SSOAR

Open Access Repository
www.ssoar.info

Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen

Nachez, Michel; Schmoll, Patrick

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Nachez, M., & Schmoll, P. (2002). Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. *kommunikation @ gesellschaft*, *3*, 1-12. https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0228-200203032

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:
This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.
By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

gesis
Leibniz-Institut
für Sozialwissenschaften

Mitglied der
Leibniz-Gemeinschaft

Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen

von Michel Nachez und Patrick Schmoll (beide Strasbourg)

Die explosionsartige Nutzung von Online-Videospielen ist eine soziale Tatsache, die durch die heutige Allgegenwärtigkeit des Tauschhandels zwischen Kindern und Jugendlichen belegt werden, kann sowie durch die Hunderte Millionen von Spielezubehör, Spielkonsolen, Kassetten und CD-ROMs, die mit einem Jahresumsatz von 25 Milliarden Euro weltweit verkauft werden (Stand 2000).

Dennoch ist dieses Phänomen nur Gegenstand weniger umfassender sozialwissenschaftlicher Studien, obwohl es gegenwärtig eine neue Dimension annimmt: Einerseits, weil es sich ausweitet auf Spieler aller Generationen und nicht mehr auf vereinzelte Jugendliche begrenzt bleibt; andererseits, weil es nunmehr der Gesamtheit der Spieler die Möglichkeit eröffnet, sich in einem virtuellen Raum zu treffen. Denn die Mehrzahl der Spielversionen beinhaltet die Option in Computernetzen und mittels des Internet über Spielplattformen auf entfernten Servern mit anderen Teilnehmern aus der ganzen Welt zu spielen.

Zur Faszination der Bilder, der Animationen und Spielszenarien kommt also noch die Interaktivität mit anderen Spielern innerhalb der "Netzgemeinschaft" hinzu. Videospiele gehören zu den meist genutztesten Domänen der "Internauten". *Gaming Zone* von Microsoft zählte 1999 mehr als 8 Millionen Nutzer pro Woche und die Site von Havas Interactive (*battle.net*, *won.net* und *Battle Central*) beinahe 10 Millionen (Idate 2000).

Die folgenden Überlegungen basieren auf gemeinsamen wie jeweils eigenen qualitativen und ethnographischen Studien der Autoren. Es wurden 16 (sieben weibliche und neun männliche) Jugendliche im Alter zwischen 14 bis 21 Jahren mehrfach und intensiv befragt. Darüber hinaus verfügen die Autoren unabhängig voneinander über Kontakte zu “Spiele-Clans” und “–Gilden” im Internet, die Gegenstand ihrer Untersuchungen sind. Darüber hinaus sind auch die entsprechenden Zeitschriften und Websites Forschungsgegenstand. Außerdem sind sie in einem ethnographischen Sinne in LAN- und Online-Spiele involviert (*Mankind* und *Quake*-like Spiele). Ebenso sind die Verfasser Teilnehmer an privaten LAN-Partys.

Videospiele als besorgniserregendes Phänomen

Die Anziehungskraft der Spiele beunruhigt Eltern und Erzieher mindestens in zweierlei Hinsicht. Ein Teil der Fragen, die sie sich stellen, zielt auf die Risiken der sozialen Isolierung ab, die mit der exzessiven Nutzung der Spiele gewöhnlich verbunden sein sollen. Der andere Teil der Besorgnis betrifft die Auswirkungen einzelner Spiele im Hinblick auf ihre explizit gewaltgeprägten Themen und Szenarien.

1. Die soziale Isolation der Spieler

Vergrößern die Videospiele, speziell die Online-Spiele, die Isolation zwischen den Menschen, da sie eine Kommunikation unter den Teilnehmern ohne körperliche Begegnung ermöglicht, zumal sie vorzugsweise in einer künstlichen Welt, die von irrealen Wesen bevölkert wird und die Regeln unterworfen ist, die nur einen entfernten Bezug zum alltäglichen Leben besitzt? Eine Denkfigur, die aktuell durch die Medien popularisiert wird, besagt, dass der Spielefan mehr und mehr Internet-Stunden vor seinem Bildschirm verbringt und nicht mehr aus dem Zimmer geht, um Eltern, Nachbarn und Freunde zu treffen. Bedingt der Rückgang der direkten Begegnung mit den Nächsten nicht eine Form der Abstraktifizierung und Entpersönlichung des Anderen? Wenn sich Menschen nur als beliebig austauschbare Figuren in einem Online-Videospiel ansehen, könnte dies die unverwechselbare Identität des Anderen gefährden.

Die Virtualisierung der Kommunikationsteilnehmer, die einerseits erlaubt, anonym zu kommunizieren, die aber keinerlei Gewissheit über die wahre Identität des Anderen bietet, symbolisiert das Abbild einer Gesellschaft, die gegenüber ihren Mitgliedern zunehmend indifferent wird, und in des es unerheblich geworden ist, was man den Mitspielern sagt, was man ihnen (an-)tut oder was man mit ihnen tut (Schmoll 2001). In einem Universum, in dem der Andere sehr schnell durch Millionen noch anderer (ganz in dem Sinn von "anders als der Andere"), etwa durch “Bots” (animierte Wesen, die mit künstlicher Intelligenz ausgestattet sind), ausgetauscht werden kann, braucht man nicht mehr “bitte” oder “danke” zu sagen.

2. Gewalt in gewissen Spielen

Diese Besorgnis steigert sich im Falle von Gewaltvideospielen. Zweifellos drückt die Spielpraxis im Internet einen allgemeinen Wunsch aus, andere Personen bei der Suche nach gemeinsamem Spaß zu treffen. Aber die Aggression bildet dabei - in Spielen wie *Quake*, *Duke Nukem*, *Hexen* oder *Counter-Strike* - die am häufigsten in Szene gesetzte Form der Konfrontation mit dem Anderen. Solche Aggressionen werden meist mit aufwendigen Computersimulationen realisiert, die im Zerschneiden von Körpern mit einem Laserstrahl oder mit einer mittelalterlichen Axt bestehen und indem Feinde in die Luft gesprengt werden, so dass ihre Eingeweide an die umliegenden Wände klatschen. In diesen Simulationen wird der Andere zum Objekt der Befriedigung der primitivsten Triebe herabgewürdigt.

