

Andreas Kirchhoff

## Wo die wilden Kerle wohnen

### Zur Rolle gewaltorientierter Medienunterhaltung in unserer Gesellschaft

*Kaum ein Thema erregt so zuverlässig und effektiv öffentliche Aufmerksamkeit wie das Thema „Gewalt“. Als spannungssteigerndes Element ist Gewalt Bestandteil medialer Erzählungen, seit es Medien gibt. Ebenso alt ist der Streit um die Auswirkungen gewalthaltiger Medienangebote. Maurice Sendaks Geschichte vom kleinen Max, der ohne Essen ins Bett geschickt wird und eine Reise ins Land der wilden Kerle unternimmt<sup>1</sup>, verweist auf vieles, was auch den aktuellen Diskurs zum Thema bestimmt: das Bedürfnis Heranwachsender, reale Ängste und Aggressionen mithilfe von Macht- und Gewaltphantasien beherrschen zu lernen, die bewahrpädagogische geprägte Sorge der Erwachsenen vor solchen Phantasien, die Verwischung von Grenzen zwischen Spiel und Realität. Vor allem verweist die Geschichte auf die Refugien, in denen die „wilden Kerle“ bevorzugt ihr Unwesen treiben: in den bunten Medienwelten.*

Im deutschen Fernsehen kann man in einer durchschnittlichen Woche Zeuge von 536 Morden<sup>2</sup> werden. Gemessen an der durchschnittlichen Tötungsfrequenz in einer Partie „Quake“ erscheint selbst eine solche Zahl schnell harmlos. Um auf dem Computerspielmarkt für Furore zu sorgen, bedarf es heutzutage schon eines Spiels wie „Manhunt“, das sich durch einen ausgeprägten Sadismus auszeichnet.<sup>3</sup> Blickt man sich um auf dem Medien- und Unterhaltungsmarkt, so scheint ein kulturpessimistischer und medienfeindlicher Reflex unweigerlich Bestätigung zu finden, der uns auf dem direkten Weg in den Untergang der abendländischen Zivilisation wähnt und die Medien dabei längst als Trägerrakete ausgemacht hat.<sup>4</sup> Schlimmer noch, der Flut gewalthaltiger Angebote in den Medien scheint eine ganz reale Entwicklung zu entsprechen: Die Gewaltbereitschaft, insbesondere unter Jugendlichen, scheint zuzunehmen.<sup>5</sup> Haben also die apokalyptischen Warner Recht, die mühelos einen Zusammenhang zwischen diesen beiden – im Übrigen recht unscharf beschriebenen – Phänomenen herstellen, die in den virtuellen Ego-Shooter-Orgien nur das jüngste und drastischste Beispiel eines medial befeuerten moralischen Verfalls unserer Gesellschaft sehen?

---

<sup>1</sup> Maurice Sendak: Wo die wilden Kerle wohnen. Zürich, 1992.

<sup>2</sup> Quelle: Kampagne des Südwestfunks gegen Gewalt in den Medien

<sup>3</sup> Vgl. Tobias Moorstedt: Genuss an der Gewalt. Sadistisches Morden im Videospiel Manhunt. In: merz. Medien und Erziehung. 48. Jahrgang, Nr. 3, Juni 2004. S. 73f.

<sup>4</sup> Vgl. z.B. Neil Postman: Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt a. M., 1983.

<sup>5</sup> Laut polizeilicher Kriminalstatistik 2003 ist insbesondere bei tatverdächtigen Jugendlichen eine Zunahme bei den Körperverletzungsdelikten zu verzeichnen.

## **Brutale Medien – brutale Gesellschaft?**

Unser Grundgesetz garantiert uns das Recht auf „Leben und körperliche Unversehrtheit“<sup>6</sup>. Das Bekenntnis zum Gewaltverzicht ist also konstitutiv für unsere Gesellschaft. Der Einsatz physischer Gewalt zur Lösung von Konflikten oder zur Durchsetzung eigener Interessen ist inakzeptabel. Einzig dem Staat wird in eng umrissenen, gesetzlich klar geregelten Ausnahmesituationen ein Monopol zu Ausübung physischer Gewalt zugestanden. Vor diesem Hintergrund ist die Ablehnung medialer Gewaltdarstellungen verständlich, die anhaltende Sorge um möglicherweise schädigende Wirkungen medial dargebotener Gewalt, verbunden mit der Diskussion möglicher Maßnahmen scheint angebracht. Bemerkenswert ist jedoch, dass action- und gewalthaltige Angebote gleichzeitig eines der beliebtesten Genres im Medienmassenmarkt darstellen. Grundsätzlich halten wir uns also offenbar durchaus für befähigt und auch legitimiert, mediale Gewaltdarstellungen zu goutieren. Unsere Sorge beschränkt sich in diesem Kontext auf Heranwachsende, denen es, so wird befürchtet, womöglich an Wissen und Reife fehle, um die medialen Gewaltdarstellungen richtig einzuordnen. Das Misstrauen gegenüber den Medien ist dabei keineswegs neu, richtete es sich doch bereits vor mehr als hundert Jahren gegen die Trivial- oder „Schundliteratur“, später dann auch gegen Film und Fernsehen.

