

Jürgen Fritz

## Action, Lebenswelten und Transfer

### 1. Was „Action“ ist

Im Jahre 1967 beschrieb Erving Goffman in seinem Buch „Interaction Ritual“<sup>1</sup> ein Phänomen, das man in der deutschen Sprache mit „waghalsigem Verhalten“, „riskantem Tun“ oder „Mut zeigen“ bezeichnet. Er wählte dafür den Begriff „action“. In dieser speziellen Bedeutung ist der Begriff in die deutsche Sprache übernommen worden und meint nun einen „ereignis- oder handlungsreichen Vorgang“ bzw. einen „spannenden, dramatischen Handlungsablauf“.<sup>2</sup>

Was sind die charakteristischen Eigenschaften von „Action“, unter welchen Bedingungen kommt es zu „Action“?:

- Untrennbar mit „Action“ verbunden ist das *Risiko*. Die Beteiligten gehen ein Wagnis ein, sie riskieren etwas: Geld, Ansehen, Gesundheit, ihr Leben. Beispiel: In einer Gruppe von Jugendlichen geht es darum, wer das Wagnis eingeht, zum ersten Mal vom 10-Meter-Brett ins Wasser zu springen. Die Jugendlichen riskieren möglicherweise ihre Gesundheit, sie müssen ihre Angst vor dem Risiko überwinden. Gehen sie das Wagnis nicht ein, riskieren sie vielleicht einen Verlust an Ansehen in der Gruppe. Sie gelten dann als „Angsthasen“ und nicht als „mutig“.
- Der Ausgang einer „Action“ ist *ungewiss*: Jemand aus der Gruppe hat versichert, dass er vom Turm ins Wasser springen wird. Ungewiss ist, ob er es tatsächlich tut, ob er den Mut dazu hat, das Wagnis einzugehen. Ungewiss ist auch, wie er den Sprung ausführt und ob er dabei zu Schaden kommt oder nicht.
- „Action“ ist spannend: Man hält den Atem an, die Zeit scheint für einen Moment still zu stehen, alles ist zum Zerreißen gespannt. Bei aller Risikobereitschaft besteht bei den Akteuren einer „Action“ die Zuversicht, dass ihr Handeln gut enden wird.
- Zur „Action“ gehört die *Anspannung*: Sie fordert von allen Beteiligten, den Akteuren wie den Zuschauern, eine intensive Form der Aufmerksamkeit und der emotionalen Identifizierung, die sich bis zur Erregung steigern kann. Die Intensität der „Action“ ist sowohl von der Höhe des „Einsatzes“ abhängig als auch von der Art, wie sich die Spannung aufbaut, sich steigert und sich bis zum Höhepunkt der „Action“ entwickelt.

---

<sup>1</sup> deutsch: Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1971, S. 164 ff.

<sup>2</sup> Duden. Das Große Fremdwörterbuch, Dudenverlag, Leipzig, Wien, Zürich, 1994, S. 32. Inzwischen hat der Begriff „Action“ im deutschen Sprachraum eine nahezu inflationäre Verwendung gefunden. Sehr unterschiedliche Sachverhalte und Produkte werden mit dem Begriff „Action“ versehen, um Spannung, Spaß, Unterhaltung, Attraktivität zu signalisieren.

- Die *Freiwilligkeit* ist ein weiteres Merkmal von „Action“: Jemand geht bewusst folgenreiche Risiken ein, die er hätte vermeiden können. Die Zuschauer einer „Action“ nehmen an dem spannenden Ereignis aus eigenem Entschluss teil und sind nicht, wie bei einem Verkehrsunfall, unfreiwillig in ein bedrohliches Geschehen einbezogen.

„Action“ geschieht in der realen Welt und hat reale Auswirkungen auf das Vermögen, die Gesundheit, das Ansehen und vielleicht auch das Leben der Akteure. Gleichwohl erscheint „Action“ losgelöst von der alltäglichen Lebenswelt, ihren Routinen und wegorganisierten Risiken. Es ist eine Möglichkeit, aus den Festlegungen der realen Welt und ihrer Langeweile auszubrechen und sich „selbst bestimmt“, „lebendig“ zu fühlen. Insofern hat „Action“ als ein Randbereich der realen Welt deutliche Anknüpfungspunkte zur Spielwelt. „Action“ ist eine Form des spielerischen Verhaltens in der realen Welt. Wie wir noch zeigen werden, hat sich „Action“ auch in der medialen und virtuellen Welt verankert und sich zu bestimmten Genres verdichtet (Actionfilme, Action-Computerspiele).

## 2. Wo „Action“ in der realen Welt zu finden ist

Mutproben unter Jugendlichen und risikoreiche Amateursportarten ohne Zuschauer (z.B. Klettern, Segelfliegen, Paragliding, Geländefahrten mit dem Motorrad, Tauchen, Wellenreiten) bieten Möglichkeiten für „Action“, die mit realen Gefährdungen verbunden ist. Aber auch Reisen in unbekannte und gefährliche Länder, die Provokationen von Jugendlichen im öffentlichen Raum (Graffiti, „Anmachen“ von Passanten, Auslösen von Schlägereien) sind stark auf „Action“ bezogen. Bei all diesen Aktivitäten mischen sich Furcht, Lust und Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu einem intensiven emotionalen Erleben, das man mit „Thrill“ bezeichnen könnte.<sup>3</sup> Gesuchtes Risiko und ersehnte Gefahr werden mit den eigenen Fähigkeiten, die Situationen zu meistern, ausbalanciert und machen dann den „Nervenkitzel“ aus, den man gewollt hat.

„Action“ in der realen Welt ist ein kalkuliertes Risikoverhalten, das sich aus der Suche nach „Nervenkitzel“ allein nicht hinreichend erklären lässt. „Action“ in der realen Welt ist vielmehr eine Möglichkeit, Charakterstärke (Mut, „Coolness“, Selbstbeherrschung) zu zeigen, Selbstwertgefühl zu entwickeln und darin von anderen bestätigt zu werden. Der Sprung von zehn Metern ins Wasser zeigt mir, dass ich meine Angst überwinden kann, dass meine Fähigkeiten ausreichen, den Sprung unbeschadet zu überstehen. Und diese „Mutprobe“ macht für meine Freunde aus der Clique deutlich, wer ich bin. Eine schwierige Kletterpartie in Fels und Eis ohne Schaden bewältigt zu haben, stärkt mein Selbstwertgefühl, festigt meine Identität und steigert möglicherweise mein Ansehen in der Klettergruppe. Man begibt sich sowohl bei Mutproben als auch bei risikoreichen Sportarten und bei Reisen in unbekannte Länder bewusst an die eigene Grenze, um sie zu übersteigen, um an dieser „Action“ zu wachsen. In jeder „Action“ haben die Beteiligten eine kleine neue Chance, etwas aus

---

<sup>3</sup> Vgl. dazu Balint, Michael: Angstlust und Regression, Ernst Klett Verlag, Stuttgart 1959.

sich zu machen, ihre Identitätsentwicklung fortzuschreiben und durch ihr Handeln zu belegen, was sie sich selbst und was andere ihnen zuschreiben.

Und genau hier setzt die „Erlebnispädagogik“ ein. Sie bietet für die Beteiligten einen Lernraum für das Eingehen auf und das Bewältigen von „Action“. Fahrten in Wildwassern, Höhlenbegehungen, Segeln auf offenem Meer, Klettern in Fels und Eis, Skilaufen bieten vielfältige Möglichkeiten für „Action“. Die Teilnehmer gehen freiwillig Risiken ein, trauen sich etwas zu, dessen Ausgang ungewiss ist und stehen dabei unter starker Anspannung. Das Ausmaß der tatsächlichen Gefährdung ist bei der „Erlebnispädagogik“ minimalisiert. Die Pädagoginnen und Pädagogen sorgen für Sicherheit, so dass bei allem Risiko keine ernsthaften Gefährdungen der Gesundheit und des Lebens auftreten sollten. Ferner besteht die Möglichkeit, über die Erfahrungen zu sprechen und sich mit den anderen in der Gruppe auszutauschen, so dass die Chance, durch „Action“ in der Persönlichkeit zu wachsen, begünstigt wird.

Die Gesellschaft stellt kommerzielle „Action“- Räume zur Verfügung, in denen zwar das mit „Action“ verbundene Gefühl erlebt werden kann, ernsthafte Gefährdungen jedoch weitgehend ausgeschlossen sind. Man denke zum Beispiel an Freizeit- und Erlebnisparks, an Jahrmarktsattraktionen wie Achterbahn, Geisterbahn, Riesenrad. Wer die Angstlust noch stärker genießen möchte, lässt sich auf „Bungeejumping“ ein und stürzt sich kopfüber an einem elastischen Seil in die Tiefe. Aber auch Sportplätze und Schwimmbäder bieten dem Besucher Gelegenheiten, „Action“ zu erzeugen: durch gewagte Sprünge, Langstreckentauchen, waghalsige Ballakrobatik oder Kämpfe um den Ballbesitz bei vollem Körpereinsatz.

