

"Killerspiele" und Gewalt

Dietrich Dörner

Der menschliche Verstand vermag den Zusammenhang der Ursachen aller Erscheinungen nicht zu begreifen, aber der Trieb, diese Ursachen zu erforschen, schlummert in des Menschen Seele. Und da er in die vielen kunstvoll verworrenen Grundbedingungen aller Erscheinungen nicht eindringen kann, von denen jede einzelne als Ursache gelten könnte, greift er nach der ersten besten, die ihm am verständlichsten ist und am nächsten liegt, und behauptet: das ist die Ursache.

Leo Tolstoi: Krieg und Frieden

Nach dem Amoklauf von Winnenden, ähnlich wie nach den Amokläufen von Erfurt und Emsdetten, identifizierten viele Politiker und auch die Presse "Killerspiele" als Ursache der "school-shootings" und forderten zum Teil das Verbot dieser Spiele oder doch zumindest eine Zugangsbeschränkung für Jugendliche. Einige Beispiele:

- Günther Oettinger (Ministerpräsident von Baden-Württemberg): Spiele, in denen "auf Menschen geschossen würde", sollten verboten werden (FAZ vom 17.3.09).
- In der Münchner 'Abendzeitung' (zitiert nach der FAZ vom 20.3.09) war zu lesen, "Daß man durch Killerspiele wohl kaum zu einem mitfühlenden Menschen erzogen wird, versteht sich von selbst."
- Horst Köhler (Bundespräsident), meinte in seiner Ansprache bei der Feier für die Opfer von Winnenden am 21.3.09, daß der "gesunde Menschenverstand" doch nahe lege, daß die überbordende Gewalt in den Medien und bei Videospielen für die zunehmende Gewaltbereitschaft verantwortlich sei (so ungefähr und sinngemäß; im Radio mitgehört).
- Usw.

Wie steht es mit der Rolle von Killerspielen als Gewaltauslöser oder als Verstärker von Gewalttendenzen?

Wer spielt warum "Killerspiele"? Prospektive Schul-Amokläufer, um sich – wie der Kriminologe Christian Pfeiffer nach dem Amoklauf von Blacksburg meinte – am Computer "in Stimmung" zu schießen? gelangweilte Jugendliche, um ihrem ereignisarmen Leben den "Kick" von Blut und Gewalt zu geben? "Killerspieler" sind sozial isoliert, im Grunde "arme Schweine", leider aber auch gefährlich, weil sie dazu

neigen, ihre in "Killerspielen" erlernten Verhaltensweisen in der Realität anzuwenden. Das scheint die vorherrschende Meinung zu sein!

Hier ein Gegenbeispiel!

"Um sich vor dem Zustand des tödlichen Aufhörens aller Wirksamkeit zu retten, mußte er zu kindischen Spielen wieder seine Zuflucht nehmen, insofern dieselben auf Zerstörung hinausliefen. – Er machte sich nämlich eine große Sammlung von Kirsch- und Pflaumenkernen, setzte sich damit auf den Boden und stellte sie in Schlachtordnung gegeneinander - die schönsten darunter zeichnete er durch Buchstaben und Figuren, die er mit Tinte darauf malte, vor den übrigen aus und machte sie zu Heerführern – und dann nahm er einen Hammer, und stellte zugemachten Augen das blinde Verhängnis vor, indem er den Hammer bald hier-, bald dorthin fallen ließ – wenn er dann die Augen wieder eröffnete, so sah er mit einem geheimen Wohlgefallen die schreckliche Verwüstung, wie hier ein Held und dort einer mitten unter dem unrühmlichen Haufen gefallen war, und zerschmettert da lag – dann wog er das Schicksal der beiden Heere gegeneinander ab, und zählte von beiden die gebliebenen. So beschäftigte er sich oft den halben Tag - und seine ohnmächtige, kindische Rache am Schicksal, das ihn zerstörte, schuf sich auf diese Weise eine Welt, die er wieder nach Gefallen zerstören konnte. – So kindisch und lächerlich dieses Spiel jedem Zuschauer würde geschehen haben, so war es doch im Grunde das fürchterlichste Resultat der höchsten Verzweiflung, die vielleicht nur je durch die Verkettung der Dinge bei einem Sterblichen bewirkt wurde."

Dies ist ein Zitat aus dem Roman "Anton Reiser" von Philipp Moritz, der im Jahre 1785 erschien (Zitat aus dem Neudruck von 1987, S. 171). "Killerspiele" sind also gar nicht neu! Im Falle von Anton Reiser hat das Spiel eine Funktion. Der von seinen Eltern vernachlässigte, von seinen Schulkameraden "gemobbte" Anton Reiser befand sich in einer Phase der Selbstunsicherheit, der Einsamkeit, der Verzweiflung. Das Spiel, das Anton Reiser konstruierte, hatte keineswegs die Funktion, seine Gewalttendenzen zu verstärken, sondern im Gegenteil; Anton Reiser reparierte damit – so gut wie möglich – sein Empfinden der "Selbstwirksamkeit". Er zeigte sich selbst, daß er, der vom Schicksal gebeutelte, im Spiel selbst Schicksal sein konnte, daß er triumphieren konnte, und sei es auch nur über ein Heer von Pflaumenkernen. (Mit den Pflaumenkernen meinte er – natürlich, sonst hätte das Spiel seine Funktion nicht erfüllen können! – Menschen.) Daß Anton Reiser durchaus aggressive Verhaltenstendenzen hatte, die sich sowohl gegen seine soziale Umwelt als auch gegen sich selbst richteten, wird aus dem folgenden Zitat klar:

"Als in der Stadt, in der er wohnte, in der Nacht ein Haus abbrannte, empfand er bei allem Schrecken eine Art von geheimen Wunsch, daß es nicht so bald gelöscht werden möchte." ... "Selbst der Gedanke an seine eigene Zerstörung war ihm nicht unangenehm, sondern verursachte ihm sogar eine Art von wollüstiger Empfindung, wenn er des Abends, ehe er einschlief, sich die Auflösung und das Auseinanderfallen seines Körpers lebhaft dachte."

Also: das Spiel, welches Anton Reiser sich konstruiert hatte, war keineswegs dazu erdacht, Gewalttendenzen zu wecken, sondern diente – ganz im Gegenteil – dazu, vorhandene Gewalttendenzen umzusetzen, allerdings in folgenloser, symbolischer Weise. Zuerst waren die Aggressionstendenzen, dann das Spiel! Das kehrt die Reihenfolge, die viele Forscher und Kritiker von "Killerspielen" im Sinn haben, um. Hier, im Spiel mit seinen Pflaumen- und Kirschkerneheeren, konnte er triumphieren, Schicksal spielen; hier war seine Macht groß, und das ließ ihn wohl für einige Zeit seine traurige, bedrückende Lebenssituation vergessen oder vielleicht doch leichter ertragen.

Anton Reiser ist Literatur; kann man das ernst nehmen? Anton Reiser ist eine Romanfigur, also erfunden. Literaten aber müssen gute Psychologen sein; sonst werden sie nicht gelesen. Sie müssen den Zeitgeist verstehen, müssen wissen, was die Menschen erhoffen oder befürchten. Die Wirkung eines Romans ist – testtheoretisch gesprochen – ein Validitätskriterium.

"Anton Reiser" ist nun kein Beispiel dafür, daß "Killerspiele" Gewalttendenzen verstärken, sondern eher eines für das Gegenteil, ein Beispiel dafür, daß solche Spiele einen Ausweg darstellen, daß sie dem Ohnmächtigen die Möglichkeit geben, sein Empfinden der Wirkungslosigkeit, sein Gefühl der Ohnmacht durch Spielen zu reparieren. Das Spielen von "Killerspielen" bedeutet nicht die Erzeugung von Gewalttendenzen, sondern ist (mitunter) ein Indiz dafür, daß solche vorhanden sind. Und es ist ein Mittel, um solche Tendenzen loszuwerden.

Nebenbei: Es wäre die Ersetzung einer reduktiven Hypothese durch eine andere, schlechte Psychologie, wollte man die Tendenz zu Gewaltspielen und überhaupt zu Computerspielen ausschließlich auf die

Bewältigung von Ohnmacht und Hilflosigkeit zurückführen. Computerspiele sind oft schwierige, herausfordernde Probleme, die anzugehen dann besonderen Spaß macht, wenn es um "Leben und Tod" geht (aber nicht so richtig!). Abenteuerlust, die Herausforderung durch schwierige Problemen, Neugier (z.B. bei geschichtlich eingebetteten Spielen) sind die Motive für "Killer-" und "kriegsverherrlichende" Computerspiele.

Viele Forscher behaupten nun, den Nachweis führen zu können, daß "Killerspiele" Gewalttendenzen erzeugen. Ein Beispiel dafür ist ein Aufsatz von Koglin, Witthöft & Petermann (2009).

