

Milliarden für Tötungstrainingssoftware

Editorial

Amerikanische Kinder und Jugendliche verbringen mehr Zeit vor dem Bildschirm als mit jeder anderen Tätigkeit außer Schlafen. Schon Zweijährige sitzen dort 2 Stunden vor dem Bildschirm (7). Ein Durchschnittsschüler hat in den USA nach Abschluss der Highschool (das heißt nach zwölf Schuljahren) etwa 13 000 Stunden in der Schule verbracht – und 25 000 Stunden vor dem Fernsehapparat. Der amerikanische Medizinerverband *American Medical Association* hat geschätzt, dass ein Kind nach Abschluss der Grundschule (also mit etwa zehn bis elf Jahren) bereits mehr als 8 000 Morde und mehr als 100 000 Gewalttaten im Fernsehen gesehen hat. Es wurde weiterhin geschätzt, dass Kinder, die in Haushalten mit Kabelanschluss oder Videorecorder aufwachsen, bis zum 18. Lebensjahr 32 000 Morde und 40 000 versuchte Morde gesehen haben, und dass diese Zahlen für bestimmte Bevölkerungsgruppen in den Innenstädten noch weit höher liegen.

Hierzulande ist die Datenlage nicht viel besser: Der tägliche Fernsehkonsum liegt im Vorschulalter bei etwa 70 Minuten, im Grundschulalter (bei den Sechs- bis Neunjährigen) bei gut 1,5 Stunden und bei den 10- bis 13-Jährigen bei knapp zwei Stunden (8). Besitzt ein Kind ein eigenes Fernsehgerät, schaut es mehr fern. Der Anteil dieser Kinder nimmt zu und lag 1999 bei 29%, im Jahr 2003 bei 37%. Kinder aus den neuen Bundesländern schauen täglich etwa eine halbe Stunde länger fern und sie sehen mehr Privatsender. Gewalt kommt in 78,7% aller Sendungen des deutschen Fernsehens vor (6), ein Wert, der noch zu Beginn der 90er-Jahre bei knapp 47,7% lag. In Deutschland sehen 20% der Jugendlichen jeden Tag durchschnittlich mindestens einen Horrorfilm (4).

Hinzu gesellt sich in den letzten Jahren schleichend und von vielen nicht wahrgenommen eine »Industrie«, die das Fernsehen im Hinblick auf die Stärke der ne-

gativen Auswirkungen noch übertrifft: In Computer- und Videokonsolenspielen wird Gewalt nicht passiv konsumiert, sondern aktiv trainiert. Dies ist ein im Grunde unglaublicher Vorgang: In Zeiten des knappen Geldes, in denen – mit »Hartz IV« als »Wort des Jahres« – die sozialen Probleme der Armut deutlich zunehmen, werden über alle Schichten der Bevölkerung hinweg von ahnungslosen (und oft wohlmeinenden Eltern) Milliarden ausgegeben, um unsere Kleinen im Töten zu perfektionieren. Denn genau dies wird in den Spielen

»Milliarden werden ausgegeben, um unsere Kleinen im Töten zu perfektionieren«

trainiert, immer realistischer und immer grausamer. Die Folgen erleben wir alle, vor allem in Form einer immer größeren Abstumpfung gegenüber realer Gewalt bei gleichzeitiger Zunahme von Gewalt in allen Lebensbereichen. Das meiste davon bleibt in Schule und Familie, richtet Schaden an, führt aber nicht zu unmittelbaren Konsequenzen. Nur gelegentlich kommt es – die kleine Spitze des riesigen Eisbergs der Gewalt in unserem Alltag – zu Vorgängen wie in Passau, Bad Reichenhall, Meißen, Metten, Darmstadt, Brandenburg, Freising, Gersthofen, Erfurt oder Coburg mit insgesamt 30 Toten und weiteren Schwerverletzten (4).

Betrachten wir eines dieser Beispiele: Im November 1999 stürmte der 15-jährige Meißener Gymnasiast Andreas S. in sein Klassenzimmer und ermordete seine Lehrerin mit 22 Messerstichen. Der Täter hat eine Leidenschaft für Computer und vor allem für verbotene Spiele wie *Duke Nukem 3D*, das mit »detailverliebten Tötungsanimationen wie das Wegspritzen von Blut und Hautpartikeln, Wegsprengen ganzer Körperteile etc. alleine das Ziel, Fun-Erlebnisse zu vermitteln« verfolgt, wie es in der Begründung für die Indizierung (also das Verbot dieses Spiels durch die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften*) heißt (2). Dort heißt es zudem: »Das gna-

denlose Abknallen nackter Frauen, die wehrlos gefesselt an der Decke hängen, finde ich, gelinde gesagt, daneben«.

