

Aggressivität und Computerspiele: Konsequenzen für die Medienpädagogik

Eva Volgger, Sandra Bachleitner, Jörg Zumbach, Matthias Bluemke

„Kampf gegen Killerspiele“, „Mordserie an Schulen“, „Blutbad wie in Columbine“ – derartige Schlagzeilen lenkten in jüngster Vergangenheit verstärkt die Aufmerksamkeit der Bevölkerung auf die wachsende Problematik gewalthaltiger Computerspiele (Salzburger Nachrichten vom 17.01.2007, 04.10.2006 und 15.09.2006). Im April 1999 berichteten die Medien über das wohl bekannteste Massaker, welches Entsetzen in der Öffentlichkeit hervorrief: Der 17-jährige Dylan Bennet Klebold und sein 18-jähriger Freund Eric David Harris töteten ihren Lehrer und 12 Schüler an der Columbine High School in Littleton (Colorado). Am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt starben 2002 insgesamt 13 Lehrer, zwei Schüler und ein Polizist durch die Hand des 19-jährigen Schützen Robert Steinhäuser. Die Reihe der Amokläufe setzte sich im Jahr 2006 fort: der 25-jährige Kimveer Gill tötete eine Frau und verletzte 19 weitere Personen am Dawson College (Kanada). Der Attentäter wurde von der Polizei erschossen. Zwei Monate später erschien in Emsdetten Bastian B. schwer bewaffnet in seiner ehemaligen Schule, um dort wahllos auf Menschen zu schießen, Rohrbomben zu zünden und anschließend sich selbst zu richten. Medienberichten zufolge waren alle Täter begeisterte Anhänger von Ego-Shooter-Spielen (z.B. von Counterstrike), wodurch derartige Spiele oftmals als potenzielle Auslöser für Massaker gelten. In den vergangenen Jahren sind infolgedessen hitzige Diskussionen über die Wirkung von Gewalt- und Killerspielen auf Aggression und Aggressivität der NutzerInnen entfacht.

Was sind Ego-Shooter?

Ego-Shooter, auch First-Person-Shooter genannt, sind dadurch charakterisiert, dass die Spielenden die Figur aus der Ich-Perspektive steuern und Waffen gezielt einsetzen. Die subjektive Kameraeinstellung sowie die Möglichkeit, sich im dreidimensionalen virtuellen Raum frei bewegen zu können – so als wäre man in realer Umgebung – zeichnen diese Spiele aus (vgl. Frindte & Obwexer, 2003).

Ego-Shooter lassen sich in „Action-Shooter“ und „Taktik-Shooter“ unterteilen. „Action-Shooter“ basieren auf einer hohen Spielgeschwindigkeit und erfordern Geschicklichkeit der Handelnden, wohingegen „Taktik-Shooter“ primär auf strategische Spielzüge setzen. Ein Beispiel für einen „Action-Shooter“ ist *Unreal Tournament*, welches erstmals 1999 herausgegeben wurde. Nach dem Motto „töten oder getötet werden“ treten in diesem Spiel mehrere bewaffnete Gladiatoren in einer Arena zu blutigen Kämpfen an. Um über die computergenerierten und/oder die menschlich gesteuerten Rivalen (über ein lokales Netzwerk oder das Internet) triumphieren zu können, sind gute Kampfstrategien sowie blitzschnelle Reaktionen notwendig (vgl. Epic Games, 2004). Die US-Armee verwendet Ego-Shooter-Spiele, ähnlich *Unreal Tournament*, um Jugendliche für den Wehrdienst zu rekrutieren. Anhand der Spiele sollen Karrieremöglichkeiten innerhalb der US-Armee aufgezeigt und ein getreues Abbild vom Soldatendienst vermittelt werden (vgl. U.S. Army, 2007; Ubisoft Entertainment, 2005). Interessanterweise lassen sich hier Parallelen zur militärischen Ausbildung in der US-Armee nach dem zweiten Weltkrieg erkennen. Um die Ausbildung authentischer zu gestalten und zu vermeiden, dass Soldaten absichtlich neben den Feind schießen, wurden neutrale, runde Zielscheiben durch menschenähnliche Attrappen ersetzt.

Das Ego-Shooter-Spiel *Doom* kam 1993 auf den Markt und bot als erster zusätzlich zur Mehrspieler-Option auch einen Online-Mehrspieler-Modus. Ziel des Spiels ist es, als Space Marine einen Planeten von Dämonen und Monstern zu befreien. Dem Spiel folgten weitere Ego-Shooter, bspw. *Quake* (s. Abbildung 1) und *Half-Life* (die Grundlage von *Counterstrike*).

Die Neuerung von *Half-Life* gegenüber bisherigen Spielen war, dass eine Geschichte erzählt wird, in der Spielende vermehrt Rätsel lösen und interaktiv handeln müssen. Außerdem agieren die computergesteuerten Gegner viel überlegter und koordinierter als ins Vorgängermodellen.



Abbildung 1: Screenshots vom futuristischen Ego-Shooter *Quake 4*

Counterstrike zählt zu den „Taktik-Shooter“-Spielen, d.h. neben den Grundfähigkeiten wie Zielen, schnelles Reagieren und Steuern der Spielfigur ist die Bereitschaft zu Teamwork und strategischem Denken notwendig. Bei der Programmierung des Spiels wurde großer Wert auf eine realistische Gestaltung gelegt. So wählte der Entwickler Minh Le aus British Columbia (Kanada) einerseits ein realitätsnahes Spielszenario: die Terrorismusbekämpfung. Zwei Gruppen, die Terroristen und die Antiterrorereinheit, kämpfen auf verschiedenen Maps gegeneinander. Andererseits wurde ein detailgetreues Design (z.B. der Waffen) angestrebt. Das Ziel ist, innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens sämtliche Gegner auszuschalten oder einen bestimmten Auftrag zu erfüllen. *Counterstrike* erfordert eine gute Kommunikation und Absprache der Teammitglieder. Darüber hinaus sind Kenntnisse über die zu spielenden Maps wichtig. Gute EinzelspielerInnen haben kaum Überlebenschancen.

