

»Man zweifelte an der Wissenschaft – ich zumindest: totale Fehlinterpretationen und abenteuerlichste Datenfälschungen.«

Michael Kunczik, Professor für Journalistik

»Nicht alles, was in der Wissenschaft geschrieben wird, hält auch einer näheren Betrachtung stand.«

Dr. Barbara Krahe, Professorin für Psychologie

»Die pauschale Behauptung, Mediengewalt habe keine Wirkung, ist absurd, weil sie gegen den ganzen Forschungsstand seit 20 Jahren spricht.«

Dr. Werner Hopf, Psychologe

UNSCHÄRFEN DER GEWALTMEDIENFORSCHUNG

EINDEUTIG UNEINDEUTIG

Es könnte so einfach sein. Wer viel Blut im Fernsehen sieht und am PC vorzugsweise Menschen mit Kettensägen zerteilt, der wird zum gewissenlosen Gewalttäter. Viele Medienforscher versuchen seit Jahrzehnten, die Wirkung von Gewaltmedien zu ergründen. Ihre bisherigen Untersuchungen kommen zu einem ganz konkreten Schluss, dennoch werden sie immer wieder unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert. Die Gründe dafür liegen an vielen Missverständnissen – und an den Wirkungsstudien selbst. Von Martin Dietrich

Wer sich die Fachliteratur zur Wirkung von gewalthaltigen Medien anschaut, der findet für jede Meinung die passenden Untersuchungen und Zitate. Von groß angelegten Befragungsstudien, die seit den 60er-Jahren laufen, bis zu Experimenten mit kleinen Beobachtungsgruppen. Der Großteil dieser Untersuchungen zeigt einen positiven Zusammenhang zwischen der Nutzung von Gewaltmedien und einer gesteigerten Aggression. Wer gewalthaltige Filme schaut und Spiele spielt, neigt auch selbst mehr zur Gewalt. Das belegen viele Meta-Analysen, also Studien über

Studien, die sich den Forschungsstand anschauen und zusammenfassen (darunter Anderson 2010, Kunczik 2014, Sherry 2001). Ist die Diskussion damit beendet? Im Gegenteil, sie beginnt gerade erst! Wenn die meisten Studien völlig falsch an das Thema herangehen und die Wirkung von Gewaltmedien überschätzen, bringen nämlich die besten Zusammenfassungen nichts. Wer verstehen will, ob uns Filme oder Videospiele gewalttätiger machen, muss die zugehörigen Studien verstehen – mit all ihren Schwächen und Stärken.



Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back aus dem Jahre 1997. Für eine Studie hüpften Grundschüler nochmal durch das PlayStation-1-Abenteuer.



Der Prügelklassiker Tekken 3 war ebenfalls Gegenstand einiger Untersuchungen.

Der Kinematograph als Volkserzieher.

(Der Kampf gegen die Schundfilme.)

Von Dr. Adolf Sellmann.

(Vortrag, gehalten am 14. November 1911 in der 26. Generalversammlung des Westdeutschen Sittlichkeitsvereins in Gelsenkirchen in erweiterter Form.)

Das Publikum: »Dies Bildnis ist bezuamord schön«.
Der Kinoreformer: »Ich kann nichts tun, als dich beklagen,
Weil ich zu schwach zu helfen bin«.
(Aus der »Zauberflöte«.)

1. Verbreitung und Beliebtheit des Kinematographen.

Erst im Jahre 1896 erfanden A. und L. Lumière in Lyon den Kinematographen; und seit dieser Zeit hat dieser Apparat einen wunderbaren Siegeszug durch die Kulturwelt angetreten. Überall entstehen in den Großstädten neue »Lichtspieltheater« oder wie sie sich sonst nennen. Aber auch in kleinsten Städten finden wir sie. Und wo wir keine ansässigen Kinos haben, da hält von Zeit zu Zeit ein reisendes auf einige Tage seinen Einzug. Wieviel Geld wird in all diesen Theatern umgesetzt! Wie wächst ständig die Zahl der Besucher und der Kinos!

Es fehlt uns noch im großen und ganzen das statistische Material darüber. Nur in einigen Großstädten sind wir über diese Zahlenverhältnisse unterrichtet. So existieren allein in Berlin mehr als 150 Kinos und in den Vororten Berlins ca. 100. Die kinematographischen

Theater von Berlin hatten im letzten Vierteljahr 1910 330 924 Besucher, im ersten Vierteljahr 1911 dagegen schon 444 502. Die Zunahme der Kinobesucher betrug also in einem Vierteljahr allein in Berlin fast 114 000, in demselben Vierteljahr ist eine beträchtliche Abnahme der Theater- und Konzertbesucher zu verzeichnen. Die Besucherzahl der Theater ging von 120 843 auf 116 500 herunter, die der Konzertbesucher von 163 707 auf 136 316. Dieselbe Erscheinung hat man in Düsseldorf festgestellt. Vom 1. Juli bis 30. September 1910 wurden 281 461 steuerpflichtige Einzelkarten für Kinematographen und Lichtbildertheater ausgegeben, dagegen betrug die Zahl dieser Karten in dem gleichen Zeitraum 1911 schon 394 336, also auch über 110 000 mehr.

Wertvolles Zahlenmaterial bringt uns Hans Werth in seinem Buch »Öffentliches Kinematographenrecht«. Er gibt uns eine Übersicht über die Zahl der Kinematographen in 33 größeren Städten Deutschlands, die am 1. Januar 1900 nur 2 ständige Kinos hatten und bis zum

Heute amüsant zu lesen: 1911 hingegen taufen die Gelehrten des Landes das Kino zum Hort der »Schundfilme«.

