

Killerspiele verbieten - ein Pro und Contra

21.11.2006, 22:29

Die Diskussion war vorhersehbar: Nach dem Amoklauf von Emsdetten diskutieren Politiker aller Couleur ein Verbot gewalttätiger Computerspiele und fordern einen besseren Jugendschutz. Ob das tatsächlich eine Lösung ist, darüber gehen die Meinungen allerdings auseinander.

von Susanne Amann und Gerd Blank



Immer wieder in der Diskussion: das Computerspiel "Counter-Strike"

Der Amoklauf eines Ex-Schülers an der Realschule in Emsdetten hat eine neue Debatte um ein Verbot Gewalt verherrlichender Computerspiele und den Umgang mit Gewalt in der Gesellschaft ausgelöst.

So plädiert etwa die bayerische Staatsregierung für ein umgehendes Verbot sowohl einschlägiger Computerspiele wie auch von "echten" Killerspielen, bei denen mit Farbpatronen oder Weichgummi-Bällen auf Mitspieler geschossen wird. Niedersachsens Innenminister Uwe Schünemann kündigte eine Bundesrats-Initiative zum Verbot von Killerspielen an.

Andere Politiker von SPD und Union zeigten sich zwar offen für schärfere Gesetze, plädierten zugleich aber für eine tiefer gehende Debatte um Gewalt in der Gesellschaft. Vertreter von Elternverbänden und Wissenschaftler plädierten zudem für eine stärkere Werteerziehung.

Ob ein Verbot tatsächlich eine Lösung ist, darüber gehen die Meinungen auch bei der FTD auseinander:

Seid endlich konsequent und verbietet diese Spiele - sagt Susanne Amann



Beliebte, aber umstrittene Freizeitbeschäftigung: Computerspiele

Das kollektive Entsetzen geht mal wieder durchs Land: Ein erst 18-Jähriger läuft Amok, verletzt seine Mitschüler, tötet sich selbst. Weil er nicht wusste wohin mit sich und seinem Leben, weil er Stunden vor dem Computer saß und sich mit Hilfe von gewalttätigen Spielen und Internet in eine andere Welt versetzte. Weil er einsam, zurückgezogen und kauzig war - und irgendwann Realität und Fiktion nicht mehr unterscheiden konnte.

Diese Erklärung ist zu einfach, denken Sie? Ja, sie ist einfach und sie erklärt nicht bis ins Letzte, warum ein junger Mensch, der eigentlich noch alle Chancen hat, plötzlich ausrastet und eine solche Tat begeht.

Übermäßiger Konsum ist schädlich

Aber: Der Ansatz ist richtig. Dass der häufige und zeitintensive, der übermäßige Konsum von Computerspielen Kindern schadet, ist in vielfältigen Studien nachgewiesen. Die Schulleistungen sind schlechter, die kognitiven und sozialen Fähigkeiten geringer. Der dauernde Bewegungsmangel macht dick, das Chatten mit virtuellen Freunden auf Dauer im wirklichen Leben einsam. Und wer ständig gewalttätige Computerspiele spielt, hat gute Chancen, irgendwann selbst gewalttätig zu werden. Darüber müssen wir nicht weiter diskutieren.

Natürlich wäre es die Aufgabe der Eltern, sich darum zu kümmern, dass sich genau dieser Medienkonsum in Grenzen hält, dass andere Freizeitgestaltung genügend Raum einnimmt. Dass das nicht so ist, zeigen Zahlen, nach denen rund 40 Prozent der Eltern sich wenig bis gar nicht darum kümmern, was ihre Kinder vor dem Fernseher oder dem Computer treiben. Jeder zweite Junge im Alter von zehn Jahren hat schon Spiele gesehen, die eigentlich erst ab 16 Jahren freigegeben sind, vier Fünftel aller 14- bis 15-Jährigen spielen gelegentlich bis häufig Spiele, die keine Jugendfreigabe haben.

Wenn die Eltern nicht können, muss der Staat schützen

Deshalb müssen diese Kinder in ihrem eigenen Interesse geschützt werden. Und wenn es die Eltern nicht wollen oder können, dann muss es der Staat tun. Strengere Alterskriterien und Regeln für den Verkauf solcher Spiele, aber auch Verbote bestimmter Spiele sind deshalb sinnvoll.

Im Einzelfall wird jeder Jugendliche, der sich ein solches Spiel in den Kopf gesetzt hat, es auch bekommen. Aber für die breite Masse werden sie weniger im Alltag auftauchen, weniger leicht zu bekommen sein und vielleicht wird es den einen oder anderen Erziehungsberechtigten doch stutzig machen, wenn auf der CD-Hülle im Kinderzimmer eine großes "Verboten"-Schild prangt.

