

# Killerspiele verbieten?

Prasanna Varathan VS Roland Näf

## ROUND ONE – FIGHT (V.1.0)

Die sogenannten „Killerspiele“ sind Videospiele, in denen es zu gewalttätigen Handlungen kommt. Diese Videospiele werden vermehrt von Politikern und einigen Medien verurteilt, weil diese angeblich daran schuld sind, dass einige Menschen Gewalttaten verüben. Im nachfolgenden Text sehen sie einen Artikel von Roland Näf, welcher sich für ein generelles Verbot dieser Spiele einsetzt, und Argumente von P. Varathan, warum die „Killerspiele“ nicht für diese Taten verantwortlich gemacht werden dürfen.

### Von der virtuellen zur realen Gewalt

Gewalttaten wie in Locarno, Höneggerberg, Muotathal, Buchs oder Bern-Liebefeld machen hellhörig: Junge Männer gehen so vor, wie zuvor tausendfach am Bildschirm geübt. Und es fällt zunehmend schwer an Zufall zu glauben. Offenbar wirkt die grausame Gewalt in Games zumindest als verstärkender Faktor. An der Playstation oder am Computer trainierte Handlungsabläufe werden in der Wirklichkeit wiederholt, vor allem in Stresssituationen oder unter Alkohol- oder Drogeneinfluss, wenn die Selbstkontrolle versagt. Das überrascht kaum, im Zustand starker Gefühlserregung greifen wir auf Automatismen zurück. Die Wirksamkeit des Trainings am Bildschirm kennen wir von Simulatoren: Jede Pilotin, jeder Pilot eines grossen Verkehrsflugzeuges übt virtuell tausendfach vor dem Griff zum realen Steuerknüppel. Während der Lernerfolg am Flugsimulator mehr Sicherheit bringt, führen virtuelle Gewalthandlungen zu einer Herabsetzung der Tötungshemmung. So erstaunt nicht, dass Killergames wie Counterstrike eine grosse Bedeutung in der Ausbildung von Kampftruppen haben. Doch das gezielte Üben von Hinrichtungen ist kein gesellschaftlich erwünschtes Ziel.

Wie oben bereits erwähnt, wirken die sogenannten Killerspiele höchstens als verstärkender Faktor. Die Gewaltbereitschaft und Aggressivität muss schon vorher vorhanden gewesen sein. Es wird leider nicht stark genug ermittelt, warum diese jungen Leute zu diesen Taten greifen und die Politik versucht die Schuld den „Killerspielen“ zu geben. Herr Näf schreibt in seinem Artikel darüber, dass der Alkohol- und Drogeneinfluss auch eine sehr wesentliche Rolle spielen. Warum ergreift man denn nicht weitere Massnahmen, um den doch sehr viel stärker verbreiteten Alkohol- und Drogenkonsum zu bekämpfen, welche weitaus mehr Probleme in der Gesellschaft verursachen. Jeder Mensch greift schlussendlich in Stresssituationen auf Automation. Mir stellt sich dabei nur die Frage, wie diese Leute, welche solche Taten verüben, zu ihren Waffen kommen. In den virtuellen Szenarien ist es klar, aber in der realen Welt sollte es für Normalbürger, welche z.B. nicht in einem staatlichen Sicherheitsorgan tätig sind, unmöglich sein, an Schusswaffen zu kommen.

### Die meisten werden nicht zum Mörder

Kritiker meiner politischen Arbeit gegen die Gewalt in Medien wenden ein, sie hätten trotz Killergames noch niemanden umgebracht. Stimmt, es wäre Unsinn zu behaupten, jeder Konsument von Killergames werde zum Straftäter. Auch der Forschung gelingt es nicht, beim einzelnen Menschen den direkten Beweis eines Zusammenhangs zwischen aggressivem Verhalten und dem

Bildschirmkonsum zu erbringen, die Wirkung verschiedener Persönlichkeitsfaktoren ist zu komplex. Doch empirische Forschung zeigt, dass Konsumenten von Bildschirmgewalt (es geht vorwiegend um Männer) öfter Gewalttaten begehen oder durch Aggressivität auffallen. Dies lässt sich aber nicht allein durch die Vermutung erklären, aggressive Jugendliche interessieren sich stärker dafür. Langzeitstudien zeigen nämlich, dass sich auch ehemals friedliche Jungen nach mehreren Jahren des Konsums medialer Gewalt aggressiver verhalten.

Ich würde den Abschnitt dieses Artikels anders betiteln: „Nur die wenigsten werden zu Mördern“.

