

Das Massaker in Norwegen hat ganz entsetzlich die problematischen Seiten der elektronischen Medien gezeigt. Das Internet bietet einerseits jedem und jeder Zugang zu Information und Diskussion, andererseits aber auch Schutthalden, auf denen man sich Bruchstücke zusammensuchen und sie ohne Korrektur durch einen kritischen Diskurs oder gar die Realität zur Konstruktion und Bestätigung auch der obskursten Ideologie nutzen kann. Wen die eigene Emotionalität und mangelnde motorische Fertigkeiten an der Verwirklichung seiner Ideen hindern, dem bieten elektronische Kriegs- und Verbrechen Spiele ein Trainingscamp zur Abstumpfung seiner Gefühle und zur realitätsnahen Einübung in das Töten. Das Gefährdungspotential elektronischer Kriegs- und Verbrechen Spiele für die Gesellschaft wird aus den Bekenntnissen des norwegischen Attentäters sehr deutlich.

B. Graff, sonst nicht als Warner vor elektronischen Gewaltspielen bekannt, zitiert in der Süddeutschen Zeitung (Nr. 171 v. 27.07.2011, S. 11) den Attentäter: Dieser "empfiehlt die moderne Kriegs-Simulation ausdrücklich als 'Schießübung' für 'urbane Europäer wie uns', die 'Schwierigkeiten haben dürften', überall mit realen Waffen zu trainieren: 'Call of Duty ... ist da eine sehr gute Alternative.'" Weiter beurteilt der Attentäter die persönliche Bedeutung des virtuellen Kriegsspiels für seine Tat: "Ich ... sehe MW2 als bedeutenden Teil meines Trainings. Mehr noch als alles andere. Man kann damit mehr oder weniger alle Operationen simulieren." Nach A. Bühler liest sich das im Original so: Call of Duty. Modern Warfare 2 (MW2) "... is probably the best military simulator out there and it's one of the hottest games this year. ... I see MW2 more as a part of my training-simulation than anything else. ... You can more or less completely simulate actual operations." R. Weiss warnte bereits vor dem Kryptofaschismus von MW2 und seinen verdeckten Botschaften zur Vernichtung Andersdenkender (Siehe [http://www.mediengewalt.eu/downloads/call\\_of\\_duty.pdf](http://www.mediengewalt.eu/downloads/call_of_duty.pdf)).

Abschließend eine Klarstellung: Dem Verein "Mediengewalt e.V." liegen keine empirischen Befunde vor, wonach es einen monokausalen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Kriegs- und Verbrechen Spielen und realer Aggression gibt. Aber im Kontext weiterer Risikofaktoren wirkt sich das Agieren in virtuellen Kriegs- und Verbrechenwelten verheerend auf manche Spieler aus. Befürworter von Kriegs- und Verbrechen Spielen bauen in ihren Diskussionsbeiträgen meist zunächst das Argument der Monokausalität als Popanz auf, um es dann mit Hinweis auf die fehlende Seriosität seiner angeblichen Vertreter kritisieren zu können.