

Seminarfacharbeit

Thema der Arbeit:

Mythologische Verschleierung von Gewalt in Computerrollenspielen

Eingereicht von:

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Email:

Schule:

Gymnasium Mellendorf
Hellendorfer Kirchweg 27
30900 Wedemark

Seminarfachbetreuer: Wilhelm Heim

Eingereicht am:

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Mythologische Verschleierung von Gewalt und ihre Auswirkungen.....	4
Der Gewaltmechanismus der mythologischen Verschleierung anhand der Beispiele Amberstar und Sacred.....	5
2.1.1. Vorstellung der Computerrollenspiele Amberstar und Sacred.....	5
Mythologische Verschleierung von Gewalt – eine Begriffsbestimmung.....	6
2.1.3. Die Einteilung in Gut und Böse und die damit verbundene Legitimation und Verherrlichung von Gewalt.....	8
2.1.4. Die besondere Rolle von Musik als unterstützendes Element.....	11
2.1.5. Zusammenfassung.....	14
2.2. Gewalttheorien in der Medienwirkungsforschung.....	14
Mythologische Verschleierung – eine Variante der medialen Gewalt.....	14
2.2.2. Vorstellung der Gewalttheorien.....	15
2.2.3. Die Bedeutung „dritter“ Faktoren.....	16
3. Fazit und Ausblick.....	19
Quellen- und Literaturverzeichnis.....	21
Abbildungsverzeichnis.....	22
Literaturverzeichnis.....	24

1. Einleitung

Sind Computerrollenspiele Auslöser für reale Gewalttaten? Die Darstellung von Gewalt in Computer- und Videospielen ist ein Thema von Diskussionen, die in Deutschland seit dem Amoklauf des 19-jährigen Robert Steinhäuser am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt am 26. April 2002 mit zunehmender Intensität geführt werden. Dabei machen viele Medien Gewalt darstellende Ego-Shooter für den Amoklauf verantwortlich.¹

Die Bluttat zweier Gymnasiasten im mecklenburg-vorpommerischen Tessin am 13. Januar 2007 steht hingegen mit einem Computerrollenspiel im unmittelbaren Zusammenhang. Auf dessen speziellen Gewaltmechanismus wurde jedoch von den Medien nicht differenziert eingegangen; so ordnete die BILD-Zeitung in ihrer Darstellung des Falls das betreffende Computerrollenspiel indirekt in eine Kategorie mit so genannten „Killerspielen“ ein.²

Auch im geltenden Koalitionsvertrag der SPD und CDU auf Bundesebene ist nur von einem generellen Verbot von „Killerspielen“ die Rede; eine Differenzierung in bestimmte Kategorien von gewaltdarstellenden Computerspielen erfolgt nicht.³

Diese Facharbeit soll an den Beispielen der Computerrollenspiele *Sacred* und *Amberstar* aufzeigen, was unter der mythologischen Verschleierung von Gewalt in Computerrollenspielen zu verstehen ist. Anschließend wird diese Form der Gewaltdarstellung anhand der bestehenden Theorien aus der Medienwirkungsforschung bezüglich des Zusammenhanges von Gewalt und Medien auf seine Gefahr für Kinder und Jugendliche überprüft. Die Untersuchungsthese lautet dabei, dass mythologisch verschleierte Gewalt in Computerrollenspielen in ihrer Wirkung auf Kinder und Jugendliche als harmlos zu betrachten ist. Der Facharbeit liegt ein induktiver Aufbau zugrunde.

¹ Vgl. Baumgärtel, Tilman, Hol die Geiseln aus dem Keller, in:

<http://www.zeit.de/2002/32/200232_lan-party_xml?page=all>, Zugriff am 10. 02. 2008.

² Vgl. Kascha, H./Schneider, R./Saretz, M./von Schade, M., Das sind die Opfer der Killer-Schüler, in: <<http://www.bild.de/BTO/news/2007/01/16/doppelmord-tessin-schueler-opfer/doppelmord-tessin-schueler-opfer.html>>, Zugriff am 10. 02. 2008.

³ Vgl. Schmieder, Jürgen, Die Politik schlägt zurück, in: <<http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/364/64300/>>, Zugriff am 10. 02. 2008.

2. Mythologische Verschleierung von Gewalt und ihre Auswirkungen

2.1. Der Gewaltmechanismus der mythologischen Verschleierung anhand der Beispiele *Amberstar* und *Sacred*

2.1.1. Vorstellung der Computerrollenspiele *Amberstar* und *Sacred*

Das Computerspiel ist als ein Medium zu definieren. Ein Medium bezeichnet allgemein einen „Träger eines Überzeugungsinhaltes von einem Kommunikator zu einem Rezipienten“⁴. Wenn man für den Kommunikator die Herstellerfirmen einsetzt, den Konsumenten eines Spieles mit dem Rezipienten gleichsetzt⁵ und berücksichtigt, dass mit Computerspielen „teils versteckte, marktwirtschaftliche, weltanschauliche und politische Prinzipien“⁶ transportabel sind, entspricht das Computerspiel einem Medium.

Amberstar und *Sacred* sind Computerrollenspiele⁷. RPGs sind allgemein definiert als ein Genre von Computerspielen, welches in einer nach eigenen Regeln aufgebauten Fantasiewelt spielt, in der der Spieler die Rolle einer oder mehrerer Spielcharaktere einnimmt.⁸ Charakteristisch für RPGs ist dabei, dass der Spieler nicht nur als ein Außenstehender das Geschehen beeinflussen, sondern „sich selbst virtuell daran beteiligen kann, indem er sich mit einer Spielfigur identifiziert“.⁹

Bei *Amberstar* wird der Spieler in die Rolle eines Menschen versetzt, der von dem alten Weisen seiner Heimatstadt die Aufgabe erhält, einen Schwarzmagier aufzuhalten. Jener versucht, zusammen mit seinen Schergen einen Dämon zu befreien. Wenn dieser aus seinem magischen Gefängnis ausbricht, wird er Verwüstung und Chaos über das geliebte Heimatland des Hauptcharakters bringen.¹⁰

⁴ Wesseley, Christian, Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt am Main 1997, S. 170.

⁵ Vgl. ebd. S. 170-171.

⁶ Ebd. S.170.

⁷ Anmerkung: Für „Computerrollenspiel“ wird im Folgenden die Abkürzung „RPG“ für „Roleplay Game“ (engl.) benutzt.

