

Jeffrey Wimmer

Verminderte Steuerungsfähigkeit und Verwahrlosung der Jugendlichen?

Über die Wirkung von gewalthaltigen
Computerspielen

Die Wirkung von Gewaltdarstellungen beschäftigt die Kommunikationswissenschaft seit jeher. Der Grund ist offensichtlich: Schon immer hat die mediale Darstellung von Gewalt Menschen in ihren Bann gezogen. Moduliert wird dieser Prozess von den jeweilig spezifischen Medieneigenschaften und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. In der Moderne hat daher die Kommunikationswissenschaft den Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen und deren Effekten enorme Aufmerksamkeit geschenkt. Obwohl Gewalt in Computerspielen schon zu Beginn der 80er Jahre gesellschaftlich kontrovers diskutiert wurde, wurden deren Inhalte, Rezeption und Wirkung lange Zeit nicht systematisch erforscht.

Nach Schlüsselereignissen wie z.B. den Gewalttaten im April 1999 an der Columbine Highschool in Littleton (USA), im April 2002 am Erfurter Gutenberggymnasium oder im November letzten Jahres, als ein 18-jähriger ehemaliger Schüler einer Realschule in Emsdetten fünf Personen schwer verletzte, rückte die Frage der Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen wiederholt in den medialen Fokus - und damit auch auf die politische Agenda. Zurückzuführen ist die immens gestiegene öffentliche Aufmerksamkeit auf die vermeintliche Tatsache, dass alle jugendlichen Täter begeisterte Spieler von sogenannten Ego-Shootern wie „Doom“, „Quake“ oder „Counterstrike“ gewesen sein sollen und die Nutzung solcher Spiele die Gewaltakte regelrecht entfacht habe. So fordern manche Politiker ein Verbot sogenannter Killerspiele, Psychologen warnen vor der „Verwahrlosung durch Computerspiele“ gerade der männlichen und gering gebildeten Jugendlichen, die - so die Warner - oftmals in „suchtartigem Spielverhalten“ resultiert, und Gehirnforscher plädieren in Gerichtsuntersuchungen auf eine verminderte Steuerungsfähigkeit von Tätern, wenn diese vor Straftaten übermäßig brutale Videospiele gespielt haben. Gewalthaltigen Computerspielen werden somit implizit größere negative Effekte zugerechnet als anderen violenten Medieninhalten.

Aus der Perspektive der Kommunikationswissenschaft verweist die Frage nach der Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen allerdings nicht auf eine einfache Kausalbeziehung, sondern vielmehr auf einen komplexen - und damit auch einen recht ambivalent zu bewertenden -

Interaktionsprozess, der sich zwischen den jeweils sehr unterschiedlichen Spielinhalten und dem Alltagsleben der Spieler entfaltet. Die Effekte von Gewaltdarstellungen in Computerspielen können daher nicht allein auf einzelne Wirkungs- oder Nutzungsaspekte reduziert und damit monokausal erklärt werden, sondern berühren vielmehr mehrere analytische Dimensionen, von denen die drei wichtigsten genannt werden sollen:

1. *Spielgewalt*: Um die Wirkung besser verstehen zu können, muss man grundlegend danach fragen, was überhaupt als Gewaltdarstellungen in Computerspielen zu gelten hat. So argumentieren manche Autoren, dass „Gewalt“ in Computerspielen extrem vereinfacht oder als grotesk überzeichnete Comics präsentiert und damit auch von den Rezipienten nicht als Schädigung wahrgenommen werden – ein Beispiel wäre das vor einigen Jahren äußerst beliebte, aber mit gutem Recht auch als Ego-Shooter zu bezeichnende „Moorhuhn“-Spiel. Zu unterscheiden sind diese Darstellungen von den mittlerweile fotorealistischen Spielen, die kriegेरische oder andere Gewaltakte nachstellen und an sich als Erwachsenenspiele bzw. Computerkriegsspiele zu bezeichnen sind (z.B. „Call of Duty“, „Medal of Honor“). Von einer funktionierenden gesellschaftlichen Distributionskontrolle gerade des letztgenannten Spielgenres ist nicht zu reden. Ganz im Gegenteil: Ein großer Teil der Verkaufsschlager unter den Computerspielen kommt ohne explizite Darstellung von Gewalt und ihren diversen Manifestationen (Schießen, Leid, Opfer etc.) nicht mehr aus. Darüber hinaus hat die Ästhetik von Computerspielen – oftmals verbunden mit hohem Aggressionspotential – seit langem Einzug in die Mainstream-Medienkultur (wie z.B. in Hollywood-Filme oder Spielshows) gehalten. Die gesellschaftliche und medienkulturelle Einbettung von (gewalthaltigen) Computerspielen zeigt sich auch daran, dass diese für immer breitere Zielgruppen entwickelt werden. Die postulierte negative Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen ist damit nicht nur eine medienpädagogische oder juristische Fragestellung, sondern auch eine kulturelle und moralische Problematik, nicht nur weil Computerspiele ein Abbild der gesellschaftlichen Normen und Werte sein können.

