



Thomas Feibel

# **KILLERSPIELE IM KINDERZIMMER**

Was wir über Computer und  
Gewalt wissen müssen

Thomas Feibel

# Killerspiele im Kinderzimmer



Thomas Feibel

# Killerspiele im Kinderzimmer

*Was wir über Computer und Gewalt wissen  
müssen*

**mvg**verlag 

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen:  
[feibel@mvg-verlag.de](mailto:feibel@mvg-verlag.de)

Nachdruck 2014

© Originalausgabe 2004 by Patmos Verlag GmbH & Co. KG

© der Taschenbuchausgabe 2008 by mvg Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH  
Nymphenburger Straße 86

D-80636 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Satz: Jürgen Echter, Landsberg am Lech  
Druck: Books on Demand GmbH, Norderstedt  
Printed in Germany

ISBN Print 978-3-86882-523-7

ISBN E-Book (PDF) 978-3-86415-704-2

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

**[www.mvg-verlag.de](http://www.mvg-verlag.de)**

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter  
[www.muenchener-verlagsgruppe.de](http://www.muenchener-verlagsgruppe.de)

# INHALT

<b>Danksagung</b> .....	<b>9</b>
<b>Vorwort</b> .....	<b>11</b>
 <b>Level 1</b>	
<b>Wer ist schuld? Computerspiele</b> .....	<b>13</b>
<b>Wir haben uns an Gewalt gewöhnt</b> .....	<b>15</b>
<b>Computerspiele haben keinen guten Ruf</b> .....	<b>24</b>
 <b>Level 2</b>	
<b>Warum Computerspiele heute unvermeidbar sind</b>	<b>37</b>
<b>Kinder spielen am Computer. Was denn sonst? ..</b>	<b>39</b>
<b>Was sollen denn Kinder heute sonst noch spielen?</b>	<b>47</b>
<b>Wann sollen denn Kinder noch spielen? .....</b>	<b>54</b>
 <b>Level 3</b>	
<b>Killerspiele im Kinderzimmer</b> .....	<b>65</b>
<b>Die Rolle des Computers in der Kindheit und Jugend</b> .....	<b>67</b>
<b>Die Sache mit der Gewalt</b> .....	<b>78</b>
 <b>Level 4</b>	
<b>Metzeln, morden, Punkte machen</b> .....	<b>89</b>
<b>K(l)eine Schule der wichtigsten Computer- spiele-Gattungen</b> .....	<b>91</b>
<b>Was wir sonst noch wissen müssen</b> .....	<b>138</b>
 <b>Level 5</b>	
<b>Zwischen Faszination und Wirkung</b> .....	<b>151</b>
<b>Wenn Klicks töten könnten</b> .....	<b>153</b>
<b>Die Wirkung von Computerspielen</b> .....	<b>178</b>

Wirklichkeit und Scheinwelt .....	183
Die Wissenschaft hat festgestellt ... ..	189
Können Computerspiele konditionieren? .....	197
 <b>Level 6</b>	
<b>Was taugt der Jugendschutz?.....</b>	<b>201</b>
Zu byzantinisch für die Jugend .....	203
 <b>Das letzte Level</b>	
<b>Ein Endgegner namens Erziehung .....</b>	<b>219</b>
Was sollen wir denn jetzt machen? .....	221
 <b>Schlussbemerkung .....</b>	<b>231</b>
<b>Glossar .....</b>	<b>233</b>
<b>Literatur .....</b>	<b>239</b>

»ERST WENN DIE LETZTE LAN-PARTY VERBOTEN IST, DER LETZTE PC ABGESCHALTET IST UND DAS LETZTE GEWALTSPIEL AUF DEM INDEX STEHT, WERDET IHR FESTSTELLEN, DASS IHR UNS DOCH ERZIEHEN MÜSST.«

Ein Schüler in einer E-Mail an die GRÜNEN-Abgeordnete Grietje Bettin





# DANKSAGUNG

Die Idee zu diesem Buch entstand bereits im Jahr 2002 nach dem Amoklauf in Erfurt. *Killerspiele im Kinderzimmer* greift dabei auf meinen Artikel *Der Kampf um »Counter-Strike« & Co* (DIE ZEIT, 22/2002) zurück, der in anderer Form auch in meinem Buch *Der Kindersoftware-Ratgeber* (Rowohlt Verlag, 2003) erschienen ist, in dem ich mich aber nie in dieser Ausführlichkeit diesem Thema gewidmet habe.

