

“Gamers’ World” – Reaktionen auf öffentliche Kritik

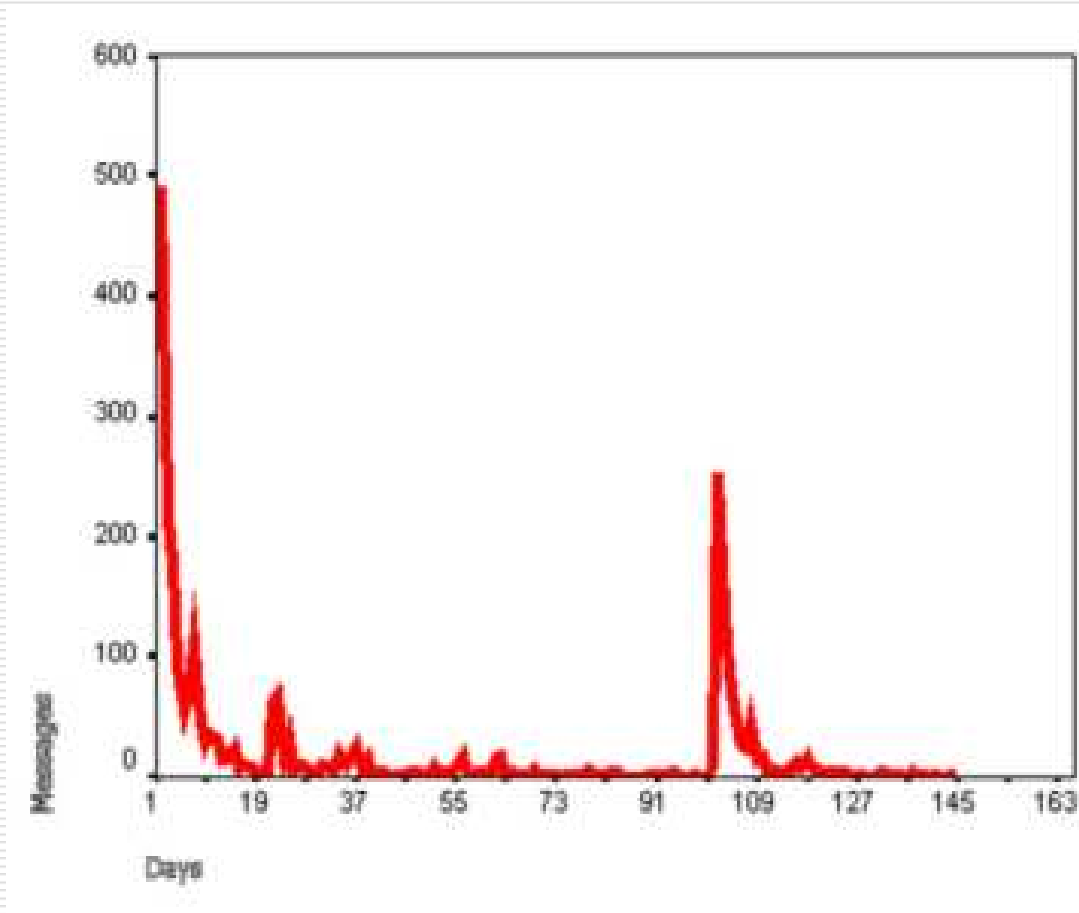
Günter L. Huber
Universität Tübingen

Internationaler Kongress “Computerspiele und Gewalt” an der Hochschule München, Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften, Gebäude R, Lothstraße 64, 80335 München, Roter Würfel (R 1.046), Blauer Hörsaal (R 1.049) 20.11.2008

Einführung

- Im November 2004 löste ein kritischer TV-Bericht von Rainer Fromm in der Reihe "Frontal 21" (ZDF) über brutale elektronische Spiele eine Welle verärgelter Proteste bei den Spiele-Fans aus.
- Während der ersten sieben Tage nach der Sendung gingen im elektronischen Forum des Senders 1549 Zuschriften in 424 thematischen "threads" ein.
- Während der folgenden acht Monate wurden in drei weiteren Wellen zusammen mit der ersten Welle insgesamt 3225 Kommentare in 981 threads zu diesem einen Bericht geschrieben.