Die Autoren untersuchten insgesamt etwa 200 Probanden zu ihren Gewalttendenzen und zu dem Ausmaß, in dem sie "gewalthaltige" Spiele am Computer oder der Spielkonsole spielen. Die Probanden wurden durch freiwillige Meldung in verschiedenen einschlägigen Internetforen rekrutiert. Ältere Probanden und auch Mädchen wurden sodann aus der Stichprobe ausgeschieden (warum?), so daß schließlich 150 übrig blieben. Die Daten dieser Probanden wurden statistisch ausgewertet. Grob ergaben sich folgende Ergebnisse:

1. Zwischen "physischer Gewalttendenz" und dem Ausmaß des "Konsums" gewalthaltiger Spiele fand sich eine Korrelation von 0.2. Diese ist statistisch signifikant. (Dieser Zusammenhang ist sehr gering! Eine Korrelation von 0.2 bedeutet, daß der Zusammenhang zwischen den beiden Variablen "Physische Gewalttendenz" und "Häufigkeit gewalthaltiger Spiele" zu 96% mit *anderen* Faktoren zusammen hängt, nicht mit "Killerspielen". Das wirft natürlich die Frage auf, warum man sich ausgerechnet um "Killerspiele" kümmern sollte, wenn doch anscheinend "andere Faktoren" in weitaus höherem Maße im Zusammenhang mit Gewalttendenzen stehen.)
2. Mehrere Moderatorvariablen verstärken den Zusammenhang mit "physischen Gewalttendenzen"!. Zum Beispiel korrelierte "Ärger" mit "Gewalttendenzen" zu 0.51.

Die Autoren fassen ihre Ergebnisse folgendermaßen zusammen:

Diskussion

In Übereinstimmung mit anderen Studien konnte ein positiver Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und aggressivem Verhalten aufgezeigt werden (Anderson et al., 2008; Bushman &

Huesmann, 2006; Gentile et al., 2004; Möller & Krähe, 2009; Uhlmann & Swanson, 2004). Dabei spielten diese Nutzer der Online-Foren PC-Spiele mit durchschnittlich knapp mehr als zwei Stunden pro Tag/15 Stunden pro Woche länger als die durch den Medienpädagogischen Forschungsverbund (2008) befragten Jugendlichen. Der Zusammenhang zeigt sich deutlicher für physisch aggressives Verhalten und nicht für verbale Aggression. Ein größerer Effekt auf physisch aggressives Verhalten wurde bereits von Bartholow et al. (2005) sowie Anderson et al. (2004) aufgezeigt. Demnach stärken gewalthaltige Computerspiele besonders aggressive Verhaltensskripte. Bei den erfragten Computerspielvariablen zeigt sich zudem, dass es die gewaltbezogenen Variablen sind, die mit dem aggressiven Verhalten korrelieren und nicht die Spielhäufigkeit pro Woche oder auch die Dauer, mit der die Jugendlichen bereits PC-Spiele spielen.

(Koglin, Witthöft & Petermann, 2009, S. 169)

Am Anfang des Abschnitts wird also festgestellt, daß ein "Zusammenhang" zwischen dem "Konsum gewalthaltiger Spiele" und "aggressivem Verhalten" besteht (und weiterhin wird vermerkt, daß dieser Befund eine Replikation vieler ähnlicher Befunde ist). Am Ende des Absatzes, elf Zeilen später, wird festgestellt: "demnach stärken gewalthaltige Computerspiele besonders aggressive Verhaltensskripte".

Folgendes ist hier anzumerken:

1. Festgestellt wurde in der Untersuchung nicht ein Zusammenhang zwischen dem "Konsum gewalthaltiger Spiele" und "aggressivem Verhalten". Festgestellt wurde ein Zusammenhang zwischen der Zeit, die die Teilnehmer mit "gewalthaltigen" Spielen verbrachten und einem Fragebogen, mit dem man die Tendenz zu "physischer Gewalt" zu messen versuchte. Die Messung einer "Tendenz zur Gewalt" ist nun alles andere als eine einfache Sache. Im Gegensatz zur Messung z.B. des Luftdrucks in einem Autoreifen, kann man die meisten psychischen Merkmale nicht direkt messen, sondern nur durch "Indizien", z.B. durch Fragen (z.B. nach der Bereitschaft, physische Gewalt auszuüben). Die Antwort auf eine Frage nach der "Stärke der Aggressionsbereitschaft" ist aber keineswegs nur von der "Stärke der Aggressionsbereitschaft" einer Person abhängig, sondern von vielen anderen Faktoren, z.B. von der (vom Befragten angenommenen) "sozialen Erwünschtheit" einer bestimmten Antwort oder auch von der Tendenz des Befragten, den "Bürgerschreck" zu spielen (dafür kenne ich Beispiele!). Im Hinblick auf die sowieso sehr niedrige Korrelation von 0.2 sollte man einige Überlegungen darüber anstellen, was denn der

Fragebogen wirklich gemessen hat. Eine schlichte Gleichsetzung eines Indikators für das gemessene Merkmal mit eben diesem Merkmal ist fehl am Platz! Das "Validitätsproblem" (das Problem, ob ein Test auch wirklich das mißt, was er messen soll) ist ein sehr ernstes Problem für die psychologische Diagnostik. – Wir wollen aber im folgenden – zum Zwecke der Diskussion – den positiven Zusammenhang zwischen der Häufigkeit des "Konsums gewalthaltiger Spiele" und Gewalttendenzen als gegeben annehmen.

2. Innerhalb von elf Zeilen wird aus einem korrelativen ein Kausalzusammenhang ("Computerspiele stärken aggressive Verhaltensskripte"), ohne daß man darüber informiert wird, warum diese Verwandlung geschieht. Eine Korrelation aber ist nicht notwendigerweise eine Kausalität! Eine Korrelation *kann* eine direkte Kausalität anzeigen; das muß aber nicht sein. Die Autoren schreiben aber "demnach", suggerieren also, daß die Kausalität aus der Korrelation zwingend folgt. Aus der Tatsache aber, daß rote Ledersitze mit einer hohen Geschwindigkeit eines Automobils einhergehen, sollte man nicht folgern: "demnach erhöhen rote Ledersitze die Maximalgeschwindigkeit eines Automobils".

Ich nehme an, daß die Autoren die Umsetzung der Korrelation in Kausalität nicht weiter bedacht haben, sondern ganz einfach dem Zeitgeist folgten, dem es selbstverständlich erscheint, daß "Killer-spiele" keine anderen Effekte haben können als eine Verstärkung der Gewaltbereitschaft. In der Tat gibt es bei den Forschern, die sich mit dem Thema "Computerspiel" befassen, eine starke Tendenz, auf jeden Fall etwas Negatives, die Spiele und Spieler Abwertendes, herauszufinden. Kutner & Olson (2008, S. 7 ff) zählen zahlreiche Untersuchungen auf, für die das zutrifft und zitieren den englischen Psychologen und Medienforscher Guy Cumberbatch:

The real puzzle is that anyone looking at the research evidence in this field could draw any conclusions about the pattern, let alone argue with such confidence and even passion that it demonstrates the harm of violence on television, in film and in video games. While tests of statistical significance are a vital tool of the social sciences, they seem to have been more often used in this field as instruments of torture on the data until it confesses something which could justify publication in a scientific journal.

If one conclusion is possible, it is that the jury is not still out. It's never been in. Media violence has been subjected to lynch mob mentality with almost any evidence used to prove guilt.

Ein Beispiel für diese Tendenz ist ein Aufsatz von Susanne Koch (2009) in der Zeitschrift 'Report Psychologie' des Berufsverbandes

Deutscher PsychologInnen mit dem Titel 'Killerspiele lehren Aggressionen'. In diesem Aufsatz werden ausschließlich Arbeiten erwähnt, welche die im Titel enthaltene Hypothese stützen. Gegenpositionen oder einfach abgewogenere Stellungnahmen bleiben unerwähnt. Das geschieht wohl nicht absichtlich (wäre das der Fall, so wäre der Aufsatz ein Verstoß gegen die Forderung, eine Hypothese dadurch zu prüfen, daß man nach Widerlegungen sucht), sondern vermutlich aus der festen Überzeugung heraus, daß nichts anderes als eine Verstärkung oder Erzeugung aggressiver Tendenzen die Folge von "Killerspielen" sein kann.

Ganz ähnliche Tendenzen findet man z.B. in der Reaktion des Vereins "Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung" auf einen "Offenen Brief" der "Pirate-Gaming.de". (<http://www.stiftung-gegen-gewalt-an-schulen.de/index.php/aktionen/332-gamer-und-die-wissenschaft>)

Auf einen "offenen Brief" der "Gaming - Piraten" reagierten zwei Angehörige des Vereins, Dr. Weiß (Vorstandsmitglied) und Dr. Hopf, mit Kommentaren, die man unter der angegebenen Adresse studieren kann. (Die Kommentare sind sehr lesenswert!) Die Behauptung z.B. der "Gaming - Piraten", ein Kausalzusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewalttendenzen sei nicht nachgewiesen, konterkariert Dr. Hopf in folgender Weise:

7. Keine **kausalen Zusammenhänge**: Eine LÜGE! Allein die letzte Metaanalyse von Anderson et al (2010) belegte die Kausalität von Videogewaltspielen hinsichtlich der Erhöhung von Aggression und Gewalt bei Jugendlichen in Ost und West. Das zu verschweigen in einem offenen Brief ist Manipulation der Öffentlichkeit.

Dabei übersieht Hopf, daß in der gleichen Ausgabe der gleichen Zeitschrift (Psychological Bulletin 136 (2)), unmittelbar anschließend an den Anderson – Artikel, ein Anderson - kritischer Artikel von Ferguson & Kilburn (2010) erschienen ist, mit dem Titel: 'Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations'.

Wenn es eine Korrelation zwischen zwei Variablen, z.B. den Variablen "Häufigkeit der Beschäftigung mit 'Killerspielen'" und "Tendenzen zu physischer Gewalt" gibt, so gibt es wohl drei Möglichkeiten, diese Korrelation kausal zu interpretieren:

1. Variable a determiniert Variable b.
2. Variable b determiniert Variable a.
3. Beide Variablen, a und b, sind von einer dritten (oder weiteren) kausal abhängig.