Counterstrike-SpielerInnen sind vorrangig Männer zwischen 8 und 60 Jahren sowie Frauen zwischen 12 und 38 Jahren (vgl. Wiemken, 2003). Das Spiel zählt zu den prominentesten Vertretern unter den Ego-Shootern. *Counterstrike* wird durchschnittlich 6,286 Billionen Minuten pro Monat gespielt. Summiert man die Spielzeit aller NutzerInnen innerhalb eines Monats auf, so ergibt sich eine Gesamtspielzeit von 11.960 Jahren (vgl. Valve Corporation, 2006).

Verkaufszahlen aus Deutschland belegen, dass *Counterstrike Source* nach *World of Warcraft* derzeit das meistverkaufte Computerspiel ist (vgl. GameStar, 2007). In Deutschland wurden im Jahr 2006 insgesamt 20,4 Millionen Videospiele (Spiele für Spielkonsolen wie Playstation2, Gamecube etc.; +22,5 % zum Vorjahr) und 24,3 Millionen Computerspiele (-1 % zum Vorjahr) verkauft. Der Gesamtumsatz stieg im Jahr 2006 auf ca. 1,13 Milliarden EUR (vgl. AFP, 2007). Die *Counterstrike*-Spielgemeinde in Deutschland wurde bereits im Jahr 2002 mit rund 500.000 SpielerInnen beziffert (vgl. Jörns, 2002).

Für Österreich gibt es keine entsprechenden offiziell zugänglichen Verkaufszahlen. Der Computerspiele-Boom schlägt sich dennoch z.B. beim steirischen Unternehmen JoWood Production nieder: der Umsatz konnte im 3. Quartal 2006 gegenüber dem Vergleichszeitraum des Vorjahres um 262 % auf rund 4,6 Mio. EUR gesteigert werden. Da gegenwärtig vermehrt am PC gespielt wird, geht JoWood im Computerspiel-Markt von einem Wachstum von 18 bis 20 % aus (vgl. JoWood, 2006; Schebach, 2002).

Sehr häufig wird das Spielen gewalthaltiger Computerspiele in Zusammenhang mit der zunehmenden Gewaltbereitschaft und letztlich auch mit den tragischen Zwischenfällen an Schulen weltweit gebracht (s.o.). In Anbetracht des Wachstums des Computerspiel-Marktes und Absatzes drängen sich unweigerlich folgende Fragen auf: Verstärken

gewaltverherrlichende PC-Spiele tatsächlich Aggression sowie Aggressivität von NutzerInnen? Welche Möglichkeiten bieten sich vorrangig Kindern und Jugendlichen, um Ego-Shooter zu erwerben? Können sinnvolle Lösungsansätze für diese Problematik angeboten werden?

Psychologische Wirkfunktionen gewalthaltiger Computerspiele auf Aggression

Die Darstellung aggressiver Inhalte in Medien und deren Wirkung auf MedienrezipientInnen gehört zu einem intensiv beforschten Gebiet der Entwicklungs-, Medien- und Pädagogischen Psychologie. Insbesondere die Frage, wie sich die Darbietung aggressiver Inhalte auf die Aggressivität der RezipientInnen sowie deren Aggression auswirkt, gehört zu diesem Bereich. Hierbei dominieren Arbeiten zur Darstellung von medialer Gewalt mittels Fernsehen (z.B. Bushman & Anderson, 2001; Hough & Erwin, 1997) oder Computer- bzw. Videospielen (z.B. Anderson & Bushman, 2001). Diese Studien untersuchen zumeist den Zusammenhang und die Auswirkungen eines bestimmten Medienkonsums auf Aggressivität und Aggression. Während mit Aggressivität die innere Bereitschaft zur Ausübung aggressiven Verhaltens bezeichnet wird, versteht man unter Aggression den tatsächlichen Vollzug instrumenteller oder feindseliger Aggressionsakte (vgl. Selg, Mees & Berg, 1997).

Forschungsergebnisse im Bereich der Rezeption gewalthaltiger Medien – insbesondere von Filmen – zeigen, dass die Nutzung sowohl zu einem Anstieg der Aggressivität als auch der Aggression führen kann. So kommt z.B. die Meta-Analyse von Bushman und Anderson (2001) zu dem Ergebnis, dass das Rezipieren medialer Gewalt eine Steigerung des aggressiven Verhaltens verursacht. In die Analyse wurden sowohl experimentelle Laborstudien als auch Felddaten miteinbezogen. Für den Bereich des Konsums von Gewaltdarstellungen im Fernsehen konnten Carnagey und Anderson (2004) belegen, dass dieser zu einer Erhöhung von aggressiven Kognitionen, Affekten und Handlungen führt.

Aus psychologischer Sicht können verschiedene Theorien und Modelle angeführt werden, welche das Zustandekommen dieser Ergebnisse erklären. Hierzu gehören unter anderem die sozial-kognitive Lerntheorie (Bandura, 1965), die kognitive Neoassoziationstheorie (vgl. Anderson, 2002), das ABC Modell nach Ellis (vgl. Stavemann, 2003), die Skript Theorie (Schank & Abelson, 1988), die Excitation Transfer Theorie oder die Social Interaction Theorie (einen Überblick gibt bspw. Anderson, 2002). Die meisten der genannten Theorien und Ansätze stellen die Beteiligung des kognitiven Apparates in den Vordergrund, betonen also eine informationsverarbeitende Perspektive zur Erklärung von Aggressivität und Aggression.

Eine eher übergeordnete Theorie, welche die zuvor genannten Modelle berücksichtigt, einbezieht und gleichermaßen erweitert, ist das General Aggression Model (GAM; Anderson & Bushman, 2002; Anderson & Carnagey, 2004).

Das General Aggression Model

Das General Aggression Model (GAM; vgl. Anderson & Bushman, 2001; Anderson & Carnagey, 2004) bietet einen allgemeinen Erklärungsrahmen zur Entstehung von Aggressivität und Aggression durch die Nutzung gewalthaltiger Medien. Dieses Modell beruht hauptsächlich auf dem Erwerb, der Aktivierung und der Anwendung aggressiver Wissensstrukturen in Form von Schemata oder Skripts. Das in Abbildung 2 skizzierte Modell zeigt die vereinfachte Variante des GAM nach Anderson und Bushman (2001) für Kurzzeiteffekte der Rezeption gewalthaltiger Medien.

