

Gewalt im Spiel = Gewalt im Leben?

Unlängst wurde GameRights.ch gegründet, eine Organisation, die sich gegen die „Kriminalisierung“ von Gewaltspielern einsetzt, weil sie Repression wittert. Die Gesetze zu Killerspielen in der Schweiz sind zwar noch lasch, doch Roland Näf (SP) kämpft für härtere. Seine Partei stimmte für ein Verbot (Motion Sommersession) - dafür kritisierten wiederum die Jungsozialisten ihre Mutterpartei scharf. Wir lassen beide Seiten zu Wort kommen, Verbotsbefürworter und -Gegner. Zudem listen wir in diesem und im folgenden Heft sämtliche uns bekannten Gewaltspiele auf, die verboten sind.

Martin Ulrich



Roland Näf, Vizepräsident SP Kt. BE, Grossrat BE, Primar- und Oberstufenlehrer, Co-Schulleiter

Gewalttaten wie in Winnenden schrecken auf: Junge Männer gehen so vor, wie zuvor tausendfach am Bildschirm geübt. An der Playstation trainierte Handlungen werden in der Wirklichkeit wiederholt, oft unter Alkoholeinfluss. Das überrascht kaum, im Zustand mangelnder Selbstkontrolle greifen wir auf Automatismen zurück. Die Bedeutung von Ego-Shootern in der Ausbildung von Kampftruppen bestärkt den Lerneffekt. Aber effizient zu töten ist bestimmt kein Lernziel für eine friedliche Gesellschaft.

Eine Gewalttat wie in Winnenden kann man zwar nicht allein mit dem Konsum von Gewalt am Bildschirm erklären. Es sind noch weitere Faktoren wie die Ver-

fügbare von Waffen, und persönliche Probleme, welche die Wahrscheinlichkeit von solch schrecklichen Taten erhöhen. Allerdings zeigt die Forschung, dass die Gewalt am Bildschirm aggressives Verhalten verstärkt. Langzeitstudien zeigen, dass sich sogar ehemals friedliche Jungen nach längerem Konsum medialer Gewalt anders verhalten.

Gewaltverherrlichung und Menschenverachtung

– ein rechtsextremes Menschenbild

Das Vorgehen und die Denkweise der virtuellen Figuren, zum Beispiel von Nico Belic in GTA IV, beeinflussen auch das Menschenbild: Der Stärkere setzt sich mit rücksichtsloser Gewalt durch. Es gibt in dieser Welt keine Solidarität mit Schwächeren zu Gunsten eines friedlichen Zusammenlebens. Gerechtigkeit als Recht des Schwächeren hat keinen Platz. Die Handlungsweise moderner Bildschirmhelden entspricht einer faschistischen Gesellschaft: Der Starke vernichtet mit rücksichtsloser Gewalt die „Minderwertig-

gen“, und meint, damit das eigene Überleben zu sichern.

Grausame Gewalt darf nicht belohnt werden

Die Attraktivität von Killergames beruht darauf, dass das grausame Töten und Foltern am Bildschirm mit Punkten belohnt wird. Entsprechend fordere ich seit Jahren ein Verbot der Herstellung, des Anpreisens, der Einfuhr, des Verkaufs und der Weitergabe von Spielprogrammen, in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen.

Mit dieser Forderung wird auch der Begriff „Killergames“ erstmals hinreichend definiert, und zwar durch die beiden Faktoren „grausame Gewalt“ und „Spielerfolg“. Ein politischer Vorstoss mit oben stehendem Text wurde im Juni vom Nationalrat mit grossem Mehr überwiesen. Bei der kommenden Gesetzesausar-



Bei diesen Indizierungsfällen ist zu beachten: Das Indizieren in Deutschland hatte laut der Expertin R. Pfeiffer vor 2003 eine ganz andere Bedeutung und wird seit dem neuen deutschen Jugendschutzgesetz viel weniger angewandt, denn es gab dort eine Novellierung der entsprechenden Gesetze.

„Death Race“ (1976) VERBOTEN

Gilt als eines der ersten kontroversen Computerspiele. Das Spielziel besteht darin, möglichst viele Strichmännchen zu überfahren, worauf an ihrer Stelle ein Kreuz erscheint. Die Strichmännchen sollen laut Handbuch eigentlich „Gremlins“ sein, jedoch trug das Spiel den Arbeitstitel „Pedestrian“. Die Programmierer hatten sich vom „Death Race 2000“ inspirieren lassen, dennoch erwarb man die Lizenz des Films nicht, und so fehlte dem Spiel dessen Hintergrundgeschichte. Der Hersteller verkaufte ungefähr 1000 Geräte des Automatenspiels. Die

Verkaufszahlen hätten sich durch die schlechte Presse wesentlich erhöht. Die anhaltenden Proteste, die zum Teil in der Verbrennung der Automaten endeten, sollen jedoch schliesslich zu einem Verbot geführt haben. Belohntes Überfahren von Passanten kommt auch in der „Carmageddon“-Serie (1997 bis 2001) vor, bei der für die deutschen Versionen die Passanten durch Roboter oder durch Zombies mit grünem Blut auswechselte.

„Commando“ (1985) INDIZIERT

1988 wegen „Kriegsverherrlichung“ indiziert,



wurde das Ballerspiel 2005 als Teil der Retro-Spielesammlung „Capcom Classics Collection“ freigegeben - schon ab 12 Jahren. Kürzlich von der Indexliste gestrichen.

„Barbarian: The Ultimate Warrior“ (1987) INDIZIERT

Deutschland indizierte das Schwertkampfspiel. Es waren darin u.a. Köpfungen möglich.