Nun wird eine neue Projektionsfläche für die zutiefst pädagogisch motivierte Sorge um schädliche Einflüsse des Medienkonsums zwischen den Polen Jungen, Computerspiele und Gewalt aufgespannt. Unser Argwohn richtet sich dabei gegen ein mit 40 Jahren zwar nicht mehr ganz junges, doch erst in den letzten Jahren technisch gereiftes und massenhaft verbreitetes Medium. Computerspiele sind vielen, die älter als 30 Jahre alt sind, per se suspekt, da ihnen die eigene Anschauung, die eigene Nutzungspraxis fehlt. Hinzu kommt, dass sich verknüpft mit diesem Medium und von der Öffentlichkeit lange unbemerkt, eine jugendkulturelle Szene entwickelt und ausdifferenziert hat, der es mithilfe ihrer technomorph kodierten Praktiken bis heute gelingt, sich erfolgreich den Vereinnahmungs- und Kontrollversuchen durch die Erwachsenenwelt zu entziehen. So bilden diffuse Technikängste und ein aus der Sorge um die Zukunft erwachsendes generelles Misstrauen gegenüber der Jugend den Hintergrund der Diskussionen um mediale Gewalt. Sie sind damit auch ein Ausdruck dessen, was Charles Taylor unter dem Begriff des „Unbehagens an der Moderne“ beschrieben hat und zu dem er anmerkt, „dass wir diese (im Zuge der Moderne sich vollziehenden) Veränderungen im Grunde gar nicht begreifen und dass der übliche Verlauf der Debatten darüber zu einer eigentlich verfälschenden Darstellung führt, sodass wir uns einen unzutreffenden Begriff davon machen, was wir in dieser Hinsicht beitragen können“.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland, Art. 2 Abs. 2.

<sup>7</sup> Charles Taylor: Das Unbehagen an der Moderne. Frankfurt a.M., 1995, S. 8.

Solche Debatten um Mediengewalt entzündeten sich bevorzugt an so tragischen wie spektakulären Ereignissen wie dem Erfurter Amoklauf im Frühjahr 2002. Nachdem der 19-jährige Robert Steinhäuser 16 Menschen und schließlich sich selbst getötet hatte, wurde schnell kolportiert, dass er fanatischer Ego-Shooter-Spieler war. Der Umstand, dass er als Mitglied eines Sportschützenvereins ein Faible für ganz reale Waffen besaß, und auch die Tatsache, dass er gerade der Schule verwiesen und damit seiner Zukunftsperspektive beraubt war, fanden dagegen zunächst kaum Beachtung. Eine skandallüsterne Medien- und Pressemaschinerie stürzte sich mit ihren simplifizierenden Schlagzeilen sogleich auf die vermeintlichen „Killerspiele“ und es dauerte nicht lange, bis die Diskussion polarisiert und auf eifertig moralisierende Populisten einerseits und gewissenlose Industrielobbyisten andererseits aufgeteilt war. Während Letztere auf einem absoluten Recht zur freien Selbstentfaltung beharrten und auch nur den leisesten Ansatz von Kritik an den von ihnen feilgebotenen militaristischen Unterhaltungsprodukten erbost von sich wiesen, waren auf der anderen Seite profilierungssüchtige Politiker/innen und selbst ernannte Medienexpert/innen schnell mit Verbotsforderungen und Pauschalurteilungen bei der Hand. Beiden Gruppen gemein ist, dass sie sich im Interesse des eigenen Marktwertes rücksichtslos eines sensiblen Themas bemächtigen, um auf seinem Rücken die eigenen Ziele zu befördern.

So aber wird eine differenzierte und sachgerechte Problemanalyse verhindert und stattdessen einer Vernebelung der wirklichen Problematik Vorschub geleistet. Die aus einer derart verkürzten Diskussion resultierenden ordnungspolitischen Schnellschüsse mögen das öffentliche Gewissen schnell beruhigen, auf längere Sicht wächst jedoch die Gefahr, auf verhängnisvolle Scheinlösungen zu setzen, die weder die Gesetzmäßigkeiten des Medienmarktes berücksichtigen noch den Lebensbedingungen und Mediennutzungsgewohnheiten der Jugendlichen Rechnung tragen und die letztlich keinerlei pädagogische Handlungsperspektive eröffnen. Um zu medien- wie erziehungswissenschaftlich sinnvollen und politisch verantwortlichen Lösungen zu kommen, wäre es daher zunächst erforderlich, den der Diskussion zugrunde liegenden Gewaltbegriff zu klären und schließlich das komplexe Wechselspiel zwischen Medien und ihren Nutzern zu verstehen.