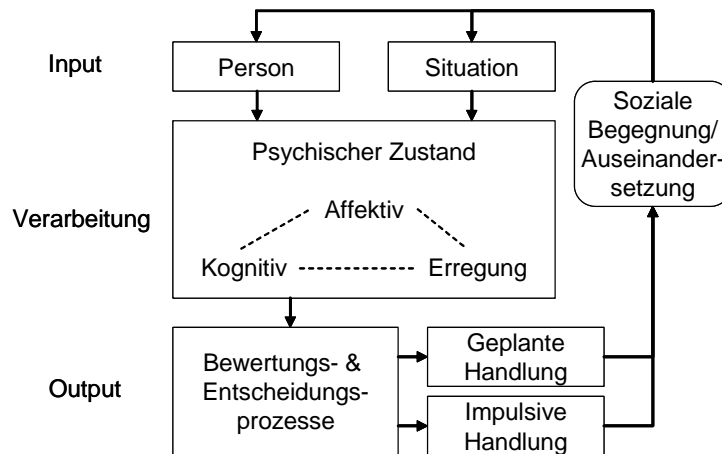


Abbildung 2: Kurzzeiteffekte der Rezeption gewalthaltiger Filme und Computerspiele

Situative Einflussvariablen wie zum Beispiel die Konfrontation mit gewalthaltigen Videofilmen oder -spielen nehmen Einfluss auf kognitive Strukturen (z.B. den Erwerb aggressiver Skripts), den Affekt (z.B. Wut) und den Erregungszustand (z.B. ein erhöhtes Erregungsniveau). Diese Veränderung nimmt wiederum selbst Einfluss auf mögliche Bewertungen und Entscheidungen in neuen Situationen. Hier können aggressive Kognitionen und Affekte sowie eine erhöhte Erregung zu geplanten wie intuitiven aggressiven Handlungen führen. Belege dafür, dass gewalthaltige Computerspiele auch nach kurzer Spieldauer bereits zu einem Anstieg impliziter Aggressivität führen, zeigen neuere Studien (vgl. Bluemke & Zumbach, in press).

Das in Abbildung 2 dargestellte Modell bezieht sich in erster Linie auf die kurzfristigen Auswirkungen der Rezeption gewalthaltiger Medien. Das GAM beleuchtet auch langfristige Folgen des Konsums gewalthaltiger Videofilme und -spiele. Abbildung 3 visualisiert die langfristigen Konsequenzen aus der kontinuierlichen Nutzung gewalthaltiger Computerspiele.

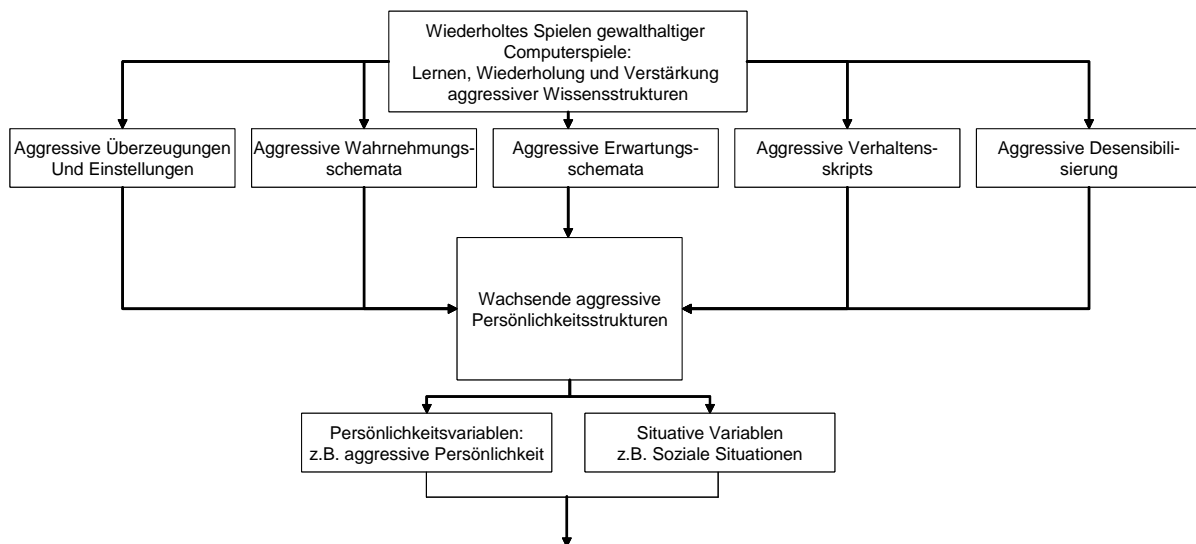


Abbildung 3: Langzeiteffekte der Rezeption gewalthaltiger Filme und Computerspiele

Das wiederholte Spielen gewalthaltiger Computerspiele führt – dem Modell von Anderson und Bushman (2001) folgend – zum Erwerb, zur Wiederholung und Intensivierung aggressiver Schemata und Skripts, welche langfristig verschiedene Verhaltensdispositionen beeinflussen und verstärken. Zu diesen längerfristig beeinflussten und auch zeitlich stabilen Variablen gehören aggressive Überzeugungen, Einstellungen, Wahrnehmungs- und Erwartungsschemata, Skripts sowie eine zunehmende Desensibilisierung gegenüber Aggressivität und Aggression. Insgesamt bewirkt dies eine Veränderung der

Persönlichkeitsstruktur, die sich in aggressiveren Persönlichkeitsvariablen und einer zunehmend gewaltbetonten Auseinandersetzung mit der Umwelt (z.B. in sozialen Situationen) äußern kann. Empirische Befunde (z.B. Anderson, 1997; Anderson, Deuser & DeNeve, 1995; Bushman & Anderson, 2002; Lindsay & Anderson, 2000) stützen das Modell und zeigen, dass sich gerade gewalthaltige Computerspiele auf Aggressivität und Aggression der KonsumentInnen verstärkend auswirken.

Trotz dieser Befunde muss die Interpretation derselben vorsichtig vorgenommen werden. Schließlich darf nicht immer von einem Kausalzusammenhang ausgegangen werden, der im Sinne einer Gleichung verstanden werden kann: Nicht alle Ego-Shooter-SpielerInnen müssen zwangsläufig Amok laufen. So gilt es im Speziellen die Variabilität von Merkmalen und die Unterschiede zwischen einzelnen Menschen zu berücksichtigen. Dazu gehört, dass Gewaltspiele manche Jugendliche beeinflussen, andere jedoch nicht. Insgesamt ist es notwendig, die individual-, universal- und differenzialpsychologische Perspektive einzunehmen sowie verschiedene Einflussfaktoren wie Erziehung, Elternhaus, dispositionelle Aggressivität u.a. voneinander abzugrenzen und jeweils individuell zu berücksichtigen (vgl. Gruber, Prenzel & Schiefele, 2001).