Verteilung der Zuschriften über die Zeit



Wissenschaftliche Befunde, die in diesem Bericht zusammengefasst wurden:

- Häufiger Konsum von Mediengewalt führt zu einer Zunahme von Aggressivität und aggressivem Verhalten aufgrund von
 - Beobachtungslernen/Nachahmung,
 - "Priming" und Automatisierung aggressiver Schemata,
 - Desensibilisierung gegen Unbehagen bei Gewalt sowie
 - emotionaler Gewöhnung/Abstumpfung.
- Anderson und Bushman (2002, p. 42):
"Langzeitkonsumenten von Gewaltmedien können z.B. in ihren Erwartungen, Wahrnehmungsvorurteilen, Einstellungen, Überzeugungen und Verhaltensweisen aggressiver werden als sie vor dem wiederholten Konsum waren oder ohne diesen Konsum geworden wären."

Fragen bei der Analyse der Reaktionen:

- ❑ Wie reagieren Fans von „Killerspielen“ auf Kritik?
- ❑ Wie differenzieren Fans von „Killerspielen“ zwischen virtueller und realer Welt?
- ❑ Wie können wir die Gültigkeit qualitativer Analysen extremer Weltsichten belegen?

1. Wie reagieren Fans von „Killerspielen“ auf Kritik?

1 Frontal bald auf Bildzeitungsniveau?

2 von: salin, Datum: 09.11.2004 - 20:21

3

4 Die Überschrift des Beitrags über sogenannte 'Killerspiele'

5 ließt sich wie eine BILD-Schlagzeile.

6 Kaum fällt den Politikern in Berlin nichts mehr ein

7 finden sie einen Sündenbock für alles Übel der Welt : Die Killerspiele!

8 Kein Wunder, denn bei den uninformierten Wählern lassen sich so Stimmen sammeln.

9 Und Mitglieder aller Parteien übertreffen sich in unqualifizierten Äußerungen.

10 Nun machen auch noch die öffentlich rechtlichen bei

11 dieser Volksverdummung mit, armes Deutschland.

12 Die Spieler und die Spiele werden dämonisiert und anstatt

13 vernünftige Regelungen zu finden, sollen alle Spiele gleich verboten werden.

14 Außerdem wird zwischen Shootern wie Counterstrike und

15 den wirklich 'harten' Spielen gar nicht unterschieden.

16 Warum auch? Mit Stammtischparolen wie : "Alles gleich

17 verbieten" kriegt auch das ZDF mehr Zuschauer.

Methode

- Die Analyse beschränkte sich auf die erste Welle, d.h. auf 424 threads.
- Zur detaillierten Analyse wurde eine Zufallsstichprobe von 43 threads gezogen, d.h. der erste und dann jeder zehnte thread wurden ausgewählt.
- Zur Klärung bestimmter Aspekte wurde auf alle threads der ersten Welle zurückgegriffen.
- Insgesamt wurden 14 Inhaltskategorien unterschieden, dann in einem zweiten Durchgang in fünf Meta-Kategorien zusammengefasst.

Ergebnisse

□	Allgemeine Kritik:	
■	Lügen-, Verleumdungskampagne	11
■	niedriges journalist. Niveau, miserable Recherche	11
□	Inhaltsspezifische Argumente:	
■	Doppelter Maßstab	4
■	Spiele erklären nicht Aggression	4
■	Ironische Kommentare	3
■	Spiele als Wirtschaftsfaktor	1
□	Beschwerden über das Forum:	
■	Mangel an Organisation	2
■	Zensur (Links, unangemessene Sprache)	2
□	Forderungen an den TV-Sender:	
■	Offizielle Reaktion, Stellungnahme	2
□	Drohungen:	
■	Juristische Schritte	1
■	Persönliche Bedrohung (des Autors)	1

Allgemeine Kritik

"Alles Lüge!"

4So einen verlogenen und unwahren Bericht
5 musste ich selten sehen.Dafür muss ich jeden Monat
6 GEZ-Bezahlen, schämmt Euch wenigstens für den Mist
7 den Ihr da gesendet habt.... (Thread 140)

"Einfach eine Verleumdungskampagne!"

3 Noch nie habe ich eine solch unsachliche, propagandistisch-
einseitige
4 Hetz-Sendung gesehen. Offenkundig wurde in höchstem
5 Maße manipulativ argumentiert, ohne auch nur den Versuch
6 einer kritisch-objektiven Darstellung anzustreben.
(Thread 190)

Inhaltsspezifische Argumentation

Doppelter Maßstab

3 Irgendwie kommt es mir wie eine Doppelmoral vor. Der
4 ZDF behauptet das solche Spiele zensiert werden sollen,
5 dennoch werden Gewaltdarstellung wie in Doom 3 unzensiert
6 und Lang und Breit dargestellt. Ist das nicht irgendwie
bedenklich? (Thread 100)

