

Gamer stellen kritische Fragen – Roland Näf antwortet (Fragen von „gbase“)

Frage 1:

Seit wann sind Sie im Kontakt mit der Thematik der Videospiele, welche Spiele finden Sie gut, welche nicht und seit wann setzen Sie sich mit der Thematik "Gewaltspiele" auseinander?

Erste Videogames habe ich bereits in den 80er-Jahren gespielt, z.B. „Zak McKracken and the Alien Mindbenders“ mit dem C64. In den letzten Jahren habe ich kaum mehr aus Unterhaltung gezockt, da mir schlicht die Zeit fehlt. „Stranglehold“ habe ich zur Vorbereitung meiner Strafklage recht umfassend „getestet“. In Sachen Softwareentwicklung bin ich nicht ganz unbedarft, da ich in den 90er-Jahren selber Spiel/Lernsoftware entwickelte, die unter dem Namen „DigiLingua“ vom Lehrmittelverlag in Bern vertrieben wurde.

Mein Vorgehen richtet sich nur gegen Games, in denen mit grausamer Gewalt Spielerfolg erzielt wird. Mit anderen Worten: Hätte ich genügend Zeit, könnte ich mir durchaus vorstellen, ein detailreiches, witziges und strategisch anspruchsvolles Game zu spielen. Immer unter der Bedingung, dass Gewalt draussen bleibt. Auch einer LAN-Party könnte ich mit dieser Einschränkung einiges abgewinnen. Ich habe kürzlich mit Schülern besprochen, so etwas bei uns in der Schule als Event zu organisieren.

Frage 2:

Bei vielen Paradebeispielen für so genannte „Killerspiele“, so etwa auch Counter-Strike, geht es den Spielern um den sportlichen Wettbewerb (Multiplayer) und keineswegs um grausame Tätigkeiten. CS ist eine Art modernes Räuber vs. Polizei-Spiel und wird sogar in Deutschland weiterhin offiziell zugelassen, sogar aus sozialen Gründen (Gruppen-Bildung). Was spricht aus Ihrer Sicht für ein Verbot des Spiels, das sie im Grossen Rat vor allen Anwesenden gezeigt haben?

Wenn es den Gamern wirklich nicht um grausame Tätigkeiten geht, dürfte es in Bezug auf die gewählte Software auch kein Problem sein vollständig auf Gewalt zu verzichten. Es ist kein Problem attraktive Rollenspiele zu entwickeln ohne jede Schlächtereie, und zwar inklusive Wettkampf. „Sportlicher Wettbewerb“ finde ich also ein schlechtes Argument zur Rechtfertigung unerträglicher Gewalt in Games. Um es etwas polemisch zu sagen: Auch Kindsmissbrauch lässt sich als sportlicher Wettbewerb inszenieren oder ein Wettkampf, wer beim Überfahren von Behinderten und älteren Menschen am meisten Punkte sammelt ...

Frage 3:

Sie haben einmal den Satz erwähnt: „Je schneller und grausamer ich töte, desto schöner!“. Wir können uns diesem Zitat nicht anschliessen, wer so denkt, ist krank und hat im Vornherein ein gestörtes Verhältnis zur Gewalt. Glauben Sie nicht, dass es für den Spieler spannender ist sich eine Strategie zurecht zu legen, die Stärken und Schwächen des Gegners zu studieren und ihn mit Intelligenz zu besiegen?