„A-10 Tank Killer“ (1989) INDIZIERT

Ziemlich seriöse Kampf-Flugsimulation. Der Indizierungsgrund: Man könne in diesem Spiel auch auf zivile Gebäude feuern, wenn man wolle.

„Mortal Kombat“-Serie (1992 bis heute) INDIZIERT

Kein gewöhnliches Prügelspiel. Am Ende des Kampfes erscheint die Aufforderung „Finish him/her“ auf dem Bildschirm. Drückt der Kampfsieger nun eine Tastenkombination, wird der/die Unterlegene effektiv „fertig-

beitung wird es nun darum gehen, festzulegen, was unter „grausam“ zu verstehen ist. Jugendschutz ist wichtig, aber es braucht auch ein Verbot. Gewalt verherrlichende Spiele und Filme lassen sich zwar nicht vollständig verbannen, genauso wenig wie Kinderpornographie. Aber die Produzenten von Videospielen sind auf den Massenverkauf angewiesen, sonst lohnt sich die sehr teure Herstellung nicht. Aufklärung und ein besserer Jugendschutz sind wichtig, aber reichen nicht, denn viele Schüler empfinden Altersbeschränkungen als zusätzlichen Anreiz. Ein Verbot sensibilisiert auch nachlässige Eltern. Das Ziel ist, dass gesamthaft weniger Zeit mit grausamer virtueller Gewalt verbracht wird, auch zu Gunsten der Kinder und Jugendlichen, die ihre Zukunft vor dem Bildschirm riskieren. Eine Gesellschaft hat das Recht und die politische Pflicht, grundlegende Werte durch eine Einschränkung der persönlichen Freiheit zu verteidigen. Wohin die neoliberal orientierte Grundhaltung „anything goes“ führt, sehen wir zurzeit an den Folgen des regellosen Wirtschaftsgebarens von Finanzjongleuren: Arbeitslosigkeit und Armut

Der strapazierte Kunstbegriff

Zynisch ist die Rechtfertigung der Gewaltverherrlichung in Games als Kulturgut, zum Beispiel mit dem Verweis auf attraktive virtuelle Landschaften. Solche Aussagen verdienen als Replik ein wenig Polemik: Auch eine grafisch hochwertige Darstellung von Kindsmisbrauch könnte die Freiheit der Kunst für sich in Anspruch nehmen. Oder wie würden wir es halten mit einem Game „Vergas den Juden“ vor dem Hintergrund einer historisch perfekten KZ-Landschaft?

Sicher, wir müssen mit Zensur vorsichtig

umgehen, aber ich bin überzeugt, dass sie bei schlimmen Formen von Gewalt genauso gerechtfertigt ist wie bei Kinderpornographie. Kein einziger Gamer wird mit einem Verbot von Killergames um den Genuss von witziger, detailreicher und strategisch anspruchsvoller Spielsoftware gebracht, aber dazu braucht es weder Erschiessen noch Erstechen noch Vergewaltigen.

Die im April 2009 gegründete „Vereinigung gegen mediale Gewalt“ (VGMG) wehrt sich gegen die Gewaltverherrlichung am Fernsehen und in Spielen. Dazu gehört insbesondere auch sexuelle Gewalt.

Interessierte finden weitere Informationen unter: <http://www.medialeGewalt.ch>.



SASCHA KOMAROMY, ehemals Moderator der Sendung „KOMABROS“ auf StarTV

(zusammen mit seinem Bruder Tim)

Gewaltspiele sind lange nicht so schlimm, wie viele annehmen. Die Medien sind aber seit der Geburt der Videospiele heiss auf dieses Thema. Bereits 1984, als Death Race X verboten wurde, gab es unzählige Diskussionen. Die vielen Striche auf der Pixelstrasse stellten damals Leute dar, welche zu Punkten wurden, nachdem man sie überfahren hatte. Nur: wie um Himmels willen soll von einem Strichmännchen eine Bedrohung zur Realität ausgehen? Das ist doch wohl zu abstrakt. Heutzutage sind die Spiele natürlich viel realistischer. Das Gamen hat sich zum Massenphänomen entwickelt und Videospiele sind

nicht mehr aus der Gesellschaft wegzu-denken. Die Gamebranche ist mittlerweile sogar grösser als die Filmbranche. Interessant ist, dass letztere Jahr für Jahr Brutalo-Filme herausbringt, diese aber nur selten oder nie zum Gesprächsstoff werden, wenn ein Jugendlicher eine Gewalttat ausübt.

Zurück zu den Games. Es ärgert mich sehr, dass immer Videospiele schuld daran sein sollen, wenn jemand Amok läuft. Die Ermittlungsleute sind geradezu erpicht darauf, nach einem der „bösen“ Spiele in der Sammlung der Amokläufer zu suchen. Und falls sich keines der berüchtigten Spiele findet lässt, genügt auch ein Spiel, in dem Waffen irgendeiner Art vorkommen. In Japan musste mal Final Fantasy als Sündenbock herhalten. Jeder, der das Spiel kennt, muss darüber nur lachen. Für die Medien ist dieses Thema ein gefundenes Fressen, eine Hetzkampagne gegen die Gewaltspiele zu starten. Und gewisse Politiker, die sich zu wenig mit der heutigen Jugendkultur auseinandersetzen, versuchen sich über diese Thematik zu profilieren. Es ist eine sehr oberflächliche Sichtweise, die Hauptursache der heutigen Jugendgewalt oder Amoktaten den Gewaltspielen zuzuschreiben. Sich über die wahren Missstände der heutigen Gesellschaft oder über das nähere Umfeld des Täters Gedanken zu machen, wäre wohl zu komplex und nicht so medienwirksam. Interessant ist es auch, die Entwicklung des ganzen Computerspiel-Marktes anzuschauen. So waren 2008 85% aller Spiele für Kinder unter 12 Jahren geeignet. Nur gerade 5% gehören in die Kategorie der 18+-Titel. Wir reden da also über Spiele, die eine absolute Minderheit darstellen. Schlechtgeredet wird aber immer

gemacht“. Das Prinzip dieser „Finishing Moves“ fand Nachahmer wie z.B. „Weaponlord“ oder „Kasumi Ninja“. In manchen Versio-



nen Mortal Kombats wurde das Blut durch blaues Umfärben zu „Schweiss“ entschärft.

