schützt gegen Unmündigkeit allemal besser als fürsorgliche Entmündigung. Doch kein Begriff ist so modisch und zugleich unklar wie ‚Medienkompetenz‘. [...] Für die einen ist es die Fähigkeit zum effektiven Nutzen der neuen technischen Möglichkeiten, für die anderen das rechtzeitige Ausschalten. Während die einen den Schwerpunkt auf technische Kompetenzen legen, geht es den anderen um die inhaltliche Kritikfähigkeit. Richtigerweise muss es sich um alle diese Fertigkeiten handeln.“⁴⁵⁰

Kunczik konstatiert, dass die Medien-und-Gewalt-Forschung nur selten medienpädagogisch verwertbare Ratschläge gibt. *„Bereits der in diesem Zusammenhang häufig verwendete Begriff der Medienkompetenz wird oft nur als Schlagwort und sehr unpräzise gebraucht.“⁴⁵¹*

Zur näheren Bestimmung empfiehlt er folgende vier Dimensionen:⁴⁵²

1. Medienkritik
2. Medienkunde
3. Mediennutzung
4. Mediengestaltung

2.5.2.2 Medienbildung/Medienerziehung

Anstatt durch Zugangsbeschränkungen und Zensur, die nur eingeschränkt funktionieren, sollen Kinder durch Medienbildung auf die Teilhabe an medialen Diskursen vorbereitet werden.⁴⁴⁵

⁴⁴⁸ Siehe »Unterrepräsentierung im Bildungsbereich«, S. 109.

⁴⁴⁹ Vgl. etwa (Schorb 2009/5) sowie http://www.merz-zeitschrift.de/?NAV_ID=16&RWPMODUL=KommentarListe&FTH_ID=5.

⁴⁵⁰ (Potthast, S. 98); Zit. im Zit.: Peter C. Hall: *Widerstandsfähig machen*, in: ZDF-Schriftenreihe 63, Mainz, 2004, S. 145.

⁴⁵¹ (Kunczik und Zipfel, S. 365). Der Begriff wurde vom Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke Anfang der 90er Jahre etabliert und wurde schnell zum 'buzzword'. (Vgl. *merz / medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 3/2009, S. 43).

⁴⁵² Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 365); nach: Dieter Baacke: *Medienpädagogik*, Tübingen, 1997.

Denn „[d]ie den neuen Medien gegenüber geäußerte Kritik [...] nahm stets dieselbe Form an und endet letztlich doch mit deren Integration in die allgemeine kulturelle Praxis. Gerade deswegen [sind] alle Bemühungen, [...] einen kompetenten Umgang mit diesen neuen Medien zu fördern, außerordentlich wichtig.“⁴⁵³

Das heißt für Eltern und Pädagogen, die Medien nicht als Feind zu sehen, sondern sie sich zu Verbündeten zu machen. Der Vorschlag ist, sich die Medienerfahrung der Kinder zunutze zu machen, indem nach angelsächsischem Vorbild von einem „Habens-Modell“ und nicht von einem Defizitmodell ausgegangen wird.⁴⁴⁵

„Das bedeutet, die Medienerfahrung und -einflüsse nicht als Negativum zu sehen, dem in der Schule gegengesteuert werden muss, sondern als ein ‚Guthaben‘ – Wissen und Erfahrungen, auf die im Unterricht aufgebaut [...] und über die nachgedacht und reflektiert werden kann.“⁴⁴⁵

Begriffsreflexion

In diesem Zusammenhang drängt sich eine kurze philosophische Reflexion über den Begriff „Medienbildung“ auf, da er wörtlich genommen jegliche Bildung umfasst und synonym ist, da Bildung ohne Medien gar nicht möglich wäre. Umgekehrt ist es im gemeinten Sinne einer Bildung über Medien ebenso nicht möglich zu sagen, man setzt sich rein mit Medien auseinander, da man sich mit Medien nur anhand von deren Inhalten bzw. Wirkungen auseinandersetzen kann.

Mit Medienbildung sind somit die beiden Aspekte „Bildung mit Medien“ und „Bildung über Medien“ angesprochen, wobei das Verhältnis von Bildung und Medien im Mittelpunkt von Medienbildungstheorien steht.⁴⁵⁴ Bei Computerspielen hieße das konkret, sie als Thema sowie als Lernort bzw. Lernmedium in den Blick zu nehmen.⁴⁵⁵

Oder mit anderen Worten: „[...] weil ohne Medienkompetenz überhaupt keine Bildung möglich ist, weil alle Bildung auf dem repräsentationalen Denken, also auf dem Zeichengebrauch beruht. In diesem Sinne ist Medienbildung als Teil der Allgemeinbildung zu sehen.“⁴⁵⁶

⁴⁵³ Claudia Heberer, Jennifer Höhler, Holger Müller: „Jugendgefährdung durch gewalthaltige Computerspiele? – Typen und Konzepte aktueller Ego-Shooter und ihre Beurteilung“, in: *Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien*, Herausgeber: Bernd Dolle-Weinkauff, Hans-Heino Ewers, Regina Jaekel, Weinheim/München, 2007, S. 147-166, (S. 167).

⁴⁵⁴ Vgl. (Swertz, S. 133).

⁴⁵⁵ Vgl. (Krüger, S. 107).

⁴⁵⁶ Dieter Spanhel: *Medienerziehung : Handbuch Medienpädagogik Band 3*, München, 2006; zit. nach: (Schorb 2009/5, S. 55). An dieser Stelle kann auch (Swertz, S. 133) zitiert werden: „Dieses Verständnis macht zunächst deutlich, dass jede pädagogische Praxis auf Medien angewiesen ist.“

Begriffsdifferenzierung

Medienbildung und Medienerziehung werden häufig synonym verwendet. Nach meinem Verständnis beschreibt Medienbildung vereinfacht gesagt einen erwünschten Zielzustand des Gebildet-sein über Medien,⁴⁵⁷ und Medienerziehung den praktisch-pädagogischen Weg dorthin.

Bei der Medienerziehung und -bildung, wie sie in den angelsächsischen Ländern unter den Begriffen *media literacy* oder *media education* praktiziert wird, geht es weniger um die Vermittlung eines bestimmten Wissenskanons oder konkreter Kompetenzen, sondern um die Vermittlung von Denkprinzipien und einer kritischen, hinterfragenden Grundhaltung.⁴⁵⁸

„Media education befasst sich mit der Triade von Medientext, Produzent und Rezipient[.]“⁴⁵⁹

Schlüsselkonzepte der Medienerziehung⁴⁶⁰

1. *Darstellung/Inszenierung* (Representation)⁴⁶¹
2. *Publikum/Nutzer/Rezipient* (Audience)⁴⁶²
3. *Institution/Produzent* (Institution)⁴⁶³
4. *Sprache/Gestaltung* (Language)⁴⁶⁴

⁴⁵⁷ Und hier liegt weniger die Betonung auf „mit“ oder „durch“ im Sinne eines zuweilen negativ konnotierten, durch neue Medien vermittelten, eklektischen „Fernseh-“ oder „Google-“Wissens.

⁴⁵⁸ Vgl. (Jones, S. 142), dem widersprechend vgl. (Schorb 2009/5, S. 56). Er schreibt *media literacy* einen höchst eingeschränkten Bedeutungsgehalt, was in Deutschland unter Medienkunde – also dem Wissen um Inhalte und Verfasstheit der Medien – verstanden wird, zu.

⁴⁵⁹ (Jones, S. 142).

⁴⁶⁰ „Die hier beschriebenen Schlüsselkonzepte bilden den theoretischen Bezugsrahmen [...] mit dessen Hilfe es möglich ist, im Unterricht immer wieder neue, aktuelle Themen und Medientexte aufzugreifen. Dadurch lassen sich die bestehenden Interessen der SchülerInnen und der Enthusiasmus für gerade aktuelle Medienphänomene für schülerzentrierte Lernprozesse nutzen. [...] Die Schlüsselkonzepte ermöglichen auch eine analytisch-kritische und kreative Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele. [...] Video- und Computerspiele werden dabei als Kulturgut, das Spiel als soziokulturelle Praxis verstanden[.]“ [Vgl.] (Jones, S. 143 ff.).

⁴⁶¹ Hier sollen die Konstruiertheit eines jeden Medientextes, welcher eine Interpretation und Abstraktion der Realität darstellt, sowie damit möglicherweise einhergehende Manipulationsabsichten behandelt werden. Exemplarisch kann etwa Werbung oder politische Propaganda dekonstruiert werden, um Absichten, Ideologien und Stereotype offenzulegen.

⁴⁶² – beschäftigt sich mit der Rolle der Mediennutzer, deren Decodierungsarbeit, Interpretation und Sinnkonstruktion, basierend auf Methoden der *Cultural Studies*. „Es wird untersucht, wie je nach historischem, politischem, sozialem, geografischem Kontext Medientexten unterschiedliche Bedeutungen und Bewertungen zugeschrieben werden.“ (Jones, S. 144).

⁴⁶³ – fragt nach den Herstellern von Medientexten und deren Produktionsbedingungen, wie kommerzielle Interessen und politische Machtverhältnisse. Die Auseinandersetzung mit letzteren, insbesondere des Verhältnisses von Macht und Kontrolle zwischen Medien und Politik, bedeutet hier zugleich einen Beitrag zur politischen Bildung, welche – im Gegensatz zur Medienbildung – hierzulande bereits seit längerem in den Lehrplänen etabliert ist, wobei die ihr zugeteilten Ressourcen meines Erachtens noch durchaus steigerungswürdig wären. Dass die Auseinandersetzung mit Medien in ihrer Funktion als „Wirklichkeitsgeneratoren“ und die Vermittlung von Medienkompetenz notwendige Elemente der politischen Bildung sind, sagt auch der Präsident der deutschen „Bundeszentrale für politische Bildung“. (Vgl. (Krüger, S. 106)).

⁴⁶⁴ – befasst sich mit der Formensprache, den Konventionen und Codes, den ästhetischen Prinzipien, Stilen und Techniken bei der Gestaltung von Medientexten. Ziel soll die Ausprägung einer differenzierten ästhetischen Wahrnehmung sein. Konkret werden etwa die Erzählstruktur, die Erzählperspektive, die visuelle Gestaltung, Ton, Musik, Dramaturgie, das Genre sowie mögliche Lese- und Rezeptionswege betrachtet.

2.5.3 METHODEN – MEDIENPÄDAGOGISCHE INTERVENTIONSSTRATEGIEN

Die medienpädagogischen Interventionsstrategien („Mediation“) wiederum kann man in drei Kategorien gliedern:⁴⁶⁵

2.5.3.1 Von Eltern ergriffene Maßnahmen

Und auch diese wollen gegliedert werden, in:⁴⁶⁶

- 1. Regulative Strategien (*Restrictive Mediation*):** Einschränkung des Konsums durch Regeln bzw. Verbote.
- 2. Gemeinsame Nutzung (*Co-Use*):** Die Eltern konsumieren zwar gemeinsam mit den Kindern die Medieninhalte, eine Reflexion und Beurteilung findet jedoch nicht statt.
- 3. Active Mediation:** Die Eltern konsumieren aktiv und bewusst mit den Kindern die Medieninhalte und reflektieren sie gemeinsam.

Während die erste Maßnahme die praktisch noch am ehesten (und auch das nicht allzu oft, siehe ⁴⁷³) angewandte ist, sind die beiden weiteren im Computerspielkontext noch kaum vertreten. Wird der letzte Punkt durchaus eingefordert und begrüßt, so ist der zweite genauso wenig gutzuheißen wie im TV-Kontext – da Kinder das reaktionslose Rezipieren (bei Computerspielen wäre dies sogar eine aktive „Ausführung“⁴⁶⁷) violenter Inhalte als Zustimmung interpretieren könnten⁴⁶⁸ –, aber gegenwärtig noch kein weiter verbreitetes Phänomen.

Bei der *Active Mediation* ergibt sich – neben den Hürden, dass ein hohes Maß an Zeit und eigener Medienkompetenz der Eltern vorausgesetzt wird – meines Erachtens das Dilemma, darauf angewiesen zu sein, vom Kind „mitgenommen“ zu werden, andererseits sich bei möglicherweise problematischen Inhalten nicht zu sehr involvieren und begeistern zu lassen.⁴⁶⁹

Aus den Forschungsergebnissen lassen sich folgende Schlüsse ziehen:⁴⁷⁰

⁴⁶⁵ (Kunczik und Zipfel, S. 367 ff.), nach: Joanne Cantor und Barbara J. Wilson: *Media and violence : Intervention strategies for reducing aggression*, in: *Media Psychology* 5, 2003, S. 363-403. Die Maßnahmen sind primär Fernsehbezogen, lassen sich aber ebenso auf Computerspiele anwenden.

⁴⁶⁶ Vgl. dazu auch: (Jöckel und Dürrenberg, S. 96).

⁴⁶⁷ Zu dieser Frage siehe »Terminologie«, S. 25 sowie »Hamlet vs. Doom? – Identifikation und Realität[sverlust?]*«*, S. 122.

⁴⁶⁸ Siehe »Lerntheorie«, S. 49.

⁴⁶⁹ So wäre es vom pädagogischen Standpunkt her angemessen, kritisch zu kommentieren, dies birgt jedoch die Gefahr, das Kind zu frustrieren und in Zukunft nicht mehr „eingeweiht“ zu werden. Hier ist wohl besondere Sensibilität und Fingerspitzengefühl, man könnte auch sagen, elterliche Medienpädagogikkompetenz, erforderlich.

⁴⁷⁰ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 377).

- Restriktive Maßnahmen sind noch am ehesten bei jüngeren Kindern effektiv, wohingegen bei älteren kontraproduktive Effekte zu befürchten sind, etwa gesteigertes Interesse an den verbotenen Inhalten sowie Medienkonsum außer Haus.
- Kritische Kommentare der Eltern können negative Folgen reduzieren, neutrale oder keine Äußerungen bewirken den gleichen Effekt, als würde Gewalt gutgeheißen.
- Aktive Interventionsstrategien zeigen bei jüngeren Kindern (unter 6 Jahren) nur geringe Effekte, was an der noch fehlenden Fähigkeit, die Kommentare mit dem Gesehenen zu verbinden, liegen dürfte.
- Jedoch der Umstand, „[d]ass während der Experimentierphase [mit verschiedenen Spielgenres und -inhalten im Alter von etwa 8 bis 10 Jahren, Anm. d. V.] noch einiger ‚Raum für Veränderungen‘ besteht, lässt sich auch medienpädagogisch nutzen. Denn wenn Kinder in ihren Vorlieben flexibler sind und sie sich auch noch eher von Erwachsenen beraten lassen, ist es sinnvoll, Interventionen in dieser Zeit anzusetzen.“⁴⁷¹
- Ältere Kinder sprechen besser auf Maßnahmen an, die eigenes Denken anregen, wie etwa Fragen, als auf „belehrende“ Kommentare.

In der Praxis...

„Neue interaktive Netzmedien, aber auch Computerspiele stellen Eltern vor Herausforderungen in der Mediation[.] [...] Oftmals verfügen sie selbst als ‚digital immigrants‘ über geringere Kompetenz im Umgang mit diesen Medien, während ihre Kinder mit interaktiven neuen Medienangeboten aufwachsen und in virtuellen Welten als ‚digital natives‘ heimisch sind.“⁴⁷²

Eine Untersuchung in Deutschland 2002 ergab, dass ungefähr ein Fünftel der Eltern kein Computerspiel ihrer Kinder kannten, gemeinsames Spiel mit den Eltern auch eher selten ist (70% der Mütter und 57% der Väter spielen niemals) und auch Spielverbote nicht besonders häufig ausgesprochen werden (für 64% niemals, nur bei 10% der Kinder häufig).⁴⁷³ Wenn Computerspiele thematisiert werden, dann meist im Zusammenhang mit der Spieldauer und seltener wegen deren Inhalten.⁴⁷⁴

⁴⁷¹ (Salisch, Kristen und Oppl, S. 126).

⁴⁷² (Jöckel und Dürrenberg, S. 97), vgl. hierzu auch: (Ring, S. 84 ff.).

⁴⁷³ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 316), Verweis: Clemens Trudewind, Rita Steckel: *Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen : Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen*, in: *Polizei & Wissenschaft*, Heft 1, 2002, S. 83-100.

⁴⁷⁴ Vgl. (Ring, S. 86), sowie (Kutner und Olson, S. 211). Ähnlich sieht die Situation bei der Internetnutzung aus: Zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen werden von ihren Eltern nicht oder nur selten in ihrer Nutzungsdauer kontrolliert und sogar 80% nicht bezüglich der Inhalte. (Vgl. (Grimm, S. 145)).

