

(4) - Gewalt in Computerspielen (2):

Wie wird Gewalt in Computerspielen wahrgenommen?

Computerspiele sind keine Filme. Einen wirklichen Beweis, dass gewalthaltige Computerspiele einen stärkeren Einfluss auf den Konsumenten haben als gewalthaltige Filme ist durch die Forschung bisher ausgeblieben. Vielmehr wird vermutet, dass der interaktive Charakter der Spiele entlastend gegenüber dem Konsum von gewalthaltigen Filmen wirkt, auch das gemeinsame Spielen und die daraus folgende Kommunikation wird als entlastender Faktor angesehen. Der Spieler ist damit beschäftigt, ein Spielziel zu verfolgen und befindet sich aktiv im Geschehen. Das Wahrnehmen von Details wird dadurch zunehmend erschwert und diese vom Spieler nicht mehr so deutlich wahrgenommen.

So ist der Blick des Betrachters immer ein anderer als der Blick des Spielers auf den Monitor. Aus der Perspektive des Betrachters wirken Spiele schnell wie Animationsfilme. Für eine Bewertung der Bildschirminhalte ist es jedoch nötig, sich in die Lage des handelnden Spielers zu versetzen.

Es gibt jedoch Spiele, die diese entlastenden Faktoren bewusst außer Kraft setzen, um die Wirkung der dargestellten Gewalt zu vergrößern. Besonders Spiele die Horror- und Psychoeffekte beinhalten, schwächen die entlastenden Faktoren bewusst ab, um eine möglichst starke Wirkung beim Betrachter zu erzielen. Andere Spiele versetzen den Spieler in eine allmächtige Rolle, Gewalt ist in diesen Spielen das einzige Mittel Konflikte zu lösen, dem Spieler wird die Möglichkeit geboten Allmachtsfantasien auszuleben.

Das deutsche Jugendschutzsystem geht von entwicklungsbeeinträchtigenden Wirkungen gewalthaltiger Spiele für Kinder und Jugendliche aus. Spiele mit den Kennzeichen „ab 16“, „ab 18“ und Spiele ohne Alterskennzeichen beinhalten in der Regel Gewaltszenen, die nicht für Kinder und Jugendliche geeignet sind.

Die messbaren Effekte von Computerspielen, Film und Fernsehen bewegen sich in vergleichbaren Größenordnungen. Wie Gewalt konsumiert wird, scheint also für die messbaren Effekte keine Rolle zu spielen, jedoch sehr wohl in der Wahrnehmung von Spieler und Betrachter. Jedoch heißt dies auch, dass für Filme die gleichen Regeln im Bezug auf gewalthaltige Inhalte gelten wie für Computerspiele.

Besonders nach Amokläufen wie in Erfurt und Winnenden legt sich der Fokus der Öffentlichkeit auf die Wirkungsforschung von Bildschirmspielen. Die jugendlichen Attentäter haben wie viele andere ihrer Altersgenossen Ego-Shooter gespielt. Besonders von Medienseite wurde hier sofort ein direkter Zusammenhang hergestellt und der Begriff „Killerspiele“ beherrscht seitdem die Diskussion. Inzwischen gibt es eine Vielzahl von Forschungsergebnissen zur Wirkung von Computerspielen auf den Nutzer, die aus unterschiedlichsten Fachrichtungen wie der Psychologie, Kriminalistik, Kommunikationswissenschaft, Medizin usw. kommen.

In der Regel kommen in der Medienwirkungsforschung Experimente mit Personengruppen zur Anwendung. In diesen werden die Spieler in zwei Gruppen unterteilt. Beide konsumieren Titel, die sich im Aufbau sehr ähnlich sind, aber einen unterschiedlich starken Gewaltanteil aufweisen. Nach einer festgelegten Spieldauer werden die Spieler auf bestimmte Aspekte von Aggressivität untersucht, z.B. feindseliges Handeln in einer Entscheidungsaufgabe.

Eine zweite wichtige Methode der Forschung stellen Längsschnittstudien dar. Dabei werden Spieler über einen längeren Zeitpunkt hinaus beobachtet und Informationen zum Gebrauch von Gewaltspielen und dem Aggressionspotential der Testperson gesammelt. Hierdurch kann die längerfristige Wechselwirkung von gewalthaltigen Medien und gewalthaltigem Handeln beobachtet werden.

Die meisten Untersuchungen kommen zu dem Schluss, dass kein ursächlicher Zusammenhang besteht, allerdings können Gewaltspiele einen von vielen begünstigenden Faktoren wie Familie, soziales Umfeld, Gemütsverfassung usw. bei der Entstehung von realer Gewalt darstellen.

Die amerikanische Forschergruppe um Craig Anderson hat 2007 kurzzeitige Wirkungen nach dem Spielen von gewalthaltigen Actionspielen ermitteln können. Computerspieler haben demnach unmittelbar nach dem Spielen aggressive Gedanken und sind emotional erregt, was von den Forschern als Vorstufe zur Aggression angesehen wird. Ein Anrempeln wird als feindliche Tat angesehen oder sie sind eher bereit, einem Probanden mit einem lauten Ton Schmerzen zuzufügen. Auch wurde festgestellt, dass Spieler von Gewaltspielen kurzfristig weniger hilfsbereit gegenüber anderen Menschen sind, also ihre Empathiefähigkeit herabgesetzt sein kann. Die Studie nimmt an, dass eine häufige Nutzung von Gewaltspielen zu langfristigen Effekten führen kann. Diese Annahme mit langfristigen Untersuchungsreihen zu untermauern ist jedoch sehr aufwändig und teuer.

In Deutschland wird in der Gewaltdebatte immer wieder auf die Untersuchungen von Christian Pfeiffer verwiesen. In einer groß angelegten Befragung fand sein Institut heraus, dass es einen signifikanten Zusammenhang zwischen Medienkonsum allgemein, Gewaltspielen und Schulnoten gibt. Spieler von gewalthaltigen Computerspielen haben demnach schlechtere Noten und neigen zu aggressiveren Verhalten. Allerdings sind Pfeiffers Forschungen in der Fachwelt durchaus umstritten.

2008 fand eine Studie von Cheryl K. Olson und Lawrence Kutner von der Harvard Medical School weltweit große Beachtung. Die Ergebnisse wurden in Buchform mit dem Titel „Grand Theft Childhood“ publiziert. Das Forscherehepaar befragte hierzu 1200 Kinder und Jugendliche und 500 Eltern aus allen Schichten der USA. Dass Kinder und Jugendliche gerne Titel spielen, die nicht für sie freigegeben sind, überrascht bei den Ergebnissen zunächst wenig. Demnach wurde „Grand Theft Auto“ bei den Jungen am meisten gespielt (bei den Mädchen landete der Titel nach den „Sims“ auf dem 2. Platz). Einen Zusammenhang zwischen Gewalt oder Kriminalität mit Videospiele, konnte jedoch nicht festgestellt werden, die Ergebnisse ließen sogar eher auf das Gegenteil schließen. Kriminelle Jugendliche spielten demnach weniger Computerspiele. Die Studie besagte weiterhin, dass Bildschirmspiele eine nicht zu vernachlässigende, starke soziale Komponente besitzen. Da viele Jugendliche spielen, sind Computerspiele ein großes Thema bei Gesprächen untereinander. Zusammen mit dem gemeinsamen Spielen haben Computerspiele somit nach Olsen und Kutner eine hochgradig verbindende kommunikative und soziale Funktion.

(Quelle: Klicksafe - <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/gewalt/forschung-gewaltforschung-anhand-von-bildschirmspielen/>)