Das Wissen um die negativen Folgen gewaltverherrlichender Computerspiele hält Kinder und Jugendliche in der Praxis meist nicht von der Nutzung derselben ab. Offen bleibt jedoch die Frage, auf welche Art und Weise sie Zugriff auf entsprechende Spiele erlangen.

Verfügbarkeit von gewalthaltigen Computerspielen

Kindern und Jugendlichen bieten sich verschiedenste Wege, um in den Besitz von Gewalt- und Killerspielen zu gelangen. Die einfachste Variante stellt wohl der direkte Austausch am Schulhof dar. Dort treffen sich die Schülerinnen und Schüler tagtäglich und können die aktuellsten Produkte einander weiterreichen. Neben dem Schulhofaustausch gibt es noch andere Bezugsquellen für Jugendliche, eine davon ist beispielsweise das Internet.

Das weltweite Netz eröffnet seinen Usern vielfältige Chancen, nahezu alles, was sich digital speichern lässt, zu beziehen. Vor allem Internet-Tauschbörsen bieten - jeglichem Urheber- und Jugendschutz zum Trotz - genügend Angebote, sich Computerspiele oder andere Inhalte (z.B. Filme, pornographisches Material, Musik, antidemokratisches Material) zu beschaffen. So können Kinder und Jugendliche bspw. mit dem Programm eMule nach Shootern suchen und sie erhalten eine Palette unterschiedlichster Programme zum Download (vgl. Abbildung 4). Abbildung 4 verdeutlicht, wie nahe jugendgefährdende Inhalte nebeneinander liegen und wie einfach sie zu beziehen sind. So wurden hier auf die Suche nach dem Begriff „Shooter“ sowohl Ego-Shooter, andere Spiele als auch offensichtlich pornographische Filme aufgelistet, die durch einen einfachen Mausklick hin herunter geladen werden können.

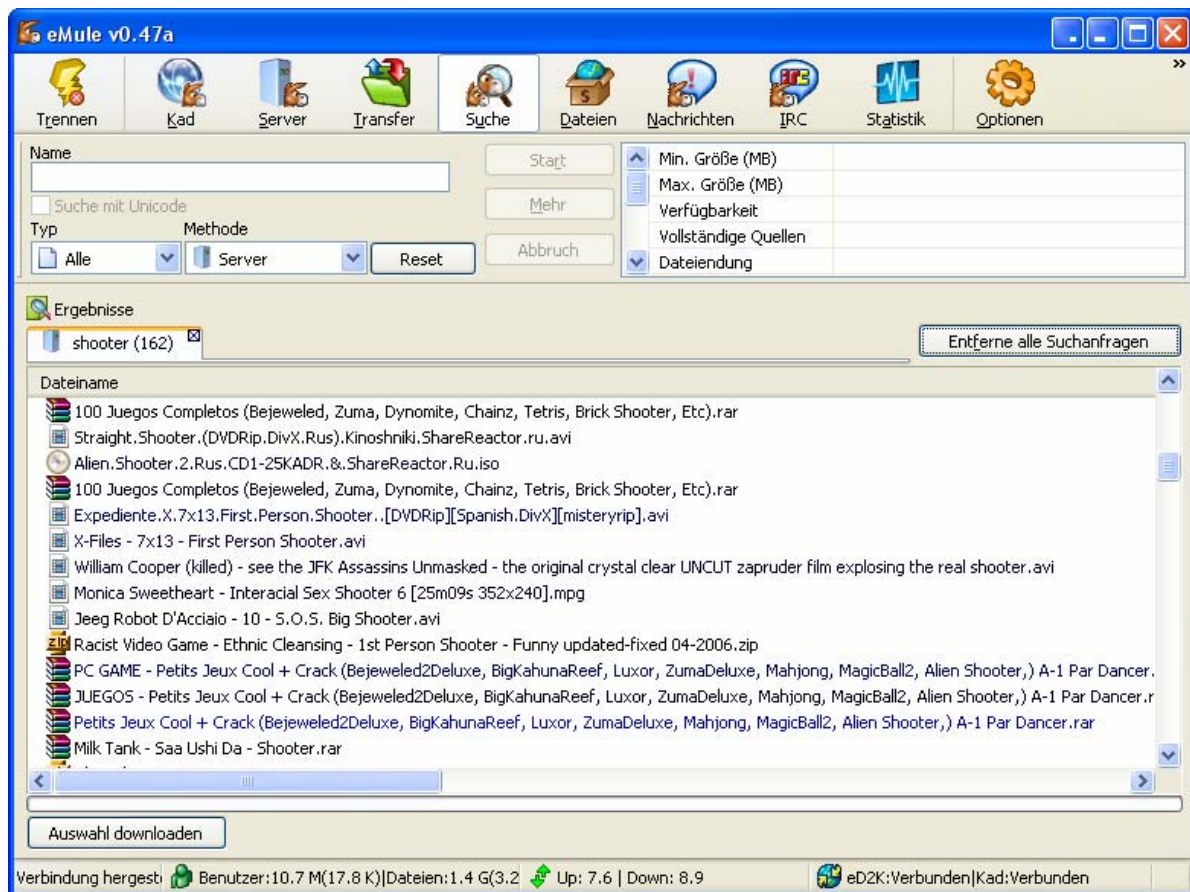


Abbildung 4: Screenshot eMule – Suche nach Shootern

Mit zunehmender Verfügbarkeit von Speicherplatz und Hochgeschwindigkeitszugängen zum Internet spielt auch die Größe derartiger Daten keine nennenswerte Rolle mehr. Ein solcher Zugang findet sich mittlerweile in sehr vielen Haushalten. In einer Studie zur e-Partizipation von Jugendlichen werden deren IKT – Nutzungsgewohnheiten (IKT = Informations- und Kommunikationstechnologien) aufgeführt. Während sich 25 % der befragten Salzburger Jugendlichen (> 14 Jahre) einen Internetzugang mit Familie und Freunden teilen, verfügt mehr als die Hälfte bereits über einen eigenen Internetzugang (Maier-Rabler & Hartwig, 2006). Dreiviertel der Jugendlichen haben also die Möglichkeit, sich selbst Computerspiele online zu kaufen oder auf illegalem Wege über Online-Tauschbörsen zu beschaffen. An den notwendigen Fähigkeiten scheitert es in der Regel nicht: Für 60 % der Befragten gehört das tägliche Websurfen zur gewohnten Freizeitbeschäftigung.

