

Tages-Anzeiger, 8. Dezember 2009 Reinhold Meier, Mels

Nach Internetkampf Schwert gezückt

Das Kreisgericht in Mels hat einen 20-Jährigen wegen Körperverletzung verurteilt. Er hatte stundenlang im Internet Krieg gespielt und dann mit zwei Schwertern Mutter und Bruder angegriffen.



Arthas, ein König des Bösen in «World of Warcraft».

Der spektakuläre Fall belegt das Suchtpotenzial von Gewaltspielen und die Gefahr, nicht mehr zwischen Spiel und Realität unterscheiden zu können. Dies jedenfalls war nach Meinung eines Gutachters einem 20-Jährigen passiert, als er das Internetspiel «World of Warcraft» mit zwei echten Waffen fortsetzte.

Auslöser für die Bluttat war der Bruder des Täters, der nach einem Streit über das endlose Spielen kurzerhand den Stecker des Computers herauszog. Rasend vor Wut rannte der junge Mann in sein Zimmer und holte zwei Schwerter von 80 und 65 Zentimeter Länge.

Mit den beiden Waffen stürmte er zurück und fuchtelte wild vor Mutter und Bruder herum. Dann habe er «schnell und geradeaus zugestochen», wie der Staatsanwalt berichtete. «Nur durch ein Wunder blieb die Hauptarterie unverletzt», kommentierte er: «Es fehlte wenig, und er hätte zwei Menschenleben auf dem Gewissen gehabt.»

Der psychiatrische Gutachter attestierte dem Beschuldigten eine «abnorme Störung der Impulskontrolle». Er stellte zudem den direkten Bezug zwischen dieser Störung und dem Computerspiel her. Der Täter weise alle Kriterien einer Internetsucht auf wie Kontrollverlust, Entzugserscheinungen und negatives soziales Verhalten, hiess es. Ohne Behandlung komme es sehr wahrscheinlich «erneut zu einer Dysbalance zwischen realen und virtuellen Verpflichtungen». Im Klartext: Dann könnte der Mann wiederum nicht zwischen Fiktion und Realität unterscheiden.

Der Beschuldigte zeigte sich vor Gericht geständig. Allerdings machte er geltend, vor den Schwertstichen als «Psycho» beleidigt worden zu sein. «Da ist mir die allerletzte Sicherung durchgebrannt», räumte er ein. Heute habe er aber Abstand zu dem Spiel und schalte es nur noch gelegentlich ein: «Ich wäre ein Depp, wenn ich nicht meine Schlüsse gezogen hätte.»

Das Gericht folgte in seinem Urteil dem Antrag der Anklage und sprach den jungen Mann wegen mehrfach versuchter schwerer Körperverletzung schuldig. Dafür verhängte es zwei Jahre Haft, bedingt auf drei Jahre. Es ordnete ferner eine Therapie an. Ein von der Anklage gefordertes Spielverbot verhängte es nicht.

Eine Studie des angesehenen Kriminologischen Instituts Niedersachsen kam zu dem Schluss, dass 8,5 Prozent der «Warcraft»-Spieler süchtig werden. Institutsleiter Christian Pfeiffer fordert, die Altersfreigabe von 12 auf 18 Jahre zu erhöhen. Bei der Altersfreigabe wird das Suchtpotenzial allerdings nicht berücksichtigt; stattdessen wird begutachtet, wie brutal ein Spiel ist.

«Warcraft» ist eines der kommerziell erfolgreichsten Unterhaltungsmedien und bringt jährlich rund eine Milliarde Dollar in die Kassen von Hersteller Blizzard Entertainment.