Dabei handelt es sich meistens um labile Menschen, die sich selber nicht unter Kontrolle haben und sich von der Gesellschaft ausgegrenzt fühlen. Wahrscheinlich wurden diese Leute früher auch Gewalttaten ausgesetzt, und Leute, die gewalttätig behandelt oder auch gemobbt wurden, üben meistens selber auch Gewalt an anderen aus. Es wäre ein sehr grosser Unsinn zu behaupten, dass jeder der mal eine dieser sogenannten „Killerspiele“ gespielt hat zu einem Straftäter wird. Herr Näf meint, dass es der Forschung fast unmöglich ist, einen Zusammenhang zwischen den „Killerspielen“ und der Gewaltbereitschaft zu beweisen. Ich sehe das ähnlich. Das Ganze ist zu komplex und ist von Mensch zu Mensch unterschiedlich, wie sich diese „Killerspiele“ auf das Verhalten der Menschen auswirken. Es handelt sich hierbei um etwa 2% der Spieler, welche nicht mit diesen Inhalten umgehen können, und genau deshalb wäre es den anderen, welche die Realität von der Virtualität strikt trennen und unterscheiden können, nicht angemessen, alle Spieler als Gewalttätige und Aggressive zu beschuldigen und alle mit einem generellen Verbot zu bestrafen, nur weil einige sich falsch verhalten und sich zu sehr von diesem Medium beeinflussen lassen.

### **Ein unerträgliches Menschenbild**

Neben der Gewaltproblematik beeinflusst auch das Menschenbild in Killergames Kinder und Jugendliche: 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. Dies erklärt wahrscheinlich auch, dass besonders Rechtsextreme im Internet mit Hasstiraden auf meine Strafklage gegen den Verkauf von Killergames reagierten. Die Handlungsweise ihrer „Helden“, deren Rollen sie am Bildschirm virtuell übernehmen, entspricht ihrer Vorstellung einer darwinistischen Gesellschaft: Der Starke vernichtet mit rücksichtsloser Gewalt die „Minderwertigen“ und sichert sich damit das eigene Überleben. Wir müssen verhindern, dass die biologisch zentrale Fähigkeit zum Mitgefühl bei unseren Kindern die Wirkung verliert.

In den meisten dieser sogenannten „Killerspiele“ geht es meistens auch um eine Story. In diesen Geschichten ist es oft so, dass man meistens für eine Agentur (einem geheimen Sicherheitsorgan FBI, CIA) oder auch der Polizei oder der SWAT angehört. Es geht in den Spielen bestimmt nicht darum, dass man willkürlich auf der Strasse ist und Leute umbringt. Es geht darum, dass die bösen JUNGS (Kriminelle Organisationen) festgenommen werden sollen, aber die lassen sich natürlich nicht freiwillig verhaften und wenden dann Waffengewalt an. So wie in der Realität auch. Deshalb kann nicht davon gesprochen werden, dass man sich mit rücksichtsloser Gewalt gegen unschuldige durchsetzt. Es geht oft in diesen Storys darum, Geiseln zu retten, oder einfach die Verbrecherorganisationen zu zerstören. Deshalb kann man auch nicht wirklich sagen, dass die Handlungen in diesen Spielen moralisch nicht in Ordnung oder gar verwerflich sind. Ein Kriegsspiel bleibt ein Kriegsspiel, in dem man halt Gewalt anwendet, und zwar nur an solchen welche uniformiert sind. Ich bin ein absoluter Kriegsgegner, aber in einem Spiel oder in einem Film spielt das

absolut keine Rolle. Deshalb bin ich nicht der Meinung, dass diese Spiele ein falsches Menschenbild vermitteln.

Manche Politiker sollten sich mehr dafür einsetzen, dass es keine Kriege in der Realität gibt, und kein Kriegsverbot in einer virtuellen Welt anstreben.

### **Falsch verstandene Freiheit**

Gamer bekämpfen ein Verbot mit dem Vorwurf, es würden unzählige volljährige Bürger bevormundet. Sie verabsolutieren damit ihren Anspruch auf persönliche Freiheit und verneinen das Recht einer Gesellschaft, Entwicklungen zu verhindern, die das Allgemeinwohl in Frage stellen. Wir verbieten ebenso den Konsum von Alkohol und Drogen am Steuer, weil wir damit den Schaden Dritter verhindern wollen. Im Sinne einer Güterabwägung halte ich es für legitim, wenn wir die Freiheit ungehinderten Medienkonsums einschränken, weil wir damit Menschen vor viel Leid schützen können. Denn wer ist darauf angewiesen, derart scheussliche Gewalt zu konsumieren?