Anekdoten und Vorwürfe

Die Geschichte der Medienwirkungen war schon immer eine voller Vorwürfe und amüsanter Anekdoten. Jeder hantiert täglich mit Medien und es braucht keine Wissenschaft, um diese zu verstehen. Ein Medienexperte kann scheinbar jeder werden, und eine simple These über die Wirkung von Medien ist schnell hinausgebrüllt. 1911 sah der Theologe Adolf Sellmann während der Generalversammlung des Westdeutschen Sittlichkeitsvereins den Untergang des Dichter- und Denkerlandes voraus, denn er hatte Stummfilme gesehen: »Wer befreit uns nun von diesem Hampelmann-Humor der Kinos? Auf die Dauer ist dieser Humor nicht harmlos, er macht oberflächlich, gedankenarm, gefühlsroh.« In den 50er-Jahren wurde in den USA die »National Association for Better Radio and Television« gegründet, die in Fernsehhalten eine Bedrohung für Kinder und die ganze Nation sah. Sie bewertete Fernsehshows nach moralischen und sozialen Idealen und auf den möglichen Einfluss auf die emotionale und intellektuelle Entwicklung eines Kindes hin. Die Forschung an den Effekten von Medienkonsum ist daher schon lange eine Anlaufstelle für panische Kulturpessimisten.

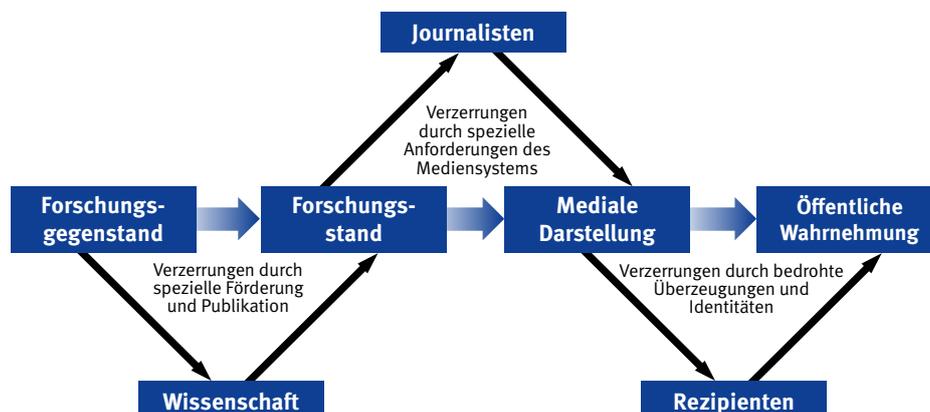
Eine gesunde und rationale Wirkungsforschung ist aber nicht nur für Verbotschreier nützlich, sondern steht für den bewussten Umgang mit Medien. Zu lernen, wie man sie richtig nutzt und einordnet, gehört zu unserem Alltag. Dazu zählt auch das Wissen

über Wirkungen und Funktionsweisen. Die Forschung kann uns im besten Fall dabei helfen, eine kritische Sichtweise zu entwickeln, die uns Mediensysteme verständlich macht und über mögliche positive wie negative Entwicklungen aufklärt. Problematische Medieninhalte, etwa Gewaltfilme, werden daher schon seit Langem entsprechend eingeschränkt. Wer für oder gegen solche Maßnahmen argumentiert, braucht die empirische Forschung mit ihren Experimenten, Studien und Medienexperten.

Unterschiedliche Studienformen

Im Prinzip lassen sich die meisten Untersuchungen in der Gewaltmedienforschung in drei Kategorien einteilen: Querschnitterhebungen, Experimente und Langzeitstudien. Bei Ersteren wird eine Gruppe an einem bestimmten Zeitpunkt abgebildet. Beispielsweise führen Forscher an einer ganz bestimmten Schule eine Befragung zum Besitz von gewalthaltigen Videospiele durch, was auch schon mehrfach passiert ist. So kann ein spezifisches Bild einer sozialen Schicht entstehen, welches Zusammenhänge andeuten kann. Möglicherweise findet man heraus, dass Schüler, die USK-18-Titeln nicht abgeneigt sind, auch häufiger davon berichten, sich in Gewaltsituationen zu befinden. Doch dann sollte sich jeder Sozialforscher davor hüten, hier einen Ursache-Wirkung-Zusammenhang zu beschwören. Bei Querschnitterhebungen ist die Richtung des Effekts nicht feststellbar,

Der lange Weg der Studien



Eine vereinfachte Darstellung für den Weg, den die Wissenschaft oftmals gehen muss, bevor ihre Ergebnisse bei der Öffentlichkeit landen.

RECHTSPSYCHOLOGIE RPsych

Zeitschrift für Familienrecht, Strafrecht, Kriminologie und Soziale Arbeit

HERAUSGEBER

Dr. Rainer Balloff
Prof. Dr. Stefanie Kemme
Prof. Dr. Denis Köhler
Dr. Lena Posch
Prof. Dr. Peter Wetzels

AUS DEM INHALT

Josef A Rohmann
**Schutzlücken bei Sexualdelikten:
Akzentuierungen und blinde Flecken – Teil 1**
Katharina Sauter, Susanne Wallner, Mark Stemmler
und Jost Reinecke
**Gewalthaltige Computerspiele, Erziehungsverhalten
und Jugenddelinquenz**
Marie Christine Bergmann und Dirk Baier
**Erfahrungen von Jugendlichen mit Cybergrooming:
Schülerbefragung – Jugenddelinquenz**
Christian Huchzermeier, Michel A. Schulte-Ostermann
und Stefanie Folgmann
**Neues aus der Anstalt: Die „psychiatrische
Sprechstunde“ in der JVA Neumünster –
Minimalversorgung psychischer Störungen**

BÜCHERTIPPS

REZENSIONEN

RECHTSPRECHUNGSHINWEISE

TAGUNGSANKÜNDIGUNGEN

2 2016

2. Jahrgang
Seite 129 – 260
ISSN 2365-1083



Das Ziel vieler Wissenschaftler: eine Fachzeitschrift. Hier erscheinen Aufsätze, Studien oder Besprechungen zu aktuellen Themen.



In der »Killerspiel«-Debatte stand Counter-Strike oft im Mittelpunkt. Das führte zu einer kuriosen Zensur: In der deutschen Version 1.0 fielen erledigte Gegner nicht blutend zu Boden, sondern setzten sich hin – und verpufften dann.

sondern nur eine von vielen Möglichkeiten. Genauso gut könnten Schüler mit einem Gewaltproblem eher an entsprechenden Spielen interessiert sein.

