

Aggressiv durch Mediengewalt?

Stand und Probleme der Gewaltwirkungsforschung bei Computerspielen

Patrick Portz

Machen gewaltdarstellende Computer-Spiele aggressiv oder führen sie gar zu gewalttätigem Verhalten? Im August 2016 erklärte der Berufsverband Deutscher Psychologinnen und Psychologen e. V. unter der Überschrift »Einfluss von Killerspielen auf Gewaltbereitschaft – Nicht Mythos sondern Realität!«, dass Spielegewalt nicht nur aggressives Verhalten, sondern reale Gewalt verursache und einen »Erklärungsbeitrag« für »Amoktaten« darstelle.¹ Doch was ist dran an diesen Behauptungen?

Oft wird behauptet, die Forschung demonstriere konstant, zweifelsfrei oder gar ausnahmslos, Spielegewalt erhöhe die Wahrscheinlichkeit aggressiven, ja gewalttätigen Verhaltens. Wie selbstverständlich diese Auffassung auch in der Öffentlichkeit ist, demonstriert eine Umfrage des John Stuart Mill Instituts, bei der 2017 noch 50 Prozent der Personen ab 16 Jahren gewaltdarstellende Spiele verbieten wollten.² Wie strapazierbar dieser Ursache-Wirkungszusammenhang zwischen Spielegewalt und Aggressionen aber tatsächlich ist, soll im Folgenden diskutiert werden.

Die Wirkungsfrage

Was Spielegewalt sein soll, ist oft unklar, denn Gewalt ist weder in Alltag noch Wissenschaft klar definiert. Spielegewalt entsteht erst durch individuelle Deutung: Ob man virtuelles Verhalten als Gewalt wahrnimmt, wie dessen Qualität beurteilt und es moralisch bewertet wird, ist u.a. eine Frage von Legitimation, Realismus, Kontext und Erwartbarkeit des Verhaltens, der Eigenschaften des Wahrnehmenden (Alter, Geschlecht etc.) und derjenigen der Wahrnehmungssituation. Wirkungsstudien bieten aber im seltensten Fall Gewaltdefinitionen und könnten damit Wirkungen von ›Gewaltspielen‹ untersuchen, die andere nicht als ›Gewaltspiele‹ definieren. Auch wird die Frage nach der Wirkung von Gewalt kaum variiert: Man fragt nach der Wirkung von Gewalt per se oder untersucht, ob Blutmenge oder -farbe, Realismus der Gewaltdarstellung oder Kameraperspektive Wirkungen beeinflussen. Nur vereinzelt wird der Einfluss von Motiven, moralischer Rechtfertigungen oder erzählerischer Kontexte von Gewalt beachtet. So wird Gewalt nicht als komplexes Phänomen diverser Typen, Formen, Dimensionen, Sinnstrukturen, Dynamiken und Kontexte realisiert, sondern nahegelegt, Gewalt in Spielen wie

SUPER MARIO BROS. bis *MORTAL KOMBAT 11* wirke prinzipiell identisch, unterscheide sich höchstens in der Intensität.

Damit ist die Forschung negativen Menschenbildern (Menschen als Medienopfer) und veralteten Medienwirkungsideen verhaftet, die davon ausgehen, dass gleiche Inhalte gleiche Wirkungen haben müssten.

Die Messung des Gewaltkonsums

In Korrelationsstudien basieren Untersuchungen der Zusammenhänge zwischen Spielegewalt und Aggressionen auf Vergleichen von (Viel-)SpielerInnen gewaltdarstellender Spiele (Versuchsgruppe) mit Wenig-/NichtspielerInnen (Kontrollgruppe). Ist die Versuchsgruppe aggressiver als die Kontrollgruppe, könnte dies dem Gewaltkonsum zuzuschreiben sein. Manchmal ist unklar, wie in beiden Gruppen unterschieden wird. Messungen dieses Konsums basieren aber meist auf Selbst-, Bezugsgruppen-, Lehrer-

Dr. Patrick Portz hat Ende 2013 zum Thema »Der Jugendmedienschutz bei Gewaltdarstellenden Computerspielen« an der RWTH Aachen promoviert und sich in seiner Dissertation auch mit der Mediengewaltwirkungsforschung befasst.

oder Elternangaben zur Nutzung von Computerspielen. Teilweise werden höhere Computerspielzeiten oder Nutzungshäufigkeiten bestimmter Genres irrig mit höherem Gewaltkonsum gleichgesetzt. Oder ProbandInnen werden Listen mit gewaltdarstellenden Spielen präsentiert, für die sie ihre Nutzungshäufigkeiten angeben sollen; je mehr und länger sie diese spielen, desto höher sei ihr Gewaltkonsum. Auch lässt man sie ihre Lieblingsspiele angeben (und wie oft sie diese in einem bestimmten Zeitraum spielten), um sie selbst, die ForscherInnen oder unabhängige Dritte (KodiererInnen) die Quantität u./o. Qualität der Gewalt einschätzen zu lassen oder deren Altersfreigaben zu ermitteln; je mehr (und öfter) sie Spiele mit höheren Gewalteinschätzungen oder Altersfreigaben angeben, desto höher sei ihr Gewaltkonsum.