In den meisten Spielen bewirkt der *subjektive Blickwinkel,* die Identifikation mit dem Aggressor: Der Spieler sieht das, was passiert, durch die Augen seines Avatars (seiner Spielperson), die in ihm die Illusion des Eintauchens in die 3D-Umgebung hervorruft, in der er sich bewegt. Die realistische Darstellung der Animation und das Eintauchen machen die Grenzlinie zwischen der Spielsituation und der Offline-Wirklichkeit tendenziell durchlässig. Diese Grenzlinie ist im Prinzip durch präzise Beschränkungen materiell klar definiert: Die Umgebung, in der sich der Spieler befindet, die Zeit des Spiels und die virtuelle Oberfläche, auf der gespielt wird. Aber diese objektive Definition gibt keine Antwort auf die Frage, welche Risiken der Grenzüberschreitungen des Spiels aus der virtuellen Welt in das Offline-Leben bestehen; psychologisch und verhaltenswissenschaftlich formuliert: Besteht eine Verwechslungsgefahr im Bewusstsein des Spielers, der dann nicht mehr differenzieren kann zwischen dem realen Leben und dem Spiel, das ihn möglicherweise im wirklichen Leben zum Aggressor macht?

Macht die Nutzung dieser Spiele die Jugend zu einer Horde neuer Barbaren wird, die die Welt von morgen lebensgefährlich werden lässt?

Beruhigende wissenschaftliche Studien

Der Charakter und der Inhalt der durch die Spiele angebotenen Szenarien, in denen die hauptsächliche Aktivität oft darin besteht, unaufhörlich alles zu töten, was sich bewegt, haben dazu geführt, dass Untersuchungen zur Beurteilung dieses Phänomens und der potentiellen Gefahren für die Verhaltensentwicklung der Spieler in ihrem realen Leben vorgenommen wurden. Die grundlegende Frage lautet, ob die übermäßige Nutzung von Videospielen, ganz besonders derjenigen Spiele, die Gewalt beinhalten, Gefahr läuft, die Gewalt bei Jugendlichen zu steigern und ihr Sozialverhalten offline entsprechend beeinflusst?

Da das Untersuchungsfeld vergleichsweise jung ist, sind bis heute nur wenige Arbeiten und hier lediglich für Einzelplatz-PC-Videospiele durchgeführt worden. Eine französische Studie von 1994 über in den Klassen von 26 Schulen in Savoyen und auf der Grundlage von über 1.000 Gesprächen ergab, dass mehr exzellente Schüler, Videospiele (aller Art) spielen als solche mit schlechten Schulleistungen. Die besseren Schüler spielen jedoch eine kürzere Zeitdauer als die Schlechteren (Longuet 1996). Diese Studie zeigt, dass ein Drittel der Vielspieler hervorragende Schüler sind und dass dies ihre Leistungen in der Schule nicht schmälert. Unter all den in den Interviews genannten Spielen sind nur 15% Spiele mit Gewalt. Ein anderer Punkt dieser Studie zeigt, dass das Videospiel sozialer Integrations- und Austauschfaktor ist, denn ab dem Alter von acht Jahren "spielt man nicht, wenn man nicht darüber mit Freunden sprechen und/oder mit den Eltern spielen kann".

Eine andere, auch aus dem Jahr 1994 stammende Studie von Joel Saxe, Universität von Massachusetts, kommt zum Schluss, dass, obwohl das Spiel *Mortal Kombat* extreme Gewalt zeigt, das Verhalten der jungen Spieler untereinander kooperativ, ja sogar freundlich sei (Saxe 1994). In einer funktionellen Perspektive kann die Rolle der Gewaltvideospiele geradezu als positiv gesehen werden, weil sie Spaß erzeugen, Frustration bekämpfen und von ängstlichen Gefühlen und Stress befreien mittels der Identifikation mit der phantastischen Macht, die dem Spieler durch das Spiel zur Verfügung gestellt wird. Saxe spricht von der "Verlagerung der Realität". Diese Verlagerung erlaube es den Spieler, ihre Stimmungen zu steuern: Z.B. könne im Anschluss an einen misslungenen Tag eine gute Partie Krieg, aus der man mit neugewonnener Energie herauskommt, die Moral stärken und das Selbstbewusstsein wiederherstellen. Das Gewalt-Videospiel sei für die Heranwachsenden eine Art und Weise, *gewalttätige Triebe* zu kanalisieren und sie auszudrücken, was mehr Ausgeglichenheit ermögliche und innere Spannungen vermindere. Diese Entladung könne gleichermaßen Gefühle von Zweifel und die Infragestellung von Identität entgegenwirken, was in diesem schwierigen Alter wichtig sei und sie erlaube vor allem, versteckte und offene Konflikte mit der Autorität besser zu verarbeiten. Der Spaß am Spiel müsse nicht als pervers oder subversiv angesehen werden, denn er erlaube, Wut, Angst und Frustration zu bekämpfen. Das Spiel könne auch der Ort sein, an dem Gefühle geäußert werden, die im sozialen Kontext unterdrückt werden. Die besagte Studie lenkt ebenfalls die Sicht auf die Solidaritätsbekundungen und gegenseitige Hilfe zwischen den routinierten Spielern und Anfängern, für die die "Veteranen" oft auf freundschaftliche und gewaltlose Weise die Verantwortung übernehmen.