Die gesamte Problematik der Frage nach der Erzeugung von Gewalttendenzen durch Gewaltspiele hängt an der Frage, welches oder welche dieser Möglichkeiten man zur Interpretation der Korrelationen heranzieht. (Es sind auch mehrere Möglichkeiten zugleich möglich: Äußere Umstände erzeugen Aggressionen; deshalb spielt man Videospiele und die verstärken dann die Gewalttendenzen. Das ist wohl das Modell, welches die Gegner von Videospiele für richtig halten. Es ist nur die Frage, ob es richtig ist.)

Der Fall "Anton Reiser" fällt unter die Alternative 3. Sowohl die Tendenz, ein "Killerspiel" zu spielen, als auch die Gewaltneigungen seiner sozialen Umwelt gegenüber, sind bei Anton Reiser abhängig von seiner Lebenssituation, die durch Selbstzweifel, Einsamkeit, Ohnmacht gekennzeichnet ist. Natürlich wäre Gleiches auch denkbar für die Probanden der Untersuchung von Koglin et al.. Nicht "Killerspiele" erzeugen Gewaltbereitschaft!", sondern "Tendenz zum Spielen von 'Killerspielen'" *und* "Gewaltbereitschaft" ergeben sich (z.B.) aus einer frustrierenden Lebenssituation!" würde dann die Interpretation lauten.

Es gibt Befunde, die diese "Drittvariablenthese" stützen. Ferguson (2008) meint, daß man unter allen Arbeiten, die sich der Frage des Zusammenhanges zwischen Aggressionsneigungen und "Killerspielen" widmen keine einzige findet, die einen Kausalzusammenhang zwischen der Beschäftigung mit "gewalthaltigen" Spielen und tatsächlicher Aggressivität nachweist. Eher ließe sich das *Gegenteil*

zeigen; es gibt Befunde dafür, daß das Spielen "gewalthaltiger" Spiele die Aggressionstendenzen vermindert!

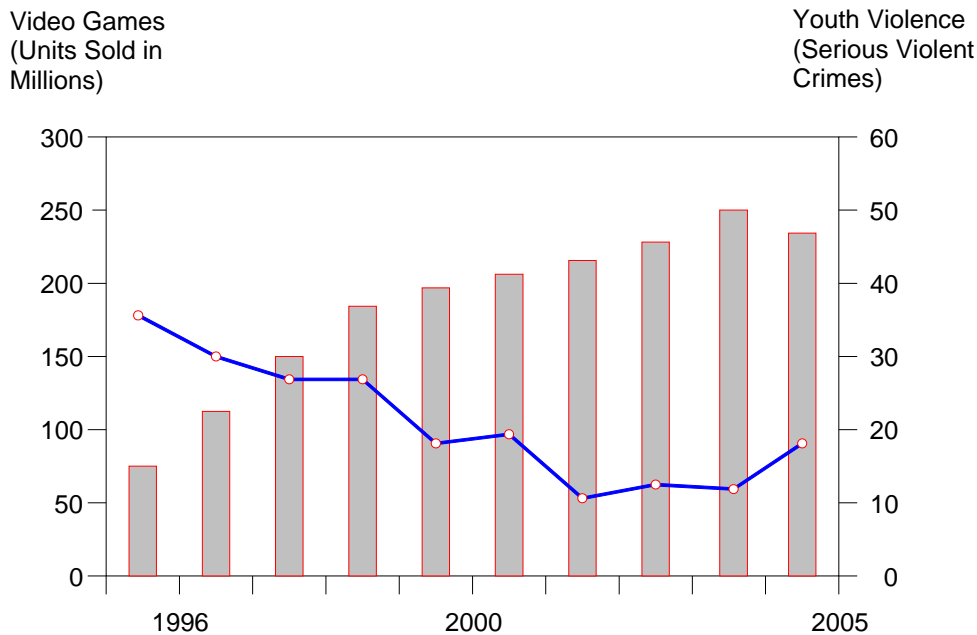


Abb. 1: Schwere Jugendgewalt und Verkaufszahlen von Videospiele.

Abb. 1 zeigt die Statistik schwerer Gewalttaten von Jugendlichen in den USA über den Zeitraum von 1996-2005, also über 10 Jahre. Zugleich zeigt die Grafik die Verkaufszahlen von Computerspielen. Man sieht, ohne daß man rechnen muß, daß sich hier eine hohe negative Korrelation (sie beträgt - 0.97) ergibt; je mehr Videospiele verkauft wurden, desto geringer war die "schwere" Jugendgewalt. Analog zur Interpretation der Korrelation zwischen Gewaltspielen und Gewalttendenzen bei Koglin et al (2010) würde man folgern: "demnach zeigt sich, daß Videospiele die Gewalttendenzen vermindern!"

Wir werden später auf diese Problematik zurückkommen; zunächst einmal ist die Grafik durchaus eindrucksvoll und keineswegs kompatibel mit der Annahme, daß Gewaltspiele die Gewalttendenzen verstärken.

Ferguson zitiert noch eine andere Untersuchung, eine Forschungsarbeit des amerikanischen Secret Service und des Departments of Education. Diese zeigt, daß das Interesse an "gewalthaltigen" Spielen eher negativ mit den tatsächlichen Gewalttendenzen korreliert.

Abb. 2 zeigt, daß "school-shooter" an Gewaltspielen in weitaus geringerem Maße interessiert waren, als die Jugendlichen, die in Gewaltakte nicht involviert waren.

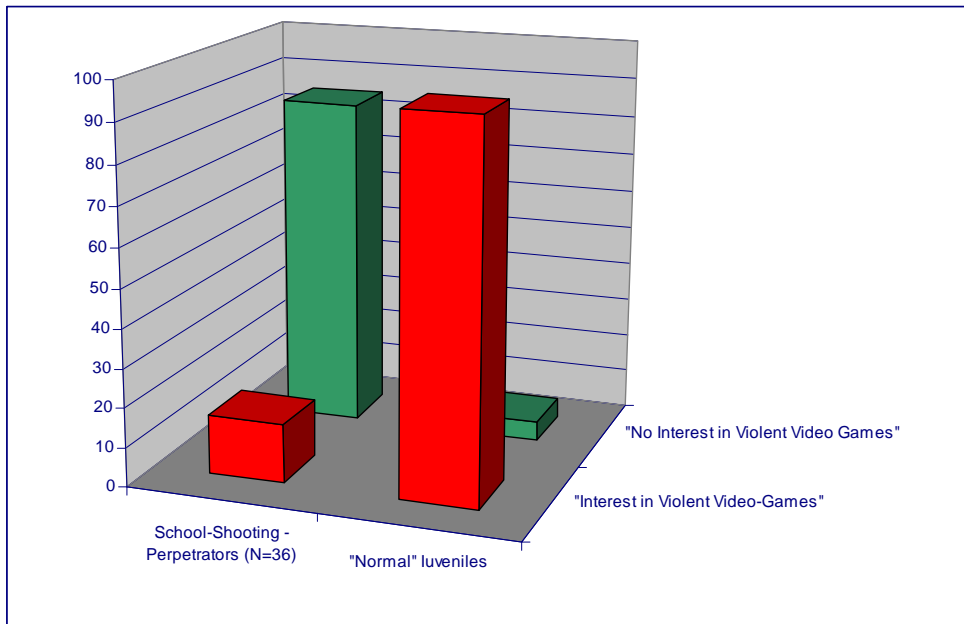


Abb. 2: Gewaltneigung und "Interesse an Gewalt - Videospielen".

Die Daten, die in Abbildung 1 und 2 gezeigt werden, scheinen dem "gesunden Menschenverstand" des Zeitgeistes, der Killerspiele als Ursachen der Gewalt ansieht und insbesondere für "Schul - Amokläufe" verantwortlich macht, Hohn zu sprechen. Denn das heißt ja, daß nicht diejenigen Jugendlichen gefährdet sind, "Schul - Amokläufe" zu veranstalten, die "Killerspiele" spielen, sondern diejenigen, die *keine* spielen.

Es gibt andere Daten, die diese Ergebnisse bestätigen. So untersuchte Langman (2006) 10 Schul - Amokläufer, die ihre Tat überlebt hatten. Nur einer von diesen (einer der Täter von Columbine) hatte eine "Killerspiel" - Vergangenheit. Selbst bei der geringen Anzahl von 10 Fällen weicht ein Verhältnis von eins zu 10 hoch signifikant von einem Verhältnis neun zu eins ab, wenn man einmal annimmt, daß etwa 90% aller männlichen Jugendlichen "Killerspiele" spielen (Kutner & Olson, S. 89, berichten, daß 8% ihrer Stichprobe von 1254 Jugendlichen im Alter von 12 – 14 Jahren weniger als 6 Stunden in der

Woche spielten, 16 (also 1.3%) gaben an, gar nicht zu spielen. Also ist die Prozentangabe "90" eher eine Unterschätzung!)