Mit Experimenten ist eine differenziertere Betrachtung möglich. Damit lassen sich kurzzeitige Wirkungen feststellen und auf eine konkrete Ursache analysieren. Das Forscherteam setzt die »Versuchskaninchen« einem bestimmten Reiz aus und kann direkt beobachten, wie die Reaktion darauf ausfällt. Um zu überprüfen, ob die Reaktion aufgrund des Reizes geschah, gibt

es noch eine Vergleichsgruppe, die reizfrei geblieben ist. Durch diese kontrollierten Bedingungen, bei der die Forscher die äußere Umgebung für die Probanden möglichst eng und ablenkungsfrei halten, lassen sich Ursache-Wirkung-Thesen relativ gut auf wenige Variablen überprüfen. Wer seine Teilnehmer entweder ein gewalthaltiges oder ein gewaltfreies Videospiel spielen lässt und danach ihre Aggression misst, kann die erhöhte Aggressionsbereitschaft der ersten Gruppe direkt auf die gewalthaltigen Spiele zurückführen. Mit verschiedenen statistischen Maßen ist es dann auch möglich zu sagen, wie stark der gemessene Effekt war, und wie wahrscheinlich er auch in der echten Welt vorkommt, also nicht nur unter Laborbedingungen. Wie erwähnt sind dadurch aber nur kurzfristige Effekte messbar. Ob langfristig auch nach der Reizauslösung ein Einfluss auf eine Person besteht, bleibt unklar. Längsschnittstudien sollen genau hier ansetzen und langfristige Effekte klären.

Gewaltvergleich

Niederländische Forscher verglichen im Vorfeld ihrer Studie einige PlayStation-1-Spiele anhand von mehreren Merkmalen. Ziel war es, zwei Videospiele zu finden, die sich bis auf die dargestellte Gewalt stark ähnelten. Die Tabelle zeigt jeweils den Mittelwert (M) einer Kategorie, der aus den Angaben von 15 Studenten ermittelt wurde. Je

höher die Zahl, desto mehr trifft diese Kategorie zu. Die Standardabweichung (SA) gibt an, wie sehr die Antworten einer Kategorie vom Durchschnittswert abweichen – je höher diese Zahl, desto uneinigere waren sich die Studenten. Übrigens: Den Schreibfehler bei Medal of Honor haben wir aus der Originaltabelle übernommen.

Spiel	Dimensionen											
	Gewalt		Action		Pausen		Schwierigkeit		Unterhaltung		Frustration	
	M	SA	M	SA	M	SA	M	SA	M	SA	M	SA
Crash Bandicoot	1,00	0,00	4,13	1,06	1,80	0,94	3,13	0,74	4,47	0,52	3,07	1,28
Gran Turismo	1,27	0,59	3,67	1,35	1,67	0,82	3,60	0,91	3,53	1,30	3,00	1,25
Tony Hawk	1,93	1,10	3,93	1,10	2,33	0,98	3,73	1,16	4,07	0,80	2,40	1,18
James Bond	4,40	1,06	4,07	0,70	2,27	0,80	3,53	1,25	2,53	1,06	3,53	0,99
Tekken	4,47	1,06	4,53	0,64	2,27	1,28	2,20	1,01	3,93	1,22	3,27	1,28
Medal of Honor	4,67	0,49	3,53	1,06	2,53	1,25	3,07	1,10	2,60	1,24	3,07	1,53



Nicht nur Gewalt interessiert die Medienforscher. MMOs wie World of Warcraft eignen sich beispielsweise besonders gut, um das Phänomen Spielesucht zu verstehen.



Nach dem Amoklauf von Winnenden wollte ein Aktionsbündnis möglichst viele »Killerspiele« sammeln und entsorgen. Das Vorhaben war alles andere als erfolgreich – es landeten nur eine Handvoll Spiele im Container.

Das Einmaleins der Kommunikationswissenschaft

Im Prinzip handelt es sich bei Längsschnittstudien um mehrere Querschnitterhebungen mit derselben Untersuchungsgruppe über einen längeren Zeitraum hinweg. Dank des Vergleichs zwischen der Gruppe an Zeitpunkt A und später an Zeitpunkt B kann man eine Entwicklung feststellen. Wenn etwa videospieldaffine Schüler im Gegensatz zu anderen Mitschülern über ein Jahr hinweg auch außerhalb der virtuellen Welt häufiger gewalttätig wurden, spricht das für eine Medienwirkung, die über episodenhafte Aggressionssteigerungen hinausgeht. Bei solchen Studien werden für gewöhnlich mehrere Einflussvariablen untersucht, um das zu untersuchende Phänomen umfassend zu beleuchten. So könnte sich herausstellen, dass andere Faktoren wie häusliche Gewalt oder sozialer Status wichtiger bei der Entstehung von Gewalt sind. Von allen Untersuchungsformen ist diese mit die aufwendigste und schwierigste.

Für alle Verfahren gilt aber, dass der Forscher seine Untersuchungsobjekte beim Studienaufbau vereinfachen muss. Da man nicht in die Köpfe der Menschen hineinschauen kann, muss man Methoden finden, die es ermöglichen, komplexe Zusammenhänge greif- und messbar zu machen. Dabei wird immer Genauigkeit und Individualität verlorengehen. Jeder Mensch wird ein Stück weit in Schubladen gesteckt. Als weiteres Ärgernis ist die Kommunikationswissenschaft eine Wissenschaft der Wahrscheinlichkeiten. Die Physik kann hundertprozentig voraussagen, dass ein Apfel auf der Erde nicht empor gen Himmel fällt. Bei sozialwissenschaftlichen Phänomenen ist es nur »eher wahrscheinlich«, dass man gewalttätiger wird oder eben »eher unwahrscheinlich«. Und das sind nur die allgemeinen Probleme, denn bei der Wahl der Methodik oder der Auswertungsstrategie kommt noch eine Wagenladung weiterer Schwierigkeiten dazu.

