

Virtuelle Spielwelten und virtuelle Gewalt

Jürgen Fritz

Um einschätzen zu können, was „Gewalt“ in Computer- und Videospielen „wirklich“ bedeutet, sollte man sich zunächst klar darüber werden, mit welchen Phänomenen man es zu tun hat und was das Wesen dieser Erscheinungsformen ist. Dazu benötigt man relativ klare Begriffe. Wenn die Begriffe jedoch diffus verwendet werden und die Wahrnehmungen zu den Computer- und Videospielen recht unterschiedlich und in Unkenntnis ihrer Bedeutungszusammenhänge gerahmt werden, schafft dies einen Raum für latentes Unbehagen.

Anmerkungen:

1

Vgl.: **Fritz, J.:** *So wirklich wie die Wirklichkeit. Über Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung realer und medialer Ereignisse.* In: J. Fritz/W. Fehr: *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten* [CD]. Bonn [Bundeszentrale für politische Bildung] 2003

2

Zum Begriff und zu den Erscheinungsformen der virtuellen Räume vgl.: **Löw, M.:** *Raumsoziologie.* Frankfurt am Main 2001, S. 93 ff.; Merkmale für virtuelle Räume beschreiben:

Pavek, J./Schindler, T.: *Virtuelle Gemeinschaft programmiert: Wie der Cyberspace bewohnbar wird.* In: W. Schindler (Hrsg.): *eLearning in der Jugendarbeit.* München 2004, S. 76 ff.

3

Zu den Strukturmerkmalen virtueller Gemeinschaften vgl.: **Marotzki, W.:** *Vom Lernen zur Identitätspräsentation.* In: W. Schindler (Hrsg.): *eLearning in der Jugendarbeit.* München 2004, S. 83 ff.

Virtuelle Spielwelten

Was bedeutet der Begriff „virtuelle Welt“? Was versteht man unter „virtuellen Räumen“? Die reale Welt, die Spielwelt, die mentale Welt, die Traumwelt, die mediale Welt wie auch die virtuelle Welt sind abgesonderte Areale in der Lebenswelt der Menschen, die sich durch Rahmungshandlungen voneinander abgrenzen lassen.¹ Die Menschen wissen, wenn sie sich in der virtuellen Welt befinden, und sie deuten das Geschehen nach den Maßstäben, die für *diese* Welt gelten. Wann aber befinden sich die Menschen in einer virtuellen Welt? Diese Welt ist nicht eine dem Menschen unmittelbar gegebene, sondern sie ist von Menschen erzeugt. Sie entsteht durch Computer und Computerprogramme, die auf einem Bildschirm Räume zeigen, die für den Nutzer Möglichkeiten des Zugangs und der Einwirkung eröffnen. Der Nutzer kann die Daten (die ihm als Texte, Bilder, Grafiken und Bewegungsanimationen vermittelt werden) steuern und manipulieren. Er erhält durch das Computerprogramm Rückmeldungen über seine Handlungen, die ihm das Gefühl vermitteln können, dass er Teil der Geschehensabläufe ist, dass er „drin“ ist. Soweit die Erscheinungsform, mit der sich die virtuelle Welt präsentiert.

Dieser „virtuellen Erscheinungsform“ wird der Begriff „virtueller Raum“ zugeordnet.² Welche Bedeutung dieser Raum in der Lebenswelt des Menschen hat, ist

damit noch nicht ausgesagt. Metaphern wie „Datenautobahn“ oder „global village“ verweisen darauf, dass die von Computersystemen erzeugten Phänomene als „Räume“ wahrgenommen und erlebt werden – und zwar nicht als ein einheitlicher Raum, sondern als vielfältige, uneinheitliche und sich überschneidende Räume. Um sich in diesen virtuellen Räumen angemessen bewegen zu können, müssen die Nutzer ihnen spezielle Bedeutungen zuweisen. Von zentraler Bedeutung ist es, ob diese Räume der realen Welt oder anderen Welten zuzuordnen sind. Es sind also Rahmungshandlungen notwendig, um zu bestimmen, welchem Areal der Lebenswelt der jeweilige virtuelle Raum zuzuordnen ist und welche Bedeutung ihm für die Lebenswelt insgesamt zukommt.