Wie kann es sein, daß es eher eine negative Korrelation zwischen "school-shootern" und "Killerspielern" gibt? Ergebnisse von Kutner & Olson (2008) weisen auf einen vernünftigen und einsehbaren Zusammenhang zwischen einer Verringerung der Neigung zur Gewalt und der Beschäftigung mit "Killerspielen" hin. Sie untersuchten 1254 Jugendliche bezüglich Spielgewohnheiten und auch bezüglich ihrer gesamten Lebenssituation. Zugleich befragten sie viele Eltern dieser Jugendlichen. Sie interviewten auch einige hundert Entwickler von Videospiele, Collegestudenten, die häufig spielten, usw. Insgesamt ist dies m.E. die umfangreichste, gründlichste Studie des Spielverhaltens von Jugendlichen, die es gibt. (Sie wird im deutschen Sprachraum m.W. nicht zitiert, z.B. nicht von Koch, 2009 oder Koglin et al., 2010!)

In der Studie von Kutner & Olson ergab sich u.a., daß etwa 62 % der Jugendlichen die Spiele zur "Kompetenzhygiene" ("helps me to relax") benutzen (S. 113/ S. 153). Wenn sie durch bestimmte Umstände, dadurch daß sie in der Schule Mißerfolge hatten, von Lehrern getadelt worden waren, mit Freunden Krach hatten, gedemütigt wurden, hatten sie eine hohe Tendenz, diese Mißerfolge im Spiel zu bewältigen. Die Gewalttendenzen kamen also nicht aus den "Killerspielen", sondern von außen, genau wie bei Anton Reiser!

Umgangssprachlich würde man sagen: die Jugendlichen "reagierten sich ab". Das aber ist wohl nicht so ganz richtig: Eher kann man sagen: Sie bauten sich wieder auf; sie verschafften sich Erlebnisse des Triumphes, die ihr Gefühl der Selbstwirksamkeit, das Empfinden, die Welt doch im Griff zu haben, verstärkten. Sie übten Gewalt aus. Aber diese Gewalt war folgenlos; es war symbolische Gewalt (wie bei Anton Reiser)! Zur Illustration einige Zitate aus Kutner & Olson (S. 136):

Randy: „getting wrapped up in a violent game, it's good. `Cause if you are mad if you come home, you can take your anger out on the people in the game.“

Patrick: „Last week I missed one homework and the teacher yelled at me When I went home I started playing vice city and I did a cheat code to get a tank and I ran over everybody. And I smashed a lot of cars and blew them up I was mad and I turned happy afterwards.“
Asked if playing a game might help him to avoid a fight, **Lenny** said: "Maybe. `Cause if I don't play a game or do nothing, it gets me even angrier, really mad. If I play a game, it's „All right, I beat him.“ Then it feels like I really did something and I'm done, man.“

Wenn man "Lenny" ernst nimmt, könnte man folgern, daß "Killerspiele" nicht Gewalttaten erzeugen, sondern verhindern.

Sie werden vermutlich ähnliche Erlebnisse kennen, allerdings – wahrscheinlich! – nicht im Zusammenhang mit "Killerspielen", sondern in Zusammenhang mit einem abendlichen Tennismatch, mit Joggen oder aber wenn Sie sich im Fitnessstudio so richtig ausarbeiten. Man wird die Demütigungen des Tages los, zeigt sich (und anderen), daß man etwas Schwieriges leisten kann.

Homer und "Killerspiele"

*Es führten viele fest ihr Pferd am Zügel.
Der Ruhm der tausend Schlachten ist verweht.
Was bleibt vom Heldentum? Ein morscher Hügel,
Auf dem das Unkraut rot wie Feuer steht.*

*Klabund: Nachdichtungen, Epitaph auf einen Krieger,
Kong-fu-tse*

Die Öffentlichkeit ist gleichfalls nicht so ganz überzeugt von der gewalterzeugenden Gefahr, die von "Killerspielen" ausgeht. Der Zeichner Volker Reiche, dessen Cartoons über den Herrn Strizz in der FAZ ihn sehr bekannt machten, nahm sich dieses Themas am 8.12.06 an. Herr Strizz ist Buchhalter in einer Spanplattenfabrik und Onkel eines erfreulich aufgeweckten Knabens, mit Namen Rafael. Abb. 3 zeigt die Auseinandersetzung Reiches mit dem Thema "Killerspiele".



Abb. 3: Killerspiele und der Beginn der abendländischen Literatur.

Reiche weist auf die offenkundige "Gewaltverherrlichung" der 'Ilias' hin und fragt sich, wieso nun die 'Ilias' zum anerkannten Kulturgut gehört, Gewaltspiele aber verdammt werden. – Man kann aus den Zitaten ableiten, daß Homer nicht unbedingt ein Feind der Gewalt war. Die Darstellungen sind so "liebepoll" detailliert, daß man durchaus den Eindruck gewinnt, daß Homer die Kunstfertigkeit seiner Hel-

den beim Töten rühmen wollte. – Ich meine allerdings, daß die "Botschaft" von Homer (auch) eine andere ist. Denn was kommt bei dem ganzen Gemetzel heraus? Nichts als Unheil und keiner hat etwas davon, vielmehr sind die meisten der Helden – Achill und Agamemnon, Hektor, Paris und Priamos und selbst die "Seher" und Schicksalskundigen und Warner wie Cassandra und Laokoon – hinterher tot. Was hat man bezahlt und was gewonnen? Nichts! – Zu ganz ähnlichen Schlüssen kommen mitunter "Killerspieler", wie man sehen wird!

Das Lernen von Gewalt: die Brauchbarkeit von "Killerspiel" - Verhaltensweisen

Selbst wenn "Killerspiele" zur "Abreaktion" dienen oder dienen können: geht Gewalt in "Killerspielen" nicht einher mit Verrohung? Geht das "Abknallen" von Personen mit "headies" (Kopfschüssen) – und seien die Gegner auch Gangster oder Terroristen – nicht einher mit einer Senkung der Schwellen für Gewalt, auch in der Realität? Muß sie nicht damit einhergehen?

Wenn das so wäre, so dürfte sich eine so deutlich negative Korrelation zwischen Gewalttendenzen und "Killerspielen", wie sie Ferguson darstellt, eigentlich nicht zeigen. Aber es gibt auch theoretische Gründe, die dagegen sprechen!

Sicherlich lernt man die Verhaltensweisen, die man in einem Computerspiel durchführt, wie Manfred Spitzer betont (s. z.B. das Interview mit Spitzer in der 'Augsburger Allgemeinen' am 15.4.2010). Wie denn auch nicht; man könnte ja sonst das Computerspiel gar nicht spielen. Es fragt sich nun allerdings, in *welches* Inventar man die Verhaltensweisen übernimmt. Wenn Spitzer meint, daß man die Spielverhaltensweisen lernt, so meint er mehr als nur das Erlernen des Verhaltens. Er meint, daß man das Verhalten, also zum Beispiel das Töten von Menschen mit Kopfschüssen, in sein *allgemeines, alltägliches* Verhaltensinventar übernimmt, daß man die Verhaltensweisen

verallgemeinert, daß das Töten zur konkreten Handlungsalternative wird. Denn eine Übernahme der Verhaltensweisen allein nur in das Verhaltensinventar (z.B.) für das Spiel 'Counterstrike' wäre unbedenklich. Bedenklich wird es, wenn man die gewalttätigen Verhaltensweisen generalisiert, also die Bereitschaft entwickelt oder auch nur die Möglichkeit akzeptiert, alltägliche Konflikte durch Kopfschüsse zu lösen. Folgendes ist zu der Hypothese der Übernahme der in "Killerspielen" eingeübten Verhaltensweisen anzumerken:

1. Die Annahme, daß eine solche Generalisierung immer stattfindet, ist nicht selbstverständlich. Kaum jemand, der Tennisspielen erfolgreich erlernt und zum Vereinsmeister aufgestiegen ist, wird in seinem Alltag versuchen, die Konflikte durch Hantierungen mit dem Tennisschläger zu lösen. Spiele sind so klar als abgehobene, symbolische Realitäten erkennbar, daß eine Übertragung der Spielrealität auf die echte Realität eher unwahrscheinlich ist. Kutner & Olson (2008, S. 120) zitieren Ergebnisse der Medienforschung (Smith, Wilson & Kunkel, 1998). Smith et al. fanden heraus, daß die Zustimmung zu aggressivem Verhalten zusammenhängt mit dem Ausmaß, in dem die jeweilige Situation als *realistisch* akzeptiert wird. Andere Kriterien kommen hinzu; der Täter sollte *attraktiv* sein, die grausame Handlung als *gerechtfertigt* erscheinen, die grausame Handlung *sollte wenige oder keine ernsthaften Folgen für das Opfer* haben. – Wenn das Erlernen aggressiver Verhaltensweisen tatsächlich *negativ* mit den ernsthaften Folgen für die Opfer korreliert, dann braucht man sich um die gewalterzeugende Macht der "Killerspiele" keine großen Sorgen zu machen. Hier sind die negativen Folgen für die Opfer sehr deutlich sichtbar! Also dürften die spielspezifischen Verhaltensweisen eher *nicht* übernommen werden!
2. Ganz davon abgesehen, lassen sich die Verhaltensweisen in "Killerspielen" gar nicht so ohne weiteres in die "echte" Realität übernehmen. Die Übertragung auf die Realität scheitert aus praktischen Gründen; man kann durch Druck auf die linke Maustaste, wohl in 'Counterstrike' "morden", nicht aber in der Realität. Der Gebrauch einer schweren Pistole, zum Beispiel einer Beretta, wie sie Tim K., der Amokläufer von Winnenden, verwendete, ist sehr schwierig; man verreißt oder verkantet oder verklemmt die Waffe ihres kurzen Laufes und starken Rückschlags wegen ganz leicht und "trifft noch nicht einmal ein Möbelwagen". Dementsprechend hatte Tim K. auch eine einschlägige Ausbildung – nicht durch Killerspiele, sondern durch einen Schützenverein. Ohne diese Ausbildung wäre die Anzahl seiner Opfer wohl geringer gewesen. Geschicklichkeit im Umgang mit realen Waffen ist in "Killerspielen" ganz unerheblich. Hier muß man gewöhnlich nur dem "La-

serpunkt" folgen und im richtigen Moment auf die Maustaste drücken.

