

3. Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen

In den letzten Jahren nimmt das Bewusstsein für einen weiteren Faktor zu, der bei der Verfestigung aggressiven Verhaltens beteiligt zu sein scheint: die Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen. Das in Kapitel 2 vorgestellte biopsychosoziale Modell zur Entstehung von *Conduct Disorder* (Dodge & Pettit, 2003) müsste demnach um den Einflussfaktor *Gewalthaltige Computerspiele* erweitert werden. Bevor jedoch eine solche Frage nach dem *ob* und dem *wie* eines Zusammenhangs zu beantworten ist, soll im folgenden Abschnitt der Fokus zunächst auf die große Beliebtheit gewalthaltiger Computerspiele gelenkt werden. Zu beleuchten sind in diesem Kontext ferner die unterschiedlichen Darstellungsformen von Gewalt, wie auch die Geschlechtsrollen in aktuellen Computerspielen.

3.1 Nutzungshäufigkeit von Computerspielen bei Kindern

Prägend für die Kindheit in westlichen Industrieländern ist in den vergangenen Dekaden neben der allgemeinen Schulpflicht auch der hohe Anteil an Freizeit, der den Heranwachsenden zur Verfügung steht. Repräsentative Zeitbudget- und Tagesablaufanalysen offenbaren, dass bei den ab 14-Jährigen insgesamt 40% aller Tätigkeiten wochentags auf Freizeitaktivitäten entfallen, am Wochenende erhöht sich der Wert sogar auf bis zu 50% (Fritz & Klingler, 2003). Zu den Freizeitaktivitäten zählen Freunde treffen, Sport machen, musischen und künstlerischen Hobbys nachgehen, aber auch einfach nur Musik hören, fernsehen, „abhängen“ oder am Computer und an der Konsole spielen. Kennzeichnend für die Gestaltung der Freizeit ist, im Gegensatz zum Schulbesuch, dass die Kinder und Jugendlichen ihre Aktivitäten frei wählen können. Allerdings kommt es dahingehend zu einem Paradoxon, dass die Gesellschaft den Kindern „freie“ Zeit zu Verfügung stellt, die Erwachsenen gleichzeitig aber erwarten, dass diese „sinnvoll“ und „produktiv“ genutzt wird (Steinberg, 2002). Dies gilt nicht nur für die Freizeit insgesamt, sondern gerade auch für den Umgang mit den neuen Medien. Denn während die Eltern hoffen, dass die Kinder am Computer nicht nur spielen, sondern auch etwas „Vernünftiges“ damit anfangen, oder dass sie durch das Spielen zumindest zu ernsthaften Betätigungsformen hingeführt werden, verfolgen Kinder in der Regel gerade keine langfristigen Ziele, sondern unmittelbare Spiel- und Unterhaltungsbedürfnisse. Diese spielerische Aneignung der neuen Medien geschieht in erster Linie durch Sozialisation und nicht durch Instruktion oder formelle Lernprozesse (Fromme, Meder & Vollmer, 2000). Entweder lernen die Kinder den Umgang mit

Computerspielen durch selbst gesteuertes, entdeckendes Lernen oder aber in Zusammenarbeit mit selbst ernannten Experten aus der Gleichaltrigengruppe. Dadurch nehmen die Computerspiele (zumindest momentan) eine Sonderstellung ein, denn Kinder lernen den Umgang mit anderen Medien mit der Unterstützung ihrer Eltern, sei es beim gemeinsamen Fernsehen oder Anschauen von Bilderbüchern beziehungsweise im schulischen Prozess des Lesenlernens (Charlton, 2004).

Wie sieht die kindliche Computerspielkultur im Detail aus? Der historische Trend zu einer immer besseren Ausstattung mit elektronischen (Unterhaltungs-) Medien in Haushalten mit Kindern hielt auch in den letzten Jahren an. Dies ist an den Ergebnissen der bundesweit durchgeführten repräsentativen Umfrage „Kinder und Medien 2002“ bei Sechs- bis 13-Jährigen ($N = 1241$) abzulesen. Im Vergleich zum Jahr 2000 ($N = 1228$) stieg die Geräteausstattung der Haushalte mit Computern um 10 Prozentpunkte auf 67% an, die mit Gameboys von 56% auf 59% und die mit Spielkonsolen von 44% auf 46% (Feierabend & Klingler, 2003a). Bei der Haushaltsausstattung mit Medien spielte die Höhe des verfügbaren Haushalts-Nettoeinkommens eine wichtige Rolle: Computer, Internetzugang und Spielkonsolen waren in Haushalten mit engerem finanziellen Spielraum deutlich weniger häufig vertreten. Bei der Verfügbarkeit von TV-Geräten, Videorekordern und Gameboys waren hingegen kaum Unterschiede hinsichtlich der finanziellen Ausstattung eines Haushaltes feststellbar (Feierabend & Klingler, 2003a; ähnlich Roberts, Foehr, Rideout & Brodie, 1999 in den USA).

