

Helga Theunert

Das Risikopotential von gewalthaltigen Computerspielen – welche Antworten hat die Wissenschaft?

Referat auf der Kooperationsveranstaltung von BJR und JFF am 19.7.02 in Nürnberg: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? Fragen und Antworten von Medienpädagogik und Jugendarbeit

Für Politik und Öffentlichkeit ist der Fall Erfurt abgearbeitet, es gab genug Verlautbarungen und runde Tische. Die Pädagogik kann Erfurt nicht so einfach zu den Akten legen.

- **Denn an den realen Lebensbedingungen von Heranwachsenden hat sich nichts geändert.** Weiterhin halten sie für Einzelne so viel Druck, Frustration, Lebensangst, Kommunikationslosigkeit ... bereit, dass sinnlose Zerstörung und postmortale Berühmtheit zum Lebensziel werden können. Wer diesem Problem mit Sicherheitspolitik beizukommen glaubt und Schulen zu Festungen ausbauen will, hat nichts verstanden.
- **Ebenso wenig hat sich der Medienmarkt verändert.** Die Computerspiele, v.a. die Ego-Shooter, die eifrig mit Erfurt in Verbindung gebracht wurden, haben durch die Medien eine enorme Bewerbung erfahren. Kein Fernsehbericht ohne Ausschnitte aus *Counterstrike*, kein Zeitungsartikel, der sich nicht über die weltweit zugänglichen Versionen dieses Spiels ausgelassen hat. Und natürlich nutzt der Markt den Effekt und schiebt heftig Spiele nach, die ganz im Sinne des weltweiten Bündnisses gegen „die Achse des Bösen“ nunmehr dem Kampf gegen den Terrorismus frönen.
- Und schließlich hat sich auch das **Medienverhalten der heranwachsenden Generation nicht verändert.** Die ohnedies schon beachtliche Anzahl der Ego-Shooter-Fans dürfte eher noch gestiegen sein. Und der Spaß an action- und gewalthaltigen Medienprodukten, den v.a. der männliche Teil der heranwachsenden Generation zeigt, ist seit vielen Jahren ein stabiles Phänomen.

Für die Pädagogik heißt das: Sie hat es weiterhin mit Heranwachsenden zu tun, die durch ihre Lebenswirklichkeit in Not und Verzweiflung geraten, und die sich Angeboten des Medienmarkts zuwenden, die – jenseits von kurzschlüssigen monokausalen Behauptungen über die Wirkung medialer Gewalt – dazu zwingen, sich mit den Risikodimensionen des Medienverhaltens Heranwachsender differenziert zu befassen. Dringlich ist diese Befassung v.a., weil beides – reale Not und problematische Medienvorlieben – häufig eine Allianz bilden, von der zwar nicht zwangsläufig Destruktion, aber auch sicher nichts Positives zu erwarten ist.

Damit bin ich bei meinem Thema: *Was weiß die Wissenschaft über das Risikopotential von gewalthaltigen Computerspielen?* – Nicht viel, so muss ehrlicherweise die Antwort lauten. Denn der Umgang Heranwachsender mit Computerspielen zählt nicht gerade zu den ausgiebig erforschten Bereichen, der Umgang mit vernetzten Spielen noch weniger. Das gilt v.a. wenn mehr als die bloße quantitative Nutzung interessiert. Was Computer- und Netzspiele für Heranwachsende bedeuten, worin die Faszination begründet ist, welche Orientierungen die Spiele bieten und welche davon Heranwachsende ernstnehmen und für sich in Betracht ziehen ... zu solchen Fragen gibt es zwar Einiges an theoretischen Reflexionen, aber wenig empirisch gesichertes Wissen. Das ist eine erhebliche Crux für pädagogisches Handeln. Denn abgesehen davon, dass vielen Pädagoginnen und Pädagogen die eigene Anschauung fehlt, ist auch das Wissen, das man sich aneignen könnte, in den wichtigen Dimensionen dürftig.

Ich will nun

1. das Wissen über den Umgang mit Computer- und Netzspielen unter den Aspekten zusammenfassen, die für die Einschätzung des Risikopotentials gewalthaltiger Spiele relevant erscheinen,

2. das, was über den Umgang mit medialer Gewaltpräsentation in Fernsehen und Film bekannt ist, auf Computerspielszenarien übertragen, und dabei
3. zumindest einige der Fragen skizzieren, zu denen dringlich Wissen erforderlich wäre, um pädagogisches Handeln zu fundieren.

Was ist über den Umgang Heranwachsender mit PC- und Netzspielen bekannt?

1) PC- und Internetverbreitung

PC und Internet befinden sich auf einem unvergleichlich **schnellen Vormarsch, v.a. in den Haushalten, in denen Heranwachsende leben**. Der eigene Besitz von Geräten steigt mit dem Alter kontinuierlich und ist beeindruckend. Davon zeugen die nachstehenden Daten¹:

- 57% der Haushalte, in denen **Kinder zwischen 6 und 12 Jahren** leben, verfügten 2000 über einen PC, 27% über einen Internetzugang (1999 waren es beim PC 47% und beim Internet erst 8%). 14% der Kinder nannten 2000 einen PC und weitere 4% ein Notebook ihr Eigentum. Zugang zum Internet hatten 4%.
- 91% der Haushalte, in denen **Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren** leben, hatten 2001 einen PC und 65% einen Internetzugang. 49% der Jugendlichen verfügten über einen eigenen PC, ein Viertel über einen eigenen Internetzugang. Männliche Jugendliche sind deutlich besser ausgestattet als weibliche: beim PC ist das Verhältnis 59% zu 40%, beim Internet 33% zu 16%.

2) PC- und Internetnutzung

Je älter die Heranwachsenden sind, desto größer ist der Anteil der Nutzer:

- Der Anteil derjenigen, die den **PC** zumindest ab und zu nutzen, steigt von 34% bei den 6/7-Jährigen, auf 80% bei den 12/13-Jährigen. Die 14/15-Jährigen bringen es auf 87%. Der Anteil der männlichen Nutzer ist größer: bei Kindern nutzen 66% der Jungen den Computer regelmäßig, aber nur 55% der Mädchen; bei Jugendlichen ist das Verhältnis 87% zu 79%.
- Das **Internet** wird von 16% der 6/7-Jährigen ab und zu genutzt, bei den 12/13-Jährigen waren es 2000 37% und 2001 bereits 53%. Die 14/15-Jährigen bringen es 2001 schon auf 70%. Während bei Jungen und Mädchen in der Kindheit die Nutzung fast gleich (32% zu 30%) ist, liegen im Jugendalter die männlichen Nutzer vorn (67% zu 59%). Außerdem ist der Nutzeranteil bei Gymnasiasten erheblich höher: 74% gegenüber 49% bei Hauptschülern.

3) Spielen am PC und im Netz

Je älter die Heranwachsenden werden, desto breiter wird das Spektrum der Tätigkeiten, für die PC und Internet genutzt werden. **Aber: Spielen** bleibt bis ins junge Erwachsenenalter eine **zentrale Beschäftigung**, und zwar beim männlichen Teil der heranwachsenden Generation in erheblich größerem Maße als beim weiblichen.

- Bei den **6-12-Jährigen** steht Spielen am PC total im Vordergrund: 63% vergnügen sich damit allein, 46% gemeinsam mit Freunden.
- Mit 49% ist bei den **12-19-Jährigen** das Spielen immer noch die häufigste Tätigkeit am PC. Die Jungs sind mehr als doppelt so stark vertreten wie die Mädchen, 65% zu 30%. Netzspiele werden von 14% gespielt, von 21% männlichen und nur von 6% weiblichen Jugendlichen.

