

„Willkommen in der Wirklichkeit“

Die Auswirkungen von Computer- und Video-Spielen und Fernsehen auf die Psyche unserer Kinder und Jugendlichen

Der Präsident der deutschen Stiftung für Verbrechensbekämpfung, Hans-Dieter Schwind, hat nach dem Amoklauf von Winnenden in Deutschland ein totales Verbot von Computergewaltspielen gefordert. "Die Politik" will vorerst einmal zumindest prüfen lassen, ob der Zugang zu Gewaltdarstellungen in Medien eingeschränkt werden kann und soll.

Der "Neuen Osnabrücker Zeitung" sagte der Professor für Kriminologie: "Dass der 17-Jährige auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in Spielen wie 'Counterstrike' oder 'Crysis' lernen können." Die Ermittlungen der Polizei haben ergeben, dass der Täter von Winnenden Gewaltgames gespielt hat.

"Wir haben bei ihm unter anderem das Spiel Counterstrike gefunden.", berichtete der Polizeisprecher Klaus Hinderer. Der Amokläufer habe in den vergangenen Monaten viel Zeit mit Gewaltspielen am Computer verbracht. Zu seinen Hobbys gehörte auch das Schießen mit Softairwaffen.

„Die Welt“ war auch bestürzt und entsetzt über den Amok-Lauf an Virginias Technikerschule vor nicht ganz zwei Jahren. Der Mörder Cho Seung Hui hat einen neuen traurigen Rekord aufgestellt. Ihm gelang es 33 Leute umzubringen. Die meisten mit nur einem Schuss. Eine „Leistung“, die professionelle Schützen kaum erreichen. Dabei soll der Mörder aus Verzweiflung darüber ausgerastet sein, dass man ihn in psychiatrische Behandlung geben wollte.

Killerspiele sind Landminen für die Seele

Fünf-, 15- und 25jährige sitzen heute Stunden, Tage und Nächte vor Computern und Spielekonsolen. In „Spielen“ wie Counter-Strike, Doom 3, Call of Duty, Halo 3, Crysis, Grand Theft Auto IV und anderen üben sie systematisches und exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettensäge. Sie demütigen, foltern, verstümmeln, zerstückeln, erschießen und zersägen Menschen an ihren Bildschirmen. Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass Mediengewalt und vor allem Killerspiele verheerende Wirkungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche haben.

Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden: Die Soldaten werden desensibilisiert und fürs Töten konditioniert, die Tötungshemmung wird abgebaut.

Dave Grossman

Lt. Col. Dave A. Grossman ist Militärpsychologe und war viele Jahre lang Offizier der Airborne Ranger Infantry. Er unterrichtete Militärwissenschaften an der Militärakademie Westpoint. 1998 beendete er seine Soldatenlaufbahn, um die „Killology Research Group“ zu gründen und sich der Erforschung des Tötens zu widmen. Der ehemalige Schießtrainer ist ein gefragter Experte und Berater an verschiedenen Gerichtshöfen der US-Bundesstaaten und nationaler Gerichte, er hat immer wieder vor dem US-Senat und vor verschiedenen Kongressausschüssen Stellung bezogen. In seinen Büchern und Vorträgen geht David Grossman u.a. folgender Frage nach: Wie bringt man jungen Menschen bei abzudrücken, zu töten? Und das möglichst schnell. Und ohne lang darüber nachzudenken.

„Man braucht drei Dinge zum Töten: Man braucht die Waffe, das Können und den Willen zum Töten. Die Videospiele liefern zwei davon, die technische Fertigkeit und den Willen zum Töten.“

Dave Grossman erfuhr in seiner persönlichen Praxis als Ausbilder, dass es einige Jahre harten Trainings braucht, um jemandem die Fähigkeit und v.a. den Willen zu töten beizubringen. Es ist wider unsere menschliche Natur einen Menschen zu töten. Wir haben eine angeborene biologische Hemmschwelle, jemanden der eigenen Gattung zu töten.

„In der gesamten uns bekannten menschlichen Geschichte haben Menschen gegeneinander gekämpft. Den antiken Kämpfen gingen immer viel Lärm und eine große Schau voraus. Erst wenn sich eine Seite zur Flucht wandte, begann das Gemetzel. Die meisten starben an Stichen, die sie in den Rücken bekamen. Das machen die Berichte der antiken Militärschriftsteller sehr deutlich.“ (2)

Mit den damaligen Waffen und bei der damaligen Strategie hätte ein Regiment im Amerikanischen Bürgerkrieg etwa 500 bis 1000 Mann pro Minute töten können, „tatsächlich fielen während einer Schlacht aber nur ein bis zwei Mann pro Minute.

Nach der Schlacht von Gettysburg sammelte man auf dem Schlachtfeld 27.000 zurückgelassene Musketen ein. 90% davon waren geladen. Das ist ungewöhnlich, weil man damals 95% der Zeit zum Laden und nur 5% zum Feuern benötigte.

Noch ungewöhnlicher war, dass von den geladenen Waffen über die Hälfte mehrmals geladen waren. Bei einer Waffe steckten noch 23 Kugeln im Lauf. Die Leute setzten sich dem Feuer aus, sie waren bereit zu sterben, aber sie brachten es nicht über sich, selbst zu töten. Töten muss gelernt werden.“ (3)

„So entwickelten wir Tötungssimulatoren.“

Auch im Zeiten Weltkrieg war es nicht anders: „Die Mehrheit unserer Infanteristen war auf dem Schlachtfeld nicht fähig zu töten. Wir hatten also in der Ausbildung einen grundlegenden Fehler gemacht. Wir hatten unseren Leuten wirksame Waffen gegeben und sie an die Front geworfen, nachdem wir mit ihnen auf Scheiben geschossen hatten. Die Mehrheit von ihnen versagte an der Front, als keine Scheiben vor ihnen auftauchten. Es fehlte an der richtigen Übung. Unter Stress, in großer Angst und bei all dem, was an der Front geschieht, konnten sie nicht schießen.“(4)