## **Was ist Gewalt?**

Der Streit um „Killerspiele“ ist weitestgehend ein Streit um die Abbildungen physischer Gewaltakte. Der öffentliche Anstoß regt sich nicht etwa dort, wo totalitäre Herrschaftssysteme simuliert werden, sondern dort, wo das Pixelblut spritzt.<sup>8</sup> Der dieser Wahrnehmung zugrunde liegende eindimensionale Gewaltbegriff führt zu der paradoxen Situation, dass etwa eine Militärsimulation wie das vom amerikanischen

---

<sup>8</sup> Zur weiter gehenden Auseinandersetzung mit der im Kontext von Computerspielen geführten Gewaltdiskussion vgl.: Hartmut Gieselmann: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover, 2002, S. 23 ff.

Verteidigungsministerium mitfinanzierte und kostenlos bereitgestellte „Americas Army“<sup>9</sup> einzig deshalb als weniger gewalthaltig gilt, weil die angeschossenen Gegner dort nicht etwa zerfetzt und ächzend aus dem virtuellen Leben scheiden, sondern sich friedlich auf den Boden setzen, ohne dabei einen einzigen Tropfen Blut zu vergießen. Dabei ändert diese Zensur der Gewaltfolgendarstellung nicht das Geringste an dem gewaltbetonten und militaristischen Charakter des Spielinhalts. Im Gegenteil: Hartmut Gieselmann verweist im Rekurs auf Jean Baudrillard ausdrücklich auf die ideologischen Gefahren einer fortschreitenden „Virtualisierung des Krieges“, gerade *weil* die technisch bereinigten Bilder des Krieges immer stärker an die Stelle einer realistischen Darstellungen von Gewalt und ihren Folgen treten: „Die Distanz zu den Opfern wächst; Gegner werden nur noch als abstrakte Symbole vor dem Radarschirm wahrgenommen und es entsteht die Ideologie vom sauberen Computerkrieg, in denen die Bomben per Joystick und Fadenkreuz mit ‚chirurgischer‘ Präzision ihr Ziel finden.“<sup>10</sup>

Die gewissermaßen kosmetisch pervertierte Forderung nach Gewaltfreiheit verweist auf ein tiefer liegendes Problem, denn auch im wirklichen Leben assoziieren wir gemeinhin schnell Aktivitäten wie Hauen, Stechen, Schlagen – kurzum die handfesten Formen physischer Gewaltausübung –, wenn von Gewalt die Rede ist. Ein breit gefächertes Ensemble restriktiver Instrumente, von der Prävention bis zur Sanktion, steht bereit, um insbesondere die Anwendung körperlicher Gewalt zu kontrollieren. Subtiler wirkende Formen psychischer und struktureller Gewalt werden dagegen leicht übersehen und in ihren Wirkungen vernachlässigt. Dabei liegt Gewalt immer dann vor, „wenn Machtmittel eingesetzt und Menschen dadurch geschädigt werden“.<sup>11</sup> Sie ist also keineswegs auf ihre physischen Erscheinungsformen beschränkt. Für viele Heranwachsende sind Mobbing in der Schule und fehlende Berufsperspektiven, Ausgrenzung und Beleidigung, Bedrohung und Benachteiligung ganz reale Gewalterfahrung und trauriger Bestandteil ihres Alltags. Sie stehen unter permanentem Handlungsdruck, müssen sich behaupten und Strategien zur Bewältigung solcher Lebenslagen entwickeln. Ob sie dabei die Anwendung körperlicher Gewalt als probates Mittel zur Problemlösung in Betracht ziehen, ob sie subtilere, sozial unauffälligere Formen der Machtausübung beherrschen oder ob sie gar konstruktive Problemlösungsstrategien verfolgen können, hängt in erster Linie von persönlichen Faktoren wie dem sozioökonomischen oder kulturellen Hintergrund, dem Geschlecht, aber auch von der aktuellen Lebenssituation ab. Zu fragen bleibt indes, welche Rolle die Medien in diesem Zusammenhang spielen.

## Vom Ego-Shooter zum Amokläufer?

---

<sup>9</sup> vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/27576>

<sup>10</sup> Hartmut Gieselmann, a.a.O., S. 17.

<sup>11</sup> JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis; Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern (AJ) (Hrsg.): Aufwachsen in Actionwelten. Ein Materialpaket zu gewalthaltigen Spielwelten und Medienverbänden. München, 2003, S. 8.

