

Die 10 wichtigsten Argumente gegen ein Verbot von „Killerspielen“

Tim Reichert, 29.12.2006

1. Killerspiele gibt es überhaupt nicht.

Ohne den von Edmund Stoiber und anderen Verbotseiferern geprägten Begriff wäre das gesamte Verbotsbestreben wohl chancenlos. Das Wort ist ein propagandistisches Meisterwerk, denn jedes Spiel, das als Killerspiel bezeichnet wird, verwandelt sich sofort zu etwas abnormalem und nicht schützenswerten. Wer „Killerspiel“ hört, denkt an etwas krankes, das verboten werden muss und fragt gar nicht mehr nach, um was es in dem Spiel eigentlich geht. Was momentan passiert, ist in etwa so, als würde man jeden James-Bond-Film zum Killerfilm abstempeln, weil darin auf Menschen geschossen wird und dann die Bevölkerung fragt „Sollen wir Killerfilme verbieten?“. Natürlich bekommt man auf diese Frage viel einfacher ein „ja“ als auf die Frage „Sollen wir Bond-Filme verbieten?“.

2. Computerspiele haben mit Amokläufen nichts zu tun.

Die Attentäter haben nur zufällig die gleichen Spiele gespielt wie Millionen andere junge Männer. Genau wie sie die gleichen Filme gesehen, die gleiche Musik gehört und das gleiche Bier getrunken haben. Die Chance bei etwa 18jährigen Männern ein Computerspiel mit Gewaltinhalten zu finden ist angesichts der Popularität der Spiele etwa so hoch, wie bei ihnen einen Actionfilm oder eine Kiste Cola zu finden. Der Zusammenhang zwischen Amokläufen und Spielen wurde von den Verbotseiferern selbst hergestellt, um die Verbotsdebatte zu emotionalisieren und in die Schlagzeilen zu bringen.

3. Für Jugendliche sind „Killerspiele“ bereits verboten.

Der Jugendschutz in Deutschland ist der Verbindlichste in der demokratischen Welt. In keinem anderen Land wird jedes Spiel vor seiner Markteinführung von Experten alterseingestuft oder indiziert. Das Familienministerium lobt die Arbeit der dafür zuständigen USK ausdrücklich und sieht keine Notwendigkeit zur Verschärfung bestehender, strenger Gesetze. Dass Kinder und Jugendliche sich in deutschen Läden die brutalsten Spiele kaufen können ist schlichtweg falsch. Leider wird trotzdem immer wieder von einer (nicht nachgewiesenen) Gefahr für Jugendliche diskutiert und dann ein Verbot für Erwachsene gefordert.

4. Nicht mögen ist nicht dasselbe wie verbieten wollen.

Niemand erwartet, dass Computerspiele mit Gewaltinhalten von allen Menschen gut gefunden werden. Jeder hat das Recht, Gewaltspiele widerwärtig zu finden und Spiele generell als üble Zeitverschwendung zu erachten. Das ist aber etwas anderes, als bestimmte Spiele anderen Erwachsenen (!) generell verbieten zu wollen. Gerade das Tolerieren andersartiger Meinungen ist es doch, was eine freie Demokratie von einem totalitären Staat unterscheidet. Leider wird in der Debatte über die Spiele immer wieder „nicht mögen“ mit „verbieten wollen“ gleich gesetzt. Dabei ist es doch völlig normal, manche Computerspiele zu verabscheuen, und trotzdem gegen ihr Verbot zu sein.

5. Die Verbotsdebatte ist ein Ablenkungsmanöver und Spiele Sündenböcke.

Sebastian B., der Täter von Emsdetten, hat einen mehrseitigen Abschiedsbrief, Videos, ein Tagebuch und Webseiten hinterlassen. Er begründet seine über Jahre geplante Tat detailliert. Er wollte sich an den Menschen rächen, die ihn zum Außenseiter in der Schule gemacht, gemobbt, geschlagen, getreten und bespuckt haben. Er erzählt in seinem Abschiedsvideo sogar, wie ihm ein Mitschüler einen mit einem Feuerzeug erhitzten Schlüssel auf die Hand gedrückt hat. Dass so etwas den für ein Massaker nötigen Hass erzeugt ist zwar wesentlich plausibler als die Behauptung, dass Spiele schuld seien, die detaillierten Begründungen des Täters werden aber von Politikern und Medien einfach ignoriert, ebenso wie die Tatsache, dass es sich bei der Tat um eine Nachahmung des Littleton-Massakers von 1999 handelt und Sebastian B. die Täter von Littleton wie Götter verehrte. Statt über Schulklima, Außenseitertum, Mobbing und Vorbilder für die Tat, wird ausschließlich über Spiele diskutiert. Immer heftigere Verbotsforderung und Berichte über gemeingefährliche Computerspiele sind eben wesentlich schlagzeilenkompatibler als eine schmerzhaft Selbstanalyse der Gesellschaft.