Während der Download von Computerspielen für Jugendliche relativ unkompliziert erfolgen kann, ist der Kauf von entsprechenden Spielen in Fachgeschäften eher schwierig. Analog zum Kauf von Filmen gibt es bei Computerspielen Jugendschutzbestimmungen und genaue Altersangaben zu den Produkten (anhand der Angaben der Freiwilligen Selbstkontrolle „FSK“ der Medienindustrie). Dennoch kann auch die FSK keine Weitergabe jugendgefährdender Medien „unter der Hand“ vermeiden.

Mittlerweile sind Forderungen aus Medien, Politik und Schulen zu hören, stärkere Kontrollen einzuführen, um das Problem zu stoppen. In Bayern gibt es bspw. das Vorhaben, härter gegen sog. Killerspiele vorzugehen bzw. generelle Verbote dagegen auszusprechen. Bayerns Ministerpräsident Edmund Stoiber etwa verkündete: „Was zum Töten animiert, gehört verboten“ (Spiegel Online, 2006). Sogar Gefängnisstrafen für Herstellerfirmen gewaltverherrlichender Spiele werden diskutiert (Focus Online, 15.02.2007). Nicht alle befürworten diese Maßnahmen; es sind ebenso Proteste wahrzunehmen und damit gestaltet sich die Entscheidungsfindung bezüglich dieses Themas relativ schwierig (Reindl, 2007).

Wahrscheinlich lässt sich mit Verboten und verstärkten Kontrollen lediglich ein Teil der Jugendlichen abschrecken. Die Technologie eröffnet nahezu täglich Wege, diese Einschränkungen zu umgehen und auf anonyme Art und Weise an gewünschte Daten zu kommen. Mittlerweile veranlasst zwar auch die Film- und Musik-Lobby strengere Kontrollen, um die illegale Verbreitung von urheberrechtlich geschützten Produkten zu reduzieren, nichtsdestotrotz erfreuen sich Online-Tauschbörsen großer Beliebtheit.

Ein Weg, das Problem der unkontrollierten Zugänge zu Gewalt- und Killerspielen zu lösen, führt neben Industrie, Politik und Medien über die Eltern und andere verantwortliche Bezugspersonen (vgl. safeinternet.at, 2007). Darüber hinaus müssen zum Schutz der Jugendlichen (und in Folge der Gesellschaft) Gewaltpräventionsmaßnahmen aufgezeigt, diskutiert und realisiert werden, welche sich vorrangig auf die Förderung der Medienkompetenz stützen. Immerhin zeigen Verbote in vielen Fällen nicht die gewünschte Wirkung.

Lösungsansätze: Empfehlen statt verbieten¹

Die eingangs berichteten, erschreckenden Ereignisse, welche allesamt einen Bezug zu gewalthaltigen Spielen haben, weisen auf die Dringlichkeit des Handlungsbedarfes hin. So ist eine Konsequenz die Forderung von Verboten und verschärften Gesetzen hinsichtlich des Verkaufs und Vertriebs von gewaltverherrlichenden Medien. Während in Deutschland jugendgefährdende Medien bereits seit Jahren „indiziert“² oder mit einer verbindlichen Alterskennzeichnung und einer entsprechenden Verkaufsbeschränkung versehen werden (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, 2007), verspüren auch die österreichischen Politikerinnen und Politiker zusehends Handlungsbedarf zur Bekämpfung bzw. Kompensierung dieser Problematik. So hat beispielsweise die Wiener ÖVP bereits einen Antrag auf Novellierung des Wiener Jugendschutzgesetzes³ eingebracht. Konkret wird darin u.a. die verpflichtende Kennzeichnung aller auf dem Wiener Markt vertriebenen Computerspiele hinsichtlich des Mindestalters für den Erwerb sowie des jeweiligen Gewaltpotenzials gefordert. Zudem wird auf EU-Ebene die Einführung einer sog. Schwarzen Liste angedacht, die sämtliche verbotene Gewaltspiele innerhalb der Mitgliedsstaaten anführt (Salzburger Nachrichten vom 17.01.2007). Die Effektivität eines Verkaufsverbotes für Gewalt- bzw. Killerspiele zur Bekämpfung dieser Problematik gilt jedoch als äußerst zweifelhaft, zumal illegale Downloads oder Tauschgeschäfte am Schulhof kaum entsprechend geahndet werden können. Darüber hinaus darf nicht vergessen werden, dass allzu oft gerade „Verbotenes“ für viele Kinder und Jugendliche anziehend wirkt und ihre Neugierde weckt.

Diese Überlegungen rücken gewaltpräventive Maßnahmen verstärkt in den Mittelpunkt der Betrachtung. Für viele Jugendliche nehmen Computer- und Konsolenspiele heutzutage einen bedeutenden Stellenwert bei der Freizeitgestaltung ein und werden vorrangig als Füllmedium gegen Langeweile genutzt. Fritz (2003, S. 13) zufolge dienen die Spiele jedoch im Wesentlichen „zur ‚Selbstmedikation‘ gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.“ Ungeachtet dieser Tatsache bleibt die Auseinandersetzung mit der Thematik seitens der Eltern sowie der Pädagoginnen und Pädagogen häufig außen vor. Eine Studie der Universität Bochum belegt beispielsweise, dass etwa zwei Drittel der Erziehungsberechtigten (86,5 % der Mütter und 70,7 % der Väter) nie oder nur selten gemeinsam mit ihren Kindern Spielerfahrungen am Computer sammeln. Darüber hinaus wurde deutlich, dass 23,8 % der Mütter und 16,6 % der Väter keines der Computerspiele ihrer Kinder kennen (vgl. Trudewind & Steckel, 2000). Gerade jedoch das Wissen der

¹ Leitspruch der BuPP – Bundeszentrale für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen

² für Jugendliche verboten

³ in Österreich ist Jugendschutz Ländersache

Erziehungsberechtigten um die Inhalte der jeweiligen Spiele der Kinder und Jugendlichen erweist sich als Gewaltpräventionsmaßnahme als unumgänglich.

