

# Mythen und Fakten über Computerspiele

## **Das neue deutsche Jugendschutzgesetz**

Seit April 2003 gilt in Deutschland das neue Jugendschutzgesetz, das am 21. 6. 2002 verabschiedet wurde, zeitgleich mit dem sogenannten „Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“. Das Gesetz sieht unter anderem eine verpflichtende Alterskennzeichnung für Computerspiele vor, die BPjS wird in „Bundesprüfstelle für Jugend gefährdende Medien“ (BPjM) umbenannt und darf auch ohne Antrag tätig werden. Neben den bestehenden Kategorien „Jugend gefährdend“ und „schwer Jugend gefährdend“ wird es angeblich auch die Kategorie „Jugend beeinträchtigend“ geben. Erstmals sind in dem neuen Gesetz das "Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit" und das "Gesetz über die Verbreitung Jugend gefährdender Schriften und Medieninhalte" zu einem bundesweit einheitlichen Jugendschutzgesetz zusammen geführt worden.

Auf der offiziellen Site der deutschen Bundesregierung steht dazu: „Nach dem Amoklauf von Erfurt waren vor allem schärfere Regelungen für Videofilme und Computerspiele mit gewaltverherrlichenden Elementen *notwendig geworden* (Kursiv vom Verfasser), die mit dem jetzt verabschiedeten Jugendschutzgesetz und dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag verschärft werden.“<sup>1</sup> Das ist eine interessante und bedenkliche Formulierung. Meines Wissens war der Amoklauf von Erfurt, trotz entsprechender Diskussionen in Medien und Politik, nie auf den Computerspiel-Konsum des Täters zurückzuführen gewesen. Ganz im Gegenteil, ein Indizierungsantrag gegen das als in den Medienberichten als besonders gefährlich bezeichnete Spiel „Counterstrike“ wurde abgelehnt, mit der Begründung, das strategische Vorgehen, die Spielergemeinschaft und die nötige Kommunikation unter den Spielern habe die Bedenken gegen die Gewalt im Spiel überwogen. Zudem sei von älteren Jugendlichen anzunehmen, dass sie über ein gefestigtes Wertesystem verfügten und sie daher sehr wohl zwischen Realität und Spiel unterscheiden könnten<sup>2</sup>. Bundesjugendministerin Christine Bergmann war mit der Nicht-Indizierung unzufrieden und bezeichnete das Spiel als „unerträglich“<sup>3</sup>. Nach Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes soll der Antrag nochmals geprüft werden.

Dieses neue deutsche Jugendschutzgesetz kann als gutes Beispiel für Anlass-Gesetzgebung bezeichnet werden. Sehen wir uns doch einige Mythen zum Thema Computerspiele an die wohl in den Gehirnen der GesetzgeberInnen und so mancher JournalistInnen<sup>4</sup> herumspuken und so zur öffentlichen Meinungsbildung und damit zur Novellierung des Gesetzes beigetragen haben.

## **Mythos: Jugendliche können zwischen Spiel und Realität nicht unterscheiden**

Das, obwohl meist unausgesprochen, ist die Ansicht die wohl hinter den meisten Bestimmungen zum Jugendmedienschutz steckt. Doch in Wahrheit scheint es so, als ob die Kritiker des Computerspiels Realität und Virtualität nicht trennen könnten<sup>5</sup>. Natürlich scheint es aus der Sicht der Außenstehenden bedenklich, wenn da Gruppen von Jugendlichen Spiele gegeneinander spielen, in denen es vordergründig nur um das Abschießen des Gegners geht. Es mag auch vielen Zusehern nicht gefallen, wie da virtuell geschossen und gestorben wird, dass das Pixelblut nur so von innen an den Bildschirm spritzt. Das mag nicht schön sein, aber es ist auch nicht real.

**Spieler aber können die Realität sehr gut von der Spielwirklichkeit unterscheiden – nur so ist es möglich dass täglich Hunderttausende Spieler weltweit auf LAN-Parties gegeneinander antreten, ohne Amok zu laufen.** Sie verfügen über die notwendige „Rah-

<sup>1</sup> <http://www.bundesregierung.de/Themen-A-Z/Kinder-und-Jugend-,8946/Jugendschutzrecht.htm>

<sup>2</sup> vgl. <http://www.heise.de/newsticker/data/daa-16.05.02-001/>

<sup>3</sup> vgl. <http://www.heise.de/newsticker/data/uma-28.05.02-000/> Dazu ist eigentlich nur zu sagen: Frau Bergmann muss es ja nicht spielen.

