

## 6. Computerspielgewalt – Eine Eingrenzung

---

Nachfolgend soll näher auf den Begriff der Computerspielgewalt eingegangen und dargestellt werden, wie diese in Relation zur realen Gewalt betrachtet werden kann. In der späteren Analyse von Computerspielgewalt soll diese theoretische Eingrenzung helfen, die vielfältigen Darstellungsformen entsprechend einordnen zu können.

### 6.1 Das Klassifizierungsproblem violenter Spielinhalte

Wie lässt sich Computerspielgewalt wissenschaftlich untersuchen, wenn bereits der Gewaltbegriff aufgrund seiner definitorischen Weitläufigkeit und historischen Wandelbarkeit so schwer zu fassen ist? Um auf diese Frage eine zufriedenstellende Antwort zu erhalten, bedarf es zunächst einer systematischen und auf das Forschungsfeld gezielt ausgerichteten Eingrenzung des Gewaltbegriffs.

Wie im Theorieteil bereits thematisiert, kann eine zu weite oder zu enge Fassung der Arbeitsdefinition zu einem verzerrten Ergebnis in der Auswertung führen. Ein Beispiel ist die Studie *Violentelementsincomputergames. An analysis of games published in Denmark* der beiden dänischen Wissenschaftler Lisbeth Schierbeck und Bo Carstens. Diese haben 338 Computerspiele auf gewalthaltige Inhalte hin untersucht. Im Fazit stellten sie fest, dass 53 % der Spiele violente Inhalte aufwiesen. Dieses Ergebnis ist gemessen an sämtlichen in einem Jahr erschienen Spielen ein relativ hoher Wert, bedenkt man, dass in diesem Zeitraum auch viele Spiele für Kinder sowie spielerische Lernsoftware auf dem Markt erscheinen. Richtet man den Blick nun auf Schierbecks und Carstens Arbeitsdefinition von Gewalt, wird das Ergebnis um einiges klarer. Gewalt meint hier: »[...] actions only slightly related to striking and shooting are also included.«<sup>1</sup> Erweitert man objektiv nachweisbare Gewalthandlungen (also das absichtliche physische oder psychische Verletzen Anderer) um weniger ernsthafte Handlungen, die vielleicht nur Gewalthandlungen andeuten sollen, kann dadurch die Anzahl an vermeintlich gewalthaltigen Spielen beträchtlich anwachsen. Natürlich kann das Schlagen mit einer Schaumstoffkeule als »slightly related« zum Schlag mit einem Baseballschläger oder

---

1 Schierbeck/Carstens 2000, S. 128.

das Schießen mit einer Spielzeugpistole als »slightly related« zum Abfeuern einer echten Projektilwaffe bezeichnet werden, aber ein aussagekräftiges Forschungsergebnis wird dadurch nicht produziert.

Bei einer derart weit gefassten Definition muss ein Spiel also schon weitgehend frei von Konflikten oder kompetitiven Handlungen sein, damit es nicht als gewalthaltig eingestuft wird. Zudem sagt die Studie nichts über die Qualität der Gewalt aus, da hierin nur dichotom in Gewalt/Nicht-Gewalt unterschieden sowie sämtliche nicht-physische Gewalthandlungen komplett ausgeklammert werden. Statt einer zu weit gefassten Gewaltdefinition benötigen wir also ein Instrumentarium, das möglichst viele Gewaltformen abdeckt, sie bei Bedarf aber auch differenziert darzustellen vermag.

Wenn wir also Gewalt im Computerspiel unter der Prämisse des »absichtsvollen Verletzens« weiter eingrenzen, dann ist im nächsten Schritt zu klären, auf welche Formen von Verletzungen der Fokus gelegt werden soll. Schießen die Spieler\*innen im Rahmen eines First-Person Shooters auf gegnerische Spielfiguren, dann ist das eine simulierte Gewalthandlung, weil die spezifische Handlung des Schießens darauf abzielt, die anderen Spielfiguren (im Rahmen des Regelwerks) zu verletzen oder zu töten. Wenn die bekannte Videospielfigur *Super Mario* nun aber einem Gegner innerhalb einer bunten und kindgerecht dargestellten Spielwelt auf den Kopf springt, um diesen auszuschalten, ist das dann auch als eine Gewalthandlung zu bewerten?