Dass diese Eigenschaften des Spiels gerade bei Kindern und Jugendlichen die Attraktivität erhöhen, zeigt ein inhaltlich entsprechendes Zitat aus einem Spiele-Magazin (PC-Player 7/96): »Herumkullernde Augäpfel, wegspritzende Extremitäten und an der Wand herunterlaufende Blutspritzer sprechen für sich« (2).

An anderer Stelle findet sich der Kommentar: »Die Feder sträubt sich, den Inhalt solcher Computerspiele oder anderer Spiele wiederzugeben, die gegenwärtig Kinder

»Dies ist eine Taktik, die leicht zu durchschauen ist«

und Jugendliche in den Umgang mit roher Gewalt, Hass und widerwärtiger Sexualität einführen« (5).

Bei der überwiegenden Mehrzahl der Computer- und Videospiele handelt es sich um Software zum Trainieren von Gewalt, zur Abgewöhnung von Tötungshemmung und zur Abstumpfung gegenüber Mitgefühl und sozialer Verantwortung. Die Spiele wurden zum Teil explizit vom Militär entwickelt. Mit dem Spiel *America's Army* werden Kinder in die Details militärischer Organisationsformen und Arbeitsweisen, von Dienstrangbezeichnungen bis Erstürmungsstrategien, eingeführt. Dann lernen sie das Schießen auf Menschen, und wer das alles kann, hat bei einer Bewerbung bei der US-Armee eine bessere Chance oder wird gar von der Armee zwecks Rekrutierung kontaktiert. Was also hierzulande verboten ist – die Rekrutierung von Kindern –, praktiziert die US-Armee öffentlich und flächendeckend über das Internet.

Nun haben wir ja die *Bundeszentrale für politische Bildung* als staatlich finanzierte Einrichtung, von der man erwarten sollte, dass sie sich mit flächendeckendem Gewalttraining, mit Aufhetzung, Sexismus und Frauenverachtung kritisch auseinandersetzt. Umso nachdenklicher stimmt daher, dass eine Publikation zu diesem Thema aus diesem Hause die Gefahren vollkommen ausblendet, worauf schon der Titel hinweist: *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Gespielt und gelernt wird

das Töten. Davon jedoch wird nicht gesprochen. Stattdessen ginge es bei Computerspielen um »sensomotorische Fähigkeiten«, »Bedeutungszuweisungen« im Kontext eines »kulturellen Rahmens«, um »Regelkompetenz« sowie um »Motivation und Energie« (1). Zur Gewalt wird wie folgt Stellung genommen: »Auf erkenntnistheoretischer Ebene besteht unter den Wissenschaftlern weithin Einigkeit, dass es im Hinblick auf die mediale Welt keine direkten Wirkungen von dieser auf die reale Welt gibt, egal, ob die Inhalte gewaltorientiert sind oder nicht« (3).

Diese Aussage ist – finanziert mit öffentlichem Geld – schlicht falsch. Wir wissen längst genug aufgrund methodisch sauber durchgeführter Studien. Wer etwas anderes behauptet, der lügt ebenso wie es die Zigarettenindustrie getan hat, als sie trotz jahrzehntelang bereits vorliegender klarer Belege für einen Zusammenhang von Rauchen und Lungenkrebs immer wieder von Forschungsbedarf und den sich widersprechenden Wissenschaftlern gesprochen hat. Dies ist eine Taktik, die leicht zu durchschauen ist. Man denke nur an die entsprechenden Versuche der amerikanischen Regierung, den Zusammenhang zwischen Treibhausgasen und globaler Erwärmung zu leugnen und für mehr Forschung zu plädieren – ohne das Kyoto-Protokoll zu unterschreiben.

Es stimmt sehr nachdenklich, wenn in Deutschland solcher Unfug, der sich liest, als würde er von den Herstellern dieser Tötungstrainingssoftware stammen, mit öffentlichen Geldern bezahlt und verbreitet wird. Denn wenn wir das Problem nicht sehen bzw. weiter nichts tun, *dann sind wir Teil dieses Problems* (4).

Es stimmt weiterhin sehr nachdenklich, dass sehr viele Arbeiten aus der deutschen Medienforschungslandschaft für ein wirkliches Verständnis der Gefahren von Bildschirm-Medien wenig oder gar nicht brauchbar sind. Die internationale Forschungsliteratur wird entweder nicht zur Kenntnis genommen oder sie wird bagatelisiert. Wie so mancher (von der Tötungssoftwareindustrie gekaufter?) Medienforscher mit der Wahrheit umgeht, sei anhand eines Beispiels verdeutlicht. Stellen Sie sich vor, jemand würde bezweifeln, dass Zucker

dick macht. Er könnte dann etwa wie folgt argumentieren (8):