¹ Die nachstehenden Daten stammen – soweit nichts anderes angegeben ist – aus der KIM-Studie 2000 (Kinder und Medien. Computer und Internet) und aus der JIM-Studie 2001 (Jugend, Information, (Multi-)Media. Beide Studien werden jährlich vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) herausgegeben)

4) Spiel-Vorlieben

Schon bei Kindern sind Zuwendung und Favorisierung von Computerspielen geschlechtsspezifisch geprägt – was im übrigen für alle Medienangebote gilt. Auf eine knappe Formel gebracht: je **actionhaltiger und kampfbetonter** die Spiele sind, desto mehr finden sie den **Zuspruch des männlichen Teils** der Heranwachsenden.

- Selbst wenn sich die Geschlechter dem gleichen Spielgenre zuwenden, wird die Wahl der konkreten Spiele vom Actiongehalt moderiert: In der Kategorie Denk-/Geschicklichkeits-/Strategiespiele, 2001 der Favorit der 12-19-Jährigen, entscheiden sich z.B. die weiblichen Jugendlichen für Spiele wie *Solitär*, 20% gegenüber 2% bei den männlichen Jugendlichen. Die männlichen Jugendlichen hingegen favorisieren Spiele wie *Age of Empires* zu, 14% gegenüber 4% bei den weiblichen Jugendlichen, oder *Command and Conquer*, 13% gegenüber 2% bei den weiblichen Jugendlichen.
- In der Kategorie Actionspiele finden die männlichen Jugendlichen zu 43% ihre Favoriten, die weiblichen hingegen nur zu 23%.

Betrachtet man diese Daten zu den Verbreitungs- und Nutzungsstrukturen und zu den Spielepräferenzen unter dem Aspekt Risikopotential von PC- und Netzspielen, verweisen sie auf drei Punkte, die das nachstehende Schaubild im Überblick systematisiert:

PC- und Netzspiele: Nutzung durch Heranwachsende

Technische Voraussetzungen für die Nutzung sind auf breiter Basis vorhanden

- bei Jugendlichen mehr als bei Kindern
- bei Jungen mehr als bei Mädchen
- bei bildungsbevorzugten Jugendlichen mehr als bei bildungsbenachteiligten

Nutzung von PC und Internet steigt im Altersverlauf

- bei Jungen mehr als bei Mädchen
- bei Jugendlichen mit hohem Bildungsniveau ausgiebiger

PC- und Netzspiele sind eine favorisierte Beschäftigung

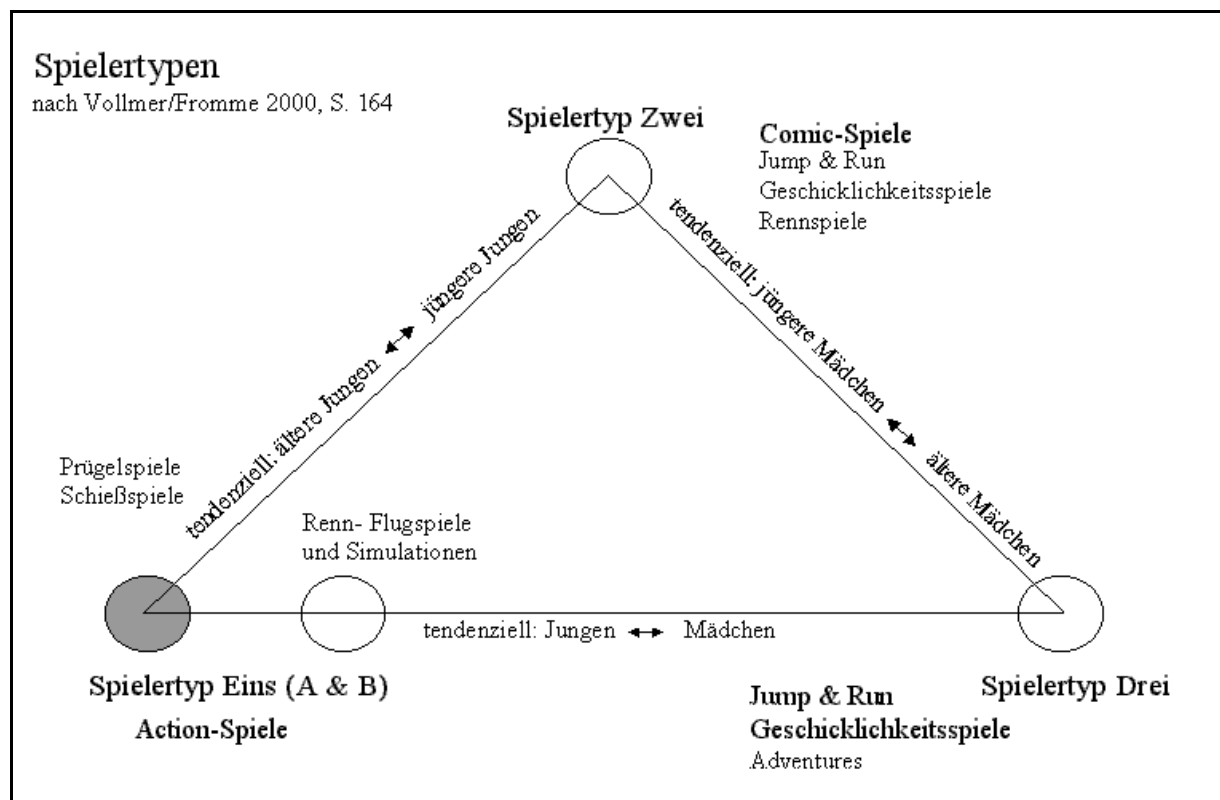
- bei männlichen Heranwachsenden wesentlich stärker
- sie favorisieren deutlich actionhaltige und kampfbetonte Spiele

- ⇒ Die **technischen Voraussetzungen** für die Nutzung von PC- und Netzspielen sind bei Kindern und Jugendlichen **auf breiter Basis gegeben**, und zwar
- aktuell in stärkerem Maße als in den vergangenen Jahren,
 - bei Jugendlichen mehr als bei Kindern,
 - bei Jungen mehr als bei Mädchen und
 - bei bildungsbevorzugten Jugendlichen mehr als bei bildungsbenachteiligten.

- ⇒ Die **Nutzung** von PC und Internet **nimmt im Altersverlauf** kontinuierlich zu.
 - Der Anteil der männlichen Nutzer liegt dabei deutlich höher, und
 - Jugendliche mit hohem Bildungsniveau nutzen beide Medien ausgiebiger.
- ⇒ **PC- und Netzspiele** bleiben von der Kindheit bis ins junge Erwachsenenalter eine **favorisierte Beschäftigung** am PC und im Netz.
 - Das gilt für männliche Heranwachsende in erheblich stärkerem Maße und
 - sie favorisieren deutlich stärker actionhaltige und kampfbetonte Spiele.

In der Zusammenschau haben die **männlichen Heranwachsenden** also in allen Bereichen die Nase vorn: beim Besitz, bei der Nutzungsfrequenz, beim Spielen. Und sie sind den action- und damit auch gewalthaltigen Spielen deutlich mehr zugetan. Bei den Spielen setzen sich somit die Vorlieben fort, die aus dem Umgang mit anderen Medien bekannt sind. Schon von früher Kindheit an sind die Jungen den Actionangeboten des Medienmarktes deutlich mehr zugetan als die Mädchen.