Der Teufel liegt überall

Die häufigsten Vorwürfe gegen Studien betreffen daher nicht die Wissenschaft selbst, sondern das Untersuchungsdesign. Ein gutes Beispiel dafür ist eine niederländische Untersuchung aus dem Jahr 2008. Forscher ließen Grundschüler einmal ein gewalthaltiges Prügelspiel (Tekken 3) und ein relativ gewaltloses Jump&Run spielen (Crash Bandicoot 2), zudem schauten einige Schüler das gewalthaltige Spiel (Tekken 3) nur passiv an. Nach einer Viertelstunde an der Konsole oder am Fernseher durften diese drei Gruppen zurück zu ihren Klassenkameraden, um mit ihnen zu spielen. Anschließend wurden die insgesamt rund 60 Schüler gebeten, einen Fragebogen auszufüllen. Hier mussten sie angeben, wie oft sie an diesem Tag physische und psychische Gewalt von anderen Kindern erlebt hatten. So konnte man statistisch nachweisen, dass Jungen bei der Nutzung des ge-

walthaltigen Videospieles häufiger aggressiv handelten als die Gruppe, die sich das Spiel nur am Fernseher angesehen hatte. Allerdings konnte kein Unterschied zwischen den aktiven Tekken-3- und Crash-Bandicoot-2-Spielern festgestellt werden. Die in der Realität ausgeübte Gewalt scheint in diesem Fall unabhängig vom eigentlichen Spielinhalt zu sein.

Die Auswahl der beiden Spiele erfolgte zwar im Vorfeld aufgrund einer Skala, die es ermöglichen soll, ein Spielepaar zu finden, das sich lediglich in Bezug auf die Gewalt unterscheidet. Doch Tekken 3 und Crash Bandicoot 2 unterscheiden sich schon vom Genre her deutlich. Das Jump&Run im Cartoonstil ist zudem nicht frei von (comichafter) Gewalt. Die beiden Vergleichsspiele scheinen daher unglücklich gewählt zu sein. Der Studie kann man ankreiden, nicht wirklich zu messen, wie sich die Wirkung eines gewalthaltigen Videospieles im Vergleich mit einem gewaltlosen verändert. Wissenschaftler nennen dieses Qualitätsmerkmal »Validität«. Diese gibt an, ob eine Untersuchung auch wirklich das misst, was sie vorgibt zu messen.

Fehlender Gewaltstandard

Ein anderer Vorwurf betrifft die fehlende Standardisierung von Gewalt. Viele Studien verwenden leicht unterschiedliche Definitionen, was in noch unterschiedlicheren Methoden resultiert. Einige befragen Studienteilnehmer, wann sie das letzte Mal jemanden geschlagen haben. Wieder andere messen Gewalt anhand von Stellvertreteraktionen, bei der Probanden beispielsweise einen lauten Ton aktivieren und so anderen Schmerzen zufügen können. Eine 2012 durchgeführte Längsschnittstudie aus Berlin zählte unter Gewalt auch kriminelles Verhalten wie Diebstähle und Vandalismus. Kritiker aus forschungsnahen Feldern wie der Psychologe Christopher Ferguson oder der Politologe Patrick Portz zweifeln nicht daran, dass es sich dabei um Formen der Gewalt handelt, monieren aber die schwierige Vergleichbarkeit der Studien, wenn jeder Gewalt anders misst.

Der dritte Kritikpunkt zielt auf die zu stark vereinfachte Sicht auf Gewalt. So werden Aggressionen zu einseitig immer nur als moralisch verwerfliche Reaktionen bewertet und der Kontext der Handlung, in der die Gewalt eingebettet ist, wird ignoriert. Bei der Übertragung der virtuellen Gewalt zum realen »volles Pfund aufs Maul« macht man es sich zu leicht und vergisst die Abstraktionsebene zwischen Spiel und Spieler. Die Spiele seien mit ihren eigenen Regeln und Einschränkungen weniger zum »Lernen« gewalthaltiger Problemlösung geeignet, als es viele Wissenschaftler zu messen glauben.



Kaum eine Spielereihe versprüht so ungeniert roten Lebenssaft, dennoch hat es Mortal Kombat X sogar ungekürzt nach Deutschland geschafft.

Andere Kritiker vermuten hinter Teilen der Gewaltmedien-Wirkungsforschung einen Kreuzzug gegen die Videospiele. Der Verdacht lautet, dass viele Forscher große Vorurteile gegenüber dem Medium haben und das in ihre Arbeit einfließen lassen. So sprechen Kritiker von »Zitierkartellen« und unkritischen Übernahmen von problematischen Studien, um den eigenen Standpunkt zu untermauern. Studien, die den Videospiele keine schädigende Wirkung attestieren, sollen geringere Chancen haben, veröffentlicht zu werden, weil Wissenschaftsjournale diese nicht publizieren wollen. Durch diese Vetternwirtschaft soll es zu einer Unterdrückung von kritischen Meinungen kommen, damit gewalthaltige Medien weiter die Bösen bleiben.