Als Schießtrainer sah Grossman seine Verantwortung darin seinen Schülern, nicht nur eine Waffe in die Hand zu geben, sondern ihnen auch zu beizubringen, wie man diese rasch und effizient benützt. „So entwickelten wir Tötungssimulatoren. Es begann schon mit den Scheiben. Statt auf gewöhnliche Ringscheiben ließen wir auf Scheiben mit den Umrissen eines Menschen schießen.“ (5) Doch richtige Waffen und echte Munition sind teuer. Deshalb ging man bald dazu über Simulatoren einzusetzen: „Bei solchen Simulatoren bewegen sich Bilder von Menschen über den Bildschirm, auf die muss man schießen. Dabei werden möglichst realistisch Vorgänge auf dem Schlachtfeld nachgebildet.“(6)

Computerspiele für das Militär

„Das Marine Corps erwarb die Rechte auf das Computerspiel „Doom“ und setzte es als taktisches Übungsmittel ein. Die Armee griff auf das Super-Nintendo zurück. Sie kennen sicher das alte Spiel „Entenjagd“ aus den Spielsalons. Wir ersetzten die Plastikpistole durch ein M-16 aus Plastik, und statt Enten huschen Bilder von Menschen über den Bildschirm. Inzwischen haben wir mehrere Tausend solcher Geräte, die wir rund um die Welt zu Übungszwecken einsetzen. Sie erwiesen sich als sehr wirksam.“ (7)

Computerspiele heißen bei der Polizei „Schusswaffenübungssimulator“: Die Übenden verbringen viele Stunden vor großen Fernsehschirmen, auf denen sich menschliche Wesen bewegen. Wenn diese Wesen etwas tun, bei dem nach Gesetz zu Recht und notwendigerweise von der Schusswaffe Gebrauch gemacht werden muss, dann und nur dann schießt der Beamte. Trifft er das Ziel, fällt es um, verfehlt er es, schießt das Ziel auf ihn.“(8)

Ähnliche „Spiele“ findet man in Spielhallen. Der „Spieler“ hält eine Pistole in der Hand, betätigt den Abzug, schießt und spürt den Rückstoß. Trifft er den Feind, so fällt der um. Verfehlt er ihn, schießt der Feind zurück. „Das ist ein Mordsimulator. Es ist nicht mehr der Tötungssimulator für einzelne, die widerstrebend und unter besonderen Umständen töten müssen. Hier handelt es sich um ein Gerät, das Kindern zur Verfügung steht, dessen sozialer Zweck es ist, dem Kind die Fähigkeit und den Willen zum Töten beizubringen.“ (9)

Training unter Stress

Dieses Tötungstraining dringt tief ins Unterbewusstsein ein. Unter Stress antrainierte Verhaltensweisen kommen unter Stress auch wieder zum Vorschein. „In der guten alten Zeit, als die Polizei noch Revolver einsetzte, fuhren die Beamten dann und wann auf den Schießplatz. Nach sechs Schüssen war die Trommel leer geschossen. Weil man hernach den Schießplatz nicht eigens aufräumen und säubern wollte, mussten die Beamten nach dem Schießen jeweils die Trommel herausschwenken, die sechs Patronenhülsen in die Hand gleiten lassen und in die Tasche stecken, bevor sie nachluden und weiterschossen. Natürlich macht man das nicht in einem scharfen Schusswechsel, da gibt es Wichtigeres zu tun. Aber – raten Sie einmal – was geschieht? Altgediente Polizisten hatten nach einem scharfen Schusswechsel die Tasche voll Patronenhülsen. Sie konnten sich selbst nicht erklären, wie die Hülsen da hinein gekommen waren.“(10)

„Wenn die Kinder gewalttätige Computerspiele spielen, dann üben sie das Töten. Sie üben und üben. Sie tun das nicht zweimal im Jahr wie die Polizeibeamten. Sie tun das manchmal Abend für Abend, sie töten dabei jedes Lebewesen, das ihnen vor das Rohr kommt, bis ihnen die Ziele ausgehen, oder die Munition.“(11)

Grossman sieht und zieht Parallelen zu den Schießereien und Massakern in amerikanischen und europäischen Schulen. Er nimmt an, dass die Jugendlichen ursprünglich immer nur eine einzige Person töten wollten: „In der Regel war das ihre Freundin oder ein Lehrer, jemand, der sie tief enttäuscht hatte. Aber dann, wenn sie schossen, konnten sie nicht mehr aufhören. Sie schossen auf alles, was sich irgendwie vor ihnen noch regte, bis ihnen die Ziele ausgingen oder die Munition. Bei der Verhaftung fragten Polizeibeamte die Jugendlichen. „Also, du hast die Person erschossen, auf die du Wut hattest. Aber warum hast du all die anderen umgebracht? Darunter waren sogar Freunde von dir?“ Die Kinder konnten es nicht sagen, sie wussten es selbst nicht.“ (12)

„Spielend“ lernen

All das, was unsere Kinder und Jugendlichen „spielend“ am Computer trainiert haben, wiederholen sie unter bestimmten Umständen automatisch, ohne nachzudenken in ähnlichen Situation, wenn sie unter Stress stehen. Ihre Eltern spielten noch mit Plastikpistolen und Holzschwertern und riefen „Peng, peng, jetzt bist du tot!“

„Ich habe auch zu meiner Schwester gesagt. „Peng, peng, du bist tot!“, und sie antwortete: „Nein ich bin nicht tot.“, und da habe ich ihr mit der Spielzeugpistole auf den Kopf gehauen. Sie fing an zu weinen und lief zur Mama, und dann war ich in großen Schwierigkeiten.“(13) erinnert sich Dave Grossman in einem aktuellen Interview.