Ich danke zunächst meiner Lektorin Dr. Mathilde Fischer für ihre Unermüdlichkeit und ihre Geduld.

Weiterhin möchte ich mich bei meinen Freunden und Gesprächspartnern bedanken, darunter namentlich:

Hermann Achilles, Stefan Aufenanger, Wolfgang Bergmann, Raoul Birkhold, Marek Brunner, Max Feibel, Sabine Feierabend, Peter Gerstenberger, Karen Gröning, Klaus Hurrelmann, Sabine Horst, Gernot Körner, Andreas Lange, Gabi Mankau, Mathias Mertens, Manfred Panknin, Frank Patalong, Kirsten Pohl, Renate Reinfahrt, Janko Roettgers, Heike Schiller, Marlies Schiller, Helga Theunert, Susanne Wiesmann.



# VORWORT

In seinem Bilderbuch-Klassiker *Nicht jetzt, Jakob* erzählt David McKee die Geschichte eines kleinen Jungen. Was immer er seinen Eltern erzählen möchte, sie sind zu beschäftigt und haben keine Zeit. »Nicht jetzt, Jakob«, erklären sie, ohne aufzusehen. Dann frisst ein Monster den Jungen in einem Happes, geht ins Haus und brüllt die Eltern an. »Nicht jetzt, Jakob«, meinen sie, ohne aufzusehen. Später stellt die Mutter dem verdatterten Monster das Abendessen vor den Fernseher und schickt es danach ins Bett. »Aber ich bin ein Monster«, protestiert es. »Nicht jetzt, Jakob«, sagt die Mutter und löscht das Licht.

Das Thema der Geschichte von David McKee führt wie ein roter Faden durch dieses Buch. Denn was Computerspiele betrifft, zeigen sich Kinder und Jugendliche sehr auskunftsfreudig – wenn wir sie nur fragen würden. Kein Zweifel: Nichts vermag Kinder im Alltag so stark zu fesseln wie Computerspiele. Je brutaler, desto besser. Die meisten bringen sie von der Schule mit. Die Erwachsenen reagieren unsicher und oft einfach nur ratlos. Sie kennen sich nicht aus, wissen aber nur eins: Computerspiele haben keinen guten Ruf. Spätestens seit dem Massaker von Erfurt sind Computerspiele den meisten Erwachsenen noch suspekter, als sie es ohnehin schon waren.

Befassen sich Eltern mit dem Thema »Kind und Computer« näher, sprechen sie meistens nur über das, was Kinder am Computer machen *sollen*. Lernen, zum Beispiel. Aber sie verlieren kein Wort über das, was Kinder tatsächlich am Computer *machen*.

Dieses Buch betrachtet Computerspiele, ihre Faszination und Wirkung auf Kinder und Jugendliche nicht allein und losgelöst für sich, sondern setzt sie in einen Kontext zur heutigen Medienwelt und zur Gesellschaft. Wie sieht Kindheit heute aus? Warum sind Computerspiele für Kinder und Jugendliche heute unvermeidlich? Was geht in Kindern vor, die besonders von brutalen Spielen fasziniert sind? Es zeigt den Leserinnen und Lesern, wie selbstverständlich heute Computerspiele und Internet zur Identitätsfindung der Kinder gehören, welche Bedeutung Computerspiele als letzte Bastion einer heterogenen Jugendkultur haben und weshalb es so reizvoll ist, die Kindheit gleichsam abzustreifen, um als unsterblicher Held in der digitalen Welt zu bestehen. Selbst wenn es die Kinder überfordert. Dieses Buch möchte gleichzeitig Erwachsenen Mut machen zur Erziehung, schließlich schwebt das Thema »Computer und Gewalt« seit Jahren im erziehungsfreien Raum. Eltern und Pädagogen müssen hier das Schweigen und die Resignation überwinden, um wieder mit den Computerkids ins Gespräch zu kommen.

