

Kriegs- und Verbrechensspiele bei Amnesty International?

Günter L. Huber und Ingeborg Huber

Mediengewalt - Internationale Forschung und Beratung e.V.

Unter der Überschrift "Jeder wird zur Kampfmaschine" druckte das Amnesty Journal in der Ausgabe vom Februar 2010 einen Beitrag von Thomas Lindemann ab. Der Autor kündigte in der Einleitung einen kritischen Blick auf "ein verstörendes Phänomen" an. Als Leser, der mit Inhalten und den Wirkungen von elektronischen Kriegs- und Verbrechensspielen auf Kinder und Jugendliche einerseits, den Zielen und Aktionen von Amnesty International andererseits vertraut ist, reagiert man nach der Einleitung entsetzt.

Auf das zentrale Problem in der Diskussion über diese Spiele, dass nämlich fortgesetztes stundenlanges, oft unfassbar brutales Handeln in Kriegs- und Verbrechensszenarien die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen sogar bis hin zur Sucht gefährden kann, geht der Autor mit keinem Wort ein. Die zahlreichen wissenschaftlichen Befunde, wonach zwar nicht jeder Spieler zur Kampfmaschine wird, aber bei einem beträchtlichen Prozentsatz von Kindern und Jugendlichen Aggressivität und feindselige Weltbilder nachweislich gefördert, dagegen Mitgefühl, pro-soziales Handeln und Suche nach nicht-aggressiven Problemlösungen beeinträchtigt werden, bleiben unerwähnt. Auch setzt der Autor sich nicht damit auseinander, wie und warum solche Produkte in die Hände von Kindern und Jugendlichen kommen. Ebenfalls kein Wort darüber, dass der spielerische Abbau von Hemmungen und von Grauen sowie die Einübung in martialisches Denken und Handeln auch die Militärs interessiert. Warum wohl stellt die amerikanische Armee ein Kriegsspiel kostenlos zum Download zur Verfügung und hat für 50 Millionen Dollar in Grafenwöhr ein Video-Trainingszentrum eingerichtet? Statt kritischer Reflexion nutzt der Autor die Publikation im Amnesty Journal geschickt für eine Kette ambivalenter Argumentationen. Damit erreicht er, dass der verstörte Leser die Lektüre nicht abbricht und sich so immer wieder Gelegenheiten ergeben, Kriegsspiele mit positiv besetzten Begriffen zu assoziieren, fragwürdige Vergleiche zu ziehen und dem Leser "Zweifel an der eigenen Wahrnehmung" von Kriegs- und Verbrechensspielen zu suggerieren.

Die Fans von Kriegs- und Verbrechensspielen wissen es zu würdigen, dass hier einer die Sache in ihrem und im Sinn der Industrie darstellt. So schreibt "Rupert_The_Bear" am 27.01.2010 im Beitrag Nr. 14 zu einem Forum der Fachzeitschrift "GameStar":

Endlich sieht einer mal Spiele von der anderen Perspektive an, als ständig nur dieses "Spiele sind böse" Klischee abzusondern. Das ist ein verstörendes Phänomen. Einer quatscht was total unüberlegtes und aus dem Kontext gegriffenes und alle anderen plapperns nach, ohne sich mit der Materie auszukennen. Der Text sollte eine Pflichtlektüre werden für alle, die immer noch denken Spiele seien an Amokläufen schuld.

Am 27.01.2010 lobt "Mnemonic" im Beitrag Nr. 41 des gleichen Forums:

Schön, dass es eine so positive Stimme bei einer namenhaften NGO gibt und nicht nur von irgendeinem regionalem Wurstblatt aus JWD. Soetwas hat ein wenig mehr Gewicht, wenn man wieder einmal mit "politischen Sturköpfen" diskutieren muss.

Allerdings weist im nächsten Beitrag (Nr. 42; 27.01.2010) "bigboulder" darauf hin, dass der Autor die zitierten Spiele geschickt ausgewählt hat:

Naja..das hätte auch schlimmer kommen können.

Man stelle sich vor der gute Mann hätte Manhunt (1 oder 2 egal), Kingpin und Postal 2 als Beispiel genommen. Da lässt sich viel schwieriger ein tiefer Sinn hinter dem ganzen finden.

Thomas Lindemann greift in seinem Artikel ausschließlich Argumentationsstrategien auf, wie sie in den Publikationen der Spieleindustrie und ihr nahestehender Medien üblich sind. Der gemeinsame Nenner dieser Argumentationen besteht in Beschönigung und Verharmlosung durch unzulässige Vermischung und Verkürzung der Betrachtungsebenen.

