

Debatte über Killerspiele überfällig

Thomas Merz-Abt

Es herrscht längst Krieg in unserem Kinderzimmer. Ein grosser Teil der Sekundarschüler spielt auch in der Schweiz häufig und intensiv gewalthaltige Computerspiele. Doch viele Erwachsene nehmen noch kaum davon Kenntnis, mit welcher Fülle an widerwärtigen und abscheulichen «Spielen» sich viele Jugendliche Tag für Tag beschäftigen.

Der Phantasielosigkeit der Spielindustrie sind keine Grenzen gesetzt: Polizisten erschliessen, Prostituierte erschliessen, wahllos Passanten niedermetzeln, dass das Blut nur so spritzt. Sinnlose Gewalt wird zum fragwürdigen Freizeitpass.

Vor zwei Wochen nun wurde in Zürich an einer Bushaltestelle eine junge Frau erschossen. Aus dem Hinterhalt und nach bisherigen Erkenntnissen ohne dass sich Täter und Opfer gekannt haben!

Beim Täter wurden offenbar zahlreiche brutale Computerspiele gefunden. Seither wird im Internet wieder heftig über die Rolle solcher Spiele diskutiert. Gewiss: Ohne Detailkenntnis lässt sich im konkreten Fall nichts zum Einfluss dieser Spiele sagen. Aber eine allgemeine und vor allem eine substantielle Diskussion dieser Frage ist längst überfällig.

Zunächst fällt auf, wie vehement die Diskussion im Internet geführt wird. Wütend und oft verächtlich kommentieren Spieler jede Kritik an den so genannten Ego-Shootern. Mit markigen Worten wird die Freiheit verteidigt, zu spielen, wozu immer man Lust hat.

Doch mit Verlaub: Hat jemand in Zürich die 16-jährige Francesca gefragt, ob sie vielleicht gerade Lust hätte, an diesem Abend zu sterben? Hat jemand ihren Freund gefragt, der neben ihr sass, ihre Eltern vielleicht, ihre Freundinnen und Freunde? Nein, liebe Gamer. Da macht ihr es euch zu einfach. – Es gibt auch die Freiheit der Opfer! Oder besser: Es gibt das Recht darauf, schon gar nicht zum Opfer zu werden!

Doch schon folgt das typische Argument: «Ich spiele auch – und bin nicht gewalttätig», oder: «Ich kenne einen, der spielt schon zehn Jahre und der ist gar nicht aggressiv.» Ja selbstverständlich ist das häufig so. Für die Medienwirkungsforschung ist längst klar: Niemand wird allein wegen Gewalt in Fernsehen oder Computerspiel gewalttätig. Zum Glück! Aber hier darf die Diskussion nicht beendet werden. Hier beginnt sie erst. Denn es ist auch

längst klar: Wirkungslos sind Medien nicht. Medien können vielmehr – zusammen mit andern Faktoren – tatsächlich Gewalt handeln fördern.

Besonders problematisch ist beispielsweise, dass die Aufmerksamkeit bei Killerspielen systematisch auf den Täter gelegt wird. Der Spass am Schiessen, am Töten, am

Viele Erwachsene nehmen noch kaum davon Kenntnis, mit welcher Fülle an widerwärtigen Spielen sich viele Jugendliche Tag für Tag beschäftigen.

Massakrieren steht im Zentrum und wird systematisch belohnt. Spritzendes Blut zeigt meinen Erfolg. Das sinnlose Sterben von andern bringt mir Befriedigung und Spass.

Kein Gedanke wird dabei an die Opfer verschwendet. Gerade diese Einfühlung in die Opfer wäre aber von zentraler Bedeutung, um das eigene Verhalten sinnvoll zu steuern. Im Spiel geht es um meinen Spass, in der Realität aber sind andere mit betroffen!

Ebenfalls eine zentrale Rolle spielen Werthaltungen. Wer Gewalt positiv bewertet, wendet sie eher an. – Da sind besonders die Computerspiele problematisch, bei denen minimale humane Werte fehlen. Sinnlose Gewalt wird positiv beurteilt, ja geradezu gefordert und belohnt.

So können also Bedingungen genannt werden, unter denen Gewaltkonsum eher zu Gewalthandeln führt: Wer beispielsweise in seinem eigenen Umfeld viel Gewalt erlebt, wer sich mit den Gewalttätern identifiziert, wenn man sich positive Konsequenzen einer Handlung verspricht, wenn die präsentierte Situation realitätsnah ist oder wenn die Grenzen zwischen Realität und Medienrealität verschwinden usw. Dies erklärt, weshalb der grösste Teil von regelmä-

sigen Spielern nicht zu Gewalttätigkeiten wird. Sie haben genügend Realitätssinn, um Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden, und übernehmen die medialen Wertvorstellungen nicht.

Hier müssten auch Schule und Elternhaus ansetzen. Es geht darum, Kinder zu stärken, klare Wertvorstellungen zu vertreten, solche Spiele zu diskutieren. Die Forschung zeigt deutlich, wie wichtig diese Auseinandersetzungen sind.

Ganz allgemein muss auch die Gesellschaft auf dieses Phänomen aufmerksam werden und die Diskussion um Sinn und Unsinn, um Grenzen und Verbote führen. Persönlich bin ich klar der Meinung, dass menschenverachtende und Gewalt verherrlichende Spiele verboten werden müssten. Natürlich lassen sie sich dadurch nicht eliminieren. Aber ein Verbot wäre eine Unterstützung von Schule und Eltern, es würde die Verfügbarkeit eingeschränkt und vor allem würde die Gesellschaft auch endlich deutlich zum Ausdruck bringen, dass sie diese Werthaltungen nicht toleriert.

Was würden wir dadurch verlieren? – Nichts! Einzig die Spiel-Erfinder bräuchten endlich Phantasie und Kreativität, um andere Spiele zu erfinden. ... Wäre das so schlimm?

ZUR PERSON



Thomas Merz-Abt ist Professor und

Fachbereichsleiter Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule Zürich.