LEVEL 1

# WER IST SCHULD? COMPUTERSPIELE



# WIR HABEN UNS AN GEWALT GEWÖHNT

## Ein junger Mann

Ein junger Mann sitzt gefesselt auf einem Stuhl. Er wird von zwei anderen Männern angebrüllt und geschlagen. Im selben Raum duscht eine Frau. Jedes Mal, wenn der ältere der beiden Männer der Frau in der Dusche nachstellt, verprügelt der zweite Mann den Gefesselten noch erbarmungsloser. Der stöhnt auf. Derweil füttert ein Leibwächter einen Affen mit Nüssen. Dann explodiert eine Bombe. Alle überstehen den Anschlag unversehrt – bis auf den gefesselten Mann auf dem Stuhl. Er wird losgeschnitten, gleitet schwer verletzt zu Boden und kriecht schwerfällig noch ein paar Meter weiter, bevor ihm der Leibwächter mit den Worten »Der ist hin« in den Kopf schießt.

Eine sinnlose, brutale, menschenverachtende Szene?

Dieser Ausschnitt entstammt weder einem japanischen Manga-Comic noch der landläufigen Spätabendunterhaltung auf RTL II. Zu aller Enttäuschung ist es noch nicht einmal ein Computerspiel, obwohl sich diese Szene mühelos mit unseren gängigen Klischeevorstellungen zum Thema decken würde und dabei die üblichen Reflexe wie Abscheu, Aggression und Unverständnis auslöst.

Was wäre jedoch, wenn es sich um ein Theaterstück handeln würde, das *Schmutzige Hände* hieße und bereits 1948 von Jean-Paul Sartre verfasst worden wäre? Und wenn diese Inszenierung von Frank Castorf zum ersten Mal 1998 an der Berliner Volksbühne mit viel Krawall und eingestreuten Texten von Radovan Karadzic aufgeführt worden wäre? Macht es die Sache besser?



Als ich der Aufführung beiwohnte, wurden mir schlagartig zwei Dinge klar: Zum einen wollte ich noch einmal gründlich über die Verlängerung meines Theaterabonnements nachdenken und zum anderen begriff ich bei diesem Stück, dass die Gewalt in all ihren Erscheinungsformen längst fest integrierter und akzeptierter Bestandteil unserer Kultur geworden ist. Findet Gewalt im Computerspiel statt, nennen wir es Schund. Findet Gewalt im Theater statt, nennen wir es Kunst.

### Gewalt ist Kultur

Wir haben uns so sehr an Gewalt als Stilmittel gewöhnt, dass wir weder sie noch die feinen Nuancen ihrer fortwährenden Steigerung bewusst wahrnehmen. So zählt Tom Staffels Endzeit-Roman *Tempodrom*, in dem er Rentner mit zerfetzten Hunden um sich schlagen lässt, ebenso selbstverständlich zur Literatur wie Brad Easton Ellis' Roman *American Psycho*, in dem minutiös die Geschichte eines sadistischen Yuppies erzählt wird, der Frauen mit Zangen und Autobatterien zu Tode quält. Doch kaum ein Medium vermag Gewalt so prächtig zu inszenieren wie das Kino. Längst sind die Zeiten vorbei, als noch Alfred Hitchcock die Kinobesucher genau mit den Dingen zu erschrecken verstand, die er ihnen vorenthielt. Heute reichen Andeutungen schon lange nicht mehr aus. Mit jedem Jahr scheint die Darstellung von Gewalt auch in qualitätsvollen Filmen immer konkreter zu werden. Peter Greenaway servierte in *Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber* einen Menschen: auf einer Platte, mit Petersilie, dampfend und gut durch. Und spätestens Quentin Tarantino etablierte mit *Pulp*

