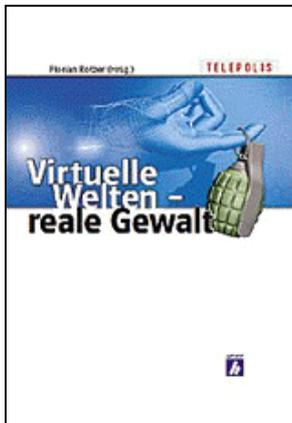


Virtuelle Welten - reale Gewalt



Herausgeber: Florian Rötzer (Telepolis)
Verlag Heinz Heise GmbH © 2003, 192 Seiten

Take-Aways

- Alle können Gewalt ausüben.
- Kriegsspiele sind der realen Gewalt näher als Metzelorgien.
- Computerspieler suchen die Möglichkeit Erfolg und Nervenkitzel durch schadenfreie Simulation zu erleben.
- Die US-Army trainiert mit den gleichen Spielen für den Kriegsfall, die jeder auch zu Hause ausüben kann.
- Sobald Spiele und Filme indiziert werden, gelten sie als besonders interessant und verbreiten sich unkontrolliert übers Internet.
- In Nachrichtensendungen lassen sich Bilder mit sterbenden Menschen aus Informationsgründen nicht vermeiden.
- Märtyrer bekommen grundsätzlich zu wenig Aufmerksamkeit, sie wollen diese durch Terror erlangen.
- Schulen, in denen man am Eingang mehrere Sicherheitsdetektoren durchlaufen muss, provozieren vermehrt zu Gewalttaten.
- Die Attentäter werden immer jünger.
- Besitzt der Mensch ein unentdecktes Aggressionsgen?!?

Relevanz

Das lernen Sie

Computer- und Videospiele sind für Jugendliche eine weit verbreitete Freizeitbeschäftigung. Die Gefahren, die daraus resultieren, werden in diesem Abstract aufgezeigt. Sie bekommen Kenntnisse über die Eigenschaften eines potentiellen Attentäters und wissen Bescheid, warum Computerspiele - wie Counterstrike - nur selten ausschlaggebend für Gewalttaten sind.

Empfehlung

Fast jeder äussert seine Meinung zum Thema Gewalt. Insbesondere seit dem Amoklauf in Erfurt und der Sniper in

Washington ist eine Diskussion über Gewalt, ausgelöst durch Action- und Kriegsspiele, ausgebrochen. Die Hintergründe und die Kultur dieser Spiele kennt aber kaum jemand. Selten haben Kritiker solche Spiel getestet.

Nach der Lektüre dieses Buches kennen sie die Hintergründe und die Zusammenhänge der Gamekultur. Sie erfahren wie sich die Gamer zu den Spielen äussern und ob sie sich als potentielle Killer sehen. Ich empfehle dieses Buch allen, die sich für die Computertechnik oder die Gewaltbereitschaft Jugendlicher interessieren.

Abstract

Der Begriff "Gewalt"

Alle Zeitungen und Universitäten machen heutzutage Studien und Untersuchungen zum Thema Gewalt. Dabei wird aber nicht eine einheitliche Definition für den Begriff Gewalt verwendet. Manche Studien berücksichtigen Gewalt in Computerspielen, Videogames oder in Filmen, andere beziehen zusätzlich Naturgewalten, wie Vulkanausbrüche, Erdbeben und Stürme, in ihre Studien ein. Diese Forschungen bringen dann ganz unterschiedliche Resultate zum Vorschein. Die Ergebnisse können nicht untereinander verglichen werden, da sie alle auf verschiedenen Grundlagen basieren. Welche Bedeutung von Gewalt sollte nun verwendet werden? In die Untersuchungen, im Zusammenhang mit Gewaltbereitschaft durch Computerspiele, sollte folgendes berücksichtigt werden: Direkte Gewalt gegen Personen, Gewalt gegen Objekte, Drohungen, Terrorismus und Krieg.

„So wird das Abreagieren von Aggressionen beim Sport(schiessen) positiv angesehen, hingegen der Konsum von Filmen oder Computerspielen zur Entspannung eher negativ.“ (S. 38)

Auslösung einer neuen Diskussionswelle

Durch das Massaker von Robert Steinhäuser an einer Schule in Erfurt wurde die Debatte über die Auslösung von Gewaltakten durch Ballerspiele oder Kriegsfilme neu aufgerollt. Wie nach jedem Anschlag, meldeten sich auch diesmal Politiker, Professoren und verschiedene Medien zu Wort. Es wurde diskutiert und verurteilt. Am Schluss identifizierte man die gewaltvollen Spiele als Urheber.