Valide sein, ist gar nicht so einfach

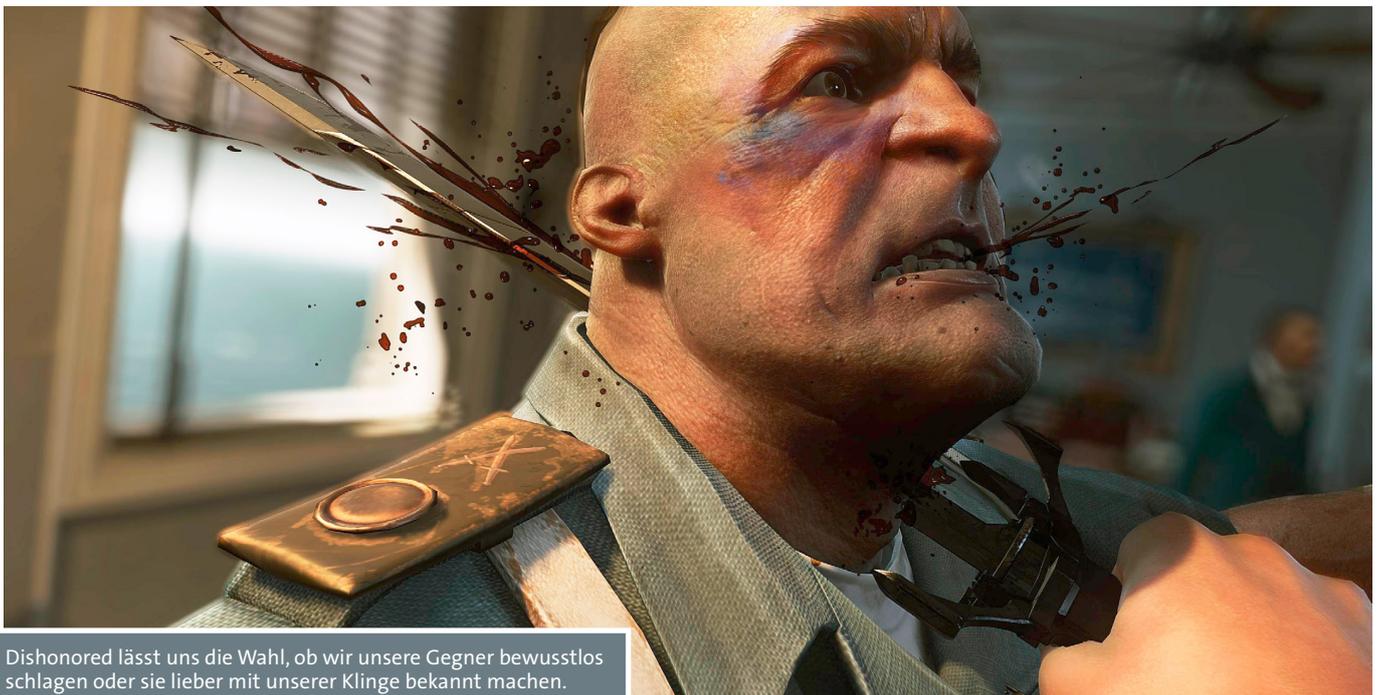
Die Validität ist eine der wichtigsten Voraussetzungen für gute Forschung. Experimente & Co. müssen den Untersuchungsgegenstand genauestens erfassen können, sonst droht bereits der K.O. in der ersten Runde, und die ganze restliche Studie verliert ihre Glaubwürdigkeit. Bei einem derart vielschichtigen Phänomen wie der Entstehung von Gewalt ist die Skepsis natürlich groß, ob Studien diesem überhaupt gerecht werden können. Linda Breitlauch, Professorin für Game-Design an der Hochschule Trier, hat ähnliche Bedenken: »Sie können keine zwei

Testgruppen finden, die übereinstimmende Merkmale haben, weil die Menschen viel zu individuell sind. Das geht bei der Pharmaindustrie, das funktioniert aber nicht, wenn ich die Komplexität des Menschen abbilden will. Jeder hat ein anderes soziales Umfeld, jeder reagiert auf bestimmte Dinge anders.«

Zufallsstichproben, bei denen die Studienteilnehmer zufällig ausgewählt und zugewiesen werden, verhindern immerhin eine Verzerrung der Ergebnisse durch unterschiedliche Persönlichkeiten. Die Sozialforschung hat auch jahrelange Erfahrung darin, Testgruppen zu bilden, und ist sich darüber bewusst, dass jeder Mensch mit individuellen Einstellungen in eine Untersuchung geht. Auch gehöre zu einer vollständigen Studie, etwaige Einflussvariablen nicht zu ignorieren, sagt Dr. Melanie Verhohnik, die seit 2008 Gewalt in der Massenkommunikation untersucht: »Wer eine Ursache-Wirkungs-Beziehung untersuchen will, muss neben dem Faktor oder den Faktoren, die analysiert werden, alle anderen Einflussvariablen kontrollieren. Das können neben so einfachen Dingen wie Alter und Geschlecht auch schwieriger zu messende Variablen wie Spielerfahrung oder Fähigkeit zur Empathie sein.«

Professor Michael Kunczik beschäftigt sich seit über vier Jahrzehnten mit der Wirkung von Gewaltmedien und vertrat anfangs noch die These der Wirkungslosigkeit. Seine Arbeit am Forschungsstand begann in den 70er-Jahren. Damals wuchsen in ihm immer größere Zweifel, als er erhebliche Forschungslücken und falsche Interpretationen feststellte. Mittlerweile kommt er aber zu einem anderen Schluss: »Wenn eine einzelne, isolierte Untersuchung einen schwachen, positiven Zusammenhang zwischen Medien und Gewalt feststellt, neigt man dazu, zu sagen: Nein, da besteht kein Zusammenhang. Wenn aber am Ende hunderte Studien immer wieder einen schwachen, positiven Zusammenhang auffinden, dann liegt da doch etwas vor.« Für Professor Kunczik zeigt sich die Qualität eines Forschungsstandes aber nicht nur in dessen häufiger Bestätigung, sondern auch in ihrem Umgang mit Schwächen: »Wichtig ist, dass man Studien genau darlegen und kritisieren kann. Wenn die Schwächen einer Untersuchung mit dargestellt werden, ist es eine seriöse Untersuchung, die zu Fortschritt führen kann.«

Das ständige Hervorheben der schlechten Validität von Studien durch ihre ausgewählten Methoden, nervt allerdings auch Wissenschaftler, die in dieser Argumentation eine Diskreditierung ihres Forschungsfeldes sehen. Der Psychologe Werner Hopf arbeitete mit vielen Schulklassen zusammen und war Forschungsleiter einiger Untersuchungen: »Ich frage mich manch-



Dishonored lässt uns die Wahl, ob wir unsere Gegner bewusstlos schlagen oder sie lieber mit unserer Klinge bekannt machen.