*Fiction* die Lust an der Brutalität, indem er sie mit Ironie und Übertreibung versah. Die Kritik frohlockte und lobte die kühle, intellektuelle und ästhetische Inszenierung von Gewalt. Damit gelang Tarantino immerhin das seltene Kunststück, sowohl den gebildeten Zuschauer als auch den dumpfen Anhänger des Actionfilms für sich zu gewinnen. Zuerst im Kino, später auf Video oder DVD und dann im Fernsehen. Offensichtlich verspürt das Publikum ein Bedürfnis danach, die Grenzen des Nervenkitzels weiter und weiter auszuloten. Es will überrascht, fasziniert und geschockt werden. Und das alles gleichzeitig. »Angstlust« nennt das die Filmkritikerin Sabine Horst von epd film. »Der größte Teil der Faszination«, erklärt sie, »besteht für den Zuschauer darin, dass er sich auch gesellschaftlich inakzeptablen Inhalten wie Vergewaltigung oder Kannibalismus aussetzen kann. Er identifiziert sich zwar mit der Person auf der Leinwand, weiß aber, dass alles nicht echt ist, und bekommt auf diesem Weg das beunruhigende Moment der ›Angstlust‹ in den Griff.«

Die Filmkritikerin sieht nach eigenem Bekunden einen prinzipiellen Unterschied zwischen fiktiven Gewaltdarstellungen und realer Gewalt – etwa in den Nachrichten –, die bei ihr eine sehr viel stärkere Beunruhigung auslöst.

## **Gewalt ist Information**

Wie sehr wir uns bereits an Gewalt gewöhnt haben, zeigen uns die Nachrichten am deutlichsten. Obwohl wir sie ständig genau verfolgen, schaffen wir es, dass uns die Informationen in ihrer letztendlichen Konsequenz nicht wirklich erreichen. Wenn bei einem Unwet-

ter in der Karibik 2000 Todesopfer vermutet werden, stellt sich kaum jemand bildlich 2000 Leichen vor. Und das hat seinen guten Grund: Da wir vermutlich die informierteste Gesellschaft in der Geschichte der Menschheit darstellen, hören und sehen wir tagtäglich so viele Gräuel aus aller Welt, dass wir nicht mehr bei jeder schlechten Nachricht volles Mitgefühl entwickeln können. Folglich bringen wir es ohne große Probleme fertig, die Nachrichten auf einer abstrakten Ebene zu belassen und beim Abendessen vor dem Fernseher munter in unser Käsebrot zu beißen, während amerikanische Stabsärzte einem zersausten Saddam Hussein ein Wattestäbchen in den Rachen stecken, zerfetzte Busteile nach einem weiteren Selbstmordattentat in Israel über den Bildschirm flimmern oder sich die Erdbebenopfer im Iran zwischen den Trümmern weinend in die Arme fallen. Wir stumpfen ab.

Doch wird es immer schwieriger, den Schutzpanzer über einen längeren Zeitraum aufrechtzuerhalten, denn auch die Nachrichten fallen immer drastischer aus. Bereits im Frühstücksfernsehen sind vollkommen selbstverständlich Momentaufnahmen verbrannter Leichen zu sehen. Schon nach dem Attentat des 11. September krachten auf allen Kanälen die beiden entführten Flugzeuge wieder und wieder in die Türme des World Trade Center. Als die Menschen in den oberen Stockwerken begriffen, dass ihnen das Feuer den Weg über Fahrstuhl oder Treppe nach unten versperrte, sprangen sie von panischer Angst getrieben aus dem Fenster. Die Fernsehkameras und Fotoapparate waren live dabei.

Nachrichten wollen eben nicht nur über den aktuellen Verlauf der Welt informieren, sondern schüren auch ganz bewusst Emotionen. Überall Kindesmörder,

Vergewaltigung, Folter. Das offenbart im Detail oft mehr, als wir verkraften können. Immer öfter wird dann der Wunsch nach mehr Zurückhaltung in der Berichterstattung laut. »Das maßvolle Bild soll Mitleid erregen, keinesfalls aber Abscheu, Ekel oder Unlust«, erklärt der Gewaltforscher Wolfgang Sofsky in der *Weltwoche*. »Die Ganzheit der Gestalt bleibt gewahrt, Schrei und Schmerz sind zum Seufzen abgedämpft, keine Wunde entstellt den Körper, kein Affekt verzerrt die Mimik, keine Verrenkung, kein Kot, keine abgeschlagenen Glieder, kein Blut.«

Wer die wahren Bilder nicht sehen will, möchte eben nur die Augen vor der Realität verschließen. Notfalls im Namen des »guten Geschmacks«. »Offenbar«, schreibt Sofsky, »hält man Krieg oder Folter für eine Frage des guten Geschmacks. Der Verwundete soll nicht schreiend verbluten. Leise soll er sein Leben aushauchen und dann taktvoll aus dem Sichtfeld des empfindsamen Betrachters verschwinden.«

Gehen die Medien zu weit? Oder sind wir nur zu zimperlich? Ein Thema, über das sich bestimmt vortrefflich streiten ließe. Doch die eigentlich Frage, um die sich an dieser Stelle alles dreht, lautet: Bekommen unsere Kinder das eigentlich mit?