Problematisch ist, dass Selbst-/Elternangaben angeben könnten, wie gut man ich an bestimmte Spiele erinnert, nicht deren Nutzungshäufigkeit.³ Auch können ProbandInnen im Erhebungszeitraum andere gewaltdarstellende Spiele (öfter) spielen, die nicht Teil dieser Listen oder nicht ihre Lieb-

lingsspiele sind oder niedrigere Altersfreigaben haben. Identische Konsumwerte müssen also keinen identischen Gewaltkonsum und hohe keinen höheren Konsum als niedrige Werte belegen. Auch Medientagebücher, in die ProbandInnen die tägliche Spielzeit ihrer Spiele eintragen, werden kaum genutzt und könnten die Kritik nicht entkräften: Dank ihrer Interaktivität ist in Computerspielen Gewalt meist optional, Spielstil und -kompetenzen der SpielerInnen bestimmen ihre Quanti- und Qualität. So demonstrierte man, dass die Anzahl der von ProbandInnen in 20 Min. *GRAND THEFT AUTO III* ausgetübten Gewaltakte von null bis 108 rangierte.⁴ An anderer Stelle wurde Gewalt im Ego-Shooter *TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR* als das Abfeuern von Waffen definiert und gezeigt, dass in ca. 50 Min. Spielzeit Gewalt nur 15 Prozent aller Spielhandlungen und sieben Prozent der -zeit ausmachte, in nur sieben Prozent aller Spielhandlungen bzw. ein Prozent der -zeit waren die ProbandInnen selbst Ziele von Gewalt.⁵

In Experimentalstudien spielen ProbandInnen meist aktiv im Labor: Versuchsgruppen gewaltdarstellende und Kontrollgruppen nicht gewaltdarstellende Spiele. Die Spiele müssen sich in allen wichtigen Merkmalen gleichen, ausgenommen der Spielegewalt, um Wirkungen dieser Gewalt zuzuschreiben zu können. Manchmal ist unklar, welche Spiele miteinander verglichen werden. Meist nutzen die Studien aber Fragebögen, bei denen die ProbandInnen, die ForscherInnen oder KodiererInnen diverse Merkmale der Spiele (Gewaltniveau, Schwierigkeitsgrad, Unterhaltsamkeit, Wettbewerbscharakter, Geschwindigkeit etc.) mittels Likert-Fragen bewerten müssen. Die Merkmale werden normalerweise mit Einzelfragen erfasst, nur ausnahmsweise werden Einzelmerkmale mittels mehrerer Fragen bewertet (bspw. könnte die Frage nach dem Gewaltniveau in je eine Frage zum inhaltlichen und grafischen Niveau differenziert werden). Fragebögen können aber nur einen Teil dieser Spielmerkmale erfassen. Ihrer Unterkomplexität ist geschuldet, dass regelmäßig gewalt- und nicht gewaltdarstellende Spiele verglichen werden, die laut Fragebögen gleich bewertet wurden, außer bei der Gewalt, sich aber in diesen und anderen wichtigen Merkmalen erheblich voneinander unterscheiden, z.B. in ihren Genres, Geschichten, Mechaniken, Reglementen, Kontrollen, Perspektiven u./o.

ihrer audiovisuellen Inszenierungen, also unvergleichbar sind. Bspw. wurde schon *GRAND THEFT AUTO: VICE CITY* (gewaltdarstellend) mit *TETRIS WORLDS* (nicht gewaltdarstellend) verglichen.⁶

Der Markt bietet jedoch kaum zwei Spiele, die ausgenommen der Gewalt wesentlich identisch sind. Deshalb sollten ProbandInnen schon unterschiedlich blutige Versionen derselben Spiele spielen, in der irriegen Annahme, das mehr Blut gleich mehr Spielegewalt sei. Besser scheinen Modifikationen gewaltdarstellender Spiele in nicht gewaltdarstellende Varianten (oder umgekehrt) oder die eigene Neuprogrammierung entsprechender Varianten desselben Spiels zu sein. Der zeitliche Aufwand und die notwendige Expertise mögen Gründe sein, warum dem erst in Einzelfällen nachgekommen wurde,⁷ wobei hier einige so umfangreiche Veränderungen vorgenommen, dass sich die Varianten der Spiele bei der Spielmechanik erheblich von einander unterschieden.⁸ Selbst perfekte Spielpaarungen nötigten aber, die von der Kontrollgruppe erzeugte Spielegewalt für die Vergleichbarkeit zu kontrollieren: Agieren diese nicht gewalttätig, kann auch die Wirkung von Spielegewalt nicht untersucht werden. Diese Kontrollen fehlen jedoch durchgängig.

In manchen Experimentalstudien zeigen sich weitere Schwächen, die die Aussagekraft über einen Zusammenhang zwischen Spielegewalt und Aggressionen begrenzen:

- Experimente beinhalten meist nur das Spielen einzelner Spiele durch einzelne ProbandInnen, was nicht die Wirkungen des Spielens mehrerer Spiele und mit menschlichen MitspielerInnen außerhalb des Labors repräsentiert.
- Oft werden veraltete Spiele(-listen) genutzt, die für aktuelle Spiele nicht mehr repräsentativ sind. Rekordhalter dürfte hier ein Fall sein, in dem ProbandInnen ein zum Untersuchungszeitpunkt 21 Jahre altes »gewaltdarstellendes« Spiel (*LAMERS*) und ein 22 Jahre altes nicht gewaltdarstellendes Spiel (*LEMMINGS*) vorgesetzt wurde.⁹
- Spielphasen im Labor dauern meist fünf bis 20 Minuten, privat aber deutlich länger.¹⁰ Allerdings konnten mehrere Studien demonstrieren, dass je länger man spielt, desto niedriger die Aggression ist.¹¹
- Labore können selbst Stress auslösen: Frustrierend könnte der abrupte Spielabbruch durch die Versuchsleitung sein oder der »Zwang« ein Spiel zu spielen, das privat längst beendet worden wäre. Auch die Spielkontrolle oft negativ beeinflussende Technik (Controller, Bildschirme etc.) könnte frustrieren und zu Aggressionen führen. Nur ausnahmsweise dokumentieren Studien die konkrete Spielsituation: So ließ man ProbandInnen bereits in ei-

nem Kernspintomographen mit fixierten Köpfen für eine Stunde mittels dreitastigem Trackball einen Egoschooter spielen, wobei ihnen nur ein Ausschnitt des Spielbilds per Videobrille gezeigt wurde,¹² was eine extrem unnatürliche Spielsituation darstellt und extrem frustrierend sein dürfte.