### **3. „Action“ aus der Perspektive von Zuschauern**

Um als Zuschauer bei einer „Action“ innerlich dabei zu sein, müssen die Menschen eine identifikatorische Beziehung zum Geschehen herstellen. Die Risikobereitschaft der Akteure muss auf die Zuschauer überspringen. Ungewissheit und Spannung werden geteilt. Der Zuschauer fiebert mit, ob die „Action“ ein gutes Ende findet oder nicht: Gelingt es der „eigenen“ Mannschaft den Anschlusstreffer zu erzielen? Schafft es der Reiter, den schwierigen Wassergraben zu überspringen? Kommt der Rennfahrer beim riskanten Überholmanöver zu Schaden oder kann er die gefährliche Situation meistern? „Action“ im kommerziellen, auf Wettkampf ausgerichteten Leistungssport findet bei vielen Menschen ein reges Interesse. Welche Gründe könnten hierbei eine Rolle spielen?

Die passive, ausschließlich rezeptorische Teilnahme an einer „Action“ entlastet den Zuschauer von der Notwendigkeit, ein möglicherweise gefährliches Risiko selbst auf sich nehmen zu müssen. Er wird nicht gefordert, seine Fähigkeiten anzustrengen und etwas zu wagen. Stellvertretend für ihn tut dies ein anderer, einer, der möglicherweise eher die Fähigkeit besitzt, das Wagnis durchzustehen. Trotz dieser Ablösung vom realen Geschehen bleibt der Zuschauer mit der „Action“ verbunden: Er verfolgt den Ablauf mit intensiver Aufmerksamkeit und vielleicht auch mit emotionaler Erregung, weil das Geschehen sehr spannend und mit viel Risiko verbunden ist. „Action“ bietet damit auch dem Zuschauer eine deutliche emotionale Gratifikation. „Action“ ist etwas Besonderes, das sich deutlich vom alltäglichen, ereignislosen Geschehen abhebt und daher die Gefühle von Zuschauern stark berühren kann. Da

der Zuschauer selbst nicht gefährdet ist, kann er der „Action“ lustvoll folgen, ihren Spannungsverlauf genießen und ästhetische Reize darin entdecken. Bei starker emotionaler Identifizierung mit dem Akteur kann der Zuschauer auch am Erfolg einer gelungenen „Action“ teilhaben: Es sind die Spieler „seines“ Vereins, die Charakter gezeigt haben, die schwierige Situationen durchstehen konnten und schließlich Erfolg hatten.

#### 4. „Action“ als Spiel

Der Begriff „Action“ verweist in seinem Ursprung auf eine spezifische Form des Spiels: auf das Glücksspiel, das als der Prototyp von „Action“ angesehen werden kann.<sup>4</sup> Bedingt durch teilweise hohe Geldeinsätze ist die „Action“ im Glücksspiel mit einem relativ hohen Wagnis verbunden. Die Spieler riskieren Geld, Ansehen und manchmal sogar ihre Existenz. Der Ausgang jeder einzelnen Spielpartie ist ungewiss. Ungewiss ist auch, ob man am Ende einen Gewinn einstreichen konnte oder herbe Verluste in Kauf nehmen musste. Dies bedingt beim Spieler eine intensive Form der Aufmerksamkeit und Anspannung. Es ist eben kein folgenloses Spiel, sondern Teil der realen Welt. Casino-Glücksspiele bieten eine räumliche und organisatorische Struktur, die die Erzeugung von „Action“ erleichtert, ja darauf angelegt ist, dass „Action“ stattfindet.

Ein Glücksspiel wie „Poker“ oder „Blackjack“ ist zunächst ein Regelspiel: Die Regeln legen die Handlungsmöglichkeiten fest, bestimmen die Spielziele und Gewinnmöglichkeiten. Zur „Action“ wird ein solches Spiel erst dann, wenn es um einen bedeutenden Einsatz geht, also um einen nicht unbeträchtlichen Geldbetrag. Durch diese „Befrachtung“ des Regelspiels ändert sich entscheidend sein Charakter. Das Pokerspiel wird durch diesen „Rahmen“ zu einem Geschehen in der realen Welt. Der spielerische Kern verweist zwar auf die Spielwelt, der äußere Rahmen jedoch legt fest, dass dieses Spiel Teil der realen Welt ist. Dazu das Gegenbeispiel: Ein Pokerspiel im Familienkreis, bei dem nicht „richtiges“ Geld, sondern Spielgeld eingesetzt wird. Ein solches Spiel wird von den Spielern der Spielwelt und nicht der realen Welt zugeordnet. Es ist für sie „nur“ ein Spiel und damit folgenlos für die reale Welt. Die Rahmenstruktur eines Pokerspiels entscheidet, ob und unter welchen Bedingungen „Action“ stattfindet oder nicht. Pokern im Spielcasino bei hohen Einsätzen ist „Action“. Beim Familienspiel stehen dagegen Geselligkeit, Zeitvertreib und Unterhaltung im Mittelpunkt.

Unter bestimmten Bedingungen können auch Spielformen in begrenztem Umfang „Action“ hervorbringen, die von den Beteiligten als zur Spielwelt zugehörig gerahmt werden. Typisches Beispiel hierfür sind aufwändig gestaltete Geländespiele, in denen die Spieler bestimmte Rollen übernehmen müssen, „Bedrohungssituationen“ erleben, aufmerksam und konzentriert sind und sich anstrengen müssen, die gestellten Spielaufgaben zu erfüllen.<sup>5</sup> Unter diesen Bedingungen können die Spieler in ihrer

---

<sup>4</sup> Goffman, Erving: Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1971, S. 205.

<sup>5</sup> Zahlreiche Beispiele dazu finden sich in Fritz, Jürgen: Erlebnisspiele im Freien, Mathias Grünewald Verlag, Mainz 1994; Fritz, Jürgen (Hrsg.): Rallyes bei Tag und Nacht, Mathias Grünewald Verlag,

Rolle aufgehen, ganz im Spiel sein und dann bei bestimmten Spielsituationen „Action“ erleben. Beispiel: Die Spielergruppe muss in der Nacht im Laufe des Spiels einen dunklen Wald durchqueren und trifft dabei auf bedrohliche „Ungeheuer“, „Wassergeister“ und „Hexen“. Die Spieler wissen zwar jederzeit, dass es sich „nur“ um ein Spiel handelt. Sie erleben die Spielsituation jedoch so intensiv, dass bei ihnen emotionale Reaktionen eintreten, wie sie bei „Action“ in der realen Welt typisch sind: Von Anspannung und Aufmerksamkeit bis zur Erregung. Möglicherweise bieten solche Spielszenarien für manche Spieler auch die Möglichkeit, „Charakter“ zu zeigen: mutig zu sein, anderen beizustehen, Angst zu überwinden, einen kühlen Kopf zu behalten und das Richtige zu tun.

## 5. „Action“ in medialen Welten

Wie der Zuschauer an einer „Action“ ist auch der Rezipient von Romanen, Fernsehfolgen und Filmen nicht aktiv in das Geschehen einbezogen. Es ist ihm lediglich eine passive Teilhabe an medial inszenierter „Action“ möglich. Um gleichwohl in die mediale Inszenierung emotional wie kognitiv einbezogen zu werden, müssen die Medienprodukte so gestaltet sein, dass sich der Rezipient davon angesprochen fühlt. Das „Action“-Schema bietet eine Möglichkeit, die Aufmerksamkeit des Rezipienten zu fesseln, ihn emotional zu berühren und ihn zu veranlassen, sich mit dem Geschehen und den Akteuren zu identifizieren.

Dieses „Action“-Schema findet sich beispielsweise sehr deutlich in Karatefilmen, in Krimis und Action-Serien. Elemente des „Action“-Schemas in Filmen sind permanente existenzielle Bedrohungssituationen der Akteure und Handlungen unter enormen Risiken. Gesteigert wird dies durch eine Spannungskurve, die in sehr kurzen Intervallen Szenen mit hohem Erregungspotential liefert, „wobei die Rasanz des Geschehens durch die verwendeten Schnitttechniken und einen vorwärts treibenden Musikteppich noch erhöht wird.“<sup>6</sup> All dies kann bewirken, dass aus einem eher passiven Zuschauer ein Rezipient wird, der mit der „Action“ emotional wie kognitiv „verwoben“ ist.

Um das vom Rezipienten gesuchte und erwartete Erregungspotential („Arousal“) zu erreichen, ist Gewalt zu einem nahezu unverzichtbaren Bestandteil der meisten Actionfilme geworden, weil Gewalt, wie kaum etwas anderes, Risiko und Gefahr signalisiert. Die in Actionfilmen verarbeiteten Inhalte wie Kampf, Krieg, gefährlicher Sport und Verfolgungsjagden bewirken beim Rezipienten eine Energie schaffende Aktivierung, die als befriedigend erlebt wird, wenn sich die Erregung auf ein für den jeweiligen Zuschauer optimales „Arousal“ eingependelt hat. Rezipierte „Action“ macht lebendig und verbindet sich mit einem Gefühl der Macht, wenn der Protago-

---

Mainz 1998; Fritz, Jürgen (Hrsg.): Abenteuerliche Erlebnisspiele, Mathias Grünewald Verlag, Mainz 1998; Fritz, Jürgen und Holfter, Elisabeth: Schlüpf in neue Rollen. Spielaktionen im Freien für Kinder und Jugendliche, Mathias Grünewald verlag, Mainz 2001.