Wer die Wirkungsdimensionen medialer Gewaltszenarien einschätzen will, muss sich von monokausalen Vorstellungen lösen. Nicht nur der solchen Erklärungsansätzen zugrunde liegende Gewaltbegriff ist häufig zu eindimensional, sondern auch das Menschenbild, von dem sie ausgehen, ist allzu simpel gestrickt. Kinder und Jugendliche werden lediglich als willenlose, passive Auftreffflächen betrachtet, an denen mediale Botschaften ihre immer gleichen Wirkungen vollziehen. Solche Erklärungsansätze negieren die Komplexität menschlichen Verhaltens, aber auch die Vielfalt menschlicher Lebenskontexte, in denen die Mediennutzung eingebettet ist. Genau über diese Verankerung in der Realität gewinnen Medien jedoch Bedeutung für das Denken und die Vorstellungen der Menschen und gleichzeitig wirken sie darüber wieder auf die Realität zurück. Dieses komplexe Wechselspiel zwischen Medium und Nutzer wird auf beiden Seiten von zahlreichen Faktoren moderiert. Ein simpler Wirkungszusammenhang, etwa in dem Sinne, dass mediale Gewalt reales Gewalthandeln generieren könne, ist vor diesem Hintergrund ausgeschlossen, zu diesem Ergebnis kommen sämtliche seriösen Forschungen der letzten Jahrzehnte. Wo Forschungsergebnisse Gegenteiliges zu belegen scheinen, ist grundsätzliches Misstrauen angebracht, denn, darauf weist Gieselmann hin, „zahlreiche Studien, die den ‚klaren Beweis der schädlichen Wirkung‘ erbracht haben wollen, weisen oft eklatante Mängel in den Forschungsmethoden auf“.<sup>12</sup>

## Heranwachsen und Medienumgang

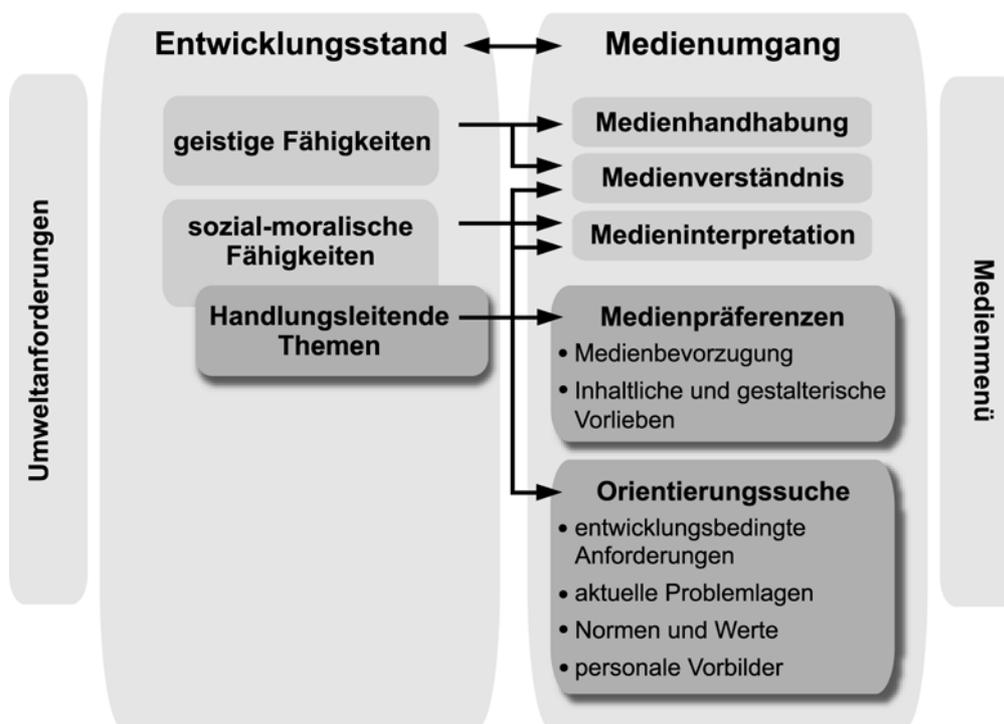


Abb. 1: Heranwachsen und Medienumgang<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Hartmut Gieselmann, a.a.O., S. 25.

<sup>13</sup> Abbildung entnommen aus: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis; Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern (AJ), a.a.O., Gewaltmodul S. 9.