Wirkungen von Spielegewalt

Die Forschung ist auch an Wirkungen von Spielegewalt interessiert, die Aggression begünstigen könnten, wie körperlicher Erregung (Arousal), aggressiver Gedanken und Gemütsregungen und Abstumpfungen (Desensibilisierung) bei realer Gewalt. Der Forschungsstand ist aber sehr uneinheitlich, zu jeder dieser Wirkungsannahmen gibt es Studien, die sie belegen oder verwerfen können, zumindest in der Deutung der jeweiligen ForscherInnen. Tatsächlich werden dieselben Ergebnisse oft gegensätzlich zueinander gedeutet.

Erregung

Ob Spielegewalt die Erregung erhöht, ist bei der Erregungstransferthese relevant, nach der Verhalten durch Erregung intensiver und die Erregung fälschlich einer äußeren Ursache zugeschrieben werden kann. So könne auch Aggression verstärkt werden, indem durch Spielegewalt erregte SpielerInnen, die nach dem Spielen aggressiver und provoziert werden, ihre Erregung der Provokation zuschreiben und dann, falls sie aggressiv reagieren, dies mit erhöhter Intensität tun. Erregung wird über psychophysiologische Merkmale (Blutdruck, Herzfrequenz, Hautwiderstand etc.) gemessen. Meist werden nur Einzelmerkmale gemessen, doch die Veränderungen eines Einzelmerkmals muss nicht gleichartige Veränderungen anderer Merkmale belegen. Dies erschwert die Deutung der Befunde, auch weil menschliche Erregungsmerkmale unterschiedlich ausfallen und sich im Laufe des Älterwerdens ändern könnten. Wichtig wäre also, gleichzeitig subjektives Erregungsempfinden zu erfragen, was nur in Ausnahmen erfolgt. Um Erregung der Spielegewalt zuschreiben zu können, wäre auch nötig, Erregungsverläufe mit konkreten Spielsituationen abzugleichen, also das konkrete Erregungsniveau beim Ausüben von Spielegewalt zu messen.¹³ Erregung wird aber meist einmalig nach dem Spielen, als durchschnittliche Erregung während des Spielens oder an mehreren (gewaltunabhängigen) Einzelzeitpunkten des Spielens gemessen, so dass diese Abgleiche nicht möglich sind. Bei diesen Methoden kann eine erhöhte Erregung nicht der Spielegewalt zugeschrieben werden. Hinzu kommen problematische Spielpaarungen,

dank derer die gewaltdarstellenden Spiele komplizierter zu kontrollieren oder spannender sein könnten, so dass eine im Vergleich höhere Aktivierung (also Erregung) der SpielerInnen notwendig ist.

Aggressive Gedanken

Die Zugänglichkeit aggressiver Gedanken wird unterschiedlich gemessen, bspw. mittels a) Lesegeschwindigkeitstest, bei dem »aggressive« Wörter (murder etc.) schnellstmöglich ausgesprochen werden sollen, b) Entscheidungstest, bei dem den ProbandInnen »aggressive«, neutrale und Pseudowörter präsentiert werden und sie entscheiden müssen, ob das Wort ein reales oder ein Pseudowort ist, c) Wortergänzungstest, bei dem mehrdeutige Lückenwörter, die je nach eingesetztem Buchstaben eine aggressive oder neutrale Bedeutung haben sollen (z.B. explo_e → explode oder explore), vervollständigt werden müssen, d) Assoziations- test, bei dem die ProbandInnen die Ähnlichkeit von Wortpaaren bewerten müssen und e) Gedankenauflistungstest, bei dem sie ihre Gedanken niederschreiben müssen. Je schneller die ProbandInnen »aggressive« Wörter aussprechen oder als real identifizieren, je mehr Lückenwörter sie als »aggressive« Wörter vervollständigen, je mehr Paare aus mehrdeutigen und »aggressiven« Wörtern sie als ähnlich beurteilen und je mehr Wörter durch KodiererInnen als feindselig aufgeladen, Ausdruck negativer Gemütsregungen, Obszönität, Beleidigung, Referenz an Waffen, die Zerstörung von Eigentum oder physische Schädigung gedeutet werden, desto zugänglicher seien aggressive Gedanken. Fraglich ist aber, ob diese Tests aggressive Gedanken messen, denn hier werden zusammenhanglose Wörter als aggressiv bewertet, die nicht automatisch aggressiv sind: Wörter wie »murder«, »explode«, »Sarg«, »Messer«, »Wut« etc. erhalten ihre Bedeutung erst durch ihre Kontexte (Gestik, Mimik, Äußerungszusammenhänge etc.).