Zu dem Schluss, dass männliche Heranwachsende hinsichtlich des Risikopotentials besonders zu beachten sind, kommt auch eine der wenigen breiter angelegten Untersuchungen zum Umgang mit Computerspielen², in der nach Nutzung, Vorlieben, Bewertung und Einbettung der Spiele in den Alltag von 8-14-Jährigen in NRW gefragt wurde. Die nachstehende Spielertypologie beinhaltet wesentliche Ergebnisse der Untersuchung:



Im Kontext des Risikopotentials von PC- und Netzspielen ist insbesondere der **Spielertyp 1**, der **involvierte Actionspieler** interessant. Er rekrutiert sich primär aus Jungen und er

- steht auf Action
- mag möglichst echte Darstellungen
- erlebt sich als Actionheld, der schnell reagiert und trotzdem cool bleibt

² Fromme, J., Meder, N., Vollmer, N. (2000). Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen

- schätzt die Rollen: Kämpfer, König, Herrscher, Pilot, Bürgermeister, Rennfahrer ...
kurz alle, die aktiv und tonangebend sind
- spielt auch gern mal einen Bösen
- ist stark involviert.

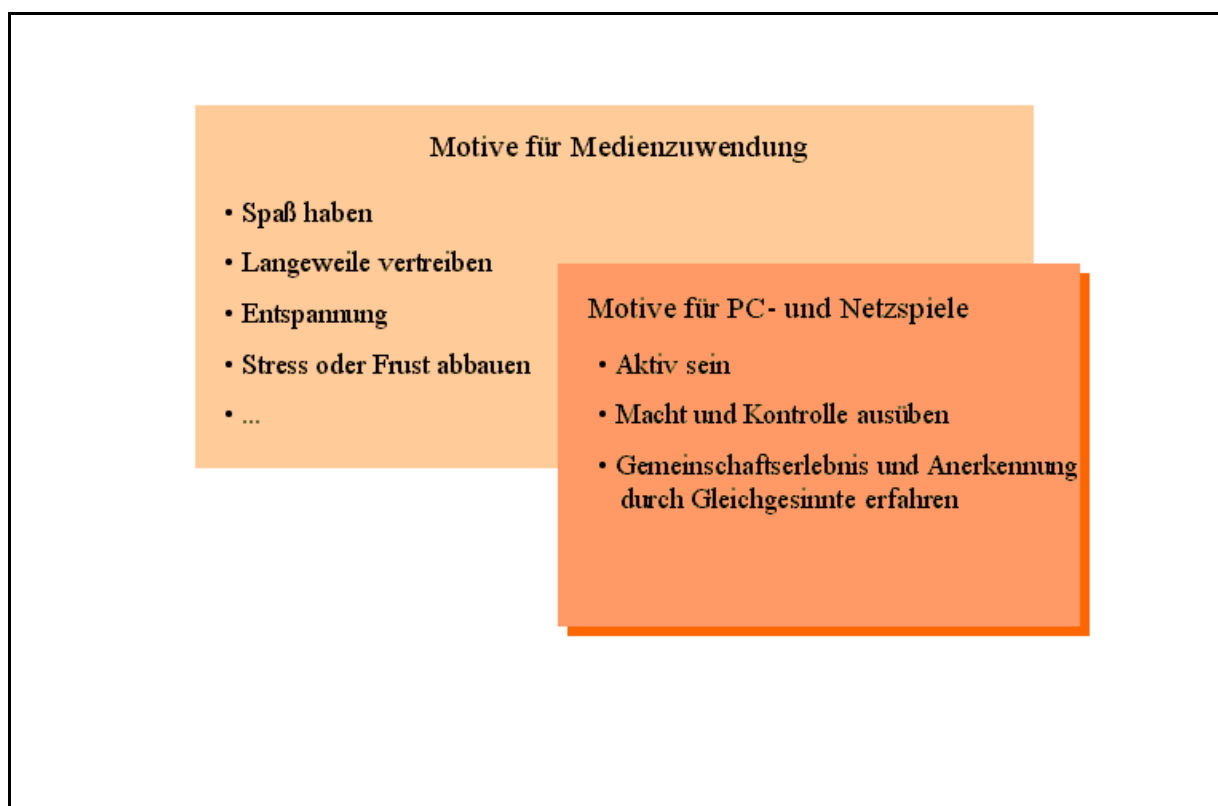
Der Unterschied zwischen den Typvariationen A) und B) besteht im gewünschten Grad der Echtheit der Darstellung: B) bevorzugt möglichst realistische Spielszenarien, und im Verständnis von Action: für B) ist Action verknüpft damit Technikfaszination, z.B. bei Autorennen.

Beim involvierten Actionspieler sehen Fromme u.a. am ehesten die Gefahr, dass er zu sehr in ein Spiel abtauchen, die Distanz verlieren und Spiel und Wirklichkeit zu nah zusammen bringen kann, dass ihm also die fiktionale Rahmung des Spiels entgleiten kann.

Welche Erkenntnisse zum Umgang Heranwachsender mit filmischer Gewaltpräsentation können auf das virtuelle Spielen übertragen werden?

1) Spielmotive

Spaß haben und **Langeweile vertreiben**, **sich entspannen** und **Stress oder Frust abbauen** – das sind die üblichen Erwartungen, die Heranwachsende und Erwachsene an die Medien herantragen, ans Fernsehen oder Kino genauso wie an Hörmedien oder Bücher. Bei den Spielen am Computer oder im Netz ist das nicht anders. Allerdings kommen hier weitere Motive hinzu. Die Motive, die die Mediennutzung allgemein leiten, und diejenigen, die speziell mit PC- und Netzspielen verknüpft sind, systematisiert die nachstehende Abbildung:



- **Aktiv sein** – bei Computer- und Netzspielen ist das generell möglich und gefordert. Man kann mitbestimmen und mitgestalten, ist kein Rezipient, sondern Akteur oder Regisseur, kann innerhalb des definierten Spielrahmens und mit Blick auf die Erreichung des Spielziels nach eigenem Ermessen handeln. Ein 20-jähriger Fan von Ego-Shooter-Spielen wie Counterstrike beschreibt das so: „*Ich schreib bei Ego-Shootern meine Geschichte selber. Auch wenn das Ende vorgegeben ist, wie man dahin kommt, liegt in meinem Ermessen. Ich kann das mittendrin selber gestalten. Und das ist der Vorteil gegenüber Filmen*“.³

³ Dieses sowie die anderen im Text angeführten Zitate von Ego-Shooter-Spielern stammen aus einer Diskussion, die nach dem Amoklauf in Erfurt im JFF geführt wurde. Vgl. auch Theunert, H., Demmler, K. Kirchhoff, A. (2002) vom Ego-Shooter zum Amokläufer. Fragen an PC- und Netzspieler. In: merz 3/2002, S. 138-142 und unter www.jff.de