„Auf diese Weise lernte ich, dass meine Schwester ein reales Wesen ist, dass mein Bruder real ist, dass der Hund real ist. Kinder sind reale Wesen, und wenn man ihnen weh tut, kommt man in Schwierigkeiten. Das ist eine Lehre. Alle Kinder durchlaufen ein Stadium, wo sie beißen, und ein Stadium, wo sie andere hauen. Und man bringt ihnen bei, dass sie das nicht tun dürfen, dass das etwas Schlechtes, Schädliches ist. Seit 5000 Jahren dreschen wir aufeinander mit Holzschwertern ein und spielen „peng, du bist tot“. Aber sobald jemand verletzt wird, hört das Spiel auf. Wenn beim Basketball oder Football jemand verletzt wird, wird das Spiel unterbrochen, und der Schiedsrichter knöpft sich den Übeltäter vor. So muss es bei einem vernünftigen Spiel sein.....Beim Killerspiel nun blase ich dem virtuellen Mitspieler den Kopf weg, tausend Male fließt Blut. Aber komme ich deswegen in Schwierigkeiten? Im Gegenteil, dafür kriege ich meine Punkte. Das ist pathologisches Spiel.“ (14)

Bonuspunkte für Kopftreffer

In vielen Spielen gibt es Bonuspunkte, wenn der Kopf getroffen wird. Jugendliche erreichen so eine Trefferquote und Präzision, die Soldaten in Spezialeinheiten vor Neid erblassen lassen. Im Ernstfall schießt man so lange auf ein Ziel, bis es umfällt bzw. ausgeschaltet ist. Doch Computerspiele trainieren unsere Kinder und Jugendlichen darauf kurz hintereinander immer wieder auf neue Ziele zu schießen. Wenn man in rascher Folge schießt, wird daraus bald Gewohnheit. Ein Schuss, ein Mord. Und Bonuspunkte für Herz bzw. Kopfschüsse.

Laut FBI-Statistik treffen trainierte Beamte bei einem Schusswechsel, wenn sie fünf Mal schießen, in der Regel nur ein Mal. Dem entgegen steht ein vierzehnjähriger Junge in Paducah im amerikanischen Bundesstaat Kentucky. Er stahl eine Pistole Kaliber 22, nahm sie in die Schule mit und schoss dort acht Mal: „Wie oft hat er getroffen? Acht Schüsse, acht Treffer auf acht verschiedene Kinder, darunter waren fünf Kopfschüsse. Die anderen drei Geschosse trafen die Kinder in den Oberkörper. Das ist atemberaubend. Ich habe die Texas Ranger trainiert, die Polizeistreife in Kalifornien, ich habe ein ganzes Bataillon der Green Berets trainiert. Niemals in der gesamten Geschichte der Polizei, des Militärs oder in den Annalen der Verbrechen stoßen wir auf eine Leistung, die dem irgendwie entspräche.“ (15)

Gehirnwäsche und Realitätsverlust

Wenn Kinder oder Jugendliche immer wieder vor dem Bildschirm das Zielen und Schießen trainieren, sind sie schon bald besser als ein professioneller Schütze, der einige Jahre auf dem Schießstand übt. Sie schießen wesentlich öfter, mit größerer Präzision und auch viel billiger, als es Soldaten je tun. „Spielend“ werden unsere Kinder und jugendliche so zu perfekten Killern, auch wenn sie noch nie eine richtige Waffe in Händen hielten.

Bei Kindern und Jugendlichen stellt sich nach stundenlangem, täglichem Spielen Realitätsverlust ein. „Als in Littleton im US-Bundesstaat Colorado an der Columbine School ein Massaker stattgefunden hatte und dies über Lautsprecher bekannt gegeben wurde, haben einige Schüler applaudiert. Warum? Mit den Videospiele wird Kindern beigebracht, Freude über den Tod und das Leiden anderer Geschöpfe zu empfinden.“(16) Moralische Werte werden auf den Kopf gestellt und abtrainiert. Es läuft eine Gehirnwäsche ab, bei der die Spieler dazu konditioniert werden, beim Töten nicht Abscheu, sondern Genugtuung oder Freude zu empfinden.

Aktuelle Untersuchungen in Japan belegen, dass Videospiele für Kinder realer sind als die Wirklichkeit. Wenn man Kinder fragt, was es an einem bestimmten Tag gemacht hat, hat es keine Ahnung. Fragt man aber, was in irgendeiner Sequenz ihres Lieblings-Videospiels passiert, können Kinder detailliert beschreiben, was sich da abspielt.

Dave Grossman nennt das den Hyper-Wirklichkeitseffekt, d.h. Spielfilme und Videospiele hinterlassen einen tieferen Eindruck als die Wirklichkeit: „Was ist Ihr Lieblingsfilm? Erinnern Sie sich an den Film im einzelnen? Erinnern Sie sich, was Sie taten, bevor Sie den Film anschauten? Oder was Sie am Tag vorher taten? Nein. Den Film kennen Sie noch im Detail, aber Sie erinnern sich an nichts mehr, was an diesem Tag geschah oder am Tag vorher.“(17)

Counterstrike

Computerspiele wie „Counterstrike“ kann sich jeder aus dem Internet herunterladen. Auch „CounterStrike“, das Cho Seung Hui wie besessen gespielt haben soll, wurde ursprünglich vom Militär in Auftrag gegeben, dann aber über die Microsoft Konsole Xbox "privat" vermarktet. Mit dem Gewaltvideoverkauf werden inzwischen jährlich insgesamt über 10 Mrd. US-Dollar an Gewinn gemacht.

In der Computerspiele-Szene werden mittlerweile Wettkämpfe mit Tausenden von Teilnehmern veranstaltet. Sieger ist, wer die meisten „Menschen“ getötet hat.

„Counterstrike“ wird weltweit täglich zu jeder Tages – und Nachtzeit etwa von einer halben Million Menschen gespielt. Bei diesem „Spiel“ teilt man die Spieler in zwei Gruppen. Entweder man jagt Terroristen, oder man spielt die Terroristen. Das Team der Terroristen bekommt Punkte dafür, dass es Unschuldige tötet. Kopfschüsse erhöhen die Tötungswahrscheinlichkeit und werden extra honoriert. Man übt das gezielte Töten durch Schüsse in den Kopf. Das Spiel ist äußerst realistisch: Köpfe explodieren, Körper sacken zusammen, Opfer zucken noch etwas und sterben. Ermittlungen der Polizei ergaben, dass der 19jährige Schüler, der in Erfurt 14 Lehrer, zwei Schüler und zuletzt sich selbst erschossen hatte, ein ganzes Jahr lang für diese Wahnsinnstat mit „Counterstrike“ geübt hatte.