Aus der SonntagsZeitung vom 4. Februar 2007 von Simone Luchetta

Auf dem letzten Zocken

Das erfolgreiche Spiel «World of Warcraft» treibt viele in die Internetsucht

Eineinhalb Jahre hatte Martins Leben fast ganz aus «World of Warcraft» (WoW) bestanden. Mit 15 hatte der Informatiklehrling damit begonnen und sich als Magier in der virtuellen Welt der Tauren, Orks und Trolle Level um Level hochgespielt. Anfangs eine Stunde am Tag, schliesslich jede freie Minute, insgesamt über vierzig Stunden pro Woche.

Spätestens seit «Final Fantasy» ist klar, dass besonders Online-Rollenspiele einen erhöhten Suchtfaktor aufweisen. Mit WoW hat das Phänomen nun einen vorläufigen Höhepunkt erreicht.

Spieler wie Fachleute attestieren dem Spiel ein enormes Suchtpotenzial. «Es ist mit Abstand das Schlimmste von allen», bestätigt Daniele Zullino, Leiter der Abteilung Suchtprävention am Genfer Uni-Spital, das Game-Süchtige therapiert. Und in einschlägigen Foren findet sich manch hartgesottener Spieler, der WoW nicht anrührt, «weil es süchtig macht». Auch Martin sagt, WoW habe eindeutig den höchsten Suchtfaktor.

Drei Prozent der Internetnutzer gelten als süchtig

Die Abhängigkeit von Onlinespielen gehört zusammen mit masslosem Konsum von Chat-Räumen und Porno-Sites zur so genannten Internetsucht. In der Schweiz gelten drei Prozent aller Internetnutzer als internetsüchtig und ebenso viele als suchtgefährdet. «Die Tendenz ist zunehmend», sagt Franz Eidenbenz von der auf Internetsucht spezialisierten Beratungsstelle Offene Tür in Zürich.

Den zunehmenden Kontrollverlust übers Gamen kennt auch Adi V. Der 23-jährige Marketingassistent sass im Oktober 2005 einmal mehr bei seiner Freundin am Laptop, suchte magische Artefakte und trat gegen grünäugige Orks an. Dass sie ihn bat, mit ihr auszugehen, hatte er nicht einmal gehört. Da machte sie Schluss. «Das hat mir die Augen geöffnet», sagt er. «Damals war ich abhängig. Das war mir aber nicht bewusst.» Heute spielt er «mit Mass» und ist wieder mit ihr zusammen.

Adi zockte immer schon intensiv: «Aber ich hatte das Wesentliche nie aus den Augen verloren.» Bis vor zwei Jahren WoW auf den Markt kam. Anfangs spielte er zwei Stunden täglich, bald wurden es mehr. Schliesslich zockte er schon, bevor er zur Arbeit ging, über Mittag und wieder am Abend, jeweils sechs bis sieben Stunden. Zum Essen blieb kaum Zeit, Take-away und Pizzakurier prägten den Menüplan, die Wohnung versiffte. «Es kam vor, dass ich bis morgens um vier gamte und um sieben wieder zur Arbeit ging.»

Rasche Fortschritte halten die Spieler bei der Stange

Oder eben nicht. Dann liess er sich krank schreiben. «Bis mein Arbeitgeber Lunte roch und ab dem ersten Krankheitstag ein Arztzeugnis verlangte», sagt Adi. Während der Arbeit kreisten seine Gedanken ständig um das Spiel; er tauschte sich in Foren aus, suchte Tipps und Ratschläge. Er nahm auch Ferien, um ungestört WoW spielen zu können.

Was steckt in diesem Wahnsinnsspiel, dass mancher Anwender sich verliert? Laut Onlinegame-Forscher Nick Yee von der Stanford University sind vor allem drei Faktoren entscheidend:

Zum einen baut WoW auf einem Belohnungssystem auf. Anfangs wird der Spieler mit raschen Fortschritten bei der Stange gehalten: zwei, drei Schläge, ein Monster ist hin, und die Spielfigur ist ein Level weiter. Aber bald schon dauert es fünf Stunden, dann zwanzig, bis das nächste Level erspielt ist. Dazu kommen Rüstungen und andere Goodies, die dem Spieler nach gewonnenem Kampf als Belohnung winken.