Spiele sind keine Erklärung für Jugendgewalt

43 Weil fast jeder jugendlicher ein "Ballerspiel-Guru"
44 ist und somit ein Zusammenhang zwischen Gewaltätigkeit
45 und Computerspielen an den Haaren herbeigezogen ist.
46 Das dieser Zusammenhang immer wieder aufgeworfen wird
47 ist die Schuld dieser einseitiger Berichte wie von
48 Frontal21. Dadurch gibt es immer wieder Menschen die
49 diesen Zusammenhang glauben. ... (Thread 200)

Beschwerden über das Forum

Mangel an Organisation und technische Mängel:

*3 toll da nimmt man sich ne 1/4 stunde zeit für nene
4 tollen text und dann steh da am ende nichtmal mehr
5 die hälfte, weil das forum nur drei sätze packt, ich
6 schreib den shice nicht nochmal neu, was solls :/(Thread
210)*

Zensur:

*3 Werte ZDF-Online-Verantwortlichen!
4 Ich möchte Sie bitte, nicht weiterhin zu versuchen,
5 die Forenteilnehmer zu bevormunden. Dass Sie die
Beiträge
6 editieren und Anzüglichkeiten entfernen ist o.k.,
7 aber dass Sie URL-Angaben löschen nicht. (Thread 390)*

Forderungen an den Sender

*3 Ich würde mir wünschen, dass die Verantwortlichen einmal
4 offiziell Stellung zu den hier genannten Vorwürfen nehmen.
(Thread 220)*

*3 Ich warte seit mehreren Tagen auf eine offizielle
4 Stellungnahme, nicht mal meine E-Mails wurden
beantwortet.*

*5 Geht das ZDF davon aus, dass sie die Sache aussitzen
können? (Thread 400)*

Drohungen

Juristische Schritte:

6 *Was ich wissen wollte: (7) -*

8 *Die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender sind doch*

9 *verpflichtet objektiv und neutral zu berichten, und*

10 *man kann sich über Inhalte des Programms beschweren,*

11 *wenn Beiträge diese Kriterien nicht erfüllen. (12) -*

13 *Wo kann ich mich jetzt (via E-Mail, Telefon oder Brief) beschweren?*

14 *(und zwar am besten so, dass es für die Verantwortlichen*

15 *den größt möglichen Ärger verursacht? (Thread 370)*

Persönliche Bedrohung?

1 *ich hoffe nur inständig... (2 von: ... Datum: 12.11.2004 - 14:08)*

3 *...dass herr fromm nicht in dedinghausen wohnt und*

4 *dort aufriges mitglied im schützenverein ist (Thread 360)*

Argumentations-Strategien

- Vermeidung des Themas (Gewaltspiele in Händen junger Spieler – Gewalt)
- "Argument ad numerum" ("Millionen spielen Gewaltspiele ohne ihre Lehrer zu töten")
- "tu quoque" (auch TV zeigt Grausamkeit)
- Ablenkung nach dem Prinzip des "roten Herings" (Verkäufer und Eltern sind verantwortlich; mit der Maus lernt man nicht schießen)
- "Argumentum ad ignorantium": Es gibt keinen wissenschaftlichen Beweis, dass Gewaltspiele zu aggressivem Verhalten führen.

2. Wie differenzieren Fans zwischen virtueller und realer Welt?

557 OK abgesehen von einer verbesserten Hand-Augen-Koordination

**558 hat das aber mit der realität nichts zu tun. es ist
559 halt was anderes wenn man kreuzchen über ne figur pack,
560 oder eine echte waffe in der hand hat und mit der bösen
561 physik was zu tun hat. also meine maus ist schon anders
562 als eine Uzi (danke Bundeswehr das ich diese erfahrung
563 bei einen Tag der offenden Tür machen durfte). War
564 da nicht auch noch was das er in nen Schützenverein
565 war? Zig Waffen gehabt hatte?**

566 Also für meinen Teil kann ich noch Fiktion und Realität auseinanderhalten.

**567 Insbesondere Bei Mortal Combat und Doom III wurde von
568 Realismus gesprochen? hallo? Ich jetzt nicht so der
569 Patologe, aber ich bin mir sicher das Blutfontänen
570 nicht zum normalen unfallbild gehören. Speziell MC
571 greift eine alte Manga Regel auf: Der Menschliche
572 Körper hat 5 Liter Blut. oder mehr.**

Argumente

- Die Analyse zeigt in Variationen fünf inhaltliche Argumente zur Trennung von virtueller und realer Welt:
- (1) Ich selbst habe kein Problem zwischen Spiel und Realität zu unterscheiden. Es gibt Tausende ... Millionen Spieler wie mich.