Die Problematik des „Anschlussverlusts“ der Elterngeneration ist jedoch auch schon relativ alt,⁴⁷⁵ Mittlerweile kommt die Generation der ersten „Computerkids“ selbst ins Elternalter,^{s. 64} insofern darf man auf eine Besserung der Situation hoffen, ganz nach dem Motto: „Kommt Zeit, kommt Rat.“

„Ein Ausbau medienpädagogischer Angebote wie auch deren Verankerung in der Schulbildung sind ein möglicher Weg, Eltern bei der aktiven Medienbildung zu unterstützen[.]“⁴⁷⁶

Im Bereich des Internets gibt es – zumindest für jüngere Kinder⁴⁷⁷ – Abhilfe für mit dem Medium wenig vertraute Eltern bei der Anwendung und Durchsetzung regulativer bzw. restriktiver Strategien (abgesehen vom kompletten Entzug des Mediums) in Gestalt von Filtersoftware sowie spezieller Content-Anbieter.⁴⁷⁸

2.5.3.2 Medienpädagogische Lehrpläne und Programme an Schulen

Das Problem, dass elterliche (medien-)pädagogische Maßnahmen gerade jene Kinder am wenigsten erreichen, die ihrer am dringendsten bedürfen, könnte im Idealfall in den Schulen kompensiert werden.⁴⁷⁹

Es liegen bisher nur wenige Evaluierungen existierender Programme schulischer Medienkompetenzförderung vor, doch insgesamt weisen die Ergebnisse darauf hin, dass diese durchaus Erfolg versprechend sind,⁴⁸⁰ auch wenn es scharfe Kritiker gibt.⁴⁸¹

Die vorliegenden Befunde zeigen, dass es keine leichte Aufgabe ist:

⁴⁷⁵ So stellte schon Weber anno 1983 den Anschlussverlust der Elterngeneration an ihre Kinder im Bereich elektronischer Medien fest. (Vgl. (Weber, S. 208)).

⁴⁷⁶ (Jöckel und Dürrenberg, S. 100).

⁴⁷⁷ Bei älteren Kindern, insbesondere wenn sie firm mit Computern sind, können die sehr wahrscheinlichen Umgehungsversuche dieser Maßnahmen schnell zu einem „Cyberkrieg“ führen, der entsprechendes IT-Know-how Wettrüsten nach sich ziehen würde, was ja gerade nicht im Sinne der Zielgruppe ist. Vgl. hierzu etwa auch e't 2/2011, S. 3.

⁴⁷⁸ Etwa Geschäftsmodelle, in deren Rahmen Medienanbieter, wie beispielsweise *Super RTL* mit der Marke *Toggo* (werbefrei und mit höherwertigen Lernprogrammen kostenpflichtig unter dem Namen *Toggolino*), die Aufgabe der Regulierungsinstanz übernehmen und Kinder in deren Internetangeboten nur mit ausgewählten Inhalten konfrontiert werden (sog. „Walled Garden“-Lösungen). (Es gibt zwar auch kostenlose, z.T. mit öffentlichen Mitteln finanzierte kindgerechte Internetportale, doch erfordert die Einrichtung zeitlicher und inhaltlicher Beschränkungen wiederum mehr IT-Know-how.) *„Ein Inhalteanbieter tritt somit als zusätzliche Regulierungsinstanz neben Staat und Eltern auf[.]“* (Vgl.) (Jöckel und Dürrenberg, S. 99 f.).

⁴⁷⁹ Dass dem momentan noch einiges entgegensteht, dazu später mehr. (Vgl. »Unterrepräsentierung im Bildungsbereich«, S. 109) Pfeiffer etwa sieht das Modell der Ganztagschule gut geeignet, um der „Medienverwahrlosung“ der Kinder entgegenzuwirken. (Vgl. (Pfeiffer, S. 6)).

⁴⁸⁰ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 385).

⁴⁸¹ Einzelne „Medien- Kritiker“ wie Manfred Spitzer halten überhaupt nichts davon und vergleichen Medienpädagogik mit „Anfixen“ (Vgl. Maïke Albath (Moderation): *Hirnforscher fordert Extra-Steuer auf "Killerspiele"*, Deutschlandradio Kultur, <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/fazit/567218/> vom 24.11.2006) oder sie zu pseudowissenschaftlichen „Nebelbegriffen“ erklären. (Vgl. „Kölner Aufruf“⁶⁷).

- Die Anziehungskraft gewalthaltiger Inhalte sowie deren Konsum lässt sich kaum verringern,⁴⁸² jedoch deren negative Auswirkungen.
- Die kritische Auseinandersetzung und das selbstständige Denken sind vor allem bei älteren SchülerInnen erfolgreicher als Belehrungen und können durch intensivere Beschäftigung mit dem Thema (etwa in Form von Aufsätzen, Projektarbeiten, Rollenspielen etc.) erreicht werden.

„Das Kritikpotenzial der Jugendlichen, vor allem hinsichtlich der eigenen Nutzung, ist ein wichtiger Ansatzpunkt, um das medienethische Reflexionspotenzial bei Jugendlichen in Gang zu setzen und die Selbstkontrolle der User zu stärken.“⁴⁸³

Insbesondere sollte eine Umsetzung medialer Gewaltdarstellungen in reale Gewalt-handlungen damit verhindert werden.⁴⁸⁴

- Wahrscheinlich sind die Erfolge solcher Programme nicht von langer Dauer und bedürfen entsprechender Wiederholungs- und Festigungsmaßnahmen, am besten verteilt über die gesamte Schullaufbahn.

Was Medienpädagogik an Schulen betrifft, so hat sich diese für die „alten“ Medien bereits etabliert, für Computerspiele ist dies aber noch nicht in Sicht.⁴⁸⁵ In diesem Sinne sollen auch die bisherigen Ausführungen die Berechtigung und Überfälligkeit einer Einführung der Computerspielanalyse im Rahmen der Schule ausdrücken. Wie gesagt: Wohlan!

2.5.3.3 Medieninhalte mit Anti-Gewalt-Botschaften

Hierunter versteht man nicht Angst- und Schockwirkungen,⁴⁸⁶ sondern Botschaften, die auf der kognitiven Ebene Einstellungs- und Verhaltensänderungen bewirken sollen.

Die – wiederum zahlenmäßig dürftigen – vorliegenden Befunde stützen dies auch:⁴⁸⁷

- Die Involviertheit fördernde Aktivitäten verstärken die positiven Effekte.

⁴⁸² Vgl. etwa (Grimm) zu Internet-Gewaltvideos.

⁴⁸³ (Grimm, S. 155). Bei Internet-Gewaltvideos zeigt sich etwa, dass Kritik an den Inhalten durchaus verbreitet ist, die eigene Nutzung jedoch kaum kritisch reflektiert wird. (Vgl. ebd., S. 154 f.)

⁴⁸⁴ „Deutlich wird bei den Interviews, dass jugendliches Gewaltinteresse gerade über konvergente Mediennutzung befriedigt wird: Der Rezeption von Gewaltvideos im Netz und auch dem Spiel von gewalthaltigen Games folgen nicht selten eigene Produktionen.“ (Gudrun Marci-Boehncke, Matthias Rath: „Jenseits von PISA – kompetent konvergent : Eine qualitative Studie zur konvergenten Handynutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund“, in: *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 6/2009, (S. 43)).

⁴⁸⁵ „Während Vergleichbares im Bereich der Literatur längst im Deutschunterricht vermittelt wird und auch das analytische Hinterfragen filmischer Darstellungen allmählich Einzug in die Schulen hält, sucht man pädagogische Ansätze zur Computerspielanalyse noch vergebens.“ (Danny Kringiel: „Computerspiele ‚lesen‘ lernen – Grundlagen einer computerspielspezifischen Medienkompetenz“, in: *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 2/2009, (S. 44).

⁴⁸⁶ Siehe »Katharsis- und Inhibitionsthese«, S. 41 sowie »Gewaltdarstellungen und Angstausslösung«, S. 47.

⁴⁸⁷ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 389).

- Zweideutige Botschaften oder die Betrachtung des Themas Gewalt aus verschiedenen Perspektiven (insbesondere jener des reuelosen Täters oder die das Opfer kritisieren) können gegenteilige Bumerang-Effekte auslösen.
- Es ist wirkungsvoller, sich auf die Konsequenzen einer Tat für das Opfer zu konzentrieren, als auf die des Täters, ausgenommen, dieser zeigt sich reuig und leidet unter den Konsequenzen. Eine drastische Darstellung der Bestrafung allein zeigt nur kurzfristige Einschüchterungseffekte, für die gerade potentielle Täter am unempfindlichsten sind.

Was Computerspiele betrifft, sind mir keine von der Spielercommunity auch wirklich rezipierten Titel bekannt, die dieses Konzept überzeugend umgesetzt hätten. Es gibt zwar eine Reihe von interaktiven Info-CD-Roms, Webseiten und kleine Spiele, aber diese haben meist allzu deutlich den Stempel „staatlich geförderte Medienpädagogik“ aufgedrückt.

Das ist schade, sehe ich doch durchaus großes Potential in Computerspielen als interaktive Medien, auch (realistische) Opferperspektiven interessant und involvierend zu vermitteln. (Schlagwort: *Serious Games*) Für zukünftige Entwicklungen ist also in diesem Bereich noch reichlich Potential vorhanden.⁴⁸⁸

2.5.3.4 Die „Peers“

Generell ist zu sagen, dass der größte Interventionsfaktor in dieser Aufzählung fehlt:

Die „Peers“.

Gleichaltrige haben den größten, meist negativen Einfluss auf die Wirkung von Medieninhalten bei Heranwachsenden, wobei auch hier wiederum die Kausalitätsfrage ungelöst im Raum steht. (D.h. ob nicht schon gewaltorientierte Rezipienten ohnehin bereits der gleichen sozialen Gruppe angehören.)⁴⁸⁹ Daher ist es sinnvoll, mit der Medienerziehung schon früh zu beginnen, „[...] um eine Basis für die Zeit zu legen, in der Heranwachsende stärker von ihrem Freundeskreis als vom Elternhaus beeinflusst werden.“⁴⁹⁰

⁴⁸⁸ Zur Thematik „Flucht nach Europa“ gibt es beispielsweise ein von einer Künstlergruppe entwickeltes Serious Game, welches auf einem 3D-Shooter basiert. (Und zwar auf *Half Life 2*. – Genau jener Spieleserie, aus der auch *Counter-Strike*²⁰ hervorgegangen ist.) Vgl. <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1644845v2> vom 11.05.2010.

⁴⁸⁹ Vgl. (Kunczik und Zipfel, S. 378).

⁴⁹⁰ (Kunczik und Zipfel, S. 394).

2.5.4 (ZWISCHEN-)BILANZ

Insgesamt sprechen die Befunde dafür, dass medienpädagogische Maßnahmen negativen Effekten von Mediengewalt entgegenwirken können, doch gibt es noch zu wenige Studien, und diese könnten vor allem an durch „sozialer Erwünschtheit“ verzerrten Ergebnissen leiden.⁴⁹¹

„Problematisch ist auch, dass zwar häufig Einstellungsänderungen, aber nur sehr selten tatsächliche Verhaltensänderungen untersucht worden sind, was die Aussagekraft der Ergebnisse einschränkt.“⁴⁹²

Auch müssen die Maßnahmen gut auf die Zielgruppe zugeschnitten werden, wobei Alter, Medienerfahrung und Geschlecht die Eckpfeiler darstellen, detaillierte Faktoren jedoch erst erforscht werden müssen bzw. dem pädagogischen Gespür überlassen bleiben.

Medienpädagogik dürfte also funktionieren, doch gibt es viele Fragen und bislang nur wenige Antworten. Ein bisschen unzufrieden kann man damit vielleicht schon sein, angesichts des doch schon längeren Bestehens der Disziplin.⁴⁹³ – Wobei nicht vergessen werden darf, dass Forschung und Praxis auch Mittel benötigen.

2.5.4.1 Unterrepräsentierung im Bildungsbereich

Die Unterrepräsentierung der Medienpädagogik im Bildungsbereich will etwa das „Medienpädagogische Manifest“ aufzeigen, das im Rahmen der internationalen Konferenz „Computer Games/Player/Games Culture“ in Magdeburg am 21. März 2009 von zentralen medienpädagogischen Einrichtungen veröffentlicht wurde.

„Im Schulalltag hat sich die Medienpädagogik als Querschnittsaufgabe für alle Fächer bislang nicht durchgesetzt.“ Es müssen daher für alle Schulformen Bildungsstandards für Medienkompetenz vereinbart und entsprechende Inhalte verankert werden. Dies ist eine der zentralen Forderungen.⁴⁹⁴

⁴⁹¹ Die SchülerInnen merken in der Regel recht bald – und sollen dies ja auch – worauf eine medienpädagogische Maßnahme hinauslaufen will und geben womöglich bewusst unterstützende Antworten an, nicht zuletzt, weil diese Form des Unterrichts in den meisten Fällen sehr attraktiv für sie ist.

⁴⁹² (Kunczik und Zipfel, S. 393).

⁴⁹³ Erste praktische Ansätze gab es bereits vor etwa 100 Jahren mit dem Aufkommen des Films, als eigene Disziplin gibt es sie seit Mitte der 60er Jahre. (Vgl. Jürgen Hüther, Bernd Podehl: „Geschichte der Medienpädagogik“, in: *Grundbegriffe Medienpädagogik*, Herausgeber: Jürgen Hüther, Bernd Schorb, 4. Auflage, München, 2005, (S. 116-127). Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/huether-podehl_geschichte/huether-podehl_geschichte.pdf).

⁴⁹⁴ Vgl. *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 02/2009, S. 70 ff. Auch in Österreich ist die Medienerziehung lediglich als Unterrichtsprinzip mit nicht verbindlichen curricularen Inhalten festgeschrieben. (Vgl. ebd., S. 84).

2.5.4.2 Selbstkritik

Zumindest praktiziert die Medienpädagogik auch, was sie vertritt, nämlich eine kritische und hinterfragende Grundhaltung, die auch bei ihr selbst nicht Halt macht. So räumt Aufenanger ein, dass Medienpädagogik eine mangelnde empirische Fundierung aufweise und sich bislang oft zu wenig mit kritischen Positionen und negativen Aspekten der Medienwirkung auseinandergesetzt habe und zuweilen *"Schönwettermedienpädagogik"* betrieben habe.³¹³ Er fordert daher eine breite öffentliche Auseinandersetzung, die den familiären Realitäten gerecht wird und somit auch für Problemgruppen wahrnehm- und im Idealfall auch umsetzbar wird.

Im gleichen Tenor zitiert hierzu auch Kunczik:

*„Ohne einen fundierten Bezug zur Grundlagenforschung und ohne kontrollierte Evaluationsstudien besteht die Gefahr, dass gutgemeinte Programme leicht zum bloßen Aktionismus werden. Es gehe nicht darum, pauschal gewalthaltige Filme oder Computerspiele zu verdammen. Vielmehr müssten Eltern dafür sensibilisiert werden, dass nicht der Medienkonsum ihrer Kinder völlig vom Familienleben abgekoppelt wird.“*⁴⁹⁵

VOM RICHTIGEN ZEITPUNKT:

2.5.5 WER SOLL WANN WAS SPIELEN?

2.5.5.1 Die Gewaltfrage

*„Die öffentliche Debatte um gewalthaltige Computerspiele hat zudem das Image des Mediums gerade im Erziehungs- und Bildungssektor nachhaltig beschädigt[.] [...] Dabei besitzen auch die viel gescholtenen kommerziellen ‚reinen Entertainment‘-Spiele durchaus erhebliches Potenzial für organisiertes Lehren und Lernen.“*⁴⁹⁶

Befürchtungen über die Schädigung der Kinder und Jugendlichen durch Medien sind uralte, wie bereits ausgeführt wurde.⁴⁹⁷ Meist liegen sie in subjektiven Erfahrungen und Ängsten der eigenen Kindheit begründet.⁴⁹⁸ Doch noch älter, so alt wie die Medien selbst nämlich, sind die

⁴⁹⁵ Friedrich Lösel, Thomas Bliesener: *Aggression und Delinquenz unter Jugendlichen : Untersuchungen von kognitiven und sozialen Bedingungen*, München 2003, S. 169; zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 242 f.).

⁴⁹⁶ Christoph Klimmt: „Unterhaltungserleben beim Computerspielen : Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven“, in: *Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl, S. 7-17, Wien, 2008, (S. 12).

⁴⁹⁷ Siehe »Geschichte der Medienskepsis«, S. 78.

⁴⁹⁸ Vgl. Karl Garnitschnig, Konstantin Mitgutsch: „Das Alter spielt eine Rolle : Altersstufen des Computerspielens“, in: *Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl, S. 19-32, Wien, 2008, (S. 20 f.).

Darstellungen von Gewalt, wie Höhlenmalereien oder früheste Schriften, etwa das Alte Testament, bezeugen.⁴⁹⁹ Und somit ist klar, dass Gewaltdarstellungen in Computerspielen keine medienspezifische Eigenart ist, sondern die Fortführung eines kulturellen Erbes.⁵⁰⁰

2.5.5.2 Wissenschaft und Studien

Die Psychologie sieht bei nicht altersadäquatem Konsum gewalthaltiger Spiele folgende Problemfelder:⁵⁰¹

- Kinder könnten sich nicht ausreichend vom Spiel distanzieren.
- Sie könnten die dargestellte Gewalt nicht ausreichend reflektieren.
- Sie wären kognitiv überfordert.
- Der inhaltliche und kontextuelle Transfer scheitert. (Inhalte werden nicht dem Spiel entsprechend gerahmt, sondern durch Phantasie ergänzt.)

