

Autor: Feibel, Thomas.

Titel: Killerspiele im Kinderzimmer. Zwischen Faszination und Wirkung.

Quelle: Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. Düsseldorf 2004, S. 115-150.

Verlag: Patmos Verlag.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Thomas Feibel

Killerspiele im Kinderzimmer – Zwischen Faszination und Wirkung

Wenn Klicks töten könnten

Digitale Tagträume

Die Faszination, die Computerspiele auf Kinder und Jugendliche ausüben, ist schnell erklärt. In Computerspielen dürfen sie all das machen, was sie in der Realität nicht tun können oder dürfen: Sie fahren waghalsige Autorennen durch tiefen Schlamm, rasen mit quietschenden und rauchenden Reifen durch die Innenstadt, tauchen viele Meter unter dem Meer, steuern mit großer Präzision Flugzeuge und Helikopter, bereisen die Weiten des Weltraums und schließen dort wichtige Handelspakete, wagen sich allein in gruselige Gemäuer voller Spinnweben und Ratten, dringen nur mit einem Schwert bewaffnet immer tiefer in düstere Höhlenwelten unter der Erde vor, ziehen einen Wolkenkratzer nach dem anderen hoch oder sorgen für neue und bessere Eisenbahnnetze, gründen eine Familie, machen Karriere, scheffeln Millionen, lenken die Geschicke eines Fußballvereins, sorgen für eine Region und verhelfen deren Bürgern zu Frieden und Wohlstand, führen eine mächtige Armee an, überlisten und überwältigen grausame Despoten, legen sich mit Untoten, Kobolden, Monstern und der Mafia an, kennen bei Terroristen kein Pardon, besiegen muskulöse und durchtrainierte Kung-Fu-Kämpfer, streiten mit Furcht erregenden Geisterpiraten, finden das Serum gegen ein tödliches Virus, das die gesamte Menschheit

bedroht, bedienen ein umfangreiches Waffenarsenal von der Steinschleuder bis zum Snipergewehr und und und ...

Kurz: sie retten die Welt. Und das Tag für Tag.

Ohne Zweifel hätten uns Erwachsene solche Spiele und ihre Aufgaben in unserer eigenen Kindheit auch gereizt. Überwiegend haben wir auch Ähnliches gespielt. Nur eben ohne Computer, sondern in der Fantasie und in Tagträumen. Tatsächlich sind Computerspiele die Fortsetzung des Tagtraums mit anderen Mitteln. Und dieser Unterschied muss gar nicht bewertet oder bejammert werden. Die Fortsetzung des Tagtraums im Computerspiel ist für Kinder sogar eine tolle Chance. Tagträume heben uns für einen Augenblick aus der Realität heraus und haben dabei etwas Tröstliches und Wärmendes, weil wir darin ein völlig anderer sein können. Jungen haben zum Beispiel oft heroische, romantische Tagträume. Wer hat sich nicht mitten im wahnsinnig langweiligen Deutschunterricht vorgestellt, wie eine Kohorte von Gangstern die gesamte Klasse als Geisel nimmt und nur wir allein im Geiste einen Gangster nach dem anderen ausschalten? Und wozu? Um die Frau unseres Lebens zu retten, der wir unsere Liebe, Aufmerksamkeit und Aufklebersammlung schenken wollten. Nur, wer ist sie? Handelt es sich dabei um die kleine, gleichaltrige E., in die alle Jungs der Klasse pro Forma verliebt sind, oder doch eher um die Deutschlehrerin, deren Mohairpullover uns irgendwie in Verwirrung bringt? Und PLOPP – so schnell wie der Tagtraum gekommen ist, verschwindet er auch wieder.

Body goodbye

Tagträume mit und ohne Computer haben sehr viel Ähnlichkeit. Denn in beidem verlassen Kinder für eine gewisse Dauer den Körper, um entweder jemand anderes zu sein oder als jemand anderes wahrgenommen zu werden. Und der Körper ist vor und mitten in der Pubertät täglich der größte Feind: Kinder halten sich für zu dick, zu dünn, zu lang, zu kurz. Zu wenig Bartwuchs, zu viele Pickel, und Brille und Zahnspange tragen auch nicht gerade dazu bei, sich selbst schöner zu finden.

In diesem Alter wird jedes Detail mit mikroskopischer Genauigkeit in Augenschein genommen. Mädchen finden zum Beispiel ihre Brüste entweder zu klein, zu groß, zu normal oder unterschiedlich entwickelt. Die Lippen ebenso. Durch die von den Medien

vorgegebenen Schönheitsideale leiden sie heute mitunter so sehr unter vermeintlichen Unzulänglichkeiten, dass sie oft – mit einer größeren Selbstverständlichkeit als wir zu unserer Zeit – über kosmetische Korrekturen nachdenken. Es gibt nur drei Möglichkeiten, dem verhassten Körper zu entfliehen: Tagträume, Computerspiele und Internet.

Tag für Tag nehmen Kinder und Jugendliche im Chat fremde Identitäten an, die kein Mensch überprüfen kann. Der Chat ist allerdings schon der „Ernstfall“, denn das Spielen von Rollen und Wechseln von Identitäten, auch der spielerische Wechsel des Geschlechts, werden an durchaus realen Partnern im Internet ausprobiert. Sie stellen dabei etwas anderes dar, als sie tatsächlich sind. Der Chat dauert allerdings selten länger als eine halbe Stunde und seine Erlebnisqualität beschränkt sich auf das Verbale.

Im Computerspiel geht es nicht nur um eine visualisierte Figur, sondern es werden auch ganze Welten abgebildet. Seinen Körper zu verlassen, um als Knappe auf einem Pferd durch eine Landschaft zu reiten oder in die martialische Gestalt des Unbesiegbaren zu schlüpfen, fördert die Identifikation mit Figur und Spiel und die Entkörperlichung des Spielers. Spiele mit wechselnden Identitäten gab es zwar schon immer, aber heute hat das eine noch stärkere kompensatorische Komponente: Es werden den Kindern und Jugendlichen in unzähligen Fernsehsendern und anderen Medien eine so unendliche Anzahl von Lebenskonzepten präsentiert, dass sie viel mehr ausprobieren und entdecken müssen als früher, um den richtigen und ihnen angemessenen Entwurf zu finden. Dabei gaukeln die Medien einem vor, dass man „alles“ sein könne: Frauen können Model, Mutter, Karrierefrau, coole Barschlampe, Hexe mit Herz oder Kickboxerin werden. Alles mit Barbie-Taille. Jungen wiederum sind stahlhart durchtrainiert, dennoch sensibel, heldenhaft, sportlich, ausdauernd, intelligent und leidenschaftlich. Alles gleichzeitig.

Das führt dazu, dass sich heute Kinder und Jugendliche unter anderem viel schwerer vorstellen können, was sie einmal von Beruf sein wollen, denn, stark verkürzt, sie könnten jetzt wie Lara Croft Sexbombe, Kampfwunder und Archäologin sein. Im wahren Leben kann das alles aber unmöglich ausprobiert werden. Am Computer ist genau das durchführbar – und gerade das macht eine der Faszinationen des Rechners aus: Du kannst hier tatsächlich einfach alles sein.

Eine große Hilfe dabei sind die festen Grenzen des Spiels. So unübersichtlich und endlos die Welten in den Computern auch sein mögen, sie bleiben doch ein in sich abgeschlossener Bereich. Es gibt keine Vermischungen von realer und digitaler Welt.

Und was wird aus der Fantasie?

Kleine Kinder können mit den Zoo- und Zirkusfiguren vollkommen abtauchen, sie versinken in Traumwelten und erleben die wundersamsten Abenteuer, die meistens recht konventionell enden. Mit Freunden oder allein.

Ein Stuhl ist kein Stuhl, sondern eine Plattform für den Hubschrauber. Ein Bett ist kein Bett, sondern eine ferne Insel, auf der ein Gestrandeter mit seinem Teddy und Sparschwein zu überleben versucht. Ein Kleiderschrank ist kein Kleiderschrank, sondern ein riesiger Berg, der trotz Stürmen und eisigen Verhältnissen erklettert und erobert werden muss.

Mit Hilfe der Fantasie verarbeiten sie ihre alltäglichen Erlebnisse. Sie kennen keine Einschränkungen und stilisieren sich zu muskelstrotzenden Helden oder Prinzessinnen, deren Schönheit jeden blendet. Dabei gehen sie immer als Sieger hervor und das Gute siegt. Doch was soll später aus der Fantasie werden? Sie passt Erwachsenen und ihrer Vorstellung von Welt nicht ins Konzept. Wenn ein 6-jähriger Junge Ritter spielt, ist das toll, wenn er es mit 13 Jahren immer noch macht, fragen wir uns, was mit ihm wohl nicht stimmt. Sobald Kinder älter werden, so die landläufige Meinung, sollte die Fantasie nachlassen. Fantasie wird nicht als Teil des Realitätssinns gesehen, sondern als dessen Widerspruch.

Wann immer Erwachsene auf fantasievolle Kinder treffen, finden sie das für eine Weile ganz schön, scheinen damit aber überfordert zu sein. Ein Bild stellt keinen Kapitän auf seinem Schiff dar, sondern bloßes Gekritzel. Die eigene, zugegebenermaßen etwas hilflos klingende Komposition des Juniors auf dem elterlichen Klavier ist keine Musik, sondern nur eine Ansammlung schmerzender Dissonanzen. Wir lächeln nur milde, um die Gefühle des Kindes nicht zu verletzen. Fantasie scheint etwas zu sein, das in der modernen Welt den Kindern nicht früh genug ausgetrieben werden kann.

