

Killergames – 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.

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.

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.

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?

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 Videospiele 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.

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.

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.“

Roland Näf
Vizepräsident SP Kt. Bern