Aggressive Gedanken umfassen auch feindselige Wahrnehmungsverzerrungen: Ob sich ProbandInnen mit aggressiven Merkmalen/Verhaltensweisen beschreiben, mehrdeutiges Verhalten ggü. ihnen selbst oder zwischen Dritten als aggressiv deuten oder annehmen, dass andere sich in mehrdeutigen Konfliktsituationen (Unfälle, Rempelien etc.) aggressiv verhalten. Gemessen wird dies mittels Geschichtenergänzungstests, bei denen ProbandInnen Geschichten offenen Endes (Vignetten) vollenden sollen. Je mehr aggressive Absichten, Gedanken und Gefühle sie sich selbst/den Charakteren zuschreiben oder feindselige Ergänzungen sie wählen, desto verzerrter sei ihre Wahrnehmung.¹⁴ Die Testergebnisse müssen aber hypothetisch

bleiben, sie können viele Faktoren, die Verhalten in der Realität beeinflussen, nicht abbilden. Ungeachtet uneindeutiger Resultate dieser Studien ist ein weiteres Problem, dass erhöhte Zugänglichkeiten aggressiver Gedanken/erhöhte feindselige Wahrnehmungsverzerrungen nicht pauschal als Belege der Entwicklung aggressiven Verhaltens gedeutet werden können.

Aggressive Emotionen und Abstumpfung gegenüber Gewalt

Auch aggressive Emotionen werden mittels Vignetten oder Selbstberichten gemessen, wieder mit uneindeutigen Ergebnissen. Weiterhin werden kognitive u./o. affektive Abstumpfung der SpielerInnen untersucht. Nur wenige Studien haben kognitive Abstumpfungen (die Beurteilung von Gewalt als harmlos, legitim etc.) infolge von Spielegewalt analysiert, abermals über Vignetten, abermals mit widersprüchlichen Resultaten. Experimentalstudien untersuchen meist affektive Abstumpfungen, das Ausbleiben emotionaler Reaktionen auf Gewalt, das sie mittels psychophysiologischer Merkmale emotionaler Reaktionen (Herzfrequenz; Hautwiderstand; Blutdruck; Pupillenerweiterung; Mimik; Gestik; Hirnaktivitäten etc.) auf starke Ablehnung hervorruhende (aversive) Darstellungen (z.B. Verletzungen, Gewalt) messen; je geringer die Reaktion, desto abgestumpfter. Meist werden dazu Sammlungen Emotionen hervorrufender Bilder benutzt und sollen Anzahl der betrachteten aversiven Bilder u./o. deren Betrachtungsdauer den Grad der Abstumpfung anzeigen; je mehr u./o. länger, desto abgestumpfter. Auch hier sind die Nichtkontrolle individuellen Empfindens, die alleinige Kontrolle von Einzelmerkmalen und deren Uneindeutigkeit problematisch. Abermals können sich Symptome identischer Emotionen individuell stark unterscheiden und möglicherweise im Laufe des Älterwerdens ändern.¹⁵ Zudem können Symptome unterschiedlicher Emotionen (Wut, Empörung, Scham, Kummer, Abscheu, Betroffenheit etc.) weitgehend identisch sein. Fraglich ist auch, ob Reaktionen auf medial bearbeitete Gewaltdarstellungen, mit der Menschen tagtäglich konfrontiert werden, mit Reaktionen auf reale, gar unmittelbare Gewalt gleichgesetzt werden können.¹⁶ So ließe sich argumentieren, dass noch keine Studie Abstumpfungen bei realer Gewalt demonstriert hat, allenfalls Gewöhnungen an mediale Gewaltdarstellungen. In deutschen Debatten kursiert dennoch der längst widerlegte Mythos, das US-Militär stumpfe seine Soldaten mittels dieser Spiele ab, trainiere ihnen eine natürliche Tötungshemmung ab, ja habe das Medium Computerspiele zu diesem Zweck erfunden.¹⁷

Aggressives Verhalten

Hauptanliegen der Forschung ist aber die Frage, ob Spielegewalt Aggressionen fördert. Die meisten Studien definieren Aggression nicht (hinreichend): Definitionen, die die Absicht des Aggressors, dem Opfer zu schaden und die Motivation des Opfers, diesen Schaden abwenden zu wollen, nicht berücksichtigen, unterscheiden auch nicht zwischen Aggressionen und z.B. Unfällen, Kampfsport oder Kampf- und Tobespielen. Das erklärt folgende Probleme: Einige Studien messen Aggression mittels Selbst-, Bezugsgruppen-, Eltern- u./o. Lehrerberichten über Verhalten. Oftmals ignorieren die Fragen aber Verhaltensabsichten. So wird bspw. gefragt, ob man in Konflikte verwickelt war, nicht aber, ob man Aggressor oder Opfer war. Oder Sie kontrollieren nicht Aggression, sondern soziale Kompetenzprobleme (Ungehorsam, Unhöflichkeit etc.). Andere Studien kontrollieren nicht Aggressionen, sondern Aggressivität, die theoretische Bereitschaft zu aggressivem Verhalten. Außerhalb von Selbstberichten, die an sozialer Erwünschtheit leiden können, kann die Bewertungsgrundlage von Verhalten zudem nicht eine Absicht, sondern nur die Beobachtung durch Dritte sein. Diese ist anfällig für Falschzuschreibungen: Nicht aggressives Verhalten kann aufgrund von Geschlecht, Alter, sozialer Herkunft und sozio-ökonomischem Status von Beobachtern und Beobachteten, konkreter Situation und Intensität fälschlich als Aggression verurteilt werden. Fehlende Definitionen überlassen den Begriff zudem individuellen Deutungen, so dass unklar ist, ob die Befragten Aggressionen, soziale Kompetenzdefizite oder Kampf- und Tobespiele überhaupt hinreichend unterscheiden.