## **Gewalt ist Alltag**

Kinder werden – wie wir alle – tagtäglich mit Gewalt konfrontiert. Ständig und überall. Das beginnt schon auf dem morgendlichen Schulweg. Schlagzeilen wie »Das perverseste Verbrechen! Kannibale fraß Berliner auf« können Kinder einfach nicht übersehen, selbst wenn sie es wollten. Aufgeschlagene Boulevardzeitungen in der U- oder Straßenbahn sind geöffnete Fenster

zu Verbrechen, Tod und Sex. Auch auf dem Schulhof zählt Gewalt zum Alltag. Selbst wer nicht zu den Opfern von täglichen Hänseleien oder Prügeleien gehört, wird doch zumindest Zeuge davon. Nachmittags erscheint die erste aufgequollene Fernsehleiche, abends lässt sich Daniel Küblböck mit Ungeziefer und Häme überschütten, und in den Nachrichten nehmen Katastrophen den ersten Platz ein.

Wir mögen uns an all das gewöhnt haben. Kinder nicht. Ohne Puffer und Filter erfassen sie diese Bilder in ihrer ganzen Grausamkeit. Diese Art der Darstellung realer Geschehnisse ist ihnen zutiefst zuwider und erschüttert früh ihr heiles Weltbild, das von einem ausgesprochen großen Gerechtigkeitssinn geprägt wird. »Bedient sich die Darstellung dieser Gewalt sensationslüsterner, die Würde des Menschen verletzender Formen«, stellten schon die Medienpädagogen Helga Theunert und Bernd Schorb vor rund zehn Jahren in ihrem Buch *Mordsbilder* fest, »so trifft das die Kinder tief und sie reagieren mit Ekel und Angst.«

Angst war immer schon der ständige Begleiter der Kindheit. Kinder haben Angst vor Dunkelheit, vor dem Alleingelassen-Werden, vor Regenwürmern oder Spinnen, aber auch heute immer mehr Angst vor Krieg, vor der Vernichtung der Umwelt, dem Aussterben der Tiere und – besonders stark – Angst, dass sich die Eltern trennen könnten und die intakte Familie auseinanderbricht.

Angst ist eigentlich etwas völlig Normales, sie treibt uns an. Und Kinder dürfen durchaus erfahren, was in der Welt vor sich geht. Aber behutsam. Darum sollte es zu den wesentlichen Aufgaben der Erziehung zählen, den Kindern bei der Überwindung ihrer Ängste zu helfen. Doch wie sollen wir dazu fähig sein, wenn viele

Erwachsene gegenüber Gewalt eine gewisse Betriebsblindheit entwickelt haben, wenn wir Gewalt als solche gar nicht mehr so recht erkennen?

»Das ist eine Sache, die ich schon länger beobachten kann«, bestätigt der Kinderpsychologe Wolfgang Bergmann. »Viele Eltern sind heute bereits so abgestumpft, dass sie kaum noch in der Lage sind, Mitgefühl für die Schrecken ihrer Kinder zu entwickeln.«