„Sogar die Nazis und die Leute der Mafia konnten und können nicht dazu gebracht werden, Menschen ins Gesicht zu schießen. Sie drehen sie herum und schießen ihnen in den Hinterkopf, damit sie sie nicht ansehen müssen, während sie sie töten. Der Killer im Videospiele muss seinen Opfern aber ins Gesicht schauen, wenn er sie umbringt. Und dieser Junge aus Erfurt ging zu einer Person nach der anderen und brachte sie um. Die einzige Möglichkeit, so etwas überhaupt fertig zu bringen, ist, wenn man es eintrainiert hat und dem Leiden gegenüber empfindungslos ist. Er hatte dies schon zehntausendmal getan: Ihre Köpfe zerplatzen, sie sterben, sie stöhnen, sie zucken, sie bluten, und der Spieler wird dafür belohnt.“(18)

„Counterstrike“ ist ein Ego-Shooter wie „Doom“. Der Spieler erlebt alle Vorgänge aus der Sicht des Schützen über den Gewehrlauf in „Echtzeit“, so als würde er in Wirklichkeit schießen. Mit „Doom“ bereiteten sich die zwei jugendlichen Täter in Littleton, die 1999 zwölf Schüler und einen Lehrer erschossen, auf ihre Tat vor. Sie programmierten sogar ihre Schule in das Computerspiel ein.(19)

Nachschub aus dem Internet

Regine Pfeiffer, ehemalige Deutsch- und Englischlehrerin, ist heute ehrenamtliche Mitarbeiterin des KFN (Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.) und beschäftigt sich schon seit Jahren mit Videospiele und deren Auswirkungen auf Jugendliche und junge Erwachsene. In ihren Vorträgen zeigt sie sehr beeindruckend verschiedene Spiele und ihre Entwicklung im Verlauf der Jahre. Dabei fällt auf, dass Grafiken und Details immer ausgefeilter werden.

Wichtig für Eltern und Erzieher zu wissen ist, dass sich viele Spiele mit Zusatzprogrammen (Downloads) erweitern lassen, die das Gewaltpotenzial des eigentlichen Kernspiels drastisch erhöhen. Unterschätzt wird im Allgemeinen die Faszination der Spiele, bei manchen Spielen auch die Tatsache, dass sich eine Gruppe von Mitspielern aufeinander verlassen muss, um bestimmte Ziele zu erreichen. Das erzeugt Gruppendruck. Suchtgefährdet sind dabei besonders Personen, die sehr hilfsbereit sind und sich im realen Leben als verantwortlich erweisen.

Bunte und dunkle Gehirne

Obwohl die Industrie bislang leugnet, dass direkte Zusammenhänge zwischen virtueller und realer Gewalt existieren, gibt es bereits einige Untersuchungen, die das Gegenteil belegen. Wissenschaftler der Stanford-Universität klärten Grundschüler über

die negativen Auswirkungen von Gewalt in Medien und Spielen auf. Die meisten Kinder stellten tatsächlich das Spielen mit den einschlägigen Videospiele ein. Prompt gab es an dieser Schule um 40% weniger gewalttätige Handlungen.(20)

Die Indiana-Universität entwickelte ein spezielles Verfahren Gehirnaktivitäten abzubilden. Die Bilder zeigen, was mit den Gehirnen von Kindern geschieht, die oft und regelmäßig gewalttätige Videospiele konsumieren: „Das Grundsätzliche, was dieses Videospiele dem Gehirn antut, ist, dass es das Gehirn abschaltet. Es schränkt die Hirntätigkeit ein.....Das Gehirn wird enorm geschädigt. Früher konnte man sagen: „Schauen Sie, hier ist das Röntgenbild einer Raucherlunge, und hier ist das Röntgenbild von der Lunge eines Nichtraucher. (...)

Und nun haben wir die Gehirndarstellung des Videospieles und diejenige des Nicht-Videospieles. Und das Ergebnis ist erstaunlich: Man sieht nämlich, dass das Bild vom Gehirn des gesunden Kindes dort ganz bunt ist, wo sich die Gehirntätigkeit abspielt. Bei dem anderen Kind jedoch, bei dem, das zu viel Zeit damit verbringt gewalttätige Videospiele zu spielen und Gewaltszenen im Fernsehen anzuschauen, ist die Gehirnaktivität unterbunden. Das Vorderhirn, wo sich das Denken abspielt, ist abgeschaltet, und nur das limbische System, der affektive Teil des Gehirns arbeitet noch. Wir schalten also das „kognitive Gehirn“ dieser Kinder aus, und so verwenden wir diese Videospiele, sie zu total affektiven Kreaturen zu machen. Und wenn sie in diesen Videospiele töten, töten sie wirklich ohne bewusste Überlegung.“(21)

Videospiele und Fernsehindustrie

Aufklärung findet deswegen kaum statt, weil sich die Hersteller dieser Videospiele mit der Fernsehindustrie verbündet haben. Nach jedem Massaker muss es zwar für kurze Zeit Kritik an diversen Videospiele geben, doch die verstummt bald. „Die Fernsehleute haben sehr schnell gemerkt: Wenn die Videospiele kontrolliert werden, dann kommen sie als nächstes dran. Sobald man zugibt, dass Dinge, die über den Bildschirm flimmern, schädlich sein können, würde man als nächstes darüber diskutieren, wie das Fernsehen Kindern schaden kann. So betreibt die Fernsehindustrie eine der systematischsten Desinformationskampagnen der Menschheitsgeschichte.“(22)