Virtuelle Räume lassen unterschiedliche Rahmungsmöglichkeiten zu. Das Virtuelle ist bei Computerspielen ebenso anzutreffen wie bei virtuellen Gemeinschaften³, bei Onlinebanking, in Chatrooms und schließlich auch in der militärischen Kriegführung. Die zunehmende Durchdringung der Lebenswelt mit Elementen des Virtuellen ist nicht unproblematisch. Die Verminderung des „hautnahen“, unvermittelten Kontakts zu Menschen und Objekten der realen Welt könnte einen Verlust an „essenzieller Wirklichkeitserfahrung“ nach sich ziehen: Virtualität allein macht nicht satt, sondern hungrig. Die unmittelbare Begegnung mit wirklichen Menschen, mit Objekten, die ich sehen, fühlen, anfassen und bewegen kann, das

Spüren unmittelbar vorhandener lebendiger Pflanzen und Tiere ist nicht hintergebar. Ohne dies alles wird das „Leben“ in der virtuellen Welt zu einem „digitalen Kerker“.

Nicht den „Verlust der Wirklichkeit“ hätte dies zur Folge, sondern „wirkliche Verluste“. Die „Virtualisierung der Lebenswelt“ könnte das menschliche Leben auf ein Leben, das lediglich in virtuellen Räumen „gelebt“ werden kann, begrenzen, so wie es uns jetzt schon die „Cyberonauten“ der „Neuen Welt“, die exzessiven Computerspieler und Internetsurfer, vorleben. Diese Entwicklungen erfordern verstärkt die Fähigkeit der Menschen, die Eindrücke ihrer Lebenswelt angemessen zu verstehen. Das heißt auch, die Wahrnehmungen in zutreffender Weise den jeweiligen Welten zuzuordnen und abzuschätzen, welche Bedeutung der jeweilige Reizeindruck für die anderen Welten haben könnte. Dazu gehört u. a. die Unterscheidung zwischen der Präsentationsform „virtueller Raum“ und der Zugehörigkeit zu einer spezifischen Welt. „Virtueller Raum“ meint eine spezifische Erscheinungsform computererzeugter Bilder und Töne, denen wir eine Bedeutung zuschreiben und auf die wir einwirken können. Der Begriff „virtuelle Welt“ hingegen bezeichnet das Ergebnis einer Rahmungshandlung, also die Zuordnung eines Reizeindrucks zu einer bestimmten Welt. Das Zielsuchgerät bei militärischen Apparaturen erinnert zwar an Computerspiele und bietet (durch Bildschirm und „Joystick“) einen Zugang zu einem „virtuellen Raum“. Das Handeln in diesem Raum bezieht sich jedoch auf die reale Welt, weil die Auswirkungen des Handelns mit diesem Gerät keinesfalls auf eine virtuelle Welt begrenzt bleiben, sobald der Bereich von „Übung“ und „Simulation“ verlassen wird. Computerspiele dagegen sind zwar auch (in ihrer Form als Ware) Teile der realen Welt, ihre wesentliche Funktion (für den Nutzer) ist es jedoch, ein spielerisches Geschehen zu ermöglichen, in das Menschen handelnd eintauchen können, wobei dieses Handeln auf die virtuelle Welt begrenzt bleibt. Oder um es pointiert zu sagen: Das Zielsuchgerät erlaubt es mir, durch den virtuellen Raum „hindurch“ und mittels dieses Raumes in die reale Welt hineinzuwirken, während das Computerspiel in der virtuellen Welt verbleibt und nur dann Teil der realen Welt werden kann, wenn es nicht mehr in der virtuellen Form, sondern beispielsweise als Müll oder als Ware erscheint. Eine Verwechslung (oder gar eine In-eins-Setzung) von virtuellem Raum und virtueller Welt versperrt die Erkenntnis über das Wesen virtueller Welten.⁴

Was charakterisiert nun die virtuelle Welt, wodurch unterscheidet sie sich in letzter Konsequenz von der realen Welt? Wie Spielwelten sind auch virtuelle Welten Möglichkeitsräume, in denen Menschen sich erproben können, ohne mit ernsthaften Konsequenzen rechnen zu müssen. Die Auswirkungen des Tuns bleiben auf die virtuel-

len Räume begrenzt, sie greifen nicht auf die reale Welt über. Diese virtuellen Welten erlauben es, die Ich-Grenzen immer weiter auszudehnen, weil diese Welten die Möglichkeiten bieten, vielfältige Rollen und Funktionen wahrzunehmen, die einem ansonsten verschlossen sind. Die Besucher virtueller Welten lassen sich auf Spielprozesse ein und unterliegen in ihrem Handeln dynamischen Reizkonfigurationen, die Spannung und Abwechslungsreichtum bewirken. Der Kern virtueller Welten sind die vielfältigen Formen von Computer- und Videospiele. Diese bilden in der „Landschaft der virtuellen Welt“ die „virtuelle Spielwelt“.

Wie mediale Welten sind auch virtuelle Welten Wunschwelten nach Wahl. Ich kann betreten, welche immer ich will, und ich kann diese Welten jederzeit wieder verlassen. Sie sind nicht unentrinnbar. Wie ich das Buch zuklappen, den Fernseher ausschalten und den Kinobesuch unterbrechen kann, so genügt auch bei virtuellen Welten nur ein Knopfdruck, und ich bin wieder in der realen Welt.