⁸ Vgl. Wesseley, Christian, Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt am Main 1997, S.169-173.

⁹ Ebd., S.169.

¹⁰ Vgl. *Amberstar*, Thalion Software, Deutschland 1992.

Wie sich in den folgenden Kapiteln zeigen wird, bedient sich *Amberstar* massiv der mythologischen Verschleierung von Gewalt¹¹.

Ebenso verhält es sich mit dem RPG *Sacred*. Bei diesem kann sich der Spieler zu Beginn einen Charakter seiner Wahl aussuchen, um die Welt von einem Dämon zu befreien, welcher von einem Nekromanten in die Welt des Helden beschworen wurde. Nach seiner Beschwörung öffnete der Dämon das Tor zur Unterwelt, so dass Schwärme seiner Untergebenen in die Oberwelt strömten und seitdem das Heimatland des Helden verwüsten. Nur dem Helden ist es möglich, das Böse zu besiegen.¹²

Die Analogie von *Amberstar* und *Sacred* ist nicht zufälliger Art, sondern bei allen RPGs in gleicher oder ähnlicher Form vorzufinden. Aus dieser typischen Form der RPGs resultiert dabei die mythologische Verschleierung von Gewalt.

2.1.2. Mythologische Verschleierung von Gewalt – eine Begriffsbestimmung

Um eine Begriffsbestimmung von mythologischer Verschleierung von Gewalt vornehmen zu können, bedarf es zunächst einzelner Definition der Begriffe Gewalt, Verschleierung und mythologisch.

Eine allgemein anwendbare Definition von Gewalt existiert nicht.¹³ Vielmehr verlangen die unterschiedlichen Anwendungsgebiete wie Psychologie, Strafrecht oder Politik ausdifferenzierte Begriffsbestimmungen.¹⁴

Betrachtet man Gewalt als Machtausübung mit schädigenden Folgen für die beherrschten Menschen, lässt sich Gewalt wie in folgender Abbildung¹⁵

¹¹ Anmerkung: Die Definition mythologischer Verschleierung von Gewalt erfolgt in 2.1.2.

¹² Vgl. *Sacred*, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004.

¹³ Vgl. Zwahr, Dr. Annette (Red. Leitung), Art. Gewalt, in: Meyers großes Taschenlexikon, Bd. VIII, 9. neu bearbeitete und erweiterte Aufl., Mannheim 2003. S. 2543.

¹⁴ So existieren positive, neutrale und negative Definitionen. Insbesondere auf der Metapherebene wird Gewalt als positiv definiert (z.B. „gewaltige Anstrengung“), während in der Staatstheorie neutrale Definitionen vorliegen (z.B. „Gewaltenteilung“). Eine Vielzahl von Definitionen sind jedoch negativ, wie in der Psychologie oder im Strafrecht (z.B. „Vergewaltigung“).

¹⁵ Abbildung aus: Gesmann, Stefan, Friendly Fire im Kinderzimmer, die Auswirkungen von Gewaltcomputerspielen und ihre pädagogische Bedeutung, in: <<http://www.hausarbeiten.de/faecher/hausarbeit/paz/24578.html>>, Zugriff am 23. 02. 2008.

dargestellt in physisches, psychisches und strukturelles¹⁶ Gewalthandeln unterteilen.

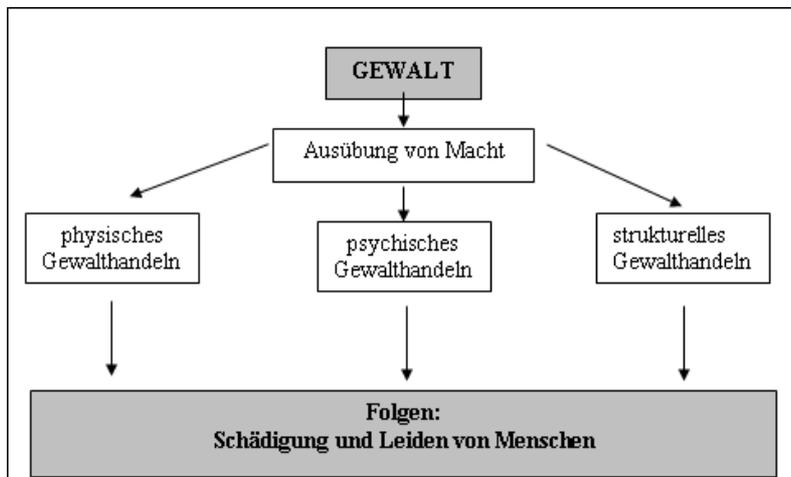


Abb. 1: Ausdifferenzierung von Gewalt

(Abbildung aus: Gesmann, Stefan, *Friendly Fire im Kinderzimmer, die Auswirkungen von Gewaltcomputerspielen und ihre pädagogische Bedeutung*, in: <http://www.hausarbeiten.de/faecher/hausarbeit/paz/24578.html>, Zugriff am 23.02.2008)

Im Bezug auf die in der Regel physische Gewalt in Computerrollenspielen ist folgende Begriffsbestimmung hinreichend: Gewalt bezeichnet „die rohe, gegen Sitte und Recht verstößende Einwirkung auf Personen“¹⁷. Dabei ist zu beachten, dass die Bezeichnung „Personen“ in dieser Thematik auf Geschöpfe und Wesen jeglicher Art auszudehnen ist.

„Verschleierung“ ist allgemein definiert als das Unkenntlichmachen eines Gegenstandes oder einer Person.¹⁸

Das zu „mythologisch“ gehörende Substantiv lautet Mythologie. Dieses bezeichnet die „Gesamtheit der Mythen eines Volkes“¹⁹.

Eine allgemeingültige, von allen Wissenschaftlern akzeptierte Definition des Mythos existiert nicht, jedoch kann eine inhaltliche Beschreibung und Funktionszuweisung vorgenommen werden. Eine weitgehend akzeptierte Funktionszuweisung nimmt René Girard vor.²⁰

¹⁶ Der von Johan Galtung in seinem Buch „Strukturelle Gewalt. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung“ geprägte Begriff umfasst alles, was Individuen daran hindert, ihre potenziellen Anlagen zu entfalten, z.B. Diskriminierung oder ungleiche Bildungschancen.

¹⁷ Zwahr, Dr. Annette (Red. Leitung), Art. Gewalt, in: Meyers großes Taschenlexikon, Bd. VIII, 9. neu bearbeitete und erweiterte Aufl., Mannheim 2003. S. 2543.