Ähnliche Schlüsse werden in einer australischen Studie präsentiert mit 1.310 Personen, davon 415 Jugendliche im Alter zwischen 12 und 17 Jahren (Durkin & Aisbett, 1999), die auch zeigen, dass es keine signifikanten negativen Einflüsse von Gewalt-Videospielen auf das Verhalten im Leben der befragten Spieler gibt. Die Spieler finden Gefallen am Spiel und viele von ihnen versichern, ein sehr motivierendes Gefühl des Wettkampfes während des Spiels zu empfinden. Es gebe zwischen den Spielern sehr viel Lachen und Diskussionen rund um das Spiel, und wenig offene Aggressionen verbaler und physischer Art: Wenn sie sich in Szene setzen, sei das begleitet von Lachen, was zugleich die Bedeutung verändere. Die meisten Spieler empfinden während des Spieles positive Gefühle, wenige empfinden Wut oder Aggression. Andererseits gebe es eine deutliche Vorliebe, in einer Gruppe oder mit Familienmitgliedern zu spielen.

Die einzige Studie, die von den vorherigen in ihren Schlussfolgerungen abweicht, ist eine Doppelstudie des *American Psychological Association* (APA), von der der erste Teil aus einem Fragebogen besteht, der 227 Personen vorgelegt wurde (darunter 149 Frauen) und der zweite Teil in einem Experiment, durchgeführt mit 210 Personen (darunter 104 Frauen), allesamt Psychologie-Studenten (Anderson & Dill, 2000). Die Untersuchung zeigt, dass 73% der genannten Spiele, die die Studenten am häufigsten spielen, keine Gewaltspiele sind. Das Laborexperiment bestand darin, die Personen der Stichprobenauswahl unabhängig voneinander mit zwei Videospielen zu konfrontieren, eines ohne und eines mit Gewalt. Das Ergebnis lautet, dass die Gewaltspiele sowohl aggressive Gedanken als auch gewaltförmige Verhaltensweisen verstärken. Sie seien gefährlicher als Fernsehen und Kino und weisen die Besonderheit auf, die Spieler dazu zu bringen, dass sie sich mit den Angreifer identifizieren. Darüber hinaus stellt die Untersuchung fest, dass es einen Zusammenhang gebe zwischen der Zahl der gespielten Stunden und schulischem Misserfolg. Die Studie kommt zu dem Schluss, dass die Nutzung von Gewalt-Videospielen einen Faktor darstelle, der die Verhaltenauffälligkeiten und Persönlichkeitsstörungen von Spielern über einen längeren Zeitraum begünstige. Sie verstärke aggressive Verhaltensmuster und entsprechende Handlungen im wirklichen Leben. Die Verstärkung gewaltförmiger Verhaltensweisen, hervorgerufen durch die wiederholte Darstellung von aktiver Gewaltanwendung in den Spielen, fänden ihre Ursache in der Über-Betonung der aggressiven mentalen Strukturen. Hinzu kommt, dass die Studie nahe legt, die Jugendlichen würden versuchen, Spiele mit immer mehr Gewaltanteilen zu spielen. Die weiblichen Versuchspersonen zeigen ein höheres Niveau an Feindseligkeit und Aggression als die männlichen Versuchspersonen. Die Gefahr dieser Spiele bestehe in den zum Ausdruck kommenden Ideen und nicht in den während einer Partie erlebten Gefühlen. Umso realistischer die Gewalt dargestellt sei, umso mehr identifizierten sich die Spieler mit dem Aggressor und umso größer sei die Tendenz, aggressive Antworten als Lösungen für Konfliktsituationen im wirklichen Leben zu finden, statt konsensfähige Wege zu suchen. Andererseits sei es die Aggression im Spiel, die gesucht und praktiziert werde. Sie werde nicht passiv erlebt wie in einem Fernsehfilm. Schließlich hätten die Spiele eine süchtig machende Komponente, die die Ausbildung gewaltförmigen Verhaltens noch zusätzlich zu bedingen drohe.

Der Kontrapunkt zur vorherigen Studie ist eine Synthese aus allen publizierten Recherchen, die, 1999 angeordnet durch die Regierung Clinton und vorgestellt durch den Public Health Service, in einem Bericht zusammengefasst wurde (Satcher, 2001). Diese Übersicht der Arbeiten schließt auf die Unschädlichkeit der Videospiele abgesehen von dem Fall, dass die

Person bereits zuvor soziale und psychologisch aggressive Verhaltensweisen aufgewiesen habe, was durch die Sucht nach Gewalt-Videospielen verstärkt werde.

Die durchgeführten Untersuchungen erlauben also keine pauschale Feststellung, dass Videospiele, selbst Gewalt-Videospiele, einen negativen Einfluss auf das Verhalten der Spieler in ihrem realen Leben haben. Es verhält sich ebenso wie bei der Cyber-Abhängigkeit, die es tatsächlich gibt, von der aber niemand behaupten würde, es handele sich dabei wie bei einer Sucht im Sinne einer "harten" Abhängigkeit. Kein Fall von Gewalt gegen sich selbst oder gegen andere hat sich offensichtlich bis heute als "Entzugserscheinung" ereignet. Im Gegenteil die Videospiele rufen im Verlauf des Spiels originäre Formen der Geselligkeit hervor.

Ein Resultat der Geselligkeit im Spiel: Clans und Turniere

Seit der Erfindung der Online-Spiele und Netzwerk- Spiele bilden sich Gemeinschaften, die sich auch manchmal "irl" (im “Real Life”) treffen, an Wochenenden, die [als sogenannte LAN-Partys] allein einem Spiel im lokalen Netzwerk gewidmet sind. Gruppen von 10-20 Jugendlichen kommen in einem Raum zusammen, jeder bringt den eigenen Rechner mit, einen Schlafsack und Proviant. Nach ein bis zwei Stunden Netzwerk-Installationszeit spielen sie ohne Unterbrechung. Die Teilnehmer lösen einander ab, wenn sie eine Verschnaufpause benötigen.