Damit nicht genug: Durch Netzwerke (von lokalen Netzwerken bis zum Internet) sind endlos erscheinende virtuelle Räume entstanden. Konkret heißt das: Reale Menschen begegnen sich in virtuellen Räumen mit ihren neuen virtuellen Identitäten. In „Netzwerkspielen“ treten die „elektronischen Stellvertreter“ von Menschen, die an verschiedenen Rechnern sitzen, in Spielszenarien gegeneinander an. Dies kann in lokalen Netzwerken ebenso geschehen wie über Telefonleitungen und internationale Netze. Während sich in lokalen Netzen die Spieler noch untereinander kennen und das Spielgeschehen am Computer sozial einbinden, sind Spiele, die über nationale und internationale Netze laufen, sozial weniger verbindlich. Keiner kennt die Identität seiner Mitspieler, und die Mitwirkenden treten lediglich mit ihrer Virtualität, die durch den Rahmen des jeweiligen Spielszenariums bestimmt wird, zueinander in Beziehung. Die virtuelle Welt bleibt auf Spielszenarien nicht begrenzt. Internet und andere Netzwerke bieten die Möglichkeit, z. B. in Chats anonym zu bleiben oder auch Namen und Identität zu wechseln. Die realen Identitäten verschwinden hinter „virtuellen Persönlichkeiten“, die zwar einen

4
Insoweit mag der Slogan „virtuell töten und real morden“ zwar populistischen Mehrwert erzeugen, verwischt aber in unzulässiger Weise die Grenzlinien zwischen virtueller und realer Welt und suggeriert einen Transfereffekt, der sich wissenschaftlich nicht belegen lässt.

»Wie Spielwelten sind auch virtuelle Welten Möglichkeitsräume, in denen Menschen sich erproben können, ohne mit ernsthaften Konsequenzen rechnen zu müssen. Die Auswirkungen des Tuns bleiben auf die virtuellen Räume begrenzt, sie greifen nicht auf die reale Welt über. Diese virtuellen Welten erlauben es, die Ich-Grenzen immer weiter auszudehnen, weil diese Welten die Möglichkeiten bieten, vielfältige Rollen und Funktionen wahrzunehmen, die einem ansonsten verschlossen sind.«

5

Vgl.: **Stoll, C.:**
Die Wüste Internet.
Geisterfahrten auf der
Datenautobahn. Frankfurt
 am Main 1996, S. 92 ff.

6

Rathmayr, B.:
Die Rückkehr der Gewalt.
 Wiesbaden 1996, S. 39 ff.

7

Ebd.

„geschützten Raum“ für Möglichkeiten des Andersseins bieten, aber authentische Begegnungen mit anderen Menschen häufig ausschließen.⁵

Wie präsentieren sich virtuelle Spielwelten, dass wir sie in ihrer Erscheinungsform als solche erkennen können? Offensichtlich ist das, was wir als „virtuelle Spielwelt“ rahmen, zwingend auf Bild- und Toninformationen angewiesen. Der Spieler steht vor der Aufgabe, diese sich ständig verändernden Informationen angemessen wahrzunehmen und sein spielerisches Handeln darauf abzustimmen. Das, was „Grafik“ genannt wird, sind in der Regel „bewegte Bilder“, die unterschiedliche Qualität haben. Je nach Spiel und Grafikkarte des Computers ist die grafische Struktur der Bilder unterschiedlich im Hinblick auf den Detailreichtum und die perspektivische Darbietungsform. Das Bestreben der Spieldesigner geht dahin, in den Spielen einen Detailreichtum und eine perspektivische Darbietungsform zu erreichen, die das Niveau von Zeichentrickfilmen und Spielfilmen haben.

Im Gegensatz zu „Standbildern“ besitzen Filme das Element der Bewegung. Fast alle neueren Spiele der virtuellen Spielwelt enthalten auch Bewegungselemente, die für die Beurteilung der Produktqualität bedeutsam sind. Wichtige Objekte eines Computerspiels sind in der Regel „animiert“, d. h., sie bewegen sich oder lassen sich bewegen. Dadurch heben sie sich als „Figuren“ vom „Grund“ der Grafik ab und signalisieren dem Spieler, dass auf sie in besonderer Weise zu achten ist. Mit Hilfe der Figuren kann der Spieler Zusammenhänge und Regeln erkennen. Berührt beispielsweise eine Tierfigur einen Baumstamm, bewegt sich eine auf dem Baum befindliche andere Figur.