Experimentalstudien hingegen kontrollieren meist reales Verhalten nach dem Spielen. Erste Aggressionen (Schläge, Tritte etc.) sind im Labor ethisch und juristisch unzulässig, also kann Aggression nur indirekt gemessen werden. Mehrheitlich wird inzwischen eine Reaktionszeitaufgabe genutzt, bei der die ProbandInnen in mehreren Runden auf ein Signal hin einen Knopf schneller als ein Kontrahent drücken müssen. Schaffen sie es, können sie diesem Lärmstoß verabreichen, schaffen sie es nicht, bekommen sie selbst einen Lärmstoß verabreicht; je höher die Lärmintensität u./o.-dauer, desto aggressiver seien die ProbandInnen. KritikerInnen argumentieren aber u.a., dass diese Aufgabe Wettbewerbsverhalten und nicht Aggression messe. Beim neueren Scharfe-Sofse-Paradigma sollen ProbandInnen für andere Personen, die keine scharfe Nahrung mögen, mit scharfer Sofse versetzte Nahrung zubereiten, die diese konsumieren müssen; Menge u./o. Schärfegrad der Sofse sollen das Aggressionsniveau be-

stimmen. Verzerrungen können sich aber u.a. aus der nicht kontrollierten unterschiedlichen Sensibilität des Schmerzempfindens der ProbandInnen, mangelnder Objektivität des Schärfegrad und problematischer Dosierbarkeit der Sofse ergeben.

Es existieren unzählige Varianten dieser Maße, die Aggressionen im Detail höchst unterschiedlich messen und zu ebenso unterschiedlichen Ergebnissen kommen. Zudem werden oft mehrere Aggressionsmerkmale gemessen, von denen einige einen Zusammenhang mit Spielegewalt andeuten könnten, andere aber nicht, wobei einige ForscherInnen nur Zusammenhänge dokumentieren, die ihrer Forschungshypothese entsprechen und andere ignorieren. Standardisierte Reaktionszeitaufgaben, die dies nicht erlauben, konnten aber noch keine Zusammenhänge zwischen Spielegewalt und Aggressionen demonstrieren.

Außerdem wird bezweifelt, dass solche Maße tatsächlich Aggression messen: Den ProbandInnen werden aggressive Absichten unterstellt, diese aber nicht kontrolliert. Oft haben sie bspw. keine Möglichkeiten nicht-aggressiven Verhaltens und könnten deshalb das minimal mögliche aggressive Verhalten (den leisensten u./o. kürzesten Lärmstoß, die mildeste Sofse etc.) wählen, so dass nicht zwischen minimalen Aggressionen und Nichtaggressionen unterschieden werden kann.¹⁸ Erst wenige Studien haben versucht, Motive der ProbandInnen zu messen. Auch müssen diese ja glauben, nichts Verbotenes zu tun und dass ihr ›aggressives‹ Verhalten ihrem Gegenüber nicht gesundheitlich schadet. So kann keine illegitime, keine ernsthafte Aggression messbar werden.

Dennoch stellen einige ForscherInnen einen Zusammenhang zwischen Spielegewalt und einer Steigerung solcher ›Aggressionen‹ als Steigerung gewalttätigen Verhaltens dar, unterscheiden also nicht zwischen aggressivem und gewalttätigem Verhalten. Die Wirkung von Spielegewalt auf gewalttägiges Verhalten wurde aber noch gar nicht experimentell untersucht. Bisweilen sollen solche Zusammenhänge anekdotisch belegt werden: Oft auf Basis sensationsheischender Presseberichte wird Spielegewalt für gesellschaftliche Gewaltzunahmen u./o. für spektakuläre Einzeltaten verantwortlich gemacht. Aber ungeachtet der allgemeinen Rückläufigkeit der (Jugend-)Gewalt, konnten einerseits diverse Studien in einer Vielzahl an Ländern einen starken negativen Zusammenhang zwischen Gewaltverbrechen von Kindern und Jugendlichen wie auch der Gesamtbevölkerung einerseits und der zunehmenden Verbreitung gewaltdarstellender Spiele andererseits demonstrieren. Andererseits unterscheiden sich diese Kriminalitätsraten zwischen Ländern wie Kanada, Japan, England, Finnland und Australien erheblich, trotz ähnlicher Nutzungszahlen gewaltdar-

stellender Spiele. Auch die in der Presse behaupteten vagen Parallelen zwischen den Inhalten gewaltdarstellender Spiele und der Ausübung spektakulärer Gewalttaten (wie Schulamokläufen) halten einer Betrachtung nicht stand, werden aber selbst von Vertretern der Forschung oft ungeprüft rezipiert. Studien belegen bspw., dass sich nur ein kleiner Teil der US-amerikanischen und deutschen Schulamokläufer für solche Spiele oder fiktionale Gewalt insgesamt interessierte, ohne dass ein für Jugendliche überdurchschnittliches oder gar pathologisches Interesse an solchen Spielen identifiziert werden könnte, gesamtgesellschaftliche Referenzwerte einer ›normalen‹ Nutzung fehlen nämlich.¹⁹

Bewertung der Forschungsergebnisse

Viele Studien versuchen lediglich statistische Zusammenhänge zwischen Spielegewaltkonsum und negativen Wirkungen desselben zu demonstrieren. Das könnte aber nur die Überzufälligkeit der Zusammenhänge belegen, jedoch nichts über die Größe oder Praxisrelevanz der Wirkungen aussagen, z.B. ob Spielegewalt weniger als ein oder gar 100 Prozent der Aggression der SpielerInnen erklärt oder wie hoch das verursachte Aggressionsniveau ist.