<sup>6</sup> Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik, Verlag Leske + Budrich, Opladen 1995, S. 103.

nist die gefährliche Situation gemeistert hat.<sup>7</sup> Von daher wird von vielen Zuschauern die Kombination von „Action“ und Gewalt als normal angesehen. Gewalt in dieser Konstellation sehen sie als notwendiges und vertretbares Element des Films an.<sup>8</sup>

## 6. „Action“ in virtuellen Welten

Gibt es prinzipielle Unterschiede zwischen der „Action“ im Film und der „Action“ in virtuellen Welten der Computer- und Konsolenspiele? Ein erster Blick auf die verschiedenen Genres der Computerspiele, von den Ego-Shootern, den Action-Strategiespielen bis den Action-Adventures, zeigt, dass das „Action“-Element in den meisten Computerspielen überdeutlich vorhanden ist. Betrachtet man lediglich die Bildoberfläche scheint zwischen diesen Spielen und entsprechenden Actionfilmen kein besonders großer Unterschied zu bestehen. Besonders auffällig sind die Parallelen in Bezug auf Inhalt und grafischer Gestaltung bei Cross-Media-Produkten, so z.B. besonders deutlich bei „Tomb Raider“.

Gleichwohl gibt es einen erheblichen Unterschied zwischen einem Film und einem Computerspiel.<sup>9</sup> Beim Spielfilm kann der Zuschauer nicht in die Filmhandlung eingreifen. Das Geschehen läuft, ohne sein Zutun, stets in einer bestimmten Weise ab. Die auf eigene Handlungen bezogene Passivität des Zuschauers macht es möglich, in besonders konzentrierter Weise dem Geschehen zu folgen, ästhetische Reize wahrzunehmen und sich mit den Akteuren (meist mit dem Protagonisten, also der zentralen Person des Films) zu identifizieren. Da der Zuschauer vom eigenen Handeln entlastet ist, hat er Zeit, sich über die Personen und die Spielhandlung Gedanken zu machen. So kann er anhand des Geschehens und der Äußerungen der Handelnden versuchen, ihr Verhalten, die Motive und mögliche Entwicklungen einzuschätzen. Insofern bietet der Spielfilm dem Rezipienten die Möglichkeit, seine eigenen Alltagserfahrungen und seine Kenntnis von Menschen am Film zu erproben. Wie in Alltagssituationen „fühlt“ sich der Zuschauer in die Psyche der Filmfiguren ein und versucht, das Handeln dieser Personen zu verstehen.

Diese Form der empathischen Identifikation fehlt den herkömmlichen Computerspielen. Der Spieler selbst ist der Handelnde. Er muss sich pragmatisch, inhaltlich und Regel orientiert in das Spiel einbeziehen, um handlungsfähig zu sein.<sup>10</sup> Eine wie

---

<sup>7</sup> Ausführliche Darlegungen anhand der aktuellen Fachliteratur finden sich bei Grimm, Jürgen: Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, sozialer Effekt, Westdeutscher Verlag, Opladen und Wiesbaden 1999, S. 115 ff.

<sup>8</sup> Vgl. Friedrichsen, Mike: Grundlagen und Perspektiven der Gewalt-in-den-Medien-Forschung; in: Friedrichsen, Mike und Vowe, Gerhard: Gewaltdarstellungen in den Medien, Westdeutscher Verlag, Opladen 1995, S. 409.

<sup>9</sup> Eine ausführliche Untersuchung zu den Unterschieden zwischen Film und Computerspiel findet sich in Schirra, Jörg R.J. und Carl-McGrath, Stefan: Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm; in: Strübel, Michael (Hrsg.): Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse, Verlag Leske + Budrich, Opladen 2002, S. 147 ff.

<sup>10</sup> Eine ausführliche Untersuchung findet sich in Fritz, Jürgen: Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel; in: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997.

im Film vielschichtig ausgestaltete „Innenwelt“ seiner Spielfigur wäre dysfunktional, weil sie das spielerische Handeln unnötig eingrenzen würde. Während der Film primär die Möglichkeit einer empathischen Identifikation bietet, hält das Computerspiel, je nach Genre, verschiedene Formen der „Teilhabe“ bereit.

1. *Sensumotorische Synchronisierung* bei unmittelbarer und direkter Einwirkung auf die eigene Spielfigur. Der Spieler lenkt die Spielfigur bis hin zu einzelnen Körperbewegungen (sehr typisch bei den „Duel-Fighter-Games“, den so genannten „Prügelspielen“). Die Erweiterung des Körperschemas stellt sich als Endpunkt bei dem Erfordernis ein, die Spielfigur zu lenken. Die Bedeutung des Spielinhalts kann differieren. Es hängt vermutlich davon ab, wie „nah“ die eigene Spielfigur dem Erleben in der realen oder medialen Welt (z.B. des Films) ist. Bei deutlicher struktureller Koppelung zwischen Spielinhalt und Tätigkeiten des Spielers in der realen Welt hat der Spielinhalt eine größere Bedeutung als bei Spielern, die keinen unmittelbaren persönlichen Bezug zum Spielinhalt haben. Für Spieler, die aktiv Sport (z.B. Baseball) betreiben, hat der mit dieser sportlichen Betätigung korrespondierende Inhalt des Computerspiels eine größere Bedeutung. Die Intensität des Verschmelzungsprozesses hängt bei dieser Personengruppe vermutlich auch davon ab, ob die Handlungs- und Steuerungsmöglichkeiten im Spiel den Möglichkeiten in der realen Welt entsprechen, also ob das Spiel – wie begrenzt auch immer – in der Lage ist, Handlungsschemata in der realen Welt zu simulieren.
2. *Figurale Substituierung* erfordert ebenfalls die unmittelbare und direkte Einwirkung auf die eigene Spielfigur. Diese ist jedoch für den Spieler nicht als komplett-Figur sichtbar. Der Spieler agiert vielmehr aus der Perspektive der „subjektiven Kamera“, betrachtet das Spielgeschehen also aus dem Blickwinkel seiner Spielfigur. Diese Form der grafischen Präsentation findet sich insbesondere in den „Ego-Shotern“. Bei den Spielern tritt eine Verschmelzung auf, die vom Eindruck bestimmt wird, dass man nicht nur lenkt, sondern es „selbst“ ist, der sich bewegt und schießt. Möglicherweise verliert dadurch der Spielinhalt an Bedeutung. Auch das Gegenteil ist durchaus denkbar, beispielsweise wenn die Spielgeschichte so angelegt ist, dass der Spieler sie auf sich beziehen kann und „sein“ Leben in dieser Geschichte entfalten möchte und so einen persönlichen Bezug dazu herstellen kann.
3. *Direktionale Identifikation* als Form der Verschmelzung tritt bei unmittelbarer und indirekter Lenkung auf. Der Spieler lenkt die Figuren nicht direkt, sondern gibt ihnen „Befehle“, die sie unmittelbar ausführen. Dieses Lenkungsprinzip ist typisch für die „Action-Strategie-Spiele“. Möglicherweise tritt hier eine stärkere Distanzierung vom konkreten Spielinhalt auf. Wenn es zu Formen der Identifikation kommen sollte, so betrifft sie weniger die Spielfiguren, sondern mehr die selbst geschaffene Spielumgebung (z.B. die aus einzelnen Gebäuden bestehende Siedlung, mit deren Hilfe die verschiedenen Spielfiguren „produziert“ werden können). *Direktionale Identifikation* findet sich auch bei mittelbarer und indirekter Lenkung, wie wir sie von Strategiespielen und Schlachtensimulationen her kennen, bei denen der Spieler im Turn-Modus Steuerungsimpulse für die Entwicklung seines Staates oder die Beeinflussung einer Schlacht gibt. Möglicherweise identifiziert sich der Spieler mit seiner Rollen als Staaten- oder Schlachtenlenker.

Ob und inwieweit der Spielinhalt hier eine wichtige Bedeutung hat, ist zweifelhaft. Der Spieler kann mit seiner Spielaufgabe aus einer sehr abstrakten Position heraus verschmelzen und sich als Strategiespieler fühlen, der vom konkreten Inhalt absieht. Aber auch das genaue Gegenteil kann eintreten. Die mittelbare und indirekte Lenkung, verbunden mit genügend Zeit zum Überlegen, gibt dem Spieler die Möglichkeit, eine direktionale Identifikation sehr konkret zu finden. Dies hängt wiederum davon ab, wie stark das Strategiespiel Elemente der realen Welt abbildet und wie stark der Spieler durch diese Inhalte in seiner Biographie geprägt ist.

Vergleicht man die Rezeptionsweise bei einem Spielfilm mit dem spielerischen Handeln in einem Computerspiel, treten die Unterschiede zwischen beiden Medien deutlicher hervor als ihre Gemeinsamkeiten. Die Teilhabe an einem Film ist primär über eine empathische Identifikation möglich. Der Zuschauer lernt „die Anderen“ in einer „anderen Welt“ kennen und (partiell) verstehen. Das Computerspiel bietet die Teilhabe durch verschiedene Formen des Handelns in der virtuellen Welt und lernt dabei für sich andere Handlungsmöglichkeiten in anderen Kontexten kennen und vervollkommenet sich in ihnen. Vielleicht lernt sich der Spieler dadurch in seinen Fähigkeiten und Wünschen selbst besser kennen.