6. Die Verbotsdebatte ist eine aufgewärmte Hexenjagd und ein Generationskonflikt.

Mitte des letzten Jahrhunderts war der „teuflische“ Rock'n'Roll an allem Schuld und sollte verboten werden, in den 80ern waren es Gewaltfilme, in den 90ern Heavy-Metal-Musik und jetzt sind es eben Computerspiele. Scheinbar hat niemand gelernt, dass solche von konservativen Moralwächtern angestachelten Hexenjagden keine Probleme lösen, sondern nur Ausdruck von Hilflosigkeit und von schwelenden Generationskonflikten sind.

7. Die Debatte entbehrt jeglicher wissenschaftlichen Grundlage.

Laut Familienministerium hat die Forschung zur Wirkung virtueller Gewalt auf Jugendliche „ein breites Spektrum von Ergebnissen hervorgebracht: Von keinerlei Auswirkung über Aggressionssteigerung, Verrohung bis zum Aggressionsabbau“. Kein Forscher behauptet ernsthaft, dass Computerspiele wirklich Schuld an Schulmassakern sind. Allerdings wird dies in der Medienberichterstattung oft wie ein Fakt angenommen. Auf der Webseite vom angesehenen Ober-Killerspielejäger Prof. Dr. Pfeiffer, der den Verbotseiferern die scheinbar wissenschaftliche Grundlage gibt, findet sich unter all den Veröffentlichungen nur ein einziges Dokument, das sich direkt mit dem Thema „Killerspiele“ befasst: Eine Kirchenpredigt (kein Scherz) in der er zu dem Schluss kommt, das Computerspiele mit Gewaltinhalten nicht mit den 10 Geboten vereinbar sind. Amen.

8. Die verbotsgefährdeten Spiele sind das Hobby von Millionen.

Die Spiele, auf deren Verbot Stoiber, Beckstein und andere jetzt drängen, gehören zu den Meistverkauften weltweit. Sie sind nicht die Beschäftigung einiger verstörter Jugendlicher, sie sind das Hobby von Millionen Menschen aus allen gesellschaftlichen Schichten in Deutschland! Millionen Deutsche würden durch ein Verbot also von einem weltweiten Kulturphänomen ausgeschlossen und für die Ausübung ihres Hobbys kriminalisiert. Das klingt eher nach mittelöstlichem Gottesstaat als nach freiheitlicher Demokratie...

9. Verbote schaden der Demokratie.

Wo kommen wir hin, wenn Abneigungen in Verbote münden und enge Moralvorstellungen in Gesetze gegossen werden? Ist es nicht der große Verdienst und der Stolz West-Europas, dass es hier so etwas nicht gibt? Dass jeder Mensch im größtmöglichen Rahmen die Freiheit hat, so zu leben wie er möchte? Wenn jeder alles verbieten könnte was ihm nicht gefällt, wären wir bald in einem totalitären Polizei- und Überwachungsstaat, in dem nur noch eine Art zu leben toleriert wird und in dem es keinen Fortschritt gibt. Warum verbieten wir nicht Fußball, wenn es doch jede Woche zu Hooligan-Ausschreitungen kommt?! Warum verbieten wir nicht Autorennen? Die sind gefährlich, verschmutzen die Umwelt und animieren zum Rasen! Warum nicht auch gleich Zigaretten, und Alkohol verbieten. Beides scheint sowieso ein Übel für die Jugend zu sein und wurde sicher auch von Robert Steinhäuser und Sebastian B. konsumiert.

10. Verbote bringen praktisch nichts.

Selbst wenn Verbote gerechtfertigt wären, sie würden nicht greifen. Da die Spiele im Rest der Welt erlaubt und - anders als in Deutschland - auch für Jugendliche zugänglich sind, können sie dort auch erworben werden. So auch in unseren Nachbarländern. Aber auch ohne diese Möglichkeit wäre der Bezug für Jugendliche kein Problem, denn der Bezugsweg für indizierte Spiele ist meist nicht der befreundete Erwachsene, der die Spiele kauft, sondern das Internet. Mit immer schnelleren Datenleitungen lassen sich die Spiele in Minutenschnelle aus dem Internet laden. Um ein Verbot wirksam durchzusetzen, müssten also nicht nur sämtliche Postpakete aus dem Ausland geöffnet werden, sondern auch Internetleitungen ständig überwacht werden, was einer Totalüberwachung im Stasi-Stil entspricht.