Aber nicht nur der Begriff der Gewaltdarstellungen, sondern auch der des Computerspiels suggeriert oberflächlich besehen ein monolithisches Medium, hinter dem sich jedoch eine Vielzahl von Genres und Spielformen verbergen. Spiele werden nicht nur für den PC als Endgerät, sondern auch für Spielhallen, Handhelds, Konsolen etc. konzipiert. Für die Mehrheit der Jugendlichen und Kinder sind Computerspiele mittlerweile ein fester Bestandteil der Alltags- und Lebenswelt. Viele spielen nicht mehr nur überwiegend allein – negativ konnotiert quasi als ‚Egomane‘ –, sondern auch verstärkt mit anderen. So entstehen Formen eines sozialen

Spiels z.B. via Online-Spiele, mobile Spiele oder LAN-Parties. Computerspiele fungieren damit quasi als digitale Version analoger Gesellschaftsspiele.

2. *Komplexer Interaktionsprozess*: Einleuchtend ist die Beschreibung der Wirkung von Computerspielen als eine Art Transfer zwischen der virtuellen Welt der Computerspiele und der realen Welt der Spieler (Fritz 1997). Ob die durch das Spielen erhaltenen Sinneseindrücke verhaltenswirksam werden, hängt u.a. von der Kompetenz der Spieler und vom Identifikationspotential der Computerspielfiguren ab. Die Ganzheitlichkeit dieses Interaktionsprozesses wird daher auch nur durch eine komplexe Theorie darstellbar. Der Großteil der bisherigen Studien deckt bislang allerdings nur einen Bereich zufriedenstellend ab: den der kurzfristigen Effekte von Gewaltdarstellungen. Idealtypisch dafür ist der vielzitierte medienpsychologische Befund, dass gewalthaltige Computerspiele unter bestimmten Bedingungen kurzfristig zu gesteigerter innerer Erregung und zu aggressiven Neigungen führen können (vgl. Sherry 2001). Die Forschungslage lässt sich abschließend daher nur zu einer Aussage zusammenfassen, dass man eben nicht von einer Monokausalität ausgehen kann (vgl. Kunczik & Zipfel 2004).

3. *Kontextfaktoren*: Der Befund der Komplexität der Medienwirkung lenkt den Blick auf die - in diesem Zusammenhang wahrscheinlich wichtigste - Frage nach den Faktoren, die den Interaktionsprozess zwischen den spezifischen Inhalten der Spiele und ihren Spielern mit ihren höchst unterschiedlichen Eigenschaften und Bedürfnissen beeinflussen. Spielen an sich ist schon immer Bestandteil des sozialen Lebens und erfüllt damit bestimmte (ambivalente) Funktionen. Dem Kontext des Spielens kommt umso größere Bedeutung zu, da Computer und Computerspiele andere Eigenschaften als die „klassischen Medien“ aufweisen. Gerade das Merkmal der Interaktivität macht Computer(spiele) zu einer neuen Form von Kommunikation, die Alltagsleben und Identitätsprozesse stark beeinflusst (Krotz 2007). Trotzdem können viele Studien die Normalität und Kreativität des Computerspielens verdeutlichen (vgl. z.B. die Beiträge in Quandt / Wimmer / Wolling 2007). Meinungsführer in unserer Gesellschaft können dies zum Teil schwer akzeptieren, da ihnen oft der Zugang zu Computerspielen fehlt.