Es ist wahr, sehr viele Bürger würden dadurch unnötig bevormundet. Dieser Vergleich mit dem Verbot des Konsums von Alkohol und Drogen am Steuer und der Gewalt in einer virtuellen Welt ist nicht haltbar. Es ist eine Tatsache, dass wenn man Alkohol oder andere Drogen konsumiert das Fahrvermögen eingeschränkt ist, aber wenn in einem Videospiel oder in einem Film gewalttätige Handlungen ausgeübt werden wird niemand dadurch geschädigt. In den Videospielen werden Leute geschädigt, welche nicht wirklich existieren und in einem Film ist alles inszeniert. Deshalb kann man nicht sagen, dass jemandem Leid zugefügt wird durch den Konsum von Medien! Die Leute, welche einen Anspruch auf diese „Killerspiele“ und auch Filme haben wollen, sollen es auch weiterhin haben.

### **Grausame Gewalt darf nicht belohnt werden**

Gegen ein Verbot von Killergames reagieren Vertreter der Unterhaltungsindustrie besonders stark. Das überrascht wenig in Anbetracht der riesigen Gewinne, welche mit Videospielen erzielt werden. Online-Anbieter wie zum Beispiel *gbase*, deren Vertreter in dieser Debatte die andere Seite vertritt, befürchten weniger zu verdienen. Diese Angst ist wenig begründet, denn die Standesinitiative richtet sich nur gegen ein kleines Segment in der breiten Palette von Videospielen. Entsprechend präzise ist die Standesinitiative des Kantons Bern, welche von der Eidgenossenschaft eine Änderung des Strafgesetzes fordert:

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.

Nachdem der bernische Grosse Rat meinen Vorstoss mit grosser Mehrheit überwiesen hat, liegt der Ball nun bei den eidgenössischen Räten und die Aussichten für eine neue Gesetzesgrundlage im Kampf gegen die mediale Gewalt stehen gut. Dabei geht es also keineswegs um ein allgemeines Verbot von Videospielen und betroffen sind laut Aussagen des Handels nur etwa 4% der Spielsoftware. Die einfache Definition von Killergames mit einem klaren Kriterium erlaubt es einer zukünftigen schweizerischen Zertifizierungsstelle mit wenig Aufwand über die Zulassung zu entscheiden.

Nach meiner Meinung sollte man Massnahmen für die Verhinderung von Gewalt in der Realität ergreifen. Ich glaube kaum, dass sich etwas in der Gewaltbereitschaft und der Aggressivität der

Gesellschaft durch ein Verbot von Gewalt in den Medien gross ändern wird. Ausserdem fällt mir gerade noch ein, dass wir in der Schweiz eine Firma haben, welche sich RUAG nennt und Waffen und andere Kriegsmaterialien ins Ausland exportiert, welche schlussendlich für echte kriegerische Handlungen eingesetzt werden.

### **Was bringt ein Verbot?**

Selten lasse ich mich vom Sinn eines Verbotes überzeugen. Aber drei Gründe rechtfertigen dieses Vorgehen bei Killergames: die digitale Verfügbarkeit, die Wirkung auf die Hersteller und die Schwierigkeiten beim Jugendschutz.

Wie bei Kinderpornographie wird es nicht gelingen, Killergames vollständig von den Bildschirmen zu verbannen. Aber Hersteller von solchen Produkten sind auf den Massenverkauf angewiesen, sonst lohnen sich die riesigen Investitionen nicht. Wir können davon ausgehen, dass ein Verbot die Firmen zum Produktionsverzicht zwingt, vor allem weil einige Länder wie Deutschland im Kampf gegen die mediale Gewalt bereits restriktiver als die Schweiz sind. Auch wegen der digitalen Verfügbarkeit von Software kann Kindern und Jugendlichen der Zugang zur virtuellen Gewalt kaum verwehrt werden. Altersbeschränkungen wie PEGI empfinden viele Schüler als Witz oder zusätzlichen Anreiz. Zwar ist Aufklärung wichtig, aber sie genügt nicht. Im Gespräch mit Eltern stelle ich immer wieder fest, dass sie überfordert sind und keine Ahnung haben, was ihre Jungs spielen. Und dann gibt es noch die Väter, die selber ihre Söhne in die virtuelle Killerwelt einführen, wie dies offenbar dem 21-jährigen Täter im Falle des mutmasslichen Auftragsmordes in Bern-Liebefeld geschehen ist.