»Internet und andere Netzwerke bieten die Möglichkeit, z. B. in Chats anonym zu bleiben oder auch Namen und Identität zu wechseln. Die realen Identitäten verschwinden hinter »virtuellen Persönlichkeiten«, die zwar einen »geschützten Raum« für Möglichkeiten des Andersseins bieten, aber authentische Begegnungen mit anderen Menschen häufig ausschließen.«

Spezielle Computerspiele verfügen – wie Computeranwendungsprogramme – über Texte, Tabellen, Schaubilder und „Menüleisten“, die dem Spieler Möglichkeiten bieten, das Geschehen auch aus anderen Perspektiven zu verstehen. Sie besitzen teilweise eine wichtige Funktion in der Ergänzung des animierten Geschehens und erlauben es dem Spieler, das aktuelle Geschehen auf dem Bildschirm in seinen Ursachen, Verknüpfungen und Zusammenhängen angemessen einzuordnen. Die akustischen Signale ergänzen die Grafik. Da gibt es häufig Musikuntermalungen, die dem Geschehen und der Spielstimmung angepasst sind. Geräusche und gesprochene

Sprache begleiten die Bewegungen der Spielfiguren und schaffen so einen grafisch-akustischen Geschehensablauf, der so auch in Zeichentrickfilmen und Spielfilmen dargeboten wird. Durch die Wahrnehmung des Geschehens auf dem Bildschirm erkennt der Spieler die Bedeutungen der Spielfiguren und ihre Funktionen in Bezug auf andere Figuren. Mediale Erfahrungen und Lernprozesse in der „Computerspiel-Sozialisation“ bewirken, dass der Spieler das Geschehen auf dem Bildschirm angemessen zu strukturieren lernt. Er versteht, was dort geschieht und was es bedeuten soll. Und er lernt, gemäß der Regelstruktur der jeweiligen virtuellen Spielwelt zu handeln.

Virtuelle Gewalt

Der Begriff „Gewalt“ ist im Sprachgebrauch negativ belastet. In unserer Gesellschaft gilt es, Gewalt zu vermeiden. Es gibt jedoch Situationen, in denen Gewalt gesellschaftlich akzeptiert wird, z. B. die ausgeübte Polizeigewalt gegen „Gewaltverbrecher“. Die gesellschaftliche Bewertung von Gewalt unterliegt kulturellen Veränderungen. So belegt Rathmayr anhand zahlreicher Beispiele, wie stark die gesellschaftliche Einschätzung der Gewalt von der jeweiligen Zeit und der gesellschaftlichen Struktur abhängig ist.⁶ Folgt man den Zivilisationstheoretikern wie Elias und Foucault, dann veränderte sich mit dem Beginn der Neuzeit die gesellschaftliche Organisation der Gewaltausübung grundlegend. „Es entstand jene Grundform der Psychisierung gesellschaftlicher Gewaltorganisation, der die modernen Medien ihren Erfolg verdanken.“⁷ Was bislang als Gewaltausübung in der realen Welt üblich war und toleriert wurde, durfte sich ab jetzt nur noch in der Phantasie oder in der medialen Welt abspielen: in Bildern und Texten.

Von seiner sprachlichen Herkunft her ist der Begriff „Gewalt“ eng verbunden mit „stark sein“ und „beherrschen“. Gewalt hat etwas damit zu tun, Macht und Herrschaft zu zeigen. Zur Gewalt gehört auch, dass diese Macht bzw. Herrschaft sich auf einzelne andere Menschen oder Gruppen negativ (schädigend, zumindest beeinträchtigend) auswirkt. Damit definieren wir *Gewalt als die Ausübung von Macht und Herrschaft mit negativen Wirkungen auf andere Menschen*. Diese Definition gilt ausschließlich für die reale Welt: Es muss sich um reale Macht handeln, und die negativen Wirkungen müssen sich real in Bezug auf andere Menschen zeigen.

Die Verlagerung der Gewaltimpulse von der realen Welt in die virtuelle ist gesellschaftlich erwünscht. So sind auch Formen der Gewaltdarstellung in den Computerspielen Ausdruck des gesellschaftlichen Bemühens, individuelle (und insbesondere unkontrollierbare) Gewaltaspekte aus der realen Welt auszugliedern und sie als „ungefährliche“ Ware zu präsentieren, an die sich die Phantasien und aggressiven Impulse der Käufer „anheften“

können. Dabei werden in der Regel Gewaltszenarien gewählt, die von ihrer inhaltlichen Bestimmung nicht allzu deutlich die gesellschaftlichen „Gewalttabus“ verletzen.