Rein von den kognitiv-motorischen Anforderungen her, könnten bereits Elfjährige alles spielen, wobei dies aus ethisch-entwicklungspsychologischen Gründen natürlich nicht vertretbar ist.⁵⁰¹ Interviews mit Kindern und Jugendlichen ergaben,

„[...] dass aggressive Inhalte für Kinder unter 8 Jahren keine Rolle spielten und von Rezipienten über 8 Jahre zwar als spannender Bestandteil der Spielhandlung, jedoch als fiktiv und nicht ernstzunehmend, oft übertrieben dargestellt und daher als lustig wahrgenommen wurden. Aggressionshandlungen wurden nicht als Schädigung eines Opfers, sondern rein funktionalistisch zum Erreichen eines Ziels betrachtet.“⁵⁰²

Eine UNESCO- Studie kommt zu dem Ergebnis, dass bereits die jüngsten Teilnehmer, fünfjährige Kinder, sich dessen bewusst sind, dass Computerspiele „Spiele“ mit eigenen Regeln sind und diese außerhalb des Spiels nicht gelten. Allerdings ist es möglich, dass Kinder Elemente der Computerspiele in ihr sonstiges Spielverhalten übernehmen.⁵⁰³

⁴⁹⁹ Vgl. (Swertz, S. 128), siehe »Gewalt«, S. 81.

⁵⁰⁰ „Computer games have inherited the content of violence from a cultural tradition[.]“⁹²

⁵⁰¹ Vgl. (Garnitschnig und Mitgutsch, S. 28 ff.).

⁵⁰² (Kunczik und Zipfel, S. 312); Verweis: Kevin Durkin, Kate Aisbett: *Computer games and Australians today*, Sydney, 1999; siehe auch »Transfermodell«, S. 51.

⁵⁰³ Vgl. ⁹², S. 120-121; zit. nach: (Goldstein, S. 345). Letzteres wurde auch schon in einer der frühesten Untersuchungen, wengleich unter anderen Fragestellungen (Imitationsverhalten durch Verstärkung und Bestrafung), in den bekannten Experimenten von Bandura beobachtet. (Siehe »Lerntheorie«, S.49; vgl. auch: Werner Herkner: *Lehrbuch Sozialpsychologie*, 2. Aufl., Bern u.a., 2001, (S. 76)).

Bei einer anderen Studie mit Zehn- bis Elfjährigen wurde festgestellt, dass zwar das Spielen der Kinder nach dem Spielen eines „gewalthaltigen“ Computerspiels⁵⁰⁴ beeinflusst war (sie waren aktiver und wechselten häufiger das Spielzeug), nicht jedoch die Aggressivität der Kinder untereinander beeinflusst wurde.⁵⁰⁵

Eine weitere Studie, bei welcher der Medienkonsum von Kindern reduziert wurde, ergab, dass lediglich verbales aggressives Verhalten zurückging, das tatsächliche physische Aggressionsniveau blieb unverändert.⁵⁰⁶

Dies zeigt meines Erachtens, dass Medien auch von Kindern entsprechend gerahmt werden und der Einfluss sich im Wesentlichen auf dieselbe Ebene – jene der Kommunikation und des „Schauspiels“ bzw. des „so-tun-als-ob“-Handelns – beschränkt bleibt. Insofern kann ich mich Goldstein nur anschließen, wenn er fordert:

„It would be a step forward if researchers differentiated levels and types of media violence, distinguished real from dramatic from fantastic violence, and considered aggressive play something other than aggressive behavior.“⁵⁰⁷

Zusammenfassend soll hier keineswegs vertreten werden, dass Gewaltdarstellungen in Computerspielen völlig harmlos und für jede Altersgruppe geeignet seien, allerdings soll landläufigen Befürchtungen, dass durch die aktive „Ausführung“^{cs. 71} der „Gewalt“^{cs. 91 f.} eine Verschärfung der Problematik gegenüber den etablierten, passiven Medien bestehe, entgegengehalten werden, dass den Gewaltdarstellungselementen von Spielern kaum Aufmerksamkeit gewidmet wird, da sie sich mehr auf die Spiellogik und das „wie“ des Spielens konzentrieren.

Dass gesetzlich verbindliche Kennzeichnungen, wie von der PEGI⁵⁰⁸ oder USK⁵⁰⁹, pädagogisch meist sinnvoll und zu beachten sind, ist selbstverständlich.

⁵⁰⁴ Unter Anführungszeichen, da es sich um *Missile Command* handelte, ein Spiel, das aus heutiger Sicht lediglich als Action-Game bezeichnet würde, da es keinerlei konkrete Gewaltdarstellungen enthält. (Es müssen vom Spieler anfliegende Raketen abgeschossen werden.) Siehe hierzu auch »Ein Beispiel im Detail«, S. 68 sowie ²²⁸.

⁵⁰⁵ Vgl. (Goldstein, S. 346), nach: J. Cooper, D. Mackie: „Video games and aggression in children“, in: *Journal of applied Social Psychology* 16, 1986, S. 726-744.

⁵⁰⁶ Vgl. Robinson et al.: „Effects of reducing children’s television and video game use on aggressive behavior“, in: *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* 155, 2001; zit. nach: (Goldstein, S. 348 f.).

⁵⁰⁷ (Goldstein, S. 349).

⁵⁰⁸ *Pan European Game Information*: Verbindlich in einigen Staaten Europas und manchen Bundesländern Österreichs.

⁵⁰⁹ *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*: Verbindlich in Deutschland und manchen Bundesländern Österreichs.

2.6 EIGENE THESEN UND ÜBERLEGUNGEN

Nach der Erkundung des weiten Felds meiner Thematik, will ich nun am Ende des Hauptteils darlegen, was nach Fundierung meiner Kenntnisse an eigenen Gedanken zum einen neu entstanden, –als auch zum anderen von Vorannahmen übriggeblieben ist.

Ich denke – und das zeigt auch die Historie⁵¹⁰ – dass die gegenwärtige Kontroverse um „Killerspiele“ ein Phänomen des Zeitgeistes ist und wohl auch etwas mit der Suche nach einer Erklärung – als auch einem Sündenbock – für den „Trend“ unbegreiflicher Amokläufe unserer Gegenwart zu tun hat. Es liegt meines Erachtens die Vermutung näher, dass solche Taten aus Verzweiflung über die eigenen und somit auch mittelbar die gesellschaftlichen Verhältnisse stattfinden.

Die Angst vor und Verteufelung von „Killerspielen“ ist derzeit folglich übertrieben. Die Mehrzahl der Spiele des Genres 3D-Shooter sind moralisch „gut“ oder zumindest wertfrei⁵¹¹. – Denn mehr als die dargestellte Gewalt ist meines Erachtens die Rahmenhandlung entscheidend für die Gefährlichkeit eines Computerspiels.⁵¹²

Dass es Spieltitel gibt, die eine moralisch problematische Rahmenhandlung haben, ist Tatsache. Maßnahmen zu ergreifen, dass diese Titel nicht von ungeeigneten Personen gespielt werden (praktisch ist einzig das Alter als Kriterium heranziehbar), sind daher notwendig, wengleich die praktisch wirksame Umsetzung von staatlicher Seite her kaum gelingt⁵¹³ und auch nicht gelingen kann, da Mediennutzung eine sehr private Sache ist, und somit auch zuvorderst private Maßnahmen – namentlich elterliche Kontrolle – anzuwenden sind.

Dass Computerspiele Mörder machen würden, wird man in Zukunft wohl ähnlich bewerten wie die Vorwürfe, dass *Catcher in the Rye* schuld daran gewesen wäre, dass Mark David

⁵¹⁰ Siehe »Geschichte der Medienskepsis«, S. 78 ff.

⁵¹¹ Etwa die meisten Multiplayer-Shooter.

⁵¹² Siehe »Inhaltsvariablen«, S. 60. Vgl. dazu auch (Eco, S. 216) im Kontext von Comics.

⁵¹³ Eine effektive Umsetzung ist gegenwärtig – vor allem von technisch- rechtlicher Seite her – sehr schwierig, da es biometrischer Identifikationsverfahren bedürfte, die wohl von privaten Unternehmen (den Spieleherstellern) betrieben würden.

So könnte man an die sich ständig weiterentwickelnden Kopierschutzmechanismen von Computerspielen den Jugendschutz „dranhängen“. Dass dies aber nicht im Interesse der Hersteller ist – solange nicht etwa Kreditkartennummern der Eltern für In-Game-Mikrozahlungen damit erworben werden – liegt wohl auf der Hand. Hier wäre der Gesetzgeber gefordert, aus den neuen technischen Möglichkeiten mit ihrem Bedrohungspotenzial für den persönlichen Datenschutz und die informationelle Selbstbestimmung auch den Nutzen für positive gesellschaftliche Effekte – wie eben den Jugendschutz – zu ziehen.

Ob solche Entwicklungen vor dem Hintergrund eines allgemeinen Trends zur Einschränkung und Gefährdung der persönlichen Freiheiten und Datenschutzrechte – gerade auch im IT-Sektor – wünschenswert sind; ob wir Big Brother für lückenlosen Jugendmedienschutz installieren sollten, wage ich zu bezweifeln.

Chapman John Lennon erschoss oder John Hinckley Jr. auf Ronald Reagan; beide Täter Fans von J. D. Salingers Buch.⁵¹⁴

2.6.1 SPIELVERHALTEN ALS GEWALT-INDIKATOR?

Gewalthaltige Computerspiele sind bestimmt keine monokausale Ursache für die Entwicklung von Gewalttätern, sondern höchstens ein Symptom.⁵¹⁵ Es tritt somit allenfalls ein Selektions- und kein Wirkungseffekt auf.^{s. 325} – Wobei natürlich betont werden muss, dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele weder ein notwendiges, noch ein hinreichendes Kriterium für Gewalttäter darstellt, d.h. dass Nutzer solcher Spiele nicht automatisch gewalttätig sind, sondern vielmehr in der überwiegenden Mehrzahl eben nicht.

Insofern ist die naheliegende Idee, sie als Indikator für potentiell gefährliche Gewalttäter zu verwenden, mit Vorsicht zu betrachten. Da aber für die Prävention von Schulamokläufen der Ansatz über generelle Altersbeschränkungen durch deren leichte Umgehbarkeit nicht der Zielführendste ist – ganz zu schweigen von der fehlenden Belegung, dass dies tatsächlich Amokläufe verhindern könnte –, wäre es bei all den bekannten Schwierigkeiten vielleicht dennoch lohnender, sich mit den Täterprofilen auseinanderzusetzen, um potentielle Täter rechtzeitig erkennen und helfend eingreifen zu können.

Dass dies aber nicht einfach, vielleicht gar nicht zuverlässig möglich und mit einer Reihe von Gefahren für grundlegende Persönlichkeitsrechte verbunden ist, gesteht sogar das FBI ein,⁵¹⁶ und auch Experten diesseits des Atlantiks befinden:

„Eine Rasterfahndung nach Amokläufern ist nicht möglich.“⁵¹⁷

Ich vermute, dass für Amokläufer die Vorbilder vorangegangener Amokläufe/r⁵¹⁸ – begünstigt durch einschlägige Verherrlichungs-Websites – entscheidender sind, als das Spielen von „Killerspielen“.⁵¹⁹

⁵¹⁴ Vgl. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Catcher_in_the_Rye&oldid=462214431 vom 24.11.2011.

⁵¹⁵ Vgl. (Quandt, S. 129).

⁵¹⁶ Vgl. Mary Ellen O’Toole: The School Shooter – A Threat Assessment Perspective, Critical Incident Response Group, National Center for the Analysis of Violent Crime, FBI Academy, Quantico, Virginia, 2000, (S. 2 f. u. S. 15 f.). Online: <http://www.fbi.gov/stats-services/publications/school-shooter>. – Wenngleich an anderer Stelle die stärkere Vernetzung von derzeit geschützten Schülerdaten gefordert wird. (S. 31).

⁵¹⁷ Christian Böhm, Leiter der Beratungsstelle für Gewaltprävention in Hamburg im Interview. <http://www.sz-online.de/nachrichten/artikel.asp?id=2391151> vom 18.02.2010.

⁵¹⁸ Vgl. (O’Toole, S. 24).

⁵¹⁹ Vgl. etwa den Columbine-Amoklauf 1999 als „*Urszene*“¹¹² jüngerer Schulamokläufe.

Eine besonders kritische Auslösesituation dürfte der Zeitraum sein, nachdem ein potentieller Täter als Problemfall erkannt wurde und sich verantworten muss.⁵²⁰

2.6.2 VIER „ESKALATIONSSTUFEN“ NEGATIVER FOLGEN VON COMPUTERSPIELEN

Man kann die im populären Diskurs auftretenden Einstellungen gegenüber negativen Folgen von Computerspielen in vier „Eskalationsstufen“ einteilen:

Computerspiele verursachen...

- 1. Zeitverschwendung:** Computerspiele werden als nutz- und wertlose Beschäftigung gesehen.
- 2. Spielsucht:** Hier kommt noch die Gefahr der suchthaften und exzessiven Form der Zeitverschwendung zu Lasten anderer, bedeutend wichtigerer Lebensbereiche hinzu.
- 3. Aggression und Gewaltbereitschaft:** Computerspiele erhöhen latent aggressives Verhalten, vermitteln Gewalt als Lösungsstrategie und senken die Hemmschwelle zur Gewalt.
- 4. Reale Gewalt, Amokläufe:** Computerspielen wird ein direkter Zusammenhang mit Gewalt unterstellt.

2.6.3 ERKLÄRUNGSANSATZ FÜR DEN LEICHTEN ZUSAMMENHANG VON GEWALT UND COMPUTERSPIELNUTZUNG IN METASTUDIEN

Dass Computerspielen nicht unmittelbar direkt schwere Gewalttaten auslöst, gestehen selbst die meisten Kritiker ein. Deren These ist vielmehr, dass die Gefahr nicht von kurzfristigen Affekten, sondern von der kognitiven Seite her – von den vermittelten Ideen und Einstellungen – und nicht den Emotionen ausgeht.²²⁴

Das heißt, dass asoziale, gewalttätige oder kriminelle Ideen und Verhaltensmuster von labilen Konsumenten langfristig durch entsprechend negativ als Vorlage fungierende Computerspiele gelernt werden könnten.

Ich halte das negative Einflusspotential auf die allermeisten Konsumenten jedoch für gering.³³⁹ Vereinfacht gesagt: Der statistisch aufscheinende negative Einfluss ist nicht per se für jeden gültig, wie etwa beim Rauchen, sondern nur für manche. Der Anteil labiler Personen an der Gesamtheit der Spieler entspricht somit möglicherweise dem schwachen statistischen Zusam-

⁵²⁰ So war der Amokläufer von »Emsdetten« (S. 29) für den nächsten Tag zu einem Gerichtstermin wegen Verstoßes gegen das Waffengesetz geladen¹¹² und die Amokläuferin von »St. Augustin« (S. 28) sollte an jenem Tag zu einer „Gefährdungsansprache“ mit dem Schulpsychologen erscheinen. (Vgl. <http://www.stern.de/panorama/amokalarm-in-sankt-augustin-enttatverdaechtige-schuelerin-bleibt-unauffindbar-700447.html> vom 11.02.2009).

menhang. Allerdings stellt sich die Frage, ob nicht die wenigen labilen Nutzer gerade die gefährlichsten sind und wie damit umgegangen werden soll.

So werden auch die meisten Amokläufer nicht von kurzfristigen Affekten zu ihren Taten getrieben, sondern erfahrungsgemäß handelt es sich um eine lange aufgestaute kalte Wut auf Personen und Institutionen, die hinter solchen Wahnsinnstaten steckt.

2.6.4 DER 3D-SHOOTER IM KREUZFEUER

Warum ist gerade der 3D-Shooter so im Kreuzfeuer der Kritik? Nun, hier gibt es einmal drei auf der Hand liegende Argumente:⁵²¹

1. Er wirkt „**realistisch**“
2. Er stellt **Gewalt-** bzw. Tötungsszenen dar.
3. Durch die „**First-Person**“-Perspektive wird ein intensiveres, direkteres und unmittelbareres Miterleben postuliert.

2.6.4.1 Grafischer Realismus und Gewaltdarstellungen

Das Siegen in einem Spiel kann man als abstrahierte Vernichtung des Gegners betrachten. Somit bedeutet das Schlagen einer Schachfigur symbolisch dasselbe, wie das Abschießen eines Gegners in einem 3D-Shooter. Computerspiele haben die Gewaltdarstellung im Spiel nicht erfunden, vielmehr haben sie diese von ihren Vorläufern (Schach, Kartenspiele, Zinnsoldaten, etc.) als kulturelle Tradition geerbt.

Und man sollte nicht vergessen zu erwähnen, dass selbst Spiele, die völlig frei von Gewaltdarstellungen sind, Aggression und Frustration hervorrufen können.⁵²²

Gegen das Realismus-Argument lässt sich einwenden, dass der Realismus nur in der audiovisuellen Wahrnehmung liegt, allermeist jedoch nicht in der Handlung oder dem Gewaltrealismus.⁵²³ Es ist völlig unrealistisch, als Einzelner Heerscharen von Feinden zu besiegen, wie das in so gut wie jedem Spiel dieses Genres üblich ist. Ein völlig realistisches „Kriegs-

⁵²¹ Vgl. dazu auch: (Ring, S. 72).

⁵²² „*Even nonviolent games can increase aggressive affect, perhaps by producing high levels of frustration.*“ (Goldstein, S. 343).

Wenn man beispielsweise bei Tetris nach einer halben Stunde Spielzeit knapp am Highscore scheitert, ist die Frustration – und damit einhergehend vermutlich auch die Aggression – wohl viel höher, als wenn man bei einem Ego-Shooter „gefragged“⁹⁶ wird, was ja eigentlich ständig vorkommt. (So gut bin ich dann auch nicht.) Beim 3D-Shooter hat man allerdings meist unmittelbar die Möglichkeit, seine Aggressionen in Gestalt wilder Malträtierung der Eingabehardware in das Bildschirmgeschehen abzuleiten... (Siehe »Situative Einflüsse«, S. 59).