„Time Killers“ und „BloodStorm“ (1992 und 1994)

Die relativ fröhliche Grafik täuscht: Das bunte Prügelspiel erlaubte im Gegensatz zu Mortal Kombat sogar Verstümmelungen inmitten des Kampfes (Abtrennen von Kopf und Armen). Vom selben Hersteller stammt „Bloodstorm“, die Quasi-Fortsetzung.

„Bloodstorm“ wurde zusammen mit „Mortal Kombat“ in der Simpsons-Episode „das

schwarze Schaf“ (Staffel 7) karriert. Bart stiehlt das Spiel im Laden, weil seine Eltern es ihm nicht kaufen - obwohl er ihnen doch, wie die (fiktive) Werbung empfahl, den Tarif durchgegeben hat: „Kauft mir Bonestorm oder fahrt zur Hölle!“

„Doom“ (1993) INDIZIERT

Ein meilensteiner Ego-Shooter, der auch religiöse Gruppen verärgerte, weil er in der Hölle spielte. Tragische Bekanntheit erlangte das Spiel 1999 durch den Amoklauf in Littleton - die Amokläufer waren Anhänger des Spiels. Dieselbe Entwicklerfirma zeichnet auch für die Quake-Serie verantwortlich, die sich zum Teil ebenfalls höllisch gebärdet. Die Pentagramme im dritten Teil mögen zwar nicht der direkte Indizierungsgrund gewesen sein, aber freundlich gestimmt haben sie die Gutachter wohl auch nicht.

„Cannon Fodder“ (1993) INDIZIERT

Echtzeitstrategie-Kriegsspiel, dessen Name zu Deutsch „Kanonenfutter“ bedeutet, in

Deutschland indiziert. Heute geht man davon aus, dass die Behörden die Satire übersehen haben, denn das Spiel ist eigentlich in ironischer Art gegen den Krieg.

„Duke Nukem 3D“ (1996) INDIZIERT

Aufgrund der Gewaltdarstellungen ist Duke Nukem 3D indiziert worden. Es gibt aber eine ganze Reihe anderer Fragwürdigkeiten: Im Spiel findet man überall von den Aliens entführte Frauen („Babes“), die von den Ausserirdischen in Schleim-Kokons eingewickelt wurden. Steht man vor ihnen, bitte sie „Kill me...“ (Anspielung auf die „Alien“-Filme). Man kann es tun, und gewinnt dabei zum Teil Güter (Munition usw.) Ausserdem gibt es Frauen, denen man Geld zustecken kann, damit sie ihren Busen entblößen. Mit der Einfrier-Waffe können Gegner eingefroren und anschliessend zertrümmert werden. Im Spiel findet man immer wieder Steroide, die den Spieler beim Einnehmen kurzzeitig schneller rennen lassen. Nachdem man einen Endgegner besiegt

die ganze Branche. Ich bin einverstanden, dass die Spiele immer realistischer werden. Es sind aber immer noch Spiele. Dies ist sich ein Spieler immer bewusst. Dazu gibt es unzählige Studien. Es geht auch nicht nur ums Töten. Primäres Ziel ist es immer, möglichst viele Punkte oder gute Zeiten zu holen und unterschiedlichste Missionen zu erfüllen. Auch ich spiele gerne mal einen Shooter, hatte aber noch nie irgendeinen „bösen“ Gedanken danach. Zudem bin ich erwachsen und kann sehr gut abstrahieren. Ich kenne viele Leute aus der Gamerszene. Keiner wurde jemals gewalttätig. Im Gegenteil, es sind ganz ruhige Personen mit geregelter Tagesablauf.



Kinderschutz liegt in der Verantwortung der Eltern

Natürlich geht es nicht, dass Kinder an 18+-Inhalte kommen. Dies zu verhindern, liegt aber meiner Meinung nach hauptsächlich in der Verantwortung der Eltern. Ich habe selber schon miterlebt, dass Eltern ihrem Kind erlaubten, GTA zu kaufen. Leider gibt es immer mehr Eltern, die keine Zeit und Nerven haben, sich mit ihren Kindern auseinander zu setzen oder sich darüber Gedanken machen, wie sie ihre Freizeit verbringen. Hauptsache, das Kind ist ruhig und spielt.

Dabei ist jedes Spiel mit dem PEGI-Rating (www.pegi.com) ausgezeichnet, welches darüber informiert, was für Inhalte im

Spiel sind und für welche Altersgruppe sie geeignet sind. Wünschenswert wäre, wenn die Eltern einfach mal mit den Kindern mitspielen. So können spannende Diskussionen stattfinden und die Eltern können besser einschätzen, ob die Psyche des Kindes gefährdet ist. Einem Kind oder Jugendlichen Computerspiele komplett zu verbieten, ist sicher nicht die Lösung, denn sie gehören, wie bereits gesagt, zur heutigen Gesellschaft. Gamen ist ein grosses Thema bei den heutigen Kindern und Jugendlichen auf dem Pausenplatz, und wer nicht mitreden kann, wird leicht zum Aussenseiter gestempelt.