Nach der Schießerei in Littleton wurde der Präsident der Fernsehstation CBS gefragt, ob die Medien seiner Meinung nach irgendetwas mit der Schießerei an der Columbine-Schule zu tun hätten. Seine Antwort: „Wer glaubt, die Medien hätten damit nichts zu tun, muss ein Idiot sein.“(23)

40.000 Morde

Der Präsident der amerikanischen National League of Cities, Bürgermeister Bart Peterson forderte wie viele andere vor ihm in einer Rede am 17. April 2007 zu Recht das Verbot solcher Spiele. Schon die Benennung der "Spiele" als das, was sie eigentlich sind, nämlich "Tötungssimulatoren" wäre hilfreich. Peterson bezog sich bei seiner Verbotsforderung auf offizielles statistisches Material, wonach ein Kind, bis es das Alter von 18 Jahren erreicht hat und damit angeblich mündig wird, in den Medien durchschnittlich 200.000 Gewaltakte und 40.000 Morde miterlebt hat.

Rekruten

Solche Spiele sind in Amerika längst v.a. Rekrutierungsmittel für eine Armee, die ohne sie kaum mehr junge Leute findet, die in ihr freiwillig dienen wollen.

Mit diesen Spielen wird die nächste Generation emotional auf die ideologisch geplante, "freie" Gesellschaft vorbereitet, in der nur noch der Konkurrenzkampf gilt und der Mensch vereinzelt wird, das heißt, ihm der letzte Rest von gesellschaftlichem Zusammenhalt in Familie, Gemeinde, Land und Volk ausgetrieben wird.

Die Auswirkungen dieser Spiele sind bekannt oder sollten es wenigstens sein. Man muss kein Psychologe sein, um sich vorzustellen, was in sich entwickelnden Gehirnen vor sich geht, wenn sie immer wieder solchen Gräuelbildern ausgesetzt werden und diese sich in ihrem Unterbewusstsein ablegen. Dass sie seelisch abstumpfen und allmählich Freude empfinden lassen, wenn sie andere leiden sehen, ist nahe liegend und wird in der Zwischenzeit von vielen Studien bestätigt.

Die Spiele führen zu einer Desensibilisierung gegenüber der Gewalt. Daraus ergeben sich mehr aggressive und feindselige Handlungen. Die Empathie gegenüber Mitmenschen reduziert sich und es wird weniger soziales Verhalten geübt. Dafür gibt es mehr aggressive und feindseligen Gedanken und eine Grundhaltung, in der der Jugendliche davon ausgeht, dass die ganze Welt ihm sowieso nur Böses will. Die Spiele fördern weiterhin die Zustimmung zu gewaltlegitimierenden Normen und die Verstärkung aggressiver Emotionen wie Wut und Feindseligkeit.

All das gilt grundsätzlich für alle Jugendlichen. Einer höheren Gefährdung unterliegen jedoch AD(H)Sler, die oftmals eine Stimulation suchen, wie sie der Bildschirm allgemein und das Computerspiel nochmals verstärkt bieten.

Man gewöhnt sich

Videospiele mit Gewalt und Aggression senken die Sensibilität gegenüber realer Gewalt. Das haben amerikanische Psychologen an der Iowa State University in Tests an mehr als 250 Studenten nachgewiesen.

Für ihre Studie untersuchten die Wissenschaftler unter der Leitung von Nicholas Carnagey zunächst bei den 124 männlichen und 133 weiblichen Probanden die physiologischen Basisdaten wie Herzschlag und elektrischer Widerstand der Haut. Dann hatte ein zufällig ausgewählter Teil der Teilnehmer zwanzig Minuten lang ein Videospiel mit gewalttätigem Inhalt zu spielen, während sich die anderen mit einem Spiel ohne Gewalt beschäftigten. Anschließend zeigten die Forscher den Probanden ein zehnminütiges Video mit Polizeibildern, Szenen aus Gerichtssälen, Schießereien und Kämpfen und maßen gleichzeitig den Herzschlag und die Stressreaktionen auf der Haut.

Diese Bilder realer Gewalt führten bei den Probanden nach dem aggressiven Spielen zu deutlich geringeren Reaktionen als bei den Studienteilnehmern, die ein harmloses Spiel gespielt hatten, ergab die Auswertung. Die Gewaltvideospiele führten dazu, dass sich die Nutzer an Gewalttätigkeit gewöhnten und daher weniger auf solche Bilder reagierten, erklärt Studienleiter Nicholas Carnagey.(24)

Generell führe die weite Verbreitung von Aggression in der Medienlandschaft zu einer weitreichenden und systematischen Desensibilisierung gegenüber Gewalt, so der Psychologe. Auch Spiele, die ohne Blut und andere realistische Details auskommen,

würden zu diesem Effekt beitragen, denn sie bewirkten bei den Spielern, mit Gewalt etwas Positives zu assoziieren.

Der Nachweis, dass die Schulleistung sich umgekehrt proportional zur Nutzung von Spielen verhält, ist ebenfalls erbracht. So ist auch der steigende Unterschied zwischen Mädchen und Jungen im Bildungsniveau zu erklären. Die Gymnasien werden von immer mehr Mädchen bevölkert, während die Anzahl von Jungen seit Jahren stetig zurückgeht. Buben haben zu 40 Prozent eine Playstation daheim, Mädchen nur zu 15 Prozent. Dementsprechend ist eine Veränderung der schulischen Erfolge zu bemerken. Vor einigen Jahren noch hielt sich der Anteil von Buben und Mädchen beim Wiederholen einer Klasse oder bei den Maturanten die Waage, jetzt sind fast zwei Drittel der Sitzenbleiber und nur 40 Prozent der Maturanten Burschen.

„Unterhaltung“

Der Horror in den Spielen, der starke emotionale Reaktion hervorruft, verdrängt andere Gedächtnisinhalte, die weniger stark emotional empfunden werden. In der Praxis bedeutet das, dass ein Kind, welches für die Schule gelernt hat und anschließend diese Spiele spielt, weniger von den Lerninhalten behalten kann. Auf die Schulleistungen hat nicht nur die Dauer des Spielens, sondern auch die „Qualität“ der Spiele einen Einfluss. Je stärker emotional der Spieler mitgenommen ist, desto stärker setzen sich die Spieleinhalte in seinem Gehirn fest und verdrängen vieles andere.