<sup>4</sup> Ich werde im Folgenden aus stilistischen Gründen weitgehend auf eine Geschlechts neutrale Formulierung verzichten. Es sind aber – außer in Ausnahmefällen - immer beide Geschlechter gemeint

<sup>5</sup> Vgl. Rötzer, Florian: Einleitung – Angst vor dem neuen Medium, S. 11. In: Rötzer, Florian (Hg.): Virtuelle Welten – Reale Gewalt, Hannover 2003, Seite 9-25.

„mungskompetenz“, die ihnen erlaubt, die Erlebnisse in ihren verschiedenen Welten in den richtigen Zusammenhang zu stellen. Wir alle haben diese Kompetenz, wir können Aussagen und Inhalte dem richtigen Rahmen zuordnen und so erst verstehen. Wir verstehen ob etwas ernst oder ironisch gemeint ist, wir kennen die Unterschiede zwischen fiktiven und realen Darstellungen. **Rahmungskompetenz wird benötigt weil wir alle in verschiedenen Wirklichkeiten leben, die von uns unterschiedliches Verhalten und teilweise unterschiedliche Wertesysteme verlangen.** In der „wirklichen Welt“ verhalten wir uns zu Hause, im Kreis der Familie, anders als im Büro oder inmitten einer Gruppe von Freunden. Dazu kommen noch die verschiedenen Medienwelten, die Welt des sogenannten „Realen“, etwa der Fernsehnachrichten und Dokumentationen - die dennoch durch die Programmierer und durch unsere persönliche Auswahl eine konstruierte ist - und die Welten des „Fiktiven“, der Serien und Spielfilme, Romane, Spiele, Musikvideos, Theateraufführungen und so weiter. Jugendliche, die mit einer Vielzahl an Fernsehkanälen und mit dem Internet aufgewachsen sind, sind Meister in der Kunst, vielfältige mediale Wirklichkeiten in ihre Lebenswelt zu integrieren<sup>6</sup>.

Neben der wirklichen und der medialen Welt können wir noch die Traumwelt, die mentale Welt, die Spielwelt und die virtuelle Welt unterscheiden<sup>7</sup>. Diese Welten gehorchen spezifischen Gesetzen und werden von uns unterschiedlich wahrgenommen. Die wirkliche Welt ist von besonderer Bedeutung, weil in ihr unser körperliches Da-Sein und damit unser Überleben stattfindet. Doch alle diese Welten sind mehr oder weniger „real“ wenn wir uns auf sie einlassen, und wir lernen in den ersten Jahren unseres Lebens, sie von der wirklichen Welt die wir sehen und begreifen können zu unterscheiden.

Welche Welten wir für uns als Aufenthaltsorte wählen und wie wir sie sehen hängt von vielen Faktoren ab, die noch nicht ausreichend erforscht sind. **Die klassische Medienwirkungsforschung ging von eindeutigen Wirkungen von Medieninhalten aus, doch von dieser Ansicht hat man sich heute verabschiedet.** Menschen wählen die Medieninhalte die sie aus persönlichen Motiven bevorzugen und werden von diesen Inhalten auf sehr unterschiedliche Weise beeinflusst. Wenn Menschen die selben Medieninhalte wahrnehmen, können diese Inhalte aufgrund der unterschiedlichen Erwartungen und Erfahrungen eine völlig andere Bedeutung gewinnen. **Medienwirkung ist Rezipienten spezifisch; darauf kommt es an. Spieler, die sich mit einem Spiel auskennen, werden es also mit buchstäblich „anderen Augen“ sehen als Anfänger oder Nicht-Spieler.**

**Entscheidend ist letztlich nicht das was die unbeteiligten Zuschauer sehen, sondern was die Spieler wahrnehmen.** Für sie, vor allem für die wirklich guten Spieler, ist das Spiel eine Art Sport. Es geht um Überwinden der Gegner, um das besser sein, um die Spannung und den Thrill. Wenn man etwa in „Counterstrike“ stirbt ist man nach wenigen Minuten, zu Beginn der nächsten Partie, wieder da, ohne negative Folgen. Trotz Ich-Perspektive kann eine Identifikation nicht stattfinden, weil die eigene Spielfigur Gesichts und Charakter los bleibt. Eine Spielfigur eben, die sich durch ihre Fähigkeiten nicht von den anderen Spielfiguren unterscheidet.