Zusammenfassend möchte ich sagen, dass der Medienrummel um die Gefahr der Gewalt in Videospielen völlig übertrieben ist. Es ist ein Mix vieler Faktoren, der einen Menschen zu Gewalttaten treibt. Zudem wäre es auch mal schön, die positive Seite der Spiele zu kommunizieren: Förderung des vernetzten und logischen Denkens, Reaktionsförderung, die sozialen Aspekte des gemeinsamen Spielens und viele mehr. Würde ein Jugendlicher nicht spielen und nur auf der Strasse rumlungern, wäre das besser?



Denis Simonet, Präsident der Piratenpartei Schweiz, die den Kampf gegen das Verbot seit ihrer Gründung in den Statuen verankert hat.

Nach jedem Amoklauf schießen die Emo-

tionen hoch. Eine solche Tragödie muss aus Sicht der Bevölkerung verständlicherweise verhindert werden. Die Suche nach den Gründen und nach dem Sündenbock beginnt. Dieser wird in der heutigen Zeit immer schneller in Computerspielen mit jugendgefährdendem Inhalt gefunden. Doch sind diese effektiv der oder ein Grund für Amokläufe und erhöhte Gewaltbereitschaft?

Piratenpartei sagt klar nein

Wir von der Piratenpartei Schweiz sagen nein. In der Diskussion rund um solche Computerspiele werden von den Gegnern dieser Freizeitbeschäftigung hunderttausender von Jugendlichen die wahren Gründe verleugnet. Es werden Symptome und Ursachen vertauscht; und dies von Menschen, die sich nie intensiv mit Computerspielen oder der Jugendkultur selbst beschäftigt haben. So wird die Frustration oder Enttäuschung, die eine Person verspürt, nachdem eine Mission gescheitert ist, als Indiz dafür genommen, dass das Spiel diese Reize auslöst. Jedoch löst eine Niederlage in Brettspielen wie „Eile mit Weile“ oder Schach dieselben Gefühle aus. Auch Fussballer jubeln nicht, wenn sie ein Spiel verlieren. Bei Computerspielen soll dies aber scheinbar anders sein. Beim von den Medien erkorenen Paradebeispiel „Counter Strike“ ist das Töten zum Beispiel zweitrangig. Beim Versuch, einen virtuellen Amoklauf zu begehen, wird man rasch frustriert sein und aufgeben. Ohne Teamarbeit, gute Kommunikation und Taktik hat man keine Chance. Die Gedankenvorgänge sind komplex. Man muss immer vorausdenkend handeln und dem Gegner taktisch überlegen sein. Die erfolgreiche Überlistung des Gegners, welche am Ende mit

hat, kommt eine Zwischensequenz, in der Duke die Leiche des Ausserirdischen Zyklopen so tritt, dass das Auge aus ihr herauspuckt und durch ein Football-Tor fliegt. In einer anderen Zwischensequenz reißt er einem besiegten Ausserirdischen den Kopf ab und macht es sich auf dem im Rumpf entstandenen Loch gemütlich, schlägt die



Zeitung auf. Vom gleichen Entwickler stammt „Shadow Warrior“, worin man einen martialischen Asiaten verkörpert, der biswei-

len auch die Köpfe feuerspeiender Gegner als Waffe verwendet. Wie Duke Nukem 3D hat auch dieses Spiel einen gewissen Selbstironischen Anstrich, der das Ganze mildert.

„Blood“-Serie (1997 + 1998) INDIZIERT Ein zentrales Element dieses Egoshooters ist die unnötige Gewalt und deren übertrieben blutige Darstellung. Neben den weltlichen Waffen hatte man u.a. auch eine Wodupuppe. Die Verantwortlichen von „Monolith Productions“ sind heute offenbar immer noch auf freiem Fuss: Sie haben jüngst das Horrorspiel „Condemned 2: Bloodshot“ verbrochen. Letzteres ist in Deutschland verboten.

„Postal“-Serie (1997-2009) VERBOTEN In Deutschland indiziert, in manchen Ländern, z.B. Brasilien, verboten: Die von der Firma „Running with Scissors“ entwickelte Spieleserie, deren Name sich von der amerikanischen Redewendung „Going Postal“ ableitet, durchdrehen/amoklaufen. Man verkörpert einen Pöster, der dies tut. Im zweiten

Teil musste man keine Gewalt anwenden, sondern hatte die Wahl. In einer Szene muss man im Einkaufszentrum anstehen, was einen vor die Entscheidung stellt, entweder so lange zu warten, oder die nervigen anderen Anstehenden zu töten. Auf die friedliche Tour kann man all diese Besorgungen erledigen, z.B. im Supermarkt Milch kaufen oder in der Kirche beichten. Theoretisch ist das Spiel friedlich zu lösen, „reichtfertig“ sich fadenscheinig der Hersteller. Allgemein enthält Postal 2 viel Satire auf die Gewalt-Debatte. So bemerkt der Postal-Dude: „Games don't kill people - I do!“ Und wie!!! Es ist möglich, Köpfe abzutrennen, einen Hund zum mitkämpfen abzurichten (apportiert Köpfe), eine Katze als Schalldämpfer zu verwenden. Einer der Gipfel des schlechten Geschmacks ist, dass man in Echtzeit urinieren kann, auch auf andere, worauf man diese sich übergeben sieht. Der zweite Teil fand offenbar keinen Vertrieb, er wird vom Hersteller direkt verkauft. Das für uns nicht nachvollziehbare