Eine diesbezügliche Unterstützung der Eltern bietet die Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) des Bundesministeriums für Soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz. Diese nationale Einrichtung prädikatisiert qualitativ hochwertige und pädagogisch unbedenkliche Spiele und stellt ihre Ergebnisse für „empfehlenswerte“ Spiele in Form einer Onlinedatenbank (differenziert nach Altersgruppe, Genre udgl.) der Öffentlichkeit zur Verfügung. Immerhin erweist sich - den Argumentationsweisen des BuPP folgend - eine staatliche Empfehlung wesentlich effektiver im Kampf gegen die Folgen von gewaltverherrlichenden Spielen als ein staatliches Verbot (BuPP, 2007). Über die nationalen Grenzen hinweg versucht die Bundeszentrale für politische Bildung (2007) mit Hilfe einer interaktiven Datenbank für Computerspiele entsprechende Aufklärungsarbeit zu leisten. Die Beschreibungen und Beurteilungen von über 500 Spielen, die von Pädagoginnen und Pädagogen gemeinsam mit „Spielfreaks“ erstellt wurden, verfolgen das Ziel einer kritischen und aktiven Auseinandersetzung mit Computerspielen. Eine zusätzliche Orientierungshilfe für Erziehende bietet PEGI (Pan European Game Information, 2006). Das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele gibt Auskunft darüber, ob deren Inhalt für eine spezifische Altersgruppe angemessen erscheint. Keineswegs zielführend erweist sich eine generelle „Verteufelung“ von Computer- und Konsolenspielen, zumal „gute“ Spiele neben einem Spaß- und Entspannungsfaktor durchaus positive Lerneffekte nach sich ziehen (z.B. Schulung einer präzisen Augen-Hand-Koordination, Erhöhung der Reaktionsgeschwindigkeit, Förderung des logischen Denkens) (vgl. BuPP, 2007). Darüber hinaus ist mit Computerspielen ein hoher sozialer Stellenwert verbunden: Nur wer spielt kann mitreden und ist „in“. Festzuhalten bleibt, dass künftig eine verstärkte Bereitschaft der Eltern gefordert ist, sich mit dem Freizeitverhalten ihrer Kinder aktiv auseinanderzusetzen und an deren Spielerfahrungen teilzunehmen. Ebenso wichtig sind ein gesundes familiäres Umfeld sowie eine positive Eltern-Kind-Bindung einzustufen. Denn nichts prägt einen Menschen so sehr wie sein familiäres und soziales Umfeld.

Neben den Eltern muss sich auch die Institution Schule verstärkt mit der gegenwärtigen Problematik auseinandersetzen, um etwaige negative Folgen des (Online-)Spielekonsums der Schülerinnen und Schüler einzudämmen. Entsprechende Ansatzpunkte dafür liefert nicht nur der Lehrplan, der im Rahmen der Allgemeinen Bildungsziele einen kritischen Umgang und eine konstruktive Nutzung von Medien fordert (BM:BWK, 2004), sondern vor allem auch das Unterrichtsprinzip⁴ „Medienkompetenz“: „Medienkompetenz als Zielhorizont medienpädagogischer Bemühungen umfasst neben der Fertigkeit, mit den technischen Gegebenheiten entsprechend umgehen zu können, vor allem Fähigkeiten, wie Selektionsfähigkeit, Differenzierungsfähigkeit, Strukturierungsfähigkeit und Erkennen eigener Bedürfnisse u.a.m. Insbesondere bei der Nutzung der sog. Neuen Medien stellen sich im medienerzieherischen Zusammenhang – über den Nutzwert der Medien für den fachspezifischen Bereich hinaus – Fragen von individueller und sozialer Relevanz“ (BM:BWK, 2001). Zweifellos gilt es also, Schülerinnen und Schüler zum selbstverantwortungsbewussten Umgang mit Medien aller Art zu erziehen und ihr Bewusstsein dahingehend zu wecken, ob bzw. in welcher Art und Weise (gewalthaltige) Spiele Einfluss auf das eigene Denken und Fühlen sowie auf das soziale Umfeld nehmen. Um dieser Forderung gerecht zu werden bedarf es einerseits engagierten Lehrpersonen, die über die gegenwärtige Problematik Bescheid wissen und ihrerseits über eine entsprechende Medienkompetenz verfügen und andererseits einer festen Integration der Medienpädagogik im Informatikunterricht. Medienkompetenz setzt wiederum bei der akademischen Lehramtsausbildung an: Zukünftige Pädagoginnen und Pädagogen müssen bereits im

⁴ „Unterrichtsprinzipien sind Bildungs- und Erziehungsaufgaben, die nicht einem Unterrichtsgegenstand zugeordnet werden können, sondern nur fächerübergreifend zu bewältigen sind“ (BM:BWK, 2004).

Rahmen ihrer Ausbildung lernen, Medien sinnvoll und vor allem reflektiert im eigenen Unterricht einzusetzen und ihre Schülerinnen und Schüler zur medienkritischen Auseinandersetzung anzuregen. Bedingt durch die hohe Akzeptanz von Computerspielen bei Kindern und Jugendlichen erscheint ein Einsatz von anspruchsvollen und pädagogisch empfehlenswerten Computerspielen im Unterricht durchaus sinnvoll, um eine differenzierte Sichtweise von Computerspielen zu entwickeln und (negative) Nutzungsgewohnheiten zu ändern (vgl. Grell, 1995). Gerade der Informatikunterricht erscheint prädestiniert dazu, hier eine gewisse Vorreiterrolle einzunehmen.

Eine abschließende Überlegung betrifft den richtigen Umgang der Kinder und Jugendlichen mit Gewalt und Aggression. Auch dahingehend müssen Schülerinnen und Schüler im Rahmen ihrer Erziehungs- und Ausbildungsphase geschult werden. Ein großes Potenzial zur Konflikt- und Gewaltprävention weist die Peer⁵-Mediation auf. Im Rahmen dieses vom BM:BWK (2006) als Bildungsanliegen formulierten Konfliktlöseansatzes sollen Kinder und Jugendliche zu sog. Konflikt-Lotsen ausgebildet und zum konstruktiven Umgang mit Konflikten angeleitet werden. Ziel ist, dass Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Konfliktsituationen kennen lernen, sich in die Lage anderer hineinversetzen können und anschließend die jeweiligen Konfliktsituationen ohne die Einmischung von Erwachsenen im Gespräch auflösen können. Die Peer-Mediation wurde im Rahmen einer ORF-Reportage der Sendung „Thema“ (27. November 2006) als viel versprechende Präventionsmaßnahme vorgestellt und in ihrer Wirksamkeit gegen diese neue Form der Gewalt hervorgehoben.