Es gibt noch andere Formen der *irl*-Treffen, die mit Spielen verbunden sind: Es werden regelrechte nationale und internationale Veranstaltungen organisiert, Hunderte von Spieler treffen sich auf der gleichen Site. Zum Beispiel vernetzten sich 1.200 Spieler und ihre Rechner vom 25. - 27. Mai 2001 in einem immensen lokalen Netzwerk bei der *Lan Arena 6* in Paris unter dem Arche de la Défense. Vier riesige Bildschirme und zehn Plasma-Bildschirme erlaubten es, den Wettkampf-Partien in den Spielen *Quake III*, *Tournament*, *Broodwar* und *Counter-Strike* (alles Massaker-Spiele) direkt zu folgen, bei denen die französischen und deutschen Clans gegeneinander antraten. Die Resultate wurden auf einer Website (*www.lan-arena.com*) veröffentlicht, wodurch es möglich war, die Wettkämpfe der Clans zu verfolgen, die ähnlich wie im Sport in Klassen eingeteilt waren.

Die Vergleichbarkeit mit dem Sport hört übrigens bei den Wettkämpfen nicht auf: So gibt es Fachzeitschriften (z.B. *Online Gamer*), die einen dem Sportjournalismus vergleichbaren Stil der Darstellung verwenden . Es gab und gibt bei den Wettkämpfen Sponsoren, die das technische Material bereit- und die Netzwerk-Infrastruktur zur Verfügung stellen, die Ergebnisse veröffentlichen und die Gewinne für die Sieger übernehmen. Seit die Ideale des Wettkampfsports (und zweifelsohne auch die Gefahr der Abweichung von ihnen) in diese Wettkämpfe Einzug hielt, findet sich hier auch der Wille zum Siegen, der Kult des Sieges, aber auch der Mannschaftsgeist und die Vorstellung von *fair play*.

Außerhalb der Treffen entwickeln sich Online-Gemeinschaften und an einzelne Spiele gebundene *irl*'s. Die Spieler bilden ständige Mannschaften und gestalten ihre Kommunikation entlang des Themas, mit dem Vokabular und anhand der Bilder des Spiels. Sie verbünden sich zu "Kriegerstämmen" mit dem gemeinsamen Willen, das Ziel zu erreichen und mit der zur Schau gestellten Überzeugung, die Stärksten zu sein, die Mutigsten, eben die Besten. Diese Clans oder Gilden haben ihre eigenen Sites, auf denen sich Mitglieder und Besucher außerhalb des streng abgegrenzten Spielraumes treffen, mit einem düsteren oder blutigen Emb-

lem, übersät mit traditionellen "gotischen" Relikten (Schädel, Gebeine, Schwerter, Äxte...), die aber eine kommunitäre Gemeinschaftlichkeit zur Schau stellen: Einer für alle in der Gruppe und alle gegen die anderen außerhalb.

Der Geist des Spiels lässt sich also nicht auf die impliziten Werte der Szenarien reduzieren, die durch die Spielehersteller vorgegeben werden. Die Massaker-Spiele werten dem ersten Anschein nach das Individuum im Kampf "Allein gegen alle" auf, ebenso das "Alles ist erlaubt" und die zur Schau gestellten Ablehnung der (gesellschaftlichen) Ordnung. Aber der Diskurs und die Spielpraktiken sind orientiert an der Bejahung der Gruppenzugehörigkeit, dem Vorrang von Normen und Regeln, den durch die Kriegskultur inspirierten Werte wie Ehre, Mut, Kraft, Freiheit, Recht, Kooperation ... Spiele, deren zentrales Anliegen es ist, andere zu zerstören und in denen man trotzdem behauptet, es sei ehrenvoll, von einem ehrenwerten Widersacher *in Stücke geschlagen worden zu sein*, geben auch der Gemeinschaftlichkeit Raum in mehr oder weniger stabilen Gruppen beziehungsweise in Spielgemeinschaften, in denen sich die Widersacher treffen, miteinander kommunizieren und Beziehungen auf der Grundlage gegenseitigen Respekts aufbauen. In diesen Fällen bietet das Spiel die Gelegenheit zum Treffen mit Anderen und dieses Zusammentreffen garantiert im Gegenzug den Unterschied von Fiktion und Realität: Man tötet sich zwar gegenseitig virtuell, aber es ist eben nichts anderes als ein Spiel.

Obwohl die extreme Gewalt Motor des Spiels ist und die wiederkehrende Zerstörung des Avatars des Spielers normal und unvermeidlich erscheint, ruft sie keine Verbitterung unter den Spielern gegenüber dem Gegner hervor. Im *real life* ist die Stimmung im Spiellokal normalerweise freundlich und Lachanfälle sind häufig ("Dreckskerl, hast mich gut drangekriegt"). Das Spielfeld, abgegrenzt durch den Bildschirm, verhindert keine hilfsbereite Gemeinschaft außerhalb des Spiels. Man kann oft gegenseitige Hilfe zwischen den Spielern außerhalb des Spiels beobachten, die auf dem Spielfeld jedoch unbarmherzige Feinde sind. Im Netz wird auf viele Sites sich der Neulinge angenommen und für den Start Tipps und Hilfen gegeben. In der Welt von *Quake* ist die Betreuung und Anleitung von "Neuen" im Netz (offline ebenso wie online) gleichfalls eine übliche Praxis.

In diesem gemeinschaftlichen Kontext, der seine eigenen Werte produziert, gelten bestimmte Verhaltensweisen als Übertretung, nicht so sehr der Spielregeln selbst, als vielmehr des Gruppenkodexes der betreffenden Clans oder der Spielgruppe. In der Hitze des Gefechts sind Flüche beispielsweise keine Seltenheit, allerdings sind fremdenfeindliche oder sexistische Beschimpfungen keine akzeptierte Aggression, und zwar nicht nur seitens der Adressaten, sondern auch seitens der anderen beteiligten Spieler. Auf Betrüger, die Programme manipulieren, um ihrer Spielfigur einen Vorteil zu verschaffen, oder die, die Punktzahl zu ihren Gunsten manipulieren oder - noch schlimmer – die, die mittels Techniken der Informationspiraterie, also Hacking im Rechner eines Mitspielers die Charaktereigenschaften von dessen Spielfigur verändern, auf die wird in den Foren mit dem Finger gezeigt und wenn sie identifiziert sind, werden sie sowohl von Wettkämpfen als auch aus ihrem eigenen Clan ausgeschlossen.