¹⁸ Vgl. Ebd., Art. Verschleierung, Bd. XXV, S.8007.

¹⁹ Vgl. Ebd., Art. Mythologie, Bd. XV, S.5017.

²⁰ Vgl. Wesseley, Christian, *Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen*, Frankfurt am

Für Girard ist der Mythos eine „...Legitimationserzählung einer Gewalttat, die in den Rang des Heiligen erhoben werde. Unter der Verwendung stereotyper [...] Anschuldigungen wird ein [...] Sündenbock ausgewählt und ‚geopfert‘. [...] Rund um diese ‚Opferung‘ wird [...] ein Mythos konstruiert, der sie als ‚heilige Handlung‘ legitimiert.“²¹ Von Bedeutung für die Thematik dieser Facharbeit ist dabei insbesondere, dass nach Girards Funktionszuweisung der Mythos Gewalt als heilige Handlung legitimiere.

Mit diesen drei Definitionen lässt sich eine Bestimmung des Terminus „mythologische Verschleierung von Gewalt“ vornehmen. Er besagt, dass der Charakter der Gewalt – als rohe, gegen Sitte und Recht verstoßende Einwirkung auf Personen – unkenntlich gemacht wird, indem die Gewaltausübung in einen mythologischen Zusammenhang gesetzt und so als heilige Handlung legitimiert wird.

2.1.3. Die Einteilung in Gut und Böse und die damit verbundene Legitimation und Verherrlichung von Gewalt

In RPGs erfolgt generell eine präzise Unterteilung in Gut und Böse. Am deutlichsten wird dies bei der Betrachtung der Personen und Wesen, denen der Held in der Fantasiewelt des RPGs begegnet. So existiert in den Beispielen *Amberstar* und *Sacred* auf der einen Seite das Böse, das sich jeweils in Personen eines Dämon, eines Magiers sowie deren Schergen äußert. Auf der anderen Seite stehen der vom Spieler gesteuerte Held und dessen Verbündete im Kampf für das Gute (vgl. 2.1.).

Zwischen dem Bösen und dem Guten wird eine Beziehung durch ein beide Seiten betreffendes Streitobjekt hergestellt. Dieses kann unterschiedlicher Art sein, in einer Vielzahl der RPGs wird das Motiv des verwunschenen Landes als Streitobjekt benutzt. Grundlage dieses Motivs ist ein einst glückliches Land, welches von Unheil heimgesucht wird, für das eine machtvolle böse Persönlichkeit die Verantwortung trägt. Der Spieler wird in die Rolle des Helden versetzt, dem die Aufgabe zufällt, das personalisierte Böse ausfindig zu machen und zu vernichten, so dass der friedvolle Urzustand wieder eintreten kann.²²

Main 1997, S. 52-58.

²¹ Ebd., S.56, zitiert nach: Girard, René, *Das Heilige und die Gewalt*, Frankfurt 1992.

²² Vgl. Ebd., S. 171-172.

Dieses Motiv des verwunschenen Landes haben die Entwickler von *Amberstar* und *Sacred* auf ihre RPGs angewandt. In beiden Fällen entspricht die machtvolle Persönlichkeit einem Dämon und einem Magier, die über das ursprünglich glückliche Heimatland des Helden Unheil gebracht haben. Dieses Unheil äußert sich hierbei sowohl in der Bedrohung der kompletten Zerstörung des Landes als auch in dem Chaos und Verbrechen, das die Schergen des Bösen bis zum jetzigen Zeitpunkt dem Land zugefügt haben.²³

Dem Spieler wird das Unheil offenbart und damit die Grundlage für die Rechtfertigung der Gewaltanwendung geschaffen. Die machtvolle böse Persönlichkeit wird „als für alles Übel verantwortlich betrachtet und seine Vernichtung unter Gewalteininsatz daher legitimiert und sogar vom Helden als dessen Pflicht eingefordert.“²⁴ Die Berufung des Helden erfolgt dabei über einen ranghohen Vertreter der vom Bösen bedrohten Gemeinschaft.²⁵

In *Amberstar* beispielsweise wird der Held von dem Alten Weisen seiner Heimatstadt über die Bedrohung des Bösen unterrichtet. Dabei wird ihm der Auftrag gegeben, das Böse an der Zerstörung des Landes zu hindern und unter Gewalteininsatz zu vernichten.²⁶

Die dualistische Einteilung in die Gruppen Gut und Böse wird mit der Legitimation von Gewalt gegenüber dem Bösen verbunden. Dieses Schema ist als realitätsfern zu betrachten, da in der Realität eine offenkundige Unterscheidung zwischen Gut und Böse wie in RPGs nicht möglich und Gewalt prinzipiell abzulehnen ist, wenn sie dem Erreichen des eigenen Vorteils oder der Durchsetzung eigener Ziele dient.²⁷

In RPGs wird der wahre Charakter von Gewalt jedoch verschleiert dargestellt: Hier wird der Einsatz von Gewalt nicht nur legitimiert, sondern sogar gefordert und befürwortet. Denn während des Spielverlaufs erfolgt die nächste Stufe der mythologischen Verschleierung: Die Steigerung der bloßen Legitimation zur Verherrlichung und Ästhetisierung von Gewalt.

²³ Vgl. *Amberstar*, Thalion Software, Deutschland 1992.

Vgl. *Sacred*, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004.

²⁴ Wesseley, Christian, *Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen*, Frankfurt am Main 1997, S.189-190.

²⁵ Vgl. Ebd., S.174.

²⁶ *Amberstar*, Thalion Software, Deutschland 1992.

²⁷ Anmerkung: Beispielsweise schützt der Artikel 1 des deutschen Grundgesetzes die Würde aller Menschen und beugt so der Legitimation von Gewaltausübung im Sinne von „rohe[r], gegen Sitte und Recht verstoßende[r] Einwirkung“ vor.