Ob und wie mediale Gewalt wahrgenommen und bewertet wird, das ist aufseiten der Mediennutzer vor allem von ihrem kognitiven und sozial-moralischen Entwicklungsstand abhängig. Der kognitive Entwicklungsstand entscheidet zunächst darüber, ob Medienangebote überhaupt aktiv genutzt sowie inhaltliche und formale Darstellungen verstanden werden können. Ob ein Spieler also ein nach komplexen Regeln organisiertes Rollenspiel oder ein simpel strukturiertes Ballerspiel bevorzugt, ist nicht zuletzt auch eine Frage seiner kognitiven Fähigkeiten.

Vom sozial-moralischen Entwicklungsstand hängt dagegen ab, wie mediale Botschaften interpretiert werden. Leitend für die Einordnung und Bewertung medialer Gewalt ist dabei, was in der Realität als Gewalt begriffen, beobachtet und erfahren wird. Diese individuelle Gewaltschwelle ist letztlich der Maßstab dafür, was an medialen Gewaltdarstellungen akzeptiert und was abgelehnt wird. Legt man Lawrence Kohlbergs Stufenmodell zur Entwicklung des moralischen Bewusstseins<sup>14</sup> zugrunde, so ließe sich das Spielen eines Ego-Shooter-Games als eine Aktivität auf der ersten Stufe des moralischen Bewusstseins deuten. Auf dieser gemeinhin bei kleineren Kindern anzutreffenden Entwicklungsstufe gilt eine Handlung dann als gut bzw. gerecht, wenn sie belohnt wird, und als falsch, wenn sie bestraft wird. Der dahinter stehende blinde Gehorsam gegenüber einer absoluten Autorität wird von den simplen Regelsystemen, auf denen Ego-Shooter-Spiele typischerweise basieren, perfekt bestätigt. Mithin erscheint zumindest die Behauptung, das Spielen von Ego-Shooter-Spielen sei der Entwicklung des moralischen Bewusstseins nicht unbedingt förderlich, durchaus plausibel. Nun darf daraus aber nicht im Umkehrschluss gefolgert werden, die Nutzung solcher Spiele sei zwangsläufig mit einer Schädigung der moralischen Entwicklung verbunden oder sie sei gar kennzeichnend für einen ungenügenden Entwicklungsstand des moralischen Bewusstseins. So ist es ohne weiteres denkbar, dass ein Spieler sich ganz bewusst für die entlastende „moralische Regression“ entschieden hat, weil er das Bedürfnis hat, im Rahmen des Ego-Shooter-Regelsystems auf unkomplizierte Weise Stress- oder Frusterlebnisse zu kompensieren. Dies besagt zunächst rein gar nichts über den tatsächlichen Grad seiner moralischen Reife oder die damit möglicherweise verbundene Gefahr einer kritiklosen Übernahme von Gewalttaten in die Realität. Wichtig sind vielmehr die Motive, wichtig ist der Kontext, in dem die Mediennutzung stattfindet.

Entscheidende Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang dem Begriff der „Rahmungskompetenz“ zu. In seinem „Wirkungsmodell der virtuellen Welt“<sup>15</sup> untersucht Jürgen Fritz die Bedingungen, unter denen es zum Beispiel zu problemlösenden, emotionalen, handlungsorientierten, ethisch-moralischen oder assoziativen

---

<sup>14</sup> Vgl. Lawrence Kohlberg: Zur kognitiven Entwicklung des Kindes. Frankfurt a.M., 1974.

<sup>15</sup> Jürgen Fritz: Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn, 1997. S. 229 ff.

Transfers zwischen virtueller Welt, Gedankenwelt und realer Welt kommen kann. Ob und welche Transfers stattfinden, macht Fritz dabei vor allem von der Rahmungskompetenz der Spielenden abhängig: also von ihrer Unterscheidungsfähigkeit, welche (Handlungs-)Schemata im virtuellen und welche im realen Kontext sinnvoll sind. Demnach könnte es also durchaus für die moralische Reife unseres Ego-Shooter-Spielers sprechen, wenn er seine Aggressionen für andere unschädlich in der virtuellen Welt abreagiert. Solange er sich etwaiger Transfers zwischen den Welten bewusst ist und diese kontrollieren kann, solange der Spieler sich also im Klaren darüber ist, dass zwischen der virtuellen Ballerei auf Pixelhaufen und dem Erschießen von Menschen ein elementarer Unterschied besteht, ist die Gefahr gering, dass es zu realem Fehlverhalten kommt. Diese Gefahr erhöht sich jedoch in dem Maße, wie die Grenzen zwischen medialer und realer Welt verwischen. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn sich Medieninhalte und lebensweltliche Kontexte einander annähern. So wird es einem 18-jährigen Schüler in Kaiserslautern leichter fallen, eine Partie des Söldner-Ego-Shooters „Soldier of Fortune“ von seinem wirklichen Leben zu unterscheiden, als dies möglicherweise einem in Afghanistan stationierten Bundeswehrsoldaten fallen wird. Während der eine üblicherweise keinen Zugang zu Schusswaffen hat und seine Mitmenschen auch nicht in erster Linie als potenzielle Angreifer betrachten wird, ist dies für den anderen weit näher an seiner Alltagsrealität. Wenn nun aber der besagte Schüler herausfindet, dass ein Schlüssel zur erfolgreichen Bewältigung des Spiels der effiziente und sachkundige Einsatz verschiedener Spezialwaffen ist, wenn er daraufhin ein ganz *reales* Interesse an Waffen entwickelt, sich vielleicht sogar um den Zugang zu Waffen bemüht, ändert sich die Risikodimension entscheidend.