Bei der Ermittlung der Größe dieser Zusammenhänge präsentieren entsprechende Studien für alle möglichen Wirkungen von Spielegewalt nur extrem kleine bis mittlere Effekte. Dies zeigen auch die elf bislang veröffentlichten Metaanalysen, die die Resultate vieler Einzelstudien vereinheitlichen: Nur zwischen 0,0 und 5,8 Prozent der (Varianz der) Aggression der ProbandInnen könnten durch Spielegewalt erklärt werden.²⁰ Tatsächlich gilt dabei für Metaanalysen aber dasselbe, wie für Einzelstudien: Die Zusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression sind umso kleiner, je weniger methodische Defizite sie haben.

Auch bei der Praxisrelevanz der Ergebnisse, der Bewertung des Aggressionsniveaus, ist anzumerken, dass Vergleichswerte zur Einordnung der Spielegewaltwirkungen fehlen: Aggression ist nicht per se problematisch, kann z.B. als Durchsetzungsvermögen, beim Sport, Sicheinsetzen für andere u./o. der individuellen Karriere (als Soldat, Anwalt, Politiker, Wissenschaftler etc.) dienlich sein und auch (affektive) Abstumpfung bei Gewalt kann für professionelle Helfer (Polizisten, Rettungsassistenten etc.) hilfreich sein.²¹ Auch führen Erregung, aggressive Gedanken und Emotionen nicht automatisch zu aggressivem Verhalten. Ab wann wird es also problematisch? Es fehlen schlichtweg Werte für die Veränderung von Aggression, Erregung, aggressiven Gedanken und Emotionen und einer möglichen Abstumpfung durch Gewaltdarstellungen

in anderen Medien (Bücher, Lieder etc.), durch Kampf- und Mannschaftssportarten, Brettspiele und andere (auch gewaltfreie) alltägliche Aktivitäten. Ohne diese Vergleichswerte ist eine Veränderung dieser Eigenschaften durch Spielegewalt aber nicht ohne Weiteres problematisierbar: Ob *GOD OF WAR* also aggressiver macht als *MENSCH ÄRGERE DICH NICHT*, ist nicht beantwortet. Jedoch zeigen weder die Unterschiede zwischen den absoluten Messwerten der Versuchs- und Kontrollgruppen noch die Werte der Versuchsgruppen für sich genommen eine besondere praktische Relevanz der Wirkungen dieser Spiele, befinden sich diese Werte doch dort, wo wir Vergleichswerte haben (z.B. bei psychophysiologischen Merkmalen der Erregung), in einem Rahmen, wie es für die nicht gewalttätige Bevölkerung normal ist.

Weitere Probleme der Forschung

Weitere Faktoren, die zu einer Verzerrung der Forschung und einer Überbewertung der Wirkung von Spielegewalt geführt haben können, verdienen ebenfalls Beachtung:

- Viele Befunde über die Wirkungen von Spielegewalt basieren auf Stichproben, die für die Allgemeinheit kaum repräsentativ sind, z.B. Psychologiestudenten, die über Sinn und Zweck der Studien Bescheid wissen könnten. Aufgrund intensiver Berichterstattung über neue Studien auch außerhalb der Fachpresse, dürfte entsprechendes Wissen auch in der Allgemeinheit weit verbreitet sein. Trotzdem werden Verdachtsmomente der ProbandInnen kaum kontrolliert.
- Ein Gros der Studien ignoriert Störfaktoren, die einen Einfluss auf Aggression haben könnten (z.B. Persönlichkeit, Geschlecht, soziodemographische Faktoren u./o. genetische Dispositionen der ProbandInnen), so dass der Einfluss der Spielegewalt überinterpretiert werden kann. Die Forschung zeigt, dass Zusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression kleiner werden, je mehr dieser Faktoren und je besser sie kontrolliert werden.
- Ohne Vormessungen sind Unterschiede zwischen Versuchs- und Kontrollgruppen am Ende von Experimenten kaum deutbar: Die ProbandInnen der Versuchsgruppe könnten bereits vor dem Experiment erregter, aggressiver, feindseliger etc. sein als die der Kontrollgruppe u./o. die Spiele der Kontrollgruppe könnten diese intensiver sensibilisieren als die der Versuchsgruppe. Dennoch fehlen solche Vormessungen meist.
- Experimente können nur kurzfristige Wirkungen nach dem Spielen messen, unklar ist aber, wie lang etwaige Wirkungen anhalten. Studien weisen allerdings auf

extrem kurze Wirkungen im Minutenbereich hin.²²

Zusammenfassung: Aggressiv durch Spielegewalt?

Ein großes Problem bei der Beantwortung der Frage, ob Spielegewalt aggressiv macht und ein gesellschaftliches Problem darstellt, ist, dass viele der ForscherInnen die hier dargestellten Forschungsprobleme, so offensichtlich sie auch sind, zu ignorieren oder zumindest nicht realisieren scheinen, ja wiederholen. Und das seit Jahrzehnten. Dies erklärt die große Menge an Studien, die entsprechende Wirkungszusammenhänge belegt haben wollen. Jedoch ist jedes einzelne dieser Probleme so gravierend, dass die Ergebnisse der betroffenen Studien bedeutungslos werden können. Im Extremfall könnte man argumentieren, dass Wirkungen von Spielegewalt noch gar nicht wirklich untersucht wurden. Studien, die sich bemühen, diese Probleme zu lösen, zeigen aber, dass je mehr und je besser diese Probleme angegangen werden, die im Schnitt kleinen bis mittleren Effekte noch weiter schrumpfen. Ungeachtet unzählicher anderslautender Behauptungen in der Öffentlichkeit, den Medien und entsprechender Studien selbst, hat sich die Debatte damit nach Ansicht mancher Forscher darauf reduziert, ob solche Spiele keine oder fast keine Aggression verursachen.²³ So oder so gibt es keine Anhaltspunkte dafür, das Spielegewalt SpielerInnen spürbar aggressiv werden lässt.