In einem Berliner Kindergarten wollen die Erzieher und Erzieherinnen den Kindern den Unterschied zwischen kalt, lauwarm und warm beibringen. Sie stellen dazu drei Schüsseln mit unterschiedlich temperiertem Wasser auf, verbinden den Kindern die Augen und lassen sie ihre Hände in jede der drei Schüsseln eintauchen. „Was ist das?“, fragen sie jedes Mal. Und die Kinder antworten jedes Mal ebenso brav. Dann kommt ein zweieinhalbjähriges Mädchen dran. Mit verbundenen Augen taucht sie ihre Hände ins Wasser und antwortet auf die Frage, was das sei: „Eine Katze, ein Hund, ein Igel.“ Im ersten Moment müssen die Erzieherinnen lachen, dann aber kontaktieren sie doch einigermaßen irritiert die Eltern.

Wir alle können beobachten, wie die Fantasie schrumpft. Am fantasielosesten Ort der Welt, in der Schule, wird dieser „Exorzismus“ besonders gründlich durchgeführt. Der Zeichenunterricht etwa verleidet Kindern früh jegliche Lust am Malen. „So sieht doch kein Haus aus“, heißt es dann. Und es gibt erst dann wieder gute Noten, wenn die Bilder konform sind. Und das werden sie, denn Kinder wollen es den Erwachsenen recht machen. Selbst Teenagern ergeht es heute in der Schule nicht anders. Nachdem eine Lehrerin die literarischen Erstversuche eines 15-jährigen zur Begutachtung erhalten hatte – der durch die Beschäftigung mit den expressionistischen Dichtern zum Schreiben angeregt worden war –, nahm sie ihn in einem scheinbar günstigen Moment zur Seite. Unter Aufwendung ihres gesamten pädagogischen Verständnisses fragte sie in verschwörerischem Tonfall: „Sag mal, nimmst du eigentlich Drogen?“

Wohin die Fantasie geht

Der Erwachsene als natürlicher Feind der Fantasie hat mittlerweile starke Konkurrenz bekommen. Auch aus dem Fernsehen, dem Internet und aus Computerspielen strömen pausenlos Bilder, die es schwierig machen, eigene Bilder im Kopf zu entwickeln. Es gibt zwar, wenn auch selten, durchaus Jugendliche, die sich die *Harry Potter*-Filme nicht ansehen wollen, weil sie von ihrem jugendlichen Zauberwunderknaben ein völlig anderes Bild haben, als es der blass-steife Strebertyp Daniel Rathbone darstellt. Verwegener. Braver. Männlicher. Weiblicher. Im Kopf ist alles erlaubt.

Niemand kann sich dem Einfluss der Medien entziehen. Vermochten früher einige Jugendliche, als es nur drei Fernsehprogramme und ein *Wastl*-Heft gab, ihre Träume und Fantasien noch in die Adoleszenz zu retten, ist das heute kaum mehr möglich. Früh beginnen Jungen und Mädchen, sich auf die vorgefertigten Bilder zu stützen. Deren Anzahl wie auch deren Inhalte lassen die Kinder früher reif werden. Sie werden mit Dingen konfrontiert, die sie vielleicht weder begreifen noch erahnen, die ihnen aber instinktiv nützlich auf dem Weg zum Erwachsenwerden erscheinen. Computerspiele sind hier nur eine weitere natürliche Stufe zur Reife.

Fantasie geht nicht verloren, sie verändert sich. Auch mit vorgegebenen Bildern. Es verhält sich ein wenig wie in der Kunst: Neue Einflüsse und alte Elemente vermischen sich zu etwas Neuem. „Die Fantasie“, erklärt dazu der Kinder-Psychologe Wolfgang Bergmann, „konzentriert sich mehr auf ästhetische Veränderungen, Modulationen von Bildern und Steigerung von Effekten. Was in der Tat verloren geht, ist die literarische Fantasie, das Träumen über Buchstaben.“

Das Ende der Langeweile

Kinder und Jugendliche empfinden die Welt, in der sie leben, als sehr stressig. Der enorme Druck, der in jedem weiteren Schuljahr auf sie ausgeübt wird, nimmt beständig zu. Dazu kommen noch die eigenen Freizeitinteressen und das komplette Wunsch- und Förderungsprogramm der Eltern (Klavierunterricht, Sport etc.). Stress als Problem wurde in Kapitel 2 dieses Buches hinreichend beschrieben. Das Fazit lautete: Die Medien und wir haben gemeinsam die Kinder zu einer konsumierenden Action-Generation erzogen. Doch was ist die Folge? Kinder und Jugendliche sind heute kaum noch in der Lage, Langeweile zu ertragen. Für Langeweile gibt es absolut keine Toleranz. Sie mag zwar schon früher schwer gefallen sein, aber heute können Kinder in ihrer Kinderzimmer-Medienanstalt viel schneller einen Knopf drücken, um sie wie eine lästige Fliege zu verscheuchen. Wem langweilig ist, der macht eben einfach den Fernseher an, schaltet den Computer ein oder beides. Im Fernsehen läuft immer etwas. Im Computerspiel ist immer etwas los (und im Internet genauso). Die heutige Jugend kann Langeweile schwerer ertragen, weil sie sich viel leichter, schneller und unkomplizierter unterbinden lässt. Das ist aber kein kinderspezifisches Problem. Erwachsenen ergeht es, wie Kinder

genauestens beobachten, ebenso. Heute gibt es nur noch eine Form der Langeweile, die sich Erwachsene und Kinder zugestehen: wenn sie sich mit den Medien langweilen. Das sind die wirklichen Folgen einer Konsumgesellschaft, die ständig unterhalten, berieselt, informiert und beschäftigt werden möchte. Dabei könnte uns in Momenten der Langeweile bewusst werden, wie unser Leben tatsächlich aussieht.

Zu den schwierigsten Übungen des Lebens gehört schließlich unter anderem die Anerkennung und Überwindung des Gefühls der Leere, das die meisten erschreckt. Kein wirklich neues Problem. „Nichts ist dem Menschen so unerträglich“, schrieb schon der Philosoph Blaise Pascal, „als wenn er sich in vollkommener Ruhe befindet, ohne Leidenschaften, ohne Beschäftigungen, ohne Zerstreuungen, ohne Betriebsamkeit.“ Sobald Langeweile am Horizont auftaucht, muss sie blitzartig beseitigt werden. Die Langeweile ist der Feind des modernen Menschen. Und der moderne Mensch verfügt über eine große Anzahl technischer Möglichkeiten, die Langeweile in die Flucht zu schlagen. Jedenfalls für den Moment. Langeweile wird schroff abgewehrt und oft als Antriebslosigkeit missverstanden, als Unlust und Desinteresse.

In Wahrheit ist Langeweile aber, wenn wir sie nur zulassen würden, ein ganz wunderbarer Ruhemoment zwischen zwei Schritten. Wen das nicht schreckt, der nimmt sich seine Zeit und lässt aus Langeweile Muße entstehen, die wiederum einen höchst kreativen Prozess in Gang setzen kann. Die besten Ideen entstehen aus Langeweile. Kinder und Jugendliche schauen sich bei uns genau ab, wie wir mit ihr umgehen. Wer aber seinen Kindern beibringt, Langeweile ohne technische und sonstige Hilfsmittel zu ertragen, ihnen zeigt, wie man auch mal bequem herumgammeln kann, bringt ihnen nicht nur bei, wie sie sich bewusst mit Konsum auseinandersetzen, sondern betreibt aktive Suchtprävention.

Langeweile besitzt in der Gesellschaft, Computerspielen ironischerweise nicht unähnlich, einen überwiegend negativen Ruf, und das hat vor allem mit dem Zeitbegriff zu tun. Auch Kinder, die bekanntlich kein besonders ausgeprägtes Zeitempfinden haben, erleben das so: Eine Stunde im Spiel vergeht wie im Flug, eine Stunde in der Schule in einem langweiligen Fach überhaupt nicht. Noch schlimmer sind die gemeinsam mit den Eltern absolvierten Besuche bei der alten Großtante – hier scheint die Zeit tatsächlich stillzustehen. Langeweile – eine lange Weile – heißt nicht nur viel Zeit haben, sondern: Langeweile lässt auch die Zeit selbst viel langsamer erscheinen. In der Langeweile kann

uns aber auch deutlich werden, dass wir nicht unbegrenzt über Zeit verfügen, dass wir nicht einmal unsere Lebensspanne verlässlich berechnen können und die Endlichkeit des Lebens akzeptieren müssen. Folglich macht uns die Langeweile sterblicher. Auch ein Grund, warum Computerspiele faszinieren: Ist nicht jeder im Computerspiel unsterblich?