⁵²³ Siehe »Rahmungskompetenz«, S. 74.

spiel“ in Gestalt einer taktischen Simulation, die ein viel Geduld und Ausdauer erforderndes Nischenprodukt im Spielmarkt darstellt, würde die meisten Spieler wohl sehr schnell frustrieren, da der tatsächliche Realismus hier sehr erschwerend wirkt. Oft beschränken sich solche Titel sogar in ihren Gewaltdarstellungseffekten.⁵²⁴

Die potentielle Gefährdung durch Lerneffekte geht hier viel weniger vom grafischen, als vom taktischen Realismus aus. Wobei ich für eine Umsetzung des am Computer Gelernten dennoch eine Beschäftigung mit der Materie (Waffen, Schießen, Kampf- und „Wehrsportübungen“, etc.) für notwendig erachte. Für gefährlich halte ich die Kombination der Einzelfaktoren, entsprechende persönliche Risikomerkmale vorausgesetzt.⁵²⁵

Dominierend ist im Bereich der gewalthaltigen Computerspiele nach wie vor die übertriebene, oft ironische Darstellung von Gewalt im Sinne von „Splatter-Effekten“.⁵²⁶ Moderne Spiele sind somit vielleicht „*real*“, *but not* „*realistic*“.⁵²⁷

Hoher Realismus sorgt nicht dafür, die Grenze zwischen Medium und Realität zu vergessen. – Denn sonst müssten etwa die Seher einer modernen Frankensteinverfilmung um ein vielfaches mehr erschreckt sein, als die Zuschauer in den Kinos vor hundert Jahren, was ich bezweifle.

Interessanterweise zeigt etwa eine Metastudie, dass Spieler von Spielen mit nichtlebendigen Zielen und unrealistisch dargestellten Gewaltszenen aggressiver wurden, als jene mit realistisch dargestellter Gewalt und humanoid dargestellten Zielen.⁵²⁸ Auch macht die Fähigkeit, zwischen erfundenen und tatsächlichen Inhalten (wobei letztere bei Computerspielen äußerst selten sind⁵²⁹) zu unterscheiden, keinen Unterschied bei der aggressionsfördernden Wirkung violenter Inhalte.⁵³⁰

⁵²⁴ So etwa das vielgescholtene *Counter-Strike*²⁰.

⁵²⁵ Siehe ⁵⁷⁴ sowie ⁵⁵⁴.

⁵²⁶ Insofern sehe ich in filmischen Darstellungen den größeren Verbreiter realistischer Gewaltdarstellungen; in der Regel dann auch verbunden mit einer (durchaus begrüßenswerten) realistischen Reaktion der Schockierung, der Abscheu oder zumindest des mitfühlenden Schauers. (Siehe auch »Transfermodell«, S. 51, »Katharsis im weiteren Sinn«, S. 42, sowie »Wissenschaft und Studien«, S. 110).

So muss auch vor dem Hintergrund der bei gewissen Titeln beobachtbaren immer größeren Annäherung von Film und Computerspiel im Lichte der Kunstfreiheit erörtert werden, wann und inwieweit einheitliche Maßstäbe bei der Alters- bzw. Jugendgefährdungseinstufung anzuwenden sind, etwa mit der Folge, dass brutale Szenen aus Filmen auch in Spielen zulässig wären. (Vgl. (Potthast, S. 92)).

⁵²⁷ (Kutner und Olson, S. 116).

⁵²⁸ Vgl. (Goldstein, S. 349). – Demnach sind Moorhuhn spielende Sekretärinnen womöglich die bislang übersehene größte tickende Zeitbombe, was die Bedrohung durch computerspielinduzierte Gewaltverbrechen betrifft...

⁵²⁹ – Die Ergebnisse beziehen sich auf Filmwirkungen. – Zu den in Computerspielen am häufigsten nachgestellten realen Ereignissen zählt wahrscheinlich die Landung der Alliierten in der Normandie 1944, wobei von einer „tatsächlichen“ Darstellung nicht die Rede sein kann, vielmehr werden in der Regel sämtliche actiontaugliche Filmsequenzikonen zu einem Missionslevel „verwurstet“. „Omaha Beach“ ist somit wohl einer der meistdigitalisierten Strände der Welt...

⁵³⁰ Vgl. (Kunczik und Zipfel, Gewalt und Medien : Ein Studienhandbuch, S. 375). Wobei aber darauf hinzuweisen ist, dass bei besonders schweren realen Gewaltdarstellungen (wie sie in dieser Härte vornehmlich nur im Internet zu finden sind)

Eine häufig im Zusammenhang mit immer realitätsnäherer Computerspielgrafik geäußerte Befürchtung ist jene der Gewaltdesensibilisierung.⁵³¹ Dass eine „Desensibilisierung“ gegenüber Mediengewaltdarstellungen in Form einer Gewöhnung stattfindet, ist im Sinne des obigen Frankenstein-Beispiels unbestritten, allerdings betrifft sie nach meiner Einschätzung auch nur Mediengewaltdarstellungen und nicht Gewalt an sich. Die Forschungslage hierzu ist leider sehr uneindeutig und Ergebnisse lassen sich unter Rückgriff auf Desensibilisierungseffekte nahezu beliebig interpretieren.⁵³²

Dass das Realismus-Argument nicht neu ist, ironischerweise jedoch mittlerweile um 180° gedreht wurde, zeigt das Beispiel dieses Artikels aus dem Jahr 1988:

„Hier [bei kriegs- bzw. gewaltverherrlichenden Spielen, Anm. d.V.] kann die sozialetische Desorientierung [...] auf den ersten Blick häufig nicht festgestellt werden. Dies liegt zum einen am hohen Abstraktionsgrad, der Computerspielen zu eigen ist, zum anderen an der immer noch bescheidenen Bildauflösung[.]“⁵³³

– Reichten früher die grafischen Möglichkeiten nicht aus, um „auf den ersten Blick“ eine „sozialetische Desorientierung“ auszulösen, so war es eben die hinter abstraktem Pixelbrei versteckte spielimmanente gewaltverherrlichende Ideologie,^{s.224} die für besorgte Medien- und Fortschrittsapokalyptiker die damaligen – aus heutiger Sicht völlig harmlosen⁵³⁴ – Computerspiele zur entwicklungsgefährdenden Bedrohung machten.

Heute tun sich Vertreter dieser Position deutlich leichter, da der grafische Realismus nun „auf den ersten Blick“ durchaus Gewaltorgien am Bildschirm inszeniert. Dass allerdings der unbedarfte Laie etwas anderes sieht wie ein mit dem Medium Vertrauter, wurde bereits ausgeführt,⁵⁷ wird von Kritikern wenig überraschend aber gerne unter den Tisch fallen gelassen.

Auch die Frage der Wirkung bzw. Auslösung von aggressivem Verhalten war damals, ähnlich wie heute, „nach wie vor ungeklärt“ bzw. umstritten.⁵³³

Angst- und Abscheureaktionen auftreten, die auf diese Weise größere Wirkungsgefahren beinhalten, vor allem im Hinblick darauf, dass sie traumatischen Erlebnissen gleich, kaum vergessen werden können. (Siehe »Gewaltdarstellungen und Angstausslösung« (S. 47)).

⁵³¹ Selbst für die Hersteller ist Gewalt „[...] the 'elephant in the room' which no one in the industry wants to discuss.“ <http://www.bbfc.co.uk/newsreleases/2007/04/playing-video-games-bbfc-publishes-research/> vom 17.04.2007.

⁵³² Siehe »Habitualisierungsthese« (S. 45). Nach Goldstein ist etwa ein Desensibilisierungseffekt gegenüber realer Gewalt durch den Konsum medialer Gewaltdarstellungen nicht nachweisbar. Aus darauf hindeutenden statistischen Ergebnissen konnte bislang noch kein einziger Kausalzusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Kriminalität hergestellt werden. Vgl. (Goldstein, S. 351).

⁵³³ (Messias und Schnepfer, S. 288).

⁵³⁴ So zeigt etwa das Beispiel der Entfernung des Shooter-Oldies *Doom* (id Software 1993) vom Index der BPjM – der anno dazumals als Inbegriff entwicklungsgefährdender Computerspiele angesehen wurde – dass sich die Maßstäbe der Gefährdung selbst bei der Prüfbehörde ändern. (Vgl. c't 21-2011, S. 158 f.).

Der Glaube, je realistischer die Darstellung, desto höher die Gewaltbereitschaft, ist folglich ein Mythos. „*Spiele versuchen nicht die Realität dazustellen[sic], sondern sie sind hyperreal, das heißt, sie übertreffen die Wirklichkeit.*“⁵³⁵

Die Debatte um schädliche Computerspiele kam also nicht erst mit einem gewissen Realitätsgrad der (Kriegs-)Spiele auf. Die Vermutung würde nahe legen, dass etwas nicht „realistisch“ Simuliertes und Dargestelltes auch eher dem tradierten Spielbegriff entsprechen würde und somit ungefährlich wäre; etwas „Realistisches“ hingegen schon mehr ein Spiel für Erwachsene sei, über das man sich Gedanken um die Ab- bzw. Ausgrenzung von Kindern und Jugendlichen machen müsste. –

Aber bereits zu Beginn der Heimcomputerära, als grobe Pixelhaufen über die armseligen Bildschirme ruckelten, wurde eine Gewaltdebatte über die damaligen, (technisch) primitiven⁵³⁶ Computerspiele geführt, die aus heutiger Sicht ziemlich absurd erscheint. Damals wurden Spiele wie *Space-Invaders* und *Pac-Man* als aggressiv und gewalthaltig diskutiert und in ganz ähnlicher Weise wie heute mögliche schädliche Auswirkungen auf deren Konsumenten diskutiert.⁵³⁷

Dass die visuelle Darstellungsqualität nicht alles und nicht einmal das Wichtigste ist, vertritt etwa auch James Newman. Ihm zufolge ist die Freude am Spielen von Computerspielen nicht grundsätzlich visueller Natur, sondern kinästhetischer. Das Aussehen des Spiels ist für den Spieler nicht entscheidend. Es ist aber von größter Bedeutung, wie es sich anfühlt.⁵³⁸

Wird etwa durch Fehler im Programm offenkundig sichtbar, dass die Spielwelt eine „*Täuschung*“ ist, haben solche Mängel für den Spieler keine unmittelbare Bedeutung und sie konstruieren dennoch einen kohärenten Erfahrungszusammenhang, der ihnen sowohl Glaubwürdigkeit als auch „*Realismus*“ verleiht.⁵³⁹

Dass eine Intensivierung und vor allem Verbreiterung der Debatte über schädliche Wirkungen von Computerspielen stattgefunden hat, ist wohl evident. Es stellt sich jedoch die Frage nach der Ursache. Liegt es an den technisch-grafischen Fortschritten der Computerspieltechnik,

⁵³⁵ Konstantin Mitgutsch im Interview.⁴⁶

⁵³⁶ Denn nichts desto trotz sind viele von ihnen heute Klassiker der Computerspielgeschichte und machen nach wie vor – gerade wegen ihrer Reduktion auf die wesentliche Spielmechanik – einen Heidenspaß.

⁵³⁷ Vgl. Rainer Weber: „Videospiele in einer gewalttätigen Gesellschaft – Bemerkungen zur professionellen pädagogischen Erregung“, (S. 206-217) sowie Bernd Schorb: „Mit dem Joy-Stick in die Computerzukunft“, (S. 194-205), beide in: *merz / medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, Ausgabe 4/1983.

⁵³⁸ Vgl. (Newman, S. 444).

⁵³⁹ Vgl. (Newman, S. 450).

liegt es an den Amokläufen als „Phänomen des neuen Jahrtausends“ oder hängt diese Entwicklung bloß von der voranschreitenden Verbreitung des Computerspielens ab?

Eine gesicherte Antwort kann ich nicht geben und wohl werden alle Faktoren eine Rolle spielen, doch glaube ich, spielt jener der (audio-) visuellen Qualität im Hinblick auf ein tatsächliches Schädigungspotential die geringste; auch wenn die gegenteilige Meinung beliebt und weit verbreitet ist.⁵⁴⁰ Letztere Ansicht birgt meines Erachtens jedoch die Gefahr der Oberflächlichkeit, wenn in der Darstellungsweise noch vor dem Inhalt entwicklungsgefährdende Potentiale gesehen werden. Dies zeugt entweder von einem hohen Vertrauen in die Macht der Bilder⁵⁴¹ oder von der Einschätzung der Konsumenten als sehr oberflächlich und dumm. Ebenso spielen, wie bereits ausgeführt,⁵⁴² der Kontext und die Folgen von Gewalt eine wichtigere Rolle für die Imitationsattraktivität. Auch für mich nicht nachvollziehbare Überlegungen, ob nicht vielleicht nur einzelne Sequenzen oder doch die Gesamtwirkung als Bewertungsgrundlage herangezogen werden sollen, können nur einer solchen visualisierungszentrierten Einstellung entspringen.⁵⁴³

Es scheint jedenfalls doch so, dass unabhängig vom technischen Entwicklungsstand eines Mediums zu jeder Zeit ein gewisses, nicht zu geringes Erregungspotential medienkritischer Pädagogen (und anderer) vorhanden ist, welches den Drang zur öffentlich-medialen Äußerung verspürt und die aktuelle Entwicklung immer als die noch nie dagewesene Verschärfung betrachtet, die besondere, schnelle und harte Reaktionen bzw. „Lösungen“ erfordert.⁵⁴⁴

⁵⁴⁰ Siehe etwa ⁷⁰, ⁷¹ sowie ⁵⁷.

Vgl. exemplarisch Ansichten von politischen Entscheidungsträgern, etwa das Gespräch zwischen Verena Weigand (Leiterin der Stabsstelle der KJM) und Petra Meier (stellvertretende Vorsitzende der BPJM), die auch für die Überschrift „Gewalt wird immer deutlicher und detaillierter dargestellt“ zitiert wird. (In: KJM-Schriftenreihe Band 2, *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Hg.: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 32-36, Berlin, 2010, (S. 36).) sowie Klaus-Peter Potthast, bayrischer Ministerialrat und Beauftragter für Medienpolitik (Potthast, S. 89 f.). Dieser argumentiert etwa, in Verteidigung und Abgrenzung des Schachspiels, dass sich das Computerspiel nicht in der Gewaltdarstellung als solcher, sondern in der perfekten Art und Weise der Darstellung und der Suggestivkraft des bewegten Bildes unterscheide. Der Unterschied zum Buch oder Brettspiel: „*Es bedarf keiner Reflexion, nur der Rezeption.*“ – Wobei Potthast hier wohl Reflexion mit Vorstellungskraft bzw. Fantasie verwechselt. Denn, ob beim Spielen von *Mensch ärgere Dich nicht* oder der Lektüre eines Groschenromans die Reflexionsarbeit so viel höher ist, als beim Spielen eines Ego-Shooters, stelle ich durchaus in Frage. Natürlich gibt es Brettspiele und Bücher, die ein sehr hohes Reflexionsniveau verlangen, aber es gibt auch solche Computerspiele.

Selbst Computerspielexperten erweisen sich oft als höchst Bildzentriert: „*However, games players, developers and reviewers all acknowledged that violence in games could become problematic as the graphics improved and some questioned where the violence would stop.*“⁵³¹

⁵⁴¹ Holtorf und Pias schreiben in der Einleitung ihres Sammelbandes treffend: „*Nur wer so passioniert wie Ikonoklasten an Bilder glaubt, kann wohl den Kampf gegen ‚Killerspiele‘ so vehement führen wie manche Publizisten unserer Zeit.*“ (Christian Holtorf, Claus Pias (Hg.): *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln, 2007, S. 9.)

⁵⁴² Siehe »Habitualisierungsthese« (S. 45) sowie vgl. (Kutner und Olson, S. 171 f.).

⁵⁴³ Vgl. (Potthast, S. 91).

⁵⁴⁴ Siehe »Geschichte der Medienskepsis« (S. 78).

2.6.4.2 Perspektive, Identifikation

„Die Annahme ist, dass durch die ›Ich-Perspektive‹ ein besonders starkes ›Präsenzerleben‹ ermöglicht wird, dementsprechend die Wirkungen auch besonders direkt und hoch sind, und die Titel auch zum (An-)Trainieren von Gewalthandlungen genutzt werden können.“⁵⁴⁵

Darin sehen manche die „*Unique Dangers of Violent Video Games*“⁵⁴⁶, und folgern, dass diese gefährlicher als Film und Fernsehen seien.⁵⁴⁷ Dem widersprechend kann eine Meta-studie von Sherry angeführt werden, wonach die Korrelation zwischen gewalthaltigem Videospiel und Aggression geringer ist als bei TV-Konsum.⁵⁴⁸

Die in 3D-Shootern verkörperte Spielfigur betrachte ich aus eigener Erfahrung mehr als Werkzeug denn als virtuelles Ich. Liest man eine Ich-Erzählung, kommt es in der Regel auch nicht zu einer Identifikation mit der Figur.

Sagt ein Spiel allerdings „you“, fühlt man sich doch angesprochen... – Ich nehme an, diese „Identifikation“ entspringt der Computer-Benutzer-Kommunikationsbeziehung, wonach es nicht unüblich ist, dass Computerprogramme den Benutzer direkt ansprechen. („You have to enter a valid password...“) Dieses Konzept bedingt natürlich auch, dass man selbst handeln muss, und daher bei dem vom Computerspiel verlangten Einstieg in die Rolle der Spielfigur automatisch „mitspielt“.

