

### (3) - Gewalt in Computerspielen (1):

Wirkungstheorien: Nachfolgend werden die gängigsten Wirkungstheorien der wissenschaftlichen Forschung im Hinblick auf die Darstellung von medialer oder fiktiver Gewalt kurz aufgezeigt. Die Vielfalt lässt schon erahnen, dass es hierzu ähnliche, aber auch völlig diametrale Positionen gibt. Die meisten dieser Theorien sind zu Zeiten entstanden, als es weder Fernsehen, noch Computerspiele gab, sie werden jedoch sehr wohl im Bezug auf digitale Medien diskutiert.

#### Katharsistheorie

Die Katharsistheorie geht davon aus, dass jeder Mensch Spannungen, (nach der Triebtheorie von Freud) aufbaut. Diese Aggressionen müssen auf irgendeine Weise entladen werden. Der Konsum von (fiktiven) Gewaltdarstellungen kann nach dieser Theorie als Ventil dienen, diese Aggressionen abzubauen und so den eigenen Trieb von der Gewalt zu reinigen. Der Katharsistheorie nahstehend ist die Theorie der kognitiven Unterstützung. Durch die Darstellung von Gewalt wird die Phantasie von vor allem weniger gebildeten Menschen angeregt und unterstützt so die geistige Kontrolle des Gewaltriebes. Diese Theorie gilt in der modernen Gewaltforschung weitestgehend als überholt.

#### Inhibitionstheorie

Einen ähnlichen Ansatz verfolgt die Inhibitionstheorie (Inhibition = Hemmung). Mediale Gewalt kann hiernach dazu führen, dass eine Aggressionsangst entsteht. So wird eine innere Hemmschwelle aufgebaut, die verhindert selber Gewalt auszuüben.

#### Simulationstheorie

Die Simulationstheorie hingegen verfolgt einen gegensätzlichen Ansatz, die Wirkung von medialer Gewalt zu erklären. Wie der Name schon vermuten lässt, werden Menschen erst durch die Darstellung von Gewalt auf die Idee gebracht, diese auch selber in der Realität umzusetzen. Die Aggressionsbereitschaft wird nicht absonder vielmehr aufgebaut. Diese Theorie wird von den Befürwortern eines restriktiveren Umgangs mit Mediengewalt vorgebracht.

#### Habitualisierungstheorie

In der Habitualisierungstheorie werden die Langzeitwirkungen von medialer Gewalt betrachtet. Nach dieser Theorie kann die Gewalt in Medien eine abstumpfende bzw. gewöhnende Wirkung haben. Durch fiktionale Gewalt gewöhnt sich der Rezipient auch an real existierende Gewalt. Problematisch wird dies, wenn dadurch Gewalt als Mittel zur Konfliktlösung herangezogen wird. Die Emotionalisierungstheorie sieht ebenfalls einen anderen Ansatz. Fiktionale Gewaltdarstellungen führen zu übertriebenen Angstreaktionen in der wirklichen Welt, die in Extremsituationen auch zu einem gewalttätigen Ausbruch führen können.

#### Suggestionstheorie

In der Suggestionstheorie wird der Ansatz verfolgt, dass die mediale Gewalt für Menschen in besonderen persönlichen Situationen eine negative Wirkung entfalten kann. Vor allem bei der Suizidforschung wird die Theorie vertreten, dass die Darstellung von Todesfällen, insbesondere von bekannten Menschen, den Freitod begünstigen kann. Besser bekannt ist

diese Theorie unter dem Begriff „Werther-Effekt“, nach dem die „Leiden des jungen Werthers“ viele Menschen zum Selbstmord animiert haben.

### Theorie vom Lernen am Modell

Für die negative Wirkung von Bildschirmspielen, insbesondere bei Kindern, wird häufig die Theorie vom Lernen am Modell herangezogen. Demnach bieten dargestellte (gewalttätige) Handlungsmuster Kindern ein Modell, diese Muster als Vorbild anzusehen und selber auszuüben. Diese Theorie geht auf das „Rocky-Experiment“ (1963) des Psychologen Albert Bandura zurück. Bei diesem Experiment wurde Kleinkindern ein Film vorgeführt, wie ein Erwachsener namens Rocky auf die Puppe Bobo einschlägt und Schimpfwörter benutzt. In einer Variante wurde das Verhalten des Erwachsenen belohnt, in einer anderen wurde das Verhalten getadelt und in der letzten Variante passierte nichts. Im Anschluss wurden die Kinder mit der Puppe Bobo zusammen beobachtet, um herauszufinden, ob sie dieses Verhalten nachahmen würden. Bei der neutralen und der belohnten Variante war die Bereitschaft der vor allem männlichen Kinder größer, die Handlungen des Erwachsenen nachzuahmen, während Tadeln dazu führte, dass die Kinder das Verhalten eher nicht übernahmen. Ein vergleichbares Experiment könnte heutzutage aus Sicht des Kinder- und Jugendschutzes nicht mehr stattfinden.

### Theorie von der Wirkungslosigkeit

Die letzte Theorie spricht von der Wirkungslosigkeit medialer Gewalt. Danach spielen Medien eine eher untergeordnete Rolle neben einflussreicheren Faktoren wie Familie, Freunde, Schule usw.

Die bisher genannten Theorien konnten noch nicht eindeutig empirisch bewiesen werden. Hier erkennt man unschwer die Problematik bei der Wirkungsforschung zur medialen Darstellung von Gewalt. Viele Theorien, die sich manchmal ergänzen oder gänzlich widersprechen, prallen aufeinander. Da zudem viele Experimente unter (oftmals sehr künstlichen) Laborbedingungen durchgeführt werden, erschwert dies eine generelle Aussage.

(Quelle: Klicksafe - <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/gewalt/wirkung-wie-wirkt-gewalt-in-computerspielen/>)