- **Macht und Kontrolle ausüben** – für Computerspielfans ist das ein wichtiger Anreiz. V.a. die für Ego-Shooter typische „freie Wahl“ des zielführenden Wegs suggeriert, man selbst habe die Sache in der Hand und die Situation unter Kontrolle. Das kann Machtphantasien speisen. Die Ich-Perspektive, aus der die Spieler bei den Ego-Shootern agieren, verstärkt diesen Aspekt sicherlich noch erheblich.
- **Gemeinschaftserlebnisse und die Anerkennung durch Gleichgesinnte erfahren** – diese beiden Aspekte sind an das Spielen mit anderen gebunden und entsprechend insbesondere bei den Netzspielen eine wesentliche Motivebene. Beides geschieht
 - einerseits in der **virtuellen Welt**, wenn man sich im Team als kompetentes Mitglied beweisen muss. Dazu ein Ego-Shooter-Spieler: *„Es ist auf jeden Fall, dass es im Team ganz schön den Ehrgeiz weckt, weil man will halt doch gewinnen.“* Gelingt das, hat man ein Erfolgserlebnis, ist ein guter „Taktiker“ und „Stratege“ und bekommt Anerkennung von den Mitspielern;
 - und andererseits in der **realen Welt** bei LAN-Parties. Denn das – so ein Ego-Shooter-Spieler – ist *„auf alle Fälle ein Event ... bei dem man Leute trifft, die man sonst nicht sieht.* Und – so ein anderer Spieler – *„es ist für mich wichtig, dass ich weiß gegen wen ich spiel“.*

Im Verbund mit den Spielszenarien der Ego-Shooter provozieren diese Motive Fragen:

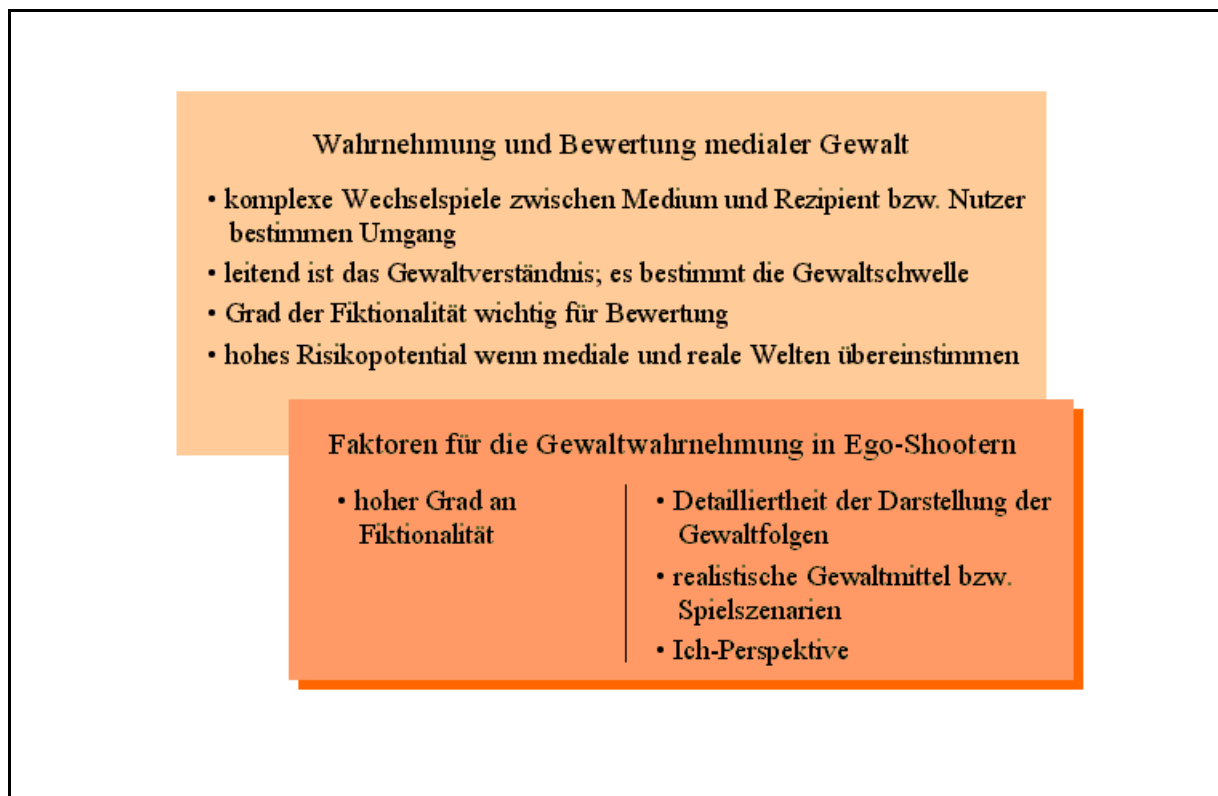
- ⇒ Denn **zielführendes Handeln** heißt bei diesen Spielen ja in der Hauptsache, sich allein oder in Kampfgemeinschaften den **Weg freischießen** und vernichten, was sich einem in den Weg stellt, egal ob es irrealer Wesen oder Gegner in Menschengestalt sind, und
- ⇒ das geschieht in einem **militaristischen Ambiente**, in dem der finale Gebrauch ausgesprochen realistischer Waffen notdürftig mit „Missionen“ legitimiert wird, die in einigen, v.a. neueren Spielen fatal an reale militärische Einsätze erinnern.

Viele Spieler behaupten, diese in militaristisches Ambiente eingebetteten Gewaltaktionen auszublenken und sich nur auf den Wettbewerb mit dem gegnerischen Team zu konzentrieren. Manche machen auch tatsächlich von der Möglichkeit Gebrauch, die Folgen ihrer Treffsicherheit, das mehr oder weniger blutrünstig inszenierte Zerbröseln der gegnerischen Pixelhaufen, auszuschalten. Solche Argumente und solches Tun provozieren die Frage, warum denn dann nicht Sportwettkämpfe genügen, oder Spiele, in denen die Widersacher weggesperrt werden oder – wie ein Spieler in einer ZDF-Sendung ironisch vorschlug – mit Kartoffelknödeln beworfen werden. Doch all das wollen die Fans der Ego-Shooter gerade nicht. Denn je realistischer das Spiel, desto größer der Kick.

2) Umgang mit medialer Gewalt

Wer Wirkungsdimensionen medialer Gewaltszenarien einschätzen will, muss sich von monokausalen Vorstellungen lösen, die Kinder und Jugendliche als „passive Auftreff-Flächen“ begreifen. Mediale Gewalt kann – zu diesem Schluss kommen alle seriösen Forschungen der letzten Jahrzehnte – reales Gewalthandeln nicht generieren. Wohl aber kann sie vorhandene Dispositionen verstärken. In der **Verstärkung liegt das eigentliche Risikopotential**. Wie groß es zu veranschlagen ist, hängt von den Medienangeboten ebenso ab wie von denjenigen, die sie nutzen. Die nachstehende Abbildung listet dazu einige wesentliche Anhaltspunkte auf, die v.a. aus der Untersuchung des Umgangs von Heranwachsenden mit dem Fernsehen resultieren⁴. Sie sind ergänzt um die Besonderheiten, die bei gewalthaltigen PC- und Netzspielen Bedeutung haben können:

⁴ Die folgenden Darlegungen zum Umgang mit Gewalt und zur Orientierungssuche sind v.a. eigenen Untersuchungen zum Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Gewaltdarstellungen im Fernsehen