Dies beginnt mit dem Hinweis auf ein bestimmtes Spiel als "Teil der Massenkultur" und der Feststellung, elektronische "Spiele wollen als vollwertige Kulturprodukte ernst genommen werden". Grundsätzlich ist gegen elektronische Spiele als Element der Kultur nichts einzuwenden, aber die kulturelle Leistung kann nicht reduziert auf die Ästhetisierung des Elends und Grauens oder die Komplexität der Programmierung gesehen werden. Was vor allem zählt, sind die Werthaltung und Botschaft, die das Spiel in sich trägt - und da zweifelt man berechtigt, ob ausgerechnet Kriegs- und Verbrechen Spiele zu den Kulturgütern gehören, die unsere Gesellschaft braucht. Der Vergleich mit den Inhalten des klassischen Epos, des Dramas, des Films lenkt hier nur ab. Damit hat auch "Dan" in seinem Beitrag (30.01.2010) zum GameStar-Forum ein Problem:

Den Wert von Computerspielen durch eine Verbindung mit völlig andersartigen "Hochkultur"-Produkten aufgrund lächerlich vager analoger Merkmale zu markieren, halte ich einfach für lächerlich (wenn es um Gewalt in ästhetischen Medien geht, muss es immer auch um das wie dieser Gewalt gehen - und da haben die Homer zugeschriebenen Texte nunmal mit Computerspielen nichts informatives gemeinsam).

Wenn auch vordergründig inhaltliche Gemeinsamkeiten wahrgenommen werden können, unterscheiden sich nicht nur die Botschaften der verglichenen Werke grundlegend, sondern vor allem die Art ihrer Rezeption. Zunächst einmal unterscheidet sich die Dauer der Rezeption ganz dramatisch. Die Lektüre eines Buchs und der Besuch eines Theaters oder Kinos sind durch Seitenumfang und Aufführungsdauer begrenzt und im Prinzip ein einmaliges Ereignis. Ein hoher Prozentsatz von Spielern dagegen verbringt täglich Stunden in Kriegs- und Verbrechen Szenarien. In Literatur, Theater, Kino usw. ist der Konsument Leser oder Zuschauer, nicht aber selbst Handelnder. Im Fortgang der Handlung des Mediums mag er mitleiden, sich ärgern, erschüttert werden - aber er greift nicht in die Handlung ein und erhält für seine Emotionen und Reflektionen keine Belohnungen. Anders im Kriegsspiel: Empathische Reaktionen, also sich in die Lage der Opfer zu versetzen und sozial kompetent mit ihnen zu fühlen, kann sich der Spieler in der Hektik des Geschehens nicht leisten. Auch Abscheu vor dem Grauen, das er selbst anrichtet, muss der Spieler überwinden lernen. Er muss abstumpfen gegenüber den Gräueln, in denen er als Akteur auftritt - und lernen, seine Taten als persönlichen Erfolg zu werten. Ist das mit der "Verarbeitung" gemeint, in der die Computerspiele nach dem in Lindemanns Beitrag zitierten Pressesprecher einer Spielefirma auf das eingehen, "was in der Welt geschieht"? Verarbeitung durch Abstumpfung?

Nicht unerwähnt soll bleiben, dass Lindemann im Kontext von Spielen als Teil der Massenkultur auf den Umsatz hinweist. "Kultureller Wert" scheint hier gleichgesetzt zu werden mit "ökonomischem Wert". Über den möglichen Schaden für Kinder und Jugendliche und die Folgeschäden für die gesamte Gesellschaft spricht er nicht. Immerhin spielten nach einer neuen Studie von Weiß (2009) bereits 63% der befragten 13-14jährigen Schüler das erst ab 18 Jahren zugelassene Verbrechen Spiel GTA IV.

Eine zweite Form der vernebelnden Argumentation benutzt die Figur der großen Zahl ("Das Beklemmende ist nicht, dass ein Spiel den Krieg darstellt - davon gibt es längst

Hunderte.") und versucht, der schierem Menge durch Hinweis auf die besondere Qualität eines ausgewählten Spiels zusätzliches Gewicht zu verleihen. Diese "Qualität wird man selbst als Pazifist anerkennen müssen". So versucht der Autor, bei den Lesern des Amnesty Journals "widersprüchliche Emotionen" - Bewunderung der Spielqualität versus Abscheu vor Krieg als Problemlösung - zu evozieren und ihnen zu suggerieren, nun müssten ihnen doch Zweifel an ihrer bisherigen Wahrnehmung von Kriegs- und Verbrechensspielen kommen, vor allem da doch Gewalt "immer schon zu den Medien" gehöre.