dem Sieg belohnt wird, das ist der Reiz am Spiel. Dank „Counter Strike“ und weiteren Multiplayer-Spielen werden logisches Denken, Reaktionsvermögen, Innovationskraft, Sozialkompetenz, Augen-Hand-Koordination, Teamfähigkeit, Disziplin, Organisations-talent, ja sogar Fremdsprachen und vieles mehr gefördert. Man kann sich zu Clans zusammenschliessen. Jugendliche können ganz ohne Hilfe von Erwachsenen oder Schiedsrichtern friedliche LAN-Partys organisieren. Dies sind Aspekte, die im Gegensatz zu den Argumenten der Computerspiele-Gegner von Studien widerspruchlos belegt werden konnten. (siehe PM 07/09)



Verbote entmündigen

Mit einem Verbot würden erwachsene Menschen entmündigt und Computerspieler kriminalisiert. Einer ganzen Kultur würde eine wichtige Freizeitbeschäftigung beschnitten, obwohl keine Beweise vorliegen, dass solche Spiele überhaupt einen Amoklauf auslösen können. Der Gesellschaft wird nach dem Verbot von Spielen mit jugendgefährdendem Inhalt vorgegaukelt, dass die Sicherheit erhöht wurde, dass eine gesellschaftliche Tragödie wie ein Amoklauf nicht mehr stattfinden wird. Diese Annahme wäre genauso falsch wie diejenige, dass durch ein Verbot von Autorennspielen weniger Menschen durch Raser zu Schaden kommen. Es gibt abgesehen davon noch das Ausland, das Internet und Tauschbörsen. Genau diejenigen, welche aus sozialen Gründen auf diese Spiele angewiesen sind, würden sie sich ganz einfach auf einem dieser Wege be-

schaffen und unbeirrt weitermachen. Die eigentliche Zielgruppe wäre also noch genauso gefährdet wie zuvor. Lösungen zu finden ist zugegebenermassen durch die Komplexität der Probleme sehr schwierig. Denkbar wären Workshops und Aufklärungseminare, in denen Eltern und Lehrer ihre mediale Kompetenz erhöhen können, um so das Verhalten von Jugendlichen besser zu verstehen und alarmierende Zeichen frühzeitig erkennen zu können. Übermässiger Computer- oder TV-Gebrauch können darauf hinweisen, dass ein Jugendlicher über eine schwache soziale Integration verfügt. Zurzeit werden jedoch Computer und TV von einigen Eltern sogar als Erziehungsinstrument und Mittel der Bildung eingesetzt. Die Verbindlichkeit von PEGI sowie empfindliche Strafen bei Missachtung derselben wäre ein weiterer Schritt zu einer vernünftigen Lösung. Vor einigen Jahrzehnten wollte man Bücher verbieten, da diese ein „Teufelswerk“ darstellten, weil sie Menschen in andere Welten eintauchen lassen und Bilder und Visionen in deren Köpfe zaubern. Heute werden Personen, die viel Lesen, als helle und kreative Köpfe bezeichnet. Jedes neue Medium macht den Personen, die es nicht verstehen oder nicht damit umgehen können, naturgemäss Angst. Umso wichtiger ist es, dass nicht mit Verboten, sondern mit Aufklärung gearbeitet wird. Dass Jugendliche den Umgang mit diesen Medien erlernen müssen, und dass nicht alle Inhalte für sie geeignet sind, das ist unbestritten. Der Jugendschutz ist wichtig und sollte vor allem von den Eltern kommen sowie beim Verkauf stattfinden. Ein Verbot allerdings hat noch nie soziale Probleme gelöst. Die Ursachen müssen gefunden und als Problem erkannt werden, nicht deren Symp-

tome. Von den anderen Parteien würde ich eigentlich genau diese Herangehensweise erwarten. Die Piratenpartei Schweiz setzt sich unter anderem für Lösungen solcher Missstände ein. Der Bürger darf nicht willkürlich in seinen Rechten beschnitten werden.



Heinrich Frei, Vorstandsmitglied des schweizerischen Friedensrats

Ohrfeige zur rechten Zeit und Killer-Games: Akzeptanz von Gewalt und Krieg

Die enorme Verletzlichkeit des Menschen

In Gewaltszenen in Filmen und in Killer-Video-Games wird kräftig zugeschlagen. Aber die Helden stehen immer wieder auf und kämpfen weiter. Der Mensch ist aber sehr verletzlich. Es braucht nicht viel, um einen Mann oder eine Frau lebensgefährlich zu verletzen. Ein Fusstritt an den Kopf kann leicht zu einem Schädelbruch führen, ein Schlag in die Nieren kann dieses Organ komplett kaputt machen. In Filmen und Games tragen die Kämpfer keinen Schaden davon. Dies ist auch zu bedenken, wenn über Gewaltszenen in Filmen und Killer-Video-Games diskutiert wird, die Schlägereien als harmlos erscheinen lassen. Der Politiker Cédric Wermuth meinte zum Beispiel, Killer-Video-Games würden zu unrecht verteufelt. Diese enorme Verletzlichkeit des menschlichen Körpers war vermutlich den Schülern der

Klischee vom amoklaufenden Pösterler ist in den USA geläufig und findet sich u.a. im Film „Jumanji“, wo der Waffenhändler „You're not a postal worker, are you?“ fragt, in „Die Nackte Kanone 33 1/3“ usw. Das Klischee stammt von einer Häufung von Vorfällen ab 1983, bei denen USPS-Mitarbeiter Vorgesetzte, Mitarbeiter, Polizisten und Zivilisten töteten. Zwischen 1986 und 1997 kamen in mindestens 20 Fällen von derartigen Arbeitsplatz-Amokläufen 40 Menschen ums Leben. Also nicht des blossen Namens wegen, sondern aus ethischen und Rufgründen, strengte der „United States Postal Service“ eine Markenrechtsklage gegen das Spiel an, die er aber verlor.