Tod und Unsterblichkeit im Computerspiel

Wenn wir die Darstellungen des Todes in Computerspielen sehen, erfüllt uns das mit großem Unbehagen. Doch warum eigentlich? Weil wir das Thema Tod von den Kindern fernhalten wollen? Weil der Tod eine zu ernste Sache ist, als dass er in einem Computerspiel als Unterhaltung dienen kann? Nach wie vor zählt der Tod zu den großen Tabuthemen in der europäischen Gesellschaft. Zeit seines Lebens verdrängt der Mensch seine Sterblichkeit, weil sie ihm Angst macht und seiner Existenz den Sinn zu rauben scheint. Doch alles Verdrängen, Verschieben und Verschleiern nützt nichts. Wir setzen uns mit dem Tod nicht auseinander, weil er das Leben in Frage stellt. Nur in den seltensten Fällen wird über den Tod gesprochen, und wir vermeiden das Thema ständig. Doch spätestens wenn ein Familienmitglied stirbt, kommen wir um eine Auseinandersetzung nicht mehr herum. Der Tod ist plötzlich aus seiner weiten Ferne zu erschreckend nächster Nähe herangerückt, und ein Abstraktum wird zur Realität. Sterben und Tod sind so heikle Themen, dass die brutal anmutenden Inszenierungen des Todes im Computerspiel pietät- und geschmacklos wirken. Diese Sichtweise beschränkt sich aber nur auf Computerspiele. Bei anderen Medien kennen wir dieses Problem anscheinend nicht. Dort hat der Tod durch seine tägliche Erwähnung längst an Schrecken und Bedeutung eingebüßt. Leichen verkommen in den Nachrichten zu reinen Zahlenkolonnen („Unter den Passagieren gab es 300 Opfer, darunter ein Deutscher“). Auch aus Filmen ist der Tod überhaupt nicht mehr wegzudenken. Wenn es im *Tatort* keine Leiche gäbe, worüber würden die Kriminalpolizisten dann schwadronieren? Wir wollen im Krimi keine Trickbetrüger und Heiratsschwindler, sondern Action. Und der Tod ist die wichtigste Voraussetzung für den gängigen Abendkrimi und seine Quote.

Mit der Filmleiche verbinden wir nichts. Eine nackte Tote in der Gerichtsmedizin, an deren Zeh ein Zettel hängt, ist nur eine Tote mit einem Zettel am Zeh. Ein Inventar. Seit Jahrzehnten müssen Menschen in Filmen sterben, damit der Zuschauer die nächsten 90

Minuten dranbleibt. Pro Jahr, so schätzen Experten, finden im deutschen Fernsehen 25000 Morde statt. Das könnte uns zu denken geben. Vor allem, was unseren Fernsehkonsum angeht. Wir dürfen dennoch nicht den Fehler machen, wie kleinliche Buchhalter die Toten in Filmen gegen die Toten in Computerspielen aufzurechnen. Das funktioniert nicht. Die einzige Gemeinsamkeit zwischen Tod im Fernsehen und Tod im Computerspiel ist, dass beide nichts mit dem realen Tod zu tun haben. Der Tod in der Realität hat eine andere Bedeutung als der Tod im Film und der wiederum eine völlig andere Bedeutung als der Tod im Computerspiel.

Um das genauer zu verstehen, müssen wir wissen, wie der Tod überhaupt ins Computerspiel hineinfand.

Für eine Hand voll Geldstücke

Die ersten digitalen Spiele gab es nicht am Computer, sondern an den Arkadeautomaten. „Bis in die 80er Jahre hinein blieben Videospieleautomaten die Plattform, auf denen man die coolsten und neusten Games spielen konnte, da die Automaten leistungsfähiger waren als die Heimsysteme“, erklärt dazu Andreas Lange vom Computerspielmuseum in Berlin. „Hatte ein Spiel in den Spielhallen Erfolg, wurde es mit mehr oder weniger großen Qualitätsverlusten für die Heimsysteme lizenziert. Dieser Mechanismus ist insofern wichtig, als Automaten Spiele aufgrund ihres Geschäftsmodells in einer ganz bestimmten Weise aufgebaut sein müssen: Es ist notwendig, dass sie ein Ende haben. Nur wenn die Spieler immer wieder neue Münzen in das Gerät werfen, ist es ertragreich. Die Spieledesigner mussten sich also von vornherein Gedanken machen, wie man die Spielzeit begrenzen konnte. Dazu bieten sich prinzipiell zwei Möglichkeiten an: Man kann einerseits die Zeit limitieren oder die dem Spieler zu Verfügung stehenden Ressourcen. Beides wurde gemacht. Zeitlimits werden gerne bei Sportspielen verwendet. Ein wie auch immer gearteter virtueller Tod ist dabei nicht notwendig. Bei der Methode der Ressourcenlimitierung hingegen liegt es nahe, dem Spieler eine limitierte Zahl virtueller *Leben* zu geben. Wenn diese verbraucht sind, ist das Spiel zu Ende.“

Natürlich wurde dem Spieler bei diesen ersten Spielen nicht nur das Leben seiner Spielfigur genommen, sondern es wurden ihm als Anreiz für besonders hohe Punktzahlen

oder gelungene Manöver „Extra-Leben“ gegeben. Da die Spiele mit jedem Level schwieriger wurden, konnte nur derjenige mit lediglich einer Münze am längsten spielen, der es zu einem gewissen virtuoson Grad der Geschicklichkeit gebracht hatte. Beim Flipper ist das ähnlich: Rollt die Kugel ins Aus, ist die Runde vorbei.

Der Tod durfte schon in der ersten Zeit nur als Spielende verstanden werden. Dieses Prinzip ist bis heute erhalten geblieben.

Es gibt allerdings einen entscheidenden Unterschied: Wir haben heute die grafischen Möglichkeiten, den Tod nicht nur als Spielende einzusetzen, sondern ihn auch zu zelebrieren. Mit Splatter- und Horroreffekten, die dem durchschnittlichen Erwachsenen vor Entsetzen den Mund offen stehen lassen. Das ist auch Andreas Lange bewusst.

„Computerspiele sind in erster Linie Spiele. In ihnen lassen sich sämtliche Spielmuster traditioneller Spiele wieder finden. Geschicklichkeit, strategisches Denken, Glück sowie die Fähigkeit zum Teamplay kommen in der analogen wie digitalen Spielwelt gleichermaßen vor. Auch der Umstand, dass man beim digitalen Spiel nicht selten allein gegen eine Maschine antritt, stellt im Hinblick auf mechanische Spielautomaten wie zum Beispiel dem Flipper keine Neuerung da. Neu hingegen an Computerspielen ist ihre Konkrettheit. Während sich in traditionellen Spielen das Spielgeschehen auf einer mehr oder weniger symbolischen Ebene abspielt, treten in den digitalen Spielwelten konkrete Figuren in einem individuellen Lebensumfeld auf. Mit der sich weiterentwickelnden Technik sind sie mittlerweile fast so lebensecht gezeichnet wie Roman- oder Filmfiguren. So ist es nicht verwunderlich, dass der Tod in Computerspielen uns wesentlich näher geht als in den eher symbolisch gehaltenen traditionellen Spielen.“

Anscheinend wechseln wir in der Argumentation mühelos die Ebene. Der Tote im *Tatort* ist nicht real, sondern Fiktion. Der Tote im Spiel schon. Wieso? Weil uns diese Bilder immer nur dann erschrecken, wenn unsere Kinder sie sehen. Oder schlimmer noch: wenn sie am Rechner selbst mit Waffen hantieren.

Die Mordlust in uns

Zu den Errungenschaften der modernen Zivilisation gehört, dass wir das Töten überwunden haben, wie es noch in den vergangenen Jahrhunderten an der

Tagesordnung war, als ein Menschenleben nicht viel wert zu sein schien. Unsere Gesellschaft hat Werte, Normen und ein Rechtssystem geschaffen, um ein friedliches Zusammenleben zu garantieren. Wer heute in Deutschland tötet, ist entweder ein Mörder – ganz gleich, ob er das Verbrechen aus Habgier, Verzweiflung oder einfach nur Mordlust beging – oder jemand, der aus Notwehr handelt, etwa ein Polizist, der in einer gewalttätigen Auseinandersetzung zur Waffe greifen muss, um sich oder andere zu schützen. In der Bundesrepublik Deutschland wurde die Todesstrafe abgeschafft. Das sind doch große Fortschritte in Richtung Humanität. Dennoch schlummern in jedem von uns dunkle Seiten. Bereits Kinder treten auf Ameisen oder reißen einer Fliege die Flügel und Beine aus. Und hat nicht jeder schon mal, wenn auch nur kurz, mit dem Gedanken gespielt, was wäre, wenn ein besonders verhasster Mensch sterben würde, ein fieser Nachbar, der die Katze vergiftet hat, oder der belgische Kinderschänder Marc Dutroux? Wir spüren Hass und Wut, können aber aufgrund unserer moralischen Maßstäbe solche Wünsche und Gedanken sehr schnell wieder unterdrücken. Doch, es gibt Mordlust in uns, die wir alle unterdrücken. Zu Recht. Allerdings wissen wir nicht, wie wir in einer Extremsituation reagieren würden. Könnten wir noch zivilisiert bleiben, wenn jemand unser Kind entführen oder töten würde?

Als Marianne Bachmaier im Lübecker Gerichtssaal 1981 Selbstjustiz übte, indem sie den Mörder ihrer Tochter erschoss, hatte fast ganz Deutschland Verständnis für die Tat. Oder was war eigentlich in Essen los, als eine Bank überfallen wurde? Dem Bankräuber waren die Geldscheine heruntergefallen, und er hatte einen Kunden mit der Waffe angewiesen, das Geld in einen Sack zu packen. Dem Räuber war der Kunde offensichtlich zu langsam, und er half deshalb mit. Dazu legte er die Waffe auf die Theke, die der Kunde beherzt ergriff. Als sich der Bankräuber dennoch nicht ergeben wollte, drückte der Kunde zweimal ab. Warum? Gehört das Abfeuern einer Waffe zur Zivilcourage? Was der Kunde nicht gewusst hatte: Die Waffe war eine Schreckschusspistole. Der Bankräuber gab dem schießwütigen Kunden prompt eins auf die Nase und entkam. Vermutlich hatte der Kunde, der eine echte Waffe in der Hand zu halten glaubte, nicht widerstehen können. Nirgends kann diesen dumpfen Bedürfnissen zu töten so folgen- und widerstandslos nachgegangen werden wie in einem Computerspiel, wenn es gezielt mit Töten statt Spielen in Verbindung gebracht wird. Es gibt sicher Spieler, die sich bei brutalen Spielen an den Horror- und Splattereffekten laben, die sich mächtig fühlen und eigene Defizite zu

kompensieren meinen, wenn Gedärme herumspritzen und dem am Boden liegenden Gegner der Rest gegeben wird. Es mag auch durchaus Leute geben, die das als stimulierende Ersatzhandlung empfinden und ständig nach noch detaillierteren und brutaleren Spielen suchen, um ihren Aggressionen und ihren destruktiven Fantasien freien Lauf zu lassen. Aber diese Spieler bilden die Ausnahme. Sie stehen nicht für das Gros der Computerspiele-Gemeinschaft. Bei Kindern verhält es sich nicht unbedingt so. „Mit solchen Elementen bringen sie ihre Gewaltfantasien zur Geltung“, sagt der Kinderpsychologe Wolfgang Bergmann. „Wie sich diese Symbolhandlungen auf ihre Psyche auswirken, ist noch nicht bekannt. Darüber lässt sich nur spekulieren.“

Sind Kinder Mörder?