Die Probleme fangen dort an, wo Formen der Gewalt in Computerspielen erscheinen, die *nicht* „in Ordnung“ sind, die *nicht* in Einklang stehen mit dem, was unsere gesellschaftlichen Normen und Werte ausmachen: besonders „abstoßende“ Formen von Gewalt, hemmungslose „Vernichtungssorgien“, Gewalt um ihrer selbst willen. Dies gilt verstärkt, wenn die Spielinhalte dem realen Handeln von Menschen allzu deutlich nachempfunden werden. Die technologische Entwicklung der Computerspiele ermöglicht es, eine Bildqualität zu erreichen, die der von Film und Fernsehen vergleichbar ist. Wenn sich dann das Spielgeschehen aus der Sicht der „subjektiven Kamera“ entfaltet, wird die sichtbare Distanz zur realen Welt geringer, es erfordert vom Spieler größere kognitive Anstrengungen, zwischen virtueller und realer Welt zu differenzieren.

Spätestens an dieser Stelle entsteht die Frage, ob nicht etwas, das seinen Ort in der virtuellen Welt hat, transferiert werden könnte in die reale Welt. Mit anderen Worten: Mit der Annäherung der Computerspiele an die grafischen Standards von Film und Fernsehen wird die Frage nach den Wirkungen virtueller Welten dringlicher. Und damit steigt auch das Bedenken, ob durch Computerspiele und ihre aggressiven Thematiken nicht Einfluss genommen wird auf Gewalt und Aggression in der realen Welt. Damit würde sich der Prozess der Psychisierung gesellschaftlicher Gewaltorganisation umkehren. Die in Medialität und Virtualität „hineinsozialisierten“ gewaltorientierten und aggressiven Impulse würden in verstärktem Maße in die reale Welt zurückkehren.

Dagegen spricht, dass virtuelle Spielwelten kein „freies“ Handeln ermöglichen. Das spielerische Handeln ist vielmehr eingebunden in ein festes Regelsystem, das dem Spieler die Möglichkeiten und Grenzen, aber auch die Ziele seines Handelns vorschreibt. Durch diesen Regelraum sind virtuelle Spiele eine (grafisch aufwendige) Sonderform des Regelspiels. Die virtuelle Gewalt erscheint unter dieser Perspektive als Handeln gemäß der vorgegebenen Spielregeln und besitzt von seiner Grundstruktur damit eine größere Ähnlichkeit zu Brettspielen wie *Schach*, *Go* oder *Mensch ärgere dich nicht* als zu Actionfilmen mit deutlichen Gewaltinhalten. Wie wir sehen werden, erwächst gerade aus der Bindung an vorgegebene Regeln und Zielvorstellungen die besondere Faszinationskraft der Computer- und Videospiele.

Motivationskreisläufe

Schlüssel zum Verständnis virtueller Gewalt sind die in den Spielern gesellschaftlich erzeugten Wunschpoten-

»Wir definieren Gewalt als die Ausübung von Macht und Herrschaft mit negativen Wirkungen auf andere Menschen.«

ziale. Diese Wünsche, die mit virtuellen Welten verbunden sind, sind der Kern der Wirkungen dieser Welten. „Medienwirkungsforschung ist so zu allererst Medienverursachungsforschung, Suche nach den Gründen für jene Faszinierbarkeit großer Publikumsgruppen, die den Ermöglichungsgrund für die Existenz der Medien und damit für jegliche Medienwirkung darstellt.“⁸

Die Umsatzzahlen bestimmter Computerspiele und die lange Verweildauer vieler Spieler gerade bei diesen Spielen belegen unabweislich die große Faszinationskraft, die nicht nur von Computerspielen generell, sondern insbesondere von den Spielen ausgeht, in denen Gewaltdarstellungen den Mittelpunkt des Handlungsgeschehens bilden. Es ist offenkundig, dass sich das Ausmaß gewaltbestimmter Computerspiele auf eine nahezu unerschöpfliche Nachfrage nach gerade solchen Spielen gründet. In der weltweiten Verbreitung der Wünsche nach virtueller Gewalt sind sich die Spieler offensichtlich ähnlicher als in den Wirkungen, die von dieser virtuellen Gewalt auf sie ausgeht. Von daher ist vor allen anderen Forschungsbemühungen die Frage von wesentlichem Interesse, was die Faszinationskraft der Computerspiele und speziell der gewaltorientierten Spiele ausmacht.⁹ Man muss sich mit der Tatsache vertraut machen, dass Millionen Kinder, Jugendliche und Erwachsene tagtäglich in Hunderten von virtuellen Welten Gewalt-handlungen vollziehen: prügeln, schießen, zerfetzen, vernichten – und offenbar Spaß daran haben.