In Bezug auf unser Thema „Action“ lässt sich sagen, dass die weitaus meisten Computerspiele „Action“ in virtuellen Welten bieten. In der virtuellen Welt gehen die Spieler enorme Risiken ein: Ihr „Leben“ in der virtuellen Welt ist ständig bedroht. Es ist ungewiss, ob sie ihr Bleiberecht behaupten können oder sehr bald diese Welt wieder verlassen müssen (um einen neuen Versuch zu unternehmen). Computerspiele, weil sie eben eine hohe „Action“ vermitteln, fordern intensive Aufmerksamkeit und können starke Stressreaktionen (insbesondere bei ungeübten Spielern) hervorrufen.

Im Vergleich zur „Action“ in der realen Welt ist die „Action“ in virtuellen Welten mit keinem persönlichen, in die reale Welt hineinragenden Risiko verbunden. Der Spieler geht aus jedem virtuellen Wagnis unbeschädigt heraus, gleichgültig wie viele Bildschirmtode er erleiden musste. Das Fehlen einer empathisch zu erschließenden Tiefenstruktur von Spielfiguren und die relative Folgenlosigkeit von Spielhandlungen machen verständlich, warum die Spieler gegenüber den Spielfiguren und ihren Avataren (also ihren elektronischen Stellvertretern in der virtuellen Welt) kein Mitgefühl entgegenbringen. Es wäre für den Spielerfolg und das eigene Gefühlsmanagement (das auf eben diesen Erfolg setzt) dysfunktional.

Zu fragen ist, und dies wollen wir abschließend tun, ob die spezifische Form von „Action“ in virtuellen Welten Transfer-Eignung besitzt. Mit anderen Worten: Werden aus Ego-Shoter-Spielern Amokläufer?<sup>11</sup>

## **7. „Action“-Schema und intermondialer Transfer<sup>12</sup>**

---

<sup>11</sup> In Fortsetzung zur Diskussion von Helga Theunert, Kathrin Demmler und Andreas Kirchhoff; in: „medien + erziehung“, Heft 3/2002, S. 138 ff.

Im Mittelpunkt der Diskussionen, der Forschungsbemühungen und der Bedenken in der Öffentlichkeit steht die Vermutung, dass „etwas“ aus der virtuellen Welt (z.B. aggressiver Umgang mit Waffen) in die reale Welt transferiert wird. Besonders problematisch erscheint der Transfer von Handlungsschemata, die sich auf den Umgang mit Waffen beziehen.<sup>13</sup>

*Transfer aggressiver Handlungsschemata durch „Action“ in virtuellen Welten:*

Nicht zuletzt seit den Gewalttaten in Littleton und Erfurt wird vermutet, dass bestimmte Schemata (gewaltorientierte, auf „Action“ angelegte Handlungsmuster, so genannte „Prints“), die sich die Spieler im Computerspiel angeeignet haben, folgenreich in die reale Welt transferiert werden. Die populistische These ist: Computerspiele machen Jugendliche und Kinder zu Mördern.

Diese Befürchtungen erhalten Nahrung durch die amerikanischen Veröffentlichungen von Grossman und Degaetano.<sup>14</sup> Wir wollen, in Auseinandersetzung mit dieser Veröffentlichung, das Problem des Print-Transfers mit der Fragestellung aufnehmen: Unter welchen Bedingungen kommt es zu einem Transfer von „Prints“, also von ein förmigen und eng begrenzten Handlungsmustern, von der virtuellen Welt der Computerspiele in die reale Welt?<sup>15</sup> Dabei geht es in der Auseinandersetzung nicht um Computerspiele schlechthin, sondern um einen bestimmten, besonders problematisch erscheinenden Typ: die „Ego-Shooter“.

Zum Einstieg in die Auseinandersetzung, wollen wir ein aktuelles Spiel dieses Typs vorstellen und seine Besonderheiten erläutern: das Computerspiel „Quake 3 Arena“. Das Grundschema dieses Spiels sieht wie folgt aus. Der Spieler hat die Sicht der „subjektiven Kamera“. Er sieht also seine Spielfigur nicht und lenkt sie auch nicht aus der Außenperspektive, sondern schaut mit ihr in das Umfeld. Die Form der Verschmelzung, die dieser Spieltyp ermöglicht, geht über eine sensumotorische Synchronisierung hinaus und führt zu einer „figuralen Substituierung“. Der Spieler be-

---

<sup>12</sup> „Intermondialer Transfer“ bezeichnet die Verlagerung von Wahrnehmungs- und Handlungsschematas *zwischen* den verschiedenen Arealen der Lebenswelt, also z.B. zwischen der virtuellen Welt und der realen Welt. Zum Modell der Lebenswelt und ihrer Areale vgl. Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit; in: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997. Ausführliche Untersuchungen zu den Transferprozessen finden sich in Fritz, Jürgen: Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt; in: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997.

<sup>13</sup> Umfassende Untersuchungen zur Bildung und Entwicklung von Schemata in Bezug zu virtuellen Welten finden sich in Fritz, Jürgen: Schemata und Computerspiel, „Computerspiele auf dem Prüfstand“, Informationsdienst der Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2000.

<sup>14</sup> Grossman, Dave und Degaetano, Gloria: Stop Teaching Our Kids to Kill, Crown Publishers, New York 1999, insbesondere Kapitel 4, S. 65 - 81; S. 175 - 178.

<sup>15</sup> Ausführliche theoretische Erörterungen und erste empirische Befunde finden sich bei Fritz, Jürgen: Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt; sowie: Esser, Heike und Witting, Tanja: Transferprozesse beim Computerspiel. Was aus der Welt des Computerspiels übertragen wird; beide Veröffentlichungen in: Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997, S. 229 - 246 und S. 247 - 261.

trachtet das Spielgeschehen aus dem Blickwinkel seiner Spielfigur (die lediglich in Bezug auf die verwendeten Waffen sichtbar wird). Bei den Spielern tritt dabei womöglich eine Verschmelzung auf, die vom Eindruck bestimmt wird, dass man nicht nur lenkt, sondern es „selbst“ ist, der sich bewegt und schießt. Diese intensive Form der Verschmelzung wird verbunden sowohl mit intensiver „Action“ als auch mit einem aggressiven Spielinhalt. Versehen mit unterschiedlichen Waffen und Rüstungen geht es darum, Gegner aller Art zu vernichten und nebenbei neue Gegenstände zu finden und sie für den Kampf zu nutzen: „Armor“ (Schutz gegen Treffer), „Health Packs“ (Ausheilen von Treffern), „Teleporter“ (unverzögliches Entkommen aus brenzligen Situationen), „Quad-Damage“ (Vergrößerung der Treffer-Wirkung).

Die relativ große „Fan-Gemeinde“ dieser Art von Spielen empfindet dies als sportliche Betätigung, für die intensiv trainiert werden muss. Die Computerspielzeitschriften tun ein Übriges, um ihre Leser auf ein Spiel wie „Quake 3 Arena“ einzustimmen: „Düstere Gewölbe, in denen dumpfe Schritte hallen. In der Ferne dröhnen Schüsse, bunte Lichter zucken hinter der nächsten Ecke. Sie wechseln ihre Waffe, denn das Maschinengewehr scheint ihnen nicht mächtig genug. Gut, dass noch zwei Geschosse im Raketenwerfer stecken. Die herumliegende Rüstung nehmen sie im Vorbeigehen mit auf - das ist für Sie schon längst zur Routine geworden. Dann naht der Moment der Entscheidung: Mit einem genau geplanten Sprung platzieren Sie sich in der Mitte des Ganges, bringen den wuchtigen Raketenwerfer in Anschlag und schicken das mächtige Geschoss gut gezielt auf die Reise. Der erste Gegenspieler weiß Augenblicke später gar nicht, was ihn so unverhofft von den Beinen geholt hat. Ein anderer hat den Überraschungsangriff gesehen: Sie bringen sich blitzschnell mit einem weiteren Sprung aus der Reichweite seiner Plasmakanone, drehen sich elegant und beantworten die Attacke mit ihrer letzten Rakete - Treffer! Sie sind wieder Erster der Rangliste.“<sup>16</sup>

Der wesentliche Reiz dieses Spiels (und anderer Spiele dieses Genres) besteht darin, dass man nicht allein gegen den Computer zu spielen braucht. Es handelt sich vielmehr um ein „Multiplayer-Game“, also um ein Spiel, bei dem mehrere menschliche Gegner gegeneinander antreten und versuchen, den Gegner zu besiegen. Dazu können sie sich mit ihren Computern zu einem „lokalen Netzwerk“ zusammenschließen oder über Internet geeignete Spielpartner ausfindig machen. Mit viel Übung und in zahlreichen Turnieren werden „Quake-Athleten“ herangebildet, die sich als „Sport-Profis“ verstehen. Nicht umsonst gibt es (weltweit) die „Professional Gamers League“, eine von vielen Firmen finanziell unterstützte Profiligena von Computerspielern. Die Spielerorientierung, das Spiel „Quake 3 Arena“ nach dem Schema eines „sportlichen Wettkampfes“ wahrzunehmen, hat u.a. auch dazu geführt, dass sich „Sportvereine“ (sog. „Clans“) gebildet haben, die im Multiplayer-Modus des Spiels um Ruhm und Anerkennung kämpfen. Allein in Deutschland hat sich aus Tausenden von Spielern eine Clan-Landschaft gebildet, die inzwischen kaum mehr zu überblicken ist und die subkulturellen Charakter angenommen hat.