Wer kann schon entspannt bleiben, wenn beispielsweise der eigene Sohn am Computer in der Rolle des Agenten XIII einem Angreifer gerade ein gezacktes Messer in die Stirn rammt, sich dessen Waffe bemächtigt und unerschrocken auf die nächsten Killer losgeht, die schon vor der Tür lauern? Und wer würde voller mütterlichem oder väterlichem Wohlwollen geradezu zärtlich zusehen, wie die Spielfigur des Sohns als nächstes den Helikopter vom Himmel schießt? Kaum zu glauben, dass dasselbe Kind noch vor kurzem auf unserem Schoß saß, sich anschniegte und nur wenige Jahre später einen Helden durch ein Spiel geleitet, der über einen hölzernen Steg rennt und baumlange Kerle, die auf ihn schießen, mit gezielten Schüssen so erledigt, dass ihre getroffenen Körper in die Tiefe stürzen. Das Shooter-Spiel reiht sich einfach sehr schlecht in die Leistungen ein, die uns mit Stolz erfüllen: das erste Wort, das erste Bild, der erste verlorene Zahn, das Seepferdchenabzeichen, das erste Zeugnis. Zu fremd sind uns Computerspiele, und die Actionspiele beunruhigen uns, weil das so mühevoll hochgepäppelte Kind sich nun mit einem Computerspiel beschäftigt, bei dem es pausenlos tötet.

Das würde jeden normalen Elternteil mit Sorge erfüllen. Selbst wenn wir tatsächlich nachvollziehen könnten, dass der Tod im digitalen Spiel nicht mit dem realen Tod identisch ist – es gefällt uns einfach nicht. Und es muss uns auch nicht gefallen.

Wer erzieht denn unsere Kinder? Der Computer? Die Computerspieleindustrie? Die Kinder selbst? Oder doch wir?!

Wer weiterhin mit einer gewissen Resignation Spiele im Kinderzimmer duldet, die nicht für Kinder geeignet sind oder deren Inhalte absolutes Unbehagen bei ihm auslösen, nimmt seine Aufsichtspflicht nicht wahr: Er beschützt sein Kind nicht.

Töten oder nicht töten?

Kinder am Computer töten nicht. Selbst wenn es so aussieht. Sie tun es nicht. Die Kindersoldaten in Liberia töten. Mit acht bis zehn Jahren töten sie Männer, Frauen, Kinder, weil ihre Eltern verschwunden oder tot sind und ihnen Soldaten Reis geben. Sie nehmen reichlich Drogen und sagen Sätze wie: „Töten ist so normal wie Reis essen“, wie es Eugen Sorg in der *Weltwoche* beschrieb, der die ehemaligen Kindersoldaten zehn Jahre später aufsuchte. Sie prahlen mit ihren Taten und zeigen keine Reue. Aber wer sich die Fotos mit ihren Porträts näher ansieht, erkennt erschreckte und mitgenommene Gesichter. Was sie getan und gesehen haben, ließ jegliches Leben aus ihnen weichen. Vernarbt, verkrüppelt und entstellt sehen sie seltsam verloren, erloschen und außer Gefecht gesetzt aus. „Die ehemaligen Kindersoldaten“, schreibt Sorg treffend, „wirkten wie defekte Roboter, denen man aus Versehen ein menschliches Herz eingebaut hatte.“

Diese Kindersoldaten aus Liberia töten. Unsere Kinder nicht. Schauen Sie sich Ihre Kinder genau an: gut gelaunt, gut genährt, gut angezogen und gut gebildet. Sie sind fröhliche Kinder, sie sind nette Kinder, sie sind unsere Kinder. Unsere Kinder töten nicht, auch wenn es zunächst vielleicht den Anschein hat. Aber das ist nur eine Sache der Sicht. Wir sind es, die das Töten am Bildschirm beobachten. Der Nachwuchs empfindet das völlig anders. Es spricht einiges dafür, dass Kinder Computerspiele immer nur als Computerspiele begreifen und weitere metaphorische Analysen, kausale Rückschlüsse und Interpretationen uns überlassen. Genau genommen trifft beim Ballern die vom Spieler geleitete Spielfigur andere Spielfiguren. Für uns ist das „töten“, für Kinder ist das „spielen“. Das lässt sich eigentlich ganz einfach belegen. Kein Kind sagt nach dem Mittagessen: „Mami, darf ich zwei Stunden töten gehen?“ Es sagt: „Mami, darf ich zwei Stunden Computer spielen?“ Sätze wie „Mist, ich bin schon wieder gestorben“ fallen mit erstaunlicher Beiläufigkeit, weil der Tod im Spiel für Kinder keine tiefe Bedeutung hat. Ich weiß, es fällt uns wirklich schwer, diese Sichtweise zu akzeptieren. Aber es gibt sie. Da

verbirgt sich keine Mordlust dahinter, keine Freude am Töten. Und wir müssen diesen Unterschied erkennen, um die Faszination unserer Kinder zu begreifen.

Das ist nur eine Erklärung, die das Wesen der Kinder im Hinblick auf das Computerspiel zu verstehen versucht, aber kein Freispruch für Shooter-Spiele im Kinderzimmer.

Faszination Gewalt

Warum suchen sich Kinder und Jugendliche, vorrangig Jungen, überhaupt brutale Spiele heraus? Dafür gibt es mehrere Gründe.

Kontrolle

Pausenlos werden Kinder mit Gewalt konfrontiert. Im Fernsehen, auf der Straße und selbst in der Schule. Das prägt. Und die meisten Schüler können nichts dagegen tun und fühlen sich dem Ganzen hilflos ausgeliefert – auch weil niemand mit ihnen darüber spricht und sie alle diese Erlebnisse in sich hineinfressen. Brutale Computerspiele sind für sie ein probates Mittel und dienen dazu, diese Ohnmacht zu kompensieren. Sie haben recht schnell herausgefunden, dass diese Spiele aus abgeschlossenen und somit überschaubaren Lebenswelten bestehen, die keine Folgen haben, keinen tatsächlichen Schmerz kennen. Dazu lassen sich diese organisierten Universen auch noch problemlos ein- und ausschalten. Darüber hinaus bilden die umfassenden Computerspielwelten den einzigen Ort in der Kindheit, an dem der Nachwuchs das Gefühl hat, Gewalt kontrollieren zu können.

Macht

Im Computerspiel sind Kinder nicht länger wehrlos. Sie allein gestalten das Tempo und die Vorgehensweise des Spiels. Seit jeher üben Waffen auf Jungen eine eigentümliche Faszination aus. Waffen sind die Insignien der Macht. Über je mehr Waffen der Spieler im Game verfügt, desto mächtiger fühlt er sich. In manchen Computerspielen stehen ihm erstaunlich große Menge davon zur Verfügung. Offensichtlich befriedigt es die sehnsüchtigen Träume kleiner Jungen, alle gängigen Schusswaffen zu benutzen, die sie im wahren Leben nicht einmal in der Hand halten könnten. Panzer zu fahren und es so richtig krachen zu lassen, befriedigt Bedürfnisse der Omnipotenz.

Reife

Wer sich mit Computerspielen ohne Jugendfreigabe beschäftigt, wird selbstbewusster. Vermeintlich. Kinder halten sich automatisch für reif genug, weil sie in der Lage sind, ein Spiel für Erwachsene zu spielen. Ein Trugschluss.

Ich habe die nötige Reife

Gespräch mit Felix, 10 Jahre alt

Was spielst du so?

Felix: Hauptsächlich Ego-Shooter.

Ab wie viel Jahren sind die?

Felix: 16, aber auch 18.

Findest du, dass 10-Jährige solche Spiele spielen sollten?

Felix: Wenn sie die nötige Reife haben.

Und die hast du?

Felix: Ja.

Wer sagt dir das?

Felix: Das merke ich doch selbst.

Wie fändest du es, wenn ein 6-Jähriger so etwas spielen würde?

Felix: Schlecht. Der wäre viel zu klein.

Der hätte die nötige Reife nicht?

Felix: Nein.

Aber wenn er wie du behauptet, diese Reife zu haben?

Felix: Das glaube ich ihm nicht. Ich habe mit 6 Jahren zum ersten Mal mit meinem Vater zusammen *Quake* gespielt.

Und?

Felix: Ich konnte die ganze Nacht nicht schlafen.