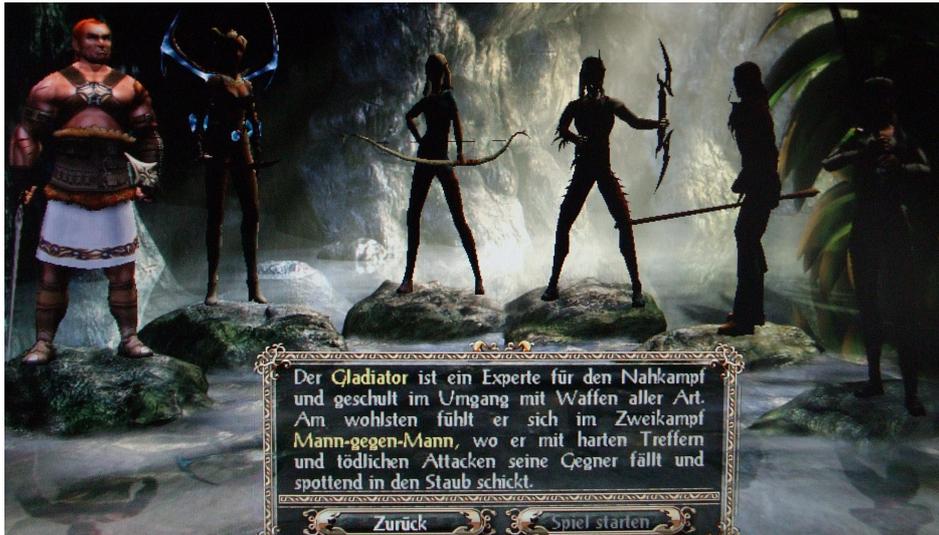


Abb. 2: Gewaltverherrlichung in Sacred

(Abbildung aus: Sacred, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004)

In *Sacred* wird mit dem gezielten Einsatz sprachlicher Mittel bereits bei der Charakterwahl zu Spielbeginn der Einsatz von Gewalt verherrlicht. So wird der Gladiator in obiger Abbildung²⁸ mit den Worten heroisiert, dass er „...seine Gegner fällt und spottend in den Staub schickt“²⁹. Gibt der Spieler seinem Helden den Befehl, einen Schergen des Bösen zu attackieren, erklingen Kommentare wie „Das Blut unserer Gegner soll köstlich von den Klängen tropfen.“³⁰ Dabei ist offensichtlich, dass das Anwenden von Gewalt nun nicht mehr als die bloße Legitimation eines Mittels zur Vernichtung des Bösen angesehen wird. Vielmehr ist eine Verherrlichung von Gewalt entstanden. In dem zweiten Beispiel wird der Spieler dazu aufgefordert, sich an der Gewalt zu erfreuen und regelrecht zu ergötzen. So reicht es dem Helden nicht mehr aus, dass er den Gegner im Kampf besiegt hat, sondern er findet vielmehr, dass das Blut auch „köstlich“ von den Klängen tropfen soll.

Noch deutlicher wird die Gewaltverherrlichung an den Kommentaren des Helden, bevor er dem Gegner den Todesstoß verpasst: „Blute, du elende Kreatur!“³¹ oder „Spottend schicke ich dich in den Staub“³² sind gängiger Standard. Gnade, Mitleid oder moralische Zweifel an dem Tod der Schergen

²⁸ Abbildung aus: Sacred, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004.

²⁹ Sacred, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004.

³⁰ Ebd.

³¹ Ebd.

³² Ebd.

des Bösen sollen vom Konsumenten nicht empfunden werden. Es gilt der Grundsatz: Je wirksamer und grausamer, desto besser.³³

Vergleicht man die Gewaltverherrlichung in *Sacred* mit René Girards Funktionszuweisung des Mythos, wird deutlich, was Girard mit der Legitimierung einer Gewalttat als eine „heilige Handlung“ meint. RPGs definieren Gewalt nicht als notwendiges Mittel, sondern als etwas positiv und schön zu Betrachtendes. Der Spieler soll Gewalt nicht nur anwenden, sondern sich gleichzeitig an ihr erfreuen und ergötzen. Dadurch erhält Gewalt den Status des Erhabenen, des Vollkommenen – und des Heiligen.

2.1.4. Die besondere Rolle von Musik als unterstützendes Element

Kein anderes Computerspielgenre verlangt eine so hohe atmosphärische Dichte wie das der Rollenspiele. Umfangreiche, neu geschaffene Welten mit für den Spieler bisher unbekanntem Elementen wie einer tiefgehenden Hintergrundgeschichte, fremden Kreaturen oder einer komplexen Struktur von Magie müssen dem Konsumenten möglichst optimal vermittelt werden. Dabei bedienen sich die Spielentwickler massiv der Wirkung von Musik.

Eine tiefgehende Analyse der musikalischen Parameter würde hier zu weit greifen, dennoch muss im Zusammenhang mit RPGs auf die Musik eingegangen werden, da sie nicht unerheblich zu der mythologischen Verschleierung von Gewalt in RPGs beiträgt.

Bei *Sacred* liegt eine polarisierende Hintergrundmusik vor. Dabei wird ein neutrales Bild durch die Musik in eine bestimmte Stimmungsrichtung gedrängt, die von der Musik vorgegeben wird.^{34 35}

Beispielsweise erfährt der Spieler sofort durch eine bedrohliche und spannungsgeladene Hintergrundmusik³⁶, wenn sich ein Feind in der Nähe befindet. Die Musik setzt dabei bereits zu dem Zeitpunkt ein, bevor es dem

³³ Vgl. Wesseley, Christian, Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt am Main 1997, S. 188-190.

³⁴ Vgl. Pauli, Hansjörg, Filmmusik: ein historisch-kritischer Abriss, in: Schmidt, Hans Christian, Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien, Mainz 1976, S.91-119.

³⁵ Anmerkung: Paulis Musikdefinitionen beziehen sich auf das Massenmedium Film. Der Gebrauch von Musik im Computerspiel und im Film ist jedoch nahezu analog, so dass Paulis Filmmusikdefinitionen unter Vorsicht auch auf das Medium Computerspiel anzuwenden sind.

³⁶ Anmerkung: Insbesondere ansteigende Lautstärke (Crescendo) und viele dissonante Intervalle (z.B. verminderte Oktave) rufen diesen Effekt hervor.

Spieler aufgrund der Optik möglich ist, das am Bildschirmrand stehende Geschöpf in eine Kategorie einzuordnen, wie in folgender Abbildung³⁷ zu sehen ist.