Dass elektronischen Spielen der Status eines Spielzeugs innewohnt, welches im Alltag von Kindern etabliert ist, zeigte auch die Umfrage des *Bielefelder Projektes zur Evaluation der Computerspielkultur bei Heranwachsenden*. Im Jahre 1996 wurden 1111 Kinder und Jugendliche im Alter von 7 bis 15 Jahren per Fragebogen befragt. Etwa 87% der Heranwachsenden spielten mehr oder weniger regelmäßig Video- und Computerspiele (Fromme et al., 2000). Die genaue Verteilung dieser Spieltätigkeit auf die einzelnen Geräte ist der bereits erwähnten, repräsentativen Umfrage „Kinder und Medien 2002“ zu entnehmen. Auf die Frage, welche der vorgelegten Tätigkeiten die Kinder regelmäßig (fast jeden Tag) ausübten, gaben 17% Computer spielen an, 10% nannten mit dem Gameboy spielen und 7% an der Spielkonsole spielen. Zum Vergleich: 82% der Sechs- bis 13-Jährigen sahen regelmäßig Fernsehsendungen, 79% machten Hausaufgaben und 62% spielten draußen (Feierabend & Klingler, 2003a).

Wie stark altersabhängig die Beschäftigung mit elektronischen Spielen ist, verdeutlicht die Aufschlüsselung der täglichen Beschäftigungen nach Altersgruppen.

Zunehmend mehr Kinder verbringen täglich Zeit mit Computer und Spielkonsole je älter sie werden. Bei den 6- bis 7-Jährigen ($n = 301$) spielten 4% fast jeden Tag an der Konsole, bei den 10- bis 11-Jährigen ($n = 309$) hingegen schon 11%. Einen Computer nutzten 9% der jüngeren Kinder, bei den 12- bis 13-Jährigen taten dies schon knapp ein Drittel (29%, $n = 324$). Der Gameboy scheint dagegen vor allem bei jüngeren Kinder beliebt zu sein. Immerhin beschäftigten sich stabil 10% der 6- bis 7-Jährigen bzw. 11% der 8- bis 11-Jährigen mit einem Gameboy, jedoch lediglich nur 8% der 12- bis 13-Jährigen. Dies lässt auf eine nachlassende Beliebtheit des Gameboys bei älteren Kindern zugunsten von Computer und Spielkonsole schließen (Feierabend & Klingler, 2003a). Eine Abnahme der regelmäßig spielenden Schülerinnen und Schüler nach dem zehnten Lebensjahr belegte auch die „Bielefelder“ Befragung (Fromme et al., 2000). Die Autoren schlussfolgern, dass es durch den Wechsel an die weiterführende Schule zu neuen Anforderungen an die Heranwachsenden kommt. Dies und möglicherweise ein zwischenzeitlicher Sättigungsgrad könnten zur Verdrängung der Gameboys aus dem Alltagsleben der Kinder und Jugendlichen beitragen. Außerdem fand eine Neuorientierung bezüglich der Spielvorlieben (Genres) mit 11 bis 12 Jahren statt. Fromme und Mitarbeiter weisen jedoch darauf hin, dass es sich bei den Daten um Auskünfte von Kindern aus verschiedenen Altersgruppen handelte (Querschnitt). Ob demnach eine wie oben vermutete *Experimentierphase* existiert und wie sich eine solche gestaltet, müsste im Rahmen von Längsschnittuntersuchungen validiert werden.

Obwohl die Mädchen in den letzten Jahren stark aufgeholt haben, sind Computerspiele nach wie vor überwiegend „Jungensache“. Die Frage nach dem Gerätebesitz der Kinder (Angaben durch die Mütter) verdeutlichte, dass 47% der Jungen einen eigenen Gameboy haben (40% der Mädchen), 32% der Jungen und 18% der Mädchen eine Spielkonsole sowie 15% der Jungen und 11% der Mädchen einen Computer ihr Eigen nennen (Feierabend & Klingler, 2003a). Jungen spielten nicht nur öfter Computerspiele als Mädchen, sondern wiesen auch eine längere Spieldauer auf. Der Anteil der intensiven Spieler, die länger als eine Stunde pro Anwendung spielten, war bei den Jungen mit fast 21 % doppelt so hoch wie bei den Mädchen (11%). Mit anderen Worten, Jungen sind intensivere Bildschirmspieler als Mädchen.

Am liebsten spielten die Jungen *Sportspiele*, vor allem solche rund um das Thema Fußball. Auch im Bereich der *Simulationsspiele*, wie z.B. Autorennen, waren die Präferenzen bei den Jungen deutlich ausgeprägter. Vergleichsweise dicht beieinander lagen Jungen und Mädchen bei Spielen, die den Kategorien *Strategie*, *Action*, *Jump'n Run* oder *Adventure* zuzuordnen sind (Feierabend & Klingler, 2003; ähnlich Valkenburg & Cantor,