- Erstens reagiert jeder anders auf Zucker. Der eine nimmt stark zu, der andere kaum. Also ist nichts bewiesen.
- Zweitens kommt es darauf an, in welchem Kontext Zucker gegessen wird: Auf Mutters Schoß ist das was ganz Tolles, der Zucker sorgt für Bindung etc. und die Mutter kann parallel zum Zuckergenuss erklären, wie schädlich der Zucker ist.
- Je mehr Zucker man isst, desto weniger mag man ihn. Zuckeressen ist also gut gegen den vielen Zucker.
- Es gibt so viele Theorien über den Zucker: Die Rezeptionstheorie besagt, dass es darauf ankommt, in welcher Umgebung und in welcher Stimmung man Zucker isst. Die Katharsistheorie sagt, dass Zuckeressen gut gegen das Zuckeressen ist. Die Persönlichkeits-Variablen-Theorie sagt, dass es von der Persönlichkeit abhängt, ob der Zucker dick macht. Und manche Ernährungswissenschaftler lehnen den Zucker in Bausch und Bogen ganz einfach ab, ohne die Komplexität der Zusammenhänge zu sehen. Wie kann man so naiv sein?
- Dick ist, wer sich nicht bewegt. Die Sache allein auf den Zuckerkonsum zu schieben, stellt eine unzulässige Vereinfachung dar. Dickleibigkeit ist ein multifaktorielles Geschehen. Wer behauptet, Zucker mache dick, sieht die Sache zu einseitig und liegt damit falsch.
- Es gibt viele Theorien und wir wissen nicht, welche stimmt. Also brauchen wir mehr Forschung im Bereich des Essens von Zucker. Und bis dahin können wir nichts aussagen. Also lassen wir unsere

Kinder ruhig weiter Zucker essen. Die Konservativen aus der Anti-Zucker-Ecke wollen uns doch bloß den Spaß verderben.

- Zucker ist nicht gleich Zucker. Es gibt auch guten Zucker in Äpfeln und Birnen; wie kann man behaupten, dass Zucker schlecht ist und dick macht?
- Und übrigens habe ich eine Tante, die gerne und viel Zucker isst, und die ist ganz dünn.

Diese Argumentation wird dem Leser absurd erscheinen. Genauso wird jedoch immer wieder im Hinblick auf Gewalt in Bildschirm-Medien wie Fernsehen und Vi-

»Es wird Zeit, dass unsere Kinder in ihrer Freizeit etwas anderes lernen als Aggression und Gewalt«

deospielen argumentiert. Auch und gerade von Medienforschern und -pädagogen.

Keines der oben angeführten Argumente ist in der Lage, den ganz einfachen, ganz allgemeinen Zusammenhang zwischen Zuckerkonsum und Fettleibigkeit zu entkräften. Es ist ein statistischer Zusammenhang, und er ist eindeutig nachgewiesen. Nicht anders ist es mit dem Zusammenhang zwischen Gewalt in den Medien und realer Gewalt. Jeder kennt einen 80-Jährigen, der geraucht hat wie ein Schlot und schließlich vom Lastwagen überfahren wurde oder einen 30-Jährigen, der nie geraucht hat und an Lungenkrebs verstorben ist. Dies spricht jedoch keineswegs gegen den Zusammenhang zwischen Rauchen und Lungenkrebs, der übrigens etwa so groß ist wie der zwischen Bildschirm-Medienkonsum und realer Gewalt. Machen

wir uns nichts vor. Es wird Zeit, dass wir handeln und dafür sorgen, dass unsere Kinder in ihrer Freizeit etwas anderes lernen als Aggression und Gewalt.

M. Spitzer, Ulm

Literatur

1. Fritz J, Fehr W (2003). Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? In: Fritz J, Fehr W (Hrsg.). Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 10-24.
2. Fromm R (2003). Digital spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger: Computerspiele in der Jugendszene. Marburg: Schüren Verlag.
3. Fritz J, Fehr W (2003). Virtuelle Gewalt. Modell oder Spiegel. In: Fritz J, Fehr W (Hrsg.). Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 49-60.
4. Hänsel R, Hänsel R (2005). Einführung. In: Hänsel R, Hänsel R (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von »Unterhaltungsgewalt« in Fernsehen, Video- und Computerspielen und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern. Donauwörth: Auer-Verlag, 5-7.
5. Kroeber-Riel W, Weinberg P (2003). Konsumentenverhalten. München: Verlag Franz Vahlen.
6. Lukesch H, Bauer C, Eisenhauer R (2004a). Das Weltbild des Fernsehens: eine Untersuchung der Sendungsangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland. Band 1: Ergebnisse der Inhaltsanalyse zum Weltbild des Fernsehens (Zusammenfassung). Regensburg: Roderer.
7. Spitzer M (2004). Arme virtuelle Realität: Kleinkinder und elektronische Medien. Nervenheilkunde (Geist & Gehirn) 23: 183-5.
8. Spitzer M (2005). Vorsicht Bildschirm. Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Ernst-Klett Verlag.

Korrespondenzadresse:

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer
Abteilung Psychiatrie III
Universitätsklinikum Ulm
Leimgrubenweg 12-14, 89075 Ulm