3. Die Verhaltensweisen von Schul - Amokläufer sind keine Analogien der Verhaltensweisen in "Killerspielen". So schießen Schul-Amokläufer auf wehrlose, unbewaffnete Menschen. Sie töten wahllos, Bekannte und Unbekannte, Lehrer und Schüler oder die Kunden eines Autosalons (in Winnenden). In "Killerspielen" dagegen setzen sich die Spieler gegen bewaffnete Angreifer zur Wehr, handeln meist in Notwehr. Ein Action-Spiel ist nicht einfach ein "Ballerspiel", in dem man, selbst ganz ungefährdet, andere "abknallt" wie bei Schul-Amokläufen. Vielmehr ist man auch immer selbst gefährdet! "Killerspieler" "töten" nicht wahllos, sondern "Feinde", die ihnen nach dem "Leben" trachten (und gewöhnlich "böse" sind).
4. Weiterhin streben Schul-Amokläufer gewöhnlich den eigenen Tod an und begehen entweder Selbstmord oder provozieren die Tötung durch die Polizei. Auch das gibt es nicht in "Killerspielen". – Ein Schul-Amoklauf ist also keineswegs die Übertragung der Handlung eines "Killerspiels" in die Realität.
5. Wenn man annimmt, daß die Verhaltensweisen, die man im "Killerspielen" einübt und lernt, auf die Realität übertragen würden, so sollte man sich fragen, wieso Jäger und die Mitglieder von Schützenvereinen, Polizisten und Soldaten und die Mitglieder von Boxvereinen, also Personen, die Gewalt nicht nur gegen Pixelkonfigurationen auf dem Bildschirm einüben, sondern gegenüber realen Lebewesen oder Menschen, nicht gehäuft unter Gewalttätern zu finden sind? Denn hier liegt die Übertragung der Handlungen viel näher als bei den "Killerspielen", bei denen die Spieler genau wissen, daß sie nicht auf Menschen und auf Lebewesen schießen.
6. In vielen Computerspielen kann man die eigenen Verletzungen, die man bei den Kämpfen erleidet, leicht beheben, indem man einen "Medi-Kit" (gewöhnlich in der Form eines mit einem roten Kreuz versehenen Blechkästchens) findet und auf diese Weise seine körperliche Integrität wiederhergestellt. Jeder Spieler weiß, daß solche Medi-Kits in der Realität nicht vorkommen; auch das verhindert eine Übertragung der Spielverhaltensweisen auf die Realität.

Für das allgemeine Wissen aber, für die Erkenntnis, daß man mit Pistolen usw. töten kann, ist es gar nicht nötig, "Killerspiele" zu spielen. Diese Kenntnisse vermittelt die Tagesschau, die Zeitung, jeder "Tatort - Krimi" oder das Geschichtsbuch.

Erlernen der Gewalt II: Weltsicht und Einstellungen

Wenn aus "Killerspielen" schon nicht unmittelbar Methoden übernommen werden können, so aber doch wohl Weltsichten und Einstellungen? Bezieht man nicht aus "Killerspielen" eine Sicht auf die Welt, die diese als unsicher und gefährlich erscheinen läßt und daher die Einstellung nahelegt, daß Gewalt notwendig und akzeptabel ist?

Wir alle halten in manchen Fällen Gewalt für notwendig, verehren "Gewalttäter" sogar; wir sind jenem Taxifahrer, der uns (anders als andere Passanten) mit Gewalt vor jugendlichen Schlägern bewahrt, sehr dankbar! Und wir verehren den Grafen Stauffenberg, der – leider vergeblich – versuchte, uns von Hitler zu befreien; mit Gewalt! Wir bewundern den Mut von Dominik Brunner, der sich schützend vor 4 bedrängte Jugendliche stellte.

In "Killerspielen" spielt gewöhnlich (nicht immer) der Spieler das "gute Prinzip" und kämpft gegen "das Böse"! Ist da Gewalt nicht erlaubt?

Aber: können "Killerspiele" nicht dazu führen, daß die Rolle der Gewalt als Mittel der Lösung von Konflikten überbetont wird? Und vermindern sie nicht auf diese Weise die Tendenz, nach anderen Mitteln der Konfliktlösung zu suchen. Und ist damit nicht wiederum eine Abwertung der Gegner verbunden? "Wer gegen mich ist, ist böse und verdient nicht, daß er weiter lebt!" Oder vermitteln sie nicht auch eine zynische "Wer die Macht hat, hat recht!" – Haltung, eine Haltung die die Bedeutung übergreifender Werte, der Menschenrechte z.B., leugnet?

Jeder Spieler schwört, daß er in "Killerspielen" *nicht* auf Menschen schießt. Der "Killerspieler" weiß so sicher, daß er nicht auf "richtige" Menschen schießt, wie man beim Schachspiel weiß, daß der gegnerische König kein echtes Staatsoberhaupt ist. Man weiß, daß hinter den Gestalten des Spiels keine Menschen stecken, sondern Polygonstrukturen, die sich nach bestimmten Skripten verhalten. Sind das Schutzbehauptungen, mit denen "Killerspieler" ihr menschenverachtendes Hobby verteidigen? Das meinen z.B. die oben erwähnten

Vertreter des Vereins für "Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung", die Doktoren Hopf und Weiß.

Beobachtungen von Kutner & Olson (2008, S. 20 ff) in einem Ausbildungszentrum des FBI in Boston werfen etwas Licht auf diese Frage:

Ein FBI - Mann soll – in einer Übung! – eine verdächtige Aktivität in einem Kaufhaus nach Ladenschluss aufklären. Auf einem lebensgroßen Videoschirm sieht man eine Szenerie in einem Lagerraum. Eine Metalltür geht auf und ein Mann in zerschlissener Arbeitskleidung trägt ein Paket herein. Der FBI - Mann, der vor dem Videoschirm steht, ruft: "FBI! legen Sie das Paket ab und zeigen Sie ihren Ausweis!" – "Guten Abend", sagt der Mann in Arbeitskleidung. "Ich bin der Schichtleiter! Ich wollte, bevor ich nach Hause gehe, noch ein paar Sachen ordnen." – "Legen Sie das Paket ab und zeigen Sie ihren Ausweis und zwar sofort!"

"O.k., o.k.; einen Moment!" - Der Mann legt das Paket auf einen Stapel, springt hinter den Stapel, zieht eine Pistole und schießt auf den FBI-Mann. Dieser schießt zurück ... (Übersetzung vom Autor)

Das könnte auch eine Szene aus einem "Killerspiel" sein. Einen "Killerspieler" (in einem "Killerspiel") würde das ziemlich kalt lassen, anders aber ist es mit dem FBI - Agenten. Der ist nach dieser kurzen Szene durchgeschwitzt, sichtlich gestreßt und kann auch zunächst keinen klaren Bericht über das Geschehen abgeben. Jeder "Killerspieler" (in einem Spiel!) hätte das "cooler" absolviert!

Wie das? Es war keine reale Gefahr vorhanden, es war eine Übung. Aber für den FBI - Agenten glich die Situation einer echten, einer "typischen" Situation; in einer ähnlichen Situation sind vielleicht Kameraden von ihm ums Leben gekommen oder schwer verletzt worden. Deshalb war die Übung für ihn nicht nur realistisch. Sondern – zumindest in hohem Grade – real. Zeigt dieses Beispiel nicht, daß das reale Töten etwas ganz anderes ist als das "Töten" im "Killerspiel"?

Uns ist dieser Unterschied durchaus geläufig. – Wenn der Gangster im Sonntagabendkrimi dem Kommissar die Pistole an die Schläfe setzt, gähnt man und geht gelangweilt ins Bett. Die gleiche Szene "echt" in der Innenstadt, vor dem Kaufhaus erlebt, erzeugt namenloses Entsetzen!

"Die Schönheit ist in den Augen des Betrachters!" sagt man. Die Gewalt auch! Es kommt nicht nur darauf an, was eine Szene in einem Spiel "objektiv" darstellt, sondern auch darauf, was der Spieler

dabei und dazu denkt. Dieselbe Person, die auf die Darstellung von Tod und Zerstörung in der 'Tagesschau' während des Gaza-Krieges im Januar 2009 mit Entsetzen und Weinkrämpfen reagierte, nimmt den "Tod" von 15 französischen Rittern in einem Strategiespiel (Medieval War II), die, von einem brennenden Wurfgeschosß getroffen, unter gräßlichen Todesschreien sterben, völlig gelassen hin.

Es kommt nicht darauf an, was faktisch stattfindet, sondern es kommt darauf an, welchen Hintergrund es hat, was man sich dabei denkt, ob man etwas für real hält oder für "in-der-Realität-möglich" oder aber für fiktiv und für "in-unserer-Realität-nicht-möglich". Die französischen Ritter sind halt ferne Vergangenheit, Gaza ist *jetzt!*

Wenn man die Gegner von Videospiele, "Killer-" und "Kriegsspielen" darauf aufmerksam macht, daß Schach doch auch ein Kriegsspiel sei, so bekommt man mit einiger Sicherheit die Antwort "Aber das ist doch ganz 'was anderes!"