2000). Typische „Mädchen-“ und „Jungenspiele“ fanden auch Fritz und Misek-Schneider (1995) bei ihrer Befragung von $N = 114$ Schülerinnen und Schülern (11 bis 20 Jahre) aus dem Großraum Köln. Mädchen bevorzugten lustige, „friedliche“ Spiele, bei denen „Abenteuer“ zu bestehen sind, die „existentiellen“ Gefährdungen jedoch minimalisiert erscheinen. Bei den Jungen lagen in der Präferenz kampfbestimmte Spielszenarien deutlich vorne. Was spricht Jungen an diesen Computerspielen besonders an? Jungen schätzen an Computerspielen die attraktive Spieltätigkeit und den Reiz, sich in der Auseinandersetzung mit dem „Bösen“ zu bewähren. Das Element der Schnelligkeit, wie zum Beispiel bei Autorennen, darf ebenso wenig fehlen wie aggressive, kampfbetonte Auseinandersetzungen, die als spannend erlebt werden. Den Jungen ist wichtig, wie übrigens auch den Mädchen, mit dem Spiel klarzukommen. Im Gegensatz zu den Mädchen steht bei den Jungen weniger der Spielerfolg im Mittelpunkt als vielmehr das Gefühl, das Spiel zu beherrschen. Dieser Wunsch führt insbesondere bei den älteren Jungen dazu, sich auf bestimmte Spieltypen zu „spezialisieren“, die das Spektrum an Fähigkeiten fordern, denen sie besonders gut entsprechen können (Fritz & Misek-Schneider, 1995; ähnlich Oliver, 1994).

Wie robust die oben geschilderten Alters- und Geschlechtseffekte bei der Vorliebe für elektronische Spiele sind, wird durch die Ergebnisse weiterer Studien aus den USA belegt. Im Rahmen des *Child Development Supplement* Projektes wurden 1997 $n = 2902$ Kinder (0 bis 12 Jahre) mittels strukturierter Tagebücher interviewt. Bei den jüngeren Kindern berichtete eine Betreuungsperson über den Tagesablauf eines Wochen- sowie eines Wochenendtages, die älteren Kinder erteilten persönlich Auskunft. Insgesamt replizierten diese Tagebuchdaten, dass Kinder mit zunehmendem Alter mehr Computer- und Videospiele spielten und dass innerhalb aller Altersgruppen die Jungen häufiger spielten als die Mädchen. Mit anderen Worten, Jungen ($M = 374.77$, $SD = 417.41$) verbrachten im Durchschnitt mehr Minuten pro Woche mit Computerspielen als Mädchen ($M = 264.85$, $SD = 255.61$), $F(1, 669) = 9.78$, $p < .01$ (Wright et al., 2001). Dies galt vor allem für Computerspiele der Kategorie *Sportspiele*, die bei den US-Jungen signifikant beliebter waren als bei Mädchen ($F(1, 666) = 24.62$, $p < .01$), sowie tendenzielle auch für *Sensomotorische Spiele* (*Action-, Kampf- und Autorennspiele*) ($F(1, 666) = 4.11$, $p < .04$). Altersabhängige Unterschiede traten besonders deutlich bei den *Lernspielen* zu Tage, die bevorzugt von den bis zu 5-Jährigen ($M = 81.65$, $SD = 126.79$) und weniger von den 9- bis 12-Jährigen ($M = 22.73$, $SD = 89.11$) gespielt wurden, $F(2, 666) = 20.42$, $p < .01$. Hingegen standen *Sportspiele* gerade bei den 9- bis 12-Jährigen ($M = 22.02$, $SD = 67.18$) hoch im Kurs, während die 6- bis 8-Jährigen ($M = 8.06$, $SD = 24.69$) diese Vorliebe noch nicht teilten, $F(2, 666) = 5.57$, $p < .01$.

Im Rahmen der *Kaiser Family Foundation Millenniums* Studie wurden in den USA die Betreuungspersonen von $N = 1900$ Kindern im Alter von 2 bis 7 Jahren interviewt, sowie 2065 Schulkinder (8-18 Jahre) nach ihrem Medienkonsum des vergangenen Tages befragt (Roberts et al., 1999). Signifikant mehr Jungen als Mädchen hatten am Vortag interaktive Spiele an Konsole oder Computer gespielt ($p < .05$). Jüngere Kinder (2-7 Jahre) spielten bevorzugt Konsolenspiele, ältere (8-13 Jahre) am meisten Computerspiele. Bei den Jugendlichen (14-18 Jahre) kam es hingegen zu einer tendenziellen Abnahme der Spielenden insgesamt. Bezüglich der beliebtesten Spielgenre auf der Konsole ermittelte die Umfrage der Kaiser Foundation, dass jüngere Kinder eher *Action-*, *Adventure-* und *Sportspiele* bevorzugten. Über alle Altersgruppen hinweg favorisierten signifikant mehr Jungen *Action-* und *Sportspiele* als Mädchen. Für die Computerspiele, die bei weitem nicht so verbreitet waren wie die Konsolenspiele, ergab sich ein etwas anderes Bild. Hoch in der Gunst der jüngeren Kinder (2-7 Jahre) standen vor allem *Lernspiele* (53%). Bei den Älteren (8-13 Jahre; 14-18 Jahre) rückten dann *Action-* (22%; 26%) und *Sportspiele* (22%; 18%) in den Mittelpunkt, doch diese dominierten die Auswahl der Spiele nicht in dem Ausmaß, wie es bei den Konsolenspielen der Fall war. In der Mehrheit der Fälle hatten die Kinder und Jugendlichen am vorausgegangenen Tag Konsolen- (55%) und Computerspiele (64%) allein gespielt. Immerhin 36% (Konsolenspiele) beziehungsweise 13% (Computerspiele) der Befragten spielten mit Geschwistern oder Gleichaltrigen, lediglich 2% bzw. 3% mit den Eltern.