Manipulation

Diese Irrmeinung wird Kindern und Jugendlichen immer dann klar, wenn sie das Spiel nicht schaffen – und verlieren. Das kommt recht oft vor. Dann erklären sie entweder das Produkt für blöd oder sie besorgen sich im Internet so genannte Cheats. Das sind Mogelcodes, die auch den Schwächsten im Spiel stark machen. Durch bestimmte Befehle können sie auf einen Schlag Zugriff auf sämtliche Waffen haben, anstatt sie mit jedem bewältigten Level zu verdienen. Im GOD-Modus wird die Spielfigur unsterblich und kann von ganzen Gegnerhorden nicht überwältigt werden.

Cheats sind in der Spieler-Community eher geächtet als geachtet, werden von ihr als Zeichen von Schwäche ausgelegt. Von wegen inkognito im Onlinespiel: Junge Spieler werden wegen der Verwendung von Cheats leicht erkannt und von professionelleren Spielern nicht ernst genommen. Cheats sind „Lebensverlängerungen“. Ein Cheater gilt aber als Feigling, als Nichtskönner, als Blender. In manchen Onlinespielen werden Cheater entweder im hohen Bogen hinausgeworfen, ignoriert oder beschimpft. Cheaten ist bei fast allen Spielen möglich. Es muss auch dabei nicht immer um Gewalt gehen. In *Die Sims* gibt es zum Beispiel einen Cheat, um das Haus mit Hilfe satter Millionen einzurichten, anstatt sich das Geld allmählich zu verdienen.

Es ist ja so einfach

Die simplen Ego-Shooter und Actionspiele sind eher anspruchslos und leicht zu bedienen. Das Erfolgserlebnis stellt sich bei Kindern und Jugendlichen recht schnell ein. Sie müssen keine langen Tutorials über sich ergehen lassen, sondern können gleich loslegen. Erfahrungsgemäß spielen sehr viele Kinder und Jugendliche Shooter-Spiele, die für ihre Altersgruppe nicht gedacht sind. Aber die meisten langweilen sich wieder schnell und wenden sich lieber Spielen zu, die Anspruchsvolleres zu bieten haben. Kinder und Jugendliche, die nur Shooter spielen, kennen meistens keinen anderen Games und haben auch keine Geduld dafür. Auch für den nicht gerade einfachen Taktik-Shooter fehlt ihnen oft jegliches Gespür.

Konsequenzlosigkeit

„Der Reiz des Spiels“, meint Andreas Lange vom Computerspielmuseum, „liegt vor allem in der Konsequenzlosigkeit.“ Freilich hat jeder Schritt in einem Spiel Konsequenzen. Aber

eben nur im Computerspiel und nicht im realen Leben. Weder klingelt es an der Tür und echte Söldner fordern Rache, noch schicken Eltern ihre Kinder zur Strafe ohne Abendessen ins Bett, weil sie das neu eroberte Territorium an die feindlichen Truppen verloren haben. Was immer sie im Spiel auch anstellen, es regt sich niemand darüber auf. Ganz gleich, ob sie bei einem Simulationsspiel aus einer Laune heraus alles mühevoll Aufgebaute wieder lustvoll zerstören. Wenn sie danach nicht abspeichern, können sie sogar an derselben noch intakten Stelle wieder weiterspielen, an der sie vor dem großen Armageddon begonnen haben. Das wichtigste Symbol der Konsequenzlosigkeit ist die Unsterblichkeit der Figuren. Sie können k.o. und zu Boden gehen, von Schussalven durchlöchert werden, mit Fliegern an Felsen zerschellen, in die tiefsten Abgründe stürzen, mit Baseballschlägern zu Tode geprügelt werden, beim Tauchen in einem Rohr ertrinken oder bei lebendigem Leib verbrennen. Macht nichts, beim nächsten Versuch steht die Spielfigur wieder da. Wie eine Eins. Und unversehrt dazu.

Je verbotener, desto besser

Gerade weil sich niemand so recht darum kümmert, was Kinder und Jugendliche spielen, fällt es ihnen leicht, Grenzen zu überschreiten. Je verbotener ein Spiel, desto besser. Schulkameraden lassen sich besonders mit den Worten „Das Spiel ist in Deutschland verboten, aber ich habe es“ beeindrucken. Noch besser ist es, sich Spiele direkt aus den USA zu besorgen. Denn dann unterliegen die problematischen „Stellen“ nicht den restriktiven Vorschriften der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Der besondere Reiz des jeweiligen Spiels steckt dann in den blutigen Details, die für den Spielverlauf ohnehin nicht von Bedeutung sind.

Herausforderung

Zuletzt sollten wir nicht vergessen, dass Kinder das Spiel an sich schätzen. Ganz gleich, ob es sich um Computerspiele handelt oder nicht. Sie suchen die Herausforderung und wollen erfahren, ob sie ihr gewachsen sind. Im Falle des Scheiterns hat das keine weiteren Konsequenzen. Im Kinderzimmer hat ja niemand zugesehen. Es ist also nicht so peinlich, wie bei einer anderen Herausforderung, etwa beim Sport, wenn man vor allen anderen das Ziel verfehlt. Zu dem spielerischen Moment der Herausforderung kommt noch ein weiterer Aspekt hinzu: Kinder und Jugendliche wollen das Spiel meistern, das Ziel erreichen. Darum ist es ihnen besonders wichtig, das Computerspiel

„durchzuspielen“. Das bedeutet, es zu seinem von den Programmierern und Herstellern ausgedachten Ende zu führen. Nur wer ein Spiel durchgespielt hat, hat die Herausforderung bewältigt. Und gewinnt an Selbstbewusstsein.

Schule für Konkurrenzkämpfe

Trotz aller Bemühungen der Frauenbewegung wird heute kleinen Jungen immer noch der Konkurrenzkampf eingebläut. Sie lernen früh, dass das Leben ein Kampf ist und nur der Beste gewinnt. Ständig müssen sie sich messen. Wer ist stärker, schneller, ausdauernder oder klüger? Auch bei analogen und digitalen Spielen geht es um dieses typisch männliche Sich-aneinander-Messen. Darum sprechen gewalttätige Computerspiele auch mehr Jungen als Mädchen an, weil sie eher dem männlichen Konkurrenzdenken entsprechen. Mit dem Computerspiel lässt sich dieser Konkurrenzkampf hervorragend trainieren, weil es nur zwei Zustände gibt: Frustration oder Triumph. Gegen einen Computer anzutreten ist aber viel einfacher, weil sonstige Emotionen wie Neid, Ärger und Eifersucht gegenüber dem Konkurrenten fehlen. Anders ausgedrückt: Der Computer begegnet dir nur am Schreibtisch. Wenn er gewinnt, spannt er dir zumindest nicht deine Freundin aus.

Die Wirkung von Computerspielen

Der will nur noch Computer spielen

Kinder lieben das Exzessive. Das ist nichts Neues. Kinder sind von Natur aus maßlos, deswegen setzen Eltern ja Grenzen. Wir kennen das ja aus unserer eigenen Kindheit. Denn wir alle hatten eine Vorliebe, der wir mit großer Unmäßigkeit nachgingen, und wenn niemand einschritt, hatte das mitunter Folgen. Nach dem sechsten Sahnetortenstück wurde uns regelmäßig schlecht und nach stundenlangem Fernsehen bekamen wir höllische Kopfschmerzen. Nur beim Computer mischt sich kaum jemand mehr ein. Dabei muss die Zeit am Rechner genauso geregelt werden wie die anderen Medien auch. Doch je älter die Kinder werden, desto schwerer scheint uns die Reglementierung zu fallen. Stattdessen beginnen Eltern, die die Zeit am Computer nicht begrenzen, bei jeder Gelegenheit zu jammern: der Nachwuchs würde nur noch stundenlang vor dem Computer sitzen, wäre kaum noch ansprechbar und zu nichts anderem mehr zu motivieren. Würden

sich diese Eltern genauso wundern, wenn sie ihre Kinder alles im Fernsehen schauen lassen würden, was sie wollen und solange sie wollen?

Beim Computer ziehen sich Eltern gerne aus der Erziehungsverantwortung zurück, indem sie die Anziehungskraft des Rechners gleichsam mystifizieren. Als hätte der Computer die Macht einer übermächtigen Sekte, die einem den Zugang zum Kind mehr und mehr verstellt. Das ist zwar ausgemachter Blödsinn, entlastet aber das eigene Gewissen. Denn dann liegt es wohl kaum an der nicht wahrgenommenen Aufsichtspflicht, wenn aus reizenden Mädchen oder Jungen einsilbige Sonderlinge werden, sondern an der verheerenden Wirkung der Computerspiele, die einer umfassenden Gehirnwäsche ähnelt. Es klingt stets so, als wäre der Computerspieler vom ersten Klick an unausweichlich für alle Zeiten verloren. Gerne wird so getan, als ob das Begrenzen von Computerspielen mit den Aufgaben eines Erziehungsberechtigten überhaupt nichts mehr zu tun habe. Plötzlich sind wir ratlos, machtlos, fühlen uns den Kindern entfremdet und schließen die Tür leise mit einem Seufzer von außen. Dieses Gefühl der Entfremdung täuscht dabei nicht. Sie ist tatsächlich da und mündet in Sprachlosigkeit. Nur verwechseln wir dabei Ursache und Wirkung. Wir haben aufgehört zu fragen.