- Der Umgang mit medialen Gewaltszenarien ist – wie der Umgang mit allen medialen Angeboten – generell eingebunden in komplexe **Wechselspiele zwischen Medium und Rezipient bzw. Nutzer**. Die Ergebnisse dieser Wechselspiele werden auf beiden Seiten von zahlreichen Faktoren moderiert:
 - auf **Seiten der Nutzenden** z.B. von **persönlichen Faktoren**, wie Alter und Geschlecht, von **sozialen und individuellen Lebensbedingungen**, wie Bildungshintergrund, Anregungsmilieu des Umfelds, familiäre Belastungen, und v.a. von **eigenen Erfahrungen** mit realer und medialer Gewalt.
 - auf **Seiten der Medien** z.B. dadurch, welche **Form von Gewalt** (physisch, psychisch ...) präsentiert wird, in welcher Art und Weise (blutrünstig, angedeutet ...) sie **dargeboten** wird, in welchem **Kontext** (historisch – futuristisch, fiktional – realistisch ...) das geschieht, und welche Spielräume für **Distanzierung bzw. Involvierung** gegeben sind.
- Zentral für die Wahrnehmung und Bewertung medialer Gewalt ist dabei immer das **Gewaltverständnis**.
 - Seine primäre Grundlage liegt in der Realität. Was hier als Gewalt begriffen, beobachtet und erfahren wird, leitet auch die Wahrnehmung und Bewertung von medialer Gewalt. Es ist der Maßstab für die **Gewaltschwelle**, anhand derer mediale Gewaltdarbietung eingeordnet und beurteilt wird.
 - Die medialen Gewalterfahrungen bleiben jedoch der Gewaltschwelle nicht äußerlich. Die Ergebnisse der Konfrontation und Auseinandersetzung mit medialer Gewalt gehen in die Gewaltschwelle ein. Das ist z.B. der Fall, wenn genrespezifische Gewaltdarstellungen, wie der Mord im Krimi, akzeptiert und goutiert werden.

entnommen, z.B. Theunert, H.(1996 (2)). Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. München. Theunert, H. u.a. (1994 (2)). Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern. Berlin. Theunert, H., Schorb, B. (1995). ‚Mordsbilder‘: Kinder und Fernsehinformation. Berlin

- **In den Medien** darf es für die meisten Heranwachsenden **etwas mehr und etwas heftiger sein als in der Realität**. Allerdings nur, **wenn die Fiktionalität gewiss ist**. Diese Gewissheit ist umso größer, je deutlicher die Medien sie inhaltlich und formal präsentieren. Bezogen auf das Fernsehen gilt für Kinder bis ca. 12 Jahren Folgendes:
 - **Zeichentrick** ist schon in den Augen von Schulanfängern eindeutig fiktional. Damit betrachten sie auch die Gewalt als erfunden und es wird nicht sonderlich ernst genommen, wenn sich die Figuren – im Wortsinn – platt machen.
 - **Ernster** wird Gewalt im **Realfilm** genommen, wenn also – wie Kinder das gern ausdrücken – „richtige Menschen“ mitspielen. Wie hier auf Gewaltszenarien reagiert wird, hängt von verschiedenen Elementen ab, z.B.
 - > davon, wodurch die **Gewalttätigkeit legitimiert** ist. Setzen die Helden sie für den guten Zweck ein, wird ihre Anwendung von Gewalt also als gerechtfertigt dargestellt, wird sie von vielen Kindern akzeptiert.
 - > Wenn die **Gewaltaktionen** jedoch zu **drastisch** dargestellt werden, stößt das zumindest bei der Mehrheit der Kinder auf Abwehr, vor zu viel Blut ekeln sich insbesondere die Mädchen.
 - > Ein zumindest für Kinder zentrales Element ist, ob und wie die **Leiden der Opfer** in Szene gesetzt sind. Vollziehen die Kinder die Leiden nach, reagieren die meisten, wiederum die Mädchen stärker, mit Empathie. Werden die Folgen von Gewalt ausgeblendet, wird also ‚saubere Gewalt‘ präsentiert, kommt es nicht zum Mitleiden.
 - **Ganz ernst** wird es schließlich, wenn mediale Gewaltszenarien **der Wirklichkeit** oder gar den **eigenen Erfahrungsräumen nah kommen**, wie das in TV-Movies oder Krimis häufig der Fall ist, oder wenn die Medien wie in Nachrichten und anderen Informationssendungen **reale Gewalt** präsentieren. Kinder zeigen Abwehr und Angst bei den realitätsnahen fiktionalen Szenarien und starke Empathie für die Opfer bei der Darstellung realer Gewaltgeschehnisse.

Es gibt einige Hinweise, dass sich Kinder und Jugendliche hinsichtlich dieser Wahrnehmungsmuster unterscheiden. Bei Jugendlichen, v.a. bei männlichen, finden z.B. blutrünstige mediale Gewaltszenarien durchaus ihre Fans. Manche probieren dabei aus, wie viel Ekelhaftigkeiten sie aushalten können, andere begeistern sich an den Filmtricks und einigen eingefleischten Horrorfans können die Metzereien am menschlichen Körper gar nicht detailliert und ausführlich genug dargestellt werden. Bei den meisten ist das eine vorübergehende Phase, einige behalten die zweifelhaften Vorlieben jedoch auch über längere Zeit bei, favorisieren harte Action- und Horrorfilme und andere vergleichbare Medienangebote.

- Je näher mediale Gewaltszenarien den realen Gewalterfahrungen kommen, **je mehr Übereinstimmungen zwischen** den Gewaltkontexten und den Gewaltmitteln in den **medialen und realen Welten** festgestellt werden, desto größer ist das Risiko, dass es zu einem Transfer von medialen Elementen in die reale Welt kommt. Dieser Transfer manifestiert sich eher selten auf der Handlungsebene. Viel relevanter sind die Legitimations- und Ideologiemuster, in die Gewalthandeln eingebettet ist, z.B.
 - die Rechtfertigung gewalthafter Durchsetzung des bzw. der Guten oder
 - die Relativierung von Gewalthandeln durch eine angebliche Folgenlosigkeit (saubere Gewalt).

Unterstützt wird das Risiko eines Transfers **durch die eigene Involviertheit**. Wenn z.B. Parallelen zur eigenen Person und Alltagssituation entdeckt werden.

Können nun diese v.a. für das Fernsehen empirisch nachgewiesenen Punkte der Wahrnehmung und Bewertung von medialer Gewalt auch **für die Ego-Shooter-Spiele Gültigkeit** beanspruchen? Zunächst stößt man hier auf Widersprüchliches, denn in Spielen wie in *Counterstrike* werden **fiktionale und realistische Elemente verwoben**. Die für den Umgang mit fiktionaler und realitätsnaher Gewalt benannten Punkte können also gleichermaßen für ein Spiel zutreffen.