Anhand der monatlichen Verkaufszahlen gewaltdarstellender Computerspiele lässt sich erahnen, wie verbreitet diese sind. Im Dezember 2004 fanden sich unter den Spitzenreitern (ermittelt durch Media Control, siehe www.vud.de) zwar fast ausnahmslos Fußball- und Autorennspiele. Knapp dahinter tauchten allerdings Titel auf, die wegen der vorhandenen Gewaltdarstellungen erst für Jugendliche freigegeben sind, wie zum Beispiel „Doom“, „Tekken 3“ oder „Counter Strike“. Allerdings können nicht für Kinder freigegebene Spiele in Deutschland seit dem 1. April 2003 nur von Jugendlichen und Erwachsenen gekauft werden. Zum anderen fanden sich unter den Hitlisten der meist verkauften Gameboy-Spiele, die eher der Zielgruppe der Grundschul Kinder entsprechen, ausnahmslos Versionen, die ohne Altersbeschränkung oder bereits ab 6 Jahren freigegeben sind. Dennoch ist unabhängig vom oben genannten Verkaufsverbot nicht auszuschließen, dass gewaltdarstellende Computerspiele für Kinder zugänglich sind, sei es über ältere Geschwister oder Freunde, sei es über das Internet oder Raubkopien. Zumindest Hinweise in diese Richtung können die Daten aus der „Bielefelder“ Stichprobe von Fromme et al. (2000)

liefern. Im Rahmen dieses Projektes wurde das Genre *Kampfspiele* erhoben. Darunter fallen Schusswaffenspiele (Shoot'em up-Spiele wie „Doom“), Kampfsportspiele (Beat'em up-Spiele wie „Streetfighter“) und Weltraumkampfspiele (wie „Wing Commander“). Kennzeichnend für Kampfspiele ist, dass in ihnen gewaltsame und aggressive Spielhandlungen dominieren, in denen es hauptsächlich darum geht, Gegner zu bekämpfen, ihnen auszuweichen und sie unschädlich zu machen. Laut der Autoren erfordern Kampfspiele Aufmerksamkeit, schnelles Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit. Zwar haben diese Spiele oft nur einen dürftigen Inhalt, bieten aber starke Motive im Sinne von Kampfes- und Siegeswillen. Kampfspiele wurden vor allem auf Konsole (51%) und am Computer (36%) gespielt, jedoch kaum auf dem Gameboy (13%). Sehr beliebt waren die Kampfspiele bei einem Drittel der 7- bis 15-jährigen Jungen (30%) hingegen signifikant weniger begehrt bei den Mädchen (11%) (Fromme et al., 2000).

Festzuhalten bleibt, dass sich vor allem Jungen gegen Ende der Grundschulzeit und männliche Jugendliche für actionreiche Computerspiele interessieren, die häufig Gewaltdarstellungen enthalten.

3.2 Formen von Gewaltdarstellungen und Geschlechtsstereotypen in Computerspielen

In Abgrenzung zur Aggression wird Gewalt oft als deren extreme und sozial nicht akzeptable Form beschrieben. Diese Definition greift jedoch zu kurz, da sie zwei zentrale Aspekte von Gewalt, nämlich Macht und Herrschaft sowie Schädigung der Opfer ausspart. Demnach ist *Gewalt* die „Manifestation von Macht und/oder Herrschaft, mit der Folge und/oder dem Ziel der Schädigung von einzelnen oder Gruppen von Menschen (Theunert, 2000, S. 59). Mit der Betonung der *Schädigung* wird das Augenmerk – im Gegensatz zur Intention beim aggressiven Verhalten – auf die Opfer von Gewalt gerichtet. Mit dem Ansatz, Gewalt über ungleiche *Macht- und Herrschaftsverhältnisse* zu definieren, wird der Blick über die engen interpersonellen Beziehungen auf die in der Gesellschaft verankerten Strukturen erweitert. Diese Definition gilt ausschließlich für die reale Welt: Es muss sich um reale Macht handeln, und die negativen Wirkungen müssen sich real in bezug auf andere Menschen zeigen (Fritz & Fehr, 1997). Für den Umgang der Massenmedien mit dem Phänomen Gewalt lassen sich drei Grundmuster charakterisieren. (1) Die Medien geben reale Gewalt wieder, (2) die Medien greifen real vorfindbare Gewalt auf und variieren sie mit medienspezifischen Mitteln und (3) die Medien produzieren selbst Gewalt durch