GTA wurde auch außerhalb Deutschlands heiß diskutiert. In den USA schaffte es beispielsweise der Anwalt und Videospiegelgegner Jack Thompson mit oft haltlosen Klagen zu zweifelhaftem Ruhm.

mal, ob die Kritiker jemals eine Studie in der Praxis durchgeführt haben. Ich habe den Eindruck, die haben keine Ahnung, wie schwierig eine Längsschnittstudie ist und wie kompliziert die statistische Analyse. Trotzdem gibt es hervorragende Studien, die eindeutig belegen, dass diejenigen, die Computergewaltspiele spielen, im realen Verhalten aggressiver sind als alle anderen Vergleichsgruppen. Solche Klein-Klein-Argumente werden dazu herangezogen, die wirklich relevanten Forschungsergebnisse abzuwehren und zu bezweifeln.«

Ein Standard, sie zu knechten

Wer die fehlende Standardisierung der Methoden kritisieren möchte, findet besonders in unzähligen Experimenten Futter für seine Argumente. Sozialwissenschaftler scheinen großen Spaß daran zu haben, sich die vielfältigsten Methoden auszudenken, um Gewaltbereitschaft oder Aggression zu messen. Von Ballons

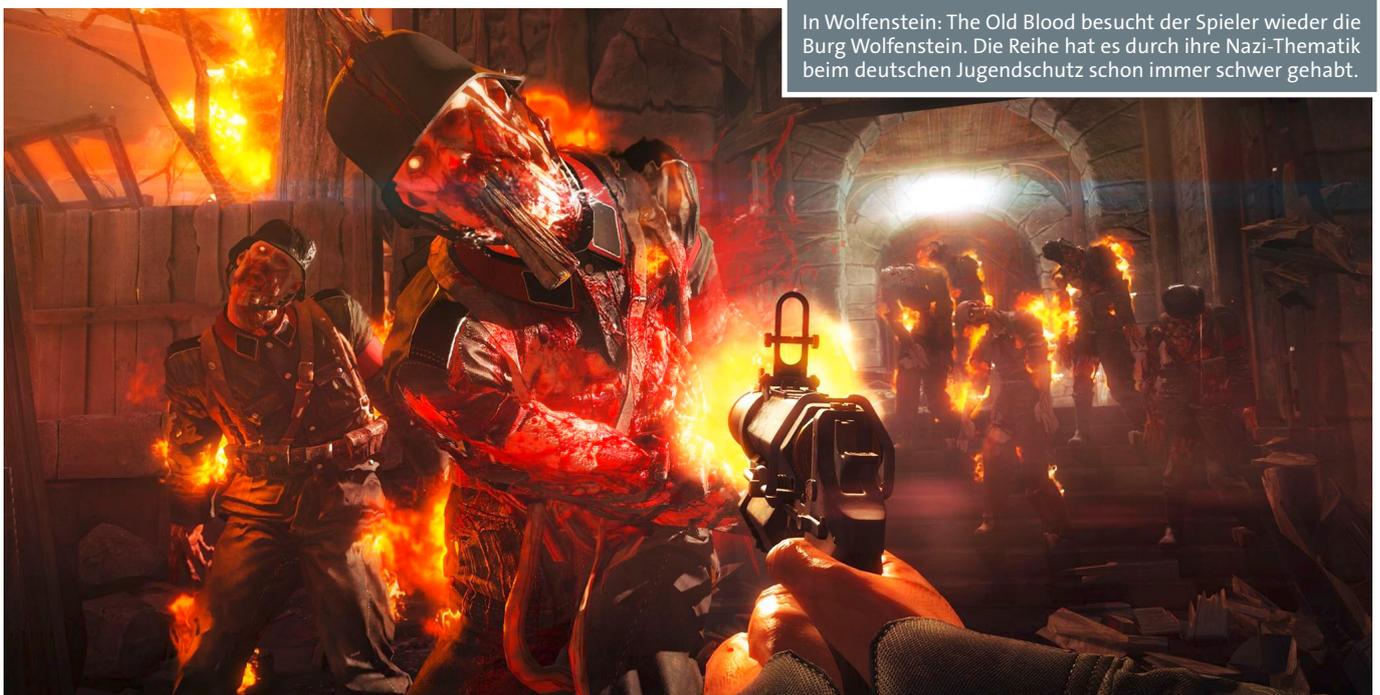
platzen lassen über Wörter mit Gewaltgehalt erkennen bis zum Verabreichen von scharfer Chilisoße. Für Melanie Verhovnik besteht hierin großer Nachholbedarf: »Mangelnde Standardisierung ist bei vielen Gewaltstudien eines der größten Probleme. Werden unterschiedliche Definitionen von Gewalt verwendet, macht das die Studien untereinander schwer vergleichbar.«

Eine einheitliche Definition mitsamt fertig verpacktem Methodenbaukasten würde aber wahrscheinlich auch nicht zum gewünschten Ergebnis führen, wie die Forscherin weiter ausführt: »Bevor es das Gewaltschutzgesetz gab, war Gewalt gegen Kinder erlaubt. Erst Anfang des neuen Jahrtausends wurde es tatsächlich ins Gesetz mitaufgenommen. Im Vorfeld hat man es gar nicht unter Gewalt zusammengefasst. In der Gesellschaft oder im sozialen Gefüge ändern sich bestimmte Vorstellungen, Meinungen und Definitionen, deswegen halte ich es für sehr gewagt, wenn man eine Gewaltdefinition für alle Zeiten festlegen würde.« Gerade in der Sozialforschung sind Messvarianten im ständigen Fluss der Veränderung und Anpassung, da Mensch und Technik nicht stehenbleiben, sondern sich weiterentwickeln.

Barbara Krahé, Professorin für Psychologie, sieht deswegen hierin zugleich eine große Chance: »Ich würde umgekehrt sagen, wenn Gewalt immer nur mit derselben Messmethode nachgewiesen würde, dann würde ich skeptisch werden. Was wir brauchen, ist genau der Nachweis, dass diese Effekte da sind, unabhängig davon, wie genau wir Aggression definieren.« So können sich im besten Fall die geeignetsten Messmethoden bewähren und andere bleiben (wissenschaftliche) Modetrends. Die eine Vorgehensweise zur perfekten Vergleichbarkeit wird es dann aber auch in Zukunft wohl nicht geben.