Vor allem aber wäre es von Seiten des Staates nur konsequent, Jugendgewalt und Verrohung nicht nur am Tag solcher Taten zu verdammern, sondern sie ernsthaft zu bekämpfen. Wer sich eingehend mit diesem Problem beschäftigt, weiß ziemlich genau, dass das nicht mit Sonntagsreden und Selbstverpflichtungen zu schaffen ist.

Aufklärung statt Verbote - sagt Gerd Blank



Jugendliche werden durch Medien allgemein abgestumpft, nicht nur durch Computerspiele

unbemerkt im Internet Bilder und Videos von sich in Uniform platzieren konnte. Sind daran auch die Spiele schuld?

Schon bevor es Videospiele gab, schossen Verrückte wild um sich und brachten sich gegenseitig um. Und wenn Spiele gefährlich sind, weshalb kaufen sich nicht alle Käufer von "Killerspielen" Tarnanzüge oder sogar Waffen dazu? Das Verbot von Spielen wäre blinder Aktionismus aus reiner Hilflosigkeit. Die wirkliche Ursache wird damit nicht einmal gestreift, man macht es sich leicht mit dem Gedanken, dass die Schuld an den Vorfällen immer die Anderen tragen.

Dabei sind es doch nicht nur Kinder, die Wirklichkeit und Fiktion mit einander verwechseln. Unsere Bildungselite ignoriert konsequent eine Verrohung der Sitten. Im Fernsehen wechseln sich Horrormeldungen mit Horrorfilmen ab und Tageszeitungen zelebrieren Unfallopfer neben Busenwundern. Junge Menschen werden durch Medien im Allgemeinen abgestumpft und mit der Bagatellisierung und Allgegenwart von Gewalt alleine gelassen.

Nutzer werden kriminalisiert

Selbst ein nationales Verbot bestimmter Spiele wird nicht dafür sorgen, dass diese nicht mehr gespielt werden. Dafür werden Nutzer, die trotz eines Verbots spielen, kriminalisiert. Auch die Gewalt wird sicher nicht durch Verkaufsverbote abnehmen, da Interessierte sich per Download das jeweilige Spiel besorgen können. Das liegt auch und vor allem an dem Wunsch von uns allen, jede Information jederzeit und an jedem Ort zur Verfügung zu haben. Dank Internet gibt es ungefiltert und ungeschützt alles, was an Daten gewünscht wird - legal oder illegal.

Jugendliche beherrschen neue Techniken virtuos, die für Erziehungsberichtigte oft Bücher mit mehr als sieben Siegeln sind. Es findet kaum noch Kontrolle statt. Während man früher nur Radio und Fernsehen als Informationsquelle hatte und die Geräte einfach ausschalten konnte, ist der Zugang zum Internet kaum noch steuerbar.

Nicht durch Verbote kann man Jugendliche also über mögliche Gefahren sensibilisieren, sondern durch Aufklärung. Aber dazu müssten auch die Aufklärer aufgeklärt sein.

Nach den schrecklichen Vorfällen in Emsdetten, die im Selbstmord des heranwachsenden Attentäters mündeten, haben Eltern, Lehrer, Politiker und Wissenschaftler schnell wieder einen Schuldigen ausgemacht: die "Killerspiele". Der 18-Jährige hat gern und viel "Counter Strike" gespielt - wie auch weltweit Millionen anderer Gamer. Im erfolgreichen Taktik-Spiel müssen die unterschiedlichsten Aufgaben mit viel taktischem und strategischem Verständnis in einer real anmutenden Umgebung erledigt werden. In dem Spiel geht es nicht unblutig zu, was der Simulation mehr Tiefe verleihen soll.

Dieser dumme Junge hat nun eine Software mit der Realität verwechselt, sich in einen Tarnanzug geschmissen, ein paar Rohrbomben gebaut und sich für erlittenes Leid rächen wollen. Zu guter Letzt hat er seinem eigenen Leben ein Ende gesetzt, was er auch im Vorwege schon im Internet angekündigt hatte. Aber ist eine Software daran schuld, dass Fiktion mit dem wahren Leben verwechselt wird?

Verbot wäre blinder Aktionismus

Sicher, die Spiele wirken immer realistischer und bilden die Wirklichkeit nach. Allerdings ist damit nicht geklärt, wie der Attentäter an Sprengstoff und Waffen gekommen ist und wieso er schon lange vor der Tat fast