Zudem scheinen für die Wirkung dieser Spiele die Deutungen und Nutzungsmotive der SpielerInnen relevanter zu sein als die Spielemerkmale. Natürlich können Spiele einen Einfluss auf das Verhalten, die Erregung, Gedanken und Emotionen der SpielerInnen haben, deshalb nutzen wir sie ja, aber es erscheint nicht plausibel, dass sie Individuen dazu bringen, gegen ihre Wünsche und Motive zu handeln.²⁴ Das heißt nicht, dass Spielegewalt nicht auch abstoßend, verstörend u./o. angsteflößend wirken kann oder dass entsprechende Spiele pauschal in Kinderhände gehörten. Dies sollten Erziehungsberechtigte im Einzelfall mit Blick auf die individuellen Besonderheiten ihrer Kinder entscheiden. Es heißt lediglich, dass sie wohl nicht über ein (von der Gewalt unabhängiges) Frustrationspotenzial hinaus aggressiv machen. Dies hat natürlich auch weitreichende Bedeutung für den deutschen Jugendmedienschutz (Indizierungen; Altersfreigaben etc.) und das strafrechtliche Gewaltdarstellungsverbot nach § 131 StGB. Vor allem mahnt der Forschungsstand zur Skepsis, wenn gewaltdarstellende Spiele in den Medien und der Politik wieder einmal als Ursache u./o. Auslöser spektakulärer Gewalttaten dargestellt werden.