Spiele wie „Counter Strike“ sind - das sei angedeutet - keinesfalls stumpfsinnige Shooter-Games, sondern erfordern neben Reaktionsschnelligkeit auch die Entwicklung wirkungsvoller taktischer Schemata. Die Spieler müssen sich auf ihre Gegen-

---

<sup>16</sup> PC Games, Heft 8/1999, S. 28.

spieler und ihre Mitspieler angemessen einstellen. Dies bezieht sich sowohl auf die Auswahl der Waffen als auch auf die Wahl der geeigneten Schusspositionen. Versierte Spieler können allein aufgrund der Geräusche erkennen, was der Gegner jeweils tut, und ihr taktisches Verhalten darauf abstimmen. Insofern liegen die *formalen* Schemata dieses Spiels in deutlicher Nähe zu den Schemata, die Sportler bei sportlichen Wettkämpfen wie Tennis, Badminton, Fußball oder Basketball entwickeln müssen. *Inhaltlich* wie *medial* liegen jedoch Welten dazwischen.

Und genau dies ist der Ansatzpunkt für Problematisierungen und Indizierungen. Für Grossman sind diese Ego-Shooter gefährlicher als gewalthaltige Bilder im Fernsehen, weil sie mehr als nur Spiele sind: Es sind „killing simulators“. Sie lehren, so Grossman, die Kinder das Töten. Im Zentrum der Argumentation von Grossman steht der Vergleich zwischen der militärischen Ausbildung an der Waffe und den Computerspielen vom Typ der „Ego-Shooter“. Er sieht zwischen beiden keinen wesentlichen Unterschied.

Um effektiv und effizient Schießen und Töten zu können sind nach Grossman drei Dinge notwendig (sowohl bei einem Soldaten in Vietnam, als auch bei einem 11jährigen Kind): 1) eine Waffe, 2) die Fähigkeit, mit der Waffe ein Ziel zu treffen und schließlich 3) der Wille, die Waffe zu gebrauchen. Dies gilt für die reale Welt. In der Simulation sieht das anders aus. Grossman meint, dass nur die (reale) Waffe hier fehle. Er unterschlägt, dass beim Spieler das Bewusstsein vorhanden ist, sich in einer simulierten Situation zu befinden. Von daher ist nicht der Wille vorhanden, eine *reale* Waffe zu gebrauchen, sondern nur eine *simulierte*.

Ein Schritt weiter an die Realität (des Krieges) heran ist der reale Waffengebrauch auf realistische Umriss von Menschen im Schussfeld, die nur wenige Sekunden zu sehen sind („Pappkameraden“). Aber auch hier herrscht das Bewusstsein, dass es sich nicht um die Ernsthandlung des Schießens auf reale Menschen handelt.

Grossman bedient sich in seiner Argumentation des Begriffs der „Operanten Konditionierung“. Diese sei für Stimulus-Response-Reaktionen sehr wirkungsvoll und bewirke, dass ein Mensch auch unter Stress handeln könne. Soldaten, die entsprechend ausgebildet werden, handeln auf dem Gefechtsfeld oder auf Patrouille reflexartig, wenn jemand mit einer Waffe auftaucht. Sie werden dann schießen und sie schießen, um zu töten. In ähnlicher Weise gelte dies auch für Piloten und Panzerbesatzungen.

Diese „Gefechtssimulatoren“ befinden sich nun, so Grossman, in unseren Wohnungen und in unseren Spielhallen – und zwar in Form von gewaltorientierten Videospielen. Grossman sieht keinen Unterschied zwischen Trainingsprogrammen der amerikanischen Armee (wie MACS – Multipurpose Arcade Combat Simulator) und einem „Super Nintendo Spiel“. Der FATS Trainer (Fire Arms Training Simulator) ist nach Auffassung von Grossman mehr oder weniger identisch mit dem ultra-aggressiven Video-Arcade-Game „Time crisis“. Beide Programme, so Grossman, lehren den Nutzer, ein Ziel zu treffen, beide üben den Tötungsakt ein und beide haben Waffen mit einem Rückstoß.

Grossman bezieht sich auf Vorfälle, in denen Kinder und Jugendliche Waffen gegen Freunde, Lehrer und andere Menschen richteten, gegen die sie einen Groll hegten. Die aggressiven Computerspiele macht Grossman dafür verantwortlich, dass aus einem einfachen Groll eine Massentötung wird. Grossman will sich, wie er ausführt,

nicht mit den Myriaden an Entschuldigungen befassen, warum Kinder und Jugendliche „ausrasten“. Wenn sie es tun, so Grossman, dann tun sie es in der Weise, wie sie es im Computerspiel gelernt haben. Sie töten jeglichen lebendigen Menschen, der vor ihnen steht. Grossman beschreibt das Verhalten von Michael Carneal, einem 14 Jahre alten Jungen, der die Waffe in der realen Welt so verwendet, als befände er sich in einem Spiel. Er realisiert Handlungsschemata, die für ein Computerspiel angemessen wären. Grossman berichtet, und das Erstaunen ist ihm anzumerken, dass der durch Computerspiele „trainierte“ Junge die Erfolgskriterien für ein Computerspiel „ungebrochen“ auf die reale Welt anwendet: One shoot, one hit - wobei man mit Kopfschüssen im Spiel Bonuspunkte erhält. Und so hat dieser Junge mit nur 8 Schüssen insgesamt 8 Treffer erzielt – alles Kopfschüsse oder Schüsse in den Oberkörper. Und dies, obwohl der Junge noch nie mit einer wirklichen Handfeuerwaffe geschossen hätte.

Einen Zusammenhang zwischen dem Training an Computerspielen und dem Waffengebrauch gegen Menschen sieht Grossman auch bei zwei Kindern im Alter von 11 und 13 Jahren. Erstaunlich ist für Grossman die Treffsicherheit (die tödliche Genauigkeit) der beiden Schützen, die auf eine Entfernung von über hundert Yards bei 27 Schüssen 15 Personen getroffen hatten.

Die Vorfälle in Littleton werden von Grossman in ähnlicher Weise gedeutet. Die beiden Täter waren obsessive (und erfolgreiche) Computerspieler von „Doom“ und ähnlichen Spielen. Einer der beiden Täter hatte sein „Doom“-Spiel so verändert, dass es wie seine Nachbarschaft aussah, einschließlich der Häuser derjenigen, die er hasste.

Der Realismusgehalt von Spielen wie „Doom“ ist, nach Auffassung von Grossman, sehr hoch, insbesondere mit den zahlreichen Ergänzungs-Sets. Der Hinweis der Computerspiel-Industrie, die Spiele würden mit der „Mouse“ gespielt, kann Grossman nicht überzeugen. Er verweist darauf, dass das Marine Corps eine Variante von „Doom“ („Marine Doom“) verwendet, um Rekruten das Töten beizubringen. Dort wird das Programm als Taktik-Trainer verwendet. In erster Linie soll der Wille zu töten entwickelt werden, bis es durch wiederholtes Üben als „natürlich“ empfunden wird, so zu handeln.

Für Grossman ist das Spielen von „Ego-Shootern“ wesentlich problematischer als die Ausbildung an der Waffe bei erwachsenen Soldaten und Polizisten. Hier ist die richtige Entscheidung sehr oft, eben *nicht* zu schießen und auf jeden Fall nicht auf die falschen Ziele die Waffe zu richten. Ganz anders bei Kindern und Jugendlichen im Videospiele: Hier muss stets geschossen werden. Es gibt keinen Anreiz, nicht zu schießen. Als Resultat sieht Grossman „hausgemachte Pseudosoziopathen“, die reflexartig töten, sogar wenn sie es gar nicht beabsichtigen.

Die von Grossman im Weiteren pointiert beschriebenen „Ego-Shooter“ wie „Duke Nukem“, „Postal“, „Quake“, „House of the Dead“, „CarnEvil“ und „Kingpin“ enthalten alle deutliche Aufforderungen, so viele Gegner wie möglich zu töten. Das Ausmaß der Gewalt steigere sich von Spiel zu Spiel. Es muss getötet werden, auch wenn die „virtuellen Opfer“ um Gnade bitten. Man sieht sehr drastisch die Folgen der Gewaltanwendung.

Zusammenfassend kommt Grossman zur Auffassung, dass diese Spiele gefährlich sind: Sie sind gewalttätig, man wird für das Töten belohnt, die Kinder spielen diese Spiele zu oft und zu lange.