„Grand Theft Auto“-Serie (1997 bis heute) INDIZIERT

Jedes mögliche Fahrzeug rauben und nach Belieben Aufträge aus der Unterwelt erfüllen, bis man genug Geld hat, die Stadt zu verlassen. Der erste Teil bot dem Spieler eine grandiose Bewegungs- und Entschei-

dungsfreiheit, das virtuelle Gangsterleben gestaltete sich enorm nonlinear. 1997 war es noch ungewohnt, die Rolle des Kriminellen zu verkörpern, doch die Tester akzeptierten es und attestierten dem Spiel u.a. „schwarzen Humor“. War der erste Teil noch in schlechter 2D-Grafik aus der Vogelperspektive gehalten, so wurde die Grafik mit



jedem weiteren Teil realistischer - und mit ihr die Gewaltdarstellungen. In den Vereinigten Arabischen Emiraten ist die Serie verboten, bei uns sehr umstritten. Auftrieb bekommen die Kritiker des Spiels auch da-

durch, dass vor allem in den USA vermehrt Jugendliche und junge Erwachsene nach dem Begehen von teilweise schweren Straftaten wie Autodiebstählen und Raubüberfällen bei ihrer Festnahme angeben, sie seien dazu durch GTA inspiriert worden. Für Aufsehen sorgte 2005 der „Hot Coffee“ genannte Mod für „GTA: San Andreas“. Er schaltete ein interaktives Sex-Minispiel frei, das offenbar bereits im Quellcode des Original-Programms enthalten war. Aufgrund dessen wurde das Spiel in den USA von der Altersempfehlung „Mature“ (ab 17) auf „Adults Only“ angehoben (ab 18). Die Wirkung dieser Einstufung kann mit den Folgen einer Indizierung in Deutschland gleichgesetzt werden, da sich alle grossen amerikanischen Handelsketten weigern, ein als „AO“ eingestuftes Spiel zum Verkauf anzubieten, weil in der Regel nur Pornografisches so einstuft ist. Die USA gelten bei der Begutachtung von Videospielen als sehr empfindlich auf sexuelle Darstellungen, während Gewaltdarstellungen in Spielen

Weiterbildungs- und Berufswahlschule aus Küsnacht am Zürichsee auch nicht bewusst. Sonst hätten sie anfangs Juli 2009, anlässlich einer Projektwoche in München, nicht zum Spass in der Innenstadt einige Menschen brutal zusammengeschlagen und einen Mann fast zu Tode geprügelt.

Selbstregulierung: Vorwand damit weiter mit abartigen Games das Geschäft gemacht werden kann

Der Bundesrat will kein Verbot von Killergames. Er anerkannte zwar, „dass Gewalt in der virtuellen Welt unter Umständen zu Gewalt in der realen führen kann“. Der Bundesrat will daher nur die Eltern in die Pflicht nehmen und die Anbieter von Computer-

games. Wie die Waffenhändler plädieren heute auch die Verkäufer von Video- und Computerspielen für eine Selbstregulierung ihres lukrativen Geschäftszweiges. Wie die Waffenhändler und Rüstungsfabrikanten sich gegen ein neues strengeres Waffengesetz und gegen ein Verbot des Exportes von Kriegsmaterial wehren, kämpft jetzt auch die Gamebranche gegen ein Verbot all der grausamen, perversen und abartigen Killer-Games, die sich so gut verkaufen. Die Verkäufer all der inhumanen und bestialischen Killer-Games wollen sich ihr Milliarden-geschäft nicht durch Verbote versauen lassen.

Verbindliche Regeln für Spiele

Auch Pro Juventute fordert heute schweizweit nur „verbindliche Regeln für den Zugang Jugendlicher zu Games und Filmen mit Gewaltdarstellungen“. Für Killerspiele und Gewaltvideos und -filme gibt es

bis heute in der Schweiz keine nationalen Standards zum Schutz Minderjähriger. Besser wäre jedoch ein generelles Verbot von Killer-Games, nicht nur für Minderjährige. Das virtuelle Herumhetzen von Menschen, das Quälen, das Erniedrigen, Foltern, Erschiessen und Abschlachten gehört so gut wie die perversen Kinderpor-nos verboten, auch für Erwachsene.

Der Amokschütze im finnischen Tuusula spielte Killer-Games, wie auch der Soldat, der im November 2007 die junge

Frau auf dem Hönggerberg erschoss und der 17-Jäh-

rige, der in Wonneberg in Baden-Württemberg am 11. März 2009

16 Menschen umbrachte.

Es ist unglaublich, dass solche Brutalo-

Spiele in der Schweiz zugelassen

werden und von Interdiscount (Coop), Ex Libris (Migros), Manor, Media Markt usw. mit dem Segen der Behörden verkauft werden dürfen. An das Blutbad in der Schule in der finnischen Stadt Tuusula erinnerten mich die Video-Spiele, die bei Manor, bei Interdiscount und Ex Libris als „Weihnachtsgeschenke“ für unsere Kleinen angeboten werden. Nach kurzem „Briefing“ geht die „Action“ bei diesen Games los. Der Killer pirscht sich durchs Gebäude und nimmt den Gegner ins Visier. Wenn die Kugeln treffen, fallen die Feinde zu Dutzenden, zuckend, verblutend liegen sie in den Korridoren herum.