Die „First-Person“ Perspektive per se ist ja nichts Neues, es gibt sie in anderen Medien seit langem. Im Medium des Textes besonders in der Literatur, im Medium des Bildes am stärksten in der Fotografie, aber im Medium des bewegten Bildes, also in Film und Fernsehen des vordigitalen Zeitalters, führte sie eher ein Nischendasein. Das ändert nun das Computerspiel, und ist somit in gewisser Weise Pionier der Ich-Perspektive im Medium des bewegten Bildes. Aber warum ist diese – ja prinzipiell einschränkende – Perspektive des Einzelnen hier erfolgreich, kann man doch auch gottgleich^{s. 152} über den Dingen schweben?

⁵⁴⁵ (Quandt, S. 125).

⁵⁴⁶ Kapitelüberschrift in: Craig A. Anderson, Karen E. Dill: Video Games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 2000, S. 772-790; Online: <http://web.clark.edu/mjackson/anderson.and.dill.html>. Zit. nach (Goldstein, S. 342).

Die „*Unique Dangers*“ sehen sie in ähnlich (siehe »Der 3D-Shooter im Kreuzfeuer«, S. 115) gelagerten drei Punkten: Erstens in der Identifikation mit dem Aggressor, speziell bei First-Person-Shootern, zweitens in der aktiven Teilnahme und Mitwirkung und drittens in der „*addictive nature*“ von Computerspielen.

⁵⁴⁷ So etwa Spitzer (Vgl. http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/spitzer_bildschirm/spitzer_bildschirm.pdf (zuerst: Manfred Spitzer: Vorsicht Bildschirm! – Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, Stuttgart, 2005, S. 6-9.)) und Pfeiffer (Vgl. Thomas Mößle, Matthias Kleimann, Florian Rehbein und Christian Pfeiffer: Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen, Online: <http://www.kfn.de/versions/kfn/←assets/zjj.pdf> (zuerst: Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, Nr. 3 2006), S. 19.).

⁵⁴⁸ John L. Sherry: The Effects of violent video games on aggression. *Human Communication Research*, 27, 409-431, 2001. Zit. nach (Goldstein, S.350). Siehe auch »Kultivierungsthese«, S. 46.

Ich vermute, dass hier zwei Faktoren zusammenspielen: Einerseits ist es bestimmt – wie auch in der Literatur – das immersivere Erleben, das Eintauchen in die Rahmenhandlung; zum anderen ist es die beim Computerspiel – im Gegensatz zum Film⁵⁴⁹ – offerierte Kompensation der beschränkten Wahrnehmung durch Handlungsoptionen der medienimmanenten Interaktivität.

Die große Frage hierbei ist: Macht die Interaktivität einen Unterschied in der Rezeption bzw. hat sie Folgen auf eine mögliche Identifikation? Ich vertrete die These, dass es sich beim Computerspiel um eine eigene Qualität von Identifikation handelt.

Hier ist wahrscheinlich ein neues Konzept von Identifikation notwendig, bzw. eine definierte Abgrenzung des Begriffs „Identifikation“ von nahen Begriffen wie „sich angesprochen fühlen“ oder „Gefallen finden“ sowie „den Vorstellungen entsprechend“.⁵⁵⁰

Ich will damit nicht abstreiten, dass es Identifikationsprozesse bei Computerspielen geben kann, bloß sind hierfür in der Regel andere Genres (vor allem Rollenspiele), mit umfangreichsten Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung der Spielfigur bzw. des Avatars⁹⁷, prädestinierter als 3D-Shooter.

Das Gros der Befürchtungen geht auch in diesem Bereich wohl wieder auf das Konto unzureichender Kenntnis der spezifischen Eigenarten des Mediums Computerspiel. Oder wie Newman es ausdrückt:

*„Die Konzentration auf den optischen Blickwinkel [...] enthüllt ein überhöhtes Vertrauen in die Modelle von Repräsentation und die Mechanismen von Spieler/Betrachter-Verbundenheit.“*⁵⁵¹

Diese drei Faktoren (grafischer Realismus, Gewaltdarstellungen, Ego-Perspektive) lassen verstehen, warum für Außenstehende und oberflächliche (mediale) Betrachtungen der Ego-Shooter so bedrohlich erscheint, da er ja vordergründig (durch die Perspektive und die gelegentlich in einem „realen“ Setting in der Gegenwart spielende Rahmenhandlung) einfache Identifizierungsangebote bietet. So verkörpert die Spielfigur oft den „einsamen Helden“, der allein gegen alle oder zumindest viele steht und der, bevor seine vom Spieler gesteuerte – und

⁵⁴⁹ Im Film wird der sog. *Point of View-Shot* oft für Horror- oder Thrillerszenen verwendet, um durch die beschränkte, subjektive Wahrnehmung Spannung zu erzeugen und den Zuseher aus seiner gewohnten Rolle des allwissenden Beobachters zu holen.

⁵⁵⁰ Auch ist es etwas anderes zu sagen „Dies bin ich als Ritter“ als „Ich bin dieser Ritter“. Ersteres wäre eine gerahmte Identifikation, letzteres eine globale, psychopathologische, um mir mit eigenen Termini zu behelfen.

⁵⁵¹ (Newman, S. 450); siehe auch ^{71 f.}

für letzteren somit scheinbar erst durch ihn ermöglichte – „Mission“ beginnt, oftmals ein „Normalsterblicher“ oder gar ein Verlierer war.

Führt man sich diese Perspektive vor Augen, versteht man, dass eine schnell angeeignete, oberflächliche und unreflektierte Sicht durchaus ein großes Bedrohungspotential erkennen kann.

2.6.5 HAMLET VS. DOOM? – IDENTIFIKATION UND REALITÄT[SVERLUST?]

Computerspiele können, trotz sich ständig verbessernder Technik, nach wie vor nicht (gute) echte Schauspieler und deren Möglichkeiten – mit Mimik, Gestik und Sprache – Emotionen beim Betrachter hervorzurufen, erreichen.

Die Gefahr, nicht zu bemerken, dass man sich in einem Computerspiel befindet, besteht somit (noch) nicht. Entscheidend ist: Der Spieler weiß, dass er spielt. Und wenn er spielt, ist jedes Spiel – vom Tic-Tac-Toe-Feld neben der Mitschrift bis zum Ego-Shooter im VR-Helm – für ihn eine Realität.

Der Ego-Shooter vereint Elemente von anderen Formen des Spiels in sich: dem Theater und dem Sport. Es gibt bei allen einen „one best way“, eine Vorgabe, wie das Ergebnis idealerweise aussehen sollte (Theaterstück/Drehbuch, Taktik/Technik, Story/Leveldesign) und es liegt am „Spieler“, diese Vorgabe zu interpretieren und individuell zu färben.⁵⁵²

Ich glaube nicht, dass schon einmal die Identifikation eines Schauspielers mit seiner (bösen) Rolle während des Akts des Spielens eine ernsthafte Debatte ausgelöst hat, wie sie gegenwärtig bei Computerspielen geführt wird. Und dabei ist das Identifikationspotential viel höher, da ein Schauspieler viel unmittelbarer „in die Rolle“ des Bösewichts schlüpft. Die Vorgänge, die er darstellt, unterscheiden sich nur im letzten Detail von den ihnen entsprechenden realen Handlungen, etwa dem Töten im Affekt, und die Kunst wird umso höher eingeschätzt, je weniger dieser Unterschied erkennbar wird. Er handelt direkt mit seinem eigenen Körper und interagiert mit realen Personen.

Ein Ego-Shooter-Spieler hingegen handelt vermittelt durch das Medium Computer. Er bewegt seine Spielfigur – oder „sich“, wenn man so will – in der Regel mittels Maus und Tastatur durch eine auf eine zweidimensionale Bildschirmfläche projizierte räumliche Darstellung. In diesem Setting besteht etwa das „Erstechen“ eines Gegners aus Bewegungen der Finger und

⁵⁵² Denn eine rein formale, vielleicht technisch perfekte aber ideenlose Kopie der Vorgabe ist für Zuschauer wenig attraktiv, und manchmal übertrifft die Abweichung den bisherigen „best way“, wenn auch vielleicht „nur“ ästhetisch.

maximal des Handgelenks, hat also nichts mit der real notwendigen massiven Gewaltanwendung, der Überschreitung von natürlichen Barrieren – etwa sein Gegenüber gewaltsam „anzugreifen“, sich mit seiner Reaktion und Gegenwehr auseinanderzusetzen – der Todesangst und dem Überlebenskampf aller Beteiligten, zu tun.

Insofern wären wohl Schauspieler bei weitem gefährdeter, Amok zu laufen, als Ego-Shooter-Spieler. Nur weil ihre Zahl wahrscheinlich bei weitem geringer ist als jene der Ego-Shooter-Spieler, ist die gesamtgesellschaftliche Gefährdung sowie die absolute Zahl an Vorfällen viel geringer. Ich stelle jetzt einfach einmal die gewagte These auf, dass unsere Welt viel gefährlicher wäre, gäbe es so viele Schauspieler wie Ego-Shooter-Spieler. (Allein schon wegen deren verzweifelter finanziellen Lage...) ⁵⁵³

In diesem Zusammenhang möchte ich jedoch nochmals auf die meines Erachtens höchst problematische und gefährliche Kombination von realen Schieß- bzw. Kampfübungen und 3D-Shootern labiler oder gestörter Individuen hinweisen. ⁵⁵⁴

Anknüpfend an oben genannte verzweifelte finanzielle Lage:

2.6.6 GAMING-CULTURE ALS SYMPTOM ÜBERFLÜSSIGER ZEIT- UND ARBEITSKRAFT

Ist die Gaming-Culture ein Symptom/Indiz dafür oder die Folge davon, dass die Arbeitskraft immer breiter werdender Teile der alten Wohlstands- und Industriegesellschaften nicht mehr benötigt wird? Sie hat jedenfalls weniger von der Dekadenz selbtherrlicher Imperialisten, die sich im vollen Bewusstsein ihrer Macht geistigen Tätigkeiten der „nicht Arbeit“ hingeben können, sondern spiegelt eher eine verunsicherte, zwar reiche, aber immer unbedeutender werdende, unfreiwillig dekadente Kultur des Abstiegs wieder, deren unbequemen Realitäten bzw. überschüssigen (Human-)Ressourcen man entkommen will. Ist nach Pias also Spieltheorie Krisentheorie, ⁵⁵⁵ ist Spielpraxis möglicherweise Krisensymptomatik.

⁵⁵³ Man stelle sich einmal vor, der neueste Trend der Jugendkultur wäre Schauspielerei. In jeder Schulklasse gibt es mindestens drei Theatergruppen, und Eltern und Verwandte müssen zweimal wöchentlich Amateurvorführungen besuchen. Die aller „Angesagtesten“ spielen natürlich Hamlet. – Das Gefahrenpotenzial für die Gesellschaft wäre enorm, würden Heerscharen von Jugendlichen inmitten der emotionalen Stürme der Pubertät sich für Hamlet halten und überall Intrigen und Verschwörungen gegen sich wittern, für deren Lösung ihr Idol ein höchst problematisches Vorbild abgibt...

Auch Rötzer stellt im Zusammenhang von „Happy Slapping“ (Darunter versteht man von den – meist jugendlichen – Tätern selbst mitgefilmte grundlose Gewalttaten.) die These auf, dass womöglich „[...] brutales Verhalten durch Live-Aufnahmen gefördert wird, weil Schranken fallen, wenn die Täter als Schauspieler auftreten und in die Rolle des Bösen für den Blick der imaginierten Zuschauer schlüpfen [...] und so das Leben, auch wenn dies auf Kosten von anderen geht, zu ästhetisieren oder es in eine Reality Show umzuwandeln.“ (Rötzer, S. 189).

⁵⁵⁴ Siehe »Grafischer Realismus und Gewaltdarstellungen«, S. 116 sowie ⁵⁷⁴.

⁵⁵⁵ Vgl. (Pias, S. 264).

3 SCHLUSS

3.1 ERGEBNIS DER ANALYSE DES DISKURSES: TYPOLOGIEN

Das Ergebnis meiner Analyse des „Killerspiel“-Diskurses lässt sich kurz und prägnant in Gestalt einer Typologisierung der aktiven, meinungsbildenden Diskursteilnehmer darstellen. Diese teile ich hierzu in die beiden Hauptstränge des wissenschaftlichen und des populären Diskurses ein und untergliedere diese Stränge wiederum anhand der Positionierung zu gewalthaltigen Computerspielen.

3.1.1 EINFACHE TYPOLOGISIERUNG

Typologie: Einschätzung von gewalthaltigen Computerspielen als (Position):

Diskurs: Wissenschaftlich	Position	Diskurs: populär
wG	Gefährlich	pG
wN	Neutral	pN
wU	Ungefährlich	pU

Abbildung 4: Einfache Typologisierung

Hieraus ergeben sich sechs Hauptpositionen, welche die Abkürzungen unter den mit „Diskurs“ überschriebenen Spalten nach dem Schema „erster Buchstabe = Diskurszugehörigkeit, zweiter Buchstabe = Position gegenüber gewalthaltigen Computerspielen“ abbilden, wie folgt:

- „wissenschaftlich – gefährlich“
- „wissenschaftlich – neutral“
- „wissenschaftlich – ungefährlich“
- „populär – gefährlich“
- „populär – neutral“
- „populär – ungefährlich“

3.1.2 ERWEITERTE TYPOLOGISIERUNG

Schematisch dargestellt, ergänzt um eine weitere Feingliederung mit unterstützender Benennung stereotyper Vertreter dieser Positionen, ergibt sich folgendes Bild:

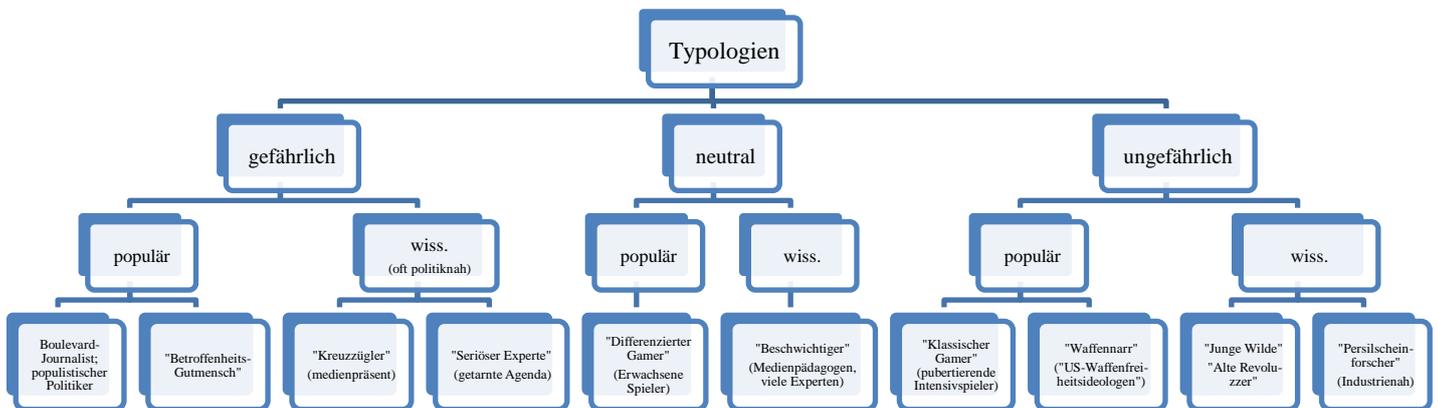


Abbildung 5: Erweiterte Typologisierung

3.1.3 BEISPIELE

Exemplarische Beispiele für die Vertreter dieser Typologisierung aus dieser Arbeit:

3.1.3.1 Typ: wG (wissenschaftlich-gefährlich)

„Maike Albath [Moderatorin, Anm.]: Haben wir die Gefahren von Computerkonsum ganz einfach unterschätzt?

Manfred Spitzer: *Nun, das hängt davon ab, wen Sie mit "wir" meinen. Ich denke, Wissenschaftler nicht. Denn es gibt eine ganze Reihe von Studien, die tatsächlich zeigen, dass Bildschirmmedien ganz allgemein und Computerspiele ganz besonders wirklich ganz unerwünschte Konsequenzen haben, gerade bei Kindern und Jugendlichen. Sie machen tatsächlich dick, dumm und gewalttätig. Sie stören die Aufmerksamkeit. Sie führen zu Lese-, Rechtschreibstörung. Sie machen wirklich all das, was wir nicht wollen, was mit unseren Kindern und Jugendlichen geschieht. Das machen die. Was mich ein bisschen verwundert, ist, dass es immer erst einen Amokläufer braucht, bis die Erkenntnisse, die die Wissenschaft wirklich lange hat und auch klar hat, bis die, ja, mal in die Köpfe der Leute reingehen.*“⁴⁸¹

Obwohl Spitzers Aussagen für sich meines Erachtens schon gegen sich sprechen, will ich gerade hier die kritische Analyse nicht unterbleiben lassen:

Zuerst einmal ist die Vereinnahmung der gesamten Wissenschaft als seine Position stützend unhaltbar. Man kann die Aussage sogar so verstehen, dass nur, was seiner Position entspricht, Wissenschaft sei. Er argumentiert mit „einer ganzen Reihe von Studien“, die seine Position stützen, ohne zu erwähnen, dass es auch andere gibt, und zwar „eine ganze Reihe“ – also hunderte – für jede Position.^{s. 275}

Da Spitzer Professor an der Universität Ulm ist, muss er wohl dem wissenschaftlichen Diskurs zugerechnet werden und hält gewalthaltige Computerspiele ganz offenkundig für gefährlich. (wG)

Im Sinne meiner Feingliederung ist er prototypisch für den medienpräsenten „Kreuzzügler“. Dadurch hat er – weniger im wissenschaftlichen Diskurs, wo er von weiten Teilen nicht ernst genommen wird – eine relativ große Dominanz im populären Diskurs, insbesondere bei mit dem Medium Computerspiel nicht vertrauten Personen.