Zweitens baut sich der Spieler in Online-Rollenspielen ein starkes soziales Netz auf. WoW ist so konstruiert, dass man allein nicht weit kommt. Um schwierigere Aufgaben, auch «Quests», zu lösen, muss man sich zusammentun. Manchmal sind vierzig Spieler gemeinsam auf Monsterjagd.

Sie kommunizieren über Internettelefonie und schliessen sich in «Gilden» zusammen, in denen eine starke Verbindlichkeit gegenüber den anderen Mitgliedern herrscht. «Deshalb bleibe ich manchmal länger im Netz als geplant», sagt Martin. Zudem wollen die Spieler möglichst im selben Level zocken wie ihre Gefährten. Damit sie den Anschluss nicht verlieren, müssen sie ähnlich viel spielen wie sie.

Der dritte Grund ist die Identifikation mit der virtuellen Spielfigur. Gamer können im virtuellen Leben Ruhm und Ansehen erlangen, die ihnen im richtigen Leben verwehrt bleiben. Zudem hat WoW kein Ende.

Viele Süchtige wissen nicht, dass sie abhängig sind

«Süchtig werden kann jeder», hält Franz Eidenbenz fest. Viele wissen selbst nicht, ob sie abhängig sind. Antwort gibt ein Selbsttest der Zürcher Suchtprävention (www.suchtpraevention-zh.ch).

Eltern, deren Kind zu viel spielt, oder Erwachsenen mit einem internetsüchtigen Partner rät Eidenbenz, Regeln einzuführen, Druck auszuüben und, falls nötig, zusammen eine Suchtberatung aufzusuchen. «Es ist wichtig, dass die Eltern sagen, dass sie selbst auch durch die Sucht betroffen sind und das Problem nur mit dem Abhängigen lösen können. So erhöht sich die Chance auf eine Veränderung.»

Acht Millionen spielen mit

«World of Warcraft» (WoW) ist es das erfolgreichste Online- Rollenspiel. Ende 2004 kam das von Blizzard Entertainment entwickelte WoW auf den Markt, vor zwei Jahren auch in Europa. Heute tummeln sich weltweit 8 Millionen Anwender in der virtuellen «Warcraft»-Welt, Tausende spielen im Internet gleichzeitig mit- und gegeneinander. Alle zahlen nebst dem Kaufpreis eine Abo-Gebühr von monatlich 13 Euro.

Jeder Spieler wählt sich aus den Trollen, Zwergen, Tauren, und Orks einen Charakter aus und spielt sich damit durch die magischen Welten des Endlosspiels. Ziel ist für einmal weniger der Sieg als die ständige Verbesserung des Spiel-Charakters.

«Meine Mutter wollte mit mir zum Psychiater»

Martin erzählt, wie er seine Spielsucht in den Griff bekam

Martin, du bist 16 Jahre alt, Informatik-Lehrling, wohnst mit dem Bruder bei deiner Mutter und warst abhängig von WoW. Wie hat deine Spielkarriere angefangen?

Im Kindergarten spielte ich Nintendo und Gameboy, mit 8 Jahren zockten wir am PC meines Vaters, der Informatiker ist. Den Einstieg ins 3-D-Online-Gamen machte ich mit 12 mit »Medal of Honor«, dann kam ich durch meinen Bruder auf den Ego-Shooter «Counterstrike », bis ich vor eineinhalb Jahren mit WoW begann.

Wie bist du auf das Spiel gekommen?

Durch Arbeitskollegen. Ich hatte einen halbjährigen Einführungskurs bei UBS, wo bald die Hälfte der Mitstiften WoW spielte, zum Teil sehr intensiv.

Und dann?

