

Nutzung gewaltorientierter neuer Medien: Gefahr oder Bagatelle für die Entwicklung

Jugendlicher? (Zusammenfassung Referat)

Sollten Präventions- und Interventionsmassnahmen gegen Gewalt nicht primär ‚wohlklingende heisse Luft‘ enthalten, müssten wir bestrebt sein, ihnen eine sorgfältige Prozessdiagnose sozialer Probleme vorzuschalten. Ansonsten laufen wir Gefahr, dem illegitimen aber leider in diesem Feld allzu häufig vorfindbaren Diktum ‚heute handeln, morgen denken‘ nachzuleben.

Das Referat befasst sich mit der Frage, inwiefern die extensive Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele durch Jugendliche unbedenklich ist, oder doch massives Risikoverhalten darstellt.

Im Voraus gilt es anzumerken, dass die allgemeinen Erwartungen bezogen auf die Forschungsergebnisse im Bereich der Medienwirkungsforschung insofern ‚schief‘ liegen, dass eine fast zwangsläufige, quasi kausale negative Wirkung der Computerspiele auf die Gewaltbereitschaft der Nutzer erwartet wird. Ausgehend von an Horrorszenarien erinnernde reale Fälle, in denen gewaltorientierte Computerspiele eine wichtige Rolle in der Gewaltaufschaukelung spielten (so z.B. bei den Schulmassakern von Littleton oder Erfurt), wird ein Kreuzzug gegen Gewaltdarstellungen in Computerspielen geführt, der stärker moralisierende als pädagogisch-psychologische Aspekte beinhaltet. Ich möchte aber betonen, dass ich eindeutig nicht empfehle, sorglos die Warner oder gar die Opfer zu ignorieren. Trotzdem braucht es, so unsere Erfahrung, eine neutrale Betrachtungsweise, wenn wissenschaftliche Ergebnisse nicht schon vor der Analyse feststehen sollen. Meine Positionen zu den gewaltorientierten Computerspielen als Bürger und als Wissenschaftler können dabei sehr wohl differieren.

Das Ziel, auch dieses Vortrags, soll demnach eine differenzierte Analyse sein, welche effektive und effiziente Präventions- und Interventionsmassnahmen erst ermöglichen kann. Ob die extensive Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele durch Jugendliche also kein Grund zur Sorge ist, oder doch als Risikoverhalten gelten muss, wird, so unsere Leithypothese, auch eine Frage nach der Heterogenität der Gewaltrahmungskompetenz der Spieler sein. Die extensive Nutzung gewaltorientierter Computerspiele soll somit als Teil eines möglicherweise umfangreicheren Problempakets angesehen und untersucht werden. Ich werde deswegen meine Aufmerksamkeit auf die inner- und außerschulische Rahmungskompetenz der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele fokussieren und als relevante Bedingungen dieser Rahmungskompetenz in der Forschung als indikativ geltende Bereiche von Gewalthandeln mit einbeziehen

Es bereitet häufig große Mühe, die bisher vorliegenden Forschungsergebnissen nach unterschiedlichsten Formen der Mediengewalt, z.B. bezüglich des Mediums oder bezogen auf die spezifischen Wirkungen auf die ZuschauerInnen bzw. NutzerInnen, zu spezifizieren. Nur allzu gerne und häufig vorschnell werden beispielsweise Ergebnisse aus der Forschung zu einem anderen Medium, so z.B. vom Kino auf das

Fernsehen und von Letzterem auf die gewaltorientierten Computerspiele übertragen. Die im Rahmen dieses Vortrags zu ermittelnden Beziehungen zwischen der intensiven Nutzung gewaltorientierter Computerspiele und gewalttätigem Verhalten Jugendlicher sind noch um eine weitere Ebene komplexer: Die Jugendlichen sind nicht mehr ‚nur‘ als Zuschauer sondern als aktive Nutzer, in unserem Fall sogar als ‚ego shooter‘ beteiligt. Das heißt, sie handeln aus der Ich-Perspektive und sind als ‚Hauptdarsteller‘ mit von der Partie, da ein ‚gelungener‘ Spielablauf größtenteils über eine große Anzahl getöteter Gegner gemessen wird. Das Reaktionsvermögen der Jugendlichen und ihre Geschicklichkeit (sprich ‚Zielgenauigkeit‘), aber auch die ‚stimmige‘ Waffenwahl steuern das Spielgeschehen.

Meine an Fritz‘ Theorie orientierte Annahme ist, dass erst die Kombination eines explosiven inner- und außerschulischen Rahmens mit der intensiven Nutzung der gewaltorientierten Computerspiele zu einer problematischen Entwicklung der SchülerInnen führt, welche sich deutlich von einem verhaltensmäßig ‚unproblematischen‘ Jungenhabitus des extensiv gewaltorientierte Computerspiele Konsumierenden unterscheidet.

Auch wenn sich in unserer Stichprobe die Nutzung von gewaltorientierten Computerspielen durch ca. 50% der Schüler als mindestens ‚ethisch unbeherrscht‘ darstellen lässt – und anders möchte ich die lang andauernde Beschäftigung mit Kettensägen, Pump-Guns, Minenwerfern, Stacheldraht und Handgranaten gar nicht erst beschreiben –, ist sie für die Mehrheit der Nutzer eindeutig nicht auch als Gewaltzügellosigkeit zu beurteilen. Die überwiegende Mehrheit der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele verfügt (doch noch!) über ein so hohes Maß an Selbstbeherrschung, dass sie im Alltag gewaltfrei bleibt. Als zügellos ist dagegen jene Minderheit zu bezeichnen, welche sowohl im allgemeinen Alltag als auch im Computerbereich gewaltaffin denken und handeln.

Entsprechend der grazilen Fachwerkbrücken Gustave Eiffels bzw. seinem Jahrhundertwerk dem Eiffelturm, bei welchem die Spannung der Konstruktion nicht von massiven Einzelpfeilern getragen wird, sondern fein säuberlich auf viele Klein- und Kleinstelemente der Gesamtkonstruktion verteilt wird, baut sich auch Gewalt nicht über einen oder zwei Hauptfaktoren auf. Es wirkt eine filigrane, aber nicht minder problematische Dynamik. Die sich aufschaukelnde Komplexität von Einzelementen zur Gewaltsozialisation begleitet darin die Jugendlichen beim Brückenschlag und damit bei der Landung auf der Seite der Gewalt unmerklich aber gezielt. Die Widerlager der Brücken, auf die Erziehungswissenschaft bezogen, die familiären Sozialisationserfahrungen der Jugendlichen, nehmen dabei eine zentrale aber nicht bestimmende Stellung ein, so die Kürzestzusammenfassung der vorangehenden Darstellung.

Die getragenen Gewalt-Sozialisationslasten unserer psychischen Brücken bleiben damit so lange unerkannt, wie die fein und ungleich verteilten Spannungen der Bedingungen des Aufwachsens Jugendlicher unerforscht bleiben.

Wer sich hierfür auf den erziehungswissenschaftlichen Weg macht, braucht, so unsere Erfahrung, eine unaufgeregte Betrachtungsweise. Leise pädagogische und laute (sozial-)politische Schritte sind gefragt, das Poltern und den pädagogischen Dampfkochtopf überlassen wir am besten weiterhin dem Stammtisch.

WK 23.10.07