- Die **Fiktionalität** wird auf der formalen Ebene durch die **Computeranimation unterstrichen**, die trotz zunehmender Perfektion, als Animation erkennbar bleibt. Diese offensichtliche Fiktionalität relativiert die Gewaltdarstellungen und würde somit diejenigen Spieler unterstützen, die behaupten, die Gewaltaktionen der Spiele einfach auszublenden und sich ausschließlich auf den Wettkampf zu konzentrieren.
- Dagegen steht die **Detailliertheit**, mit der in einigen Spielen die **Folgen für die Opfer** dargestellt werden. Da spritzt durchaus das Pixel-Blut und das wird zumindest von einigen Spielern auch gewünscht. Man soll – so ein Ego-Shooter-Fan – „*schon wissen, was passiert, wenn man jemand in den Kopf schießt.*“ Also doch ein Hang zu blutrünstigen Gewaltszenarios wie bei den Horrorvideo-Fans? Wiederum warten die Spiele mit einem relativierenden Moment auf: auch wenn die Opfer in Menschengestalt auftreten, haben sie eigentlich kein Gesicht. Sie sind bloß Gegner, anonyme Wesen ohne persönliche Geschichte, allenfalls ausgestattet mit einem funktionalen Hintergrund, der sie als Gegner erkennbar macht und ihre Vernichtung legitimiert. Für solchermaßen präsentierte Gewaltopfer kann schwerlich Empathie aufkommen. Auf ein vergleichbares Phänomen sind wir im Übrigen auch im Kontext von anonymisierter Kriegsberichterstattung im Fernsehen gestoßen. Kinder im Grundschulalter zeigten z.B. angesichts explodierender Panzer oder Flugzeuge eher Gleichgültigkeit als Empathie. Sie realisierten in erster Linie die in die Luft gejagten Gerätschaften, die darin befindlichen Soldaten sahen sie primär als Funktionsträger, weniger als Menschen, die Gewalt erleiden. Empathie mit den Opfern ist daran gebunden, dass die Leiden der Opfer nachvollziehbar sind. Dazu gehört nicht nur das Nachempfinden der Schmerzen, sondern auch das Nachvollziehen der Destruktion persönlichen Lebens, die aus Gewalt entstehen. Dieter Lenzen erhofft sich einen anderen Umgang mit Spielen wie *Counterstrike*, wenn die Opfer realistischer und die Leiden und Folgen der Gewaltanwendung offenkundig würden. Denn – so Lenzen – nicht die Gewaltdarstellung ist „das eigentliche Problem. Schwierig wird es erst dann, wenn die Spiele das Gefühl vermitteln, dass man ohne Konsequenz für sich selbst andere quälen oder sogar töten kann.“⁵ Die Opferpräsentation in den Ego-Shootern kann das insbesondere durch die Gesichts- und Geschichtslosigkeit der Opfer nahelegen. Die zusätzliche Möglichkeit, die Folgen der Gewaltakte weg zu klicken, macht die Behauptung von Spielern, sie würden die Gewaltaktionen ausblenden, zumindest nachvollziehbar.
- Gegen alle Relativierungen stehen jedoch die **realistischen Gewaltmittel**, wie die detailgetreuen Waffen bei *Counterstrike*, und **realistische Spielszenarien** wie bei neueren Ego-Shootern oder bei Militärsimulationen. Was diese Elemente angeht, wird Realitätsnähe von den Fans vehement eingefordert. Dazu zählen:
 - Umgebungen, die es zumindest in der wirklichen Welt geben könnte; futuristische Szenarien sind weniger beliebt,
 - Gegner, die menschliche Gestalt haben; monströse Phantasiewesen werden weniger begeistert in Kauf genommen,

⁵ aus einem Interview mit Prof. Dieter Lenzen (Institut für allgemeine Pädagogik der FU) in CUT 6+7/2002, S. 40, 41

- Missionen, die Nähen zu wirklichen Kampfeinsätzen haben, wie die derzeit real wie medial beliebte Terroristenbekämpfung, oder diesen – wie im Fall einiger Kriegssimulationen – gar direkt nachempfunden sind, und schließlich und v.a.
- Waffen, die möglichst detailgetreu „echten Waffen“ entsprechen, im Aussehen ebenso wie in Funktions- und Wirkweise.
- Und gegen alle Relativierungen steht insbesondere die **Ich-Perspektive**, aus der heraus das Spielgeschehen gestaltet und mithin auch selbst Gewalt ausgeübt wird, gegen Pixelhaufen zwar, aber immerhin. Die Ich-Perspektive steht im Prinzip für den **höchsten Grad an Involviertheit**. Der Spieler betrachtet nicht wie das Fernseh- oder Kinopublikum Gewaltaktionen auf dem Bildschirm. Er selbst ist der Gewalttäter hinter dem Bildschirm. Die Zielvorgabe und der fortwährende Entscheidungs- und Handlungsdruck lässt ihm keine Wahl: er muss die Gegner vernichten. Er kann sich nicht wie der Fernsehzuschauer einfach wegdrehen, wenn's ihm zu viel wird. Denn dann ist er aus dem Spiel, hat ein Misserfolgserlebnis und – wenn er im Team gespielt hat – sogar Ärger. Und so kann die Distanz zum Gewalthandeln schrumpfen. Exakt an dieser Stelle weichen die Spieler, die intellektuellen allemal, aus, reden vom Team, von Taktik, vom kreativen Mitgestalten ... Bloß: was wird da gemeinschaftlich mit kreativer Taktik gestaltet?

Die Verbindung von Spielszenarien,

⇒ die geprägt sind von **wirklichkeitsnahen Umgebungen und Missionen**, die die Kontexte für Gewaltaktionen liefern, von **realistischen** in allen Details präsentierten **Gewaltmitteln** und von einer **anonymisierten Präsentation der Opfer und Folgen** von Gewaltanwendung

mit der Ich-Perspektive,

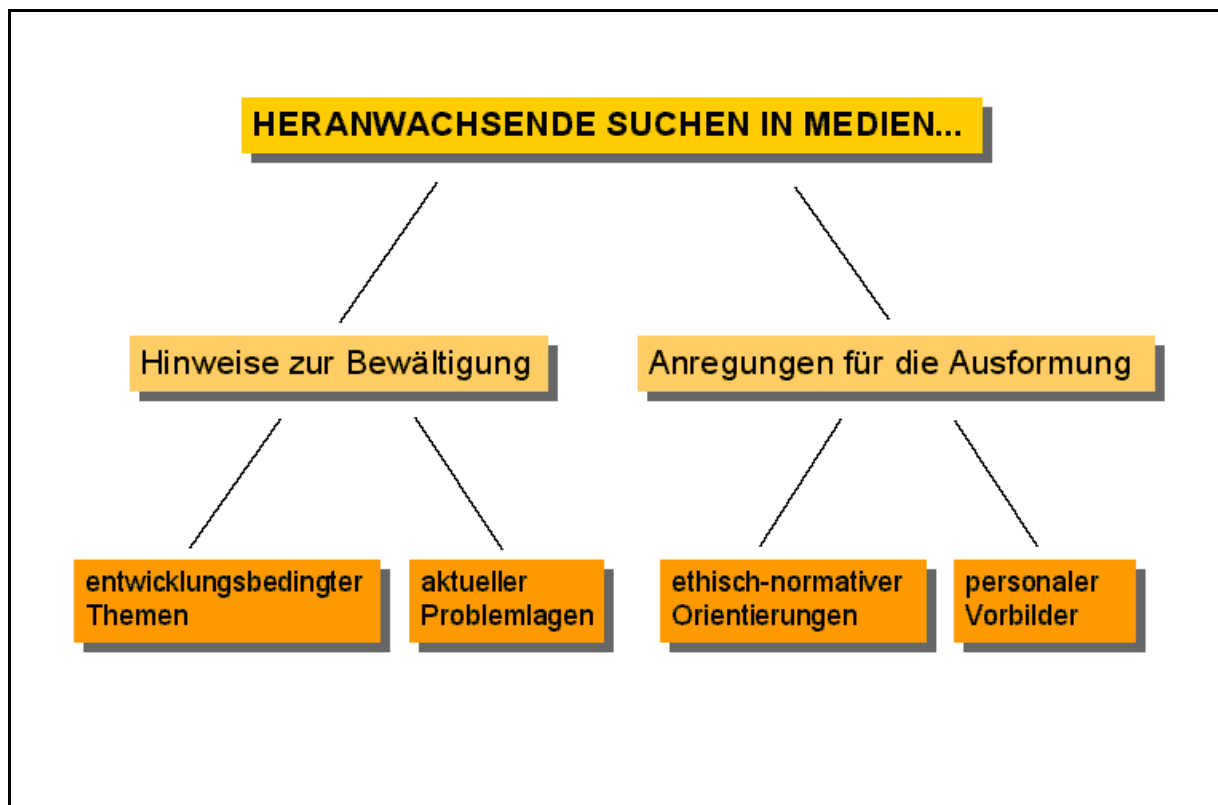
⇒ die den **Spieler** zum direkt involvierten **Gewalttäter** macht, der unter dem **Handlungsdruck** des Spiels und unter dem **Erfolgsdruck des Spielteams** steht und so die **Distanz** zum Spielgeschehen **verlieren kann**,

scheint – vom derzeitigen Wissensstand aus – eine Allianz, die das Risiko eines Übertrags von Spielewelt in die reale Welt erheblich wahrscheinlicher werden lässt, als dies in bei passiv zu konsumierenden Medienangeboten der Fall ist. Denn die Trennwand zwischen medialen und realen Welten wird immer dünner.