Nach einer Partie sitzen dann die Spieler ganz freundschaftlich mit ihren Gegnern zusammen und diskutieren gute Spielzüge und coole Aktionen. Rivalität ja, aber Gewalt nein – das ist auf LAN-Parties die Regel. Unabhängig davon, was auf dem Bildschirm zu sehen sein mag. Mag sein dass viele Computerspieler ihre Gewaltphantasien auf dem PC ausleben, aber es liegt nun einmal in der Natur von Phantasien dass sie von normal sozialisierten Individuen nicht in die Realität umgesetzt werden. Und wenn doch dann muss das tiefere Gründe haben.

### **Mythos: Brutale Computerspiele werden immer realistischer**

Sowohl in den Werbetexten für Computerspiele als auch in den Antworten der Kritiker kommt es immer wieder vor - das Stichwort Realismus. Hersteller werben mit realistischen Animationen der Spielfiguren, realistischen Texturen, realistischen Schatteneffekten. Kritiker

---

<sup>6</sup> Das machen sich die Medien auch gerne zunutze, indem sie künstliche, Jugend gerechte Wirklichkeiten konstruieren. Da wird zum Beispiel ein angeblicher „Superstar“ gesucht, ein paradoxer Vorgang, bei dem in der Suche der (finanzielle) Sinn liegt und der tatsächliche zukünftige Star-Status des Siegers völlig gleichgültig ist.

<sup>7</sup> Vgl. Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit. In: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

prangern eine realistische Gewaltdarstellung an. Betrachten wir diese Aussagen einmal näher. Streben Spiele und Spieler wirklich nach Realismus, also nach Nähe des Spieles zur greif- und sichtbaren Wirklichkeit? Schon nach kurzer Prüfung erkennt man dass dies so nicht stimmt. Die Grafik mag mittlerweile fast fotorealistisch sein, aber damit hört die Ähnlichkeit mit der Realität auch schon auf. **Der Spielverlauf hat mit der Wirklichkeit nur sehr am Rande zu tun, wir befinden uns hier schließlich in der sogenannten Spielwelt.**

Nehmen wir allein die 3D-Shooter, die ja am meisten im Visier der Kritik stehen. Die hier gezeigte Ästhetik entspricht am ehesten der neuerer Action-Filme wie Matrix oder Blade. Gegner sind Gesichts los und laufen in Massen in ihr Verderben. Der Held (seltener die Heldin) dagegen ist fast unverwundbar, die bequeme Einrichtung des „Health Packs“ stellt seine Gesundheit selbst nach schwersten Verletzungen rasch wieder her. Stirbt er doch einmal, wird das Spiel vom letzten Save Point wieder aufgenommen. Das Spiel soll ja auch Spaß machen, und die Spieler wollen trotz hohen Anspruch an die Realitätsnähe nicht, dass ihr virtueller Held nach jeder Schussverletzung mehrere Monate im Krankenhaus verbringt.

Und noch enger sind die Annäherungen an den Film. Die Musik passt sich dynamisch der Situation an, wir sehen oft Dialoge in Zwischensequenzen und komplexe Kamerafahrten, das Spiel „Max Payne“ verfügt sogar über einen Zeitlupeneffekt, genannt „Bullet Time“.