Zudem wird der Maßstab für „Unterhaltung“ sehr hoch gesetzt. Ein Lehrer, der verhältnismäßig langweiligen Stoff zu vermitteln hat, kann sich gegen die „Unterhaltungs-Qualität“ der Spiele kaum mehr durchsetzen. Die Schüler fühlen sich nicht mehr angesprochen und nehmen eine Konsumhaltung ein, die dem passiven Fernsehen entspricht.

Der Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, Christian Pfeiffer, berichtet von Untersuchungen, wonach fast zwei Drittel der befragten Spieler angeben, mehr als vier Stunden täglich vor dem Computer sitzen und „spielen“. „Ein Drittel bis 40 Prozent von ihnen sind süchtig.“ Eine Studie der Universität Stanford widerlege zudem, dass nur Schwache Opfer der Sucht würden: 40 Prozent der Süchtigen wären vorher sozial gut verankert gewesen, heißt es dort.

Gleichzeitig kritisierte er die nach dem Amoklauf eines Schülers in Erfurt vor einigen Jahren ins Leben gerufene Freiwillige Selbstkontrolle für Unterhaltungs-Software. Diese bediene sich einer Reihe von Testern, die gleichzeitig Berater der Industrie seien

„Eine Gesellschaft, die solche Spiele zulässt, ist krank“, so Pfeiffer. Die Bundesprüfstelle könne aber nicht einschreiten, weil sie durch die Beurteilungen der USK gebunden sei. „Da ist ein grundlegender Fehler passiert“, sagt Pfeiffer, der außerdem kritisiert, dass die USK damit geworben habe, Computerspiele seien gut fürs Lernen. Im Gegenteil: „Es besteht eine wachsende Diskrepanz zwischen Computer und Schulleistung.“ (25)

Handys

Nicht unerwähnt darf die Bedeutung des Handys in diesem Zusammenhang bleiben. Für Jugendliche ist es nicht nur Statussymbol sondern vor allem

Hauptkommunikationsmittel. Fast jeder Jugendliche besitzt ein Mobiltelefon. Mit modernen Handys kann man Musik hören, Fotos schießen oder sogar kleine Videos drehen.

Handys sind schwer zu kontrollieren. Über die Hälfte der Jugendlichen besitzt eines mit Kamera. Jugendliche telefonieren immer weniger, sie tauschen lieber Bilder. Nur wenige Erwachsene wissen das.

Der Sozialpädagoge Jörg Ratzmann: „Das ist so einfach auch die Gefahr bei der Sache, es kann zwischen den Klassenräumen geschehen, es kann in der eigenen Klasse passieren, in den Pausen passiert es ständig. Nachmittags im Freizeitbereich, abends, da sind die Grenzen fließend. Da gibt es keine Zeit, wo man sagen kann, dann oder dann, es wird einfach immer getauscht, wenn man sich sieht.“

„Ich selber bekomme es kaum mit in meinem Jugendzentrum, wie schnell das geht, dass Jugendliche sich Kurzfilme hin- und herschicken, ohne dass ich erst mal über den Inhalt Bescheid weiß. Aber das ist heutzutage technisch so schnell möglich, so was zu tauschen. Und früher brauchte man das Internet noch dafür. Ein Verbindungskabel und heutzutage einen guten Laptop mit Bluetooth-Schnittstelle, ein Handy, und man hat es auf seinem Handy drauf, und die Verbreitung ist kaum noch zu stoppen.“

Bluetooth ist eine neue Schnittstelle, über die man Videos austauschen kann. Von Handy zu Handy, in Sekundenschnelle. Jeder kann an jeden schicken. Einzige Voraussetzung: die Bluetooth-Schnittstelle. Und die hat heute jedes dritte Schüler-Handy.

Gewaltvideos

„Erschreckenderweise werden gerade die Gewaltvideos auch getauscht, wie wir damals Fußballbilder getauscht haben. Die gehen rum, und wer gerade das coolste in der Woche dabei hat oder in dem Monat, der ist auch auf dem Schulhof angesagt.“ (26)

Heute muss man nicht mehr nach Hause gehen, eine Kassette in den Videorekorder schieben oder eine CD in den Computer laden. Auf Schritt und Tritt, in der Klasse, auf Schulhöfen, dem Schulweg, in Diskos, überall trägt man den blutrünstigen Schmutz mit sich und kann ihn sich jederzeit zu Gemüte führen.

Die meisten Eltern kaufen ihren Kindern Handys, damit sie im Notfall erreichbar sind. Viell mehr an Verwendung derselben kommt ihnen meistens gar nicht in den Sinn, weil sie das Vorstellungsvermögen normaler Menschen übersteigt. Die technische Ausrüstung dieser Geräte ermöglicht aber u.a. auch das heimliche Aufnehmen, Tauschen und in Dateien Verstecken. Und das Vorstellungsvermögen der Medienkonzerne, die damit Milliarden verdienen, reicht eben weiter, weil Geldgier für Verantwortung und Gewissen keinen Platz lässt.

Videospiele für Babys

Dieselben Kreise stellen deshalb auch Videospiele für sechsmonatige Babys her. Gutgläubige Eltern kaufen solche Produkte mit Namen „Baby Einstein“ oder „Brainy Baby“, weil man ihnen weismacht, ihre Kinder würden dadurch intelligenter, obwohl es keinerlei theoretische oder empirische Grundlage dafür gibt, dass Kinder von diesen Medien lernen. Im Gegenteil:

„Wenn man eine junge Ratte in einen Käfig sperrt, kommt es zu Störungen der Gehirnentwicklung. Man könnte meinen, dass der Bildschirm für ein Baby eine anregende Umgebung darstellt. Dies ist jedoch nicht der Fall: Ein Baby lernt ganzheitlich, das heißt mit allen Sinnen gleichzeitig.