Bei den ersten Computerspielen waren die meisten Mütter und Väter froh, dass das Kind sich wunderbar allein beschäftigen konnte. Dann blieb ja mehr Zeit für eigene Interessen. Doch die mangelnde Begleitung rächt sich früher oder später. Denn Kinder wünschen sich nichts sehnlicher, als dass sich jemand für das interessiert, was sie am Computer erleben. Bei den üblichen Medien wie Kino oder Bücher findet nach dem Medienkonsum ein mehr oder weniger ausführliches Gespräch statt. Dabei mag es ja durchaus so sein, dass wir uns nicht wirklich für *Spiderman* oder *Harry Potter* interessieren. Aber das Gespräch klärt immerhin verschiedene Fragen:

- Hat das Werk dem Kind gefallen?
- Was hat ihm am besten zugesagt?
- Was mochte es gar nicht?
- Wird es sich auch künftig mit diesem Sujet beschäftigen?
- Gibt es Dinge, die es nicht verstanden hat?
- Will es wissen, ob uns das auch gefallen hätte?

In diesem Gespräch möchte der Nachwuchs nicht etwa Rapport erstatten, sondern sich sein eigenes Urteil bilden und es mit dem eines Erwachsenen, der sonst für die Einordnung zuständig ist, vergleichen. Den Eltern wiederum zeigt eine solche Unterhaltung in der Regel, auf welchem Stand sich das Kind befindet und ob man vielleicht noch ein paar Tipps für ähnliche Thematiken bekommen könnte.

Auf all das müssen Kinder am Computer verzichten. Mit Computerspielen und Internetzugang haben sie völlig neue Erlebnisse, die sie nicht so recht einschätzen können. Dennoch hätten sie gerne einen Ansprechpartner, der ihnen hilft, das Gesehene, Erlebte, Gespielte zu verarbeiten. Da wir uns aber mehr und mehr entziehen, müssen die Kinder und Jugendlichen alles mit sich selbst ausmachen. Die Folge: Sobald sie merken, dass ihnen niemand Grenzen setzt, fangen sie an auszuloten, wie weit sie gehen können. Und da es niemanden gibt, der dem Ganzen Einhalt gebietet, werden Kinder am Computer zu Alleinentscheidern. Sie bestimmen, was sie spielen und wie lange sie spielen. Und schließlich breitet sich das große Schweigen aus.

Viele Kinder und Jugendliche haben mir bei Lesungen in den letzten Jahren viel über ihre Erlebnisse mit Computerspielen erzählt. Sie reden nicht, sondern sprudeln die Worte regelrecht hervor. Die Kinder zeigen Begeisterung und lassen sich auch kritische Fragen gefallen, die sie ehrlich beantworten. Nicht selten erzählen sie, dass sie das ganze Wochenende ununterbrochen spielten. Dazu lächeln sie stolz, während andere Klassenkameraden wiederum voller Unverständnis den Kopf schütteln. Mag ja sein, dass die Jungen damit gerne angeben. Aber glücklich wirken sie nicht. Sie spüren schon sehr lange, dass sich niemand für das interessiert, was sie machen. Elternhaus und Schule haben nur noch eine Forderung an sie: Sie sollen problemlos funktionieren, alles andere müssen sie allein regeln. Dieses mangelnde Interesse von Elternseite ist die wahre Ursache für die Entfremdung. Die Kinder verstummen mehr und mehr, weil sie sich weder gesehen noch ernst genommen fühlen, und ziehen sich in die diversen virtuellen Welten zurück. Wenigstens hier erfahren sie Trost, Anerkennung und stehen endlich im Mittelpunkt.

Mit jedem Tag, an dem sie zeitlich unbegrenzt am Computer spielen, gewöhnen sie sich immer stärker daran. Auch an das Schweigen und die Einsamkeit. Sie ziehen sich nicht

nur ins Spiel zurück, sondern auch in sich selbst. Die Folgen sind nicht unbedingt ein Amoklauf, aber sie sind dennoch fatal.

Wenn Eltern sich nicht für die Erlebnisse ihrer Kinder interessieren, sind diese irgendwann nicht mehr erreichbar. Die logische Konsequenz: Wenn du dich nicht für mich interessierst, interessiere ich mich auch nicht mehr für das, was du mir sagst – oder: Du hast mir gar nichts mehr zu sagen. Das ist weder frech noch vorlaut, sondern reine Enttäuschung. Daraus entwickelt sich die Sprachlosigkeit, die nur noch von Wortwechseln unterbrochen wird, die alltägliche Routinen betreffen. Eltern und Kinder verlieren den gemeinsamen Code. Und ganz ehrlich: Sätze wie „Mach die Kiste aus und räum endlich dein Zimmer auf“ sind wohl nur sehr bedingt dazu geeignet, den Nachwuchs aus seinem Kokon zu holen. Zumal diese Aufforderung nicht einmal im Ansatz etwas von einer sinnvollen Alternative besitzt.

Diese Entfremdung wird dann so groß, dass Eltern sich zum Beispiel regelmäßig bei Vorträgen zu Wort melden und vor über hundert Zuhörern ihren Sohn ganz selbstverständlich nur noch „der“ nennen. „Der will nur noch Computer spielen.“ „Der lässt sich nichts mehr sagen.“ Der. Als wäre das eigene Kind der Feind persönlich. Irgendwann kommt noch die Angst hinzu, ob „der“ dann noch zwischen Realität und Scheinwelt unterscheiden kann. Er kann. Das Kind ist nur traurig, aber nicht dumm.

Wirklichkeit und Scheinwelt

War ich gut?

Samstagmorgen. Der Junge verlässt gegen zehn Uhr das Bett und setzt sich in Unterhosen und T-Shirt an seinen Computer. Eineinhalb Stunden besiedelt er fleißig einen Landstrich, handelt mit Holz und Getreide, treibt nebenbei die Bevölkerungsdichte nach oben und schlägt erfolgreich einen Angriff eines feindlichen Völkchens zurück. Danach hat er noch ein wenig Lust, zur Entspannung in einem Ego-Shooter zu ballern. Nach einer halben Stunde steht er auf, stapft weiterhin nur mit Unterhose und T-Shirt bekleidet in die Küche und sagt: „Wann gibt's etwas zu essen?“

Tatsächlich können Kinder sehr gut zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden. Zum einen mag das ein Verdienst des an sich durchaus vernünftigen Jungen sein. Zum anderen machen es aber Computerspiele - mit Ausnahme der Rollenspiele - einem ganz schön schwer, so wahnsinnig tief in sie einzutauchen. Und das hat sowohl mit der Struktur, ganz gleich welchen Spiels, als auch mit der Interaktivität zu tun. Zwischen Spieler und Spiel bleibt immer eine größere Distanz. Warum? Computerspiele wirken und bleiben immer künstlich. Ganz gleich, wie sich die Grafik noch in der Zukunft verbessern mag. Zur Zeit sehen die Figuren zwar viel echter aus als früher, aber sie bewegen sich zum Teil in 3 D immer noch so hölzern wie Kleiderschränke mit Beinen. Daran ändern auch so menschliche Züge wie Zwinkern und das seltsame Auf- und Abschweben der Arme nichts.

Computerspiele berühren nicht. Jedenfalls nicht den Spieler. Ihre dramaturgischen Mittel sind viel zu begrenzt und reichen einfach nicht an den Kinofilm heran. Das hat zum einen mit den narrativen Elementen zu tun. Computerspiele sind kein Erzählmedium. Zwar besitzt nahezu jedes Game eine Story, aber sie ist nur Mittel zum Zweck. Das Spiel steht im Mittelpunkt, nicht die Geschichte. Die Handlung soll dem Game eine gewisse Stimmung oder Atmosphäre verschaffen. Viele Spieler klicken auch in den Erzählpassagen weiter, denn sie wollen in erster Linie spielen und sich nicht mit irgendeiner klischeehaften Schmonzette befassen. Die Geschichten bieten höchstens eine nette Abwechslung. „Die Story soll das Spiel nur spannend machen“, meint der Computerspielexperte Mathias Mertens nicht ohne Hohn. „Welche Story? Dieses Styropor, das in Handbücher, Vorspanne, Cutscenes gestopft wird, um die interaktiven Passagen transportsicher zu machen? Bei vielen Storys muss ich tatsächlich die Spielgeschichtsschreibung bemühen, um sie wieder ins Gedächtnis zu rufen. Ich erinnere mich doch nicht an die Funksprüche in *Metal Gear Solid*, sondern an den tollkühnen Kistenslalom, nicht an Kanes Weltverschwörung in *Command & Conquer*, sondern an den letzten Panzer einer 50er Schwadron, der den gegnerischen Bauhof zerstörte, nicht an die Wochenschau-Infos in *Commandos*, sondern daran, wie man sich 40-mal im Schnee einbuddelte und zentimeterweise vorrückte, um die Falle am richtigen Ort aufzustellen.“

Spiele an Storys zu messen hält Mertens für lächerlich. „Es ist doch absurd, wenn man sich daran erinnert, dass selbst *Breakout* und *Tetris* eine Story hatten. Bei *Breakout* ging

es darum, dass ein Häftling aus dem Gefängnis ausbrechen musste, bei *Tetris* ging es um den Kreml und Matthias Rusts Cessna-Flug. Es ist zu bezweifeln, dass die Spieler deswegen fasziniert waren.“

Geschichten in Spielen können nicht berühren, weil sie für den Spieler nicht wirklich relevant sind. „Was Spiele erzählen, hat wenig mit Film, aber sehr viel mit Physik zu tun“, meint Mertens, „was in Spielen passiert, wenig mit Literatur, aber sehr viel mit Architektur. Und was sie erzeugen, ist weniger Psychologie als vielmehr Logistik. Das Design des Joysticks ist entscheidender als das der Spielfigur.“

Auch Spielfiguren sind nur Mittel zum Zweck. Erstaunlich ist auch, dass Computerspiele sich der gleichen dramaturgische Effekte bedienen wie ein Kinofilm: Musik, Bilder, Geräusche, professionelle Sprecher. Und dennoch gehen sie dem Spieler nicht nah. Ein preisgekrönter Film wie *Irreversible*, der rückwärts die Geschichte einer Rache erzählt und bei dem der Zuschauer voyeuristischer Zeuge eines bestialischen Mordes und einer Vergewaltigung wird, kann verstören und nahe gehen. Das liegt daran, dass der Zuschauer im Kino in eine passive Rolle fällt. Er lehnt sich mit offenen Sinnen tatenlos zurück, kann sich von der Geschichte, den Bildern, der Musik und den Schauspielern davontragen lassen. Erst die reine Konsumhaltung macht ihn für alle dramaturgischen Feinheiten offen. Im Spiel geht das nicht. Der Spieler muss ständig mitdenken, Entscheidungen treffen und handeln. Da ist für Muße wenig Zeit.