Dass diese Millionen von virtuellen „Gewalttätern“ diese Handlungsimpulse in die reale Welt umsetzen, ist alles andere als wahrscheinlich. Ein solcher Nachweis ist durch Forschung nicht zu erbringen. Von daher sollten sich die Forschungsbemühungen aus einer allzu einseitigen Verklammerung mit der Hypothese von den Wirkungen virtueller Gewalt lösen und den Blick auf ein viel naheliegenderes Problem richten. „Die Fixierung auf den eindeutigen Nachweis eines tatsächlichen Zusammenhangs zwischen Mediengewalt und realer Gewalttätigkeit hat die Medienforschung von der viel grundsätzlicheren Frage nach den Voraussetzungen der Mediengewalt abgelenkt. [...] Die Frage nach den Ursachen medialer Gewaltproduktion ist der Frage nach ihren Wirkungen voranzustellen. Ehe man sinnvoll fragen kann, was Medien bewirken, muss man fragen, wodurch ihre Anziehungskraft beim Publikum verursacht wird. Die Frage

8
Ebd., S. 13

9
Erste Antworten, die sich auf empirische Untersuchungen stützen, finden sich in:
Fritz, J. (Hrsg.):
Warum Computerspiele faszinieren. Weinheim/
München 1995

»In der weltweiten Verbreitung der Wünsche nach virtueller Gewalt sind sich die Spieler offensichtlich ähnlicher als in den Wirkungen, die von dieser virtuellen Gewalt auf sie ausgeht.«

10

Rathmayr, B.:*Die Rückkehr der Gewalt.* Wiesbaden 1996, S. 37

11

Hartmann, T.:*Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen.* In: W. Kamins/M. Lorber: *Computerspiele und soziale Wirklichkeit.* München 2006, S. 93 [im Zitat wurden die zahlreichen Literaturhinweise aus Gründen der besseren Lesbarkeit nicht mit aufgeführt]

12

Veröffentlicht in: FR online vom 31.12.2006, siehe: www.frankfurter-rundschau.de

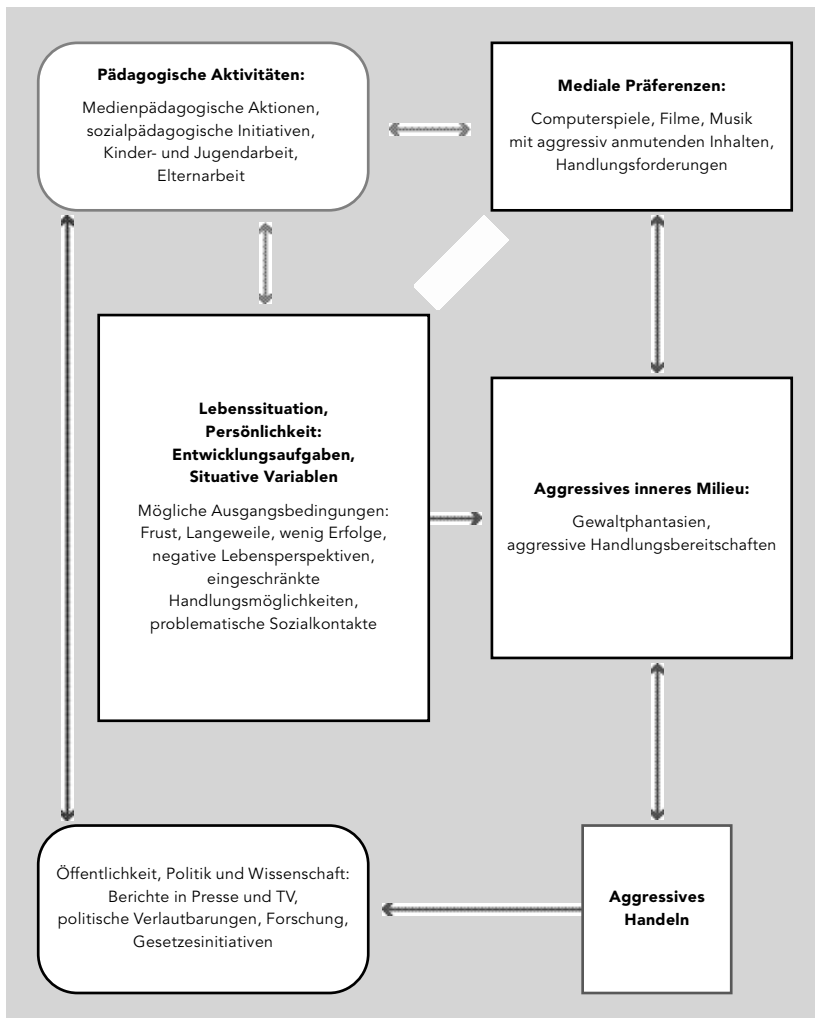
Aggressiv anmutende Medienangebote und mögliche Wirkungskreisläufe

nach den Hintergründen massenhafter Faszination durch visuelle Gewalt ist der Ansatzpunkt einer neuen Medien(be)wirkungsforschung.¹⁰