Abb. 3: Mittig postierter Held mit unten links postiertem Feind in Sacred

(Abbildung aus: Sacred, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004)

Für den Spieler wäre es in diesem Beispiel ohne die einsetzende Hintergrundmusik nicht erkennbar, ob es sich bei dem unten links am Bildschirmrand stehende Wesen um einen freundlich gesinnten Verbündeten oder einen Schergen des Bösen handelt. Mittels der Musik erfährt der Spieler, dass es sich um ein feindliches und somit tötungswürdiges Geschöpf handelt. Damit unterstützt die Hintergrundmusik eine Einteilung der im Spiel vorkommenden Wesen in Gut und Böse, an der sich der Spieler orientieren kann. Da diese Unterteilung die Legitimation für Gewalt schafft (siehe 2.3.), trägt die Hintergrundmusik indirekt zur mythologischen Verschleierung von Gewalt bei.

Bei *Amberstar* hingegen entspricht die Hintergrundmusik nicht nur einem unterstützenden Aspekt wie in *Sacred*, sondern einem unverzichtbaren Element.

³⁷ Abbildung aus: Sacred, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004.

Die Hintergrundmelodien in *Amberstar* sind den Ereignissen auf dem Bildschirm angepasst. Hier lässt sich von paraphrasierender Hintergrundmusik sprechen. Das bedeutet, dass der Charakter der Musik dem Charakter des Bildinhalts entspricht und somit zwei Sinnesebenen, nämlich Hören und Sehen, auf die gleiche Weise angesprochen werden.³⁸ Jedoch hat die Grafik von *Amberstar* wenig Aussagekraft, wie die folgenden Abbildungen³⁹ zeigen, so dass der Musik geradezu unverzichtbare Bedeutung zukommt.



Abb. 4: Reisen in Amberstar



Abb. 5: Kampf mit Orks in Amberstar

(Abbildungen aus: *Amberstar*, Thalion Software, Deutschland 1992)

Die Landschaft der Spielwelt in *Amberstar* wird romantisiert mit der Melodie „travellers tune“, die erklingt, sobald der Held bewohnte Schauplätze wie Städte oder Schlösser verlässt und sich in die freie Natur begibt. Sie hat einen heiteren, ausgelassenen Klang, vermittelt Fröhlichkeit und unterstreicht die Schönheit des Landes.⁴⁰ Der Spieler, der aufgrund des bisherigen Spielverlaufs weiß, dass diese bei einem Sieg des Bösen dem Untergang geweiht wäre, wird mittels der Musik darauf hingewiesen, dass dieses Land unbedingt zu retten ist. Wenn der Held während seiner Reise durch die Natur auf ein Monster trifft, setzt eine anstachelnde Kampfesmelodie⁴¹ ein, die beim Konsumenten Aggression und Gewaltbereitschaft auslöst.⁴²

³⁸ Vgl. Pauli, Hansjörg, Filmmusik: ein historisch-kritischer Abriss, in: Schmidt, Hans Christian, Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien, Mainz 1976, S.91-119.

³⁹ Abbildungen aus: *Amberstar*, Thalion Software, Deutschland 1992.

⁴⁰ Anmerkung: Diese Wirkung wird insbesondere durch die Tonart in C-Dur und die Verwendung von ausschließlich konsonanten Intervalle (z.B. Quarte und Quinte) hervorgerufen.

⁴¹ Anmerkung: Tiefe, monoton hämmernde Bässe erzeugen eine abstumpfende Wirkung, während eine schrille Vordergrundmelodie mit dissonanten Intervallen Aggression hervorruft.

⁴²Vgl. *Amberstar*, Thalion Software, Deutschland 1992.

Durch diesen Kontrast wird der Effekt der mythologischen Verschleierung und der damit implizierten Gewaltlegitimation verdoppelt: Zunächst wird die Schönheit des Landes durch die Musik betont und unterstrichen, dass sie unbedingt von der drohenden Zerstörung durch das Böse zu erretten ist. Anschließend wird der Spieler direkt mit dem Bösen konfrontiert, bei dem er mit anstachelnder Musik zum Kampf aufgefordert wird. Dieser Kontrast unterstreicht und steigert sogar nochmals die Legitimation des Einsatzes von Gewalt gegenüber dem Bösen.

2.1.5. Zusammenfassung

In RPGs erfolgt eine realitätsfremde Einteilung aller Charaktere in Gut und Böse. Diese Einteilung beinhaltet die Legitimation des Einsatzes von Gewalt durch das Gute gegenüber dem Bösen. Damit tritt eine Verschleierung der Gewalt ein, da ihr Einsatz in der Realität prinzipiell abzulehnen ist.

Im Spielverlauf steigert sich die Gewaltlegitimation bis zur Gewaltverherrlichung. Weil der Spieler mit dem vernichtungswürdigen Bösen kein Mitleid empfinden muss, ist der Grausamkeit der Gewaltausübung gegenüber dem Bösen keine Grenze gesetzt. Die Romantisierung der Gewalt wird durch die Hintergrundmusik massiv unterstützt.

Da die Struktur eines RPGs mit der Funktionszuweisung des Mythos übereinstimmt, liegt in RPGs mythologisch verschleierte Gewalt vor.

2.2. Gewalttheorien in der Medienwirkungsforschung

2.2.1. Mythologische Verschleierung – eine Variante der medialen Gewalt

Die folgenden Theorien in der Medienwirkungsforschung behandeln den Zusammenhang zwischen medialer und realer Gewalt. Dabei wird nicht differenziert, in welchem Medium die fiktive Gewalt zu sehen ist. Dies ist jedoch unerheblich, da die mythologisch verschleierte Gewalt in RPGs nur eine Variante der medialen Gewalt darstellt. Um herauszufinden, inwieweit die Theorien überhaupt als widerlegt oder bewiesen zu betrachten sind, ist es demnach ausreichend, Belege und Widerlege anzuführen, die sich auf Gewaltdarstellungen eines beliebigen Mediums beziehen. Im Anschluss daran können die als richtig belegten Theorien beziehungsweise die als richtig

zu betrachtende Schlussfolgerung konkret auf den mythologisch verschleierten Gewaltmechanismus in RPGs bezogen werden.

2.2.2. Vorstellung der Gewalttheorien

Zur Erklärung der Wirkung medialer Gewaltdarstellungen existieren in der Medienwirkungsforschung sieben populäre Theorien. In diesem Teil sollen die Grundzüge dieser Theorien ohne wertende Kritik dargestellt werden.