Jugendgewalt hat viele Gründe

Jugendliche erleben Gewalt oft zu Hause. Jugendgewalt kann natürlich nicht nur dem Konsum von Mord und Totschlag im Fernsehen und den Killer-Games angelastet werden. Viele Kinder werden oft nach Strich und Faden verwöhnt und mit Gewalt erzogen, mit Zuckerbrot und Peitsche. Jugendliche schlagen später dann auch zu, wie der Papa und die Mama.

75-80 % der Schweizer Eltern setzen Gewalt als Erziehungsmittel gegen ihre Kinder ein, sagt der Kinderschutz Schweiz. Die Ohrfeige zu rechten Zeit gehört immer noch vermeintlich zu der „guten Erziehung“.

Wer seinen Sohn liebt, züchtigt ihn

Kinder werden dumm und krumm geschlagen, und auch verwöhnt. Sie haben dann gerade deshalb in der Schule und im Leben Mühe, und haben gelernt, zuzuschlagen, wie vielleicht auch die Schüler aus Küsnacht in München.

Akzeptanz von Gewalt und Krieg

Auch andere Nebeneffekte haben Killer-Games: Die allgemeine Akzeptanz von Gewalt, Krieg, Armeen, Aufrüstung, der Problemlösung mit Hilfe von militärischen Interventionen steigt. Tötungshemmungen werden abgebaut. Es findet eine Desensibilisierung gegen Gewalt statt. Nicht von ungefähr organisiert die US-Armee Ballerwettbewerbe. Die Teilnehmer des Killerspielwettbewerb, beim „Army Gaming Championship“, können sich in Spielen wie „America's Army“, „Counter Strike“ oder „Call of Duty“ messen. Preisgelder in der Höhe von 200'000 Dollar stehen jeweils bereit. Die Gewinner des Wettbewerbs sollen, zum Glück, jedoch bei einer allfälligen Rekrutierung für die Army

nur geringes Aufsehen erregen. In Australien wurde das Spiel ganz verboten, zuvor war es „MA 15+“. Deutschland blieb bei „USK 16“, da die deutsche Version geschnitten war. Hersteller „Rockstar“ programmierte das Spiel um. Sogar Hillary Clinton hatte sich auch eingeschaltet.

„Thrill Kill“ (1998) ZURÜCKGEZOGEN
Weil sie nicht so ein „sinnlos brutales“ Spiel veröffentlichen wollte, zog die Verleger-Firma es wenige Wochen vor seiner Auslieferung zurück. „Thrill Kill“ wäre ein Prügel-spiel gewesen, das in einer Hölle gespielt hätte, wo die Charaktere sich bekämpften. Das bizarre Spiel hatte brutale und sexistische Schläge beinhaltet, sowie SM-mässige und anderweitig verstörende Kleidung.

„Rune“ (2000) INDIZIERT
Ein Hack-and-Slay-Rollenspiel, in dem es möglich war, den Gegnern gezielt Körperteile abzuschlagen. Ausserdem gab es einen fussballartigen Spielmodus, bei dem

das Ziel darin bestand, die abgeschlagenen Köpfe von Gegnern ins andere Tor zu befördern. Das Spiel wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert, was nach damaligem Jugendschutzgesetz trotz der USK-Altersfreigabe (ab 18) noch möglich war. Die PlayStation-2-Fassung, wurde ab 16 freigegeben und nicht indiziert, obwohl ihr Gewaltgrad identisch mit dem von der PC-Version war.

„Soldier of Fortune“-Serie (2000 bis 2007) INDIZIERT

Schon Teil 1 des Spiels war einer der ersten Ego-Shooter, bei dem die gegnerischen Figuren in über 20 unterschiedliche Trefferzonen aufgeteilt waren, wodurch unterschiedlichste Verletzungen und Verstümmelungen simuliert werden konnten. Um der deutschen Indizierung zu entgehen, wurden die Menschen in Teil 2 zu Robotern umgemodelt.

„State of Emergency“ (2002) INDIZIERT
Ein Spiel des kontroversen Herstellers „Rock-

star“. Randalieren und möglichst viel Schaden anrichten, Ordnungskräfte töten, sowie Handstreich für den Untergrund ausführen, das war das Ziel in diesem simplizistischen Spiel, denn ein Grosskonzern hatte die Herrschaft in der Stadt übernommen. Technische Besonderheit: Die offenbar ressourcensparende Comicgrafik konnte extrem viele Randalierer-Figuren gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen.

„Manhunt“ (2003) VERBOTEN
Komplettes Verbreitungs- und Verkaufsverbot in Deutschland. Grafisch und inhaltlich



wohl ungebrochen das krasseste Spiel überhaupt. Wie GTA stammt auch Manhunt aus der umstrittenen Spieleschmiede „Rock-

für den Heldentod im Irak und in Afghanistan vorläufig nicht bevorzugt behandelt werden, heisst es.

