

Medien als Täter?

Gewalthaltige Computerspiele und ihre Wirkungen

Von Stefan Aufenanger

Die Ereignisse in Erfurt haben eine Diskussion um die Wirkung von gewalthaltigen Computer- und Videospiele in Gang gebracht, die schon öfter geführt wurde und immer wieder die Öffentlichkeit beschäftigt. Relativ schnell wurde ausgemacht, dass der Täter ein Anhänger des Computerspiels „Counterstrike“ gewesen ist und es in diesem Spiel auch darum geht, andere (virtuelle) Menschen zu töten. Dadurch sei der Täter für seine Tat angeregt und desensibilisiert worden. Die darauf folgenden Maßnahmen zur Verschärfung des Kinder- und Jugendmedienschutzes sollten dieser Diskussion Rechnung tragen.

Sicherlich gibt es keine vernünftigen Gründe, Computerspiele zu verteidigen, in denen auf Menschen geschossen wird bzw. diese „beseitigt“ werden müssen. Aber aus wissenschaftlicher Sicht stellt sich doch die Frage, ob die aufgeführte Argumentation stimmig und für eine solche Entscheidung eine ausreichende empirische Basis liefert.

Medien wirken nicht einfach

Der Grundzug der Argumentation von Befürwortern einer Verschärfung des Kinder- und Jugendmedienschutzes oder auch eines prinzipiellen Verbotes von gewalthaltigen Computerspielen ist, dass eine einseitige, wenn nicht sogar kausale Wirkung von solchen Spielen ausginge. Diese Sichtweise trifft sich auch mit einer alltagsweltlichen Argumentation, die vor allem von den Massenmedien selbst – ob Zeitungen, Zeitschriften oder Fernsehen – getragen wird. Nun lässt sich hiergegen einwenden, dass einfache kausale Wirkungen im sozialen Bereich und vor allem durch Medien wissenschaftlich heutzutage nicht unterstellt werden können. Das damit einhergehende Modell eines einseitigen Einflusses von den Medien zu den Menschen hin wird durch keine theoretische oder auch empirische Studie gestützt. Denn Kausalität unterstellt immer einen Wenn-Dann-Effekt, und ein

solches Modell hat aus einer sozialwissenschaftlichen Sicht keine Gültigkeit.

Die Wechselwirkungen zwischen Mensch und Medien werden heute als sehr komplex und differenziert angesehen, wobei vor allem die Perspektive der die Medien nutzenden Menschen stärker in den Blickpunkt rückt. Es geht also mehr um Bedeutung und Funktion von Medien für deren Nutzer, also um die Frage, warum und für welche Zwecke Menschen Medien nutzen.

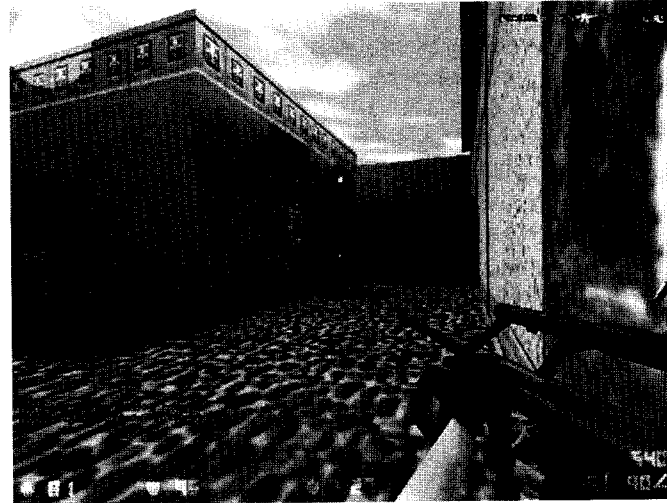
Was wirkt wann und wie?

Darüber hinaus muss ebenso gesehen werden, dass es rein methodisch gesehen sehr schwierig ist, solche Einflüsse bzw. Wechselverhältnisse zu erfassen. Dies lässt sich gut an den vorliegenden Studien zur Thematik verdeutlichen. Wie wird bzw. wie kann man die möglichen Auswirkungen von gewalthaltigen Computerspielen erfassen?

