

*Computerspiele und Gewalt (Sammelrezension)***Rainer Fromm: Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene**

Marburg: Schüren Verlag 2002, 176 S., ISBN 3-89472-176-6, € 12,80

Hartmut Gieselmann: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel

Hannover: Offizin-Verlag 2002, 174 Seiten, ISBN 3-930345-34-X, € 14,80

„Hintergrundinterviews mit Experten und aktiven Gamern sollen klären, ob Spiele zu psychischen Veränderungen führen, griffig ausgedrückt [sic!]: brutal machen. Die Beiträge des Buches sollen Brücken zwischen den unterschiedlichen wissenschaftlichen Positionen, dem Jugendschutz und der jugendlichen Spielergemeinde bauen.“ So beschreibt Rainer Fromm (auf S.7) das Anliegen von *Digital spielen – real morden?* Um ahnungslose Erziehungsberechtigte auf den aktuellen Stand zu bringen, schickt er eine sechzigseitige Einleitung vorweg, in der die ‚Gewaltspiele‘-Diskussion nachgezeichnet wird und einzelne Vertreter der Gattung ‚Ego-Shooter‘ in einem grob chronologischen Abriss vorgestellt werden. Ob der gewünschte Brückenschlag gelingt, darf jedoch bezweifelt werden: Allzu ‚griffig‘ sind die Ausführungen des Autors geraten, zu sehr tritt eine sachliche Diskussion von Spielinhalten und -abläufen zurück hinter obstinaten Beschwörungen „riesiger Waffenarsenale“ und dem von Superlativen beherrschten Schwelgen in Panoramen des Schreckens. Zwar werden wesentliche Theorien zur Wirkung der Spiele referiert (Computerspiele fördern die Aggressionsbereitschaft und gewöhnen ans Töten; sie bauen Spannungen und Aggressionen ab; sie erzeugen Angst, die Aggressionsbereitschaft hemmt etc.). Und obwohl Fromm problematisiert, dass Aggression und Gewalt auch in unserer Gesellschaft vorkommen und nicht erst durchs Spielen gelernt werden, erscheint trotz aller Bemühungen um Ausgewogenheit (die auch an der Auswahl der Interview-Partner erkennbar ist) der Standpunkt des Autors mehr intuitiv ablehnend, denn als Ergebnis einer kritischen Sichtung der zusammengetragenen Argumente. Nicht nur wegen der Satzfehler und kleinerer sachlicher Irrtümer hätte man sich daher ein gründlicheres Lektorat gewünscht: Die Systematik der Einleitung bleibt letztlich ebenso unscharf wie die Auswahl und Darstellung der vorgestellten „Killerspiele“. Dass z.B. *Counter-Strike*, das im letzten Jahr zum Politikum wurde, ganz nebenbei unter *Half-Life* abgehandelt wird, nährt den Verdacht, dass der Autor sich hauptsächlich vom Sensationswert leiten lässt. Da weder Spielezeitschriften noch Fanseiten im Internet oder die Berichte der Bundesprüfstelle mit bluttriefenden Details dienen können, erlahmt das Interesse des Autors nach wenigen Zeilen mit der Feststellung, der Erfolg der entschärften deutschen Version zeige wohl, dass Spielspaß doch nicht

an die Brutalität der Grafikdarstellung gekoppelt sei. Letztendlich hinterläßt so der Band ein Gefühl des Ungenügens und die fragwürdige Erkenntnis, dass zwar „die meisten Fans von Computerspielen friedlich“ (S.21) sein mögen, aber wahrscheinlich nicht mehr lange: „Sicher ist [...], dass für einen realen Tötungsakt drei Dinge erforderlich sind: Waffen, das Können und der Wille. Gewalttätige Videospiele können davon dem Spieler zwei Komponenten liefern, nämlich das Können und den Willen.“ (S.16)