Informationsverfälschung und –vorenthaltung (Theunert, 2000). Die Faszination von Gewaltdarstellungen in Computerspielen zu Unterhaltungszwecken gilt jedoch nur für aufbereitete, akzeptable Gewaltpräsentationen. Mit Ablehnung und Angst reagieren Kinder in der Regel auf Gewalt, die realitätsnah inszeniert wurde. In den meisten Computerspielen beschränken sich die virtuellen Gewaltdarstellungen daher auf gesellschaftlich legitime Formen von Gewaltausübung wie zum Beispiel im Rahmen von Kampfsport (Fritz & Fehr, 1997). Inhaltsanalysen, die sich mit Gewaltdarstellungen in Computerspielen befassen, wählen im Unterschied zu der oben genannten differenzierten Definition eher offensichtliche Kategorien, wie zum Beispiel „intentional acts in which the aggressor causes or attempts to cause physical injury or death to another character“ (Haninger & Thompson, 2004). Der Vorteil einer solch verkürzten Definition liegt in der Vergleichbarkeit und Quantifizierung der virtuellen Gewaltakte. Umfassendere Definitionen, die etwa qualitativen Spielbeschreibungen zu entnehmen sind, tragen hingegen zum besseren Verständnis der Faszination von Gewaltdarstellungen bei (siehe Theunert, 1993, 2000; Witting & Esser, 2003).

Finden sich Gewaltdarstellungen nur in expliziten Kampf- und Schusswaffenspielen, deren Spielgeschichten sich um Krieg oder Duellkämpfe drehen, oder gibt es praktisch kaum Computerspiele, die auf Gewalt als spannungssteigerndes Element verzichten?

Inhaltsanalysen kommen zwar zu unterschiedlichen Zahlen, dennoch bewegen sich alle Prozentangaben in ähnlichen Bereichen. Bei einer Inhaltsanalyse von 44 in den USA im Jahr 1995 beliebten Konsolenspielen fand Dietz (1998), dass 79% aller Spiele in ihrem Sample in irgendeiner Form Gewalt enthielten. Eine weitere Inhaltsanalyse aus den USA an 60 im Jahre 1999 beliebten Videospiele, die Gewalthandlungen strenger definiert, kommt zu einem Wert von 68%. Werden die Videospiele nach Altersfreigaben gesplittet, ergab sich, dass 57% (Smith, Lachlan & Tamborini, 2003) bis 64% (Thompson & Haninger, 2001) der für Kinder freigegebenen Spiele Gewaltdarstellungen enthalten. Computerspiele, die nur für Jugendliche oder Erwachsene zugänglich sind, enthielten von 90% (Smith et al., 2003) bis zu 98% (Haninger & Thompson, 2004) Gewaltelemente. Bereits auf der Verpackung von 70% aller 74 begutachteten Bestseller-Videospiele aus den USA, waren Fälle von Gewaltakten zu erkennen (Smith, 2005).

Kritisch anzumerken bleiben an Inhaltsanalysen bei Computerspielen drei Punkte. Wie viele Gewaltakte pro Spiel kategorisiert werden, kann erstens abhängig davon sein, wie lange das Spiel zu Untersuchungszwecken gespielt wird, da gewaltdarstellende Szenen oft erst im längeren Spielverlauf oder bei höheren Levels auftauchen. Die Vorgehensweise der

zitierten Inhaltsanalysen variierte zwischen zehn Minuten bis zu zwei Stunden Spielzeit. Zweitens besteht Uneinigkeit über die vorausgesetzten Fähigkeiten derjenigen, welche die Computerspiele zu Analysezwecken vorführen. Sind solche Spielerinnen und Spieler auszuwählen, die das fragliche Spiel bereits gut beherrschen oder eher solche, die zwar begabte Computerfreaks sind, aber mit dem Zielspiel noch keine Erfahrung haben? Und schließlich kann die Häufigkeit und Art der Gewalthandlungen auch davon abhängen, welche Spielfigur innerhalb der Spiele zu Testzwecken ausgewählt wird. In den meisten Computerspielen unterscheiden sich die Charaktere nicht nur optisch sondern auch in ihren Fähigkeiten und Aufgaben voneinander, so dass im Extremfall sehr unterschiedliche Spieleindrücke entstehen können. Trotz dieser Kritikpunkte sind Inhaltsanalysen unabdingbar, da Pauschalurteile über *die* Gewalt in *den* Computerspielen der Vielfältigkeit des Angebotes heutzutage nicht gerecht werden.

