

Wenn gespielte Gewalt nicht mehr gespielt ist

12. November 2009; Das Thema der 9. Lernbar weckte viele Emotionen und wurde im Anschluss mit viel Herzblut diskutiert. Unter dem Titel „Gespielte Gewalt und die Verantwortung der Erwachsenen“ zeigte Dr. Bernhard Hauser am 11. November im Hochschulgebäude Mariaberg auf, wie sich gespielte Gewalt von echter Gewalt unterscheidet. Wichtiger Bestandteil war auch die Auseinandersetzung mit den sogenannten „Ego-Shootern“, das sind sehr realitätsnahe gewalthaltige Computerspiele, und deren Wirkung auf Heranwachsende.

«Eltern müssen wieder mehr Verantwortung übernehmen. Sie dürfen nicht wegsehen, wenn ihre Kinder am Computer gewalthaltige Spiele spielen», appellierte Dr. Bernhard Hauser, Erziehungswissenschaftler und Dozent an der PHSG, an der neunten Lernbar. Obwohl das Spielen von Gewalt schon immer Teil der Kultur sei, «und ich kenne keine Kultur, wo das nicht der Fall ist», hätte sich gespielte Gewalt in den letzten Jahren stark verändert. Besonders die so genannten „Ego-Shooter“, Spiele am Computer, die sehr realitätsnah sind, hätten grossen Einfluss auf Kinder und Jugendliche. «Heute spielen Kinder und Jugendliche, vor allem ab der Oberstufe, teils auch schon früher, „Ego-Shooter“ wie Doom, Counter Strike oder Quake.» Diese Computerspiele seien stark angelehnt oder teils sogar praktisch identisch mit Trainingsprogrammen, welche das amerikanische Militär nutze, um die Treffsicherheit seiner Soldaten zu erhöhen, erklärte Hauser. «Bei diesen Spielen erlebt sich der Spielende aus der Ich-Perspektive, er ist direkt über der Waffe und befindet sich in einem ständigen Bedrohungszustand und unter ständigem Handlungsdruck.»

Riesige Industrie im Hintergrund

Ein Merkmal des Spiels sei normalerweise, dass die Spielenden sich bewusst seien, dass sie «nur so tun als ob, das kann man auch in den Gesichtern der Spielenden ablesen. Man hat Untersuchungen gemacht, bei denen klar gezeigt werden konnte, dass auch Beobachter sehen, ob es sich um gespielte oder echte Gewalt handelt.» Diese typischen Merkmale verschwänden zusehends. Bei den gewalthaltigen Computerspielen verschwimme die Grenze zwischen Spiel und Realität immer öfter, «es zeigt sich ein häufigeres Abgleiten der Spielebene in realen Zank und Streit. Die gespielte Aggression ist echter geworden und hat sich vom Spiel entfernt.» Hauser konfrontierte das Publikum auch mit Zahlen rund um die mächtige Computerspielindustrie: «Ich habe von einem neuen „Ego Shooter“ gelesen, bei dem eine Verkaufszahl von zehn Millionen Exemplaren weltweit erwartet wird. Hochgerechnet mit dem Preis, verdient der Hersteller damit ungefähr 700 Millionen Franken.»

Emotionales Abstumpfen und herabgesetzte Mitleidsfähigkeit

Hauser zitierte zudem eine Studie renommierter deutscher Forscher, die besagt, dass das Spielen von Computer- und Videospiele die Aggressivität und Gewalttätigkeit bei etwa jedem siebten Kind und Jugendlichen erhöhe, es zu emotionalem Abstumpfen, langfristig zu einer herabgesetzten Mitleidsfähigkeit und einer Wertschätzung von Gewalt führe. «Ungeklärt bleibt der genaue Einfluss auf die echte Gewalt, erforscht ist nur der Einfluss auf Haltungen wie Aggressionsbereitschaft und Befürwortung von Gewalt.» Obwohl sich die meisten Forschenden inzwischen bezüglich der Schädlichkeit der „Ego-Shooter“ einig seien, seien Jugendliche davon überzeugt, dass ihnen diese Spiele nicht

schadeten. Die Konsequenz müsse deshalb sein, dass Eltern die Spieltätigkeiten ihrer Kinder am Computer kontrollierten und ihre Erziehungsrolle wahrnähmen. Denn: «Aggressives Verhalten wird vom Konsum gewalthaltiger Medien beeinflusst, es wird jedoch viel stärker von der Erziehung beeinflusst.» Dabei führe weder eine laissez-faire-Erziehung, noch eine autoritäre Erziehung zum Ziel, sondern eine gesunde Mischung, welche sich durch eine klare Linie, aber auch durch Akzeptanz der Kinder und Jugendlichen auszeichnet.