- 1 Vgl. Berufsverband Deutscher Psychologinnen und Psychologen (2016): Einfluss von Killerspielen auf Gewaltbereitschaft – Nicht Mythos sondern Realität! URL: <https://www.bdp-verband.de/presse/pm/2016/einfluss-von-killerspielen-auf-gewaltbereitschaft.html> [17.10.2019].
- 2 Vgl. Ackermann, U. (Hrsg.) (2017): Ergebnisdossier Freiheitsindex 2017, Schwerpunkt »Populistische Herausforderungen der Demokratie«. URL: http://www.mill-institut.de/fileadmin/_user_upload/Freiheitsindex2017/170912_Ergebnisdossier_Freiheitsindex_2017.pdf [17.10.2019].
- 3 Vgl. Ferguson, C. J. (2009): Media Violence Effects: Confirmed Truth or Just Another X-File? In: Journal of Forensic Psychology Practice; Nr. 9/2009, S. 103–126, hier: S. 105.
- 4 Vgl. Lachlan, K. A. & Maloney, E. K. (2008): Game Player Characteristics and Interactive Content: Exploring the Role of Personality and Telepresence in Video Game Violence. In: Communication Quarterly; Nr. 3/2008, S. 284-302.
- 5 Vgl. Weber, R. et al. (2009): What Do We Really Know About First-Person-Shooter Games? An Event-Related, High-Resolution Content Analysis. In: Journal of Computer-Mediated Communication; Nr. 4/2009; S. 1016-1037.
- 6 Vgl. Cicchirillo, V. & Chory-Assad, R. M. (2005): Effects of Affective Orientation and Video Game Play on Aggressive Thoughts and Behaviors. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media; Nr. 4/2005, S. 435-449.
- 7 Vgl. Kneer, J.; Elson, M. & Knapp, F. (2016): Fight fire with rainbows: The effects of displayed violence, difficulty, and performance in digital games on affect, aggression, and physiological arousal. In: Computers in Human Behavior; Bd. 54 (2016), S. 142-148.
- 8 Bspw. Gentile, D. A. et al. (2016): Differential Neural Recruitment During Violent Video Game Play in Violent- and Nonviolent-Game Players. In: Psychology of Popular Media Culture; Bd. 5 (1), S. 39-51.
- 9 Vgl. Tear, M. J. & Nielsen, M. (2013): Failure to Demonstrate That Playing Violent Video Games Diminishes Prosocial Behavior. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3700923/> [17.10.2019].
- 10 2018 betrug die »durchschnittliche Spieldauer der Zwölf- bis 19-Jährigen nach eigener Schätzung unter der Woche 103 Minuten pro Tag (125 Minuten am Wochenende)« [Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018): JIM-Studie 2018 – Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Mediennugang 12- bis 19-Jähriger. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf (01.04.2020), S. 58.].
- 11 Vgl. Krcmar, M. & Lachlan, K. (2009): Aggressive Outcomes and Videogame Play: The Role of Length of Play and the Mechanisms at Work. In: Media Psychology; Nr. 3/2009, S. 249-267.
- 12 Vgl. Mathiak, K. & Weber, R. (2006): Toward Brain Correlates of Natural Behavior: fMRI during Violent Video Games. In: Human Brain Mapping; Nr. 12/2006, S. 948-956.
- 13 Wo dies im Einzelfall getan wurde, zeigte sich, dass in einem Egoschooter nicht Gewaltakte, sondern das Entladen und Laden einer Schusswaffe in einer Kampfsituation die größten herzfrequenzielle, nicht aber hautwiderstandliche Erregungen hervorrief; s. Weber et al. (2009).
- 14 Forscher analysierten auch Verzerrungen bei der Wahrnehmung emotionaler Gesichtsausdrücke; s. Kirsh, S. J. & Mounts, J. R. W. (2007): Violent video game play impacts facial emotion recognition. In: Aggressive Behaviour; Nr. 4/2007, S. 353-358. / Happ, C.; Melzer, A. & Steffgen, G. (2013): Superman vs. BAD man? The effects of empathy and game character in violent video games. URL: https://www.uni-trier.de/fileadmin/fb1/prof/PSY/WIP/Happ_Cyberpsychology_2013.pdf, [17.10.2019].
- 15 Auch in neurobiologischen Studien als Merkmale einer Desensibilisierung kommunizierte Hirnaktivitäten sind regelmäßig nicht eindeutig interpretierbar. Entsprechende Ergebnisse wurden bereits als Rorschach-Tests bezeichnet, die der Versuchsleitung jede denkbare Interpretation erlauben; s. Ferguson, C. J. & Dyck, D. (2012): Paradigm change in Aggression Research: The time has come to retire the General Aggression Model. In: Aggression and Violent Behavior; Nr. 3/2012, S. 220-228, hier: S. 224.
- 16 Forscher behaupteten, eine Desensibilisierung bei realer Gewalt demonstriert zu haben, indem sie ProbandInnen Videomonatagen realer Gewaltakte zeigten, die sie dem regulären TV-Programm und kommerziellen Filmen entnahmen; s. Anderson, C. A.; Carnagey, N. L. & Bushman, B. J. (2007): The effect of videogame violence on physiological desensitization to real-world Violence. In: Journal of Experimental Social Psychology; Nr. 4/2007, S. 489-496. Es ging also wieder nur um medial bearbeitete Gewaltdarstellungen. Auch präsentierte man ProbandInnen Bilder eines Mädchens, das laut ForscherInnen vom ebenfalls abgebildeten Jungen geschlagen worden war. Gaben die ProbandInnen nach dem Spielen gewaltdarstellender Spiele eine geringere emotionale Befindlichkeit ggü. den Bildern an als die Kontrollgruppe, sollte dies Beleg einer Desensibilisierung bei realer Gewalt sein; s. Gabbadni, A. et al. (2016). Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims. URL: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0152121> [17.10.2019]. Tatsächlich handelte es sich bei den Bildern um mehrdeutige Bleistiftskizzen, die zudem lediglich nahelegen, dass das Mädchen Opfer männlicher Gewalt geworden sein könnte.
- 17 Vgl. Portz, P. (2013): Der Jugendmedienschutz bei Gewalt darstellenden Computerspielen – Mediengewaltwirkungsforschung, Jugendschutzgesetz, Gewaltdarstellungsverbot & Moralpanik. Dissertation an der RWTH Aachen. URL: <http://darwin.bth.rwth-aachen.de/opus3/volltexte/2013/4847/pdf/4847.pdf> [17.10.2019], S. 71 ff.
- 18 Für Alternativerklärungen s. auch Capello, A. E. (2008): Measurement of Aggression in Laboratory Settings. URL: <https://studyr.net/doc/7893183/open-access-version-via-utrecht-university-repository> [01.04.2020], S. 15-25.
- 19 Vgl. Portz (2013, S. 54-57).
- 20 Vgl. Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive
- affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. In: Psychological Science; Nr. 5/2001, S. 353-359 / Sherry, J. L. (2001): The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. In: Human Communication Research; Nr. 3/2001, S. 409-431 / Anderson, C. A. (2004): An update on the effects of playing violent video games. In: Journal of Adolescence; Nr. 1/2004, S. 113-122 / Ferguson, C. J. (2007): Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. In: Aggression and Violent Behavior; Nr. 4/2007, S. 470-482 / Ferguson, C. J. (2007): The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. In: Psychiatric Quarterly; Nr. 4/2007, S. 309-316 / Ferguson, C. J. & Kilburn, J. (2009): The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review. In: The Journal of Pediatrics; Nr. 5/2009, S. 759-763 / Anderson, C. A. et al. (2010): Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. In: Psychological Bulletin; Nr. 2/2010, S. 151-173 / Greitemeyer, T. & Mügge, D. O. (2014): Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. In: Personality and Social Psychology Bulletin; Bd. 40, S. 578 ff. / Ferguson (2015): Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. URL: <http://www.christopherjferguson.com/Angry%20Birds.pdf> [17.10.2019] / Prescott, A. T.; Sargent, J. D. & Hull, J. G. (2018): Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. URL: <https://www.pnas.org/content/115/40/9882> [17.10.2019] / Drummond, A.; Sauer, J. D. & Ferguson, C. J. (2020): Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. URL: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.200373#RSOS200373C9> [23.07.2020].
- 21 Vgl. Ferguson & Dyck (2012, S. 221-224) / Bösche, W. & Geserich, F. (2007): Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen: Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau? In: Polizei & Wissenschaft; Nr. 1/2007, S. 45-66, hier: S. 57.
- 22 Vgl. Barlett, C. et al. (2009): How Long Do the Short-Term Violent Video Game Effects Last? In: Aggressive Behavior; Nr. 3/2009, S. 225-236, hier: S. 225. / Sestir, M. A. & Bartholow, B. D. (2010): Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. In: Journal of Experimental Social Psychology; Nr. 6/2010, S. 934-942.
- 23 Vgl. Ferguson, C. J. (2010): Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good? In: Review of General Psychology; Nr. 2/2010, S. 68-81, hier: S. 74.
- 24 Vgl. Goldstein, J. (2005): Violent Video Games. In: Raessens, Joost & Goldstein, Jeffrey (2005): Handbook of Computer Game Studies. The MIT Press: Cambridge, S. 341-359, hier: S. 350. ◆