Beide Handlungen haben das Ausschalten eines Gegners zum Ziel, jedoch ist die eine eindeutiger als Gewalttat zu erkennen als die andere. Abseits der unterschiedlichen narrativen Einbettungen (bunte Comicwelt versus Kriegsschauplatz) muss objektiv eingestanden werden, dass in beiden Beispielen gewaltsames und absichtsvolles Handeln als Mittel der Konfliktbewältigung eingesetzt wird. Weder *Super Mario* noch der Soldat im Shooter haben die Möglichkeit, ihre Gegner mit friedlichen Mitteln außer Gefecht zu setzen, da die Programmcodes beider Spiele diese Option nicht vorsehen. Folglich muss es sich im Kern um eine spezifische Form artifizierter Gewalt handeln, da sie rein künstlich und vom Spiel selbst determiniert ist.<sup>2</sup> Die Formulierung »artifizielle Darstellung fiktionaler personaler Gewalt«<sup>3</sup> beschreibt Gewalthandlungen im Computerspiel am besten, da hierin alle relevanten Aspekte Erwähnung finden. Sowohl *Super Mario* als auch der Soldat wenden ausschließlich personelle Gewalt an, welche gänzlich in fiktive Erzählszusammenhänge eingebunden sind. Der grundlegend artifizielle Charakter der verübten Gewalt ergibt sich dabei aus der ludo-narrativen Einbettung sowie der übergeordneten Tatsache, dass überhaupt erst spezifische Hardware (Computer, Spielkonsole, Fernseher) benötigt wird, um die Gewalthandlungen ausüben zu können. Die sowohl in *Super Mario* als auch im First-Person Shooter gezeigte Gewalt kann auf audiovisueller Ebene somit zwar identisch zu realen Gewalthandlungen sein, jedoch lösen die artifiziiellen Begleiterscheinungen diese Gleichsetzbarkeit schnell auf.

Ein weiteres wichtiges Unterscheidungsmerkmal ergibt sich aus der Gewalthandlung selbst. Zwar stellen alle artifiziiellen Gewaltdarstellungen Abbilder realer Gewalt dar, aber egal wie übertrieben, ironisiert oder fiktionalisiert Gewalt auch inszeniert

2 Die Handlungen basieren allesamt auf fiktiven und vom Spiel berechneten Figuren und sind daher als komplett künstlich einzustufen.

3 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 19.

sein mag, sie bleibt in der Regel folgenlos. Der tiefsitzende Schrecken, der durch reale Gewalt bei den Betroffenen ausgelöst wird, bleibt im Spiel ebenso ausgeklammert wie ihre physischen Folgen. So können die Spieler\*innen in gewissen Spielen zwar hochgradig violente Handlungen ausführen, in der realen Welt wird jedoch niemand einer Verletzungsgefahr ausgesetzt. Bereits die Art und Weise der Medienrezeption (bspw. im gemütlichen Wohnzimmer) negiert bereits vorab jegliches Bedrohungs- oder Angstempfinden, wodurch der eigentliche Charakter der Gewalt auf eine gänzlich andere Wahrnehmungs- und Bewertungsebene verschoben wird.

Das Spielen eines Computerspiels kann somit als ein semiotischer Kommunikationsprozess zwischen Mensch und Maschine verstanden werden, der gleichermaßen audio-visuelle und interaktive Rückkopplungsprozesse umfasst. Auf diese wechselseitige Beziehung zwischen Spieler\*in und Computerspiel soll nachfolgend näher eingegangen werden.

## 6.2 Real vs. ludisch-virtuell

Obwohl wir in einer Phase des Friedens leben, kennen alle die Bilder von explodierenden Autos, Schusswechseln in den Straßen und sterbenden Menschen. Wir haben detaillierte Vorstellungen von verschiedensten Formen gewalttätiger Handlungen im Kopf. Dieses umfangreiche Wissen über das Verletzen anderer Menschen stammt in erster Linie aus dem Kino, dem Internet, dem Fernsehen oder auch dem Computerspiel. Und all diesen Medien ist gemein, dass Gewalt zur Unterhaltung eingesetzt wird. Während die Rezipient\*innen im Kino, Internet und Fernsehen jedoch auf eine rein passive Zuschauerrolle beschränkt sind, lädt das Computerspiel dazu ein, aktiv an den dargestellten Inhalten teilzuhaben. Diese Interaktivität stellt das primäre Merkmal des Mediums dar und ist zugleich der Hauptgrund, weswegen es in der Vergangenheit immer wieder zu kontroversen Auseinandersetzungen um eine mögliche Gefährdung durch Computerspiele gekommen war. Da Interaktionen in virtuellen Welten in der Regel bloße Spiegelungen und Modifikationen der realen Welt darstellen, ergibt sich nun die Frage, welche Formen und Funktionen Gewalt im Computerspiel annehmen kann und inwiefern sich daraus konkrete Überschneidungen beider Räume ergeben.<sup>4</sup>

Der Frage nach möglichen Zusammenhängen zwischen realer und virtueller Gewalt sind die Medienpädagogen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr wissenschaftlich nachgegangen. In ihren Untersuchungen gehen beide von einem soziologisch geprägten Gewaltbegriff aus, welcher explizit auf Macht- und Herrschaftsaspekte rekurriert.

»Der Begriff ›Gewalt‹ geht eng mit ›stark sein‹ und ›beherrschen‹ einher. Gewalt hat etwas mit Machtausübung und Herrschaft zu tun. Damit geht einher, dass Macht bzw. Herrschaft sich auf Einzelne oder Gruppen negativ auswirkt. Diese Merkmale

4 Das Spiel erfindet nichts Neues, sondern kopiert und modifiziert lediglich Elemente der realen Welt. Sprache, Werte, Normen und Alltagserfahrungen werden in die Virtualität übernommen und generieren hierdurch für die Rezipient\*innen Wiedererkennungswerte.