3.1.3.2 Typ: wU (wissenschaftlich-ungefährlich)

„Die Computerspiele-Generation spielt das Spiel, die ältere Generation sieht nur ein Blutbad. Erwachsene seien oft überfordert, da ihnen der Bezug fehle und sie das Geschehen nur ‘von außen‘ beobachten würden. [...]

‘Wenn man für Computerspiele ist, dann hat man eine Bringschuld. Dagegen sein ist einfacher.’“⁵⁷

Nach der erweiterten Typologisierung fällt die Position dieses Nachwuchswissenschaftlers in die Unterkategorie „Junger Wilder“, da er sehr eindeutig Position bezieht und sich kaum von wissenschaftlicher Vorsicht bändigen lässt. Auch ist er offensichtlich gerne bereit, in den Medien die wissenschaftliche „Alternativlehre“ zu verbreiten, allerdings ist seine Wirkung auf den populären Diskurs durch seine schwache massenmediale Präsenz – das Zitat stammt aus einem Online-Artikel eines Internetportals für Netzkultur – noch eher gering, da oft kritisch eingestellte Massenmedien eher „richtige“ Experten (also gesetzte Männer mit professoraler Ausstrahlung) mit der „richtigen“ Meinung bevorzugen. Sein Publikum sind vor allem bereits Gleichgesinnte in Nischenmedien, zuvorderst dem Internet.

3.1.3.3 Typ: wN (wissenschaftlich-neutral)

„Metaanalysen [...] kommen zu dem Ergebnis, dass ein direkter Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und aggressivem Verhalten empirisch kaum belegt werden kann; auch Theorien, die erklären, warum dieser Zusammenhang bestehen sollte, fehlen. Das zeigt nicht, dass Gewaltdarstellungen harmlos sind. Aber es macht deutlich, dass keine einfachen Ursache-Wirkungsmechanismen zu sehen sind.“⁷⁵

Gemäß der Feingliederung fällt dieser Diskursteilnehmer, Professor für Medienpädagogik, unter die Kategorie „Beschwichtiger“. Ich schätze seine Dominanz im wissenschaftlichen Bereich als durchschnittlich ein, ich stieß auf ihn in einem Konferenzsammelband, im populären Diskurs wird er damit in Ermangelung massenmedialer Präsenz nicht wahrgenommen werden. Auch steht einer massenmedialen Rezeption der neutrale und zurückhaltende Stil im Wege.

3.1.3.4 Typ: pG (populär-gefährlich)

„Durch Killerspiele sinkt die Hemmschwelle zur Gewalt. Amokläufer haben sich vor ihren Taten immer wieder mit solchen Spielen beschäftigt.“⁵⁵⁶

Es handelt sich hierbei um Uwe Schünemann (CDU, Innenminister von Niedersachsen), und seine undifferenzierten, nicht belegbaren Aussagen weisen ihn klar als „populistischen Politiker“ aus. Die Dominanz im populären Diskurs ist entsprechend groß, da er durch seine Funktion einerseits und andererseits durch seine Einstellung zu „Killerspielen“ in den Massenmedien – zumal er diese Aussagen infolge der Erregung eines Amoklaufs tätigte – viel Aufmerksamkeit bekommt.

3.1.3.5 Typ: pU (populär-ungefährlich)

Leserkommentar auf *derstandard.at* zu einem Mordfall an einer deutschen Schule:

„weiß man schon, mit welchem computerspiel der lehrer erstochen wurde?“¹¹¹

In den eher von einem jüngeren, studentischen Publikum aktiv genutzten *Online-Standard-Diskussionsforen* herrscht eine überwiegend computerspielfreundliche Einstellung vor. Dies drückt sich nicht zuletzt darin aus, dass dieser Kommentar im Zusammenhang mit vorschnellen Amoklauf-Spekulationen rund um den Jahrestag von Winnenden steht.¹⁰¹

⁵⁵⁶ Martin Lutz: *Innenminister wollen die Killerspiele verbieten*, <http://www.welt.de/politik/article3886764/Innenminister-wollen-die-Killerspiele-verbieten.html> vom 05.06.2009. ↵

Zu bemerken ist hier die reflexartige Einnahme einer offensiven Verteidigungshaltung, was ich unter 5 als „Wagenburgmentalitäts-Computerspieler“ charakterisiert habe.

3.1.3.6 Typ: pN (populär-neutral)

„Wenn man einen Blick in die Foren zu Berichten wirft, die über die aktuellen Entwicklungen in der so genannten "Killerspiel-Debatte" berichten, hat man das Gefühl, es gäbe gar keinen richtigen Diskurs. Hier gibt es lediglich zwei Seiten mit zwei vorgefertigten Meinungen. Allerdings scheint dies nicht nur auf Konsumentenseite so zu sein, selbst Entscheidungsträger und Politiker argumentieren, als ob sie von Meinungen, anstatt Erkenntnissen getrieben würden.“³⁸

In diesem Fall handelt es sich um einen Journalisten – zwar einer Qualitätszeitung, aber offenkundig kein Experte zum Thema (p) – der neutral (N, = pN) an die Thematik herangeht, die Grundproblematik erkennt, aber nicht in die Komplexität der Materie einzudringen vermag und dem Leser keine Anknüpfungspunkte zum tieferen Verständnis anbietet. Dieser relativ schwache Beitrag wird im Online-Angebot des in Österreich an sich nicht besonders breitenwirksamen „Standard“ hauptsächlich auf eine ähnlich denkende Leserschaft treffen und im populären Gesamtdiskurs kaum wirksam werden.

3.1.4 DISKURSMODELL

Neben der Kategorisierung im Sinne meiner Typologie ist die Dominanz der konkreten Ausprägung einer Position in den Diskurssträngen, als auch dem Gesamtdiskurs, von zentralem Interesse.

Da eine derartige Fragestellung quantitative diskursanalytische Verfahren notwendig machen würde, welche den ohnehin schon nicht zu knappen Rahmen dieser Arbeit sprengen würden, kann ich an dieser Stelle nur ein hypothetisches Modell, basierend auf meiner Einschätzung, anbieten.

3.1.4.1 Skizze des populären Diskurses

Untenstehende Grafik ist so zu verstehen, dass ein idealisierter durchschnittlicher Diskursrezipient („der kleine Mann von der Straße“) folgenden, durch Pfeile dargestellten Meinungsbildungskräften ausgesetzt ist:

Die drei Kräfte, welche sich aus den Hauptpositionen meiner Typologisierung ergeben und der diskursiven Bedeutung (dargestellt durch die Dicke des Pfeils) der aktiven Diskursteilnehmer (Meinungsbildner) entsprechen, wirken auf einen idealisierten zentralen Kraftschnitt-

punkt ein, in den der passive Diskursteilnehmer „geworfen“ wird. Je größer die (Überzeugungs-)Kraft in eine Richtung ist, desto stärker bzw. wahrscheinlicher wird er in das entsprechende Lager „gezogen“. Die Rechtecke entsprechen in ihrer Größe der relativen Anzahl der Vertreter ihrer Position und der zentrale Kraftschnittpunkt stellt somit auch gleichzeitig die daraus resultierende Durchschnittsposition der breiten Masse dar.

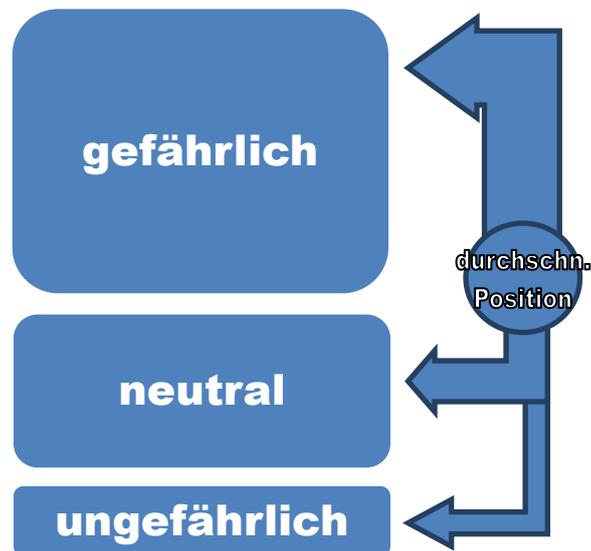


Abbildung 6: Skizze des populären Diskurses

3.1.4.2 Skizze des wissenschaftlichen Diskurses

Analog zu obigen Ausführungen liegt der Unterschied hier darin, dass es sich bei den aktiven Diskursteilnehmern fast ausschließlich um Wissenschaftler handelt und die „beeinflusste Masse“ in diesem Fall nicht aus der breiten Bevölkerung besteht, sondern um die (aktiven und passiven) Teilhaber am wissenschaftlichen Diskurs, also vornehmlich Wissenschaftler, Studenten, Experten und professionell mit der Thematik befasste bzw. an ihr interessierte Personen.

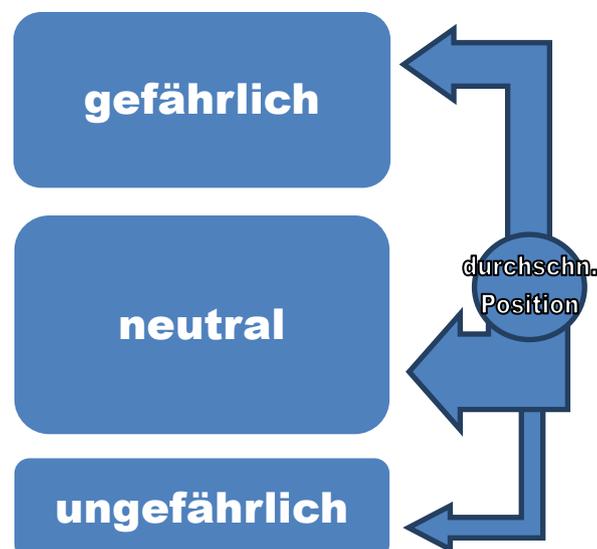


Abbildung 7: Skizze des wissenschaftlichen Diskurses

3.1.4.3 Vorschlag einer Implementierung

Eine empirisch-quantitative Implementierung könnte man etwa in der Gestalt andenken, dass in einem rückgekoppelten Prozess jedes Mal, wenn ein Diskursteilnehmer mit einer Meinung konfrontiert wird, er in das zentrale Kraftsystem gerät, und abhängig von der Überzeugungskraft des Diskursbeitrags, sowie seinem bisherigen diskursiven Werdegang (schon gemachte Erfahrungen und Positionierungen werden dabei berücksichtigt) neu positioniert wird. Je öfter er diesen Prozess schon durchlaufen hat, desto weniger ist eine signifikante Änderung der Positionierung durch einen erneuten Durchlauf zu erwarten. Den neuen Beitrag kann man sich als einzelnen Pfeil vorstellen, der zu den bestehenden individuellen Überzeugungskräften addiert wird.

Dann entspricht der Kreis nicht mehr einer archimedisch-unverrückbaren Durchschnittsposition, sondern der individuellen Positionierung resultierend aus der diskursiven Prägungsbio-graphie. Je größer also die (Überzeugungs-)Kraft in eine Richtung ist, desto stärker wird dieser Kraftschnittpunkt der persönlichen Überzeugung in die entsprechende Richtung „gezogen“.

Beispiel eines Spielers, der von der Unbedenklichkeit gewalthaltiger Computerspiele überzeugt ist:

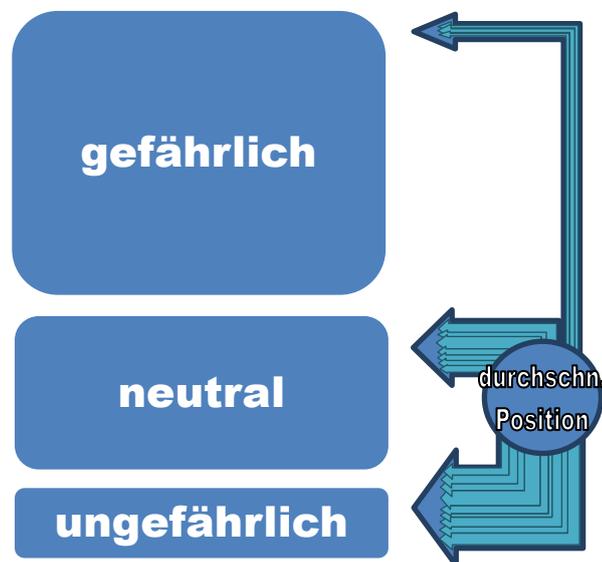


Abbildung 8: Hypothetischer Vorschlag eines empirisch-quantitativen Modells

3.1.4.4 Ausblick

Ich hielte es für eine durchaus spannende und lohnende Aufgabe, skizziertes Modell auf eine formal-quantifizierbare Grundlage zu stellen und seine Aussagekraft und analytische Tauglichkeit zu verifizieren, um nicht nur das geisteswissenschaftliche Verstehen des Gegebenen zu unterstützen, sondern auch einen Brückenschlag zu den positiven Disziplinen und ihrem empirisch-quantitativen Anspruch herzustellen. Aber das ist eine andere Geschichte...

3.2 ZUSAMMENFASSUNG DER WICHTIGSTEN ERGEBNISSE

Nach meinen Ausführungen sehe ich meine zentrale These – *wonach ein objektiver wissenschaftlicher*⁵⁵⁷ *Diskurs mit konsensuellem Ergebnis vor dem Hintergrund des bestehenden vielschichtigen Interessenskonfliktes in absehbarer Zeit nicht möglich ist* – leider als bestätigt an, da es zu jeder Position ein Lager mit Experten gibt, die sich in ihren Befunden gegenseitig widersprechen.⁵⁵⁸ Um so mehr gilt dies für den Bereich des populären Diskurses.

Allerdings kann man darin, dass sich zumindest der wissenschaftliche Diskurs hin zu einer auf zunehmend breiter Basis getragenen, gemäßigten neutralen Position bewegt,⁵⁵⁹ eine positive Entwicklung in Richtung einer entpolarisierten Diskursbasis erkennen. Das heißt, das konsensuale Ergebnis ist noch in weiter Ferne, mittelfristig aber erscheint mir mit etwas Optimismus ein „normaler“⁵⁶⁰ objektiver wissenschaftlicher Diskurs durchaus möglich.

Global betrachtet – also vor allem unter Einbeziehung sämtlicher populärer Diskursfelder – sehe ich derzeit gemäß meiner leitenden These *die Voraussetzungen für eine objektive und rational geführte Debatte kaum gegeben*, wie die Beispiele unter »Mediale Debatte« (S. 20) zeigen. Allerdings scheint mir gemäß dem zuvor Genannten mittel- bis langfristig die Chance auf eine positive Ausstrahlung vom wissenschaftlichen Diskurs ausgehend auf den Gesamtdiskurs hin zu einer Beruhigung und Objektivierung gegeben.

Da der populäre Diskurs in großem Maße auch ein massenmedialer ist, und gemäß dessen Gesetzen nur dann tauglich, wenn er polarisiert und erregt, ist eine Entwicklung hin in diese Richtung womöglich schon zu erkennen, da in letzter Zeit das „Killerspiel“-Thema kaum medial präsent war. Natürlich hängt dies auch mit dem glücklichen Umstand eines ausbleibenden Schulamoklaufs zusammen, doch gibt mir die Berichterstattung über „verwandte“ aktuelle Ereignisse – etwa dem norwegischen Terroranschlag von Anders B. Breivik, der ja auch gewalthaltige Computerspiele nutzte,⁵⁶¹ dieser Umstand aber kaum als ursächlich

⁵⁵⁷ – geschweige denn populärer –

⁵⁵⁸ Siehe »Wissenschaftliche Debatte«, S. 64.

⁵⁵⁹ Siehe »Skizze des wissenschaftlichen Diskurses«, S. 130.

⁵⁶⁰ Unversöhnliche, unbeirrbar Vertreter von Extrepositionen gibt es ja in jedem Diskurs. Entscheidend ist die Mehrheit.