Grundsätzlich lehnen die Spieler von Massaker-Spielen diese Art der Übervorteilung ab und es lässt sich feststellen, dass in diesem virtuellen Universum der Gewalt nicht alles erlaubt ist. Der Spieler erwartet von den anderen, dass sie ihn als Spieler sowie als Mensch respektieren und er verhält sich generell dem Gegner gegenüber mit dem gleichen Respekt, den er an dessen Stelle erwarten würden. Damit der Wert des Sieges an einer unbestrittenen Norm gemes-

sen werden kann, ist *fair play* und Ehrlichkeit im Spiel erforderlich. Die Chancen müssen für alle gleich sein und die Unterschiede dürfen nicht auf Manipulation beruhen, sondern auf dem Wettstreit der individuellen Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Konzentration, Leistungsfähigkeit und Selbstbeherrschung.

Die Betrüger sind, selbst wenn sie im Spiel gewinnen, in Wahrheit die Verlierer. Sie werden von der Gemeinschaft der Spieler geächtet, denn sie haben sich selbst ausgeschlossen, vom Geist des Spiels und von den von allen geteilten Werten. Im Gegensatz dazu können die ehrlichen Spieler, auch wenn sie verlieren, sich mit einem positiven Selbstbild wieder aufrichten: In ihrem Referenzsystem erkennen sie ihre Feinde nicht nur als Feinde wieder, sondern auch als Mitspieler, die die gleichen Werte teilen und sie schätzen es, dass sie im Gegenzug durch sie gleichermaßen wieder anerkannt werden, weil sie ehrenvoll verloren haben. Der Austausch im Forum im Anschluss an den Wettkampf unterstreicht diesen Geist: Die Gewinner beglückwünschen die Verlierer, sich tapfer geschlagen zu haben und die Verlierer sagen sich, sie könnten stolz sein, von einem Gegner dieses Ranges besiegt worden zu sein. Betrüger und Falschspieler werden von der Gemeinschaft geschnitten.

Insgesamt liegt den meisten Spielern, obwohl sie durch die Anonymität geschützt sind, viel daran, die Regeln zu respektieren, die ein Minimum an Zivilisiertheit gebieten. "Gravierende" Beleidigungen und Betrügereien könnte zu einem Herüberschwappen der Gewalt führen. Das Überschreiten dieser Grenzen bedroht das Spiel selbst, das Gefahr läuft, nicht mehr nur ein Spiel zu sein. Die dargestellte extreme Gewalt soll eingeschlossen bleiben im fiktiven Raum. Die Mehrheit der Spieler besitzt davon ein klares Bewusstsein und die Grenze ist deutlich zwischen der Kampfarena und dem, was außerhalb des Spielfeldes passiert, zwischen den fiktionalen gewalttätigen Formen innerhalb des Spiels und einem freundschaftlichen Rahmen außerhalb des Spiels.

Diese Lebensregeln unter den Spielern und der Ausschluss von Unruhestiftern stiften in den virtuellen Welten eine Ordnung, die zunächst als Ausdruck gewaltvoller und zerstörerischer Instinkte und somit dem Chaos geweiht erschienen. Diese Ordnung ist eine Metapher für das was in der wirklichen Welt geschieht: Wie in der Realität erfordert das Überleben und Gewinnen in der virtuellen Welt Einsatz, Arbeit, Lehrzeit und sehr oft Kooperation, um zum Ziel, zum Erfolg zu kommen. Übertretungen werden hier wie in der wirklichen Welt bestraft (mindestens durch Missbilligung und, wenn möglich, durch Strafpunkte). Die Spieler von Gewaltspielen organisieren ihre Verhaltensweisen also gemäß einem Kodex, der durch Werte geprägt ist, die denen in der Wirklichkeit entsprechen.

Eine neue Generation von Spielen: Die "beständigen Spielwelten"

Die angeführten wissenschaftlichen Studien berücksichtigen eine neue Form der Online-Videospiele nicht, die sich wachsenden Erfolgs erfreuen und in denen diese Grenze zwischen Fiktion und Realität nicht ebenso deutlich ist. Es erscheint also angemessen, hierüber ein paar Worte zu verlieren, um vollständig auf dem Laufenden zu sein. Mit den "beständigen Welten" bekommen Realismus und Interaktivität eine neue Dimension. In diesen Spielen ist die Partie, in der sich die Spieler bewegen, prinzipiell endlos. Sie enden nicht, wenn sie das Netz abschalten. Wenn sie wieder einschalten, finden sie ihre Figur wieder, so wie sie sie verlassen haben. Die "beständigen Spielwelten" lassen sich also nur online spielen und in ein- und der-

selben Partie versammeln sich Zehntausende von Spielern aus der ganzen Welt. Ihr Kennzeichen - dass sie nämlich mit sehr vielen Spielern gleichzeitig gespielt werden - wird bei hundert bis dreihunderttausend Teilnehmern pro Partie deutlich.