Ja, Sie haben Recht, das ist krank. Aber genau solche Reaktionen lassen sich mit Bild gebenden Verfahren (z.B. Magnetresonanz-Verfahren) im Gehirn zeigen: Killerspiele beruhen darauf, dass der Spielende für seine Gewalthandlungen mit Punkten belohnt wird. Bei diesen Erfolgserlebnissen zeigen sich die gleichen Muster der Hirnaktivität, wie wenn Ihnen zum Beispiel ein Mädchen sagt, dass Sie gut aussehen. Nun wissen wir, dass gerade solche Rückmeldungen aus der Umwelt Lernprozesse entscheidend fördern. So erinnern wir uns besonders gut an Situationen, die mit solchen positiven Gefühlen verbunden sind. Sie lernen also, dass töten gut tut bzw. schön ist. Mehr darüber erfahren Sie in der ausgezeichneten Studie von Koeppe et. al. (publiziert in NATURE!):

Koeppe MJ, Gunn RN, Lawrence AD, Cunningham VJ, Dagher A, et al. (1998) Evidence for striatal dopamine release during a video game. Nature 393: 266-268

Frage 4:

Nochmals ein Zitat von Ihnen: "Die ständige Wiederholung von Tötungshandlungen unter Einsatz grausamer Waffen kann sich vor allem schädlich auswirken, wenn diese Gewalttätigkeiten mit Erfolg im Spiel verknüpft sind". Das ist das Grundprinzip jedes Wettkampfes, auch im realen Boxen

oder im Fussball. Bei vielen Spielern führt ein erfolgreiches Abschneiden zur Abreagierung und einer Zufriedenheit darüber, die Herausforderung gemeistert zu haben. Ein aggressives Verhalten nach dem Spielen kann ein Mensch auch nach einer Party „Mensch ärgere dich nicht“ haben. Wird die Thematik mit der Idee eines Verbotes nicht zu einseitig beleuchtet?

Stimmt, auch „Mensch ärgere dich nicht“ kann zumindest bei schlechten Verlierern kurzfristig Aggressionen wecken. Aber dabei wird weder die Tötungshemmung herab gesetzt, noch werden grausame Handlungsabläufe systematisch trainiert. Übrigens ist es auch beim Boxen so, dass keineswegs Aggressionen abgebaut werden, wie man das noch in den 70er-Jahren vermutete. Zum Nachweis genügt es vollkommen, wenn Sie die Zuschauer vor und nach dem Kampf beobachten und Vergleiche ziehen.

Ich habe überhaupt nichts gegen das Grundprinzip in Wettkämpfen: Erfolg haben mit entsprechender Befriedigung, aber bitte nicht durch grausames Töten, das brauchen wir bestimmt nicht.

Frage 5:

Das Militär trainiert zwar mit Action-Games, aber sie sagen auch aus, dass die Games niemals den praktischen Einsatz ersetzen können. Bei einem Soldaten ist es schlussendlich nicht ein Spiel, welches die Tötungshemmung herabsetzt, sondern die unmittelbare Kriegserfahrung, bei der es um das eigene Leben geht. Mit einem Rennspiel kann man auch nicht lernen ein Auto zu fahren, sind Sie da nicht gleicher Meinung?

Die Ziele des Einsatzes von Action-Games bei der Ausbildung amerikanischer Soldaten sind erstens die Herabsetzung der natürlich gegebenen Tötungshemmung, nachdem man insbesondere im Vietnamkrieg die Erfahrung machte, dass Soldaten in kritischen Situationen davor zurückschrecken abzudrücken. Zweitens wird auch durch das virtuelle Kämpfen die Schnelligkeit bei der Erfassung von Situationen trainiert. Es ist ja auch nachgewiesen, dass mit Games eine Art „visueller Intelligenz“ trainiert werden kann. Aber auch hier: Es braucht dazu keine grausame Gewalt.

Ihre Aussage, bei einem Rennspiel lerne man nicht Auto fahren, stimmt bei sehr guten Rennspielen kaum mehr. Offenbar haben Sie vergessen, dass z.B. die Ausbildung zum Piloten von Kampflugzeugen oder neuen Verkehrsmaschinen zu einem grossen Teil am Simulator, also mit einem „Computerspiel“ erfolgt. Flugsimulatoren sind heute so gut, dass Sie nach intensivem Training bereits über gute Fähigkeiten zum Steuern eines Flugzeugs verfügen. Ebenso wird die Bedienung von gefährlichem Kriegsgerät (Panzer, etc.) mit Computerspielen bzw. Simulatoren trainiert. Genau das sollte Ihnen zeigen, wie fatal die Simulation von grausamer Gewalt bzw. virtuellem Töten ist!