Aus all dem folgt: Das konkrete aggressive Verhalten von Menschen lässt sich nicht monokausal aus der Nutzung virtueller Spielwelten mit aggressiver Thematik herleiten oder voraussagen. „Solche Wirkungen treten in einem komplexen Netz an Einflussfaktoren und mediatisierenden Aspekten auf. Hierzu zählen natürlich die Persönlichkeit der Nutzer, die nicht nur augenscheinlich an aggressive Tendenzen gebundene Merkmale (wie z. B. Impulsivität oder Feindlichkeit gegenüber der Welt) einschließt, sondern auch komplexer vernetzte Eigenschaften (z. B. Empathie und emotionale Labilität). Die Persönlichkeit bildet sich wiederum nicht in einem luftleeren Raum aus, sondern ist in eine bestimmte Entwicklungshistorie und eine spezifische soziale und materielle Umwelt eingebettet.“¹¹ Dies bestätigen auch die soeben abgeschlossenen Längsschnittuntersuchungen an der Freien Universität Berlin, die mit 280 Kindern aus den Klassen 3 bis 6 durchgeführt wurden. In einem Interview mit der dpa¹² äußert sich die Erziehungswissenschaftlerin Astrid Kristen zu den Ergebnissen der Studie wie folgt: „Schüler und Schülerinnen suchen sich die Spiele aus, die zu ihrer Persönlichkeitsstruktur passen. [...] Vieles deutet darauf hin, dass die simple Schlussfolgerung, ‚Gewaltspiele machen gewalttätig‘ eindeutig zu kurz greift. Vielmehr gehe es um ein komplexes Gefüge real erlebter und virtueller Gewalt – das gesamte Lebensumfeld müsse deshalb im Blick bleiben.“ Die Forscherinnen resümieren die Ergebnisse ihrer sehr aufwendigen Längsschnittuntersuchungen in dem gerade erschienenen Forschungsbericht wie folgt: „Die in der Öffentlichkeit oftmals geäußerte Befürchtung, dass die Vorliebe für (gewalthaltige) Computerspiele das (aggressive) Verhalten von Kindern verstärkt, konnte aufgrund des statistisch bedeutsameren Selektionspfades sowohl für das Modell Egoshooter und offen aggressives Verhalten als auch für das Modell Genre Rollenspiel und relational aggressives Verhalten nicht bestätigt werden. Die Ergebnisse zeigen stattdessen: Bereits aggressivere Mädchen und Jungen wenden sich über die Zeit verstärkt solchen Computerspielen zu, die ihren aggressiven Neigungen entsprechen, die eben zu ihnen ‚passen‘.“¹³ Um es auf eine Formel zu bringen: „Nicht die Gewaltdarstellungen in den Computerspielen prägen [...] zukünftiges aggressives Verhalten, sondern die Aggressivität der Kinder scheint ausschlaggebend für ihre vermehrte Auswahl von gewalthaltigen Egoshootern zu sein.“¹⁴

Aus dem gegenwärtigen Erkenntnisstand lässt sich zwar nicht die simple Frage beantworten, ob Computerspiele aggressiv machen, wohl aber lassen sich Wirkungskreisläufe modellieren, die verdeutlichen können, wie sich aggressiv anmutende Medienangebote (also auch bestimmte Computerspiele) mit anderen Wirkgrößen verschränken. Die Abbildung *Aggressiv anmutende Medienangebote und mögliche Wirkungskreisläufe* vermittelt einen Eindruck davon.

Zentrales Element dieses Wirkungskreislaufs ist der Computerspieler: seine Persönlichkeit, die damit verbundenen Entwicklungsaufgaben, die gegenwärtige Lebenssituation in Elternhaus, Schule, Beruf und Freundeskreis, die ökonomischen und sozialen Verhältnisse und schließlich auch die Lebenserfahrungen und medialen Kompetenzen. Problematische Ausgangsbedingungen wie Frust, Langeweile, wenig Erfolge, negative Lebensperspektiven, eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten und problematische Sozialkontakte haben einen Einfluss darauf, dass sich ein aggressives inneres Milieu ausbildet, dass Gewaltphantasien und aggressive Handlungsbereitschaften entstehen. Dies hat auch Einfluss darauf, welche medialen Präferenzen sich ausbilden: Die Spieler wählen lebensstypisch. Ihre Kompetenzen, Neigungen, Erfahrungen und konkreten Lebensbedingungen bestimmen weitgehend, welche Spiele sie auswählen, spielen und bevorzugen – und welche anderen medialen Angebote



sie dazu in Beziehung setzen. Diese strukturelle Koppelung ist der Dreh- und Angelpunkt der Wirkungskreisläufe. Hier bilden sich Gewohnheitsmuster heraus, die Rückwirkungen auf die Persönlichkeit des Spielers und sein soziales Umfeld haben.