Wie sind die Auffassungen von Grossman zu beurteilen? Wo hat er Recht und wo sind seine Meinungen problematisch bzw. anfechtbar? Liegt in seinen Darlegungen ein Erkenntnisgewinn oder handelt es sich um bloße Meinungsmache? Bisher fehlen verlässliche empirische Untersuchungen zu diesem Problemfeld, so dass man die Diskussion lediglich um die folgenden weiteren Argumente bereichern kann:

- Insbesondere die Passagen, in denen Grossman aus seiner Kompetenz als Soldat und Offizier Vergleiche zwischen einem „Ego-Shooter“ und der Ausbildung von Soldaten an der Waffe anstellt, sind erhellend und helfen, die Diskussion über Gewalt orientierte Spiele voranzubringen.
- Nach den vielfältigen Belegen und Analysen von Grossman ist kaum noch widerlegbar, dass bei den beschriebenen Gewalttaten von Jugendlichen, bei denen der Schusswaffengebrauch die entscheidende Rolle gespielt hat, Schemata verwendet wurden, die die Täter in Computerspielen erworben haben. Grossman benennt auch einige Bedingungen, die vorhanden waren, damit es zum Transfer dieser Schemata (auf der Print-Ebene) gekommen ist: a) Ähnlichkeit zwischen Elementen der virtuellen und denen der realen Welt, b) lange und intensive Übungsphasen im Computerspiel, c) keine oder nur wenig Erfahrungen mit realen Waffen und realem Waffengebrauch.
- Unter diesen Bedingungen könnten sich Schemata bilden, die reflexartig (also ohne kritisches Durchdenken) ablaufen. Die durch „virtuellen Waffendrill“ erworbenen Schemata können in bestimmten Situationen abgerufen werden und laufen dann fast automatisch ab, weil sie nicht durch alternative Schemata „gestört“ werden.
- Diese notwendigen Bedingungen für einen Transfer auf der Print-Ebene sind jedoch nicht hinreichend. Die Schemata können nur dann aktiviert werden, wenn der letztlich entscheidende Willen zum Töten vorhanden ist. Bei der Militärausbildung ist dem Soldaten klar, dass das Training für einen Ernstfall mit realem Waffengebrauch gegen Menschen vorgesehen ist und dass er in dieser Situation den Willen zum Töten des Gegners haben muss. Aber: Bei einem Computerspiel ist das im Regelfall gänzlich anders. Die Spieler wissen, dass sie sich in einer virtuellen Welt aufhalten und dass die dort angewendeten Schemata nur dort Gültigkeit besitzen. Da sie in aller Regel auch nicht über reale Schusswaffen verfügen, sind die Möglichkeiten für den Transfer der im Spiel erworbenen Prints in die reale Welt nicht gegeben.
- Neben dem realen Waffenbesitz kommt es entscheidend darauf an, dass der Wille zum Töten vorhanden ist, z.B. starke Hassgefühle auf bestimmte Menschen oder eine enorme gefühlsmäßige Stress-Situation, die alle kognitiven Sicherungen durchbricht (Amok). In diesem Falle konfiguriert bzw. modifiziert der Print-Transfer von der virtuellen Welt in die reale Welt das Abfolgemuster der Tat, nicht jedoch die Tat selbst. Das gleiche gilt für psychotische Täter, deren Handlung ihrer Wahnwelt entspringt und deren Tun durch erworbene Prints (im Film oder im Computerspiel) strukturiert aber nicht motiviert wird.

- Problematischer wird der Sachverhalt dann, wenn es um Kinder geht, die noch keine stabilen Kompetenzen für die Zuordnung ihres Verhaltens besitzen. Bei Kindern unterhalb von etwa 12 Jahren ist die Fähigkeit zwischen virtueller (bzw. medialer) Welt und Gegebenheiten der realen Welt sicher zu unterscheiden noch nicht hinreichend gut ausgeprägt. Sehr intensive Nutzung bestimmter Spiele, könnte dazu führen, dass die Kinder die diese Spiele prägenden Schemata in die Spielwelt übertragen (oder in Ausnahmefällen sogar als Realhandlung ausführen). In unseren Forschungen haben wir den Transfer in die Spielwelt vereinzelt bei Spielen des Typs „Duel-Fighter“ (den so genannten Prügelspielen) und bei Kindern um ca. 10 Jahre feststellen können. Diese Kinder haben spielerisch versucht, die Bewegungsmuster, die im Spiel möglich sind, nachzuahmen. Gelangen solche Kinder in den Besitz realer Waffen, kann nicht ausgeschlossen werden, dass sie spielerisch den Umgang mit diesen Waffen erproben und dass dann aus dem Spiel tödlicher Ernst wird. Aber, so muss man einwenden, der Umgang von Kindern mit scharfen Waffen ist immer gefährlich und davon geht immer eine tödliche Bedrohung für Menschen aus – gleichgültig, ob diese Kinder bestimmte Computerspiele intensiv gespielt haben oder nicht.
- Die Gleichsetzung von Computerspielen des Typs „Ego-Shooter“ und für die Ausbildung von Soldaten eingesetzten Militärsimulatoren unterschlägt, dass die Soldaten in der virtuellen Welt für die reale Welt üben, sie also das Geschehen im Simulationsgeschehen völlig anders rahmen als Kinder, die zu ihrem Vergnügen in der virtuellen Welt spielen. Aber: Die Soldaten bauen in ihrem Lernprozess keine kognitiven Barrieren auf, die in der virtuellen Welt erworbenen Schemata auch auf die reale Welt zu übertragen, wenn das Verhalten auf dem Gefechtsfeld dies notwendig macht. Kinder und Jugendliche wissen in aller Regel sehr wohl, dass die im Computerspiel ausgebildeten Schemata keine Transfereignung für die reale Welt besitzen.
- Die Ereignisse von Littelton und Erfurt sind weniger ein Beleg für die problematische Wirkung von speziellen Computerspielen als vielmehr ein deutlicher Hinweis, dass die Rahmungskompetenz von jüngeren Menschen noch brüchig sein kann bzw. bei starker emotionaler Belastung deutlich beeinträchtigt wird. Anstatt Computerspiele als eigentlich Schuldige vorschnell zu identifizieren, wäre es fruchtbarer, die Bedingungen zu untersuchen, unter denen inadäquate Transfers stattfinden und die Rahmungskompetenz sich als unzulänglich erweist.
- Bei Grossman bleibt die Motivation von Kindern und Jugendlichen, „Ego-Shooter“ zu spielen, weitgehend ungeklärt. Bei den Spielern besteht kaum das Interesse, das Töten (in der realen Welt) zu lernen, als vielmehr das Gefühl von Kontrolle, Spielbeherrschung und Erfolg zu genießen, in den Spielhandlungen einzutauchen und mit dem Spielgeschehen zu verschmelzen („Flow“). Dies gilt generell für alle Computerspiele. Ein zusätzlicher besonderer Reiz bei „Ego-Shootern“ liegt neben dem starken Aspekt von „Action“ im interaktiven Spiel mit mehreren menschlichen Spielern, deren Computer miteinander vernetzt sind. Das Interesse an dieser Reizquelle wird beispielsweise durch LAN-Parties deutlich, in denen Jugendliche und junge Erwachsene teilweise für mehrere Tage zusammen-

kommen, um ungestört miteinander zu spielen.<sup>17</sup> Dabei steht nicht das Einüben reaktiver Handlungsschemata im Mittelpunkt, sondern das Entwickeln von Taktiken und flexiblen, reaktionsschnellen Handlungsfähigkeiten, die insbesondere im Spiel mit menschlichen Gegnern unverzichtbar sind.

- Grossman beurteilt das Spielgenre der „Ego-Shooter“ nach seiner äußeren Erscheinungsform und zwar auf der Folie seiner Erfahrungen mit Militär-Simulatoren. Er wird so den Spielen nicht gerecht, weil er sie von ihrer faszinierenden Wirkung auf Jugendliche nicht gut genug versteht. Und er wird den Spielern nicht gerecht, weil er ihre Spielmotivation nicht angemessen einschätzt, sondern auf der Folie sehr weniger extremer Ausnahmefälle das Gefährdungspotential der Spiele ins Unendliche hochrechnet. Grossman bedient damit publikumswirksam den Markt einer „besorgten Öffentlichkeit“, die er nicht angemessen differenziert informiert, sondern deren Ängste vor einer gewalttätigen Jugend erschürt, indem er simple Erklärungsmuster anbietet, die für eine wenig informierte Öffentlichkeit einen hohen Grad an Verständlichkeit besitzt.
- Einfache Ursache-Wirkungs-Verknüpfungen, die er über den Begriff „operante Konditionierung“ zu belegen versucht, reichen ihm (und möglicherweise vielen seiner Leser) aus, um die von Amok-Tätern ausgelösten schrecklichen Ereignisse hinlänglich plausibel zu erklären. Bei diesem simplen Erklärungsmuster stört naturgemäß jegliche Differenzierung, die Grossman vorschnell abtut: „We can't hide behind the myriad other excuses when kids go off.“ Aber gerade auf dieses Geflecht von vielfältigen Einflussfaktoren und ihr Wirkspektrum kommt es an, wenn man Geschehnisse wie in Littleton und Erfurt angemessen verstehen oder gar Rückschlüsse, Erkenntnisse und Verallgemeinerungen daraus ziehen möchte.
- Bevorzugte man jedoch simple Erklärungsmuster, wäre es doch nahe liegend, zunächst an die Schusswaffen zu denken. Ohne diese wäre es zu den schrecklichen Ereignissen nicht gekommen. Scharfe Waffen in den Händen von Kindern sind generell gefährlich, weil Kinder in aller Regel einen verantwortungsvollen Umgang damit nicht gelernt haben und deshalb auf Muster zurückgreifen (müssen), die sie von den Medien her kennen. Wird nicht alles getan, damit Kinder eben *nicht* in den Besitz scharfer Waffen gelangen, schafft man ein nicht mehr kalkulierbares Gefährdungsrisiko.
- Die Forderung Grossmans, die Nutzung aggressiver Computerspiele bei Kindern zu unterbinden, weil diese Spiele sie angeblich das Töten lehren, greift entschieden zu kurz, weil das Tötungsrisiko im Besitz einer realen Waffe liegt und nur dadurch gemindert werden kann, dass der Besitzer einen verantwortungsvollen Umgang mit der Waffe lernt und insgesamt jemand ist, der verantwortungsvoll handeln kann.
- Grossman thematisiert zwar Zusammenhänge zwischen aggressiven Inhalten von Filmen, Fernsehsendungen und Computerspielen des Typs „Ego-Shooter“. Er führt jedoch nicht aus, in welcher Weise und in welchen Funktionen diese Zusammenhänge bestehen. Es ist nicht so, dass virtuelle Gewalt die mediale Gewalterfahrung auf einer noch gefährlicheren Ebene verstärkt und fortsetzt. Viel-

---

<sup>17</sup> Vgl. dazu den Beitrag von Warkus (in diesem Heft).

mehr suchen gerade Kinder nach Möglichkeiten, die medialen Eindrücke zu verarbeiten. Sie versuchen zu begreifen, was diese Gewalt bedeutet. Sie tun dies in der Regel im Spiel. Das Spiel bietet einen intermediären Raum, in dem Kinder ihre Wahrnehmungseindrücke so lange inszenieren, bis sie diese in ihr kognitives und emotionales System integriert haben.