Der Spieler verwandelt sich in eine Figur, die mit besonderen Charakteristiken und Fähigkeiten ausgestattet ist. Sie beginnt mit der Entdeckung einer mittelalterlichen Phantasiewelt, bevölkert von gefährlichen Kreaturen mit unheilvollen Kräften (*Ultima Online*, *Everquest*, *Asheron's Call*, *La 4ème Prophétie*). Oder sie wird in ein Raumschiff verfrachtet zur Eroberung der Galaxie, um die eigenen Einrichtungen auf den Planeten als Teil einer Sternenmacht aufzubauen (*Mankind*, *Starpeace*). Die gewaltvolle Konfrontation wird in ähnlicher Weise, doch mit geringerem Aufwand an blutigen Details in Szene gesetzt wie in den Massaker-Spielen: Es handelt sich mehr um Rollen- oder Strategiespiele, Nachfolger der Brettspiele vom Typ *Dungeons & Dragons.*

Im Unterschied zu den Videospielen, bei denen der Raum als Kampfarena in einer vorgegebenen Zeit abgegrenzt ist, hören die "beständigen Spielwelten" nicht auf. Die Spieler leben also dauernd miteinander im Spiel, gewissermaßen auch wenn sie offline sind, so dass ihre Spielfigur und ihre Spielumgebungen weiterbestehen und auch von anderen angegriffen werden können, wenn sie nicht zugegen sind. Die Grenze zwischen Spiel und Realität verschwimmt, wird durchlässig und die Komplexität der Interaktionen erlaubt die Herausbildung spontaner Formen von Gemeinschaftlichkeit, die allgegenwärtig sind. Ebenso wie bei den Massaker-Video-Clans haben die Gilden und die Imperien der "beständigen Spielwelten" ihre eigenen Websites auf anderen Internetservern, ihre eigenen Foren und sie organisieren gelegentliche Treffen im “real life”, z.B. in einem Café oder in der Wohnung eines Mitgliedes. Auf jeden Fall lassen sich diese Gruppen und Gemeinschaften auch im Inneren des Spiels häuslich nieder, wo sie Territorien besetzen, Königreiche und Einrichtungen gründen, und sich einem komplexen Spiel aus Kämpfen und Bündnissen mit anderen Gemeinschaften widmen.

Hier wird die Grenze zwischen der Spielsphäre und der alltäglichen Realität noch durchlässiger durch die Zeit, die die Spieler damit verbringen, mit den anderen Spielern zu kommunizieren. Die Teilnehmer der "beständigen Spielwelten" widmen sich mehr als zwanzig Stunden wöchentlich dem gleichen Spiel (Nguyen 2001) und wird zur Hauptsache ihrer Freizeit. Sie telefonieren oder mailen sich außerhalb des Spiels. Auch offline besteht die Möglichkeit, vom Server über ihr Laptop von einer stattgefundenen Attacke auf ihre Einrichtungen benachrichtigt zu werden. Die Spieler tun in einer gegebenen Zeit und einem bestimmten Raum nichts außer spielen: Sie denken und reden über das Spiel jeden Tag in ihrem alltäglichen Leben.

An diese originären Formen der Gemeinschaft sind spezielle Darstellungsformen von Gewalt geknüpft. Diese ist nicht mehr ein (grafisch) animiertes Spiel, sondern sie wird tatsächlich erlebt, tatsächlich zugefügt oder erduldet. Sie ist in einer virtuellen Welt natürlich nicht körperlich. Aber sich gegenseitig Sachen und Einrichtungen, an denen Wochen und Monate gebastelt wurde, zu stehlen oder zu zerstören - selbst wenn sie nur virtuell sind - das ruft reale Gefühle hervor. Im Gegensatz zu Massaker-Spielen, die während des Spiels punktuell Adrenalin-Ausschüttungen hervorrufen und die einer angenehmen Gemeinschaft Raum verschafft, ruft die Erfahrung solch erlebter Aggression in den "beständigen Spielwelten" nicht nur Wut oder Mutlosigkeit im Spiel hervor, sondern realen Groll und auch Hass. Der Kontext der Ge-

walt ist in diesen Spielen teilweise ausgearbeiteter, in ihrer Darstellung zwar weniger direkt brutal, dadurch aber gleichzeitig unterschwellig näher an der Realität.

Die Zeit, die man im Spiel damit verbringt, virtuelle Güter zu kreieren, von denen man fürchtet, sie wieder zu verlieren, und - aus den gleichen Gründen - auch die Zögerlichkeit, Wut und Rachegefühle bei einem Widersacher zu provozieren, dessen Güter es zu stehlen oder zu zerstören gilt, lassen in den "beständigen Spielwelten" Regulationsmechanismen für die tatsächliche Ausübung von Gewalt entstehen: Einschüchterungen, Drohungen, Bündnisse, Anschluss an Gilden, Verhandlungen, Rückgriff auf Dritte. Die tatsächliche Aggression eines Spielers gegenüber einem anderen ist nicht die häufigste Spielsituation; und wenn sie eintritt, ist sie von den Notwendigkeiten der Bündnisse geprägt und gehorcht oft einem Ehrenkodex oder kriegerischen Gesetzen, aber auch einem Bündel diplomatischer, strategischer, moralischer und ideologischer Erwägungen. Spielen impliziert auch Höflichkeitsregeln und die Entfaltung von Kommunikations- und Verhandlungskompetenz. Der Vorbeugung von und der Umgang mit Gewalt im Spiel ist im Grunde genommen eine Form des Erlernens von Gemeinschaftlichkeit.[1]

Eine offene Frage: Die De-Realisierung von Gewalt

Diese Beobachtungen und die oben angeführten Studien lassen eine Frage offen, die sich vielleicht nicht so einfach im Rahmen einer Untersuchung klären lässt: Die Frage nach dem Effekt der Entwirklichung, die durch die Darstellung und die Inszenierung der Gewalt mittels synthetischer Bildtechniken induziert wird. Das Problem ist nicht neu und wurde bereits im Zusammenhang mit der Gewaltdarstellung im Fernsehen untersucht. Der tägliche Konsum von Photos und Filmen gewaltvollen Inhalts, relativ identisch in ihrer Brutalität, sei es in Nachrichtensendungen oder in fiktionalen Filmen, kann bei den Zuschauern Gefühle (unwirklich werden) abstumpfen lassen. Die Darstellung des Todes oder des Leidens anderer verdirbt den Appetit beim Essen nicht mehr. In ähnlicher Weise bringt im Videospiel das in die Luft sprengen oder das Verminen der Figur des Widersachers, was persönlich ganz unbeteiligt durch den Rechner bewerkstelligt werden kann oder durch den Avatar eines realen Spielers, ein unverhohlenes Vergnügen, während im Gegenzug der Tod der eigenen Figur auch nicht körperlich empfunden wird. Man stirbt nicht wirklich und es tut noch nicht einmal weh. Man folgert daraus (und das ist richtig), dass die Zerstörung des Bildes des Widersachers am Ende des das Ereignis reproduzierenden Filmes - so realistisch sie auch immer dargestellt sein mag - nicht bedeutet, dass der Widersacher in Wirklichkeit stirbt.