"Objektiv" ist Schach ein Kriegsspiel, das die "Tötung" gegnerischer Soldaten als wichtige Spielhandlung enthält und die Tötung des gegnerischen Königs zum Ziel hat. (Es gibt sogar eine Form des Schachspiels, "Battle – Chess", in dem der Kampf sehr realistisch dargestellt wird, wo Blut fließt!) – Aber niemand denkt sich etwas dabei! Schon gar nicht überträgt man die Schachrealität oder Teile davon auf die wahre Realität. Wenn "Killerspieler" aber behaupten, daß für ihre Spiele das gleiche gilt, glaubt man ihnen nicht.

Ob man die Welt als sicheren Ort ansieht oder aber als unsicheren, gewaltdrohenden, spielt sicherlich eine große Rolle für das Verhalten. Kutner & Olson untersuchten bei einem Teil ihrer Versuchspersonen, ob sich die Jugendlichen in ihrer Umgebung sicher fühlen oder nicht. Es stellte sich heraus, daß 22% der Jungen und 33 % der Mädchen sich in ihrer Umgebung "unsicher" fühlen. Allerdings ergab sich kein Zusammenhang zwischen dem Gefühl der Unsicherheit und dem Spielverhalten. Jedoch zeigte sich ein Zusammenhang zu den Nachrichtensendungen im Fernsehen!

Wie ist das zu erklären? Das liegt auf der Hand: bei Computerspielen weiß man, daß sie nicht "echt" sind. ("In video games you know it's fake!", Kutner & Olson, S. 107.) Von der Darstellung aber von Katastrophen, Krieg und Verbrechen in der Nachrichtensendung weiß man, daß sie real sind. Und das macht Angst! Dazu ein Zitat aus Kutner & Olson, S. 106 f:

Ryan: "I don't really think video games will influence kids as much as, like, the news. That can influence kids and that's real."

Shawn: "Yeah."

Researcher: "How do you think kids who watch a lot of news might feel different about the world?"

Ryan: "Like, I don't like to watch the news."

Shawn: "I don't either."

Ryan: "I tell my dad to shut it off, if I'm in the same room, or I'll just leave."

Researcher: "But how does that make you feel, when you watch the news?"

Ryan: "Well, I play video games, and I go, 'Oh, that stuff won't happen.' And if I see it happen on the news, it kind of freaks me out, 'cause, like, I just ... "

Researcher: "Like, 'Oh, but it's not a fantasy after all?'"

Ryan: "Yeah."

Shawn: "It's scary, 'cause you don't feel safe."

Wenn aber Killerspiele gar nicht als reale Gewalt wahrgenommen werden, wie können sie dann zur "Gewaltverherrlichung" oder "Verrohung" beitragen? Daran kann man Zweifel haben. Es gibt Beobachtungen, die nicht nur keinen Zusammenhang, sondern das Gegenteil zeigen, nämlich daß aus "Killerspielen" Mitleid mit den Opfern und Abscheu vor der – realistisch dargestellten – Realität entsteht.

So wurde in einer Gruppe von 7 Personen, alles Angehörige des Instituts für Theoretische Psychologie der Universität Bamberg, im Frühjahr 2006 eine etwa 2 h dauernde Episode aus dem Strategiespiel "Panzers" gemeinsam gespielt. Es ging dabei um ein Gefecht in Nordafrika im zweiten Weltkrieg. Die Frauen und Männer der Gruppe beteiligten sich eifrig an dem sehr spannenden Duell zwischen britischen und deutschen Truppen. Das Spiel machte großen Spaß. Hinterher aber befragt, ob das Spiel dazu geführt hätte, daß man nun Kriege harmloser finden würde als vorher, regte sich massiver Widerspruch: "Tolles Spiel, aber um Gottes willen, das möchte ich niemals in der Realität erleben!" – "Diese Ausweglosigkeit und die Hilf-

losigkeit des einzelnen und das Opfern von Menschen, um ein Lager mit Benzinfässern zu erobern; das ist absolut fürchterlich!"

Es ergab sich insgesamt eher der Eindruck, daß das Spiel das Grauen eines modernen Krieges den Beteiligten sehr nachhaltig vorgeführt hatte und ihren Abscheu vor Krieg nicht abgeschwächt, sondern verstärkt hatte. Ich erinnere mich an eine ganz ähnliche Diskussion im Zusammenhang mit dem Strategiespiel "Cossacks" im Jahre 2001 oder 2002 im Spielerforum "Gamer's Hall". Man kann ein Spiel sowohl "toll" finden (nämlich als Spiel), als auch als "fürchterlich", wenn man dabei an die dargestellte Realität denkt. – Ähnliche Befunde findet man wieder bei Kutner & Olson, S. 123: "I don't think it would be fun in real life!" – "I wouldn't really want to have that life!" – Soweit zu dem eingangs zitierten Kommentar der Münchener Abendzeitung: "Daß man durch Killerspiele wohl kaum zu einem mitfühlenden Menschen erzogen wird, versteht sich von selbst." – Nein, das versteht sich nicht von selbst! Auch 14-jährige erkennen, was ihr Spiel in Wirklichkeit bedeuten würde. Spiele haben also keineswegs immer eine abstumpfende Wirkung, sondern in den zitierten Fällen eine sensibilisierende.

Solche Einzelfälle werden – vor allem bei Psychologen, deren Methodik "statistisch" geprägt ist – den Reflex auslösen: "Ein Einzelfall besagt gar nichts!" Das aber ist falsch! Ein Einzelfall "sagt" sehr wohl etwas allgemeines, nämlich daß das entsprechende Geschehen *möglich* ist. Und das ist nicht wenig bedeutsam! Außerdem: Ein Einzelfall kann eine allgemeine Hypothese widerlegen!

In den Untersuchungen zu "Killerspielen" sind, soweit ich sie kenne, solche Effekte, wie der gerade eben dargestellte, nie untersucht worden. Warum nicht? Wohl aus zwei Gründen:

1. Viele Forscher, die sich mit "Killerspielen" befassen, sind von vornherein von deren Verwerflichkeit und der Perversität der Spieler so überzeugt, daß es ihnen gar nicht in den Sinn kommt, nach positiven Effekten zu fahnden. Ein gutes Beispiel dafür sind die beiden Doktoren Hopf und Weiß, die ihre Überzeugungen

über das Naturell von "Killerspielern" a.a.O. deutlich zum Ausdruck bringen.

2. Weiterhin ist bei den meisten Forschern eine detaillierte Kenntnis über das, was in einem Spieler konkret vorgeht, wohl nicht vorhanden. Wenn man 200 Personen im Internet einen Fragebogen ausfüllen läßt, wird man über die Individuen, das tatsächliche Spielverhalten, die Motivation und den Effekt des Spielens nur wenig erfahren.

Es wäre wünschenswert, solche Forschungen mit einem möglichst breiten Studium von Einzelfällen zu beginnen; dann wüßte man, welche Faktoren eine Rolle spielen und welche unwichtig sind. Aber das Studium von Einzelfällen hat zur Zeit in der Psychologie keinen hohen Stellenwert, da die bevorzugten Analysemethoden aus dem Arsenal der Wahrscheinlichkeitsrechnung stammen und dafür braucht man große Anzahlen.

Eine der wenigen Studien, die sich im einzelnen mit Spielern befaßt und deren Lebenssituation, Motivation, Stimmung usw. einbezieht, stammt von Monica Mayer (2009). Monica Mayer fand heraus, daß bei vielen Spielen keineswegs die Gewaltanwendung das Motiv war, sondern daß zusätzlich oder aber ausschließlich noch ganz andere Motive eine Rolle spielten. Für viele Spieler ist ein Computerspiel zum Beispiel ein Erkundungsobjekt, eine "Realität", bei der es darum geht, herauszufinden, wie sie funktioniert. Sie wollen Probleme lösen! Das sind Spieler, denen es gar nichts ausmacht, zu verlieren! ("Ich habe zwar verloren, aber es war ein tolles Spiel! Ich habe viel gelernt!")

Weiterhin gibt es Personen, die hauptsächlich oder sogar ausschließlich an den sozialen Kontakten, die in vielen Spielen eine große Rolle spielen, interessiert sind. Sie organisieren den "Clan", teilen anderen ihre Aufgaben zu, beraten, planen einen "raid", usw. Das eigentliche Spiel interessiert sie gar nicht so sehr; Hauptsache ist die "Gruppe".

Es gibt auch "Killer", denen es um den Sieg um jeden Preis geht, die auch "cheats" (Ausnutzung von Programmfehlern, die es zum Bei-

spiel erlauben, durch die Wände der Spielwelt zu gehen) benutzen, um ihren Erfolg zu garantieren. Diese sind aber überhaupt nicht wohlgehten in der Spieler-Community! Und sie sind eine kleine Minderheit! (Man muß diese Spielertypologie, die ursprünglich von Bartle (1996) stammt, von Mayer aber differenziert und theoretisch unterlegt wurde, um die Anmerkung ergänzen, daß der "Typ" keineswegs stabil ist, sondern sich ändern kann. Mayer meint z.B., daß der "Killer" ein frustrierter "Socializer" ist. Die Typen schließen sich auch wechselseitig nicht aus; es sind keine disjunkten Kategorien.)