Abschließend muss klargelegt werden, dass sich die Nutzung von Gewalt- und Killerspielen nicht per se in einer realen Gewaltbereitschaft der Spielerinnen und Spieler äußert, sondern vielmehr von deren Prädispositionen abhängt (vgl. Frindte & Obwexer, 2003). Somit erscheint die Formulierung von globalen gewaltpräventiven Ansätzen als schwieriges Unterfangen. Daraus ergibt sich die zwingende Notwendigkeit, konkrete Situationen zu spezifizieren und zu analysieren und darauf aufbauend individuelle Lösungsansätze zu suchen und entsprechend umzusetzen. Die aktuellen Diskussionen, die aufgrund der erschütternden Amokläufe entbrannt sind, haben mittlerweile jedenfalls sowohl für Erziehende als auch für Jugendliche eine Vielzahl an Orientierungshilfen und ernstzunehmenden Ratschlägen zum kritischen und konstruktiven Umgang mit Computerspielen hervorgebracht. Bei jüngeren Kindern sollten gewalthaltige Computerspiele grundsätzlich vermieden werden. Oder, wie es der bayrische Ministerpräsident Edmund Stoiber in der Rede zum politischen Aschermittwoch 2007 seiner Partei formuliert hat: „Dieses Dreckszeug hat in den deutschen Kinderstuben nichts zu suchen.“

Zusammenfassung und Ausblick

Die tragischen Ereignisse der vergangenen Jahre rücken gewalthaltige Video- und Computerspiele – als potenzielle Auslöser für Gewaltakte – verstärkt in den Mittelpunkt kontroversieller Diskussionen und wissenschaftlicher Diskurse. Wenngleich eine negative Wirkung von Gewalt- und Killerspielen auf die Aggressionsbereitschaft der NutzerInnen nicht geleugnet werden kann, spiegelt die Forschung kein einheitliches Bild wieder. So belegen die Ergebnisse einerseits eine unmittelbare Wirkung der Spiele auf die Aggression und Aggressivität der RezipientInnen. Andererseits konnte nachgewiesen werden, dass gewalthaltige Computerspiele u.a. prosoziales Verhalten fördern können (vgl. Frindte & Obwexer, 2003). Um die Frage der Korrelation zwischen der Art und dem Ausmaß der Nutzung sowie der Gewaltbereitschaft endgültig zu klären, bedarf es weiterführender Untersuchungen, welche in der Folge als Grundstein zur Bekämpfung bzw. Reduktion dieser neuen Form der Gewalt dienen sollen.

Unabhängig von künftigen Forschungsergebnissen müssen Gewaltpräventionsmaßnahmen forciert werden, welche primär auf die Schulung der Medienkompetenz von Jugendlichen

⁵ Gleichaltrige mit ähnlichen Interessenslagen und ähnlicher sozialer Herkunft

sowie ihrer Eltern und LehrerInnen abzielen. Immerhin können Jugendliche weder permanent in ihrem Handeln kontrolliert noch von gewalthaltigen Spielen abgeschottet werden. Der daraus resultierende eigenverantwortliche und reflektierte Umgang mit Medien aller Art soll verhindern, dass ein virtuell blutiger Kampf sein „Game Over“ in der realen Welt findet.

Literatur

- AFP (2007): Games-Industrie legt weiter zu. Web: <http://futurezone.orf.at/business/stories/173440/> (03.03.2007).
- ANDERSON, C.A. (1997): Effects of violent movies and trait hostility on hostile feelings and aggressive thoughts. *Aggressive Behavior*, 23, 161-178.
- ANDERSON, C.A. & BUSHMAN, B.J. (2002): Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51.
- ANDERSON, C.A. & BUSHMAN, J.B. (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. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- ANDERSON, C.A. & CARNAGEY, N.L. (2004): Violent evil and the general aggression model. In MILLER, A. (Ed.): *The social psychology of good and evil*. New York: Guilford Publications, 168-192.
- ANDERSON, C. A., DEUSER W. E. & DENEVE, K. M. (1995): Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition and arousal: Tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21(5), 434-448.
- BANDURA, A. (1965): Vicarious processes: A case of no-trial learning. In BERKOWITZ, L. (Ed.): *Advances in Experimental Social Psychology*, (Vol. 2). New York: Academic Press, 1-55.
- ANDERSON, C.A. (2002): Aggression. In BORGATTA, E. (Ed.): *The Encyclopedia of Sociology*. New York: MacMillan.
- BLUEMKE, M., & ZUMBACH, J. (IN PRESS). IMPLICIT AND EXPLICIT MEASURES FOR ANALYZING THE AGGRESSION OF COMPUTER GAMERS. IN G. STEFFGEN & M. GOLLWITZER (EDS.), *EMOTIONS AND AGGRESSIVE BEHAVIOR*. GÖTTINGEN: HOGREFE & HUBER PUBLISHERS.
- BM:BWK (Hrsg.) (2006): Peer-Mediation in Schulen. Leitfaden. Web: <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/13866/peermed06.pdf> (15.02.2007).
- BM:BWK (2004): Lehrplan der AHS-Oberstufe. Web: http://www.bmukk.gv.at/schulen/unterricht/lp/ahs_lehrplaene_oberstufe.xml (12.03.2007).
- BM:BWK (2001): Grundsatz Medienerziehung. – Web: <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/5796/Medienneuerlass.pdf> (15.02.2007).
- BUNDESPRÜFSTELLE FÜR JUGENDGEFÄHRDENDE MEDIEN (2007): gesetzlicher Jugendmedienschutz. Web: <http://www.bundespruefstelle.de/> (18.02.2007).
- BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (2007): Interaktive Datenbank für Computerspiele. Web: <http://snp.bpb.de/> (15.02.2007).
- BUAPP - BUNDESZENTRALE FÜR POSITIVPRÄDIKATISIERUNG VON COMPUTER- UND KONSOLENSPIELEN (2007): Empfehlen statt verbieten. Web: <http://www.bupp.at> (18.02.2007).
- BUSHMAN, B.J. & ANDERSON, C.A. (2002): Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679-1686.
- BUSHMAN, B.J. & ANDERSON, C.A. (2001): Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation. *American Psychologist*, 56, 477-489.
- CARNAGEY, N.L. & ANDERSON, C.A. (2004): Violent video game exposure and aggression: A literature review. *Minerva Psychiatrica*, 45(1), 1-18.
- EPIC Games Inc. (2004): Unreal Tournament. Web: <http://www.unrealtournament.com> (20.02.2007).
- FOCUS ONLINE (2007): Gewaltspiele. Bayern fordert Gefängnisstrafe. Web: http://www.focus.de/digital/games/gewaltspiele_nid_44711.html (15.02.07).