Die Bandbreite der Darstellungen reicht von aggressivem Verhalten im Zusammenhang mit Sportspielen bis hin zu kriminellen Handlungen und Gewalt gegen Frauen. Zwar kommt es im Rahmen der Spielhandlung fast ausnahmslos zu körperlicher und verbaler nicht jedoch zu relationaler Aggression. Dennoch gibt es deutliche Unterschiede bei der Inszenierung dieser Gewalt. Mal sind es *Duell-Fighter*, also duellartige Kampfszenen mit gleichwertigen Gegnern und das andere Mal *Space-Shooter*, also Kampfspiele im Weltraum, die an Spielfilme angelehnt sind. Besonders beliebt in der Gunst der Jugendlichen sind *Action-Strategy-Games*, also Spiele, in denen in „Echtzeit“ strategisch angelegte Kämpfe und Kriege ausgetragen werden (Fritz & Fehr, 1997b). Die audiovisuelle Präsentation dieser Spielthematiken reicht von klar fiktionalen Zeichentrickfiguren ähnlich wie in Cartoons und Comics bis hin zu wirklichkeitsgetreuen Abbildungen in 3D-Kinofilmqualität. Allgemein gebräuchliche Categoriesysteme, anhand derer Gewaltdarstellungen in Computerspielen zu systematisieren sind, liegen zur Zeit nicht vor. In Anlehnung an die *National Television Violence Study* NTVS adaptierte Smith und Kollegen (2003) das dort verwendete Kodierschema für Gewaltdarstellungen in Video- und Computerspielen. Demnach lässt sich unterteilen, ob ein Gewaltakt im Spielverlauf ohne Konsequenzen bleibt, bestraft oder gar belohnt wird, ob Verletzungen und Schmerzen bei den Opfern des Gewaltaktes sichtbar sind, ob die Gewalttäter und Opfer menschliche Figuren oder Fantasiegestalten sind und inwiefern die grafische Darstellung Blut und sonstige Splattereffekte präsentiert.

In Kombination mit verschiedenen Spielgeschichten und grafischen Elementen lassen sich diese unterschiedlichen Formen von Gewaltdarstellungen zu einem schier unüberschaubaren Angebot an Computerspieltiteln und Versionen verarbeiten. Selbst bei

Titeln mit besonders simpler Spielstruktur (nämlich „Kampf“) hat also eine erhebliche Zunahme an Handlungsmöglichkeiten und Komplexität im Vergleich zu den frühen Computerspielen von Anfang der 70-er Jahre stattgefunden. Außerdem ist die Kommunikation und Interaktion mit den Computerspielfiguren wichtiger geworden (Klimmt & Vorderer, 2002). Um einen Eindruck über diese Vielfalt zu vermitteln, werden im Folgenden exemplarisch vier bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland beliebte *Actionspiele* vorgestellt.



Anmerkungen. © www.gamershell.com

Abbildung 3.1. Screenshot aus Pokémon - Colosseum

(1) Pokémon: Zu den von Grundschulkindern favorisierten Videospiele zählen die verschiedenen Titel der „Pokémon“-Reihe. Bei der Version „Pokémon-Colosseum“ (Abbildung 3.1) handelt es sich um ein *Actionspiel* für den Gameboy und Game Cube. Im Multiplayer-Modus können mehrere Spielende alleine oder zu zweit im Team antreten und an verschiedenen Wettbewerben im Colosseum teilnehmen, um zu ermitteln, wer die stärksten Pokémons hat (www.zavatar.de). Für die zunehmende medienübergreifende Vermarktungsstrategie der Industrie sind die Pokémons ein Paradebeispiel. Neben den verschiedenen Computerspielversionen gibt es noch die ebenfalls beliebte Zeichentrickserie im Fernsehen, einen Kinofilm, die Spielkarten sowie unzählige Accessoires.



Anmerkungen. © www.gamershell.com

Abbildung 3.2. Screenshot aus Tekken 4

(2) Tekken: Ebenfalls mehrere Versionen liegen mittlerweile von dem Kampfspiel „Tekken“ vor. „Tekken 4“ (Abbildung 3.2) ist ein *Actionspiel* für die Sony-Playstation 2, freigegeben ab 12 Jahren. Die Spielenden können wählen, welche Figuren an welchen Orten in den Nahkampf treten sollen (www.zavatar.de). Die zur Auswahl stehenden 19 Charaktere bieten neben Fantasiefiguren hauptsächlich Menschen (auch Frauen) mit unterschiedlichen Eigenschaften.



Anmerkungen. © www.gamershell.com

Abbildung 3.3. Screenshot aus GTA Vice City

(3) Grand Theft Auto: Die Version „Grand Theft Auto – Vice City“ (Abbildung 3.3) ist ein *Action-Rennspiel*, im Gegensatz zu den Vorgängern, die dem Genre *Rennspiel-Simulation* zuzuordnen waren. „GTA – Vice City“ ist nicht für Kinder geeignet, sondern erst ab 16 Jahren freigegeben. Vor dem Hintergrund der digitalen Stadt „Vice City“, einem riesigen Stadtgebilde in den 80-er Jahren mit Stränden, teuren Geschäftsvierteln, Amüsiermeilen und Ghettos muss die Hauptfigur eine gefährliche Mission erfüllen (www.zavatar.de). Im Mittelpunkt dieser Version stehen nach wie vor die rasanten Autojagden, wobei Elemente wie das Ausrauben von Passanten nicht in der deutschen Marktversion enthalten sind.