Ich sehe Gewalt, ich mache Gewalt

Um die Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen zu erklären, braucht es neben einer fundierten Untersuchung auch eine theoretische Grundlage als festen Grundpfeiler. Eine der am häufigsten nachgewiesenen Theorien ist die Lerntheorie. Diese erklärt Verhalten durch das wechselseitige Zusammenspiel zwischen Persönlichkeits- und Umweltfaktoren. Rezipienten lernen so aus den Medien Verhaltensmuster, die sie in geeigneten Situationen anwenden können. Die Nachahmung ist allerdings abhängig von individuellen Persönlichkeitsmerkmalen (etwa frühere Erfahrungen mit Gewalt) sowie dem Medieninhalt selbst (etwa Nachvollziehbarkeit oder Belohnung von Gewalt) und erfolgt auch nicht eins zu eins, sondern in abstrahierter Form. Skeptiker dieser Theorie stören sich am einfach gezeichneten



In Wolfenstein: The Old Blood besucht der Spieler wieder die Burg Wolfenstein. Die Reihe hat es durch ihre Nazi-Thematik beim deutschen Jugendschutz schon immer schwer gehabt.



In deutschen Spielefassungen der 90er-Jahre wurde häufig das Blut anders gefärbt, hier etwa in System Shock 2. Diese Zeiten sind glücklicherweise vorbei.



Bild von realer und medialer Gewalt, der wir Menschen mehr oder weniger schutzlos ausgeliefert sind. Linda Breitlauch sieht gerade den Ego-Shooter als leichtes Ziel für vorschnelle Verurteilungen: »Ich finde es nicht richtig, dass ein Genre, das Gewalt enthält, automatisch Spiele hervorbringen soll, die Gewalt provozieren. Das ist viel zu kurz gedacht. Es geht immer darum, wie mit dem Thema umgegangen wird. Die meisten verwechseln auch gewalthaltig mit gewaltverherrlichend«, erklärt die Professorin. »Nur gewalthaltig zu verdammen, halte ich für schwierig, wenn man sich nicht den Kontext im Gesamten anschaut.« Für Professorin Breitlauch sollte weniger das Genre oder die Altersfreigabe diskutiert, sondern das Spiel an sich in den Mittelpunkt gerückt werden. Gewalt in Videospiele sei stets auch ein Spiegel der Gesellschaft und häufig als Kritik an dieser gemeint.

Die Lerntheorie beachtet zwar die unterschiedlichen Formen von medialen Gewaltinhalten, doch bei der Interpretation und der journalistischen Weitergabe entsprechender Studien kommt es immer wieder zu Verkürzungen, die eben diesen Eindruck der Verurteilung verstärken können. Für Professorin Babara Krahe wird die Lerntheorie aber auch zu einer einseitigen Betrachtung der positiven Effekte von Computerspielen genutzt: »Dieselben Leute, die sagen, dass Mediengewalt keine Wirkung hat, sagen auch, welche tollen Effekte Computerspiele haben. Also, dass man dabei alles möglich Nützliche lernen kann – was ich auch gar nicht bestreiten würde. Aber sie sehen nicht ein, dass man durch dieselben Mechanismen, mit denen man positive Verhaltensweisen lernt, eben auch negative Verhaltensweisen lernt. Von den Kritikern wird gar nicht gewürdigt, dass die psychologi-

schon Mechanismen erstmal inhaltsneutral sind. Man kann gute und schlechte Sachen lernen. Der Lernprozess ist der gleiche.« Dass die Lerntheorie auch über 300 Jahre nach ihrer ersten Niederschrift noch existiert und in Gesprächen mit Sozialwissenschaftlern häufig erwähnt wird, zeigt zumindest ihre Robustheit selbst nach einigen Veränderungen und neuen Erkenntnisgewinnen. Bei der Erklärung von Gewalt stolpert man unweigerlich über sie, und wenn sie angewendet werden darf, dann verkommt mediale Gewalt auch nicht zum einfachen Sündenträger.

Wer hat jetzt angefangen?

Bevor es eine wissenschaftliche Studie über den Schreibtisch des Forschers hinaus in die Welt schafft, muss sie für gewöhnlich einige Hürden überspringen, wie der Psychologe Werner Hopf das Verfahren erklärt: »Sie müssen zwei Blind-Reviews machen. Dann werden unabhängig von der Zeitschrift zwei Professoren beauftragt, die Studie zu begutachten. Deshalb dauert es teilweise ein halbes bis ein Jahr, ehe sie veröffentlicht wird.« Eine fehleranfällige Untersuchung sollte dann eigentlich kaum eine Chance haben. Professor Michael Kunczik wittert aber eher aus finanzieller Sicht eine Beeinflussung: »In der Wissenschaft und bei der Vergabe von Forschungsgeldern spielt es eine Rolle, ob man etwas Negatives herausgefunden hat, das öffentlich diskutiert wird. Dann bekommt man nämlich leichter Forschungsmittel. Es ist nicht ausgeschlossen, dass bestimmte Wissenschaftler oder der Wissenschaft nahestehende Institutionen daran interessiert sind, ständig einen möglichst negativen Effekt von Mediengewalt zu demonstrieren, um weiter forschen zu können und Gelder dafür zu kriegen.« Inwieweit bestimmte Einzelfälle hier die Regel bestimmen, lässt sich schwer beurteilen. Zumal umgekehrt seitens der Unterhaltungsindustrie ein Interesse daran besteht, die Wirkungslosigkeit von Mediengewalt zu belegen. In unseren Gesprächen mit Wissenschaftlern bestätigt sich aber mehrmals, dass eine Veröffentlichung der Forschungsergebnisse keine Selbstverständlichkeit ist und harte Kontrollmechanismen existieren.