Ich fand mich schnell im Rollenspiel zurecht. Zuerst spielte ich eine Stunde pro Tag, dann schnell mehr. WoW ist ein Spiel, das vorantreibt, man steckt sich immer neue Ziele, will immer bessere Rüstungen und Waffen und spielt immer öfter.

Wie lange spieltest du zu deinen intensivsten Zeiten?

Das war vor sechs Monaten, da gamte ich jeden Abend nach der Arbeit 5 bis 6 Stunden. Am Wochenende stand ich um 13 Uhr auf und spielte manchmal bis ein, zwei Uhr in der Nacht.

Hattest du nie das Gefühl, zu viel zu spielen?

Nein. Ich verglich mich immer mit Kollegen, die noch mehr zockten als ich. Und redete mir so ein, gar nicht so viel zu spielen.

Versuchte niemand, dich zu stoppen?

Natürlich. Meine Mutter versuchte alles Mögliche. Sie versteckte mehrmals den Bildschirm, auch die Tastatur. Wir hatten oft Streit wegen des Zockens; auch weil ich ihre Regeln nicht einhielt. Sie wollte auch mit mir zum Psychiater, aber ich weigerte mich. Das tönnte für mich zu krass.

Was war der Auslöser, dass du dein Spielverhalten ändern wolltest?

Mir wurde bewusst, dass mich meine Freunde nicht mehr fragten, ob ich in den Ausgang käme. Dazu kam der grosse Druck, den meine Mutter ständig auf mich ausübte. Sie hat mir dann wirklich den PC einmal 14 Tage weggenommen.

War dir langweilig?

Ich schaute öfter fern, begann wieder zu zeichnen und zu lesen.

Ihr seid dann zusammen zu einer Beratung. Weshalb hast du zugesagt?

Auch meine Lehrmeisterin sprach mich auf übermässigen Gamekonsum an und riet mir zu einer Beratung.

Wurde deine Leistung schlechter?

Nein, aber ich verschlief morgens oft – manchmal meldete ich mich deswegen auch krank. Und meine Mutter hat mit ihr gesprochen.

Und heute? Spielst du noch?

Ja, aber ich konnte mit Regeln, die wir in der Beratung aufstellten, die Spielzeit herunterschrauben. Einen Tag pro Woche game ich nicht und abends nur bis 22 Uhr. Wir möchten diese Regeln ausbauen.

Aus der SonntagsZeitung vom 1. Dezember 2007 von Michael Soukup

«Die jungen Männer bringen es nicht mehr»

Kriminologe und Ex-Justizminister Christian Pfeiffer über Videospiele und ihre zersetzende Wirkung auf Buben

Für ihn sind Videospiele und das Fernsehen des Teufels. Der ehemalige niedersächsische Justizminister Christian Pfeiffer stellt in seinen Studien einen direkten Zusammenhang zwischen Videospiel-Konsum und nachlassenden Schulleistungen fest: Stundenlanges Fernsehen und Videospielen sei das Schädlichste, was Eltern ihrem Kind antun könnten. Da insbesondere Knaben spielen würden, sei durch die Einführung der Playstation vor zehn Jahren eine ganze Generation von jungen Männern an die Videogames verloren gegangen. Pfeiffers Thesen sind umstritten.

Die SonntagsZeitung traf den 63-jährigen Sozialdemokraten am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen in Hannover, dem er als Direktor vorsteht.

Fernsehen mache «dick, dumm, krank und arm». Sie tragen gar dick auf!

Wer einem fünfjährigen Kind einen Fernseher oder eine Playstation ins Zimmer stellt, der begeht fast Körperverletzung. Je früher man in den Medienkonsum einsteigt, umso schlechter entwickelt sich das Gehirn. Und das Risiko von Hyperaktivität steigt. Es ist doch nicht normal, dass von 100 Maturanden in Deutschland bloss 43 männlich sind. Es ist doch nicht normal, dass von 100 Schulabbrechern 64 Buben sind.