Die bereits von Aristoteles begründete **Katharsistheorie**⁴³ besagt, dass die Bereitschaft des Rezipienten zur Ausübung von Gewalt abnimmt, wenn er zuvor Zeuge von realistischen Gewaltdarstellungen war. Sobald also „Schmerzen und Verletzungen des oder der Aggressionsopfer(s) in aller Ausführlichkeit gezeigt werden“⁴⁴, treten beim Beobachter kathartische Effekte auf. Anstatt Aggressionsbereitschaft werden beim Rezipienten Spannungen sowie Bereitschaft zu aggressivem Verhalten abbaut.⁴⁵

Die **Stimulationstheorie** führt an, dass ein „Zustand emotionaler Erregung“⁴⁶, der durch Frustration ausgelöst wird, zu erhöhter Gewaltbereitschaft führt. Demnach fördern mediale Gewaltdarstellungen, die in diesem Zustand aufgenommen werden, die Neigung zu aggressivem Verhalten.⁴⁷

Die **Wirkungslosigkeitstheorie** besagt, dass mediale Gewaltdarstellungen auf den Großteil der Bevölkerung keine negativen oder positiven Auswirkungen haben. Lediglich bei einem minimalen Bruchteil der Personen können Aggressionen hervorgerufen werden,⁴⁸ doch „ist dies auf die gesamte Population bezogen ein höchst seltenes Ereignis, individuell bedauerlich, aber gesamtgesellschaftlich ein Randproblem.“⁴⁹

Der Gedanke eines langfristig arbeitenden Anpassungsmechanismus liegt der **Habitualisierungstheorie** zugrunde. Die Kernaussage bildet die These, dass „ein durch Gewöhnung erfolgendes Abnehmen [...] intensiver emotio-

⁴³ Anmerkung: „Katharsis“ (gr.) bedeutet „homöopathische Reinigung der Affekte“

⁴⁴ Schenk, Michael, Medienwirkungsforschung, 2. vollständig überarbeitete Auflage, Tübingen 2002, S. 207.

⁴⁵ Vgl. Ebd., S. 206-209.

⁴⁶ Ebd., S. 210.

⁴⁷ Vgl. Ebd., S.209-212.

⁴⁸ Vgl. Ebd., S.218-219.

⁴⁹ Ebd., S. 218.

nalere Reaktionen bei der Beobachtung fiktiver Gewaltakte⁵⁰ zu einer Abstumpfung gegenüber realer Gewalt führen kann.⁵¹

Die **Inhibitionstheorie** besagt, dass bei der Beobachtung von medialen Gewaltdarstellungen beim Rezipienten Angst vor Aggressionen ausgelöst wird, die die Bereitschaft zu aggressivem Verhalten mindert.⁵²

Die These der Nachahmung wird von der **Suggestionstheorie** unterstützt. Demnach kann das Beobachten einer fiktiven oder realen Gewalttat in den Medien „beim Rezipienten zu einer mehr oder weniger direkt anschließenden Nachahmungstat“⁵³ führen.⁵⁴

Die Theorie „Lernen am Modell“, auch **sozial-kognitive Lerntheorie** genannt, basiert auf der Annahme, dass Lernen durch Beobachtung stattfindet. Dabei wird in den Medien gezeigtes Verhaltensmodell zum Umgang mit Gewalt von Kindern und Jugendlichen aufgenommen und unter entsprechenden situativen Bedingungen angewendet. Je positiver die Konsequenz der Anwendung ist, desto häufiger wird es zukünftig benutzt.⁵⁵

Zu den sieben genannten Theorien existieren zudem unterschiedliche Varianten und inhaltlich weiterführende Thesen. Zur Vereinfachung der genannten Aspekte können die Theorien auf ihre bloße Aussage zur Auswirkung von medialer Gewaltdarstellung auf die Gewaltbereitschaft des Rezipienten zusammengefasst werden. Die Katharsis- und die Inhibitionstheorie gehen von einer Minderung der Gewaltbereitschaft aus. Die Wirkungslosigkeitstheorie stellt die These auf, dass keine Auswirkung auf die Gewaltbereitschaft zu erwarten ist. Die sozial-kognitive Lerntheorie, die Suggestionstheorie, die Habitualisierungstheorie sowie die Stimulationstheorie besagen einen Anstieg der Gewaltbereitschaft.

2.2.3. Die Bedeutung „dritter“ Faktoren

Die oben genannten Theorien erläutern das Zusammenspiel zwischen medialer Gewaltdarstellung und dem Rezipienten. Dabei kommen die Theorien jeweils zu einem Resultat, das verallgemeinernd ist und keine ausrei-

⁵⁰ Ebd., S.212.

⁵¹ Vgl. Ebd., S. 212-213.

⁵² Vgl. Ebd., S. 207.

⁵³ Ebd., S.216.

⁵⁴ Vgl. Ebd., S.216-218.

⁵⁵ Vgl. Ebd., 213-216.

chende Differenzierung bietet. Von außen einwirkende Faktoren wie das soziale Umfeld werden nicht berücksichtigt. Gerade diese „dritten“ Faktoren sind jedoch bedeutsam, wenn man eine allgemeingültige These zur Auswirkung der medialen Gewaltdarstellung aufstellen will. Somit ist keine der sieben genannten Theorien auf die Gesamtheit aller Rezipienten zu beziehen. Vielmehr sind die geschilderten Auswirkungen nur individuell beobachtbar, weshalb es nicht möglich ist, allgemeingültige Aussagen oder Beweise gegen oder für eine der Theorien anzuführen.⁵⁶

Der amerikanische Medienwissenschaftler Wilbur Schramm traf 1961 eine Aussage über die Auswirkungen des Konsums gewaltdarstellender Fernsehsendungen auf Kinder und Jugendliche. Diese lässt sich problemlos auf Gewalt darstellende Computerspiele übertragen (siehe 2.2.1.).

"For *some* children, under *some* conditions, *some* television is harmful. For *other* children under the *same* conditions or for the *same* children under *other* conditions, it may be beneficial. For *most* children, under *most* conditions, *most* television is probably neither harmful nor particularly beneficial."⁵⁷⁵⁸

Die Quintessenz von Schramms Aussage ist dabei, dass in der Regel keine positive oder negative Auswirkung zu erwarten ist, es jedoch nicht selten vorkommt, dass in Abhängigkeit von bestimmten Bedingungen oder vom Rezipienten selbst sowohl positive als auch negative Auswirkungen eintreten können. Dies ist in folgender Abbildung⁵⁹ nochmals grafisch dargestellt. Die bestimmten Bedingungen sind dabei als „Dritte‘ Faktoren“ gekennzeichnet.