Sollte die Studie dann aber schlussendlich doch veröffentlicht werden, endet der Spießbrutenlauf möglicherweise noch nicht. In den Händen von Journalisten und der Öffentlichkeit wird aus einer komplexen Kette schnell eine dünnfransige Schnur. So hat die Medienwissenschaft besonders nach großen Gewalttaten viel Aufmerksamkeit und ein Mikrofon vorm Gesicht. »Nach einem sogenannten Amoklauf wie in München kam sofort die Frage von Journalisten an Wissenschaftler, ob Gewaltspiele wie Counter-Strike die Ursache für diese Gewalttat seien. In fast allen Interviews wurde von Medienforschern nicht klargestellt, dass diese Fragestellung falsch ist, weil sie eine Mono-

In vielen Kinderzimmern versteckt sich wahrscheinlich heute noch irgendwo eine Kopie von Doom, die immer hervorgeholt wurde, wenn die Eltern gerade nicht in Sichtweite waren.



kausalität beinhaltet, obwohl Gewalttaten multikausal bedingt sind, also viele unterschiedliche Gründe haben«, erklärt Werner Hopf. Das heie allerdings nicht, dass virtuelle Gewalt keinerlei Rolle spiele: »In mehreren Fallstudien war Mediengewalt ein besonders wirksamer Faktor, in Einzelstudien mit hunderten Probanden wie unserer zweijhrigen oder einer vierjhrigen kanadischen Lngsschnittstudie hatten Gewaltspiele unter vielen erhobenen Risikofaktoren den strksten Einfluss auf Delinquenz und Aggression.« Laut Werner Hopf haben deswegen auch die Forscher eine Mitschuld am verzerrten Forschungsbild: »Ich glaube, viele Wissenschaftler sind nicht fit fr eine ffentliche Kommunikation. Sie haben nur ihre Einzeluntersuchungen im Kopf. Sie sehen nicht, was bei der ffentlichkeit, bei den Eltern hngen bleibt. Die Kernfrage lautet: Wie kommuniziere ich solche komplexen Zusammenhnge?«

Kaum jemand mchte sich durch mehrere Dutzend Studien whlen, besorgte Eltern erwarten verstndliche Erklrungen sowie eine einfache und endgltige Antwort auf die Gretchenfrage: Machen Spiele denn nun gewaltttig oder nicht? Fr komplexe Diskussionen lassen die wenigsten Zeitungsspalten und Fernsehbeitrge Platz. Wissenschaftliche Studien stehen daher unter Dauerbeschuss und werden sowohl von innen durch die eigenen Gutachter als auch von auen durch die ffentlichkeit regelrecht auseinandergenommen.

Niemand hat gesagt, es wrde einfach werden

Viele der vorgebrachten Kritikpunkte hrt sich die Mediengewaltforschung schon lange an. Je nachdem, wen man fragt, sind diese scheinbar berechtigt – oder doch aus der Luft gegriffen und ignorieren etablierte Forschungsstandards. Egal, ob Sozialforscher nun diese Vorwrfe bekrftigen oder ihnen widersprechen, sind die meisten doch einer Meinung: Mediengewalt ist eine eigenstndige Gre bei der Entstehung von realer Gewalt. Den Effekt bemessen sie dabei als klein bis mittelgro. Strker betroffen sind Risikogruppen, bei denen Verstrkungseffekte wie familire Gewalt und Mobbing hinzukommen, sowie Schutzfaktoren wie eine feste soziale Bindung fehlen. Barbara Krahe fhrt aus: »Aggressives Verhalten kommt durch eine Vielzahl von Faktoren zustande. Die Wissenschaft stellt die Frage, ob der Konsum von Gewaltdarstellungen in den Medien oder das Gewaltspielen ein Faktor ist. Niemand behauptet im Ernst, dies sei der einzige Faktor, der aggressives Verhalten erklrt.« Medien-



Moderne Shooter wie Bioshock Infinite sind nicht fr ihre Zimmerlichkeit bekannt.

gewalt ist also niemals ein alleiniger Grund fr Gewalttaten und fr den Grteil der Spieler schlichtweg unbedenklich.

Videospiele nehmen als noch junges Medium eine Sonderstellung ein. Ihre Interaktivitt erschwert viele Untersuchungen, da sich der Inhalt eines Videospieles erst beim Spielen entwickelt und so das Konsumerlebnis teils erheblich schwanken kann. Zuknftige Studien wollen daher besonders diesen Aspekt in den Fokus nehmen und noch berprfen, inwieweit sich Erkenntnisse aus anderen Medienfeldern bertragen lassen.

Fehler wurden besonders bei der ffentlichen Kommunikation gemacht. Mediengewalt wurde abseits von einigen hysterischen, selbsternannten Experten immer als komplexe und vielschichtige Variable betrachtet. Schlechte Studien gibt es natrlich auch hier, aber ein ganzes Forschungsfeld als null und nichtig zu erklren, scheint zu kurz gegriffen. Die Sozialwissenschaft liefert keine einzeiligen Belege fr eine endgltige Verurteilung von Gewaltmedien oder einen endgltigen Freispruch von jeglicher Wirkung. Sie liefert stattdessen ein Verstndnis fr eine hchst verzweigte Gesellschaft. Kritik an der Forschung ist trotzdem wichtig und Voraussetzung fr einen Erkenntnisgewinn. Die Frage, was Mediengewalt mit uns macht, funktioniert nur mit einer ehrlichen, faktenbasierten Diskussion. Und Fakten hat die Mediengewaltforschung durchaus – der Umgang mit ihnen muss nur noch gelernt werden. ★

Das sagen die Jugendschtzer

Die Altersfreigaben der USK von 2004 bis 2016 im berblick. Die Flle, in denen die Jugendschtzer ein Spiel nicht kennzeichnen – etwa, weil sie es zur Indizierungsprfung direkt an die BPjM weitergeben – sind seltener geworden. Zugleich haben die »ab 0« gekennzeichneten Spiele stark abgenommen, was daran liegen mag, dass kaum noch Kinderspiele in den regulren Handel kommen. Viele Hersteller konzentrieren sich inzwischen auf den Smartphone-Markt, der von der USK nicht geprft wird.