Sind denn Knaben besonders gefährdet?

Schauen wir die Fakten an. Heute verbringen 15-jährige Jungen pro Schultag zwei Stunden und pro Wochenendtag vier Stunden mehr mit dem Fernseher, dem Internet und der Spielkonsole als Mädchen. Das ist eine massive Belastung. Wir erleben eine Krise der Knaben. In Deutschland wie überall in Europa.

Mädchen waren schon immer besser in der Schule.

Nein, bis 1990 waren in Deutschland die Schulleistungen etwa gleich. Jungen waren etwas besser in Mathe und Physik, Mädchen in Deutsch und Englisch. Es gab bei beiden Geschlechtern gleich viele Aufsteiger in höhere Schulen und gleich viele Maturanden. Die Welt war in Ordnung.

Und mit dem Aufkommen der Spielkonsolen geriet diese Welt aus den Fugen?

Genau. Ende der Achtzigerjahre wurde Nintendos Gameboy lanciert, 1994 brachte Sony die Playstation auf den Markt. Schauen Sie sich die universitären Spitzenfächer an. 1995 hatten wir in der Medizin gleich viele männliche wie weibliche Studienanfänger. Heute sind wir bei einem Verhältnis von 34 zu 66 Prozent angelangt. Die jungen Männer bringen es einfach nicht mehr.

Unglaublich, eine ganze Generation von jungen Männern soll verblödet sein?

Videospiele sind zu einer Volkskrankheit geworden. Werfen wir einen Blick auf die Ergebnisse der Pisa-Studie: Die Jungen waren schlechter als die Mädchen, norddeutsche Schüler schlechter als süddeutsche, Kinder aus bildungsfernen Familien schlechter als Kinder aus bildungsnahen Familien, und Ausländer schnitten schlechter ab als Deutsche. Eine zentrale Ursache für diese Unterschiede war die Medienausstattung. Es gab deutlich mehr Fernseher, Spielkonsolen und PC in den Zimmern.

Ich bin als Schlüsselkind aufgewachsen und habe sehr viel ferngesehen.

Das ist, wie wenn Alt-Kanzler Helmut Schmidt eine Zigarette nach der anderen raucht und sagt: «Ich habe auch keinen Lungenkrebs gekriegt.» Es geht um Risikoerhöhung, nicht darum, dass sich Gefährdung in jedem Fall umsetzt.

Welche Einflussfaktoren dämpfen oder verhindern diese Fehlentwicklung?

Je häufiger ein Kind Gelegenheit hat, mit anderen aktiv zu musizieren oder Fussball zu spielen, und damit auch viele Möglichkeiten, mit anderen Kindern zu kommunizieren, umso geringer sind die Schäden, die durch den Medienkonsum entstehen.

Bringt es nichts, wenn sich Eltern mit ihren Kindern vor den PC oder Fernsehen setzen?

Es ist sicherlich besser, wenn gemeinsam geschaut und darüber gesprochen wird. Gewalt am Bildschirm ist aber immer schädlich. In einem Experiment liessen wir fünf gleich zusammengesetzte Gruppen von 18- bis 25-Jährigen folgende Aktivitäten ausführen: Tischtennis spielen, einen harmlosen Spielfilm oder einen Brutalfilm schauen, ein harmloses Videospiel respektive ein gewalttätiges Ballerspiel spielen. Danach mussten die Testpersonen Rechenaufgaben lösen. Die Ergebnisse der Videospieler waren am schlechtesten, diejenigen der Tischtennisspieler am besten.

Warum?

Schon die Kinder, denen ich von dem Experiment berichte, wissen die Antwort: Wenn man sich so lang ein Killerspiel reinzieht, ist man doch fix und fertig. Danach braucht es lange Zeit, bis man sich wieder auf etwas anderes konzentrieren kann.

Der negative Einfluss aufs Lernverhalten ist erwiesen, nicht aber der Zusammenhang von Killerspielen und Gewaltbereitschaft.