Frage 6:

Angesichts der Tatsache, dass Sie als Einleitung zu ihrer Homepage ein Zitat des berühmten englischen Schriftstellers H.G. Wells gewählt haben, liegt die Vermutung nahe, dass Sie kulturelle Werte schätzen. H.G. Wells war nicht nur ein weltweit anerkannter Science Fiction-Autor, sondern hat im Jahr 1913, wie Sie vielleicht wissen, ironischerweise auch ein Buch mit dem Titel „Little Wars“ veröffentlicht. In diesem Werk stellte der Literat die Regeln für eines der ersten so genannten Tabletop-Kriegsspiele auf, was uns zum nächsten Thema bringt: Dem kulturellen Wert von Spielen, auch wenn diese teilweise Gewaltdarstellungen beinhalten. Seit jeher ist Gewalt ein Thema, das in der Literatur, seit der Entstehung des Mediums aber auch in Filmen eine zentrale Rolle spielt. Themen wie die Mafia oder Krieg, welche aus technischen Gründen unweigerlich mit Gewalt verbunden sind, werden darin abgehandelt und kulturell verwertet. Nach dieser langen Einführung in die Thematik nun zur eigentlichen Frage: Gestehen Sie Spielen, welche sich mit derartigen Themenbereichen auseinandersetzen, nicht denselben kulturellen Wert zu wie anderen Medien, welche dies ebenfalls tun? Falls nein, weshalb nicht?

Ja, ich schätze kulturelle Werte. Aber seien wir vorsichtig mit dem Begriff „Kunst“. Erlauben Sie mir ein wenig Polemik: Auch eine filmisch und grafisch hochwertige Darstellung von Kindsmisbrauch könnte die Freiheit der Kunst für sich in Anspruch nehmen. Oder wie wär's mit einem Game „Juden-Vergasung“ mit einer grafisch hochklassigen und historisch perfekten KZ-Kulisse, auch Kunst? Wo sind denn Ihre Grenzen von „Kunst“? Eine wesentlich andere Funktion messe ich der Gewalt in literarischen Werken bei. Sie reflektiert menschliches Gewaltverhalten und trägt damit

nicht selten zur Prävention bei. Bleibt es bei sinnlosen, blutrünstigen Darstellungen von Massenschlächtereien, handelt es sich nicht um Literatur und der Text hat keinen kulturellen Wert.

Zum Beispiel in Bezug auf GTA4 weisen viele erwachsene Gamer auf die hohe graphische Qualität mit künstlerischem Anspruch und Ansätzen zu Ironie hin, welche aus ihrer Sicht die Gewalt relativieren. Nach meinen Erfahrungen mit Jugendlichen und vielen Erwachsenen entwickeln diese aber keine psychologische Distanz, wie das viele erwachsene Gamer für sich geltend machen. Aus meiner Wahrnehmung sollten wir vorsichtig sein, von unseren eigenen Reaktionen und Gefühlen auf andere Menschen zu schliessen, insbesondere auf junge Männer mit einer Biographie voller Risikofaktoren.

Frage 7:

Jede Woche finden so genannte LAN-Partys (Netzwerk-Party) statt, auf denen sich z.T. Hunderte von Spielern treffen und mit "Killerspielen" gegeneinander antreten. Wie können Sie es sich erklären, dass bisher noch nie negative Zwischenfälle auf solchen Veranstaltungen gab, obwohl es dort von gewalthaltigen Spielen nur so wimmelt? Sind Sie sich des sportlichen Potentials von „Killerspielen“ bewusst, bei dem die Gewaltdarstellung in den Hintergrund tritt aber Kooperation und Teamwork gefordert sind?