Ebenso ist anzunehmen, dass die Mehrheit der Kinder und Jugendlichen sich aktiv denjenigen Spielen zuwendet, die ihren momentanen Bedürfnissen entsprechen. Computerspiele können daher stark sinn- und beziehungsstiftend sein. Die Uneinheitlichkeit der Befunde zur Gewaltwirkung verwundert letztlich nicht, da die Rezipienten ganz unterschiedliche Bedürfnisse und Motive bezüglich des Computerspielens haben. Diese beeinflussen dann wiederum eben die Wirkung der Spiele. Aber

nicht nur die Zuwendungsmotive der Spieler spielen eine Rolle beim Ausmaß der Gewaltwirkung, sondern auch die Aneignung der Spielinhalte. Es stellt sich also die Frage, wie die Spieler die mitunter nur auf „gefühlloses“ Handeln (Jürgen Fritz) ausgelegten Ego-Shooter in ihr Alltagsleben integrieren und ob sie die Spieldarstellungen als „gewalttätig“ wahrnehmen und empfinden.

Die hier grob skizzierten Erkenntnisse führen zu der Schlussfolgerung, dass bei der Analyse der Wirkung sogenannter Killerspiele das gesamte Lebensumfeld der Spieler und die Integration der Computerspiele in ihr Alltagshandeln in den Blick genommen werden sollten. Es greift zu kurz, sich auf einzelne Spielsituationen und spezifisches Spielverhalten zu beschränken.

Der differenzierte Blick auf die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele macht implizit das Potential der Kommunikationswissenschaft deutlich. Indem sie alle Aspekte des Interaktionsprozesses zwischen Spielen und Spielern berücksichtigt, kann sie den Komplex „Computerspiele“ umfassender analysieren als dies etwa mit allein psychologischen, soziologischen, pädagogischen oder kriminalistischen Zugängen gelingen kann. Die Kommunikationswissenschaft kann damit als Leitwissenschaft für die Computerspielforschung fungieren. Die komplexen Eigenschaften der Computerspiele und die rasante technische Entwicklung stellt die Kommunikationswissenschaft allerdings vor die Herausforderung, dass die früheren Befunde der Gewaltforschung nicht eins zu eins auf die neuen medialen Anwendungen übertragen werden können. Die Komplexität des Interaktionsprozesses lässt keine einfachen Antworten erwarten und erfordert komplexere Erklärungsansätze und Forschungsdesigns als bisher in der Gewaltforschung üblich. Darüber hinaus werden in der öffentlichen Diskussion und mitunter in der Forschung die negativen Effekte gewalthaltiger Spiele auf Problemgruppen überbetont, andere Spieltypen und positive Effekte hingegen unterbetont. Computerspiele und deren Nutzung sind viel zu mannigfaltig, um eine solche Reduktion rechtfertigen zu können. Neben der Vielzahl von Kinder- und Lernspielen, die - wie medienpädagogische Studien zeigen - zu einem vernetzten Denken anregen, verdeutlichen Entwicklungen wie z.B. die Online-Spielwelt „Second life“ oder die Spiele-Konsole „Wii“ das enorme soziale Potential von Computerspielen als Beitrag zur Gemeinschaftsbildung.

Allgemein gehören Computerspiele mittlerweile zu denjenigen medialen Anwendungen, mit denen und durch die wir (nach Manuel Castells) in unserer Gesellschaft leben. Im Spezifischen bedeutet das auch, dass Computerspiele ein ernstzunehmender Sozialisationsfaktor für die Persönlichkeitsentwicklung geworden sind. Diese soziale und medienkulturelle Einbettung der Computerspiele wird in der öffentlichen Dis-

kussion oft verkannt - und auch die Kommunikationswissenschaft sollte sie bei der Frage nach der Wirkung von Computerspielen stärker berücksichtigen.

Literaturhinweise

- Fritz, J. (1997): Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In: Fritz, J. / Fehr, W. (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 229-246.
- Krotz, F. (2007, im Druck): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als ein Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, T. / Wimmer, J. / Wolling, J. (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kunczik, M. / Zipfel, A. (2004): Medien und Gewalt - Befunde der Forschung seit 1998. Mainz 2004. (<http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Forschungsnetz/forschungsberichte,did=28078.html>)
- Quandt, T. / Wimmer, J. / Wolling, J. (Hrsg.) (2007, im Druck): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Sherry, J. L. (2001): The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis. In: Human communication research 27, S. 409-431.