⁵⁶¹ Vgl. <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2132002/Anders-Behring-Breivik-trial-Norway-killer-wanted-behead-prime-minister-live-online.html> vom 19.04.2012. Wobei dieser Artikel nicht im Sinne eines neuen Umgangs mit „Killerspielen“ die verbreitete massenmedial-kritische Position Computerspielen gegenüber einnimmt. Dem eher entsprechend ist folgender Beitrag: http://www.focus.de/digital/games/prozess-gegen-breivik-das-vermeintliche-killerspiel-world-of-warcraft-aid_738187.html vom 16.04.2012. Generell verhalten sich die deutschsprachigen Medien überraschend zurückhaltend auf die Aussagen des Attentäters, er habe Computerspiele zur Vorbereitung genutzt. (So lieferte *google* unter Standort „Wien“ zu den Schlagworten „utoya+breivik+computer+spiel“ am 22.04.2012 unter den ersten 30 Treffern nur 10 deutschsprachige, die das Thema auch nicht in der ausführlichen Weise wie im eingangs zitierten Beispiel behandelten.

diskutiert wurde – Zuversicht, dass auch im massenmedial-populären Diskurs ein etwas differenzierterer Umgang mit der „Killerspiel“-Thematik langsam Einzug hält.⁵⁶²

Die wissenschaftlichen Befunde zusammenfassend, sehe ich kein Bedrohungspotential durch gewalthaltige Computerspiele per se, wenngleich ein (in Summe) leichter Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele gegeben ist.⁷³ Doch erachte ich diesen als Selektions- und nicht als Wirkungseffekt, d.h., dass bereits aggressive Personen vermehrt aggressive Computerspiele nutzen.⁵⁶³

Das heißt, die einfache direkte Wirkungshypothese: „Der Konsum gewalthaltiger Computerspiele führt zu gewalttätigem Verhalten“, ist nicht haltbar.

– Dergestalt einfache Antworten können leider im Feld der Medienwirkungsforschung nicht gegeben werden. Vielmehr handelt es sich um ein hochkomplexes Wirkungspotpourri, das von einer Vielzahl von Faktoren – externer (Umwelt) wie interner (Individuum) – beeinflusst wird.³³⁷

Dass daraus keine uneingeschränkte Unbedenklichkeitserklärung abzuleiten ist, will ich hier zur Sicherheit nochmals festhalten. Besonders altersinadäquate sowie exzessive Nutzung sind sehr wohl mit negativen Folgen korreliert, allerdings ist das kein Alleinstellungsmerkmal von (gewalthaltigen) Computerspielen. Dass sie oft in den Fokus der Kritik geraten, liegt meines Erachtens an ihrer hohen Popularität und infolge dessen des ebenso hohen Nutzungsgrads. Völlig harmlos, wie etwa Bausteine,⁵⁶⁴ mit denen man Kinder alleine lassen kann, sind gewalthaltige Computerspiele also mitnichten.

Eltern sollten ihre Kinder folglich keinesfalls mit dem Computer alleine lassen, sondern sich für die Nutzung dieses Mediums interessieren und gegebenenfalls auch regulierend eingreifen. Dies – Interesse – ist zuvorderst die wichtigste (medien)pädagogische Maßnahme.

Weitere medienpädagogische Maßnahmen teile ich grob in begleitend/reflektierende und regulierende. Letztere können auf einer Bandbreite von sanft lenkend und empfehlend bis restriktiv verbotend liegen. Während sich erstere immer – also auch rein präventiv und im positiven Nutzungskontext – anbieten, sind restriktive Maßnahmen bei uneinsichtig problematischer Nutzung angezeigt. Bildungseinrichtungen können medienpädagogisch – so sie überhaupt Ressourcen dafür bekommen – nur im präventiv-empfehlend-reflektierendem Bereich arbeiten, im Problemfall ist die Verantwortung der Eltern nicht ersetzbar.

⁵⁶² Womöglich gilt der Topos vom Fisch, der vom Kopf zu stinken beginnt, auch im umgekehrten, positiven Sinne.

⁵⁶³ Siehe »Massenphänomen und Wirkrichtung«, S. 73.

⁵⁶⁴ Und selbst mit jenen kann Schaden angerichtet werden.

Obwohl das Thema quantitativ sehr umfangreich von vielen Disziplinen untersucht wird,^{s. 275} gibt es qualitativ noch erhebliches Verbesserungspotential. Man kann die gegenwärtige Forschungslage mit der Forderung gemäß der einfachen Formel „Mehr Qualität statt Quantität“ zusammenfassen.⁵⁶⁵ In diesem Zusammenhang ist auch die Problematik der Bedarfsforschung zu sehen; wenngleich ich diese letztlich nicht nachweisen kann, so sind manche Experimentalsettings doch von einer Zweifelhaftigkeit, die eine Vermutung dahingehend zumindest nicht zerstreuen.^{s. 302}

Was die historische Perspektive, also die Geschichte der Medienskepsis, betrifft, so kann ein sehr einfaches und klares Urteil gestellt werden: Geschichte wiederholt sich.

Mit kleinen Abweichungen ist das Grundmuster der Reaktionen auf neue Medien immer dasselbe: Zuerst harsche Kritik und Ablehnung, dann Vereinnahmung und schließlich Normalisierung.⁵⁶⁶

3.3 RESÜMEE

Angesichts der in dieser Arbeit dargelegten Fakten, Theorien, Hypothesen, Überlegungen und Meinungen komme ich zu dem Schluss, dass die Angst vor gewalthaltigen Medien im Allgemeinen – und „Killerspielen“ im Speziellen – einigermassen übertrieben ist.

Gerade hierzulande ist unsere Jugend von drängenderen Problemen bedroht.⁵⁶⁷ So ist die seelische und körperliche Gesundheit von Kindern in Österreich eine der schlechtesten aller Industrieländer, wie aktuelle Studien von UNICEF und OECD zeigen.⁵⁶⁸

Und Computerspiele sind bestimmt keine der Hauptursachen bzw. Wirkungen, diese sind wohl eher im internationalen „Spitzenplatz“ bei Alkohol- und Nikotinmissbrauch bei Jugendlichen zu suchen, insbesondere weil es in Österreich noch keinen Amoklauf mit Computerspielhintergrund gegeben hat.⁵⁶⁹ Leib und Leben von Jugendlichen sind hierzulande real von

⁵⁶⁵ Siehe »Resümee«, S. 75.

⁵⁶⁶ Siehe »Stadien stereotyper Reaktionen auf neue Medien«, S. 84.

⁵⁶⁷ Dies stützen auch Untersuchungen zur Kriminalitätsberichterstattung, die etwa resümieren, dass die Bevölkerung „vor allem jene Gefahren überschätzt, denen sie am unwahrscheinlichsten zum Opfer fallen wird. Dagegen unterschätzt sie jene Gefahren, denen sie am wahrscheinlichsten ausgesetzt ist.“ (Hans Mathias Kepplinger: „Die Entwicklung der Kriminalitätsberichterstattung“, in: Kriminalität in den Medien. 5. Kölner Symposium, Herausgeber: Bundesjustizministerium, Mönchengladbach 2000, S. 63. Zit. nach: (Kunczik und Zipfel, S. 352).) – Diese liegen in industrialisierten Ländern etwa zuallererst im Straßenverkehr, insbesondere für die Gruppe der Jugendlichen. (Vgl. <http://science1.orf.at/news/147920.html> vom 20.04.2007.).

⁵⁶⁸ Vgl. Österreichische Liga für Kinder- und Jugendgesundheit: Bericht zur Lage der Kinder- und Jugendgesundheit in Österreich 2010, Wien, 2010, (S. 14); online: http://www.kinderjugendgesundheit.at/uploads/Bericht_zur_Lage_der_Kinder-_und_Jugendgesundheit_2010_72dpi_Online.pdf.

⁵⁶⁹ Im einzigen Fall eines Amoklaufs mit tödlichem Ausgang eines 15-jährigen 1997 in Zöbern (Vgl. <http://diepresse.com/text/home/panorama/oesterreich/460439/index.do> vom 12.03.2009), bei dem eine Lehrerin getötet und eine weitere ver-

Verkehrsunfällen und Suizid gefährdet, und nicht von Killerspielen bzw. ihren postulierten amoklaufenden Folgefällen.

Möchte man über Verbots-, Kontroll- und Bestrafungsmaßnahmen dennoch in diesem Zusammenhang etwas zum Besseren bewirken, so spreche ich mich für eine Verschärfung des Waffenrechts bzw. für eine effizientere Umsetzung der bestehenden Rechtslage aus. Denn die schlimmsten Amokläufe und schweren Gewalttaten werden in der Regel mit Schusswaffen verübt, die in vielen Fällen – jedenfalls bei Jugendlichen – illegal in deren Besitz sind.

„Es gibt keine Zweifel, dass die Nähe zu Waffen, schon die physische Nähe, aber auch die Begeisterung, die meisten Amokläufer eint.“⁵⁷⁰

Und die Gefahr einer illegalen Waffe (in Deutschland gibt es etwa zehn Millionen legale Waffen und geschätzte 20 Millionen illegale Waffen⁵⁷¹) ist meines Erachtens weitaus größer⁵⁷² als die Gefahr, die vom illegalen Besitz bzw. Konsum eines Medieninhalts ausgeht. Man stelle sich einmal einen ähnlich hohen Verbreitungs- und Nutzungsgrad an Schusswaffen wie bei Computerspielen vor – eine Horrorvision! – bevor man Computerspiele als Gefahrenpotenzial betrachtet.⁵⁷³ Wirklich problematisch wird es meines Erachtens erst in jenen Fällen, wo zusätzlich zur Faszination an Waffen auch mit echten Waffen geschossen wird, wie der Fall des Amoklaufs in Winnenden traurigerweise zeigte.⁵⁷⁴

Auch ist der „Schützensport“ sowie das dazugehörige Vereinswesen (vor allem in Deutschland) zu hinterfragen, insbesondere vor dem Hintergrund des großen politischen und gesellschaftlichen Einflusses dieser Strukturen. (Der Deutsche Schützenbund etwa hat ca. 1,4 Mio. Mitglieder in 15 000 Vereinen und ist damit der viertgrößte deutsche Sportverband!⁵⁷⁵)

letzter wurde, war es so wie im Fall Winnenden, dass der Täter Zugang zur Waffe seines Vaters hatte und zuvor ebenfalls mit diesen Schießübungen abgehalten hatte. (Vgl. http://www.news.at/articles/0217/10/33675_s9/amoklauf-erinnerungen-blutbad-zoebern vom 26.04.2002.).

⁵⁷⁰ Der Spiegel, Nr. 12-2009, S. 36.

⁵⁷¹ Vgl. <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1503252v2> vom 12.03.2009.

⁵⁷² So lief etwa Bastian B., einen Tag bevor er wegen Verstoßes gegen das Waffengesetz vor Gericht erscheinen sollte, an seiner ehemaligen Schule in Emsdetten Amok.⁵⁷² In seinem Abschiedsbrief schreibt er:

„Ich bin frei! Niemand darf in mein Leben eingreifen, und tut er es doch hat er die Konsequenzen zu tragen! Kein Politiker hat das Recht Gesetze zu erlassen, die mir Dinge verbieten, Kein Bulle hat das Recht mir meine Waffe wegzunehmen, schon gar nicht während er seine am Gürtel trägt.“ (<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24032/1.html> vom 21.11.2006.)

⁵⁷³ Dass die US-amerikanischen Verhältnisse weitaus haarsträubender sind, was das Thema private Schusswaffen betrifft, ist allgemein bekannt und dennoch immer wieder erschreckend. So ergaben Umfragen, dass über 40% der waffenbesitzenden Familien mit Kindern zumindest eine unversperrte Waffe im Haushalt haben. (Vgl. (Kutner und Olson, S. 228)) Ebenso ist dort das Phänomen zu beobachten, dass die Waffenverkäufe nach spektakulären Amokläufen und Anschlägen in die Höhe schnellen. (Vgl. <http://www.bloomberg.com/news/2011-01-11/glock-pistol-sales-surge-in-aftermath-of-shooting-of-arizona-s-giffords.html> vom 12.01.2011.)

⁵⁷⁴ Vgl. etwa Der Spiegel, Nr. 12-2009 S. 34, 36. In diesem Fall war es so, dass der 17-jährige Täter von seinem Vater bereits früh in den Schützensport eingeführt wurde und diesen aktiv förderte. Siehe auch S. 116.

⁵⁷⁵ Vgl. <http://www.dsb.de/dsb/> .

Und selbst wenn man den Schießsport als solchen anerkennt, stellt sich doch die Frage, warum gerade großkalibrige und potentiell besonders gefährliche Waffen hier unverzichtbar sein sollen. Ines Geipel, Autorin des Buches „Für heute reicht’s - Amoklauf in Erfurt“ fordert in diesem Sinne, „*dass Mordwaffen keine Sportwaffen sind*“.⁵⁷⁶

Des Weiteren werden die Möglichkeiten, Verbreitungswege von Medieninhalten zu kontrollieren, immer geringer und aufwändiger. Eine Schusswaffe lässt sich hingegen nicht verteilt über das Internet herunterladen und in den meisten Schulen werden illegale Waffen auch nicht einfach in der Pause ausgetauscht. Möchte man illegale Waffen bekämpfen, bekämpft man in der Regel organisierte Verbrecherstrukturen. Bekämpft man gewalthaltige Medieninhalte, kommen sehr häufig unbescholtene Minderjährige sowie deren Eltern ins Visier der Ermittler.

Wogegen sich die Polizeibehörden eines Staats richten sollen, ist letztlich eine politische Entscheidung, jedoch kann ich mir nicht vorstellen, dass es das Ziel freier, demokratischer Gesellschaften sein kann, das Freizeitverhalten gewöhnlicher Bürger polizeilich zu überwachen und/oder juristisch unverhältnismäßig zu verfolgen bzw. zu ahnden.

Die gesellschaftliche Gefährdung durch „Killerspiele“ ist nicht mehr als ein von Medien und Politik gepflegtes Phantom. Tatsächliche Amokläufe – so sie nicht ausschließlich psychopathologisch bedingt sind – haben soziale Gründe, sowohl im kleinen wie im großen Maßstab. Dass viele Amokläufer psychisch krank waren, ist nicht sonderlich verwunderlich. Auch ist es wohl kaum möglich, das psychologische Betreuungsnetz so dicht zu weben, dass keine Amokläufe mehr stattfinden würden. In den konkreten Fällen treten jedoch immer wieder die Mängel der psychosozialen Betreuung unserer Jugendlichen (und wahrscheinlich nicht nur dieser) im Rahmen der Ursachensuche zutage.⁵⁷⁷

Vielleicht könnte eine bessere Betreuung Amokläufe nicht gänzlich verhindern, doch würde sie wahrscheinlich noch viel mehr Leben retten, als jemals Amokläufern zum Opfer gefallen sind, indem sie etwa die Selbstmordrate unter Jugendlichen – eine der häufigsten Todesursachen dieser Altersgruppe – auch nur um ein paar Prozentpunkte senken würde.⁵⁷⁸

⁵⁷⁶ Frankfurter Rundschau vom 14./15. März 2009, S. 35.

Robert Steinhäuser etwa, der Amokläufer von Erfurt, war Schützenvereinsmitglied und konnte so (durch eigene Manipulationen an Dokumenten) seine Waffen in einem Fachgeschäft erwerben. (Vgl. http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Amoklauf_von_Erfurt&oldid=98712070) Der Vater des Winnendener Amokläufers war ebenfalls Sportschütze und hat seinen Sohn immer wieder in den Schützenverein mitgenommen.⁵⁷⁴

⁵⁷⁷ So wurden im jüngsten Fall von Winnenden beim Täter Tim Kretschmer Depressionen diagnostiziert, die Behandlung aber von ihm als Minderjähriger abgebrochen; offensichtlich ohne Reaktion von familiärer oder klinischer Seite. (Vgl. „Der Spiegel“, Nr. 12-2009, S. 35.) Ähnliche psychopathologische Vorgeschichten gibt es in anderen Fällen auch, etwa beim Amokläufer an der Virginia Tech University im April 2007. (Vgl. (Kutner und Olson, S. 196).

⁵⁷⁸ Vgl. (Kutner und Olson, S. 196).

Medien kommt hier allenfalls ein Teil im komplexen Ursachen-Puzzle zu. Eine kurze, aber dennoch sehr fundierte Antwort auf die Medien-Gewalt-Frage liefert eine Elternratgeber-Webseite:

*„Exzessives Interesse an Gewalt in Computerspielen ist meist ein Hinweis auf ein Problem im Leben Ihres Kindes, es ist aber kaum je die Ursache für dieses Problem.“*⁵⁷⁹

Den sich in zahllosen Studien abzeichnenden leichten Zusammenhang von Konsum gewalthaltiger Medien und tatsächlicher Gewalttätigkeit⁵⁸⁰ sehe ich vor allem als ein Abbild sozialer Realitäten. Untere soziale Schichten stellen schon von jeher das größte Gewaltproblem einer Gesellschaft dar,⁵⁸¹ und abgesehen von den sonstigen zahllosen Benachteiligungen der Unterschicht, erachte ich die im Durchschnitt mit wohl weniger Einsatz (im totalen Sinne als Summe von Zeit, Fähigkeiten und Mitteln)⁵⁸² praktizierte Erziehung als bedeutendste Ursache,⁵⁸³ dass die Leute nach Spitzer^{s. 481} provokant gesagt „dick, dumm und gewalttätig“ werden. Intensive (Gewalt-)Mediennutzung ist hier nach meiner Auffassung lediglich ein Symptom bzw. eine Wirkung, aber keine Ursache. Armut bedeutet auch Armut an Freizeitoptionen. Hoher Bildschirmmedienkonsum ist ein Phänomen der Unterschichten und natürlich wirkt sich dieser – vor allem aufgrund des daraus resultierenden Mangels intensiver, direkter Beschäftigung mit ihnen – negativ auf Kinder und Jugendliche aus.⁵⁸⁴

Diese Erklärung erscheint einerseits recht einfach und einleuchtend, andererseits ist sie sehr global und allgemein. Möchte man daraus konkrete Handlungen zu einer Verbesserung der Situation ableiten, stößt man sehr bald auf eine höchst widerständige Komplexität, die Wissen und Gestaltungsmacht eines Einzelnen sowieso, aber auch von Staaten und Institutionen – wie man an der oft unbeholfenen politischen Praxis und Kommentaren von Politikern⁵⁸⁵ sieht – schnell überschreitet.