Gewalt wird im Spiel wie im Film inszeniert und ästhetisiert. Gewaltdarstellung ist niemals realistisch, sondern orientiert sich einerseits an den Genrekonventionen, andererseits an den Absichten der Filme- oder Spielmacher. Gewalt ist immer inszeniert und gehört in einen größeren Zusammenhang. Ein und dieselbe Situation kann auf völlig unterschiedliche Arten wirken, je nachdem mit welcher Musik sie unterlegt ist. Sind es heroische Klänge oder bedrückende Dissonanzen, hämmernde Rhythmen oder nur vom Keuchen der Verletzten durchbrochene Stille? Reale, dokumentarisch dargestellte Gewalt wirkt immer noch erschreckend, weil sie den Konventionen nicht folgt und nicht folgen kann. Weil die Kamerawinkel nicht ausgeklügelt sind, die Schnitte nicht perfekt sind, statt Musik O-Ton im Hintergrund zu hören ist. **Weil ein Spiel aber Spaß machen und keine Wissensbisse verursachen soll, wird die Gewaltdarstellung, die für die Spannung vieler Spiele notwendig ist, einerseits durch ihre Inszenierung als „nicht wirklich“ gekennzeichnet,** andererseits als rechtmäßig legitimiert. In der Mehrzahl der Spiele kann man eben nur den Guten spielen.

Auch in Simulations- und Sportspielen werden die Regeln vereinfacht um den Spielgenuss zu erhöhen. Selbst in den komplexesten Formel 1-Spielen muss die Fahrphysik vereinfacht werden, um den Spielern schon nach wenigen Stunden Training ein Erfolgserlebnis zu gönnen. In Weltraumspielen werden Geräusche eingebaut, die Reichweiten der Waffen verringert und die Gegner beleuchtet – die Kämpfe wären ansonsten eine stille, finstere und letztlich ziemlich langweilige Angelegenheit.

Eine der krassesten aber immer wieder auftretenden Abweichungen von der Realität ist das Auftreten von „lens flares“, Linsenspiegelungen. Derartige Spiegelungen treten im Inneren einer Kameralinse auf wenn sie direkt in eine Lichtquelle gerichtet wird und erscheinen daher nur im Film, niemals in der erlebten Wirklichkeit. Trotzdem kommen lens flares immer wieder in Spielen vor, in denen das Geschehen angeblich durch die Augen des Helden erlebt wird, wo sie also nichts zu suchen haben. Warum? Ich meine dies ist der beste Beweis dafür dass die Spielehersteller nicht Wirklichkeit, sondern Super-Wirklichkeit, also Nähe zu Film anstreben. Das Geschehen wird wie durch eine virtuelle Kamera erlebt. Die Spieler sind sich des Bildschirms, vor dem sie sitzen, bewusst, und zum Erleben auf dem Schirm gehören Linsenspiegelungen dazu, sie werden unbewusst erwartet und ihre Berechtigung nicht hinterfragt.

Das Interface des Bildschirms ist trotz zahlreicher technischer Entwicklungen in den letzten Jahren nicht verschwunden. Schon vor zehn Jahren gab es 3D-Brillen und Datenhelme die den Spieler ganz in die Spielwelt eintauchen lassen wollten. Doch diese Neuerungen haben sich nicht durchgesetzt. Die Spieler ziehen den Bildschirm als klare Grenze zum Virtuellen vor.

### **Mythos: Die Jugendkriminalität steigt durch brutale Computerspiele**

Werfen wir doch einen Blick auf die wahren Ursachen und das Ausmaß der Gewaltkriminalität von Jugendlichen. Oft liegen die Gründe in der Familie der Jugendlichen oder im Wer-

tesystem der Subkultur oder Szene in der sie sich aufhalten, beziehungsweise der peer group.

**Häufige Ohnmachtserfahrungen in der Familie können zu hoher Frustration führen, die sich dann entweder nach innen oder in Form von Gewaltakten nach außen richten.** Viele Gewalttäter sind als Kinder von ihren Eltern mißhandelt worden oder haben häufig handgreifliche Streitigkeiten zwischen den Eltern miterlebt. Das ständige Gefühl der Hilflosigkeit gegenüber diesem für Kinder überwältigenden Klima der Bedrohung kann später zu eigener Gewalttätigkeit führen.