Wie Lebenssituation und Persönlichkeit einerseits, so wirken andererseits auch die durch strukturelle Koppelung „angeeigneten“ Computerspiele auf das innere Milieu der Spieler ein und verstärken in der Regel die vorgeprägten Dispositionen. Bei problematischer Persönlichkeit, ungünstiger Lebenssituation und damit korrespondierenden medialen Präferenzen kann sich das aggressive innere Milieu so „hochschaukeln“, dass es zu aggressiven Handlungen kommt. Mit anderen Worten: Aggressiv anmutende Medienangebote machen (für sich gesehen) nicht aggressiv, sondern fügen sich verstärkend in einen Wirkungskreislauf ein, der im Wesentlichen von der Persönlichkeit, der Lebenssituation und den darauf bezogenen medialen Präferenzen bestimmt wird.

Gesetzesinitiativen zur „Verschärfung“ des Jugendschutzgesetzes oder gar des Strafrechts können diese Wirkungskreisläufe nicht außer Kraft setzen. Was also bleibt zu tun, um Kindern und Jugendlichen zu helfen, einen für sie angemessenen Zugang zu virtuellen Spielwelten zu finden? Eine sinnvolle Antwort auf die Zunahme der Präferenz für gewalthaltige Computerspiele und das Entwickeln aggressiven Handelns könnten pädagogische und medienpädagogische Aktivitäten und Aktionen sein. Die Verstärkung sozialpädagogischer Initiativen, die personelle Verbesserung der Kinder- und Jugendarbeit sowie schließlich auch die Intensivierung der Elternarbeit wären wichtige politische Maßnahmen, verstärkt Einfluss auf die Lebenssituation der Kinder und Jugendlichen zu nehmen. Dies böte die Chance, dass das aggressive innere Milieu bei bestimmten „Problemgruppen“ konstruktiv gewendet wird. Gezielte medienpädagogische Arbeit wäre eine gute Möglichkeit, die medialen Präferenzen der Kinder und Jugendlichen kennenzulernen und darauf hinzuwirken, die medialen Kompetenzen auszubilden, Alternativen zur Verfügung zu stellen und damit das Spektrum der medialen Nutzung zu erweitern.¹⁵

Das Institut „Spielraum“ an der Fachhochschule Köln¹⁶, das seit dem 1. Januar 2007 seine Arbeit aufgenommen hat, versteht sich als eine medienpädagogische Initiative, um die multimedialen Kompetenzen von Eltern und Pädagogen, von Kindern und Jugendlichen weiter zu entwickeln. Zum Aufgabenspektrum gehört u. a.

die Ausbildung von Multiplikatoren, die insbesondere die Kompetenzen im Bereich virtueller Spielwelten vermitteln können. Ferner geht es um die Entwicklung und Erprobung von Modulen und Unterrichtseinheiten zu Themen der virtuellen Spielwelten. Im Rahmen von Tagungen und Kongressen soll ein Erfahrungsaustausch zwischen Pädagogen, Wissenschaftlern, Spielentwicklern und Politikern ermöglicht werden.¹⁷

13

Salisch, M. von u. a.:
Computerspiele mit und ohne Gewalt. Stuttgart 2007, S. 148

14

Ebd., S. 124

15

Vielfältige Anregungen finden sich: Ebd., S. 179 ff.

16

Kontaktadresse: Fachhochschule Köln, Fakultät 1, Institut für Medienpädagogik und Medienforschung („Spielraum“), z.H. Frau Tanja Witting, Mainzer Straße 5, 50678 Köln (Tel.: 02 21 / 82 75 34 75). Webseite: www1.fh-koeln.de/spielraum

17

Die erste solcher Tagungen fand im März 2006 unter dem Thema „Clash of Realities“ an der Fachhochschule Köln statt. Der Tagungsband ist inzwischen erschienen und enthält wichtige Beiträge zur aktuellen Diskussion über die virtuellen Spielwelten:

Kaminski, W./Lorber, M. (Hrsg.):

Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München 2006. Eine weitere Tagung ist in Vorbereitung und findet Anfang März 2008 an der Fachhochschule Köln statt.

Dr. Jürgen Fritz ist Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik an der Fachhochschule Köln mit dem Forschungsschwerpunkt „Virtuelle Welten“.



»Aggressiv anmutende Medienangebote machen (für sich gesehen) nicht aggressiv, sondern fügen sich verstärkend in einen Wirkungskreislauf ein, der im Wesentlichen von der Persönlichkeit, der Lebenssituation und den darauf bezogenen medialen Präferenzen bestimmt wird.«