Auf die Bedeutung dieser Verknüpfung zwischen Lebenswelt und Spielwelt verweisen auch die Ergebnisse einer Untersuchung der Fachhochschule Köln.<sup>16</sup> Die Autor/innen der Studie kommen dabei zu folgendem Ergebnis: „Vorhandene Einstellungen und Einschätzungen entscheiden darüber, wie Spielinhalte erlebt werden. Zugleich ist es eben auch von dieser Anschlussfähigkeit der virtuell präsentierten Inhalte an reale Kontexte, bzw. die Person des Spielers, abhängig, welche ‚Wirkungskraft‘ ein Spiel entfalten kann.“<sup>17</sup> Mit anderen Worten: Spieler entwickeln bestimmte Spielpräferenzen in Abhängigkeit von den für sie handlungsleitenden Themen. In Computerspielen, wie auch in den Medien ganz allgemein, suchen sie nach moralischer Orientierung und emotionaler Belohnung, nach Vorbildern und nach Hilfen zur Bewältigung entwicklungsbedingter Anforderungen. Computerspiele sind somit unter bestimmten Umständen in der Lage, vorhandene Dispositionen zu verstärken, und in dieser Verstärkerfunktion liegt ihr eigentliches Risikopotenzial. Während sich Transfers dabei eher selten auf der Handlungsebene realisieren, wächst die Gefahr der Übernahme bestimmter gewaltbezogener

---

<sup>16</sup> Jürgen Fritz, Tanja Witting, Heike Esser, Ibrahim Shahieda, Nadia Kraam-Aulenbach: Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen. Forschungsbericht im Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“ an der Fachhochschule Köln. 2002.

<sup>17</sup> Tanja Witting, Heike Esser: Wie Spieler sich zu virtuellen Welten in Beziehung setzen. In: merz. Medien und Erziehung. 47. Jahrgang, Nr. 5, Oktober 2003. S. 64.

Legitimations- und Ideologiemuster in dem Maße, wie der Spieler in der Lage ist, Parallelen zwischen der eigenen Person bzw. Lebenssituation und den angebotenen Spielinhalten auszumachen.

## Medien zum Eintauchen und Mitmachen

Während die Mediennutzung und damit auch der Umgang mit medialer Gewalt aufseiten der Nutzer dem Einfluss einer ganzen Reihe subjektiver und situativer Faktoren unterliegt, wird die Wahrnehmung medialer Gewalt auch durch die Art der medialen Aufbereitung moderiert. Je nachdem, in welchem Medium, in welchem Format und in welcher Darstellungsform, aber auch in welchem narrativen Kontext mediale Gewalt präsentiert wird, kann die Involviertheit des Spielers in das mediale Geschehen gesteigert und somit eine korrekte Rahmung erschwert werden. Computerspiele bilden vor diesem Hintergrund eine neuartige Mischung aus Spiel und Medium. Sie vereinen ein spielbezogenes Regelsystem und narrative Elemente zu einem interaktiven und immersiven Medienangebot.



Die Ebene der Aufgaben der Spieler definiert die Anforderungen eines Spiels an die Reaktions- und die Problemlösefähigkeit des Spielers. Sie bietet damit Anknüpfungspunkte zur kognitiven Entwicklung wie auch zur momentanen Bedürfnislage des Spielers. Im narrativen Kontext wird hingegen die Spielwelt mit ihren Gesetzmäßigkeiten und Legitimationsmustern, aber auch die Figur des Spielers mit ihren Fähigkeiten und Eigenschaften beschrieben. Diese Ebene ist dem Film strukturell am ähnlichsten, doch darf nicht der Fehler begangen werden, die Wahrnehmung von Gewalt im Film mit der im Computerspiel gleichzusetzen. Während die filmische Erzählung darauf abzielt, uns emotional anzusprechen, wird Gewalt im Computerspiel von den meisten Spielern als ästhetisiert, empathiefrei und rein funktional wahrgenommen.<sup>19</sup> Gleichwohl liegen mögliche Anknüpfungspunkte für handlungsleitende Themen und Interessen des Spielers im Spielszenario verborgen. Ob und wie gewaltbezogene Einstellungen und Handlungsschemata ihren Weg in die Lebensrealität des Spielers finden, hängt also entscheidend davon ab, wie das Gewalthandeln im Spielszenario legitimiert und in welchen Kontext es eingebettet wird.