„Die Anwendung von physischer Gewalt ist eine Handlungsoption, die jedem Menschen zur Verfügung steht.“ (S. 44)

Interaktive Gewalt

Wer denkt die angesprochenen Gewaltakte finden nur in Kriegsspielen statt, der täuscht sich. Auch in einem Spiel wie Super Mario oder Moorhuhn-Jagd wird eine Form von Gewalt ausgeübt. Diese Art von Gewalt ist nicht so offensichtlich, aber auch sie sollte beachtet werden. Es würde jedoch niemandem in den Sinn kommen, Kindergärtner, die mit ihrem Gameboy Super Mario spielen, als potentielle Attentäter zu bezeichnen.

„Nirgends rollen die Köpfe so schnell, nirgends spritzt das Blut so hoch wie in den beliebten Baller-Games für den PC.“ (S. 105)

„Noch bevor es Computer gab, wurde schon - freilich mit ganz anderer Software und Hardware - das Konzept heutiger Strategiespiele erprobt.“ (S. 59)

Geschichte der Computerspiele

Schon im 18. Jahrhundert simulierten die Befehlshaber der Armeen Angriffe auf ihre Gegner. Diese Simulationen wurden ausgebaut und bald gab es auch Turniere, bei denen Kriegszüge gegeneinander gespielt wurden. Die heutigen Spiele finden ihren Ursprung in Spielhallen, den sogenannten Arcades. Anfangs wurde mit mechanischen Flippern gespielt, 1972 entstand der erste, erfolgreiche Videospieleautomat. Die Spiele hatten keine tiefgreifende Handlung, denn die Zeit der Spieler war begrenzt und das Spiel musste einfach zum Verstehen sein. Heute haben die meisten Kriegsspiele einen geschichtlichen Hintergrund. Man sollte sich in die virtuelle Situation hineinversetzen.

„Nicht der Krieg ist der Ernstfall, sondern der Frieden.“ (S. 66)

Computersimulationen - vom Militär nach Hause

Die US-Army hat schon früh begonnen, ihre Soldaten mit Hilfe von Simulatoren auszubilden. Die Armee setzt die gleichen Spiele ein, die jeder auch zu Hause benutzen kann. Mit Flug-, U-Boot- und Kampfsimulationen kann sich jedermann zu einer Kampfmaschine ausbilden. Diese Tatsachen sind sehr gefährlich, wenn in Zukunft Terroranschläge vermieden werden sollen.

Ein Flugsimulator war möglicherweise auch bei den Terroranschlägen in New York mit im Spiel. Die Terroristen haben das Fliegen mit dem Simulator geübt, so hatten sie keine Mühe, die Maschinen zu steuern.

„Das Töten für den Highscore macht in der Realität keinen Sinn.“ (S. 28)

Bildet Counterstrike Killer aus?

Counterstrike ist momentan eines der meist gespielten Games. Experten sind sich jedoch einig, solche Metzelorgien alleine machen nicht zum Killer. Es ist aber durchaus möglich, dass sie begünstigend wirken, wenn ein Spieler in einer ausweglosen Situation die Nerven verliert.

Eine Studie hat gezeigt, dass viele Gamer in den Spielen möglichst viel Pixelblut sehen wollen, in der Realität den Anblick von Blut aber gar nicht leiden können.

„Brutale Erzählungen oder Geschichten können Kinder ebenso stark und nachhaltig beeindruckend wie Filme, reale Erlebnisse oder Nachrichten und Dokumentationen.“ (S. 115)

Indizierung von Counterstrike

Die Unterhaltungssoftware wird in Deutschland bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft. Das Resultat der Studie (USK-Siegel) wird auf der Packung gekennzeichnet und meist in anderen Ländern übernommen.

Die deutsche Version von Counterstrike ist ab 16 Jahren freigegeben. Gegenüber der Originalversion (Englisch, 18 Jahre) sind die Trefferanimationen entschärft und es wird auf Blut- und Splattereffekte verzichtet. Wenn die Figuren getroffen sind, setzen sie sich und verschwinden nach kurzer Zeit - es wird auf Sterbesequenzen verzichtet. Die Begutachter halten fest, dass im Team gespielt wird. Die Spieler müssen sich organisieren, um einen Plan auszuarbeiten, was Kommunikation erfordert.

Die Spielliebhaber argumentieren nun mit Recht: Wenn die programmierten Bilder der Software indiziert werden, dann sollte auch die Tagesschau und andere Sendungen im öffentlichen Fernsehen untersucht werden. In der Tagesschau sind oft Bilder von getöteten Menschen zu sehen. Diese Bilder wirken "echter" als diejenigen in den Spielen. Die Tagesschau sollte indiziert oder erst ab 18 Jahren freigegeben werden; was sich wohl keiner vorstellen kann.

(USK: siehe Glossar)

Wie Gamer ihre Situation sehen!

Bis zu 500'000 User spielen im Internet gleichzeitig Counterstrike. Es haben sich verschiedene Clans (Teams) gebildet, die miteinander gegen Andere antreten. Es werden auch immer wieder Lan-Partys organisiert, die grossen Anklang finden. Der Durchschnitt der Gamer liegt bei 34-jährigen Familienvätern mit hohem Bildungsniveau. Einzelgänger und Solokämpfer haben keine Chance. Die Spieler wehren sich gegen eine Indizierung, sie betonen die freundschaftliche Beziehung untereinander. Immer wieder kommt es zu Treffen zwischen den Clans, was den sozialen Umgang fördert.