Auch Hartmut Gieselmann greift zunächst die wissenschaftliche Gewaltdiskussion auf. Er kommt jedoch zu dem Ergebnis, dass aufgrund eklatanter Mängel der Forschungsmethoden bisher jede Studie, die eine Brutalisierung von Jugendlichen durch Computerspiele nachzuweisen versuchte, einen schlüssigen Beweis schuldig geblieben sei. Zudem bemängelt er, dass sich die Diskussion bisher fast ausschließlich mit formalen Kriterien von Gewaltdarstellungen befasst (Treten menschliche Gegner auf? Wird rotes Pixelblut gezeigt?), dabei den inhaltlichen Kontext jedoch weitgehend ignoriert. Ausgehend von der Paradoxie, dass Politiker die „gleichen Waffen, die [sie] im Kampf gegen den Terrorismus propagieren, [...] in den virtuellen Spielen verbieten“ wollen (S.8), plädiert der Autor für eine Umkehr der Perspektive: „Die Frage, die wir heute den Medien stellen müssen ist nicht, ob sie Gewalt produzieren, sondern wie sie es schaffen, die reale Gewalt in der Wahrnehmung zum Verschwinden zu bringen.“ (S.155) Hierzu werden die erfolgreichsten Vertreter der drei Genres Echtzeitstrategiespiele, First-Person-Shooter und Militärsimulationen (*Command & Conquer*, *Counter-Strike* und *Falcon 4.0*) einer gründlichen Analyse unterzogen und ihre jeweiligen Spielercommunities in Hinsicht auf diese Fragestellung untersucht. Gieselmann stellt fest, dass in dem Maß, in dem eine ‚realistische‘ Darstellung von Militärtechnik für die Spieler an Bedeutung gewinnt, die Bereitschaft steigt, ihre Erfahrungen aus der Spielewelt auf reale Kriege zu übertragen. Somit findet weniger eine ‚Verrohung‘ im Sinne der Bundesprüfstelle statt als eine zunehmende Abstraktion von realer Gewalt, die tendenziell dazu führt, dass Kriege unter rein technischen Aspekten betrachtet und bewertet werden, wobei die Spieler politische Hintergründe ebenso ausblenden wie die Leiden der Opfer. Dass dieser Sachverhalt weder unbekannt noch unerwünscht ist, zeigt der Autor anhand der Verflechtungen zwischen Spieleherstellern, Militär und Rüstungsindustrie. Letztere findet in Computerspielen ein ideales Reklamemedium für neue und möglicherweise umstrittene Produkte, während die Produzenten ihrerseits mit dem höheren Realismusgehalt durch die Kooperation werben. Das Militär hat nicht nur immer wieder, wie von Gieselmann beschrieben, kommerzielle Spieletitel zu Ausbildungszwecken adaptiert, sondern setzt inzwischen auf ein selbstentwickeltes Spiel (zuerst kostenlos, jetzt für \$5.95 auf www.americasarmy.com erhältlich), um Freiwillige zu werben und auf eine militärische Ausbildung vorzubereiten. Gieselmann warnt nicht vor einzelnen ‚Killerspielen‘; er sieht die realismusbetonten Simulationen als ein Element allgemeiner Kriegspropaganda, die insbesondere seit

dem 11.9.2001 alle Medien erfaßt habe und die zivile Lebenswelt mit (US-amerikanischem) militärischem Denken durchdringe, flankiert durch die Kriegsfilm-Welle der letzten Jahre und einen Journalismus, der mit Bildern von angeblich sauberen chirurgischen Eingriffen „Gewalt und Waffen [...] als probate Mittel der Konfliktlösung“ (S. 164) präsentiert.

Karsten Lust (Frankfurt/M.)

Hinweise

Grötzer, Ralf (Hg.): Privat! Kontrollierte Freiheit in einer vernetzten Welt. Heidelberg 2003, 252 S., ISBN 3-936931-01-1.

Köhler, Thomas: Das Selbst im Netz. Die Konstruktion sozialer Identität in der computervermittelten Kommunikation. Wiesbaden 2003, 232 S., ISBN 3-531-14026-4.

Roßnagel, Alexander (Hg.): Sicherheit für Freiheit? Riskante Sicherheit oder riskante Freiheit in der Informationsgesellschaft. Schriftenreihe des Instituts für Europäisches Medienrecht, Bd. 26, Saarbrücken 2003, 166 S., ISBN 3-7890-8382-8.

Wardrip-Fruin, Noah, Nick Montfort (Eds.): The New Media Reader, Cambridge/Mass. 2003, 824 S., ISBN 0-262-23227.