⁵⁶ Anmerkung: Bis zum Jahr 1998 gab es allein 5000 Studien, die versuchten, die sieben genannten Theorien zu be- oder widerlegen. Jedoch ergaben die Studien keine eindeutigen Aussagen über die Richtigkeit oder Fehlerhaftigkeit dieser Theorien (vgl. Kunczik, Michael, Gewalt und Medien, 3. überarbeitete und aktualisierte Auflage, Köln 1996, S.1).

⁵⁷ Übersetzung: „Für bestimmte Kinder, unter bestimmten Bedingungen, sind bestimmte Fernsehinhalte schädlich. Für andere Kinder unter denselben Bedingungen oder für dieselben Kinder unter anderen Bedingungen können sie [die Fernsehinhalte, d. Ver.] förderlich sein. Für die meisten Kinder unter den häufigsten Bedingungen sind die meisten Fernsehinhalte wohl weder schädlich noch besonders förderlich.“

⁵⁸ Kunczik, Michael, Gewalt und Medien, 3. überarbeitet und aktualisierte Auflage, Köln 1996, S. 153.

⁵⁹ Eigene Darstellung.

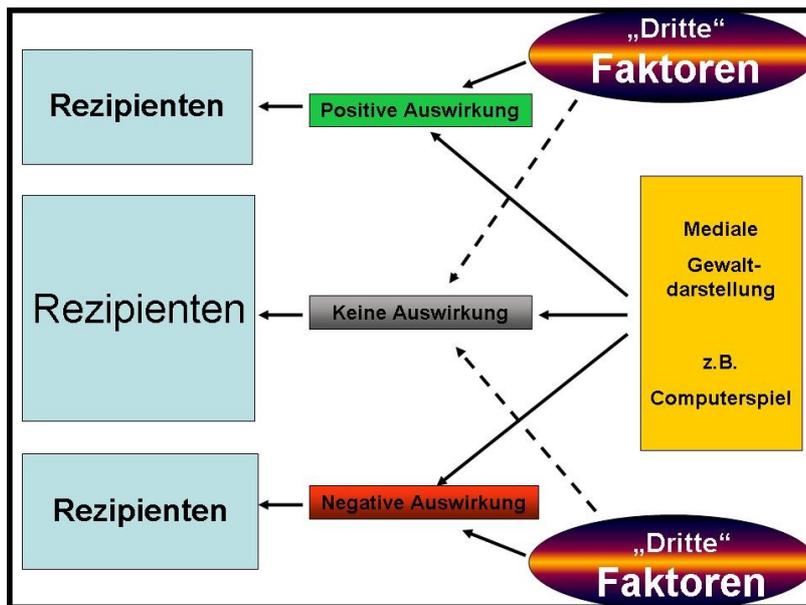


Abb. 6: Unterschiedliche Auswirkungen medialer Gewaltdarstellungen
(Abbildung aus: eigene Darstellung)

Als Beleg für Schramms Aussage lässt sich der Mord zweier Jugendlicher im mecklenburg-vorpommerischen Tessin anführen. Die 17-Jährigen Felix und Torben erstachen am 13. Januar 2007 die Eltern eines Freundes mit Dutzenden von Messerstichen. Während des Doppelmordes benutzten die Jugendlichen Vokabular aus dem RPG *Final Fantasy VII* und stellten eine Unterwerfungsszene nach.^{60 61}

Das japanische RPG *Final Fantasy VII* weist ebenso wie *Sacred* und *Amberstar* eine dualistische Einteilung in Gut und Böse sowie eine mythologische Verschleierung von Gewalt auf. Von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) erhielt *Final Fantasy VII* eine Altersfreigabe von 12 Jahren.⁶² Dennoch ließen sich die 17-Jährigen Felix und Torben anscheinend von dem Computerspiel negativ beeinflussen.

Bei genauerer Betrachtung des Täters Felix wird deutlich, dass sein marrodes soziales Umfeld mitverantwortlicher Auslöser für die Morde war. Von Klassenkameraden wurde er gemobbt, die Eltern nahmen seine Probleme nicht ernst genug. Zudem litt er unter Minderwertigkeitsgefühlen als Folge

⁶⁰ Vgl. Kascha, H./Schneider, R./Saretz, M./von Schade, M., Das sind die Opfer der Killer-Schüler, in: <<http://www.bild.de/BTO/news/2007/01/16/doppelmord-tessin-schueler-opfer/doppelmord-tessin-schueler-opfer.html>>, Zugriff am 21. Februar 2008.

⁶¹ Vgl. Rückert, Sabine, Wie das Böse nach Tessin kann, in: <<http://www.zeit.de/2007/26/Tessin?page=all>>, Zugriff am 23. Februar 2008.

⁶² Vgl. *Final Fantasy VII*, Square Co., Ltd., Japan 1997.

einer misslungenen Schönheitsoperation. Um den Problemen der Realität zu entfliehen, gab er sich dem übermäßigen Konsum von Computerspielen hin, entwickelte Mordfantasien und Massenvernichtungspläne.⁶³

Dieses Beispiel bestätigt die oben genannte Aussage Wilbur Schramms, dass die Wirkung medialer Gewalt (hier: das RPG *Final Fantasy VII*) auf einige wenige Konsumenten (hier: Felix und Torben) unter Zusammenwirken mit bestimmten Bedingungen (hier: das instabile soziale Umfeld) negative oder positive (hier: negative) Auswirkungen haben kann.

3. Fazit und Ausblick

Die mythologische Verschleierung von Gewalt in Computerrollenspielen hat Gewaltlegitimation und Gewaltverherrlichung in der Fantasiewelt zur Folge. In der Realität ist jedoch die Legitimation und Verherrlichung von Gewalt prinzipiell aus moralischen Gründen abzulehnen und zu kritisieren. Denn mediale Gewalt, zu der ebenso mythologisch verschleierte Gewalt in Computerrollenspielen zählt, kann auch in der Realität eine Gefahr für die Gesellschaft darstellen. Kinder und Jugendliche setzen zwar mediale Gewaltdarstellungen nicht zwingend in reale Gewalt um; laut Wilbur Schramm bleibt der Großteil von ihnen unbeeinflusst. Jedoch gibt es auch Beispiele, bei denen ein Zusammenhang zwischen medialer Gewaltdarstellung und realer Gewaltdurchführung nicht von Hand zu weisen ist. Die Bluttat zweier Jugendlicher in Tessin zeigt außerdem, dass die Öffentlichkeit der Gewaltdarstellung in Computerrollenspielen ebenso viel Beachtung schenken muss wie der in Ego-Shootern und Actionspielen.