Aber nicht nur durch Misshandlung können Ohnmachtserfahrungen entstehen. Wachsen Kinder in einem Umfeld extremer Regulation und Kontrolle auf, die sich nicht in physischer Gewalt äußert, kann das die selben Folgen haben. Bestrafung durch Liebesentzug, also psychische Gewalt, ist ebenso schlimm wie eine Tracht Prügel – oder schlimmer, denn Prügel sind, wenn auch schmerzhaft, Zuwendung; Liebesentzug ist Abwendung. Auch Gleichgültigkeit gegenüber den Kindern oder extrem antiautoritäre Erziehung ohne klare Grenzen können zu Gewalttätigkeit führen. Hier dient sie dazu, um Aufmerksamkeit zu erregen und die sehr weit gesteckten Grenzen auszuloten.

Die Vermutung liegt nahe, dass Gewalt die aus diesem Umfeld hervorgeht sich weitgehend auf das Kindes- und Jugendalter beschränkt.

**Studien haben ergeben dass auch ein Zusammenhang zwischen persönlicher Neigung zu Gewalttätigkeit und der Zugehörigkeit zu einer Gewalt bereiten Jugendszene bzw. peer group besteht.**

„Querschnittstudien und längsschnittliche Untersuchungen haben konsistent gefunden, dass die Einbindung in deviante Gleichaltrigengruppen mit einer Erhöhung delinquenter Aktivitäten der Jugendlichen sowie der Etablierung delinquenzbefürwortender Einstellungen verbunden ist. Aber weder eine reine Selektionshypothese, wonach Delinquenz und delinquente Einstellungen zum Zusammenschluss in entsprechenden Gruppen führen, noch eine reine Sozialisationshypothese, wonach Delinquenz und delinquenzbefürwortende Einstellungen und Normen durch die sozialen Interaktionen in der Gleichaltrigengruppe erzeugt werden, wird den dazu vorliegenden Befunden gerecht.

Die empirischen Ergebnisse kriminologischer Forschung sind, wie auf der Grundlage von Längsschnittdaten gezeigt werden konnte, am ehesten im Rahmen eines interaktionalen Modells zu erklären. Danach führen antisoziale Verhaltensweisen und darauf bezogene Etikettierungen des Umfeldes zur Erhöhung der Wahrscheinlichkeit von Assoziationen mit Gleichaltrigen, die sich abweichend verhalten und entsprechende Einstellungen als normative Orientierungen der Gruppe vertreten. Die Zugehörigkeit zu solchen Gruppen fördert und stabilisiert im weiteren Fortgang die Aufrechterhaltung delinquenter Einstellungen und Verhaltensweisen.<sup>8</sup>“

Jugendkriminalität<sup>9</sup> ist offensichtlich ein allgegenwärtiges Phänomen. Fast alle Jugendlichen begehen irgendwann einmal kleinere Delikte, etwa Ladendiebstahl oder leichte Körperverletzung. Nur wenige Prozent setzen nach dem erwachsen werden ihre kriminelle Laufbahn fort. Selbst die Einbindung in eine kriminelle Subkultur führt meist nicht zu einer Fortsetzung der kriminellen Karriere nach dem Ende des Jugendalters<sup>10</sup>. **Es macht also wenig Sinn, straffällige Jugendliche sofort zu kriminalisieren und somit zu stigmatisieren.** Durch Kontakt mit echten Kriminellen und die Überzeugung, sich selbst auch bereits auf der „schiefen Bahn“ zu befinden, wird der Einstieg ins Kriminellendasein leichter gemacht<sup>11</sup>.

Häufiger als zu Tätern werden Jugendliche aber zu Opfern, auch dieser Aspekt soll hier erwähnt werden. Die polizeilichen Statistiken enthalten nur wenige Angaben über Opfer; hier handelt es sich meist um die Opfer von Gewaltverbrechen. Dennoch kann festgehalten werden:

„Der im Verlauf der letzten 15 Jahre polizeilich registrierte Anstieg der Gewaltkriminalität ist primär zulasten von jungen Menschen gegangen. So haben vor allem die Opferraten der Jugendlichen und Heranwachsenden überproportional zugenommen, während bei den Erwachsenen nur ein moderater Anstieg zu verzeichnen ist.<sup>12</sup>“

<sup>8</sup> Bundesministerium des Inneren (Hg.): Erster Periodischer Sicherheitsbericht. Berlin, Juli 2001; S. 480.