Anmerkungen. © www.gamershell.com

Abbildung 3.4. Screenshot aus Counter Strike

(4) Counter Strike: Ein Klassiker unter den Netzwerkspielen ist „Counter Strike“ (Abbildung 3.4), das eine ganze Reihe von Anti-Terror-Einsätzen umfasst. Wie im Kinofilm geht es bei diesem Computerspiel um zwei konkurrierende Teams: einerseits Terroristen und andererseits ein Sondereinsatzkommando (SWAT-Team), das ebendiese Terroristen ausschalten soll. Dieses Multiplayerspiel kann mit bis zu 36 Personen via lokalem Netzwerk (LAN) oder Internet gespielt werden. Wegen des Multiplayer-Modus ist „Counter Strike“ hauptsächlich ein *Taktik- und Strategiespiel*. Ursprünglich ist „Counter Strike“ eine Ergänzung des mehrfachen Spiel des Jahres „Half-Life“. Die deutsche Spielversion ist

bereits ab 16 Jahren freigeben, die englische wegen der Splatter-Effekte hingegen erst ab 18 Jahren (www.zavatar.de).

Bei dem Computerspiel „Counter Strike“ handelt es sich um einen sogenannten *Egoshooter*. Kennzeichnend für *Egoshooter* ist, dass die Sicht auf das Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive erfolgt. Im Rahmen der Spielhandlung von *Egoshootern* ist eine Waffennutzung zwingend und die Spielszenarien sind nahe an der realen Welt ausgerichtet (Theunert, Demmler & Kirchhoff, 2002). Der Trend, bei Computerspielen zur Spannungserzeugung Themen aus der Zeitgeschichte aufzugreifen (Infotainment), scheint sich vermehrt durchzusetzen. Die New Yorker Firma *Kuma Reality Games* vermarktet als erste Mission der Reihe *Play the News* die Liquidierung der Hussein-Söhne im Juli 2003. Wie für Infotainment typisch, wird das Spiel durch einen Kommentar eingeleitet, der sich an die Berichterstattung von Fernsehnachrichten aus dem Irak-Krieg anlehnt (Rötzer, 2004). Ähnlich fragwürdige Spielgeschichten haben noch weitere Computerspiele, wie „Kaboom“, bei dem der Spieler einen palästinensischen Selbstmordattentäter mimt. Dieser wandert eine Straße in einer israelischen Stadt entlang. Sein Ziel ist es, den mitgeführten Sprengstoff zu zünden, wenn sich in seiner Nähe besonders viele Menschen, Erwachsene und Kinder, befinden, die damit getötet werden (Rötzer, 2003). Es sind jedoch nicht nur kommerzielle Spielfirmen oder Computerfreaks, die das Thema Krieg und Zeitgeschichte aufgreifen. Auch die US-Armee produzierte zur Rekrutenwerbung einen Egoshooter namens „America’s Army“. Das Spiel wurde ab August 2002 kostenlos über Rekrutierungsbüros, Computerspiel-Testzeitschriften und Internet-Websites verteilt. Die US-Streitkräfte wollen mit dem Spiel junge Männer zwischen 17 und 24 Jahren direkt anwerben. Das Computerspiel besteht aus einem Rollenspiel, in dem der Spieler die Karrierestufen der Armee durchlaufen kann. Der zweite Teil ist ein Egoshooter, der hauptsächlich online mit Mannschaften gespielt wird (Gieselmann, 2003).

Neben der Darstellung von Gewalt ist es gleichfalls interessant, der Frage nach dem in Computerspielen vermittelten Frauen- und Männerbild sowie dem Verhältnis der Geschlechter zueinander nachzugehen. Besondere Aufmerksamkeit gilt den Geschlechtsstereotypen (siehe oben). Diese beschreiben auf vereinfachende Art und Weise, welche Attribute, Gegenstände, Aktivitäten und Eigenschaften mit den Geschlechtsgruppen assoziiert sind (Trautner, 2002). Die geringe Komplexität dieser Stereotype steht im Gegensatz zur differenzierten Alltagswelt. In der Verringerung der Komplexität steckt einerseits durchaus ein positives beziehungsweise sogar notwendiges Moment, denn so können Erfahrungen schneller und sicherer verarbeitet werden. Die Kehrseite ist jedoch

andererseits, dass eine Stereotypisierung mit Vereinfachungen und Verzerrungen einhergeht und dass einmal ausgebildete Stereotype relativ resistent gegen Veränderungen sind bzw. zur Legitimation von Benachteiligungen dienen (Fromme & Gecius, 1997). Bei jüngeren Kindern, die noch in absoluten Kategorien von männlich und weiblich denken, kann die Beschäftigung mit einem geschlechtsuntypischen Spielzeug zu Verunsicherungen bezüglich des Geschlechtsrollenselbstkonzepts führen. Dies und differentielle Reaktionen der Umwelt, wie z.B. das Bekräftigungsmuster der Eltern und andere Sozialisationseinflüsse, wirken sich auf das Spielverhalten von Kindern aus (Trautner, 2002). Bereits in der frühen Kindheit unterscheiden sich Jungen und Mädchen darin, wo und wie innerhalb der geschlechtshomogenen Freundschaftsgruppen gespielt wird: Jungen neigen dazu, in der Öffentlichkeit, z.B. in Parks, auf Spielplätzen oder auf der Straße, zu spielen. Solche Jungengruppen sind zahlenmäßig größer als die der Mädchen und der Umgangston ist „rauer“, „Kampfspiele“ sind häufig. Demnach sind Jungenspiele durch Dominanz geprägt (Maccoby, 1986).