Demnach ist mythologisch verschleierte Gewalt in ihrer Auswirkung auf Kinder und Jugendliche keineswegs als harmlos zu betrachten. Speziell die Tatsache, dass der wahre Charakter von Gewalt durch eine realitätsfremde Einteilung in Gut und Böse verschleiert dargestellt wird, unterscheidet das Computerrollenspiel von anderen Genres. Es ist wichtig, dass der Spieler sich der Realitätsfremde, Gewaltlegitimation und Gewaltverherrlichung in Computerrollenspielen bewusst ist, damit er nicht die darin vorkommenden Moralvorstellungen über Gewalt auf die Realität überträgt. Ist er sich dessen

⁶³ Vgl. Rückert, Sabine, Wie das Böse nach Tessin kann, in: <http://www.zeit.de/2007/26/Tessin?page=all>, Zugriff am 23. Februar 2008.

nicht bewusst, kann dies gerade im Zusammenwirken mit einem negativen sozialen Umfeld zu einer nicht zu unterschätzenden Gefahr für Kinder und Jugendliche werden.

Dennoch dürfen weder Computerrollenspiele speziell noch Computerspiele allgemein dämonisiert werden. Es sollte stets beachtet werden, dass mediale Gewalt kein alleiniger Auslöser für reale Gewalttaten ist. Ein instabiles soziales Umfeld kann sich weitaus schwerwiegender äußern als das bloße Spielen gewaltdarstellender Computerspiele. Da beide Komponenten aber ein explosives Pulverfass ergeben können, muss versucht werden, den Ursachen entgegenzuwirken.

Ein Patentrezept zur Vorbeugung existiert nicht. Ein Verbot von so genannten „Killerspielen“, wie die deutsche Bundesregierung sich im Koalitionsvertrag zum Ziel gesetzt hat, ist nicht hilfreich, da zwar dem gewerbsmäßigen Verkauf, nicht jedoch der illegalen Verbreitung im Internet Einhalt geboten werden kann. Lediglich eine öffentliche Diskussion in der Gesellschaft über die Gefahr eines instabilen sozialen Umfelds im Zusammenhang mit gewaltdarstellenden Computerspielen ist ein wirksames Mittel. Nur wenn sich alle Mitglieder einer Gesellschaft der von einem instabilen sozialen Umfeld ausgehenden Gefahren bewusst sind, kann diesen entgegenge wirkt werden. Und erst wenn alle Kinder, Jugendliche und Eltern für den richtigen Umgang mit Computerspielen und ihren Gewaltmechanismen sensibilisiert sind, lässt sich verhindern, dass Computerspiele zu Auslösern für Gewalttaten werden.

Quellen- und Literaturverzeichnis

Fachliteratur

Fromm, Reiner (2003), Digital spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene, Marburg.

Galtung, Johan (1988), Strukturelle Gewalt. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung, Köln.

Girard, René (1992), Das Heilige und die Gewalt, Frankfurt.

Kunczik, Michael (1996), Gewalt und Medien, 3. überarbeitet und aktualisierte Auflage, Köln.

Pauli, Hansjörg (1976), Filmmusik: ein historisch-kritischer Abriss, in: Schmidt, Hans Christian, Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien, Mainz.

Schenk, Michael (2002), Medienwirkungsforschung, 2. vollständig überarbeitete Auflage, Tübingen.

Wesseley, Christian (1997), Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt am Main.

Zwahr, Dr. Annette (Red. Leitung) (2003) , Meyers großes Taschenlexikon, 9. neu bearbeitete und erweiterte Aufl., Mannheim.

Internetadressen

Rückert, Sabine (2001), Wie das Böse nach Tessin kann, in: <<http://www.zeit.de/2007/26/Tessin?page=all>>, Zugriff am 23. Februar 2008.

Gesmann, Stefan (2004), Friendly Fire im Kinderzimmer, die Auswirkungen von Gewaltcomputerspielen und ihre pädagogische Bedeutung, in: <<http://www.hausarbeiten.de/faecher/hausarbeit/paz/24578.html>>, Zugriff am 23. 02. 2008.

Baumgärtel, Tilman (2002), Hol die Geiseln aus dem Keller, in: <http://www.zeit.de/2002/32/200232_lan-party_xml?page=all>, Zugriff am 10. 02. 2008.

Kascha, H./Schneider, R./Saretz, M./von Schade, M. (2007), Das sind die Opfer der Killer-Schüler, in: <<http://www.bild.de/BTO/news/2007/01/16/doppelmord-tessin-schueler-opfer/doppelmord-tessin-schueler-opfer.html>>, Zugriff am 10. 02. 2008.

Schmieder, Jürgen (2005), Die Politik schlägt zurück, in: <<http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/364/64300/>>, Zugriff am 10. 02. 2008.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ausdifferenzierung von Gewalt

aus: Gesmann, Stefan (2004), Friendly Fire im Kinderzimmer, die Auswirkungen von Gewaltcomputerspielen und ihre pädagogische Bedeutung, in: <<http://www.hausarbeiten.de/faecher/hausarbeit/paz/24578.html>>, Zugriff am 23. 02. 2008.

Abbildung 2: Gewaltverherrlichung in Sacred

aus: Sacred, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004.

Abbildung 3: Mittig postierter Held mit unten links postiertem Feind in Sacred

aus: Sacred, Studio II Software GmbH/ Ascaron, Deutschland 2004.

Abbildung 4: Reisen in Amberstar

aus: Amberstar, Thalion Software, Deutschland 1992.

Abbildung 5: Kampf mit Orks in Amberstar

aus: Amberstar, Thalion Software, Deutschland 1992.

Abbildung 6: Unterschiedliche Auswirkungen medialer Gewaltdarstellungen aus: eigene Darstellung.

SELBSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

Ich versichere, dass ich die vorgelegte Seminarfacharbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe und keine anderen als die im Literaturverzeichnis angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

Insbesondere versichere ich, dass ich alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen aus anderen Werken als solche kenntlich gemacht habe.

Ort, Datum

Unterschrift