

## **Zum Thema Killerspiele:**

### **„Kampf den Killerspielen“**

Nach dem schrecklichen Vorfall des geplanten Amoklaufes eines Schülers in Emsdetten, der im Selbstmord des heranwachsenden Attentäters und zahlreichen Verletzten mündete, haben Eltern, Lehrer, Politiker und Wissenschaftler nun schnell wieder einen Schuldigen ausgemacht: Die "Killerspiele"! Auch der 18-jährige Selbstmordattentäter hat diese sogenannten „Killerspiele“ in seiner Freizeit gespielt (wie weltweit Millionen anderer „Gamer“ im übrigen aber auch).

Aber ist nun eine Software daran schuld, dass hier scheinbar Fiktion mit dem wahren Leben verwechselt wurde, wie als Schlussfolgerung aus manch einer Argumentation der oben genannten Personengruppen zu folgern scheint? Sicher, die Spiele wirken immer realistischer und hegen den Anspruch, die Wirklichkeit nachzubilden. Allerdings ist damit noch mitnichten geklärt, wie der Attentäter überhaupt an Sprengstoff und Waffen gekommen ist und wieso er schon lange vor der Tat fast unbemerkt im Internet Bilder und Videos von sich in Uniform plazieren konnte. Auch hat er seine Tat schon vorneweg im Internet angekündigt, was auch nicht wenige aus dem Bekannten- und Freundeskreises mehr oder weniger interessiert zur Kenntnis genommen haben. Helfen und präventiv eingreifen konnte (oder wollte?) aber niemand. Warum?

Man bemerke im übrigen auch: Schon bevor es Videospiele gab, schossen (leider) Verrückte wild um sich und brachten sich gegenseitig um. Und wenn Spiele so gefährlich sind: Weshalb kaufen sich nicht alle Käufer von "Killerspielen" gleich Tarnanzüge oder sogar Waffen dazu – die Möglichkeit dazu haben sie ja scheinbar hier zu Lande (siehe oben)?! Sind auch Käufer von pornographischen Filmen gleich potentielle Sexualstraftäter, Fans von Horrorfilmen die nächsten Serienmörder? Wohl eher nicht!

Das Verbot von solchen Videospiele wäre mal wieder blinder Aktionismus pur, ein Ablenkungsmanöver an den wahren Ursachen vorbei gehandelt. Man macht es sich zu leicht mit dem Gedanken, die Schuld an den Vorfällen „den Anderen“ zu übertragen. Und selbst ein nationales Verbot bestimmter Spiele würde nicht dafür sorgen, dass diese nicht mehr gespielt würden, da Interessierte sich per Download das jeweilige Spiel trotzdem besorgen könnten. So würde die potentielle Gewalt also sicher nicht durch Verkaufsverbote abnehmen, sondern allenfalls kurzfristig die gelebte

Gewalt vor den Bildschirmen. Das liegt auch und vor allem an dem Wunsch von uns allen, jede Information jederzeit und an jedem Ort zur Verfügung zu haben. Dank Internet und anderen frei zugänglichen Medien gibt es ungefiltert und ungeschützt alles, was an „Informationen“ gewünscht wird – legal oder illegal.

Jugendliche beherrschen neue Techniken virtuos, die für Erziehungsberichtigte oft Bücher mit mehr als sieben Siegeln sind. Während man früher nur Radio und Fernsehen als Informationsquelle hatte und die Geräte einfach ausschalten konnte, ist der Zugang zum Internet bspw. heute kaum noch steuerbar. Eine Kontrolle seitens der Eltern aber findet trotz Kenntnis dessen immer weniger statt – aus Desinteresse oder der Angst vor dem Unvermögen gegenüber der jüngeren Generation? Und dabei sind es doch nicht die Kinder, die diese neuen Medien zum Konsum anbieten. Diese sind nur die Konsumenten. Wirklichkeit und Fiktion werden heute von unserer Medienlandschaft konsequent ignoriert mit der Folge einer weiter voranschreitenden Normalisierung der Verrohung der Sitten.

Im Fernsehen wechseln sich Horrormeldungen mit Horrorfilmen ab. Und (manche) Tageszeitungen zelebrieren Unfallopfer neben Busenwundern – da kann sich dann jeder seine eigene Meinung „bilden“. Junge Menschen werden heute durch die Medien zunehmend abgestumpft und dann aber mit der Bagatellisierung und Allgegenwart von

Gewalt oftmals alleine gelassen. Ein „Killerspiel“ ist hier dann allenfalls nur noch die Spitze auf einem großen Eisberg.

Nicht durch Verbote sollte man Jugendliche über mögliche Gefahren sensibilisieren, sondern durch Aufklärung. Aber dazu müssten auch die vermeintlichen „Aufklärer“ einmal aufgeklärt sein.....oder zumindest den Willen zeigen, sich aufklären zu lassen.