Es muss beispielsweise lernen, ob ein Schatten nur ein Schatten ist oder eine Kante. Und das weiß es erst, wenn es sich gestoßen hat.

Durch Fernsehen können Babys solche Erfahrungen aber nicht machen. Bild und Ton kommen aus verschiedenen Richtungen, Fernsehbilder haben keine Tiefe, sie schmecken und riechen nicht, man kann sie nicht greifen. Einem Baby fehlen also mehr als die Hälfte der Informationen zum Lernen, was Objekte sind. Es kann sich die „Welt“ gerade nicht am Bildschirm erschließen.

Daher könnte man sagen, dass es kein großer Unterschied ist, ein Baby vor den Fernseher zu setzen oder in den Keller zu sperren,“ stellt der Hirnforscher Professor Manfred Spitzer unmissverständlich fest. Professor Spitzer ist ärztlicher Direktor der Psychiatrischen Uniklinik Ulm und selbst Vater von fünf Kindern. (27)

„Das Fernsehen stellt nicht die Wirklichkeit dar, sondern produziert die Wirklichkeit.“ (Martin Walser)

Geistiges Junkfood

Die Welt ist so, wie sie ist, weil es gelungen ist uns den Gesunden Menschenverstand auszutreiben. Gesunde Ernährung ist Gott sei Dank seit einiger Zeit bereits ein Thema. Wir beginnen zu realisieren, dass unser physischer Körper für sein Wohlbefinden u.a. gesunde, natürliche und liebevoll zubereitete Nahrung braucht. Um unsere geistige Nahrung machen wir uns noch kaum Sorgen. Zumindest Kinder halten wir von Alkohol, Nikotin und ähnlichen Giften fern, doch wir unternehmen nicht viel, wenn sich unsere Jugend mit Horrorfilmen und Killer-Spielen Seele und Hirn verseuchen.

„Fernseher gehören nicht ins Kinderzimmer! (...) Wer viel fernsieht, wird Außenseiter, wer weniger fernsieht, wird schlauer. (...) Wenn Eltern ein Problem sehen, sollten sie darüber nachdenken, ob es nicht besser wäre, den Fernseher abzuschaffen. Kinder müssen überhaupt nicht fernsehen. Man kann Kindern kaum einen größeren Gefallen für ihre weitere Entwicklung tun! (...)“

Kinder brauchen Computer erst ab 16! Vorher ist ein Computer für die akademische Entwicklung schädlich. Denn das Wissen, das jemand hat, ist der Filter, den wir brauchen, um zum Beispiel das Internet sinnvoll zu nutzen - und dieses Wissen kommt aus der Schule und aus Büchern, aber nicht aus dem Internet. Ohne Vorwissen liefert das Internet nur Schrott.“ (Professor Manfred Spitzer) (28)

Gestört

Ähnlich kritisch warnt der Internet-Guru Clifford Stoll in seinen „High-Tech-Ketzereien“ vor Störungen im Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsbereich: „Nehmen wir an, wir wollten Wahrnehmungsstörungen fördern. Ich kann mir keinen besseren Weg vorstellen, als Jugendlichen schnelle Videoclips vorzusetzen oder Computerspiele mit

Autorennen, mit Kämpfen zwischen Raumschiffen, Schießereien und viel Explosionslärm, grellen Farben und unzusammenhängenden Informationen aus verschiedenen Quellen, postmoderne Medien mit Hyperlinks statt einfach erzählter Geschichten.

Oder man regt sie an, Turtle-Graphics-Programme zu schreiben, statt richtige Schildkröten anzufassen. Kurz: Man sperre sie in ein elektronisches Klassenzimmer! (29)

Clifford Stoll weiß, wovon er spricht. Er kennt das Datennetz so lange und so gut wie kaum ein anderer. Schon 1972 war er am Aufbau des „Arpanet“ beteiligt, einem Vorläufer des heutigen Internets.

„Was ist nun nach alledem für ein sechsjähriges Kind das rechte Maß für die Arbeit am Computer? Ganz sicher braucht das Kind keinen Computer, um im Kindergarten Forschung zu betreiben oder Aufsätze zu schreiben. Es muss weder E-Mails verschicken noch in Chatrooms mitreden oder Updates herunterladen. Außer zur bloßen Unterhaltung dient der Computer nur dazu, dem Kind beizubringen, wie man die Zeit vertrödelt.“ (30)

Informationen, die ich heruntergeladen habe, wollen erst gelesen, verstanden und reflektiert werden. Doch dazu kommt es kaum: „Ich werde wütend, wenn unsere Schulen auf dem Altar der Technologie geopfert werden. Ganze Scharen von Lehrern und Ausbildern rennen wie die Lemminge hinter dem Wunschziel her, dass ihre Schule verkabelt und vernetzt wird. Eltern strahlen, wenn sie die Kreditkarte zücken, um für ihr Kind elektronische Maschinen zu kaufen, und meinen, das garantiere die schnelle Lösung aller Probleme oder den Blitzstart für die Karriere.

Computer - „Wissen“

Inzwischen müssen sich Lehrer mit der Forderung auseinandersetzen, sie sollen „Computerwissen“ vermitteln, während sie sich zur gleichen Zeit mit halbgebildeten Schülern herumschlagen müssen, die zwar darauf brennen am Computer zu spielen, aber nicht in der Lage sind, ein Buch zu lesen.

Man muss sehr genau unterscheiden zwischen der Möglichkeit Zugang zu Informationen zu haben, und der Fähigkeit, die man braucht, um sie zu interpretieren. Kinder, die nicht kritisch denken können, sitzen ahnungslos vor dem Monitor und verwechseln Form mit Inhalt, Sinn mit Sinnlichkeit und aufgeblasene Wörter mit gewichtigen Gedanken.“ (31)

Lernen muss leicht und möglichst nebenbei geschehen. Am besten als Spiel, noch besser als Video-Spiel: „Lernen ohne Mühe, brillante Graphiken, Fakten aus dem Internet, das Lernen als Videospiel: Es gibt damit nur ein Problem – alles ist Lüge! Meistens macht Lernen keinen Spaß.