- Der „überwältigende“ Eindruck, den Kinder aus medialen Welten (insbesondere den des Fernsehens und der Spielfilme) mitnehmen, erfordert eine spielerische „Nachbearbeitung“. Die gilt auch (und besonders) für Gewalt orientierte Medieninhalte. Anstelle des einfachen Kinderspiels (mit Spielfiguren oder mit menschlichen Partnern) sind zunehmend spezielle Computerspiele getreten, in denen die gewalthaltigen Medieninhalte so „aufbereitet“ sind, dass sich Kinder und Jugendliche in die Dynamik des Spiels einbeziehen können. Durch das Computerspiel gewinnen sie eine spielerische Distanz zu den Medieninhalten. Sie sind für sie nicht so bedeutsam, wie sie vielleicht für Erwachsene sein mögen. Es sind ausschließlich Medieninhalte, deren Bedeutung für die reale Welt ausgeschlossen wird.
- Die Auseinandersetzung mit Computerspielen kann damit die Rahmungskompetenz von Kindern und Jugendlichen verstärken, also ihre Fähigkeit, Wahrnehmungseindrücke in angemessener Weise der jeweiligen Welt (reale Welt, Spielwelt, mediale Welt, virtuelle Welt) zuzuordnen und einen inadäquaten Transfer *zwischen* den Welten zu unterbinden. Das Computerspiel könnte aber auch, wie noch zu zeigen ist, eine gänzlich andere Wirkung haben.

Bedeutend weniger in der Öffentlichkeit thematisiert und durch empirische Forschungen noch nicht in den Blick genommen ist die Frage, ob von Spielen, bei denen reale Waffen Vorbild für die „virtuellen Kopien“ geworden sind, nicht ganz andere Gefährdungen ausgehen könnten, die weniger mit einem Transfer virtueller Handlungsschemata zu tun haben als vielmehr damit, das Interesse am Besitz und an der Nutzung realer Waffen zu steigern. Mit anderen Worten: Könnten nicht bestimmte Ego-Shooter „verdeckte Werbebotschaften“ sein, sich mit realen Waffen auszustatten?

#### *Von virtuellen Waffen zu realem Waffenbesitz und Waffeneinsatz:*

Betrachtet man die Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle für Jugend gefährdende Medien stellt man fest, dass die Darstellung realistischer Waffen (historischer wie aktueller Waffen) und ihr Gebrauch als weniger gefährdend angesehen werden, als brutale Gewaltszenarien. Hartmut Gieselmann vertritt in seinem soeben erschienenen Buch<sup>18</sup> die bedenkenswerte These, dass durch die „virtuellen Kopien“ realer Waffen ein partieller Übergang von der virtuellen Spielwelt zur realen Welt eröffnet wird und dass das Problem der Ego-Shooter nicht die besonders blutrünstigen Gewalttaten sind, sondern die Nachahmung realistischer Waffen. Schauen wir uns diese Argumentationslinie etwas genauer an:

---

<sup>18</sup> Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002.

- Bei den Ego-Shootern muss man zwischen dem Spielszenario und der Darstellung der Waffen unterscheiden. Das Spielszenario ist eine Art Sportarena, in der sich die Beteiligten mit ihren „sportlich“ anmutenden Kompetenzen messen. Allen Beteiligten ist klar, dass es sich um ein Spiel, nicht jedoch um die Realität handelt. Zumindest gilt dies für Szenarien, die sich, wie bei Counter Strike, inhaltlich an einen Kampf zwischen Terroristen und Anti-Terror-Einheiten orientieren.
- Die in solchen Szenarien auftauchenden Waffen kommen ihren Vorbildern in der Realität sehr nahe. Fragen wie Aussehen der Waffe, Waffenkaliber, Trefferzonen, Magazingrößen, Nachladezeiten und Trefferquoten bestimmen demgemäß die Erörterungen der Spieler.
- Sobald über das Computerspiel das Interesse an Waffen geweckt wird, findet ein Vergleich von Original und virtueller Kopie statt. „Wenn der Spieler sich mit den Waffen der Spielwelt beschäftigt, tut er dies gleichzeitig auch mit realen Waffen, teilweise wird er vielleicht Waffenmagazine als Quellen heranziehen.“<sup>19</sup>
- Dies schafft gute Anbindungsmöglichkeiten für das Militär, um zukünftige Rekruten zu gewinnen: „Gerade die Verbindung von realistischer Waffentechnik mit massenwirksamen, simplen Spielregeln prädestiniert sie für den Ausbildungs- und Werbe-Einsatz beim Militär.“<sup>20</sup>
- Als zentrale Motivation geht es beim Computerspiel darum, Erfolgt zu haben und Macht auszuüben. „Die Macht des Spielers hängt dabei unmittelbar mit der Feuerkraft seiner Waffe zusammen. Dieser daraus folgenden positiv-emotionalen Besetzung von Pistolen und Gewehren kann nur schwer wieder entgegen gearbeitet werden.“<sup>21</sup>
- So verstärken die Spiele das Interesse an realen Waffen. Die technische Faszination verbindet sich mit der Zuschreibung als Machtinstrument. Das Interesse an virtuellen Waffen kann in eine Begeisterung für reale Waffen umschlagen und massive Besitzwünsche auslösen. „Wie man an den Diskussionsthemen in den Foren zu *Counter Strike* oder den Militärsimulationen sehen kann,

---

<sup>19</sup> Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 90.

<sup>20</sup> Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 91. Informationen zu Computerspielen, die als Software für die Ausbildung von Soldaten verwendet werden finden sich in: Rötzer, Florian: Das Militär und die Computerspiele, „Telepolis“ vom 21.6.2002 ([www.heise.de/tp/deutsch](http://www.heise.de/tp/deutsch)). Computerspiele werden auch als Werbeträger für das US-Militär verwendet. Dies ergibt sich aus dem Artikel von Woznicki, Krystian: Im Kopf eines Soldaten, „Telepolis“ vom 23.5.02 ([www.heise.de/tp/deutsch/spezial/game](http://www.heise.de/tp/deutsch/spezial/game)).

<sup>21</sup> Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 151.

existiert bei vielen Spielern diese Waffenfaszination, da sie immer wieder begeistert die technischen Details vergleichen.“<sup>22</sup>

- Gieselmann vermutet, dass dieser Sprung vom Spiel mit virtuellen Waffen zum Interesse an realen Waffen und ihrem Gebrauch beim Täter in Erfurt stattgefunden hat. Erst im Umgang mit realen Waffen konnte er seine Schussfähigkeit trainieren, die die Voraussetzung für die Bluttat gewesen war. Das Training am Computer mit Maus und Tastatur hätte dazu nicht ausgereicht.

Man kann darüber streiten, ob sich der Umgang mit virtuellen Kopien realer Waffen tatsächlich so auswirken kann. Möglicherweise schaffen die virtuellen Realitätsbezüge bei den Spielern allenfalls ein stärkeres Gefühl von Ernsthaftigkeit und Wichtigkeit ihres spielerischen Handelns. Das Ausmaß ihrer inneren Beteiligung und Motivationskraft könnte durch den Realitätsbezug virtueller Waffen gesteigert werden – nicht mehr aber auch nicht weniger. Gleichwohl kann nicht ausgeschlossen werden, dass das Spiel mit virtuellen Kopien realer Waffen zu einem Impuls wird, sich reale Waffen zu beschaffen.

Brisant und außerordentlich gefährlich kann diese Verkettung bei problematischen Persönlichkeiten werden. Von daher interessiert uns, ob es Personengruppen gibt, die sich von Ego-Shootern in besonderer Weise angesprochen fühlen. Zu untersuchen wäre, welche Merkmale diese Personengruppen haben und wie hoch ihr Gefährdungspotential ist, von der virtuellen Welt der Ego-Shooter „aufgesogen“ zu werden. Möglicherweise entwickeln sich bei diesen Personen deutliche strukturelle Koppelungen<sup>23</sup> zwischen intensivem Spiel, Interesse für Waffen, Wunsch nach Waffenbesitz, Mitglied in einem Schiesssportverein. Diese strukturelle Koppelung ist an sich nicht problematisch. Koppelt sich dies jedoch mit einer emotional stark belasteten Person, könnte dies zu Ereignissen wie in Erfurt führen.