Auf der Ebene der medialen Präsentation definiert sich schließlich der Zugang des Spielers zur Spielewelt. Hier entscheidet sich, über welche technischen Schnittstellen zur Reiz-Reaktions-Vermittlung der Spieler verfügt, welche sensorische Erlebnisqualitäten das Spiel für ihn bereithält. Dabei bietet beispielsweise die abgehobene Feldherrnperspektive, die viele Echtzeitstrategiespiele einsetzen, dem Spieler andere Distanzierungsmöglichkeiten zum Spielgeschehen, als dies etwa die Ichperspektive bei Ego-Shooter-Spielen gestattet. In Verbindung mit dem interaktiven Charakter von Computerspielen ist es vor allem die immer leistungsfähigere Computerhardware, die dem Spieler ein intensives „Flow-Erlebnis“<sup>20</sup> beschert.

Indem sie die Reize des Spiels (Zweckfreiheit, Regelhaftigkeit, Ergebnisoffenheit) mit medialen Attributen (Spaß und Nervenkitzel erleben, Langeweile vertreiben, Entspannung) verbinden, entwickeln Computerspiele ein einzigartiges Faszinationspotenzial für Heranwachsende. Ein weiterer Grund für die Faszination von Computerspielen besteht in der sozialen Dimension der Nutzung: Ob als Mitglied im virtuellen Team eines vernetzten Multi-Player-Games oder als realer Teilnehmer einer LAN-Party – mit der Beherrschung einschlägiger Computerspiele lässt sich als Jugendlicher einiges Sozialprestige gewinnen. Dabei bedient das Medium, die

---

<sup>18</sup> Abbildung entnommen aus: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis; Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern (AJ), a.a.O., Spielemodul, S. 18.

<sup>19</sup> Vgl. Hierzu: Manuel Ladas: Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a.M., 2002.

<sup>20</sup> Vgl. Jürgen Fritz: Langeweile, Stress und Flow. Gefühle beim Computerspiel. In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn, 1997. S. 207 ff.

anhaltende Wirksamkeit überkommener Geschlechterrollenstereotype vorausgesetzt, gängige Männlichkeitsvorstellungen von der männlichen Vorliebe für Actioninhalte bis zum technisch überformten Charakter der Handhabung wie auch der Medieninhalte. Mit anderen Worten: Wer heute als Junge wahrgenommen werden möchte, kommt um eine mehr oder weniger intensive Auseinandersetzung mit Computerspielen kaum herum. Erst langsam tritt mit der Entwicklung leistungsfähiger und bedienerfreundlicher Spielkonsolen die technophile Aura des Mediums in den Hintergrund und die Entwickler beginnen zu erkennen, welches ungeheure Marktpotenzial in der Schaffung „mädchengerechter“ Spielcharaktere und -handlungen verborgen liegt.

### **Pädagogische und andere Handlungsnotwendigkeiten**

Fast man die Erkenntnisse einschlägiger Studien<sup>21</sup> zusammen, so bestätigt sich die vermutete Affinität von Jungen und Computerspielen. Es sind in der Mehrzahl Jungen, die die erforderliche technische Ausstattung besitzen und diese auch häufiger zum Spielen nutzen als die Mädchen. Auch die bereits aus dem Umgang mit anderen Medien bekannte Präferenz der Jungen für action- und damit auch gewalthaltige Genres ist auch bei der Wahl von Computerspielen unvermindert wirksam. Dass monokausale Wirkungsannahmen bei der Klärung der Frage nach möglichen schädigenden Wirkungen des medialen Gewaltkonsums zu kurz greifen, dürfte deutlich geworden sein. 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 wirklichen Waffe reicht und dass seine Macht und seine Kontrolle über das Spiel nicht hinausreichen. Nichtsdestoweniger bleiben einige Fragen hinsichtlich der Risikopotenziale gewalthaltiger Computerspiele offen: Auf welche Offerten lassen sich die Spieler ein, denen die fiktionale Rahmung nicht gelingt, die sich ihrer Position und ihrer Möglichkeiten in der realen Welt nicht sicher sind? Welche Bedeutung kommt dem interaktiven Charakter der Spiele zu, der aus dem Zuschauer einen im Spielkontext aktiv Gewalt ausübenden Spieler macht? Welche Rolle spielt die ideologische Dimension der Gewaltbefürwortung und der Fetischisierung von Waffen? Generell ist zu konstatieren, dass zur Beantwortung dieser und ähnlicher Fragen kaum empirisch gesicherte Erkenntnisse vorliegen. Dringend erforderlich wären daher Untersuchungen, die fundierte qualitative Aussagen darüber zulassen, inwieweit Spielinhalte und -formen im Alltag von Kindern und Jugendlichen orientierende Kraft haben und welche Rolle dabei der Einbettung in jugendkulturelle Welten zukommt. Speziell mit Blick auf Ego-Shooter-Spiele ist zu klären, welche Folgen ein möglicher Distanzverlust zu Gewalthandeln haben kann und wie sich die Bindung von Gewalthandeln an positive