Falsch, schlicht falsch. Das ist die Industrie, die aus Ihnen spricht. Heute werden die Ergebnisse der Gewaltforschung genauso geleugnet, wie damals die Zigarettenindustrie das Lungenkrebsrisiko verharmloste. Es existieren klare Belege für Zusammenhänge zwischen intensivem Konsum bestimmter Spielgenres und der Erhöhung der Gewaltbereitschaft.

Nicht jeder, der viel spielt und schießt, wird zum potenziellen Amokläufer.

Stimmt. Nur bei einer kleinen Gruppe von ohnehin gefährdeten Jugendlichen besteht diese Gefahr. Bei der Mehrheit der Videospielenden Kinder ist die Wirkung auf die Schulnoten entscheidend.

Der Ausländeranteil bei der Jugendgewalt ist besonders hoch. Besteht ein Zusammenhang mit Videospielen?

Türkische Jungen wachsen eher in einer Machokultur auf als deutsche Buben. Solch machomässig aufgeladene Jugendliche tendieren in der Folge zu brutalen Spielen und Filmen, die ihre Machorolle unterstützen. Der kulturelle Hintergrund und die Brutalspiele schaukeln sich also gegenseitig hoch.

Welcher Einflussfaktor ist entscheidend?

Die soziale Lage. Junge Ausländer, die unter förderlichen familiären Bedingungen aufwachsen und gute Schulen besuchen, sind deutlich weniger gewalttätig als weniger privilegierte Ausländerkinder.

Schauen Ausländer mehr TV?

Wir haben die Freizeit eines zehnjährigen Türken in Dortmund mit einem deutschen Mädchen aus der Mittelschicht in München verglichen. Er brachte es auf 4,2 Stunden Medienkonsum pro Tag, sie auf 57 Minuten. Der Junge landet zu 12 Prozent im Gymnasium, beim Mädchen betragen die Chancen fast 60 Prozent.

Natürlich ist der türkische Junge nicht dümmer.

Richtig. Wir haben genau das bei Begabungstests festgestellt. In türkischen Kinderzimmern finden sich jedoch doppelt so viele Fernseher und Spielkonsolen.

Trotzdem: Computerspiele sind zum zentralen Lifestyle Element geworden. Games lassen sich genauso wenig abschaffen wie das Fernsehen.

Sie können aber das Freizeitverhalten positiv beeinflussen. Zum Beispiel mit Ganztageseschulen, die nachmittags ein Motto umsetzen: Lust auf Leben wecken durch Sport, Musik und soziales Lernen. Damit könnte man die Nachteile, in einer sozialen Unterschicht oder eine Ausländerfamilie aufgewachsen zu sein, ausgleichen.

Die Schule als der grosse Gleichmacher. In der bürgerlichen Schweiz denkt man da an den Sozialismus.

Dann hat die Schweiz darunter zu leiden. Den Justizapparat aufzublähen und die Gefängnisse auszubauen, ist teuer und ein Kurzschluss. Mit Repression lassen sich keine sozialen Probleme lösen.

Mit Verboten auch nicht.

Westeuropa kann es sich volkswirtschaftlich gar nicht leisten, mit den wenigen jungen Menschen, die wir noch haben, so umzugehen. Genauso wie das Rauchen muss der Staat brutale Videospiele bekämpfen. Seit überall auf der Welt Behörden eingegriffen haben, geht das Rauchen massiv zurück. Der Sieg der Antiraucherbewegung ist sicher.

Im Zweifelsfall nicht schuldig

Sind Games schädlich? Bis zum finalen Beweis darf fleissig weitergespielt werden

Im deutschen Fernsehen werden täglich 70 Morde gezeigt. Es gibt heute Ballerspiele, die schon ab 16 Jahre freigegeben sind, aber bei normalsterblichen Erwachsenen einen Schock verursachen würden. Was ist der Einfluss dieser medialen Gewalt?

