



**Rainer Fromm:**  
*Digital spielen – real morden?*  
Shooter, Clans und Fragger.  
Computerspiele in der Jugend-  
szene. Marburg 2002: Schüren  
Verlag. 12,80 Euro, 176 Seiten.

## Das große Töten

Unangenehm aktuell: Das Buch *Digital spielen – real morden?* Natürlich ist die Schlussfolgerung verführerisch; es muss sich ja nicht immer gleich um einen Amokläufer handeln. Auch beim alltäglichen Gewalttäter reichen die untrüglichen Indizien völlig aus, um zum vorschnellen Urteil zu gelangen: Wenn sich ein junger Mann jahrelang tagein, tagaus lustvoll dem virtuellen Morden am Bildschirm hingegeben hat und dann auch in der Realität gewalttätig wird, ist doch klar, wo die Schuld zu suchen ist. Prompt leitet der Gesetzgeber Maßnahmen gegen brutale Computerspiele in die Wege, anstatt sich mit dem Umfeld der Täter zu befassen.

*Digital spielen – real morden?* lautet die provokante Titelfrage eines Buches von Rainer Fromm. Geschrieben hat es der Journalist vor den Ereignissen von Erfurt, erschienen ist es kurz darauf: eine Aktualität, auf die der Autor vermutlich gern verzichtet hätte. Fromm ist promovierter Politologe, der sich in der Vergangenheit einen Namen als Experte für Rechtsradikalismus gemacht hat. Sein Buch ist allerdings nicht das Ergebnis einer wissenschaftlichen Untersuchung, sondern eher eine Sammlung von Beiträgen. Neben der umfangreichen Einleitung, die fast ein Drittel des Buches ausmacht, bietet Fromm Interviews mit unterschiedlichsten Beobachtern und Beteiligten: Pädagogen, Jugendschützern, Wissenschaftlern, Spielegehaltern und nicht zuletzt mit den Spielern. Selbst wenn der Autor auch den Kulturpessimisten Werner Glogauer unwidersprochen seine übliche, auf Einzelfallanalysen basierende mediale Verschwö-

rungstheorie formulieren lässt: Für Fromm selbst scheint die Antwort auf seine Titelfrage keineswegs ein eindeutiges „Ja“ zu sein. In der Einleitung weist er immer wieder auf die unfreundlichen urbanen Lebensumfelder der Spieler hin, die ihnen kaum eine andere Wahl lassen, als ihre Freizeit am Computer zu verbringen. Dank seiner offenbar ausführlichen Recherche hat Fromm zwar tiefe Einblicke in die Jugendszene gewonnen, zumal gerade die Veranstalter so genannter LAN-Partys mehrfach die Friedlichkeit ihrer Kunden betonen. Dennoch fragt er sich: „Wo endet das Spiel, wo beginnen Computerabenteurer, zu Mordsimulationen zu werden?“

Gerade für Eltern dürfte die Lektüre des Buches einer Reise in fremde Welten gleichkommen, selbst wenn sie gar nicht die Hauptadressaten sind: Fromm will Brücken bauen zwischen den verschiedenen wissenschaftlichen Positionen, den Jugendschützern und den Spielern selbst. Auch der Laie profitiert enorm, denn Fromm beginnt mit der Erläuterung des Begriffs „Ego-Shooter“ (dabei wird aus subjektiver Perspektive gespielt) und führt mit einer „Ahnengalerie“ ausführlich in die Geschichte der Computerspiele ein. Außerdem nähert er sich dem Thema wohltuend unvoreingenommen. Neugierig versucht er zunächst, den Reiz von Spielen wie *Quake* oder *Doom* zu ergründen: Ist es Abenteuerlust, ein Actionfilm zum Mitspielen oder sind es gar virtuelle Mutproben? Doch Fromm sieht auch die andere Seite: Angesichts der Vielzahl von Waffen, mit denen die Gegner oft unter Schmerzensschreien ausgelöscht werden, kann er verstehen, dass