*43 Weil fast jeder jugendlicher ein "Ballerspiel-Guru"
44 ist und somit ein Zusammenhang zwischen Gewaltätigkeit
45 und Computerspielen an den Haaren herbeigezogen ist.
(Thread 200)*

-
- (2) Computerspiele übertreiben die Wirklichkeit, daher kann man leicht zwischen der virtuellen Welt der Spiele und der Alltagswelt unterscheiden:

*569 ..., aber ich bin mir sicher das Blutfontänen
570 nicht zum normalen unfallbild gehören.*

-
- (3) Unerwünschter Transfer (vor allem: Schießfertigkeit) ist von den Aktivitäten in der virtuellen Welt in die reale Welt unmöglich wegen der physikalischen Unterschiede beim Umgang mit virtuellen Waffen und typischen PC-Eingabegeräten und dem Umgang mit realen Waffen.

*558 hat das aber mit der realität nichts zu tun. es ist
559 halt was anderes wenn man kreuzchen über ne figur pack,
560 oder eine echte waffe in der hand hat und mit der bösen
561 physik was zu tun hat. also meine maus ist schon anders
562 als eine Uzi (danke Bundeswehr das ich diese erfahrung*

-
- (4) Wünschenswerter Transfer von den Aktivitäten in der virtuellen Welt in die reale Welt ist möglich:
557 OK abgesehen von einer verbesserten Hand-Augen-Koordination ...
 - Andere Zuschriften führen an: **Reflextraining, Konzentration, strategisches Denken**. Die Spieler von Internetspielen verweisen außerdem auf **Teamkompetenz**.

-
- (5) Erfahrungen und Weltsichten, die in jahrelanger Praxis mit Gewaltspielen erworben wurden, sind internalisiert und werden auf die reale Welt angewendet. Möglicherweise bemerken die Spieler diese Übertragung nicht.
 - Der Autor des störenden Berichts wird als mehr oder weniger gefährlicher Gegner angesehen. Nun, wie geht man mit Gegnern in Gewaltspielen um? Man "kümmert" sich um sie, d.h. man eliminiert sie –
 - Und das ist genau, was viele Teilnehmer des Forums explizit oder implizit ausdrücken, wenn sie wünschen/fordern, der Autor des Berichts möge entlassen oder zumindest juristisch verfolgt werden.

Konsequenzen für die Funktionen des Mediensystems

- Viele Schreiber beschwerten sich, dass ein Bericht wie dieser im öffentlichen Fernsehen mit ihren Gebühren finanziert wird, ohne dass dies unmittelbare Konsequenzen für den Autor hat. Sie scheinen zu erwarten, dass Journalisten immer berücksichtigen, wo ihr Gehalt herkommt. Ein verärgert Spieler und Zeitungsjournalist beschreibt diese selbst-zensierende "Schere im Kopf" und ihre Normalität in seinem Berufsalltag ganz offen:

*33 Hallo. Ich bin selbst Journalist und schreibe für die
34 Lokalausgabe einer großen Tageszeitung. Das habe ich
35 übrigens trotz gelegentlichen Konsum von Killerspielen
36 geschafft. Es steht mir nicht zu, mich über meine Fernsehkollegen
37 zu erheben. Aber sie können sich sicher sein, dass
38 ein Beitrag, der ähnlich schlecht recherchiert und
39 voreingenommen wäre, spätestens nach Eintreffen der
40 ersten Leserreaktionen zu meiner sofortigen Kündigung
41 führen würde. Aber wenn man gebührenfinanziert ist, (Thread 30).*

Der blinde Fleck der Spieler

Intensivspieler bemerken nur selten die Gefahren emotionaler und moralischer Veränderungen durch Langzeitkonsum und virtuelle Praxis von Brutalität, Verstümmelungen und Tötungen in den Spielen.

Oft wiederholter Konsum von Mediengewalt kann zur Abschwächung von Aversion gegen Aggression führen und zur Konditionierung von aggressiven emotionalen Schemata wie Feindseligkeit, Wut, Hass oder sogar einer generell negativen Weltsicht.