Wie gesagt, ich habe gar nichts gegen LAN-Partys, wenn Gewalt draussen bleibt. So etwas würde ich sogar helfen mitzuorganisieren. Aber es braucht ganz bestimmt keine grausame Gewalt, damit sportliches Potential ausgeschöpft wird und sich die Teilnehmer in Kooperation und Teamwork üben können. Die psychische Veränderung durch Killergames ist ein längerer Prozess, der sich nicht direkt nach einer LAN-Party in Verhaltensänderungen manifestiert. Aus der Sicht der Forschung ist der Faktor Zeit entscheidend, nämlich das tagelange und jahrelange Trainieren von grausamen Handlungen. Verhaltensänderungen sind komplexe Vorgänge und ihr Verständnis überfordert Gamer, die mit Wut auf meine politische Arbeit reagieren, und zwar mit dem Argument, selber noch niemanden umgebracht zu haben. Ich kann es nicht genügend wiederholen: Allein durch ein Killergame wird niemand zum Mörder. Erst das Zusammenspiel mit weiteren biographischen Faktoren erhöht das Risiko zum gefährlichen Gewalttäter zu werden. Das dürfte auch bei der Gewalttat von Buchs am 1. Juni der Fall gewesen sein. Sie finden den entsprechenden Bericht unter:

<http://www.20min.ch/news/stgallen/story/12698059>

Frage 8:

Sind Ihnen Studien aus Asien bekannt? In Korea sind Videogames ein Volkssport für Jung und Alt. Woran mag es liegen, dass dort täglich Millionen virtueller Leben aufs Blutigste ausgehaucht werden, aber das Phänomen des Amoklaufes, wie wir es von Europa und Amerika kennen, gar nicht auftaucht?

Einen Wirkungsfaktor wie der Konsum von Killergames können Sie nur untersuchen, wenn Sie Stichproben vergleichen, bei denen der Einfluss von anderen Faktoren (z.B. kulturelle Eigenheiten) ausgeschlossen wird. Mit anderen Worten: Um eine Aussage über die Auswirkung von Killergames in Korea zu machen, müssten wir DORT Gruppen von Menschen mit unterschiedlichem Medienkonsum miteinander vergleichen. Denn wie gesagt, gewalttätiges Verhalten ist nicht monokausal erklärbar. Killerspiele sind in erster Linie ein fataler Auslöser von unverhältnismässiger Gewalt.

Frage 9:

Stellen Forderungen nach einem Verbot von „Killerspielen“ nicht einen viel zu einfachen vermeintlichen Ausweg aus komplexeren Fragestellungen dar? Müsste man nicht eigentlich alle Kraft auf die Lösung von tiefer greifenden sozialen Missständen und vor allem auf die Sensibilisierung der Erziehungsverantwortlichen konzentrieren?

Auch das ist wichtig. Es geht darum, dass wir gemeinsam alle möglichen Anstrengungen unternehmen, um die Ursachen von Gewalt zu bekämpfen. Wir Sozialdemokraten engagieren uns sehr für die Lösung von sozialen Missständen. In Sachen Sensibilisierung habe ich letztes Jahr auch einen

politischen Vorstoss im Kanton Bern durchgebracht, der die Regierung zwingt, mit Aufklärung die Erziehungsverantwortlichen an ihre Verantwortung zu erinnern. Sie finden den Vorstoss auf meiner Homepage. Glauben Sie bitte nicht, meine politische Arbeit reduziere sich auf die Bekämpfung von Killergames. Das ist nur eines von vielen Themen, bei denen ich mich engagiere.

Frage 10:

Glauben Sie nicht, dass die Thematik einen Konflikt verschiedener Generationen darstellt wie sie in den letzten Jahrzehnten schon oft gegeben hat? (Filme, Rock'n Roll, Metal usw.)