In den Spielen im ”Real Life” werden Kinder und Jugendliche dazu gebracht, Erfahrungen mit ihrem Körper zu machen und zu realisieren, dass sie über Grenzen nicht hinausgehen können: Beim Sport, bei Streitigkeiten, selbst bei Schlägereien. Wunden und Beulen bestrafen den Irrtum und stellen die differenzierte Beziehung zum Gegenüber klar. Dagegen schafft das Verschwinden des realen Körpers (des eigenen wie des anderen) in den Online-Spielen eine (solche) Form der Standortbestimmung ab. Man steht damit dem in der Einleitung angesprochenen Risiko gegenüber: Wenn andere gemäß ihrem virtuellen Double wie ein Videospielprogramm behandelt werden können, gibt es da nicht die Gefahr des Herüberschwap-

[1] Für eine detailliertere Untersuchung der spezifischen Formen von Gewalt in den *beständigen Spielwelten"*, vgl. unseren Artikel über die Player Killers (Nachez/Schmoll 2002).

pens/Ausuferns der Gewalt aus dieser abstrakten und aseptischen Praxis, in der sie ohne Gewissensbisse oder eher ohne Identifikation mit dem Schmerz des anderen zugefügt werden kann?

Diese Frage hat nicht dasselbe Gewicht wie diejenige, die in den vorher angeführten soziologischen Untersuchungen behandelt wurde. Diese zeigen, dass die Spieler von Videospielen nicht mehr als andere der Versuchung nach körperlicher Gewaltanwendung nachgeben, untereinander oder im Alltag. Man könnte es sogar so interpretieren, dass sie, wenn sie Videospiele praktizieren, es vorziehen, auf körperliche Gewalt zu verzichten, beziehungsweise die mit körperlichen Spielen verbundene Anstrengung, Erschöpfung und das Verletzungsrisiko scheuen. Die Videospiele treffen von diesem Gesichtspunkt aus auf ein Klientel, das nicht gerade sehr sportlich veranlagt ist und das seine Freizeit lieber in der Wohnung verbringt. So gesehen müssen Eltern und Erziehungspersonen ihre Befürchtungen auf andere Probleme als die der Gewalt konzentrieren, etwa auf die unzureichende körperliche Aktivität der Heranwachsenden.

Aber die durch die virtuellen Welten - unserer Befürchtung nach - induzierten Störungen der Realität bestehen mindestens in zwei Aspekten (Schmoll 2002). Wenn Eltern und Erzieher die Risiken von speziellen Formen der Schizophrenie oder der schrankenlosen Selbstsucht stigmatisieren, die durch einen zu großen Hang zu den durch die Videospiele geisternden virtuellen Kreaturen hervorgerufen werden, beziehen sie sich auf die Flucht aus der "wahren" Realität in künstliche Realitäten, die aus einer Tendenz resultiere, "die Trugbilder zu behandeln wie reale Objekte und Wesen". Aber ein genau entgegen gesetzter Typ von Störung kann auch darin bestehen, "die Realität zu behandeln, als wenn sie so wenig Bestand hätte wie die virtuelle Welt". Ph. Quéau (1993) hat diese Möglichkeit schon aufgezeigt, die vielleicht noch gefährlicher ist, nicht für die Jugendlichen als Individuen, sondern für das globale Funktionieren unserer Gesellschaften. Die Videospiele präsentieren sich auf dem Monitor auf die gleiche Weise wie militärische Operationen auf den Bildschirmen der Kommandozentralen der modernen Armeen: Für den Soldaten ist der Feind eine "Schießscheibe" und immer öfter schließt die Zerstörung des Widersachers den körperlichen Kontakt im Gelände aus. Stattdessen reduziert sich dieser Vorgang für den "Operator" auf die Erfahrung, einen blinkenden Punkt von seinem Bildschirm verschwinden zu lassen.

Die medienwirksame Vermittlung des Golfkrieges, der letztlich wie ein *wargame* in Echtzeit präsentiert wurde, in dem der Tod niemals direkt zu sehen war, ist zum exemplarischen Fall für die Art und Weise geworden, wie die Videospiele als Paradigma für den modernen Krieg funktionieren können. Kürzlich zeigte sich auch bei der elektronischen Treibjagd, die von Amateur-Internauten bei der Informationsrecherche zu Osama Bin Laden und seinem militärisch-finanziellen Netz veranstaltet wurde, dass der Krieg zum Online-Spiel wird. Schließlich vergisst man, dass am anderen Ende der Verbindung die Menschen weiter sterben.

Fazit

Diese Frage nach der Entwicklung des eigentlichen Wesens der Gewalt in unserer Gesellschaft muss angesichts des begrenzten Rahmens dieses Artikels offen bleiben. Derselbe hatte zunächst die Auswirkungen von Videospielen auf die Gemeinschaftsfähigkeit der Spieler zum Thema, mit einem spezifischen Augenmerk darauf, was die Beunruhigung in ihrem sozialen

Umfeld hervorruft: Nämlich die eventuellen Risiken der Isolation und das Übergreifen von Gewalttaten.