Solche Unterschiede in der Motivation ein Computerspiel zu spielen sind vielleicht verantwortlich für die sehr geringen Korrelationen zwischen der Gewaltbereitschaft und der Häufigkeit des Spielens, wie sie Koglin et al. (2009) finden.

Von den 27 Spielern, die Monica Mayer (2009) untersuchte, sagte einer, daß "Killerspiele" die Gewaltbereitschaft vergrößern könnten – bei anderen! Für sich schloß er das (wie alle anderen 26) explizit aus! Gleichartige Ergebnisse fanden Kutner & Olson, S. 95 ff.

Gewalt und symbolische Gewalt

Wir mißbilligen es, wenn unsere Kinder Krieg oder Indianer spielen, als ob das Spiel Wirklichkeit wäre.

Was das Spiel mit Spielzeugwaffen angeht, reagieren wir, als ob das Spiel Wirklichkeit wäre, und das ist es ganz entschieden nicht.

Bruno Bettelheim, 1992

Bruno Bettelheim, der hier so deutlich Spiel und Wirklichkeit trennt, ist 1903 in Wien geboren, 1939 in die USA emigriert und war ein Jahr lang in den Konzentrationslagern von Dachau und Buchenwald inhaftiert. Über seine Haft in den Konzentrationslagern hat Bettelheim sehr genau berichtet, insbesondere auch über die Methoden und Formen der Gewaltanwendung in den Lagern. – Er war dann Professor für Erziehungswissenschaft, Psychologie und Psychiatrie an der Universität von Chicago und Gründer und Leiter einer Schule für

schwer gestörte Kinder. Er zeichnete sich also kaum durch eine große Liebe zur Gewalt aus, und er kannte Kinder und Jugendliche recht genau.

In dem Aufsatz "Gewalt - eine gern verleugnete Verhaltensweise" warnt er davor, den Umgang mit Gewalt nicht zu erlernen, sich nicht damit auseinander zu setzen und meint "..., daß Unkenntnis des Wesens der Gewalt unter dem nationalsozialistischen Regime nicht zur Glückseligkeit, sondern zum Tode führte." (Bettelheim, 1992, S. 211) Und die Auseinandersetzung mit Gewalt kann auch im Spiel geschehen, wie oben gezeigt wurde. Die Gefahr des Überganges von der Gewalt im Spiel in reale Gewalt sah er eher nicht: "... bin ich überzeugt, daß weder Comics noch sogar das Fernsehen Unschuldige verführen". (Bettelheim starb 1990; lernte also wohl "Killerspiele" nicht mehr kennen.)

Bettelheim plädiert sogar dafür, Möglichkeiten für die "Abreaktion" bereitzustellen. Die "Forderung nach der Unterdrückung aggressiver Neigungen im Verein mit der durch die Gewalt hervorgerufenen Angst ... – sowie mit den Anreizen zu gewalttätigen Handeln, die von den Medien ausgehen, verstärkt die aggressiven Neigungen ... in einem solchen Ausmaß, daß es unmöglich wird, sie ... zu beherrschen. ... Daher rufen wir lautstark nach noch konsequenterer Unterdrückung selbst kleinerer Ausbrüche von Gewalt, die als Sicherheitsventil fungieren könnten, indem sie durch teilweises Abreagieren das Aggressionsniveau des einzelnen auf ein für ihn erträgliches Maß senken würden." (Bettelheim, 1992, S. 212 f)

Ist das der Grund dafür, daß die "Killerspiele" bei den Schul - Amokläufern unterrepräsentiert sind. Die Schul - Amokläufer rekrutieren sich ja anscheinend (s.o.) vorwiegend aus der Gruppe jener, denen keine "Killerspiele" zur "Abreaktion" zur Verfügung standen oder die solche Spiele Gründen nicht verwenden können oder wollen.

Worin liegt nun der Unterschied zwischen der richtigen und der Spielzeugpistole, den Bettelheim betont? Worin liegt der Unterschied

zwischen den "Menschen", auf die man in "Killerspielen" schießt und Menschen? Das eine ist keine Waffe und das andere ist kein Mensch! Das eine ist eine symbolische Waffe, das andere ein symbolischer Mensch.

Wenn die "Menschen" in einem "Killerspiel" nicht als reale Menschen wahrgenommen werden (wie die Spieler durchgehend behaupten), warum tauchen sie dann in Computerspielen, aber auch in traditionellen Spielen, wie Schach oder 'Mensch-ärgere-dich-nicht', als mehr oder minder stilisierte Abbildungen von Menschen auf? Warum sind die 'Mensch-ärgere-dich-nicht' - Figuren kleine Holzpüppchen mit einem deutlich erkennbaren Kopf, genau wie die 'Bauern' im Schach, und warum heißt die Zielfigur beim Schach 'König'? Warum heißt sie nicht 'X' und warum sind die Figuren beim 'Mensch-ärgere-dich-nicht' nicht quadratische Klötzchen (das wäre in der Herstellung auch noch billiger!)?

Das hängt m. E. zusammen mit der "symbolischen Gewalt". Was ist "symbolische Gewalt"? Eine geniale Erfindung! Man übt Gewalt symbolisch aus, man tut so, als ob man Gewalt ausübt und hat (fast) den Triumph, den man auch bei einer realen Gewaltausübung hätte, ohne aber die Folgen tragen zu müssen, ohne daß die Gewaltausübung negative Folgen hat. Symbolische Gewalt, Gewalt im Spiel, gibt es schon bei Tieren. Kämpfen Sie einmal mit ihrem Hund, versuchen Sie ihm, einen Wurzelstock, den er (zu diesem Zwecke) im Maul hält, weg zu nehmen. Der Hund knurrt, zerrt an dem Holzstück. Sie entreißen es ihm mit einiger Mühe, er greift sie an, beißt sie in den Arm – ganz sanft! Er beißt symbolisch. Er vollführt eine Handlung, die hinweist auf das "echte" Beißen.

Er erwischt das Holz wieder, rennt damit weg, aber nicht allzu weit. Gerade so weit, daß Sie sich eingeladen fühlen sollen, ihm den Wurzelstock erneut zu entreißen. Versuchen Sie es, und er und Sie haben einen Riesenspaß. An seiner und an Ihrer *Aggressivität*. So kann man sich bewähren, so kann man über einen Gegner triumphieren,

ohne daß das ernsthafte Folgen hätte. Sie und der Hund, sie sind keine Feinde, sondern nur "symbolische" Gegner. Mal siegt er, mal Sie und hinterher sind beide müde – und glücklich.

Warum macht symbolische Gewalt glücklich?

Wir alle erleben im Alltag ständig Mißgeschicke, Mißerfolge, Demütigungen. Wir werden von der KassiererIn im Supermarkt gemaßregelt, weil wir an der Schnellkasse acht Gegenstände im Einkaufswagen haben, statt der erlaubten sieben, fallen durch Prüfungen durch, verlieren unsern Schlüsselbund, werden vom Abteilungsleiter getadelt – unter höhnischem Grinsen der Kollegen. Oder ein anderer nimmt uns den letzten freien Parkplatz weg, und gerade als wir ihn zur Rede stellen, ihm seine Unverschämtheit vorhalten wollen, entpuppt er sich beim Aussteigen als 2m – Mann, der uns – infamerweise – auch noch freundlich anlächelt: "t'schuldigung, ich hab's eilig!".

All' das sind Kränkungen unseres Bedürfnisses, die Welt im Griff zu haben, sind Kränkungen unseres Strebens nach Macht, Kompetenz, Selbstwert, Selbstwirksamkeit oder wie immer man dies Motiv nennen will.

Diese Kränkungen müssen wir reparieren, sonst landen wir in der Depression. Wir müssen die Schmerzen, die uns das Leben zufügt, lindern, "Kompetenzhygiene" betreiben. Wenn Thomas Hartmann (2007) dafür plädiert, daß "Kinder ballern und sich prügeln müssen", plädiert er für "Kompetenzhygiene".

Aber warum Kompetenzhygiene ausgerechnet mit "Killerspielen"?

"Weg mit dem Dreck! Es gibt doch so schöne Jump'n run – Spiele!", meint der Regensburger Psychologe Helmut Lukesch (zitiert nach dem Fränkischen Tag vom März 2010; Zitat nach der Erinnerung, möglicherweise nicht ganz wortgetreu!).

Das mag schon sein, aber Jump'n run - Spiele "bringen es nicht". Kampfspiele sind allemal interessanter. Stabhochsprung mag technisch noch so perfekt sein und einen grandiosen Sieg über die

Schwerkraft darstellen, er wird aber immer weniger Publikum finden als ein Boxkampf oder ein Fußballspiel. Warum? Weil Kampfspiele nicht Triumphe über die Natur sind, sondern weil man darin über Menschen triumphiert.

Eine Umgebung von Verwandten, Kumpels, Kameraden, Freunden ist für uns lebensnotwendig, und allein fühlen wir uns gar nicht gut! Auf der anderen Seite aber sind Menschen auch die Haupthindernisse unseres Lebens, die Hauptquelle von Demütigungen und Verletzungen. Die Lateinarbeit wird mit "fünf" bewertet! Von wem stammt diese Demütigung? Vom Lateinlehrer! Von den fünf Alltagsdemütigungen, die ich oben aufgezählt habe, stammen vier von Menschen (eigentlich die fünfte, der Verlust des Schlüsselbundes, auch, da er auf meine Unfähigkeit, mir zu merken, wo ich meine Sachen ablege, zurückzuführen ist).