Solche Konflikte gab es nicht nur in den letzten Jahrzehnten, sondern schon im Altertum. Lesen Sie Platon und Sokrates ... Bei Killergames geht es aus meiner Sicht eindeutig nicht um einen Generationenkonflikt, sondern schlicht um die Vermeidung von viel menschlichem Leid.

Frage 11:

Haben Sie sich mit Jugendlichen unterhalten, welche Spiele wie Counterstrike und Ähnliches spielen? Haben Sie diese Menschen nach ihrer Motivation gefragt, auf den virtuellen Abzug zu drücken? Wenn ja, welchen Eindruck haben Sie von Menschen erhalten, welche das Hobby „Killerspiele“ praktizieren?

Ich habe sehr viel mit Gamern gesprochen, unter anderem in einem recht offenen Verhältnis mit meinen 16-jährigen Schülern. Nebenbei: Einige Spiele, die ich getestet und der Presse präsentiert haben, stellten mir meine Schüler zur Verfügung. In Anlehnung an die Berliner Nutzungsstudie ging ich nie davon aus, dass Gamer grundsätzlich komische und kranke Typen sind. Aber im Zusammenspiel mit anderen Persönlichkeitsfaktoren wirken sich Killergames bei einem kleinen Teil der Gamer fatal aus. Im Sinne einer Güterabwägung halte ich es deshalb für legitim, wenn wir die Freiheit ungehinderten Medienkonsums einschränken, wenn wir damit Menschen vor viel Leid schützen können. Denn wer ist denn wirklich darauf angewiesen, derart scheussliche Gewalt zu konsumieren?

Frage 12: Durch ein Verbot von so genannten „Killerspielen“ würden unzählige volljährige Bürger bevormundet und ein ganzer Industriezweig kriminalisiert sowie finanziell geschädigt werden - aufgrund von Studien, deren Ergebnisse nicht endgültig aussagekräftig sind, zumal es ebenso viele Studien gibt, die auf dem Gegenteil beharren. Scheint Ihnen ein vollständiges Verbot in Anbetracht dessen angebracht?

Ja, auf jeden Fall, und zwar im Sinne der oben erwähnten Güterabwägung. Auch beim Autofahren werden Sie „bevormundet“, indem Sie vor der Fahrt nicht beliebig Alkohol konsumieren dürfen. Freiheit hört immer dort auf, wo jene anderer Menschen tangiert ist, nämlich die Freiheit unversehrt zu überleben. Die Game-Industrie muss sich übrigens vor gar nichts fürchten: Es ist kein Problem, attraktive, witzige und detailreiche Games zu produzieren, die ohne grausame Gewalt auskommen. Und solche Games will ich keinem vermiesen.

Zu den Studien, die das Gegenteil behaupten: Es gibt sogar in Sachen Klimaerwärmung Studien, welche diese in Abrede stellen. Die sicherste wissenschaftliche Aussage erhalten wir bei Korrelations-Studien mit einer Metaanalyse, das heisst eine Erfassung des durchschnittlich gemessenen Zusammenhangs in allen publizierten Forschungsergebnissen. Beim Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und Medienkonsum erweisen sich die Studien, welche keinen Zusammenhang ergeben als sehr einsame Ausnahmen, welche die Regel bestätigen. Ihre Aussage, es gebe ebenso viele Studien, die das Gegenteil bewiesen, ist (Sorry meine Direktheit) schlicht Quatsch. Recherchieren Sie bitte besser!

Was ich aber nun zum Schluss von allen Ballerfreunden erwarte: Gehen Sie in sich und überlegen Sie sich, ob Sie wirklich auf grausame Gewalt angewiesen sind, um Ihr Hobby geniessen zu können!

Ich bin jederzeit zu Gesprächen oder zu einer Podiumsdiskussion mit Gamern bereit.