Beziehen wir diese Fragestellung auf die Situation des Täters von Erfurt. Der in der öffentlichen Diskussion zu erkennende Blick ist der: Der Täter hat vor seiner Tat „Counterstrike“ gespielt, dann in seiner ehemaligen Schule Menschen erschossen, wie es auch im Spiel verlangt wird, also kann nur das Spiel ursächlich dafür verantwortlich sein. Relativ schnell kann man diese Argumentation hinterfragen, nämlich etwa: „War der Täter nicht schon vorher gewaltbereit? Hat er zur Befriedigung seiner Gewaltlust diese gewalthaltigen Computerspiele gespielt und dann auch noch die Tat begangen?“

Ursächlich wäre also eher nach der Genese seiner Gewaltbereitschaft zu suchen. Und diese liegt nun einmal nicht ausschließlich in der Mediennutzung. Sieht man sich beispielsweise in der sozialpsychologischen

Literatur zur Entstehung von Aggressionsbereitschaft um, dann wird deutlich, dass dort Medien als Ursache für Aggressionen kaum bzw. überhaupt nicht erwähnt werden. Unterstützt wird diese Perspektive durch eine neuere amerikanische Studie, die der Frage nachgeht, wodurch die zunehmende Gewalt – hier vor allem mit tödlichen Folgen – an amerikanischen Schulen bedingt ist.¹ In sechs Fallstudien, zu denen auch der bei uns bekannte Fall der Schule in Littleton zählt, kommen die Autoren zu dem Schluss, dass vor allem der Zugang zu Waffen sowie persönlichkeitsbedingte Probleme als Verursachungsprinzip anzusehen sind. Gewalthaltige Computer- und Videospiele oder das Fernsehen werden nur als schwache Faktoren ohne wesentlichen Einfluss berücksichtigt.



Counterstrike: Spielend töten lernen?

Und sie wirken doch

Dies soll aber nicht heißen, dass Medien insgesamt harmlos seien und keine Wirkung zeigen würden. Nur dürfte das schon erwähnte einfache Kausalmodell vollkommen unangemessen für die Betrachtung des Einflusses von Medien auf Menschen sein. Man geht heute auf der Grundlage von wissenschaftlichen Studien eher von indirekten Wirkungen aus, die entweder auf andere Persönlichkeitsmerkmale wie etwa Weltbilder oder Einstellungen bezogen werden oder die erst über andere Faktoren Einfluss ausüben.

So zeigen etwa neuere Studien, dass exzessive Spieler von gewalthaltigen Computerspielen wenig Empathie für Opfer von Gewalttaten zeigen, also Gewalt gegenüber desensibilisiert werden. Es zeigt sich jedoch

auch, dass Kinder, die besonders aggressiv sind, gerne gewalthaltige Filme im Fernsehen ansehen, also ebenfalls eine umgekehrte Beziehung bestehen kann. Bei Computerspielen kommt noch hinzu, dass die Interaktivität gegenüber dem eher konsumorientierten Fernsehen die Gefahr birgt, in die Spielwelt so einzutauchen, dass man schwer wieder aus dieser Welt herauskommt. Die emotionale Beanspruchung ist ungleich höher als bei normalem Fernsehkonsum. Weiterhin muss methodisch bei der Klärung der Einflussfrage berücksichtigt werden, ob man Kurz- oder Langzeiteffekte misst. In vielen Experimenten werden Probanden gebeten, ein gewalthaltiges Computerspiel zu spielen, und anschließend in eine Situation gebracht, in der man Konflikte lösen soll. Wählt man dann den aggressiven Weg, wird

Trainingseinheiten für künftige Soldaten?

Ein ganz anderer Aspekt bezieht sich auf die Inhalte von gewalthaltigen Computerspielen. Fast immer geht es darum, andere Menschen oder Lebewesen aus dem Weg zu räumen. Im schon erwähnten „Counterstrike“ soll gezielt nach Terroristen gefahndet werden. Dazu muss man sich mit anderen Mitspielern verbünden und Kommandoeinheiten bilden. Aus diesem Grund ist das Spiel auch nur im Online-Modus mit anderen spielbar.