Der Regelfall der strukturellen Koppelung stellt sich jedoch in anderer Weise ein. Die virtuellen Waffen werden zu Bestandteilen eines in Teams ausgetragenen sportlich anmutenden Wettbewerbs, die in „Clans“ organisiert sind und in „Ligen“ ihren Wettstreit austragen. Damit werden die virtuellen Waffen im Bewusstsein der Spieler zu „virtuellen Sportgeräten“ und verlieren den Charakter von Abbildungen realer Waffen. Das Spielen im Netz, die Organisation in Clans (und das damit verbundene „Vereinsleben“) modifiziert möglicherweise die Faszinationskraft der virtuellen Waffen und lässt sie verblassen gegenüber dem Reiz, Mitglied in einer virtuellen Spielgemeinschaft zu sein, dort soziale Kontakte zu haben, anerkannt zu sein und als Team Erfolge zu haben.

Insofern ist die Frage interessant, ob die Gewalt- und Kriegsthematik in Ego-Shootern durch diese sozialen Prozesse modifiziert und moderiert wird. Wie stellt

---

<sup>22</sup> Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 162.

<sup>23</sup> Zu Prozessen der „strukturellen Koppelung“ in Bezug auf Computerspiele vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen; in: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.

sich dies in den Interaktionen der „Clans“ konkret dar? Als was erscheinen die virtuellen Waffen in den „Teambesprechungen“ und „Vereinsaktivitäten“? Sinkt durch die soziale Einbindung das Gefährdungspotential oder steigt es gar? Von welchen Bedingungen und Strukturen hängen die Entwicklungsverläufe ab? Fromm vermutet, „dass das Aufkommen der Clan-Subkultur in besonderem Maße als Gewalt minderndes Moment in der Gamer-Szene zu bewerten ist. In den kleinen Spielergemeinschaften wird das Computerspiel zum sozialen Ereignis. Eine rege Diskussion über die Turniere der virtuellen Teams, die in Chat-Rooms der Szene geführt werden und die auch die Spielhandlung umfasst, bricht mit dem Computerspielen als autistischem Single-Erlebnis.“<sup>24</sup>

#### *Virtuelle Kriege als problematische Referenzmedien für Realität:*

Ego-Shooter gewinnen ihre Faszinationskraft nicht zuletzt dadurch, dass die Spieler in ihnen Referenzmedien für die Realität oder zumindest für Teilaspekte der realen Welt sehen oder sehen könnten. Dies gilt zunächst für die Einbeziehung naturalistisch wirkender Waffen. Das kann sich aber auch auf die Einschätzung von kriegerischen Handlungen insgesamt beziehen. Die virtuellen Spielerfahrungen könnten bei Spielern, die persönlich noch nie an realen Kriegshandlungen teilgenommen haben, die Bedeutung von „Ersatzkriegserlebnissen“ erhalten. Es würde bei den Spielern das Bild eines Krieges entstehen, bei dem die technische und taktische Seite von Kriegshandlungen alle anderen Aspekte ausgeblendet hat. Dies liegt an der Eigenart von Computerspielen dieses Genres:

- Im Spiel wird jede Waffe und ihre Wirkung nach einem komplexen mathematischen Modell berechnet. Dadurch mag das Spiel dem Spieler suggerieren, dass es „echter als echt“ sei und damit ein angemessenes Referenzmedium für reale Kriegshandlungen ist. Die Spieler sind daran gewöhnt, dass durch Grafik, Sound, Handling und Animation der Krieg so „realistisch“ wie möglich erscheint. Dies schafft für den Spieler das Gefühl, mittendrin in einem „ernsthaften“ Geschehen zu sein, das seinen „vollen Einsatz“ erfordert. Dieser „Realismus“ bezieht sich weitgehend auf die verwendeten Waffen, ihre Funktionsweise und ihre technischen Details, mit denen der Spieler lernt, angemessen umzugehen.
- Das auf technische und taktische Details ausgerichtete Spieldesign berücksichtigt nicht die politischen Hintergründe und die sozialen Auswirkungen. Die „erledigten“ Opfer sind Feedback-Elemente, die dem Spieler signalisieren, dass sein spielerisches Handeln erfolgreich war. Dabei „verschwinden“ gravierende Aspekte des realen Krieges: Chaos, Blut, Tod, Grauen, Angst, Leid. So könnte durch die Ausblendung der Opfer ein „gereinigtes“ Bild des Krieges Konturen annehmen, das ausschließlich durch technisch-taktische Aspekte begrenzt ist.
- Eine solche Ausrichtung des Bildes vom Krieg dient nach Auffassung von Giesemann dem politischen Interesse, einer kritischen Öffentlichkeit die Bedenken gegen kriegerische Handlungen zu nehmen, indem vorgegeben wird, der Krieg

---

<sup>24</sup> Fromm, Rainer: Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene, Schüren Verlag, Marburg 2002.

sei nicht existent: „Bei diesem Täuschungsmanöver greifen die Militärsimulationen am Computer dem realen Krieg kräftig unter die Arme. Sie öffnen alle Tore zwischen der Wirklichkeit und der Spielwelt zum freien Fluten und gaukeln uns vor, dass sie ein Abbild des wirklichen Krieges seien. Doch was wir sehen, ist nur die Tarnkappe der Technik, die uns das gute Gefühl gibt, einfach unbeschwert weiterspielen zu können.“<sup>25</sup> Die Gefährdung durch Ego-Shooter bestünde dann darin, dass Kriege in ihren entsetzlichen Folgen verharmlost, zu einem technischen Problem umdefiniert werden und das kritische Urteilsvermögen der Jugendlichen geschwächt wird.

Es ist eine offene Forschungsfrage, ob diese Bedenken und Hypothesen auf die jugendlichen Spieler anzuwenden sind. Wie stark ist ihr Problembewusstsein in Hinblick auf reale Kriege? Welche Vorstellungen haben sie vom Krieg? Wodurch haben sich diese Vorstellungen gebildet? Werden durch die Ego-Shooter ihre Vorstellungen über den Krieg beeinflusst? Findet ein Realitätsabgleich zwischen kriegerischen Handlungen in einer virtuellen Spielwelt und realen Kriegshandlungen statt? In welcher Form geschieht dies?

Die Vorstellung, Krieg könne man spielen, geht an der Realität des Krieges ebenso vorbei, wie an den Möglichkeiten und Grenzen der an Regeln orientierten und durch sie bestimmten Computerspiele. Chaos, Blut, Leichen, Grauen und namenloses Leid können nicht in ein Regelsystem überführt werden. Spielregeln regeln Spielziele, Handlungsmöglichkeiten und ihre Auswirkungen. Wollte man das Grauen eines Krieges und das Leiden der Opfer angemessen in einem Computerspiel abbilden, hätte man es mit nicht lösbaren Problemen zu tun:

- Leichen, Verletzungen, Blut, Gedärm, Grauen, wenn es sich überhaupt angemessen in Bildern darstellen lässt, würde die überwiegende Mehrzahl der Spieler abstoßen. Das Spiel würde ihnen nicht die Gefühle vermitteln, die sie vom Computerspiel erwarten: Erfolg zu haben, Macht und Kontrolle auszuüben. Sie möchten die virtuelle Kriegstechnik reuelos einsetzen, um diese Gefühle zu erhalten und müssen daher im Bewusstsein ihr spielerisches Handeln sehr deutlich von realen Kriegsfolgen abgrenzen.
- Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien wäre bei einer sehr drastischen Darstellung von den Folgen der Gewalt genötigt, Indizierungen auszusprechen. Sehr leicht kämen solche Spiele in den Geruch, „Splatter-Games“ zu sein, und damit schwer jugendgefährdend.

Wir gehen von der Hypothese aus, dass die überwiegende Mehrzahl der Jugendlichen mit den ästhetischen Konventionen der Computerspiele vertraut ist: Sie wissen, was sie erwartet und was sie nicht erwarten dürfen: in begrenztem Rahmen technische Simulationen aber nicht die Widerspiegelung der Realität des Krieges. Sie erwarten und erhalten eine spannende Unterhaltung, die ihnen möglicherweise „gute Gefühle“ auslöst, weil sie erfolgreich waren, Macht und Kontrolle auszuüben. Eben-

---

<sup>25</sup> Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Offizin Verlag, Hannover 2002, S. 155.

so dürfte den weitaus meisten Jugendlichen (immer noch) klar sein, dass die virtuelle Spielwelt eine eigene Welt für sich ist und dass ihr Bewusstsein und Handeln in der realen Welt dadurch weder bestimmt noch beeinflusst wird.

Im Grunde steckt hinter dieser Problematik ein Bildungsproblem, das weit über die Einflusszonen virtueller Spielwelten hinaus reicht: Sind unsere gesellschaftliche Institutionen (von Familie, Kindergarten, Schule bis Universität) und die Medien in der Lage, ein angemessenes Bild über die reale Welt zu vermitteln – bis hin zur Vielschichtigkeit der Phänomene, die wir „Krieg“ nennen?