Kaum ein Thema wird so intensiv untersucht. Die Fernsehforschung befasst sich mit der Wirkung der medialen Gewaltdarstellung seit über 30 Jahren. Trotzdem: «Nichts Genaues weiss man nicht», lautet das ernüchternde Fazit des Münchner Medienwissenschaftlers Hans-Bernd Brosius. Kein Wunder tobt ein Glaubenskrieg.

In der noch jungen Gameforschung sind die gleichen Graben kämpfe wie bei der seit mehreren Jahrzehnten etablierten Fernsehforschung zu beobachten. Auf der einen Seite stehen die Medienkonservativen. Im deutschsprachigen Raum gelten der Kriminologe Christian Pfeiffer und der Neurologe Manfred Spitzer als schärfste Kritiker von Bildschirmmedien. Dann gibt es pragmatische, meist junge Forscher, welche die positiven Seiten des Medienkonsums betonen.

«Mir sind etliche Universitätswissenschaftler bekannt, die im Auftrag von Videospielfirmen forschen », sagt Christian Pfeiffer gegenüber der Sonntagszeitung. «Die Spielindustrie kann mit solchen wohlwollenden Ergebnissen ihren Umsatz steigern.» Der 63-Jährige wird wiederum als Ewiggestriger, der nicht mehr mit den heutigen Technologien klar komme, abgestempelt.

Jürgen Fritz, Professor an der Fachhochschule Köln, ist laut Pfeiffer einer, «der mit der Computerspielbranche eng verheiratet ist». Der Kölner Medienpädagoge glaubt, dass Computergames nicht schädlich, sondern in der richtigen Dosis gar nützlich seien. Sie würden wichtige Fähigkeiten schärfen und zur Entspannung verhelfen. Sein Kollege von der Universität Leipzig, Hartmut Warkus, war «überrascht, welches Potenzial in den Ballerspielen steckt». Die Spieler würden nicht nur ihre Reaktionsfähigkeit, sondern auch die Fähigkeit zum problemlösenden und strategischen Denken sowie ihre Auge-Hand Koordination schärfen.

Wer ballert, steigt gar schneller die Karriereleiter hoch. «Viele Berufsfelder draussen werden Computerspielen immer ähnlicher. Man muss sich nur anschauen, wie moderne Kraftwerke gesteuert oder Produktionsprozesse visualisiert werden », sagte der Hannover Gameforscher Christoph Klimmt im «Facts». Der 31-jährige spielt seit 20 Jahren am Computer. Sinnlose Ballerspiele wie «Battlefield II» umschreibt er gerne wertfrei als «Infanteriesimulation, wo man als Soldat taktische Probleme lösen» müsse. Während Christian Pfeiffer ein Verbot der Killerspiele fordert, setzt sich Klimmt für das Gegenteil ein: «Wenn es in einem Haushalt keine Computerspiele gibt, dann ist das ein Entwicklungsrisiko für die Kinder.» Um ein Verbot zu verhindern, setzt die Industrie auf freiwillige Alterseinstufung ihrer Games. In einer Befragung von 6'000 Viertklässlern und 17'000 Neuntklässlern fand Pfeiffer jedoch heraus, dass jeder zweite 10-Jährige über Erfahrungen mit Spielen verfüge, die ab 16 oder 18 eingestuft sind. Von den 14 und 15-Jährigen hatten 82 Prozent Erfahrungen mit Spielen, die keine Jugendfreigabe erhalten haben.

Aus dem Tages-Anzeiger vom 4. Dezember 2007 von Helen Arnet

«Allein wegen Killerspielen wird keiner zum Mörder»

Der Todesschütze von Höngg liebte Killerspiele. Damit seine Tat zu erklären, greife aber zu kurz, sagt der Zürcher Medienpsychologe Daniel Süss.