dies „für Skeptiker ein grausames und blutrünstiges Spektakel“ sein muss. Fromm diskutiert die verschiedenen Wirkungstheorien, zeigt Parallelen zwischen „Massakern“ wie jenem im amerikanischen Littleton und *Doom* auf, betont jedoch, dass die Spiele nie Auslöser der Taten gewesen seien; es habe sich vielmehr um ein „Bündel aus politischem Extremismus, sozialer Unzufriedenheit und Gewaltspielgewohnheit“ gehandelt. Allerdings seien für einen „realen Tötungsakt“ neben einer Waffe auch das nötige Können sowie der Wille erforderlich; und Videospiele lieferten zumindest zwei dieser Komponenten. Andererseits kritisiert Fromm, dass bei den Täterprofilen psychische Labilität, politischer Extremismus und Waffenbesitz „fast komplett ausgeblendet“ würden, wohingegen „dem Spielverhalten eine überdimensionierte Bedeutung“ zukomme. Während das Thema also durchaus ausgewogen behandelt wird, irritiert der Autor immer wieder durch stilistische Freiheiten. Munter mischt er z. B. boulevardjournalistischen und wissenschaftlichen Sprachgebrauch: Eben noch hat der Mörder von Bad Reichenhall seine Schwester mit fünf Schüssen „zerschmettert“, da schreibt Fromm kurz darauf von „Sekundärsozialisationsagenten“. Nicht unbedingt notwendig sind auch die z. T. geradezu genüsslich detaillierten Beschreibungen besonders unappetitlicher Arrangements in den Spielen; gerade *Duke Nukem 3D*, bei dem der Spieler aus den Widersachern „Cyber-Hackfleisch“ machen muss, scheint es Fromm in dieser Hinsicht besonders angetan zu haben. Unübersehbare Mängel gab es

zudem beim Lektorieren des Buches: Man stolpert nicht nur über diverse Tippfehler, sondern auch über Redundanzen (einmal zitiert Fromm innerhalb von neun Seiten zweimal exakt dieselbe Passage aus einem Indizierungsbescheid). Hinzu kommt so manch inhaltlicher Lapsus (aus den Kinoproduktionen *Natural Born Killers* und *Jim Carroll* werden bei Fromm Gewaltspiele). Von diesen Einwänden abgesehen, die vielleicht auch auf einen eiligen Redaktionsschluss zurückzuführen sind, ist Fromms Buch als Plädoyer für Toleranz gegenüber den „Gamern“ durchaus zu begrüßen, wenn er es mitunter auch etwas weit treibt; ausgerechnet *Duke Nukem 3D* führt er als Beispiel für „positive Lernprozesse wie die Förderung der Auge-Hand-Koordination, eine rasche Auffassungsgabe und eine Steigerung des räumlichen Orientierungsvermögens“ an. Beim zweiten Teil des Buches empfiehlt sich allerdings die selektive Lektüre. Fromm bietet zwar bei seinen Gesprächen eine große Bandbreite, doch abgesehen vom Spieleforscher Jürgen Fritz werden überwiegend bekannte Statements abgespult.

Tilmann P. Gangloff

## Gewaltpotentiale des Fernsehangebots

Werner Früh liefert mit seiner Studie *Gewaltpotentiale des Fernsehangebots* Erkenntnisse, die die Diskussion über gewalthaltige Medieninhalte befruchten können. Ausgehend vom dynamisch-transaktionalen Ansatz analysiert Früh nicht nur inhaltsanalytisch das Fernsehprogramm, sondern auch rezeptionsanalytisch die Gewaltpotentiale, die den Programmen zugrunde liegen. Er schließt damit eine Forschungslücke zwischen Medieninhalt und potentieller Medienwirkung. Denn „nur wenn sichergestellt ist, dass der Stimulus ‚Gewalt‘ in der Wahrnehmung des Publikums überhaupt existent war, lässt sich behaupten, dass TV-Gewalt zu entsprechenden Wirkungen führte“ (S. 16). So interessiert sich Früh für die Rezeption und Wahrnehmung bzw. Aneignung von Mediengewalt. Für ihn ist Rezeption eine teils durch die Medienbotschaft determinierte, teils modifizierte und teils kreative (elaborierende) Reaktion auf einen Medienstimulus (S. 33). Der Schwerpunkt der lesenswerten Studie von Früh liegt in der Wahrnehmung bzw. Interpretation von Fernsehgewalt durch das Publikum: Nimmt der Zuschauer oder die Zuschauerin spezifische Programmelemente als gewalthaltig oder als nicht gewalthaltig wahr? Um diese Frage zu beantworten, entwarf Früh ein komplexes Methodendesign. Er kombinierte eine Inhaltsanalyse des Fernsehprogramms mit einer Befragung in einer Experimentalsituation. Über 900 Versuchspersonen sahen unterschiedliche TV-Sequenzen und sollten diese nach verschiedenen Krite-



### Werner Früh:

*Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation.* Opladen 2001: Westdeutscher Verlag. 24,00 Euro, 221 Seiten.