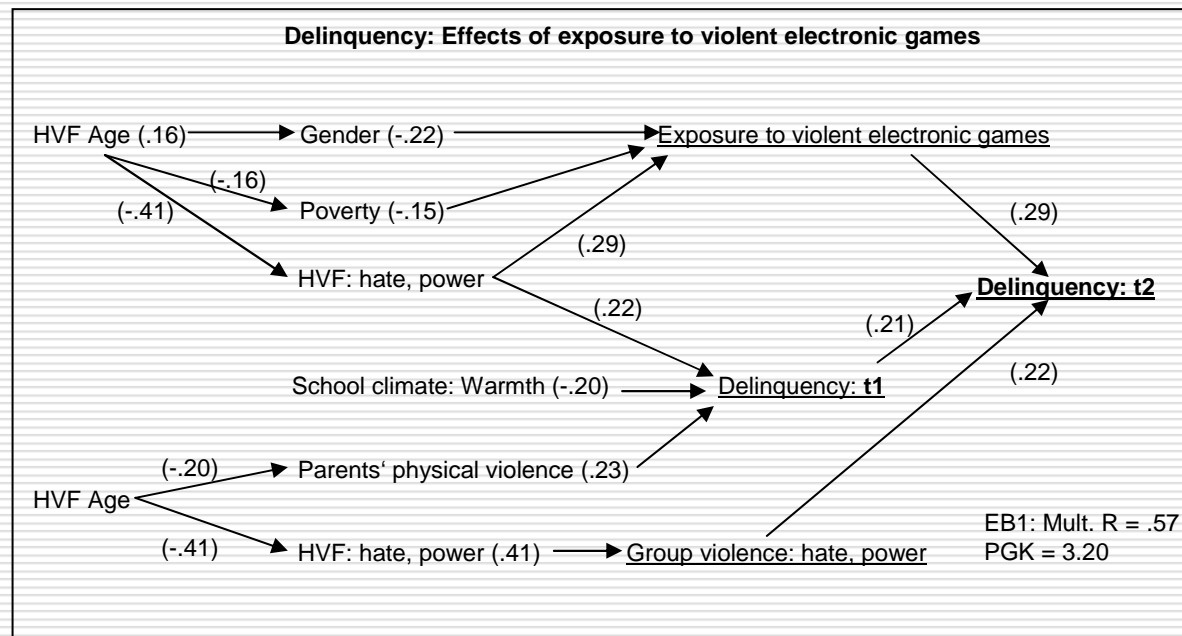
Natürlich gibt es neben Gewaltmedien andere negative Einflüsse auf die Entwicklung Jugendlicher, aber der Risikofaktor "Konsum von Mediengewalt" beeinflusst Aneignung, Einübung, Automatisierung und Verstärkung sowohl von kognitiven als auch emotionalen Aspekten von Aggressivität.

3. Kann man qualitative Analysen extremer Weltsichten validieren?

- Unter konstruktivistischer Perspektive besteht genereller Zweifel, da (kommunikative) Validierungen nur als unendlicher Zyklus von Interpretationen angesehen wird.
- Zudem ist das Kriterium des "Dialogkonsens" als Wahrheitskriterium fragwürdig. In von Glasers Worten: "To find a fit simply means not to notice any discrepancies."
- Die Brauchbarkeit kommunikativer Validierung muss im Fall wirklich diskrepanter Orientierungen der Dialogpartner besonders in Frage gestellt

-
- Ein Validierungsdialog sollte nicht dem Partner die eigene Sichtweise aufzwingen, also muss sich die Kommunikation durch Symmetrie und Akzeptanz auszeichnen. In diesem Klima können sich Eigner von Extrempositionen aber in ihrer Sichtweise bestätigt fühlen.
 - Als Folgerung empfehlen wir in Studien zu extremen Weltsichten in größeren Stichproben die Aussagen und Deutungen auf interne Konsistenz zu überprüfen.
 - Anstatt auf die Validität von Interpretationen sollte man sich auf das Handeln der Liebhaber von Killerspielen konzentrieren.

Beispiel: Befunde aus der Längsschnittstudie von Hopf, Huber & Weiß



Folgerungen

Die Analyse der Reaktionen von "Gamern" auf Kritik zeigte neben interessanten Argumentationsmustern das fast völlige Fehlen von Verantwortlichkeit für die Wirkungen ihres Spielzeugs auf die sozial-emotionale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Sie waren sich der emotionalen Desensibilisierung nicht bewusst und bestritten vehement jegliche wissenschaftlichen Belege über die nachteiligen Wirkungen auf junge Menschen.

Ansätze zur Validierung der Interpretation von Spieler-Reaktionen auf Kritik durch Dialog-Konsens erscheinen problematisch, da sie unerwünschte Wirkungen (Bestätigung) auslösen könnten.