Lernen bedeutet Arbeit und Disziplin. Es erfordert Engagement von beiden Seiten, von Lehrern und Schülern. Es erfordert Verantwortungsbewusstsein – man muss beispielsweise seine Hausaufgaben erledigen.

Es gibt keinen mühelosen Zugang zu einer qualifizierten Bildung. Was als Belohnung abfällt, ist kein kurzzeitiger Adrenalinrausch, sondern tiefe Befriedigung – allerdings erst nach Wochen, Monaten oder gar Jahren.

Wenn man Lernen mit Spaß gleichsetzt, würde das bedeuten, dass man nichts lernt, wenn man keinen Spaß hat.“ (32)

Fun!

Die Fun-Generation will „Fun“ Auch beim Lernen. Eine Entwicklung in der Pädagogik, die bereits Rudolf Steiner als das entlarvte, was sie ist: verantwortungslos: „Ich habe oftmals gehört, wenn zum Beispiel über die Pädagogik gesprochen wurde, man müsse eine Pädagogik haben, welche für die Kinder das Lernen zum Spiel macht, das Kind müsse in der Schule lauter Freude haben.

Die so reden, sollten nur einmal versuchen, wie sie das zustande bringen, dass die Kinder lauter Freude in der Schule erleben, immerfort lachen können, dass das Lernen für sie ein Spiel ist und sie dennoch etwas lernen.

Es ist nämlich diese pädagogische Anweisung die allerbeste, um es gründlich dahinzubringen, dass nichts gelernt wird.“ (33)

Clifford Stoll nennt diese bedenkliche Entwicklung „Edutainment“. „Wenn wir wollen, dass unsere Kinder Bücher lesen. Warum setzen wir sie dann vor Bildschirme, die krank machen, wenn man auf ihnen mehr als nur einige Seiten liest?

Wenn Kinder ohnehin schon zu viel fernsehen, warum installiert man Multimedia-Systeme in den Schulen?

Diese „Lernmaschinen“ halten die Kinder vom Schreiben und Studieren ab. Sie betäuben das Interesse mit Graphikspielen, die auf schnelle Antworten statt auf Verstehen und kritisches Denken setzen und mit denen Triviales als „pädagogisch geschickt“ verkauft wird.

Mit dem Denken werden auch Originalität, Konzentration und Inspiration ausgetrieben. Die „interaktive“ Sofortbelohnung, mit denen die Edutainment-Produkte unter dem Motto „Lernen macht Spaß“ locken, fördert die geistige Trägheit und treibt den Schülern jegliche Ausdauer, Geduld und Lust am Probieren aus.“ (34)

Die Lösung auf dem Bildschirm gaukelt einem vor, man habe etwas verstanden. Aber das hat man nicht.

In 100 Jahren

In 100 Jahren spielt es wahrscheinlich keine Rolle mehr, welches Auto wir damals bzw. heute gefahren haben, wie und wo wir gewohnt haben, welchen Beruf wir ausgeübt haben. Welche Kleider wir getragen haben und wie viel Geld wir auf dem Konto hatten.

In 100 Jahren spielt es jedoch eine Rolle, was wir unseren Kindern mit auf den Weg gegeben haben. Außer Video-Spielen, attraktiven Lernprogrammen und mehr oder weniger lustigen und spannenden Filmen.

In 100 Jahren kann die Welt ein wenig besser sein, weil wir unseren Kindern ein gutes Vorbild waren und uns Zeit für sie genommen haben. Und uns um unsere Kinder gekümmert haben. Ihnen vorgelesen und ihnen zugehört haben. Und mit ihnen gespielt haben. Domino, Mikado, Mensch ärgere dich nicht, Federball, Schwarzer Peter oder Quartett, Verstecken, Schach

Fußnoten:

„Die pathologische Wirkung von Gewaltspielen“ (Interview mit David Grossman in der Neuen Solidarität Nr. 20/2002): 1, 13, 14, 22

„Spiel mir das Spiel vom Tod“ (Dr. Böttiger Verlags GmbH): 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 23

„Gegen die weltweite Seuche der Mediengewalt“ (Helga Zepp-LaRouche in Neue Solidarität 28/2002): 16

„Militärisches Mordtraining auf den Computern unserer Kids“ (Zeit-Fragen Nr. 25/2002): 17, 18, 21

„Killerspiele ganz legal“ (Angelika Steinschulte in Neue Solidarität Nr. 22/2002): 19

„Killertraining am Heimcomputer – warum Gewalt-Videospiele verboten werden müssen“ – Sonderdruck der Neuen Solidariät, Dr. Böttiger Verlags-GmbH: 20

Journal of Eperimental Social Psychology, Mai 2006: 24

Der Standard vom 16. Jänner 2007: 25

Zeit-Fragen Nr. 9/2006: 26

Manfred Spitzer „Vorsicht Bildschirm“, Klett 2005: 27, 28

„LogOut – Warum Computer nichts im Klassenzimmer zu suchen haben“, Clifford Stoll, Fischer Verlag 1999: 29, 30, 31, 32, 34

Rudolf Steiner in seinem Vortrag des „Pädagogischen Jugendkurses“ zum Thema „Geistige Wirkenskräfte im Zusammenleben von alter und junger Generation“: 33

Literaturempfehlungen:

„Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?“, Lt. Col. Dave Grossman, Gloria De Gaetano, Verlag Freies Geistesleben

Peter Winterhoff-Spurk „Kalte Herzen – Wie das Fernsehen unseren Charakter formt“, Klett-Cotta 2005

Rudolf und Renate Hänsel „Da spiel ich nicht mit“, Auer 2006

Olivia Bruner und Kurt D. Bruner „Playstation Nation“, Center Street)

Kölner Aufruf gegen Computergewalt (Zeit-Schriften Nr. 50/2008)