Und deshalb ist es so wichtig, über Menschen zu triumphieren. "Rache ist süß!", sagt der Volksmund. Aber Rache ist zugleich auch gefährlich. Sie setzt leicht einen *circulus vitiosus* von Tat und Vergeltung und Wiedervergeltung usw. in Gang. Und das mag der Grund dafür gewesen sein, daß Kultur zu einem nicht unwesentlichen Teil darin besteht, die tatsächliche Auseinandersetzung im blutigen Zweikampf in die unblutige Arena der Gerichtshöfe zu transferieren und den tatsächlichen Kampf in den spielerischen Kampf umzuwandeln, in den ritualisierten oder nur noch symbolischen Kampf.

"Killerspiele" sind m.E. Formen der symbolischen Gewalt, wie sie seit jeher im Kinderspiel (und in den Spielen der Erwachsenen) und im Sport existieren. Sie verstärken nicht die Gewalttendenzen, sondern vermindern sie eher. (Das impliziert, daß Personen, die aufgrund ihrer Lebensumstände "Gewalttendenzen" verspüren, natürlich in höherem Maße "Killerspiele" spielen als andere. Zugleich aber übt diese Gruppe auch noch, wenn die "Killerspiele" nicht ausreichen oder aus diesen oder jenen Gründen nicht zur Verfügung stehen, reale Gewalt aus. Das erklärt sowohl die Korrelationen zwischen der

Häufigkeit des Spielens von "Killerspielen" und "physischer Aggressivität" und die Tatsache, daß "Killerspieler" eher nicht unter den "Schul - Amokläufern" zu finden sind.)

Die Häufigkeit von "Killerspielen" ist nicht ein Indiz für die durch sie erzeugte Verstärkung von Gewalttendenzen, sondern auch ein Indiz für die Gewalttendenzen, die sich anscheinend aus der Lebenssituation vieler Jugendlicher ergeben.

Übrigens: man sollte nicht glauben, daß "Gewalttendenzen" die einzigen oder auch nur die Hauptgründe dafür sind, daß Personen "gewalthaltige" Spiele als Freizeitbeschäftigung wählen. Der Hauptgrund dürfte eher darin liegen, daß die Action-Spiele, besonders aber die Strategiespiele, schwierige Probleme darstellen. Strategiespiele sind um Größenordnungen komplexer als Schach. Sie sind Herausforderungen für die Lernfähigkeit und die Fähigkeit, die richtige Entscheidung zu finden, sich flexibel an Situationen anzupassen. Und diese Spiele finden in einer dynamischen, graphisch oft sehr gut gestalteten Umgebung statt. Das Lösen von Problemen macht Spaß, aber dann besonderen Spaß, wenn man über einen Gegner triumphieren kann. Viele Spiele werden nicht oder nicht lange gespielt, nicht weil sie nicht gewalttätig genug sind, sondern weil die "KI (künstliche Intelligenz) zu blöde ist". Deshalb werden auch oft Spiele gegen menschliche Spieler dem Spiel "gegen den Computer" vorgezogen. Die Strategien des Computers entlarvt man auf die Dauer; bei Menschen ist das schwieriger. Schwierige Probleme "auf Leben und Tod" (aber doch nicht wirklich!); das scheint mir der Hauptreiz von Computerspielen zu sein!

Und deshalb wehren sich Spielerverbände auch gegen die Unterstellung, die Spieler würden nur ihren "niederen Instinkten" folgen (so auch die erwähnten Forscher Hopf und Weiß, die auf der angegebenen Internetseite den Autoren des "Offenen Briefes" der "Pirate-Gaming" vorwerfen, ihre "wahren Motive" zu verschweigen, die Hopf und Weiß genau kennen!).

Ein Schlußwort

For every problem there is a solution, which is simple, neat and wrong.

H.L. Mencken (1880 – 1956) (nach Kutner & Olson, S. 85)

Man kann bei Menschen, die die gesamte Computerisierung und Digitalisierung unserer Welt sehr unheimlich finden, immer punkten, wenn man die nach der Auffassung vieler zunehmende Gewalttendenz besonders von Jugendlichen (die Gewalttendenzen gehen faktisch auch in Deutschland *zurück*) auf die Computerspiele schiebt, die die meisten Menschen dieser Gruppe gar nicht kennen. (Oder aber – wenn sie diese Spiele einmal zu Gesicht bekommen – ganz anders verstehen als ihre Enkel! – Ein Soldat des 2. Weltkriegs hätte vermutlich unsere 'Panzers' – Rekapitulation des Kampfes britischer und deutscher Truppen in Nordafrika gar nicht komisch finden können.)

Nach dem Attentat von Ansbach am 17.9.09, als ein mit mehreren Molotow-Cocktails und Äxten bewaffneter Schüler sein Gymnasium stürmte, aber schnell unschädlich gemacht werden konnte, forderten Mitglieder des bayerischen Landtages ein Verbot von "Killerspielen". Fast möchte man sagen: zur allgemeinen Enttäuschung ergab es sich, daß der Täter gar keinen Computerspielhintergrund hatte.

Nach <http://stigma-videospiele.de> vom 21.9.09 berichtete Spiegel Online:

"Die CSU nahm den Amoklauf von Ansbach zum Anlass um erneut ein Verbot von "Killerspielen" zu fordern. Nach Informationen von Spiegel Online könnte dies etwas voreilig gewesen sein, denn der Täter hat offenbar gar keine "Killerspiele" besessen."

"Die Ermittler betonten ausdrücklich, im Besitz des Amokläufers hätten sich nach bisherigem Erkenntnisstand keine sogenannten Killerspiele oder indizierte Horrorfilme befunden."

"Der CSU könnte es somit ähnlich wie dem Kriminologen Christian Pfeiffer ergehen. Dieser forderte nach dem Amoklauf von Blacksburg ein "Killerspielverbot", da sich die Mehrheit der Täter erst am Computer "in Stimmung" geschossen habe. Unglücklicherweise hatte aber auch dieser Täter, wie 88 % der Amokläufer in den USA, kein Interesse an gewaltdarstellenden Videospielen. Es dürfte interessant

sein, ob man diesen Umstand hierzulande als Ausnahme von der Regel auffassen oder nach anderen Erklärungsansätzen für Amokläufe suchen wird."

Auch der Täter von Winnenden, Tim K., war kein "Killerspieler". Nach <http://www.pirate-gaming.de/news/item/216-aktionsb%C3%BCndnis-winnenden-und-die-wissenschaft/216-aktionsb%C3%BCndnis-winnenden-und-die-wissenschaft?start=2> war er zwar im Besitz des Spiels "Counterstrike", spielte dieses aber insgesamt ganze 12 Minuten lang. (Das kann man so genau wissen, weil die Aktivierung dieses Spiels eine Verbindung mit der Spieleplattform 'Steam' voraussetzt, die Beginn und Ende eines Spiels registriert.)

Computerspiele sind gewissermaßen der geborene Sündenbock; sie sind sehr praktisch, weil sie jegliches Nachdenken über die tatsächlichen Quellen von Gewalt ersparen. Der Kampf gegen die Computerspiele ist Dünnbrettbohrerei und eher schädlich, weil er von der Erforschung der tatsächlichen Ursachen und Hintergründe von Jugendgewalt ablenkt.

Man sollte nicht ein Symptom für die Ursache halten; das ist immer ein Fehler.

Literatur

Anderson, C.A. et al. (2010): Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behaviour in Eastern and Western countries: A metaanalytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), S. 151-173.

Bartle, R. (April 1996): Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit Muds. <http://www.mud.co.uk/richard/hcdis.htm>.

Bettelheim, Bruno (1992): Gewalt - eine gern verleugnete Verhaltensweise. In: Bettelheim, Bruno: *Erziehung zum Überleben - Zur Psychologie der Extremsituation, Essays*. München, Deutscher Taschenbuchverlag, S. 207 - 223:

Ferguson, J. Christopher & Kilburn, J. (2010): Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. *Psychological Bulletin*, 136(2), S. 182-187.

- Ferguson, J. Christopher (2008): The Schoolshooting/Violent Video-game Link: Causal Relationship or Moral Panic. *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5, pp 25 - 37.
- Hartmann, Thomas (2008): Schluss mit dem Gewalttabu - Warum Kinder ballern und sich prügeln müssen. Frankfurt am Main: Eichborn - Verlag.
- Koch, Susanne (2009): Killerspiele lehren Aggressionen. *Report Psychologie*, 34, S. 364 – 366.
- Koglin, Ute, Witthöft, Jan & Petermann, Franz (2009): Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten im Jugendalter. *Psychologische Rundschau*, 60 (3), S. 163 - 172.
- Kutner, L. & Olson, Cheryl K. (2008): *Grand Theft Childhood - The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.
- Langman, Peter (2006): *Why Kids Kill: Inside the Minds of School Shooters*. New York: Palgrave Macmillan.
- Mayer, Monica (2009): Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? - Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele. Bamberg/Boizenburg: Dissertation Universität Bamberg/Werner Hülsbusch.
- Smith, S.L., Wilson, B.J., Kunkel, D. et al. (1998): Violence in Television Programming Overall. University of California Santa Barbara Study. In: Federman, J. (Ed.): *National Television Violence Study 3*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Spitzer, Manfred (2010): Was Killerspiele im Gehirn auslösen. Interview in der 'Augsburger Allgemeine' am 15.4.2010.