3) Orientierungssuche

Die dünner werdende Trennwand zwischen realen und medialen Welten birgt nicht allein im Hinblick auf Gewalt Risiken. Mindestens ebenso gewichtig ist das **Risikopotential im Hinblick auf die Orientierungsfunktion der Medien**. Denn von klein auf dienen die Medien Heranwachsenden als Orientierungsquelle, die sie gezielt durchforsten, um mit ihren Entwicklungsaufgaben und mit den Anforderungen sozialer, geschlechtlicher und persönlicher Identitätsbildung zurecht zu kommen⁶. Die Suche erstreckt sich dabei – in altersspezifischer Differenzierung – im Wesentlichen auf 4 Dimensionen:

⁶ Auch hier ist v.a. auf eigene Untersuchungen Bezug genommen, z.B. . Theunert, H., Schorb, B. (Hrsg.) (1996). Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München



Was die Medien, zu den Bereichen bieten, die Kinder und Jugendliche gerade beschäftigen, wird nicht einfach übernommen, sondern in variantenreichen Wechselspielen an der Realität abgeprüft. Zu risikobehafteten Ergebnissen führen die Wechselspiele,

- wenn die medialen Orientierungsofferten real vorhandene problematische Orientierungen verstärken, oder
- wenn problematische mediale Orientierungsangebote attraktiver und tragfähiger erscheinen als die Orientierungen des eigenen Lebensumfeldes.

Im Kontext der Orientierungsfunktion bergen Spiele wie die Ego-Shooter, aber auch – vielleicht sogar im Besonderen – Militärsimulationen ein weiteres ausgesprochen ernst zu nehmendes Risikopotential. Es liegt der **Ebene von Ideologie und Weltbildern** und auch für dieses Risikopotential spielen die Elemente: Ich-Perspektive und realistische, v.a. militaristisch durchgesetzte Spielszenarien die entscheidende Rolle.

Gieselmann⁷ geht in seiner Auseinandersetzung mit einschlägigen Echtzeitstrategiespielen, Ego-Shootern und Militärsimulationen speziell der Frage nach, ob die realistische Darstellung von Waffen und anderen Kriegsgeräten in diesen Spielen geeignet ist,

- die Trennlinie zwischen Realität und Spielwelt aufzuweichen
- und ob der Spieler animiert wird, das dargestellte militaristische Szenario in sein Weltbild aufzunehmen.

Seine Schlussfolgerungen:

- In den unverkennbar **fiktiven Echtzeitstrategiespielen**, wie *Command & Conquer*, ist ein Transfer zwischen Spiel- und Realwelt unwahrscheinlich bzw. reduziert auf Assoziationen mit realen Konflikten, die in den Spielwelten aufgegriffen werden.

⁷ Gieselmann, H. (2002) Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover

Dadurch wird die Lust am Ausüben von Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel bedient.

- **Semirealistische Spiele**, wie *Counterstrike*, integrieren in eine formalisierte und fiktive Spielwelt realistische Waffen. In dieser Spielwelt werden Gruppentaktik und Beherrschen von Schusswaffen eingeübt.
 - Da die **Schusswaffen exakt und detailgenau** realistischen Vorbildern nachempfunden sind, kann es zu einem **Transfer von der medialen in die reale Welt** kommen: Die Spieler übertragen ihr Interesse an Waffen auf die Wirklichkeit und beschäftigen sich auch mit realen Waffen. Als Beleg führt Gieselmann Chats an, in denen die Grenzen zwischen Waffensystemen und Waffengebrauch in den Spielen und Waffensystemen und Waffengebrauch in der Wirklichkeit fließend sind.
 - **Unterstützt** wird dieser Transfer **durch emotionale Spielerlebnisse, die an den Waffengebrauch gebunden** sind. Wer gut mit den Waffen hantiert, hat Erfolg in der Gruppe und gewinnt Dominanz über andere Mitspieler.
- **Am größten ist das Risikopotential**, dass ein Transfer von Spielwelt zur Realität stattfindet, nach Gieselmanns Meinung bei den **Militärsimulationen**. Denn sie präsentieren das **Spiel als Abbild der Realität**.
 - Die Konzentration auf technische Details der Kriegsführung bzw. der Kriegsmaschinerien bedient auch hier die **Faszination für Waffentechnik**.
 - Die Simulationsspiele sind **dicht an den Ausbildungssimulationen**, die in wirklichen militärischen Kontexten zum Einsatz kommen. Computerspielindustrie und Militär arbeiten hier Hand in Hand. So trainieren die Spieler im Grunde am fast gleichen Material wie die Soldaten und wie diese müssen sie sich von moralisch-ethischen Bedenken lösen, um das Spielziel zu erreichen.
 - Unterstützt wird die Vermischung von Simulation und Realität durch die Präsentation echter Kriegsszenarien in den Medien. In deren Nähe zu Simulationsspielen wird die Gefahr gesehen, dass Simulation und realer Krieg so nah zusammenrücken, dass sich das **Tun in der Simulation bruchlos für die reale Welt replizieren** lässt.

So überzeugend und zugleich erschreckend das Risikopotential der Militärsimulationen ist, Simulationsspiele dieser Art stellen sehr hohe Anforderungen. Sie dürften deshalb einer technisch versierten Elite vorbehalten sein. Für die normalen Spieler ist die Eintrittsschwelle zu hoch. Diese wenden sich lieber und in größerer Zahl den semirealistischen **Ego-Shootern** zu, die einfacher zu handhaben sind. Sie markieren **deshalb im Spielesektor das eigentliche Problempotential**.

- ⇒ Dies umso mehr als die **neueren Spiele**, die nun auf den Markt drängen, **Elemente der Militärsimulationen integrieren**. Realistische militärische Szenarios, in denen Terroristen bekämpft werden (Assoziationen zum 11. September sind gewollt), werden nun ebenso angeboten wie Kriegsszenarien.
- ⇒ Wenn die **realistischen Waffen der Ego-Shooter** nun noch **durch ein militaristisches Spiel- und Handlungsambiente ergänzt** werden, dürften die Risikopotentiale von Ego-Shootern und Militärsimulationen immer näher zusammenrücken.
- ⇒ Und auch die **Verstärkung**, die die Spieler aus einer Realität erfahren, in der die **militärische Auseinandersetzung wieder gesellschaftsfähig** ist, ist nicht zu unterschätzen.

Welche Handlungsnotwendigkeiten werfen PC- und Netzspiele vordringlich auf?

PC- und Netzspiele generieren keine reale Gewalt. Wer Gewaltspiele spielt, ist kein Gewalttäter und er büßt auch nicht seine empathischen Fähigkeiten ein. Der normale Spieler weiß,

- dass er auf bunte Pixelhaufen schießt,
- dass seine Mauskompetenz nicht für das Bedienen einer richtigen Waffe reicht,
- und dass seine Macht und seine Kontrolle über das Spiel nicht hinausreichen.