- FRINDTE, W. & OBWEXER, I. (2003): Ego-Shooter – Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15(4), 140-148.
- FRITZ, J. (2003): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. Web: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritz_warumcomputerspiele/fritz_warumcomputerspiele.pdf (20.02.2007).
- GAMESTAR (2007): Verkaufs-Charts. Web: <http://www.gamestar.de/aktuell/charts/verkaufscharts/> (05.03.2007).
- GRELL, D. (1995): Kind und Computer. Untersuchung zur Nutzung elektronischer Bildschirmmedien in der Freizeit 6 - 11jähriger Kinder. Web: <http://snp.bpb.de/> (15.02.2007).
- GRUBER, H., PRENZEL M. & SCHIEFELE, H. (2001): Spielräume für Veränderung durch Erziehung. In KRAPP, A. & WEIDENMANN, B. (Hrsg.): *Pädagogische Psychologie*. Weinheim: Beltz PVU, 99-135.
- HOUGH, K.J. & ERWIN, P.G. (1997): Children's attitudes toward violence on television. *Journal of Psychology*, 131(4), 411-415.
- JÖRNS, G. (2002): Gamer gegen Terror. Web: <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/12449/1.html> (27.02.2007).
- JOWOOD (2006): Aktionärsbrief 3. Quartal 2006. Web: http://www.jowood.com/investor/docs/de/Aktionaersbrief_2006_Q3_deutsch.pdf (03.03.2007).
- LINDSAY, L.L. & ANDERSON, C.A. (2000): From antecedent conditions to violent actions: A general affective aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 26, 533-547.
- MAIER-RABLER, U. & HARTWIG, C. (2006): e-Partizipation. Eine aktive Jugend durch neue Medien? Das aktive IKT-Nutzungsverhalten von Salzburger Jugendlichen – mit besonderer Berücksichtigung von (politisch) partizipativen Formen von Internet und mobiler technischer Kommunikation. *Medienimpulse*, 58, 25-32.
- PAN EUROPEAN GAME INFORMATION (2006): Was ist PEGI? Web: <http://www.pegi.info/pegi/index> (18.02.2007).
- REINDL, W. (2007): „Killerspiele“-Debatte. Web: http://www.gamestar.de/news/vermishtes/_killerspiele_debatte/1468254/_killerspiele_debatte.html (16.02.2007).
- SALZBURGER NACHRICHTEN vom 17. Jänner 2007: Kampf gegen Killerspiele, S. 7.
- SAFEINTERNET.AT (2007): Infoblatt. Gewaltvideos am Handy. Web: http://www.saferinternet.at/files/Infoblatt_Gewaltvideos.pdf (20.02.2007).
- SCHANK, R.C. & ABELSON, R.P. (1988): Scripts, plans, goals, and understanding. In SMITH, A.M. & EDWARD, E. (Eds.): *Readings in cognitive science: A perspective from psychology and artificial intelligence*. San Mateo, CA, US: Morgan Kaufmann, 190-223.
- SCHEBACH, D. (2002): JoWood: Einmaleffekte verderben das Ergebnis. Erfolgreicher Ausbruch aus dem deutschsprachigen Raum. Web: <http://www.presetext.at/pte.mc?pte=020409021> (04.03.2007).
- SELG, H., MEES, U., & BERG, D. (1997): *Psychologie der Aggressivität* (2., überarb. Aufl.). Göttingen: Hogrefe.
- SPIEGEL ONLINE (2006): Interview mit CSU-Chef Stoiber: „Was zum Töten animiert, gehört verboten.“ Web: <http://service.spiegel.de/digas/servlet/find/ON=spiegel-450097> (19.03.2007)
- STAVEMANN, H.-H. (2003): *Therapie emotionaler Turbulenzen. Einführung in die Kognitive Verhaltenstherapie*. Weinheim: Beltz/PVU.
- TRUDEWIND, C. & STECKEL, R. (2000): Gewalthaltige Spiele machen aggressiv. Web: <http://www.ruhr-uni-bochum.de/pressemitteilungen-2000/msg00323.html> (18.02.2007).
- U.S. ARMY (2007): America's Army Game. Web: <http://www.goarmy.com/aarmy/index.jsp> (25.02.2007).
- UBISOFT ENTERTAINMENT (2005): The official U.S. Army Game. Web: www.riseofasoldier.com (27.02.2007).
- VALVE CORPORATION (2006): Steam & Game Stats. Web: <http://steampowered.com/> (01.03.2007).

WIEMKEN, J. (2003): Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot. Sind Ego-Shooter wirklich so problematisch wie man gemeinhin glaubt? In FRITZ, J. & FEHR, W. (Hrsg.): medienpädagogik – Computerspiele. Bonn: bpb.

MMag. Eva Volgger, Studienassistentin am Department of E-Learning and Media Research in Science Education der Universität Salzburg

Mag. Sandra Bachleitner, Studienassistentin am Department of E-Learning and Media Research in Science Education der Universität Salzburg

Univ.-Prof. Dr. Jörg Zumbach, Leiter des Department of E-Learning and Media Research in Science Education der Universität Salzburg und Univ.-Professor am Interfakultären Fachbereich Fachdidaktik und LehrerInnenbildung (IFFB).

URL: <http://www.sbg.ac.at/mediaresearch/>

Dr. Matthias Bluemke, Mitarbeiter im Fachbereich Sozialpsychologie des Psychologischen Instituts der Universität Heidelberg.

URL: <http://www.psychologie.uni-heidelberg.de/ae/sozps/Personen/Bluemke.htm>