Dieser Typus von Computerspiel wird vom amerikanischen Buchautor Dave Grossman² kritisiert, da es die gleiche Struktur hat wie die Vorbereitungsspiele amerikanischer Soldaten für den Krieg. Denn es hat sich gezeigt, dass man an Computerspielen Soldaten sehr gut dazu trainieren kann, keine Angst vor dem Feind zu haben und ohne Skrupel auf Menschen zu schießen. Seit neuestem werben die amerikanische³ wie auch die britische Armee⁴ auf ihren Webseiten mit Computerspielen für den Berufsnachwuchs. Die Spiele sind kostenlos zum Herunterladen und von ihrer Struktur her genau wie „Counterstrike“ bzw. „Half-Life“ aufgebaut. Sie wären von den Armeepsychologen nicht gewählt worden, würden sie keinen Einfluss ausüben.

Zwar soll damit nicht ausgedrückt werden, dass jeder,

der diese Spiele spielt, gleich zu einem wild um sich schießenden Soldaten wird. Aber jeder, der solche Spiele nicht verboten oder eingeschränkt haben will, sollte sich über diese Dimension im Klaren sein. Was rechtfertigt in einer Zivilgesellschaft ein Computerspiel, das zur Vernichtung anderer Menschen aufruft?

Keine schnellen Antworten, aber auch keine Beschwichtigungen

Die bisherige Argumentation soll eines deutlich machen: Solche Ereignisse wie in Erfurt im Besonderen und die Frage der Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen im Allgemeinen lassen sich nicht einfach erklären bzw. beantworten. Zu viele Faktoren können dabei eine Rolle spielen.

Dies meint jedoch nicht, das Ereignis zu verharmlosen oder von einer völligen Wirkungslosigkeit von Medien auszugehen. Es soll nur auf die methodischen Probleme aufmerksam gemacht werden, die allein schon einer angemessenen Antwort im Wege stehen.

Ein Verbot von gewalthaltigen Computerspielen dürfte die Wiederholung einer Tat wie der von Erfurt ebensowenig ausschließen wie ein Ignorieren der Einflussmöglichkeiten von Medien auf den Menschen die Medien aus der Verantwortung entlässt. Eher geht es darum, eine differenzierte Sichtweise einzunehmen, die zu einer distanzierteren Analyse befähigt, ohne vorurteilsbeladen zu bewerten. Und natürlich gehört auch dazu, Kinder und Jugendliche zu befähigen, angemessen, kompetent und sozial verantwortlich mit Medien umzugehen. Dies nennen wir Medienkompetenz. Sie muss in pädagogischen Kontexten erfahren und vermittelt werden. Und genau hier kann Schule und Unterricht einen wichtigen Beitrag leisten.

Anmerkungen

1 Moore, Mark; Petrie, Carol; Braga, Anthony: Deadly Lessons: Understand lethal school violence. National Academy Press, Washington 2002. www.nap.edu/books/0309084121/html/

2 Dave Grossman: On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society. Back Bay Books, Boston 1996. Auf deutsch: Grossman, Dave; DaGaetano, Gloria: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Videospiele. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 2002.)

3 www.goarmy.com

4 www.qinetiq.com/markets/defence/

Literatur

Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Verlag?, München 1995.

Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Offizin, Hannover 2002.

Zum Autor

Prof. Dr. Stefan Aufenanger,
Professor für Medienpädagogik.

Fachbereich 6

Institut für Allgemeine Erziehungswissenschaft

Universität Hamburg

Von-Melle-Park 8, 20146 Hamburg

stefan@aufenanger.de



dies der Mediennutzung zu geschrieben. Langzeitstudien stehen dagegen vor dem Problem, meist nur rückwirkend die relevanten Faktoren erheben zu können. Und dies geschieht oft nur in Form von Befragungen der Versuchsperson oder deren Eltern.

Aber sind solche Daten überhaupt zuverlässig? Und überhaupt: Wie misst man Aggressionen, und ist dies eigentlich der wichtigste Faktor? Spielen nicht Weltbilder, Meinungen, Einstellungen oder Vorurteile eine ebenso große Rolle wie aggressive Verhaltensweisen? Letzteres wird durch neuere Studien verstärkt, die auf die Abstumpfung gegenüber realer Gewalt durch häufigen Konsum von gewaltbeladenen Medien hinweisen. Auch scheint das Jugendalter eine größere Rolle zu spielen als die Kindheit.