Gleichzeitig klingt hier eine weitere gebräuchliche Strategie in der Diskussion pro Kriegs- und Verbrechensspiele an: Den im Umgang mit Kriegs- und Verbrechensspielen unerfahrenen Menschen, oft gleichgesetzt mit den Angehörigen der älteren Generation, werden die Erfahrungen der Spieler als Angehörigen der jüngeren Generation gegenüber gestellt und es wird unterstellt, wer nicht mit Kriegs- und Verbrechensspielen aufgewachsen sei, verstehe von der ganzen Diskussion nichts und dürfe sich kein Urteil erlauben. Natürlich können nur passionierte Spieler mitreden - und die sind sich da oft nicht einig - wenn es etwa darum geht, was auf dem dritten Level des Spiels XY nach der Aktion Z passiert. Aber genau um solche technischen Details einschließlich der Schönheit der Bilder und der Eleganz von Bewegungsabläufen geht es *nicht*, sondern um Weltansichten und Werthaltungen in Kriegs- und Verbrechensspielen.

Wenn den Lesern von Lindemanns Artikel Zweifel kommen müssen, dann vor allem daran, wie der Autor die Welt und ihre Abbildung in Kriegs- und Verbrechensspielen wahrnimmt. Solche Spiele "schlicht immer verwerflich zu nennen", sieht er als Verkürzung an. Er argumentiert vielmehr,

- dass "es im Kampf weder Gut noch Böse gibt";
- dass die "Ausschaltung" einer ganzen Militärbasis "viel fragwürdiger" sei als die Beteiligung an einem Terrorakt, bei dem Hunderte von Zivilisten umgebracht werden;
- dass "kluge Kriegsspiele" oder "nachdenkliche Kriegsspiele" ... "nur noch das Elend sinnlosen Tötens" zeigten.

Die ersten beiden Argumente verletzen sowohl das Rechtsempfinden wie auch die objektive Rechtslage. Beim letzten Argument ist zu kommentieren, dass die Spiele das Töten nicht nur zeigen, wie Lindemann suggeriert, sondern die Spieler selbst diese sinnlose Töten ausüben. Hier müssen auch Nicht-Pazifisten Zweifel bekommen, ob Kinder und Jugendliche, die sich in einem derartigen Spiel ganz auf Überleben, Blut und Ballern konzentrieren müssen, in der Lage sind, ihre virtuelle Umwelt als "Kritik an der Welt" zu erfahren.

Verstörend an Lindemanns Beitrag ist über seine Botschaft hinaus die Tatsache, dass er im Amnesty Journal, dem Organ einer Menschenrechtsorganisation, ohne jeden Kommentar der Redaktion publiziert wurde. Wenn Lindemanns Artikel allerdings den Lesern des Amnesty Journal den Blick auf die Realität der Kriegs- und Verbrechensspiele geöffnet hat, in der Tausende junger Menschen täglich virtuell das üben, wogegen sich Amnesty International engagiert, hat er einen wichtigen Beitrag geleistet. Wer aber dagegen wirklich Zweifel an seiner eigenen Wahrnehmung von Kriegs- und Verbrechensspielen bekommen haben sollte, dem/der sei empfohlen, die Inhaltsanalyse eines Verbrechensspiels (R. Pfeiffer und D. Klinkhammer, 2007) und der darin vorkommenden rund 50 Tötungsarten, der Aufträge zum besonderen Quälen der Opfer und der zu erwartenden Belohnungen zu studieren.

Literatur:

Pfeiffer, Regine & Klinkhammer, David (2007). Gewaltverherrlichung in dem Playstation 3-Spiel *Der Pate - Die Don-Edition*. Forschungsbericht Nr. 102 des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V. , Hannover.

Weiß, Rudolf H. (2009). Grand Theft Auto IV (GTA IV) und seine Nutzung durch Kinder. Eine Feldstudie als Längsschnitt- und Querschnittanalyse zum Video-/Computerspiel GTA IV bei 13- bis 14jährigen Schülern. (Download unter <http://www.mediengewalt.eu>)