Tötungssimulatoren für die US-Armee

Schon in den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts wurden Killergames, so genannte Tötungssimulatoren, zur Nahkampfausbildung bei der US-Armee und der Polizei verwendet. Später wurden diese Games vom Kriegsministerium der USA, vom Pentagon, zur privaten Verwendung freigegeben. In der Folge boomte der Verkauf von Killer-PC-Games. Die Spielindustrie arbeitet eng mit dem Pentagon zusammen, wie auch die Filmbranche, wenn Hollywood Filme produziert, die den Krieg verherrlichen. Warum wurden diese Tötungssimulatoren überhaupt entwickelt? Seit eh und je stellte sich in Armeen das

Problem, dass die Soldaten im Kampf ihre persönliche Feuerwaffe nicht einsetzten. Im Vietnamkrieg der USA, vor 40 Jahren, schossen im Durchschnitt nur 15 % der Soldaten, wenn ihre Einheit attackiert wurde; selbst in Eliteeinheiten erreichte dieser Wert kaum einen Viertel. Auch im Zweiten Weltkrieg waren drei Viertel der kämpfenden Soldaten zu verängstigt, als dass sie ihre Waffen bei einem Angriff oder sogar zur Selbstverteidigung gebraucht hätten. (Richard A. Gabriel, „The Painfull Field“ Greenwood Press, 1988)

Mit neuen Trainingsmethoden, unter anderem mit Videosimulatoren, in denen realistische Kampfsituationen nachgestellt wurden, konnte in der Folge die Tötungshemmung der Soldaten erfolgreich wegtrainiert werden. Soldaten wurden an das schnelle, reflexartige Töten gewöhnt. Solche Trainingsmethoden laufen aber auch

auf eine Entmenschlichung der Soldaten hinaus, auf ihre Instrumentalisierung als eine Art Waffe. Das hat oft schwerwiegende Konsequenzen, die nicht kontrolliert werden können. Daher ist es nicht erstaunlich, dass es jeweils neben den Scheusslichkeiten des „normalen“, „zivilisierten“ Krieges, besonders im Stress und der Überforderung, zu allerlei persönlich gefärbten Grausamkeiten von Soldaten kommt. Zurück im zivilen Leben, bleibt bei vielen Soldaten die Traumatisierung durch das „reguläre“ Killen, durch den Horror des Krieges, auch wenn Ärzte und Seelsorger bei Kampfeinsätzen den Soldaten mit Gesprächen, Muskellockerungen und Gebeten beistehen.

weitere Expertenmeinungen zum Thema von Gewalt und Computerspielen im nächsten **TAXI**, Nr. 67



Zum Thema folgende Informationsquellen:

Rudolf und Renate Hänsel: Da spiel ich nicht mit!

Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann. Auer Verlag

Mega Buster - Kriegsgebiet Kinderzimmer. Eine Intervention zu Gewalt, Gesellschaft und Entwaffnung. Verlag Edition Fink, Zürich 2009

Das Buch dokumentiert einerseits die Kriegsspielzeug-Entwaffnungsaktion des Künstlerduos Interpixel in Bild und Wort. Andererseits vertiefen darin mehrere Autoren in interdisziplinären wissenschaftlichen Beiträgen das Thema und beleuchten insbesondere auch den Umgang mit den so genannten Killer-Games.

Dave Grossmann, Gloria DeGaetano: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?

Der amerikanische Militärpsychologe Dave Grossmann dokumentierte ausführlich die negative Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen und von Computergames auf Kinder (www.killology.com)

Wir verlosen 3x das Buch: Mega Buster - Kriegsgebiet Kinderzimmer Einsendeschluss: 24. November

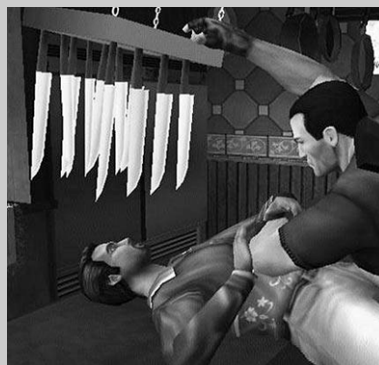
star“. Es gehört zum Genre der Stealth-Schleichspiele: Man meuchelt also hinterwärts, zumindest am Anfang des Spiels, wo nur Glasscherben, Plastiksäcke, Draht, Baseballschläger usw. zur Verfügung stehen. Die Rahmenhandlung dreht sich um einen Snuff-Film-Regisseur, der den Protagonist des Spiels von Banden jagen lässt - für die Kamera. Je länger man unbemerkt hinter einem „Jäger“ herschleicht, desto brutaler gestaltet sich die Tötung. Diese wird jedoch nicht in Echtzeit erlebt, sondern als Animation abgespult. Der Regisseur, der einen über Funk anleitet, zeigt sich jeweils begeistert von den Morden.

Der zweite Teil hatte aufgrund des Medien-Aufschreis grosse Probleme, überhaupt noch veröffentlicht zu werden. Erstaunlicherweise liess ausgerechnet die familienfreundliche Firma Nintendo zu, dass das Spiel auf ihrer Konsole Wii erschien, was erstmals deren Unschuld zerstörte. Das Spiel erhielt aber tiefe Noten von der Fachpresse und verkaufte sich schlecht. Snuff-

Filme sind Filme, worin ein Mensch ausschliesslich für die Kamera getötet wird. Man geht davon aus, dass es sich hierbei um eine urbane Legende handelt, es ist kein richtiger Snuff-Film bekannt.

„The Punisher“ (2004) INDIZIERT

Ein Ballerspiel aus der Dritte-Person-Perspek-



tive, auf Grundlage des gleichnamigen Co-

mics. Fragwürdig sind die „Verhör“-Methoden des Superhelden (Gegner mit einem Gabelstapler anzufahren, ihre Köpfe unter eine laufende Standbohrmaschine zu halten, in eine Fritteuse oder in eine Toilette usw.)

Teil 2 der Liste im nächsten **TAXI**