⁵⁷⁹ <http://www.saferinternet.at/themen/computerspiele/#c680>.

⁵⁸⁰ Siehe »Thesen zur Wirkung von Mediengewalt«, S. 41 sowie ⁷³.

⁵⁸¹ Vgl. etwa (Kutner und Olson, S. 61).

⁵⁸² Vgl. Ann Duffett, Jean Johnson: All Work and No Play? – Listening to What KIDS and PARENTS Really Want from Out-of-School Time, New York, 2004, S. 11 f. (Online: http://www.publicagenda.org/files/pdf/all_work_no_play.pdf)).

⁵⁸³ Siehe »Lerntheorie« S. 49.

⁵⁸⁴ Vgl. etwa (Quandt, S. 129) sowie (Kutner und Olson, S. 71 f.).

⁵⁸⁵ Siehe »Mediale Debatte«, S. 20.

So einfach ist es leider nicht: „Schafft die Killerspiele ab, und alles wird gut.“

Jedoch gilt: „Überwindet die Killerspieldebatte, und manches wird vielleicht besser.“

Zumindest werden die Ressourcen, welche dieses Scheinproblem bindet, frei für Sinnvolleres.
(Oder doch nur die nächste mediale Erregung?)



LITERATURVERZEICHNIS

- Anderson, Craig A., et al. „Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior.“ *Advances in Experimental Social Psychology* 36, 2004: S. 199-249.
- Avventi, Carlo. „Über die Missachtung einer Kunst : Anmerkungen zur Filmbildung.“ *merz | medien + erziehung : zeitschrift für medienpädagogik*, 2009/01.
- Böhle, Fritz. „Computerspiele - Nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel. Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Claus Pias und Christian Holtorf, S. 107-127. Köln, 2007.
- Brasch, Thomas, und Christiane Siwek. „Online Gamesreport 2010 : Studie der Fachgruppe Connected Games im Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V.“ *www.bvdw.org*. Herausgeber: BVDW. 2010. http://www.bvdw.org/presseserver/online_games_report_2010/bvdw_online_games_report_2010_exs_f inal.pdf (Zugriff am 08. 02 2012).
- Butler, Mark. „Zur Performativität des Computerspielens.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, von Christian Holtorf und Claus Pias [Hg.], S. 65-83. Köln, 2007.
- Carnagey, Nicholas L., und Craig A. Anderson. „The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior.“ *Psychological Science* 16, 2005: S. 882-889.
- Decker, Markus. „Killerspiele im Hörsaal? – Wie Lehramtsstudierende Computerspiele beurteilen.“ *merz | medien + erziehung : zeitschrift für medienpädagogik*, 2009/1.
- Dolle-Weinkauff, Bernd. „Über Gewaltdesign im Comic.“ In *Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien*, Herausgeber: Bernd Dolle-Weinkauff, Ewers Hans-Heino und Regina Jaekel, S. 127-146. Weinheim/München, 2007.
- Eco, Umberto. *Apokalyptiker und Integrierte – Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt am Main, 1986.
- Electronic Arts Deutschland. „Spielplatz Deutschland: Typologie der Computer- und Videospiele; Demografie, Freizeit, Konsum; Potenziale des In-Game-Advertisings.“ *EA Presseportal - Electronic Arts Studien*. Herausgeber: Peter Kabel. Peter Kabel (Jung von Matt AG) in Zusammenarbeit mit Electronic Arts GmbH und GEE Magazin (Redaktionswerft GmbH). 10 2006. http://presse.ea.de/bibliothek/forschung-bibliothek/ea-studien/?DOWNLOADID=/wp-content/uploads/2010/08/773_EA_Studien_Band_4.pdf &pm=1 (Zugriff am 08. 02 2012).
- Erpenstein, Dorothee. *Politik und Computerspiele*. Bde. KJM-Schriftenreihe Band 2, in *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, 100-105. Berlin, 2010.
- Freedman, Jonathan L. „Evaluating the research on violent video games.“ *Cultural Policy Center, University of Chicago*. 2001. <http://culturalpolicy.uchicago.edu/papers/2001-video-games/freedman.html>.
- Friedrich, Björn, und Tobias Brutscher. „gamePLAYtheater: Machinima und Schauspielkunst.“ *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, 2009/01: 67-68.
- Fritz, Jürgen. „Virtuell spielen – real erleben.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Claus Pias und Christian Holtorf, S. 129-146. Köln, 2007.
- Galloway, Alexander. „Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in Civilization.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, 271-286. Köln, 2007.
- Gangloff, Tilmann P. „Werteverfall im Dschungelcamp? – Zwischen Schadenfreude und Mitgefühl: Warum umstrittene TV-Formate auch ihr Gutes haben.“ *merz | medien + erziehung : zeitschrift für medienpädagogik*, 2009/1.
- Garnitschnig, Karl, und Konstantin Mitgutsch. „Das Alter spielt eine Rolle : Altersstufen des Computerspielens.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie - Kultur - Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 19-32. Wien, 2008.
- Goethe, Johann Wolfgang. *Faust – Der Tragödie erster Teil*. zuerst 1808.
- Goldstein, Jeffrey. „Violent Video Games.“ In *Handbook of Computer Game Studies*, Herausgeber: Joost Raessens und Jeffrey Goldstein, S. 341-357. Cambridge, 2005.

- Grimm, Petra. *Gewalt im Web 2.0 - eine neue Dimension medialer Gewalt?* Bde. KJM-Schriftenreihe Band 1, in *Positionen zum Jugendmedienschutz in Deutschland : eine Textsammlung*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 143-164. Berlin, 2009.
- Hagen, Wolfgang. „Die »Closure« der Medien: Wyndham Lewis und Marshall McLuhan.“ 16. 02 2007. <http://www.whagen.de/vortraege/2007/20070216McLuhanLewis/McLuhanLewis.pdf> (Zugriff am 16. 08 2010).
- Heberer, Claudia, et al. „Jugendgefährdung durch gewalthaltige Computerspiele? – Typen und Konzepte aktueller Ego-Shooter und ihre Beurteilung.“ In *Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien*, Herausgeber: Bernd Dolle-Weinkauff, Ewers Hans-Heino und Regina Jaekel, S. 147-166. Weinheim/München, 2007.
- Herkner, Werner. *Lehrbuch Sozialpsychologie*. 2., unveränderte Auflage. Bern u.a., 2001.
- Holtorf, Christian. „Läßt sich dem Spiel entkommen? Zur Pragmatik des Ernstfalls.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Claus Pias und Christian Holtorf, S. 161-170. Köln, 2007.
- Horn, Eva. „Den Krieg als Spiel denken: Boy Scouts and Wargames.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Claus Pias und Christian Holtorf, S. 215-224. Köln, 2007.
- Huhtamo, Erkki. „Neues Spiel, neues Glück. Eine Archäologie des elektronischen Spiels.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Claus Pias und Christian Holtorf, Übersetzung: Gabriele Werbeck, S. 15-43. Köln, 2007.
- Hüther, Jürgen, und Bernd Podehl. „Geschichte der Medienpädagogik.“ In *Grundbegriffe Medienpädagogik*, von Jürgen Hüther und Bernd Schorb, Herausgeber: Jürgen Hüther und Bernd Schorb, S. 116-127. München, 2005.
- Jöckel, Sven, und Catherina Dürrenberg. „Sven Jöckel, Catherina Dürrenberg: Vom Verbot zur Governance : Regulation in konvergenten Medienwelten für Kinder und Jugendliche.“ *merz | medien + erziehung : zeitschrift für medienpädagogik*, 2009/6.
- Jones, Sigrid. „Medien bilden. Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie - Kultur - Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 57-68. Wien, 2008.
- Kaminsky, Winfried. „Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen – Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie - Kultur - Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 83-94. Wien, 2008.
- Klimmt, Christoph. „Unterhaltungserleben beim Computerspielen : Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie - Kultur - Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 7-17. Wien, 2008.
- Koschorke, Albrecht. „Lesesucht / Zeichendiät : Die Weimarer Klassik als Antwort auf die Medienrevolution des 18. Jahrhunderts.“ In *Neue Vorträge zur Medienkultur*, Herausgeber: Claus Pias, S. 115-136. Weimar, 2000.
- Kringiel, Danny. *Computerspielanalyse konkret*. München: Kopaed, 2009.
- . „Computerspiele ‚lesen‘ lernen – Grundlagen einer computerspielspezifischen Medienkompetenz.“ *merz | medien + erziehung : zeitschrift für medienpädagogik*, 2009/2.
- Krüger, Thomas. *Versachlichung der Diskussion und pädagogisches Augenmaß notwendig*. Bde. KJM-Schriftenreihe Band 2, in *Umstritten und unworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, 106-112. Berlin, 2010.
- Kunczik, Michael, und Astrid Zipfel. *Gewalt und Medien : Ein Studienhandbuch*. 5., völlig überarb. Aufl. Köln, Weimar, Wien, 2006.
- . *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998 (Kurzfassung)*. Berlin, 2004.
- Kutner, Lawrence, und Cheryl K. Olson. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents should know*. New York, 2008.
- Marci-Boehncke, Gudrun, und Matthias Rath. „Jenseits von PISA – kompetent konvergent : Eine qualitative Studie zur konvergenten Handynutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund.“ *merz | medien + erziehung : zeitschrift für medienpädagogik*, 2009/6.
- Merkert, Rainald. *Medien und Erziehung : Einführung in pädagogische Fragen des Medienzeitalters*. Darmstadt, 1992.

- Mertens, Mathias. „Cruising, Pseudo-Flanieren und das Computerspiel des expressiven Individualismus.“ In *Clash of Realities 2008 – Spielen in digitalen Welten*, Herausgeber: Winfried Kaminski und Martin Lorber, S. 167-178. München, 2008.
- Messias, Hans, und Horst Schnepfer. „Wie gefährlich sind Computerspiele? Anmerkungen zur Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle.“ *merz / medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, 1988/5.
- Metzner, Joachim. „Begrüßung zum Kongress ‚Clash of Realities‘.“ In *Clash of Realities 2008 – Spielen in digitalen Welten*, Herausgeber: Winfried Kaminski und Martin Lorber, S. 9-13. München, 2008.
- Mitgutsch, Konstantin, und Herbert Rosenstingl. „Faszination Computerspielen. Das Computerspielen Jenseits von Gut und Böse.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 1-6. Wien, 2008.
- Müller, Dorit. *Gefährliche Fahrten – Das Automobil in Literatur und Film um 1900*. Würzburg, 2004.
- Newman, James. „Der Mythos des ergodischen Videospiele. Einige Gedanken über das Verhältnis von Spieler und Spielfigur in Videospiele.“ In *Neue Medien – Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, von Karin Bruns und Ramón Reichert, S. 442-457. Bielefeld, 2007.
- O’Toole, Mary E. *The School Shooter: A Threat Assessment Perspective*. Quantico, Virginia: Critical Incident Response Group, National Center for the Analysis of Violent Crime, FBI Academy, 2000.
- Österreichische Liga für Kinder- und Jugendgesundheit. *Bericht zur Lage der Kinder- und Jugendgesundheit in Österreich 2010*. Wien, 2010.
- Pfaller, Robert. „Immer fleißig spielen! Profaner Realismus und Heiliger Ernst zwischen Mensch und Maschinen.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, von Christian Holtorf und Claus Pias [Hg.], S. 147-159. Köln, 2007.
- Pfeiffer, Christian. „Medienverwahrlosung als Ursache von Schulversagen und Jugenddelinquenz?“ *www.kfn.de*. 2003. <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/medienverwahrlosung.pdf>.
- Pias, Claus. *Computer-Spiel-Welten*. Weimar: Bauhaus-Universität Weimar (Diss.), 2000.
- . „Wirklich problematisch. Lernen von „frivolen Gegenständen.““ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 255-269. Köln, 2007.
- Pilarczyk, Ulrike. „Über die Schwierigkeit, Computerspiele (pädagogisch) zu beurteilen.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 55-63. Köln, 2007.
- Platon. *Phaidros oder vom Schönen / Platon. Übertragen und eingeleitet von Kurt Hildebrandt*. Übersetzung: Kurt Hildebrandt. Stuttgart [u.a.], 1994 [Nachdr.].
- Potthast, Klaus-Peter. *Regulierung und Computerspiele*. Bde. KJM-Schriftenreihe Band 2, in *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 89-99. Berlin, 2010.
- Purgathofer, Peter. „Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie - Kultur - Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 57-68. Wien, 2008.
- Quandt, Thorsten. *Computer- und Konsolenspiele: Ein Forschungsüberblick zur Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Bde. KJM-Schriftenreihe Band 2, in *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 113-144. Berlin, 2010.
- Ring, Wolf-Dieter. *Hand in Hand mit Jugendschutz und Medienkompetenz: Zur kulturellen und wirtschaftlichen Förderung von Computerspielen*. Bde. KJM-Schriftenreihe Band 2, in *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 70-88. Berlin, 2010.
- Rittern, Dominik, und Mike Eslea. „Hot Sauce, Toy Guns, and Graffiti: A Critical Account of Current Laboratory Aggression Paradigms.“ *Aggressive Behavior, Volume 31*, 2005: S. 407-419.
- Rötzer, Florian. „Das Leben als Spiel. Konturen einer ludischen Gesellschaft.“ In *Escape! : Computerspiele als Kulturtechnik : Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden Band 6*, Herausgeber: Christian Holtorf und Claus Pias, S. 171-189. Köln, 2007.
- Salisch, Maria von, Astrid Kristen, und Caroline Oppl. „Gewalthaltige Bildschirmspiele : Auswahl und Wirkung am Anfang der Computerspielkarriere.“ In *Clash of Realities 2008 – Spielen in digitalen Welten*, Herausgeber: Winfried Kaminski und Martin Lorber, S. 119-132. München, 2008.
- Amok in der Schule - Die Tat des Robert Steinhäuser*. Regie: Thomas Schadt und Knut Beulich. 2004.

- Schorb, Bernd. „Gebildet und kompetent : Medienbildung statt Medienkompetenz?“ *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, 2009/5.
- . „Mit dem Joy-Stick in die Computerzukunft.“ *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, 1983/4: S. 194-205.
- Schrammel, Sabrina. „Sabrina Schrammel: Play-based learning – Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben*, von Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, S. 117-125. Wien, 2008.
- Swertz, Christian. „Der Bildungsbeitrag des Digital Game-Based Learnings.“ In *Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben*, Herausgeber: Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl, 127-135. Wien, 2008.
- Weber, Rainer. „Videospiele in einer gewalttätigen Gesellschaft – Bemerkungen zur professionellen pädagogischen Erregung.“ *merz | medien + erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik*, 1983/4: S. 206-217.
- Weigand, Verena, und Birgit Braml. *Jugendmedienschutz bei Onlinespielen – eine rechtliche Bestandsaufnahme*. Bde. KJM-Schriftenreihe Band 2, in *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 11-31. Berlin, 2010.
- Weigand, Verena, und Petra Meier. *Gewalt wird immer deutlicher und detaillierter dargestellt*. Bde. KJM-Schriftenreihe Band 2, in *Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft*, von Verena Weigand [Red.], Herausgeber: Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten, S. 32-36. Berlin, 2010.

DANKSAGUNG

Ich möchte an dieser Stelle allen Personen danken, die auf ihre Weise zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen haben.

Univ.-Prof. Dr. Stefan Zahlmann, M.A., danke ich dafür, dass er – in seinen Worten „*wie ein Fußballtrainer erst drei Tage vor Saisonende "bestellt"*“ – die Betreuung meines Diplomarbeitsvorhabens nach dem Weggang meines ursprünglichen Betreuers übernahm (wenngleich aus den drei Tagen dann doch eineinhalb Saisonen wurden...), wie auch für seine Geduld bei der Suche einer gemeinsamen Ausrichtung dieser Arbeit nach einer langen Phase des de-facto unbetreuten Schreibens und die stets sehr rasche Reaktion auf Fragen und Anliegen.

Meiner Lebensgefährtin Petra danke ich dafür, dass Sie mir im Bereich des Möglichen den – wahrlich nicht zu knappen – (Zeit-)Raum eröffnet hat, an vorliegenden Seiten zu arbeiten und das Opfer von gemeinsamer Zeit in Partnerschaft und Familie verständnisvoll bereit war zu geben. An dieser Stelle muss ich mich auch bei meinem Sohn Gervin bedanken, dass er – seit er sich erinnern kann – immer wieder sehr einsichtig auf Zeit mit mir verzichtet hat, damit ich „für die Uni arbeiten“ konnte.

Für die Ermöglichung meines Studiums danke ich neben meinen Eltern, die mich zur Hochschulreife geführt haben und der Republik Österreich, welche mir Studienbeihilfe gewährte und die Studiengebühren erließ (dies auch als Hinweis für die Nachwelt, dass es einmal ein relativ klares Bekenntnis zum freien Hochschulzugang gab), insbesondere meinen Großeltern, die hierzu Wesentliches beigetragen haben.

Meiner Mutter danke ich für das begleitende Lektorat von mitunter auch recht mühsamen frühen Manuskripten.

Allen Genannten sowie in meinem Umfeld davon Betroffenen will ich abschließend für ihre Geduld mit mir und meiner Diplomarbeit danken und hoffe, dass sie sich letztlich gelohnt hat.