Mit Daniel Süss sprach Helene Arnet. Daniel Süss ist Medienpsychologe und Professor an der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Wird ein junger Mensch, der in Computerspielen gerne Leute abknallt, dadurch auch in der Realität eher gewalttätig?

Ein zufriedener, friedlicher Mensch wird durch ein Killerspiel nicht zu einem Amokläufer. Die Forschung zeigt aber, dass Medien, also auch Computerspiele, die Einstellung zur Gewalt beeinflussen können. Der Konsum von Gewaltdarstellungen ist aber nur ein Faktor von verschiedenen Umständen, die zu realer Gewalt führen können – und bei weitem nicht der wichtigste. So ist der Zusammenhang zwischen der Gewaltbereitschaft eines 8-Jährigen und seinem Verhalten als 18-Jähriger viel stärker.

Doch entsteht der Eindruck, dass nahezu alle jugendlichen Gewalttäter Killerspiele konsumierten.

Hier läuft die Kausalität umgekehrt. Menschen mit ohnehin höherer Gewaltbereitschaft suchen sich eben auch oft Spiele aus, in denen Gewalt vorkommt.

Können denn solche Spiele nicht auch dabei helfen, Aggressionen abzubauen?

Die Idee, dass sich bei Menschen zwangsläufig Aggressionen stauen und es ein Ventil dafür braucht, ist in der Wissenschaft längst widerlegt. Daher gilt auch der Schluss, dass man über Computerspiele ein natürliches Gewaltbedürfnis abreagieren könne, nicht. Es zeigt sich aber, dass manche Menschen, die sich im Alltag als wenig erfolgreich empfinden, sich über den Erfolg in Computerspielen ein besseres Selbstwertgefühl verschaffen. Dadurch können sie tatsächlich Frustrationen abbauen und unter Umständen ruhiger werden.

Spielt es eine Rolle, ob Jugendliche Brutalo-Filme schauen oder Brutalo-Computer-Games spielen?

In experimentellen Studien zeigt sich, dass bei Filmen oft Mitgefühl entsteht, bei den Computerspielen nicht. Dort wäre Empathie meist hinderlich, weil man selber als Akteur blitzschnell reagieren muss.

Es werden Forderungen laut, brutale Computerspiele zu verbieten. Finden Sie das richtig?

Das Strafgesetz sieht ein Verbot massiver Gewaltdarstellungen bereits vor, es braucht eigentlich kein zusätzliches Verbot. Das ist vor allem eine moralische Grundsatzerklärung. Die Umsetzung eines solchen Verbots ist aber gerade bei Computerspielen alles andere als trivial. So sind viele dieser Spiele online zugänglich. Da braucht es noch andere Aktivitäten.

Was schlagen Sie denn vor?

Eltern und Schule müssen sich stärker mit solchen Medien auseinander setzen. Sie brauchen aber dazu Hilfestellungen, zum Beispiel in Form von zuverlässigen Altersangaben oder Beratungsangeboten. Insofern zielt die Forderung nach einer unabhängigen Zertifizierung in die richtige Richtung. In ihrer gesellschaftlichen Verantwortung gefordert sind aber auch die Anbieter von solchen Spielen.

Wie würden Sie reagieren, wenn Sie Ihr Kind bei einem Killerspiel erwischen?

Ich frage das Kind, was ihm daran gefällt, und erkläre ihm, weshalb das mir nicht gefällt. Oft stellt sich heraus, dass das Spiel in der Klasse gerade angesagt ist. Ein striktes Verbot führt dann oft eher zu Trotz und Heimlichkeit als zur Einsicht.

Stimmt das Klischee, dass nur Buben auf Killerspiele stehen?

Der Konsum solcher Spiele ist tatsächlich in hohem Masse geschlechtsspezifisch. Mädchen mögen eher Rollenspiele oder Mystery- und Fantasy-Spiele.