<sup>9</sup> Vgl. z.B.: <http://www.uni-konstanz.de/rtf/kik/he213-18.htm>

<sup>10</sup> Bundesministerium des Inneren (Hg.): Erster Periodischer Sicherheitsbericht. Berlin, Juli 2001; S. 481

<sup>11</sup> Labeling-Ansatz: durch die Reaktion des sozialen Umfeldes auf eine (nicht im Modell erklärte) primäre Delinquenz wird erneute Delinquenz wahrscheinlicher.

<sup>12</sup> Bundesministerium des Inneren (Hg.): Erster Periodischer Sicherheitsbericht. Berlin, Juli 2001; S. 484.

Gewaltdelikte finden meist zwischen Personen mit ähnlichen soziodemografischen Merkmalen statt, also auch Personen gleichen Alters. Allerdings: je jünger das Opfer, desto älter der Täter. Gewaltverbrechen an Kindern werden in der Regel von Erwachsenen verübt.

Die Mehrzahl, etwa 40%, der Gewaltverbrechen an Jugendlichen machen einfache Körperverletzungen aus, die zumeist von Gleichaltrigen begangen werden<sup>13</sup>. Daraus und aus der Zunahme der Opferraten wäre zu schließen, dass tatsächlich in den letzten Jahren die Gewalt unter Jugendlichen zugenommen hätte. Allerdings: Gewaltkonflikte, in denen Täter und Opfer unterschiedlichen ethnischen Gruppierungen angehören, werden öfter angezeigt. Durch vermehrte Zuwanderung in den letzten Jahren und daraus sich ergebenden gemischt-ethnischen Konflikten kann es also auch zu vermehrten Anzeigen von Gewaltverbrechen und damit zu einer Verzerrung der Statistik gekommen sein<sup>14</sup>. Demnach hätte nicht die Opferzahl, sondern nur die Anzeigequote zugenommen; die Zunahme der Anzeigen wird auf jeden Fall als eine mögliche Ursache für die sogenannte „Zunahme von Jugendgewalt“ im Hinterkopf zu behalten sein.

### **Mythos: Brutale Medieninhalte tragen zum Anstieg der Gewaltkriminalität bei**

Im Sicherheitsbericht des deutschen Innenministeriums findet sich dazu folgende Zusammenfassung:

*Die Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien i. S. einer unmittelbaren Beeinflussung oder Verursachung von so genannten Nachahmungstaten, insbesondere bei jungen Menschen, wird in der öffentlichen Diskussion meist überschätzt, zumindest jedoch einseitig dargestellt. Nach dem derzeitigen Wissensstand ist eine gewaltfördernde Wirkung durch Filme, Videospiele etc. dort zu beobachten, wo bereits unmittelbare Gewalterfahrungen gemacht wurden (vor allem in der Familie) und/oder eine spezifische Neigung oder Einstellung zur Gewaltanwendung besteht. Die Berichterstattung über spektakuläre reale Gewalttaten kann - wie sich 1992 und 1993 und möglicherweise wieder im Juli/August 2000 im Anschluss an den Sprengstoffanschlag in Düsseldorf gezeigt hat - eine Welle von Nachahmungstaten auslösen<sup>15</sup>.*

### **Mythos: Computerspieler sind Gewalt bereit**

Einer meiner Freunde ist aktiver Fußballfan. Sein Verein ist Rapid Wien, er ist in einem Fanclub aktiv und besucht, so weit er kann, alle Matches seiner Mannschaft. Kürzlich hat er mir von einer kleinen Ausschreitung im Rahmen eines Freundschaftsspiels Rapid Wien gegen Arsenal London am 27. 7. 2002 in Eisenstadt berichtet<sup>16</sup>. Details sind hier nicht von Interesse, sein Fazit jedenfalls war: man hätte mit Gewalt rechnen müssen. Zu diesem Match war die „Elite“ der Rapid-Fans angereist, ebenso zahlreiche Arsenal-Fans. Diese Zuseher wurden nicht in durch Zäune getrennten Sektoren untergebracht, wie das üblich ist, sondern gemischt mit Familien auf gemeinsamen Sitzreihen. Für Ordnung sorgten fünf örtliche Gendarmen – bei über 11.000 Zusehern viel zu wenig. **Da, so mein Freund, war es sehr wahrscheinlich dass es zu einer Schlägerei kommen würde, und in Wahrheit sei ohnehin nicht viel passiert.**