Erwartungsgemäß werden in Computerspielen kaum komplexe Charaktere portraitiert; es sind vor allem plakative Darstellungen männlicher und weiblicher Geschlechtsstereotype vorzufinden. Die bereits erwähnte Inhaltsanalyse von 44 in den USA im Jahr 1995 beliebten Spielen erbrachte, dass 30% der Computerspiele die weibliche Bevölkerung überhaupt nicht repräsentierten. Das häufigste Portrait von Frauen in Computerspielen war die Opferrolle (21%). Lediglich in 15% der Spiele bekleideten die Frauen die Rolle einer Heldin oder zumindest einer aktiven Spielfigur. Häufig war ihr Aussehen dabei in stereotyp weiblichen Farben gehalten (Dietz, 1998). Zu dem Ergebnis, dass die Mehrzahl der steuerbaren Hauptfiguren männlich ist, kam auch die Inhaltsanalyse von 44 in Deutschland beliebten Computerspielen (Fromme & Gecius, 1997). Beim Vergleich von Video- und Computerspielen resultierte, dass die Hauptfiguren in Computerspielen häufig erwachsen oder fast erwachsen waren. Hingegen fanden die Autoren, dass sich in den Hauptrollen der Konsolenspiele in der Regel ältere Kinder oder jüngere Jugendliche fanden, oftmals als Zeichentrickfiguren. Darsteller, die in Computerspielen auftauchten, ähnelten eher Helden aus Kino- und Fernsehfilmen. Die Autoren vermuten, dass dies die logische Konsequenz der Zielgruppenorientierung der Spiele sei.

Aufbauend auf die Inhaltsanalyse beschreiben Fromme und Gecius (1997) folgende dramaturgische Rollen, die männlichen Figuren in Computerspielen zukamen (ähnlich Theunert, 1993 für Zeichentrickfilme). Unter den *männlichen Helden* fanden sich

martialisches Einzelkämpfer, die alle Probleme ausschließlich mit Gewalt „lösen“, sowie *erfahrene Abenteurer*, die kompetent, klug und cool sind, aber auch gewalttätigen Auseinandersetzungen nicht aus dem Wege gehen. Des Weiteren gab es *ausgewählte Nachwuchshelden*, die noch jung und relativ unerfahren aber auserkoren sind, große Abenteuer zu bestehen, *cleveres Kerlchen*, die anstehende Aufgaben mit Geschick lösen, *sympathische Chaoten*, die eher tollpatschig daherkommen und *kühle Strategen*, die komplexe ökonomische oder militärische Abläufe steuern und sich dabei langsam „nach oben“ arbeiten müssen. Den Helden mit Rat und Tat zur Seite standen bei den meisten der Computerspiele *männliche Helfer* wie zum Beispiel *magische Gehilfen*, *Ratgeber* und *Informanten* sowie *nützliche Freunde* und *Begleiter*. Zu den im Rahmen des Spielgeschehens *Hilfebedürftigen* zählten zum einen *entführte*, *passive Prinzessinnen* oder *ungeschickte und jüngere Freunde* der Helden. Als *schmückendes Beiwerk* präsentierten einige der Computerspiele den Helden *zu erobernde Frauen* oder gar *erotisch reizende*, die auf männliche Wesen fixiert sind und diesen als Belohnung winken (Fromme & Gecius, 1997). Wichtig ist, dass sich die genannten Stereotypen hauptsächlich in Konsolen- und Computerspielen finden. Beim Gameboy sind aufgrund der geringeren Kapazität die Darstellungen der Figuren eher undeutlich, beziehungsweise abstrakt oder tierähnlich.

3.3 Zusammenfassung

Repräsentative Umfragen aus Deutschland und den USA liefern Belege dafür, dass Jungen in allen Altersgruppen häufiger und länger am Computer spielen als Mädchen. Jüngere Kinder spielen und besitzen vor allem Gameboys und Spielkonsolen, hingegen bevorzugen Schulkinder und Jugendliche eher Computerspiele. Der Höhepunkt der Spielaktivität scheint im Grundschulalter zu liegen und flacht im Jugendalter mit Besuch der weiterführenden Schulen wieder ab. Jungen favorisieren spannende und schnelle Action- und Sportspiele. Solche Spielgenre enthalten häufig Gewaltdarstellungen in Form von Zweikämpfen, Kriegs- und Kampfhandlungen sowie Science-Fiction und Fantasy-Missionen. Das in Konsolen- und Computerspielen vermittelte männliche Geschlechtsrollenstereotyp ist vor allem das des martialischen Einzelkämpfers, neben dem des Abenteurers, Nachwuchshelden oder kühlen Strategen.