Die Gamer sind nicht für Terror, sie wollen aber ihre Spiele ausüben können. Es wurde ein Verein Gamer-gegen-Terror gegründet, der zeigen sollte, dass die Spieler gegen den Terrorismus sind. Aus organisatorischen Gründen wurde dieser Verein in der Zwischenzeit aber wieder aufgelöst.

„Viele wandten sich gegen die Indizierung und betonten das sportliche Miteinander beim Spielen von Counterstrike.“ (S. 121)

Potentielle Täter

Amokschützen fallen vor ihrer Tat nicht auf, es sind meist in sich zurückgezogene, ruhige Typen. Es sind oft Menschen, die in einer schwierigen Situation sind und keinen Ausweg mehr sehen, oder solche, die sich zu wenig wahrgenommen fühlen und Aufmerksamkeit erlangen wollen. Meistens handeln die Täter im Unterbewusstsein und merken gar nicht, was sie tun. Beunruhigend ist, dass die Täter immer jünger werden. Deshalb sollte die Prävention schon bei der Einschulung beginnen, denn die Killerkids sind sich meist nicht bewusst, was nach der Tat mit ihnen passieren wird. Solche, die bewusst Amoklaufen, richten sich nach der Tat meist selbst, da sie die Konsequenzen genau kennen.

„Im Computerspiel gesehen und eintrainiert, würde einfach bei Bedarf umgesetzt, was einmal erfahren wurde.“ (S. 10)

Computerhirn

Viele dieser Gamer kommen aus der IT-Branche und kennen sich gut mit Computern aus. Manche leiden sogar am Asperger-Syndrom.

Autismus ist eine Folge von Entwicklungsstörungen des Stammhirns, die bereits sehr früh im Mutterleib beginnen. Aspies sind häufig schüchtern, sehr intelligent und spicken ihre Sätze mit technischen Wörtern. Blickkontakt zu anderen Menschen wünschen sie hingegen nicht. Oft können sie ihre

„Mein Gehirn ist ein Computer mit einem 1000-Gigabyte-Speicher für Millionen von Bildern. Aber mein Prozessor ist ein alter Intel 286 - bei zu viel Input bricht Chaos aus; ...“ (S. 153)

Hände nicht stillhalten. Als Kind mögen sie nicht mit den Kollegen im Pausenhof herumrennen, als Erwachsene sind sie oft einsam, depressiv und ihr Leben wird zum Kampf gegen sich selbst.

Über die Autoren

Florian Rötzer (*1953), der Chefredakteur bei Telepolis, hat dieses Buch herausgegeben.

Dr. med. Mahha El-Faddagh geht ihrer Tätigkeit als Assistenzärztin in einer Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters nach.

Hartmut Gieselmann (*1971) ist Dipl. Sozialwissenschaftler und Redakteur beim Computermagazin c't.

Gerald Jörns lies sich zum Diplompädagoge ausbilden und befasst sich mit dem gesetzlichen und präventiven Jugendschutz.

Stefan Krempf studierte Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation. Er beschäftigt sich nun als freier Autor für Tages- und Wochenzeitungen, sowie für Online-Magazine.

Manuel Ladas (*1974) studierte Kommunikationswissenschaft, Psychologie und Soziologie. Zur Zeit ist er als freier Fernsehautor aktiv.

Elmar Liese (*1963) hat eine Anwaltskanzlei mit Tätigkeitsschwerpunkt "Recht der neuen Medien".

Konrad Lischka arbeitet als Journalist.

Rudolf Maresch bezeichnet sich als Publizist und Kritiker.

Michael Nagenborg hat Philosophie, Kunstgeschichte und Literaturwissenschaft studiert. Er macht Filme und engagiert sich im WWW.

Goedart Palm studierte Philosophie, Rechtswissenschaften und Kunstgeschichte. Er führt eine Anwaltskanzlei.

Michaela Simon (*1967) studierte Philosophie und ist nun Redakteurin bei Telepolis.

Thorsten Stegemann (*1969) hat Literaturwissenschaft und Geschichte studiert. Er unterrichtet an einer Uni und ist nebenbei als freier Journalist tätig.

Dr. phil. Karsten Weber (*1967) wirkt als wissenschaftlicher Mitarbeiter an einer Universität.

Thomas Willmann (*1969) arbeitet als freier (Kultur-)Journalist.

Krystian Woznicki (*1972) schreibt für deutschsprachige und internationale Print- und Online-Medien.

Schlagwörter

Killerkids, Amokschützen, Arcades, Pixelblut, Counterstrike, Clan, Lan-Party, Asperger-Syndrom, Metzorgien, Indizierung, Massaker