Nun habe ich wirklich nichts gegen Fußballfans, und ich verstehe auch dass es, wenn die Emotionen hochgehen, in einer Masse von Tausenden Menschen zu Ausschreitungen kommen kann. Aber die Differenzen sind doch interessant: Fußball ist vordergründig kein aggressives Spiel<sup>17</sup>. Dennoch muss offenbar mit Gewalttätigkeit gerechnet werden. Daher werden die Fans beim Einlass ins Stadion nach verborgenen Waffen und Feuerwerkskörpern durchsucht, werden in getrennten Sektoren untergebracht, Fanbetreuer und etwa 200 Mann einer Spezialeinheit der Polizei sorgen für Ordnung. Nur so ist die Sicherheit im Stadion zu gewährleisten.

<sup>13</sup> Bundesministerium des Inneren (Hg.): Erster Periodischer Sicherheitsbericht. Berlin, Juli 2001; S. 485.

<sup>14</sup> Die Angaben gelten für die Bundesrepublik Deutschland, können aber meines Erachtens in den Grundzügen auch für Österreich Anwendung finden.

<sup>15</sup> Bundesministerium des Inneren (Hg.): Erster Periodischer Sicherheitsbericht. Berlin, Juli 2001; S. 340.

<sup>16</sup> <http://www.sport1.at/coremedia/generator/sv=at/id=1593688.html>

<sup>17</sup> zu Gewalt betonter Rhetorik (Zweikampf, Schlacht auf dem grünen Rasen etc.) im Zusammenhang mit Fußball vgl. Rathmayr, Bernhard: Die Rückkehr der Gewalt. Faszination und Wirkung medialer Gewaltdarstellung, Wiesbaden 1996

Bei LAN-Parties dagegen, wo hunderte Spieler Tage lang blutrünstige virtuelle Gemetzel untereinander veranstalten, sind derlei Maßnahmen nicht notwendig. Die Stimmung ist generell eher ruhig, nur bei laufenden Wettbewerben wird es etwas lauter. Für die Aufsicht reicht meist das Orga-Team, Security wird kaum benötigt. ***Mir ist weder aus eigenem Erleben noch von Gamer-Homepages oder aus der Literatur auch nur eine einzige LAN-Party bekannt, wo es zu realer Gewalt zwischen Spielern gekommen wäre.*** Mittlerweile gibt es auch LANs mit vielen Tausend Teilnehmern<sup>18</sup>, und dennoch – keine Gewalt. Seltsam.

Und warum wird eigentlich nie das Boxen thematisiert, wo zwei Männer einander mit der Faust – real - ins Gesicht schlagen bis einer bewusstlos umfällt? Warum nennt man Wladimir Klitschko liebevoll „Dr. Faust“ und hält Action-Gamer, die niemandem etwas zu leide tun oder tun möchten, für potentielle Psychopathen? ***Warum sind Gewaltbilder eher für öffentliche Aufregung geeignet als die Realität?***

### ***Mythos: Spieler lernen durch das Spiel wie man tötet***

Dieses Spielen gegeneinander – vor allem von Actionspielen - wird von Außenstehenden oft als „Kriegssimulation“ angesehen und entsprechend verteufelt, wie etwa von dem US-Militärpsychologen Dave Grossman in seinem Buch (mit Gloria deGaetano) „Stop teaching our kids to kill“<sup>19</sup>. Für Grossman sind 3D-Shooter nichts anderes als Trainingsinstrumente für angehende Massenmörder. Dabei geht er von einigen Einzelfällen wie dem durch zwei Schüler angerichteten Massaker in Littleton am 20. April 1999 aus (das auch in der Spieler-gemeinde Bestürzung hervorgerufen hat) und zieht die Motivationen der Mehrzahl der Spieler nicht in Betracht. Grossman setzt 3D-Shooter gleich mit der Ausbildung amerikanischer Marines, die durch das Schießen auf menschenähnliche Zielscheiben die Tötungshemmung verlieren sollen. ***Dabei wird allerdings übersehen, dass Marines als Soldaten für das Töten trainiert werden, Computerspieler aber weder töten noch töten wollen, sondern nur den Wettbewerb mit anderen suchen, denen sie mit Respekt gegenüber treten. Die Motivation ist also eine gänzlich andere.*** Grossman ist kein Kenner der Spielerszene, sondern sieht Actionspiele aus dem berufsbedingt eingeschränkten Blickwinkel des Militärs. Weder betrachten Grossman/deGaetano die inneren Strukturen und die Dramaturgie der untersuchten Werke, noch interessieren die sich für die jugendlichen Spieler selbst:

Gleichwohl sehen Grossman/deGaetano auch keinen Anlass, sich für die Aneignungsformen der Publika und deren soziale Differenzierung zu interessieren. Die Nutzenden nämlich gelten ihnen als schrankenlos manipulierte, plastische Masse, in die sich einformen lässt, was die Produkte enthalten.<sup>20</sup>

Obwohl in Massenmedien wegen seiner einfachen Thesen gerne zitiert, steht Grossman unter Wissenschaftlern mit seinen Ansichten weitgehend alleine da. Die meisten Autoren sehen die Wirkung von Computerspielen wesentlich differenzierter. Von Fehr und Fritz<sup>21</sup> etwa wird eine negative Beeinflussung vor allem junger Spieler für möglich gehalten, bei denen noch kein gefestigtes Sinn- und Wertesystem ausgebildet ist. Denn sehr viele Spiele vermitteln ein Weltbild, in dem vor allem Stärke und Gewalt zum Ziel führen. Das Vernichten und Besiegen des Gegners ist das Hauptziel, Mitleid, Empathie mit den realistisch gestalteten Spielfiguren wird nicht gefördert. Gegen dieses Argument lässt sich allerdings einwenden, dass weder im Sport noch im Brettspiel Mitleid mit dem Gegner gefordert wird; der Unterschied zum Computerspiel liegt lediglich in der realistischeren Darstellung der Computergegner. Sind aber die Spieler alt und reif genug, um zwischen Realität und virtueller Welt klar unterscheiden zu können, ist eine negative Beeinflussung durch das Spiel eher auszuschließen.

### ***Fazit***

Es ist abschließend zu bemerken, dass die Zusammenhänge zwischen medialer Gewaltdarstellung und realer Gewaltbereitschaft wesentlich komplexer sind als es üblicherweise in

<sup>18</sup> z.B. Assembly in Helsinki: <http://www.assembly.org>

<sup>19</sup> INTERFACE #03 – sie haben kenny getötet; ORF2, 27. 4. 2000; [www.iface.com](http://www.iface.com)

<sup>20</sup> Hausmanning, Thomas: Der Neil Postman der Gewaltdebatte. Medien praktisch 1/03, S. 22

<sup>21</sup> Fehr, Wolfgang; Fritz, Jürgen: Zum Problem virtueller Gewalt: Von der Wirkungsforschung zur Normen- und Werteentscheidung. Medien praktisch 2/97, S. 39-41

der öffentlichen Diskussion erscheint. Das Fernsehen und neuerdings die Computerspiele werden zum Sündenbock aufgebaut und deren Inhalte oberflächlich entschärft. Vielfach werden „Leichenzählereien“, Statistiken medialer Gewalttaten, als schlagende Argumente für eine Zensur gewalttätiger Inhalte herangezogen, ohne die Frage zu stellen, welchen Einfluss die Zahl gesehener fiktiver Gewalttaten denn tatsächlich auf die Betrachter hat.

So kann es vermieden werden, sich schwerer zu beseitigender Quellen gesellschaftlicher Gewalt, wie etwa sozialer Probleme, Verwahrlosung, mangelnder Zukunftsperspektiven etc. anzunehmen. Zugleich fallen solche Alibimaßnahmen auf fruchtbaren Boden, da einerseits simple Ursache/Wirkung-Modelle logisch scheinen und leicht zu verstehen sind, aber auch durch ständige Konfrontation mit medialen Inhalten ohnehin Jedermann/Jedefrau sich für ExpertInnen im Bereich der Medienwirkung hält.