Ein Beispiel: Nehmen wir an, wir erreichten im Kino die Stelle, an der Bambis Mutter stirbt. Kurz vor dem großen Moment hielte der Film an und ein Fenster mit der Frage „Wenn du willst, dass Bambis Mutter jetzt stirbt, klicke hier“ erschien: Die ganze Stimmung wäre flöten.

Die ständige Interaktion des Spielers in einem Game verhindert Nähe. Darum können die Geschichten in Spielen nicht berühren und deshalb auch den Spieler nicht in einer derart intensiven Art und Weise mit sich ziehen wie ein Film.

Entweder, oder – wieso eigentlich?

Der Diskussion, ob Kinder zwischen virtuellen Spielwelten und der realen Welt unterscheiden können, liegt ein tiefes Missverständnis zugrunde. Dieses Entweder-oder-

Denken ist völlig unangebracht: Denn es gibt nicht virtuelle Welten oder reale Welten. Vielmehr ist die virtuelle Welt ein Teil der realen Welt. Kinder, die sich mit Computerspielen beschäftigen, haben diesen Unterschied intuitiv begriffen. Ihnen ist die ganze Zeit dabei klar, dass es sich um ein Spiel handelt.

Bei meinen Lesungen vor Schulklassen stelle ich die Schüler immer wieder vor das gleiche Szenario. Ich erzähle ihnen die Geschichte von dem Spiel *America's Army*, das die amerikanische Armee herausgebracht hat, um neue Soldaten zu rekrutieren: Ich bitte die Schüler, sich vorzustellen, wie sie gerade sehr erfolgreich *Counter-Strike* spielen und es in null Komma nichts schaffen, die Geisel zu befreien. Plötzlich klingelt es, und ein Bundeswehrgeneral steht vor der Haustür. „Sohn“, würde er sagen, „du bist so gut. Du kannst bei uns mitmachen. Und der Panzer hinter meiner Schulter könnte deiner sein. Was sagst du?“

Die Schüler lachen bei der Vorstellung erst einmal verlegen. Dann antworten 99,9 Prozent aller Schüler mit Nein. Und warum?

„Weil *Counter-Strike* ein Spiel ist“, trug ein 11-jähriger sehr vernünftig vor, „und der Krieg nicht. Im Spiel stehe ich immer wieder auf, aber im Krieg habe ich nur ein Leben. Und wenn ich getroffen werde, bin ich tot.“

Klingt einleuchtend.

Machen Computerspiele aggressiv?

Diese Frage zieht sich wie ein roter Faden durch die Thematik „Computerspiele und Gewalt“. Und obwohl jeder die Antwort an seinen fünf Fingern abzählen kann, scheinen wir immer noch von der trügerischen Hoffnung auszugehen, dass Computer Kinder sedieren, müde, zahm und gehorsam machen. Wer würde denn das glauben? Wir alle haben schon einmal beobachten können, wie Kinder beispielsweise am Gameboy über eine besonders hohe Hürde des Spiels nicht hinaus kamen und darüber immer zorniger wurden. Sie fluchen und werden von Wutanfällen durchgeschüttelt. Gibt es da noch einen Zweifel? Natürlich machen Computerspiele aggressiv. Das geben sogar alle Hersteller von Computerspielen freimütig zu. Aber, so fahren sie dann mit einem wichtigen Einwand fort, jedes Spiel mache aggressiv, wenn man verliert. Stimmt. Im Grunde lösen beim Spieler

nicht brutale oder Gewalt verherrlichende Szenen Wutausbrüche aus, sondern nur das Scheitern. Wir Erwachsenen kennen dieses Gefühl höchstens beim Zusammenbau von Möbelstücken. Wir alle haben schon mal voller Wut den Imbusschlüssel in die Ecke gedonnert, ohne dass wir die gewichtige Frage „Macht Ikea aggressiv?“ aufgeworfen hätten.

Aggression ist nichts Schlimmes. „Im Gegenteil“, erklärt Klaus Hurrelmann von der Universität Bielefeld, „Aggression ist ein ganz wichtiger und gesunder Trieb. Sie ist Antriebsstoff für die menschliche Persönlichkeit, für das ganze menschliche Verhalten, auch für Kreativität und soziale Beziehungen, für Kontakte. Und wenn es diesen Antriebsstoff nicht gäbe, dann wären wir gar nicht lebensfähig und könnten auch nicht gesund leben.“ Aggression ist nach Hurrelmann etwas Angeborenes und gehört zur „menschlichen Grundausstattung“. Um dem zu folgen, müssen wir uns nur vorstellen, was uns selbst aggressiv macht: Ungerechtigkeit, Lügen oder Fußball, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Doch auch uns hat niemand beigebracht, wie wir mit unseren Aggressionen umgehen. Jeder Mensch hat sich da eine eigene Methode zusammengewurschtelt. Dennoch bleibt die Frage bestehen, wer unseren Kindern auf welche Weise beibringt, mit ihren natürlichen Aggressionen umzugehen. „Es ist Aufgabe der Familie, des Kindergartens, der Schule und der ganzen Gesellschaft, diese natürlichen und gesunden angeborenen Aggressionspotenziale eines Menschen richtig zu kanalisieren“, meint Hurrelmann. „Sie müssen so beeinflusst werden, dass sie produktive Wirkung für das Individuum und für die Gesellschaft haben, anstatt Wege der Unproduktivität und Destruktion zu beschreiten. Das ist eine Kulturleistung.“

Sicher, wir würden lieber etwas anderes hören. Computerspiele, und besonders die brutalen, fördern Aggression, Gewalt, Mord und Totschlag. Dann könnten wir uns weiterhin zurücklehnen und hätten auch noch eine gute Begründung, digitale Spiele abzulehnen, ohne uns mit ihnen auseinander zu setzen. Doch es ist Erziehungssache. Schon wieder.

Die Wissenschaft hat festgestellt...

Die Kann-kann-kann-Theorien

Trost und Zuspruch versprechen wir uns immer wieder von der Wissenschaft, die doch bitte schön endlich einmal mit Zahlen belegen soll, was Computerspiele, insbesondere brutale, bei Kindern, Jugendlichen und anderen Spielern auslösen.

Weltweit wird geforscht, untersucht, befragt, ausgewertet und experimentiert. Es fällt aber offensichtlich schwer, Farbe zu bekennen und einen Sachverhalt als unabweisbare Tatsache hinzustellen. Eine unglaubliche Anzahl von Universitäten präsentieren die Ergebnisse ihrer „Kann“-Studien. Denn in fast jeder Theorie wird vorsichtshalber zu jeder Theorie ein relativierendes „kann“ hinzugefügt.

Ein brutales Computerspiel *kann* das Mitgefühl für andere schmälern.

Ein brutales Computerspiel *kann* aggressiv machen.

Ein brutales Computerspiel *kann* die Tötungshemmung abbauen.

Kann, kann, kann. Muss aber nicht. Oder doch?

Was denn jetzt? Wer sich die Ergebnisse der Forschung in Ruhe zu Gemüte führt, wird auf keine klare Antwort stoßen.

Die eine Studie bescheinigt, dass der Computerspieler über eine hohe Intelligenz verfügen *kann*, die andere hält ihn für einen grenzdebilen bis gewissenlosen Schläfer, der irgendwann Amok laufen *kann*.

Ich weiß, dass ich nichts weiß

Das ist übrigens kein spezifisches Problem der Computerspiele, sondern spiegelt einfach nur den Stand der allgemeinen Medienwirkungsforschung wider.

Mittlerweile haben sich als einziges Zeichen des Fortschritts einige Theorien durchgesetzt, die ebenso einleuchtend wie widersprüchlich ausfallen.

Katharsistheorie

Die Katharsistheorie geht davon aus, dass der Mensch seine inneren Spannungen löst, in dem er sich abreagiert. Wer also demnach brutale Shooter spielt, lässt Dampf ab. Eine Theorie, die übrigens die meisten Spieler teilen.

Manipulationstheorie

Nicht die Angebote im Fernsehen, Kino oder Computerspiel prägen, der Mensch selbst trifft die Auswahl: Ich bin, was ich esse. „Nicht das Programm ist krank“, fasst Frank Patalong in *Spiegel Online* zusammen, „sondern der Typ, der sich kranke Dinge daraus auswählt.“ Demnach ist der Mörder doch schuld und nicht die Gesellschaft, in der er lebt. Ein populistischer Ansatz klingt immer gut.