Als erstes ist zu sagen, dass der Schweizer Markt sehr klein ist und für die Hersteller keinen grossen Einfluss auf Ihre Einnahmen haben wird. Nehmen wir mal an, diese Spiele wären tatsächlich verboten, die meistern würden sich diese Spiele einfach vom Ausland importieren oder über das Internet beziehen. Zweitens finde ich, dass Kinderpornographie nicht mal ansatzweise mit „Killerspielen“ verglichen werden kann, und deshalb kann man diese beiden Themen auch nicht miteinander verglichen und schon gar nicht gleich behandeln! Diese zwei Dinge sind absolut nicht zu vergleichen. Ein Verbot bringt absolut gar nichts, man muss viel mehr für den Jugendschutz tun und die Händler, und vor allem die Eltern, stärker zur Verantwortung ziehen. Auf jeder Konsole gibt es mittlerweile Jugendschutzfunktionen, in denen die Eltern völlige Kontrolle darüber haben können, was und wie lange ihre Kinder spielen. Auf der Wii wird zusätzlich noch jede Aktivität protokolliert und kann auch jederzeit eingesehen werden. Solche Software gibt es auch für den PC. In Windows Vista sind diese Funktionen bereits integriert und müssen nicht mal zusätzlich erworben werden. Auch wenn der Handel sich nicht an den Jugendschutz hält oder die Jugendlichen diese „Killerspiele“ über eine andere Quelle beziehen können, kann man die Verwendung dieser Medien auf den Konsolen und dem PC selbst unterbinden. Die Eltern müssten einfach über diese Funktionen aufgeklärt werden!

### **Der strapazierte Kunstbegriff**

Als zynisch erachte ich die Rechtfertigung von grausamer Gewalt mit ihrem kulturellen Wert. Der Verteidiger im Prozess gegen den Verkauf von „Stranglehold“ wies in seinem Plädoyer auf die schöne Landschaft und damit den künstlerischen Wert hin. Solche Aussagen verdienen als Replik ein wenig Polemik: Auch eine filmisch und 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?

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, Erstechen noch Kopf abschlagen. Eine entsprechende Frage an die Baller-Gemeinschaft blieb unbeantwortet: *Warum sind Sie auf die grausame Gewalt in Games angewiesen?* Doch, ein einziger, ein 16-Jähriger hat mit bewundernswerter Ehrlichkeit geantwortet: „Ich möchte auch einmal stark und ein Held sein.“

Ich sehe Videospiele auch als eine neue Art von Kunst. Hinter jedem Videospiel stecken auch Autoren, Designer, Grafiker und Musiker. Auch ein normales Bild, in welchem Gewalt dargestellt oder ansatzweise Gewalt darstellt wird, kann als Kunstwerk bezeichnet werden. Warum dann nicht auch Videospiele? Sie setzten sehr viel Kreativität voraus und sind in der Herstellung sehr viel komplizierter, umfangreicher und aufwändiger. Die beiden oben erwähnten Beispiele mit „Kindsmisbrauch“ oder „Vergas den Juden“ sind echt verwerflich. Es gibt keine solchen Spiele im Handel, und dies wird sich auch nie ändern!

Man könnte behaupten, der 16 jährige hätte für alle „Killerspiele-Spieler“ gesprochen. Bei den meisten wird es derselbe Grund sein. Man ist der grosse starke Held, welcher die Welt vor dem Bösen rettet. Genau wie in allen Action-Filmen auch, nur sieht man in den Filmen nur zu und in einem Videospiel beeinflusst der Spieler selbst das Spielgeschehen, je nachdem wie er vorgeht und welche Entscheidungen er trifft , dies macht das Ganze interessanter, und der Spieler erfreut sich am Ende des Spiels mit den Worten; „Ja! Ich habe es geschafft!“

Schwarzer Text: Originalartikel von Roland Näf / <http://www.naefpiera.ch>

Blauer Text von P. Varathan / [www.prasanna-team.ch.vu](http://www.prasanna-team.ch.vu)

### **Eigene Erfahrungen:**

Unsere eigenen Erfahrungen, welche wir mit Gewaltspielen gemacht haben, zeigen auf, dass sie auf uns keine Auswirkung haben und sogar helfen, Aggressionen abzubauen. Wir sind nicht süchtig und haben auch kein grosses Verlangen nach solchen Spielen, und verbringen nicht jede freie Minute vor dem Computer oder der Konsole. Auch wenn wir früher in unserer Freizeit oft und lange mit Videospiele verbracht haben. Wir kennen viele Leute, bei denen es genau gleich ist. Wir können die reale und virtuelle Welt noch immer ohne Probleme strikt voneinander trennen, da wir von Videospiele nicht emotional berührt werden und wir genau wissen, dass die Spiele von einem Entwicklerteam geschrieben worden sind. Daher ist es für uns zu weit entfernt von der Realität, deshalb ist und bleibt es für uns nichts anderes als Freizeitbeschäftigung und Unterhaltung so wie Actionfilme wie James Bond und andere Actionfilme.

Geschrieben von P. Varathan und \*-----\*