---

<sup>21</sup> Hier sind insbesondere die KIM-Studie 2002 (Kinder und Medien. Computer und Internet) sowie die JIM-Studie 2001 (Jugend, Information, (Multi-)Media) zu nennen. Beide Studien werden jährlich vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) herausgegeben.

soziale Erfahrungen, beispielsweise in Form von Spielerfolg oder sozialer Anerkennung in der Peergroup, auswirkt.

Mahha El Faddagh und Michael Nagenborg weisen in ihrem Aufsatz „Gewalt ist eine Lösung – leider“ darauf hin, dass „Gewalt eine Option sei, die jedem Menschen jederzeit offen stehe“ und fordern, „den Gewaltverzicht als kulturelle Leistung anzuerkennen und als solche zu pflegen“.<sup>22</sup> Für die Pädagogik bedeutet dies, die Heranwachsenden bei der Entwicklung tragfähiger Identitäten und ausdifferenzierter Verhaltensrepertoires zu unterstützen. Dazu zählt auch, ihnen Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt zu bieten, ihnen Räume zu eröffnen, in denen sie gefahrlos für sich und andere mit den eigenen Ängsten und Aggressionen experimentieren können. Wo solche Räume, ob real oder medial, nicht offensiv geschaffen und bewusst gestaltet werden, werden kommerzielle Anbieter die Lücken schließen. Der (Medien-)Markt kennt die Bedürfnisse und Wünsche der Jugendlichen und er zögert nicht, sie nach seiner Logik zu bedienen. Da dies auch in Zukunft der Fall sein wird, sind alle pädagogischen Institutionen gefordert, sich mit den problematischen Mediovorlieben ihrer Klientel zu befassen, vorurteilsfrei, ernsthaft und unter Einbringung der notwendigen Kompetenz. Allen Erziehenden sei dabei nahe gelegt, die Mediovorlieben der Heranwachsenden nicht zum Sündenbock gesellschaftlicher Fehlentwicklungen zu machen. Statt als vermeintliche Ursache sollten problematische Mediovorlieben als Symptom individueller Fehlentwicklungen gedeutet und als Anlass für Dialog und pädagogisches Handeln wahrgenommen werden.

Letztlich kann eine sinn- und verantwortungsvolle Diskussion der Risiken medialer Gewaltdarstellungen jedoch nur im Rahmen einer umfassenden, normativ-ethischen Gewaltdiskussion geführt werden. In Zeiten, in denen das gesellschaftliche Klima aufgrund der subjektiv immer deutlicher spürbar werdenden Globalisierungsfolgen zunehmend rauer wird, in denen eine wie auch immer geartete Bedrohung durch bzw. ein „Kampf gegen den Terrorismus“ die geltenden Legitimationsmuster des staatlichen Gewalteinsetzes zur Disposition stellt, lässt sich das Problem nicht willkürlich auf die Mediennutzung Heranwachsender begrenzen. Die wichtigste Voraussetzung dafür, dass die heranwachsende Generation zu möglichst gewaltfreien, solidarischen und toleranten Formen des Zusammenlebens findet, ist, dass Kinder und Jugendliche eine ebensolche gewaltfreie, solidarische und tolerante gesellschaftliche *Realität* vorfinden und in sie hineinwachsen können. Wir alle sind damit aufgefordert, an der Beseitigung ungleicher Machtverhältnisse mitzuwirken – nicht nur in den Medien, sondern überall.

---

<sup>22</sup> Vgl. Mahha El Faddagh, Michael Nagenborg: Gewalt ist eine Lösung – leider. Die Attraktivität von Gewaltdarstellungen lässt sich besser verstehen, wenn man sich die Tabuisierung von Gewalt vor Augen führt. In: Florian Rötzer (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover, 2002.

**Der Autor:**

**Andreas Kirchhoff**

Dipl. Soz.-Päd. (FH), seit 2000 medienpädagogischer Referent am Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) München. Projektkoordination „In eigener Regie“ und „JuFinale“. Weitere Arbeitsschwerpunkte: dezentrale Projekte, Jungenarbeit. Kontakt und Information: [www.jff.de](http://www.jff.de), [kirchhoff@jff.de](mailto:kirchhoff@jff.de)