Verstärker- und Kultivierungstheorie

Der Mensch setzt sich seine Welt anhand der Informationen zusammen, die ihn erreichen. Das Weltbild wird zum Beispiel sehr stark von der Rezeption von Nachrichtenbildern geprägt. Je stärker das Fernsehen mit Schockbildern arbeitet, desto mehr Angst wird entwickelt. Die so vermittelte Welt wird durch die Überbewertung in der Berichterstattung für bare Münze genommen, auch wenn sich das de facto mit Zahlen aus der Realität nicht belegen lässt. „Medien können gewisse Prädispositionen der Menschen verstärken“, erklärt die Medienwissenschaftlerin Miriam Meckel in *Spiegel Online*. „Jemand, der von Grund auf schon ängstlich ist, lässt sich natürlich leichter von solchen Themen ansprechen und beeinflussen. Vielleicht muss man einfach auch im Rahmen der ganz normalen Berichterstattung viel öfter darauf hinweisen, wie die Fakten tatsächlich aussehen und welche Schlüsse man daraus ziehen kann.“

Inhibitionstheorie

Geht davon aus, dass brutale Bilder dermaßen die Ängste des Menschen schüren, dass sie wie eine moralische Keule wirken und Hemmungen aufbauen, anstatt sie zu lösen. Je grausamer die Bilder, desto mehr verhüten sie reale Gewalt. Demnach würde also ein Spieler von *Counter-Strike* unter keinen Umständen selbst eine echte Waffe in die Hand nehmen und auf echte Menschen schießen. Klingt beruhigend, aber mehr auch nicht.

Stimulationstheorie

Widerspricht der Inhibitionstheorie vehement: Wer Gewalt sieht, wer Gewalt spielt, wird selbst gewalttätig. Der *Counter-Strike*-Spieler, um ihn ein weiteres Mal zu bemühen, wird also über kurz oder lang doch mit einer echten Waffe losziehen und in seinem Machtwahn ein wahres Blutbad anrichten. Klingt beunruhigend, aber ebenfalls nicht sehr überzeugend.

Habituierungstheorie

Sie will beweisen, dass zum Beispiel der Spieler eines Ego-Shooters mehr und mehr abstumpft. Seine Empathie, kurz das Mitgefühl für andere Menschen, nimmt ab. Er verroht und empfindet über kurz oder lang auch angesichts realer Gewalt nichts mehr. Diese Theorie lässt sich natürlich auch nahtlos auf Nachrichten und Horrorfilme anwenden. Den Rezipienten automatisch Gleichgültigkeit zu unterstellen, erscheint doch eher fragwürdig, da die Forschung Shooter-Spieler selten allein beurteilt, sondern immer im direkten Vergleich zum Nicht-Shooter-Spieler. So hat die Ruhr-Universität in Bochum fast 300 computerspielende Schüler untersucht und sie dafür in drei Gruppen aufgeteilt. Je ein Drittel erhielt ein Kinderspiel, ein Denkspiel und ein Kampfspiel. Danach zeigten die Forscher den Kindern unterschiedliche Fotos mit unterschiedlichen Motiven. Darunter Naturbilder, aber auch Darstellungen von Menschen, die in Not geraten waren. Das Ergebnis: Gewaltspieler betrachten brutale Bilder auffallend länger als die anderen Probanden.

Das wäre etwa so, als würde eine Gruppe Wissenschaftler zwei Versuchsgruppen bilden: die Fleischesser, die eine Woche lang die besten Steaks bekommen, und die Vegetarier, die nur Gemüse und Salat erhalten. Wenn hinterher beide Gruppen befragt würden, wer eher bereit wäre, ein Rind schlachten zu lassen, welche wäre das wohl? Am nächsten Tag gäbe es die Meldung: „Fleischesser haben weniger Mitleid.“ Und Vegetarier sind die besseren Menschen. Eindeutig. Und wissenschaftlich belegt.

Die Verkümmerng-des-Gehirns-Theorie

Amerikanische Forscher der University of Indiana haben herausgefunden, dass regelmäßiges Spielen von Computerspielen zu einer Verkümmerng der Aktivitäten des

Frontallappens im vorderen Hirnlappen führen. Genau hier, so wird vermutet, sollen unter anderem Emotionen und Triebe gesteuert werden.

Bleibt die Frage, was passiert, wenn die Untersuchungsmethode mit einer Magnetresonanztomographie beim Fernsehkonsum, Fußball- und Brettspielen durchgeführt würde.

Die Verkümmerng-der-Selbstkontrolle-Theorie

Die Universität in Tohoku in Japan fand heraus, dass *Nintendo*-Spieler nur die Teile ihres Gehirns benutzen, die für das Wahrnehmen von Bildern und die Bewegung verantwortlich zeichnen. Eine andere Gruppe, die mit Mathematikaufgaben betraut war, nutzte beide Seiten des Frontalhirns, welches unter anderem sowohl für die Merk- und Lernfähigkeit als auch für die Gefühlswelt zuständig sein soll. Daraus folgert der leitenden Wissenschaftler, dass die Spieler ein schlechtere Selbstkontrolle hätten.

Die Verdummungstheorie

Ebenfalls aus Japan stammt folgende These, die am College of Humanities and Sciences der Nihon University entwickelt wurde: Wer sich regelmäßig mit digitalen Spielen beschäftigt, hat eine herabgesetzte Hirnaktivität. Der Wissenschaftler Aki Mori „verglich die Zahl der Alpha- und Beta-Wellen von Leuten, die selten spielten, mit mäßigen Spielern, die 1 bis 3 Stunden pro Tag 3 bis 4 Tage die Woche mit Videospiele verbrachten, und Hardcore-Gamern, die täglich bis zu 7 Stunden spielten, miteinander“, berichtet Claus D. Volko auf der Webseite der Universität Wien. „Dabei stellte er fest, dass bei Nicht-Spielern die Beta-Wellen, welche Aufmerksamkeit bedeuten, stets vorherrschten. Bei gelegentlichen Spielern nahmen die Beta-Wellen ab, sobald diese ein Videospiel einschalteten; in dem Moment, in dem sie mit dem Spielen aufhörten, nahm die Beta-Aktivität aber wieder zu. Anders bei den regelmäßigen Spielern: Die Beta-Wellen fehlten beinahe zur Gänze, selbst wenn diese Personen anderen Tätigkeiten nachgingen. Hingegen nahmen die Alpha-Wellen, die im Ruhezustand vorherrschen, zu. Das Bild entspreche dem einer schweren Demenz. Die Gehirnaktivität habe ferner in den Regionen, die für die Steuerung der Emotionen und Kreativität zuständig sind – das ist vor allem der präfrontale Cortex –, mit zunehmender Spieldauer abgenommen. Dabei habe es bei regelmäßigen Spielern auch in der Zeit, in der sie nicht in direktem Kontakt mit Videospiele standen, keine wesentliche Verbesserung gegeben.“

Die Gesteigerte-Aufmerksamkeits-Theorie

Nach einer Studie an der Universität von Rochester in New York erhöhen Shooterspiele die visuelle Aufmerksamkeit.

„Computerspieler, die Action-Spiele-Erfahrung haben“, schreibt Florian Rötzer im Online-Magazin *Telepolis*, „besitzen beispielsweise eine höhere Aufmerksamkeitskapazität, die sich weit weniger schnell erschöpft wie bei den Nichtspielern. So haben sie auch nach einer anstrengenden Bewältigung von Aufgaben noch die Fähigkeit, neben der Aufgabe Ablenkungen zu verarbeiten. Sie können sich beispielsweise auch längere Zahlenreihen, die den Versuchspersonen kurz auf dem Bildschirm gezeigt werden, merken. Zudem konnten die Spieler ihre Aufmerksamkeit weitaus besser auch in ungewohnten Situationen auf die Erfassung eines räumlichen Feldes erstrecken als Nichtspieler. Dabei mussten zuerst Objekte in einem dichten Feld identifiziert und dann musste schnell durch Umschalten der Fokussierung ein weiteres Umfeld erkundet werden. Der Druck, schnell auf mehrere visuelle Reize reagieren zu müssen, fördert, so die Wissenschaftler, die Fähigkeit, Reize über die Zeit hinweg zu verarbeiten und ‚Flaschenhals‘-Situationen der Aufmerksamkeit zu vermeiden. Sie sind auch besser in der Lage, von einer Aufgabe zur nächsten zu springen.“ Rötzer zitiert die Wissenschaftler mit den Worten: „Zehn Tage des Trainings mit einem Action-Spiel reichen aus, um die Fähigkeiten der visuellen Aufmerksamkeit, ihrer räumlichen Verteilung und ihrer zeitlichen Auflösung zu verbessern.“

Sind wir jetzt schlauer? Vielleicht trifft ja die eine oder andere Theorie tatsächlich zu. Oder auch nicht. Aber das hängt doch sehr stark vom jeweiligen Rezipienten ab. Jedes Kind ist anders, jede Kindheit ist anders, jede Sozialisation ist anders, jedes Spiel ist anders – und je nach dem geistigen und seelischen Zustand des Kindes oder Jugendlichen, so wirken auch die Spiele.

Andererseits: Was haben wir denn von all den Studien erwartet? Eine Legitimation für oder gegen Computerspiele? Die wissenschaftlichen Untersuchungen in allen Ehren, aber wie wäre es, wenn wir einmal das Ganze mit gesundem Menschenverstand betrachteten?

Wir brauchen doch keinen wissenschaftlichen Beleg dafür, wenn wir nicht wollen, dass unsere Kinder bestimmte brutale Spiele spielen. Da reicht doch die Vernunft. Und wenn wir nicht wollen, dass Kinder übermäßig lange mit dem Computer spielen, dann geben wir ihnen ein Zeitlimit vor. Ich glaube kaum, dass Kinder und Jugendliche in diesem Fall eine wissenschaftlich fundierte Legitimation für unsere Entscheidung verlangen.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.