Aber:

- ⇒ Eine für pädagogische Kontexte entscheidende Frage muss immer auch sein: auf welche Offerten lassen sich die Spieler ein, denen die **fiktionale Rahmung nicht gelingt**, die sich ihrer Position und Möglichkeiten in der realen Welt nicht sicher sind, die in der Realität den Boden verloren haben, die in der wirklichen Welt zu den Verlierern gehören ... Das eben zählt zu den Bedingungen, unter den die Verstärkungspotentiale von medialer Gewalt wirksam werden können. Und die Anzahl der Kinder und Jugendlichen, die unter belasteten, frustrierenden oder gar verzweifelte Bedingungen heranwachsen, ist nicht eben klein.
- ⇒ Neben der Dimension, im Spielkontext aktiv Gewalt auszuüben, bieten die Spiele eine **ideologische Dimension der Gewaltbefürwortung** in militaristischen und kriegerischen Kontexten und eine **Fetischisierung von Waffensystemen** mitsamt den zugehörigen technischen Details. Im Verbund mit realen Tendenzen einer zunehmenden Akzeptanz militärischer Auseinandersetzung ist das ein Risikopotential, das nicht nur für die mehrfach benachteiligten Heranwachsenden von Bedeutung sein kann.

Vor diesem Hintergrund besteht ein evidenter Handlungsbedarf. Einerseits dergestalt, die bestehenden Wissenslücken zum Umgang von Kindern und Jugendlichen mit PC- und Netzspielen zu schließen. Andererseits sind verstärkt pädagogische Angebote zu initiieren, die sich denjenigen, die von diesen Spielen begeistert sind, zuwenden, in altersadäquater Weise, in der geforderten Differenzierung und v.a. in dem Bestreben, Reflexion über die Elemente anzustoßen, die Risikopotentiale bergen.

⇒ **Für PC und Netzspiele generell** ist zu klären

- inwieweit die Spielinhalte und –formen im Alltag von Kindern und Jugendlichen **orientierende Kraft** haben und welche Rolle dabei der Einbettung in jugendkulturelle Welten zukommt.
- welche Alltagsrelevanz der **aktiven Beeinflussung und Mitgestaltung** des Spielgeschehens zukommt, insbesondere im Hinblick auf die Balance zwischen Involviertheit und Distanzierung.
- welche Rolle die Einbindung der Spiele in das System der Mehrfachvermarktung auf dem Medien- und Konsummarkt für die Stabilisierung von Risikodimensionen hat.

⇒ Spiele wie die **Ego-Shooter** bergen eine Reihe von zumindest plausiblen Risikopotentialen, denen differenziert nachzugehen wäre. Dazu zählen v.a.:

- Der mögliche **Distanzverlust zu Gewalthandeln**. Insbesondere die Verzahnung von gewalthaltigen, militaristischen Spielszenarien, die realitätsnah und detailgetreu ausgestaltet sind, mit der Ich-Perspektive, durch die der Spieler direkt in diesen Szenarien als Täter agiert, lässt diese Risikodimension bedenklich erscheinen.
- Die **Bindung von Gewalthandeln an positive Sozialerfahrung**. Der Spielerfolg, der auf finaler Vernichtung des Gegners fußt, wird nicht allein mit Punkten oder dem Erreichen neuer Level belohnt, sondern die guten Spieler erhalten virtuelle und reale

Anerkennung in einer jugendkulturellen Szene. Die Frage ist, was dieser Transfer von der Spielwelt in die wirkliche Welt für die Haltung gegenüber Gewalthandeln und gegenüber militaristischen Tendenzen bedeutet.

- ⇒ Die Tatsache, dass sich der männliche Teil der heranwachsenden Generation den Computerspielen insgesamt stärker zuwendet als der weibliche und dass v.a. die gewaltbetonten Ego-Shooter eine nachgerade ausschließliche Domäne männlicher Jugendlicher und junger Erwachsener sind,
- verweist einerseits auf die Notwendigkeit den **Zusammenhang von Jungensozialisation und männlichem Medienverhalten** zu klären. Denn generell – nicht nur bei den Spielen – zeigt die männliche Population eine bedeutend höhere Affinität zu medialer Gewalt und das breit gefächerte Angebot, das der Medienmarkt ihr macht, schürt das Risiko der Verstrickung in einseitige, von Gewaltszenarien dominierte Medienwelten. Ein Transfer in die Realität wird zudem dadurch begünstigt, dass die männliche heranwachsende Population auf hier eine größere Affinität zu Gewaltbereitschaft und Gewalttätigkeit zeigt und anfälliger für gewalthaltige Ideologien wie Rechtsextremismus und Fremdenhass ist.
 - Vor dem skizzierten Hintergrund ist andererseits eine **Intensivierung der Jungenarbeit** dringlich. Männlichkeitsvorstellungen, die bei vielen Jungen bereits bei Schuleintritt mit Stärke und Durchsetzung verknüpft sind oder mit der Befürchtung, allerlei Bedrohungen einer feindlichen Außenwelt trotzen zu müssen – Vorstellungen, die sich auch in favorisierten Medienangeboten finden – ist dringlich gegenzusteuern. Denn hier spielen Gewaltmittel immer eine Rolle, angstbesetzt, wenn man sich in der Opferrolle sieht, machtbesetzt, wenn man die Rolle des Siegers beansprucht. Angst- und Machträume begünstigen gleichermaßen die Zuwendung zu Gewalthandeln. Notwendig sind v.a. Modellmaßnahmen und Handreichungen, die reale Sozialisation und Konfliktverhalten mit medialen Vorlieben in Beziehung setzen und vorrangig darauf zielen, an realitätstaugliche Männlichkeitskonzepte und Konfliktlösungsmodelle heranzuführen. Dazu müssen auch Räume angeboten werden, in denen Machphantasien und Ohnmachtsgefühle thematisiert werden können, in altersdifferenzierter Form und der angemessenen Balance zwischen pädagogischen Anstößen und dem Ermöglichen autonomer Erfahrungs- und Aneignungsprozesse, bezogen auf Medien ebenso wie bezogen auf die Wirklichkeit.
- ⇒ Was den pädagogischen Handlungsbedarf angeht, so ist auch im Kontext der Computerspiele an die generellen Aspekte zu erinnern:
- **Alle pädagogischen Instanzen** sind gefordert, sich mit **problematischen Medienvorlieben** ihrer Klientel zu befassen, vorurteilsfrei, ernsthaft und unter Einbringen des notwendigen Maßes an Sachverstand und Kompetenz.
 - **Information und Beratung von Eltern und pädagogischen Berufsgruppen** ist notwendig, damit risikoreiche Medienvorlieben von Kindern und Jugendlichen realisiert und eingeordnet werden können und damit Sicherheit im pädagogischen Umgang entstehen kann.
 - **Nachhaltiges pädagogisches Handeln braucht strukturelle Absicherung**, die es erlaubt, familiäre Erziehung und pädagogische Arbeit in den unterschiedlichen Feldern miteinander zu verzahnen. Den Zumutungen, die ein grenzenloser Medienmarkt für die heranwachsende Generation bereit hält, ist längst nicht mehr mit Verboten und Regulierungsmaßnahmen allein beizukommen. Bleibt also die Hoffnung auf eine wirksame Allianz derjenigen, die Verantwortung für die Nachwachsenden tragen wollen und müssen.