Es liegt in der Natur von Spielen, generell einen Raum anzubieten, in dem die Gemeinschaftlichkeit erlernt werden kann und diese wird oft in all ihren Formen durchdekliniert, Gewalt eingeschlossen in Gestalt von Aggressionen verbaler und körperlicher Art. In den Online-Videospielen schließt das Treffen mit dem Anderen innerhalb des virtuellen Raumes die Möglichkeit körperlicher Gewalt a priori aus. Der kommerzielle Erfolg der Videospiele, in denen Gewalt auf eine mehr und mehr deutliche Art in Szene gesetzt wird, stellt offensichtlich die Frage danach, welche Gemeinschaftlichkeit die jungen Spieler erlernen. Erzieher und Eltern fürchten einerseits, dass der Zauber der virtuellen Welten die Isolation der durch ihre Bildschirme voneinander getrennten Individuen erzeugen, und andererseits, dass der gewaltsame Charakter einiger dieser Spiele dem möglichen Ausufern gewalttätiger Verhaltensweisen im "Real Life" Tür und Tor öffnen könnte.

Währenddessen zeigt der aktuelle Erkenntnisstand von Studien zu diesem Thema, dass Heranwachsende generell einen Unterschied zwischen der Fiktion des Spiels und der Wirklichkeit des Alltags machen. Die Gewalt ist als kurze Zeit der Konfrontation präsent im Rahmen des virtuellen Spielfeldes. Eine Reise durch dieses Universum lässt sogar - am Rande des Spieles - originäre Formen der Geselligkeit wieder entstehen: Vereinigung von Freunden, Organisierung von Clans, Versammlungen, um Wettkämpfe abzuhalten. Selbst die neuen Formen von Online-Spielen, die die Spieler in die Fiktion einer beständigen virtuellen Welt eintauchen lassen und die sicherlich den Realismus der dort erlebten Gewalt vergrößern, bringen die Spieler trotzdem dazu, Formen von Bündnissen, Kooperationen und sogar von Solidarität zu entwickeln.

Die Online-Videospiele zeigen, dass Gewalt und Geselligkeit sich nicht entgegenstehen, sondern dass sie im Gegenteil eine genetische Verbindung besitzen. Die bildliche Darstellung und die Inszenierung der Gewalt, ebenso wie die erlebte Gewalt im Spiel, provozieren keine Übertretungen und keine gesellschaftsschädigenden Abweichungen in der Realität, sondern sind stattdessen das Vehikel für Geselligkeit, ein spielerisches Mittel, sich einem savoir-vivre-ensemble anzupassen, in der Realität genauso wie innerhalb des Spiels.

Literatur

Anderson Craig A.; Karen E., 2000, Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life, Journal of Personality and Social Psychology, 78, 4.

Carse, James P., 1988, Jeux finis, jeux infinis. Le pari métaphysique du joueur, Paris, Seuil.

Cotta Alain, 1980, La société ludique, Paris, Grasset. Nouv. éd. 1993 : La société du jeu, Paris, Fayard.

Durkin, Kevin; Aisbett, Kate, 1999, Computer Games and Australians Today, Sidney, Office of Film and Literature Classification.

Ichbiah Daniel, 1997, La saga des jeux vidéo, Paris, First.

IDATE, 2000, Video Games in the Internet Age, Rapport de l'IDATE (Institut de l'Audiovisuel et des Télécommunications en Europe), Montpellier.

Jouët, Josiane; Pasquier, Dominique (dir.), 1999, Les jeunes et l'écran, Paris, Réseaux n° 92/93. http://www.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/

Le Diberder, Alain; Frédéric., 1998, L'univers des jeux vidéo, Paris, La Découverte.

Longuet, Patrick, 1996, Le choix des adolescents en matière de jeux vidéos, Document de l'Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (INJEP), 24, avril 1996.

Nachez, Michel, 2001, Jeux vidéo on-line en vision subjective: autopsie d'une cyberviolence, communication au 2ème Congrès Sciences de l'Homme et Société : "Différences dans la civilisation", Cannes, 4-7 juillet 2001.

Nachez, Michel; Schmoll, Patrick, 2002, Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne, Revue des Sciences Sociales, 29: 84-91. http://u2.u-strasbg.fr/upresa7043/revue/sommaires.htm

Nguyen, Hai, 2001, Les tribus en ligne des mondes persistants, série d'articles et entretiens in Le Monde Interactif, 31 janvier 2001.

Quéau, Philippe, 1993, Le virtuel, vertus et vertiges, Paris, Champ Vallon, INA.

Satcher, D., 2001, Youth Violence: A Report of the Surgeon General, Health and Human Services Dept. (USA), Elektronisches Dokument URL:
http://www.surgeongeneral.gov/library/youthviolence/

Saxe, Joel, 1994, Violence in videogames : what are the pleasures ?, Paper presented at the International Conference on Violence in the Media, St. John's University, New York, 3-4 October 1994.

Schmoll, Patrick, 2000, Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire, Sociétés, n° 70: 33-46. http://www.univ-paris5.fr/ceaq/publications/revues/societes/societes.html

Schmoll, Patrick, 2001, Les Je on-line. La question des identités sur Internet, Revue des Sciences Sociales, 28: 12-19. http://u2.u-strasbg.fr/upresa7043/revue/sommaires.htm

Schmoll, Patrick, 2002, Le statut anthropologique de l'image à l'ère du virtuel, Tübinger Korrespondenzblatt, Tübingen, Tübinger Vereinigung für Volkskunde e.V., Nr. 53, Mai 2002 : 22-36.

Varenne, Jean-Michel; Zéno, Bianu, 1990, L'esprit des jeux, Paris, Albin Michel.

Veillon, F., 1997, Les communautés virtuelles : vers une société ludique ubiquitaire ?, Conférence à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, 16 mai 1997, in Science, multimédia et réseaux. URL: http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/ARTICLES.htm

Kontakt zu den Autoren:

Michel Nachez (Anthropologe und Psychotherapeut, Strasbourg: nachez@club-internet.fr)

Patrick Schmoll (UMR 7043 CNRS "Cultures et sociétés en Europe", Strasbourg): schmoll@umb.u-strasbg.fr)

Übersetzung: Karin von Hacht / Klaus Schönberger (Tübingen)