### **Gewalt gehört zur Jugendkultur**

Die heute übliche Erwartungshaltung der Eltern an ihre Kinder setzt eine große Selbstständigkeit voraus. Dementsprechend sollen Kinder und Jugendliche immer mehr mit sich allein ausmachen – auch Ängste. Gegenwärtig muss ein 10-Jähriger in der Mediengesellschaft wesentlich mehr aushalten als ein 10-Jähriger vor zehn Jahren. Und schon der musste mehr verkraften als der 10-Jährige vor 20 Jahren. Die Welt, in der wir leben, ist zweifelsohne dabei, immer brutaler zu werden. Und Kinder suchen nach einem Schlüssel, um all die schrecklichen Geschehnisse einzuordnen. Eine erste Orientierung geben die Eltern, aber wenn die auf Gewalt in den Medien nur noch matt und fast schon gleichgültig reagieren, dann folgern Kinder zwangsläufig daraus, dass Gewalt offensichtlich etwas völlig Normales zu sein scheint. Da ihnen niemand zeigt, wie sie solche Dinge verarbeiten können, suchen sie nach Wegen, sich irgendwie daran zu gewöhnen. Je früher, desto besser. Intuitiv lernen sie, sich zu stählen und abzuhärten. Wer keine Angst mehr vor schrecklichen Bildern haben möchte, sieht sich einfach die grausamsten unter ihnen an. Das kennen wir auch aus der eigenen Kindheit: Der Reiz der Angstlust hat uns

mit klopfendem Herzen dazu verleitet, mit oder ohne Eltern herauszufinden, was zum Beispiel bei *Dracula* obsiegt: die Angst oder ihre Überwindung.

Heute allerdings verfügen Kinder über gänzlich neue Möglichkeiten der Konfrontation mit der Angst. So kennen die meisten 10-Jährigen, die mir bei meinen Kinderbuchlesungen begegnen und gerade ihre ersten zaghaften Schritte im Internet unternehmen, die Seite [www.rotten.com](http://www.rotten.com). Darauf sind detaillierte Polizeifotos von Mord- und Selbstmordopfern, die einem nach wenigen Sekunden den Magen umdrehen. Natürlich schaut sich kein 10-Jähriger diese Webseite länger als ein paar Sekunden an, der Schock geht doch zu tief. Aber es ist doch symptomatisch, dass es allein schon unter den Klassenkameraden als »cool« gilt, diese Webseite zu kennen. Auf die Frage, was sie denn da sähen, antwortete mir einmal ein 11-Jähriger: »Da brät ein Papa sein Baby in der Pfanne.« Daraufhin begann die ganze Klasse zu lachen. Kein ausgelassenes Gelächter. Eher verunsichert, irritiert, kleinlaut und ängstlich. Weder Eltern noch Lehrer hatten von dieser Webseite jemals etwas gehört. Genauso kennen nur wenige Erwachsene die MTV-Sendung *Jackass* (zu Deutsch: Volltrottel), die unter Kindern und Jugendlichen Kultstatus genießt. Eine Truppe infantiler junger Männer begeht darin sehr unterschiedliche Mutproben. Fast jeder Jugendliche hat die berühmte Kochszene gesehen oder zumindest davon gehört: Ein Mann steht vor einer Pfanne und kündigt an, dass es heute Rührei gebe. Dazu isst er rohe Eier, rohe Zwiebel, Paprika, Käse und erbricht sich anschließend in die Pfanne. Das Resultat wird gebraten und verspeist. Gekotzt wird hier fast immer, ob die Helden dabei nur mit Badehose bekleidet in eine Kloake springen oder

ein Milchwetttrinken veranstalten. *Jackass* zelebriert mit infantilem Humor die ungehemmte Lust an der Grenzüberschreitung – körperliche Schmerzen werden dabei billigend in Kauf genommen. Die Sendung gehört unbestritten zur Jugendkultur. Warum? Weil die Macher von *Jackass* nichts ernst nehmen, nicht einmal sich selbst. *Jackass* kam erst in Verruf, als die ersten jugendlichen Nachahmer zu Schaden kamen. Viele Kinder wollten es ihren Idolen gleichtun, spielten in ihrer Freizeit ganze Sequenzen nach und filmten sich dabei. In Esslingen zog ein 14-Jähriger drei Pullover übereinander an, goss Spiritus darüber und zündete sich an. Er erlitt genau wie ein 11-Jähriger und 13-Jähriger in den USA schwere Verbrennungen.

Auch andere unter Jugendlichen beliebte Sendungen fallen nicht gerade durch ihre Harmlosigkeit auf. In der Cartoonserie *Southpark* bekommen alle ständig ihr Fett weg: Eltern, Politiker, Frauen, Minderheiten. Und in der Animationsserie *Celebrity Death Match* prügeln sich Prominente in einem Catcherring zu Tode.

Zu all dem finden wiederum Erwachsene keinen Zugang. Ihnen fehlt der Code, um zu begreifen, was Kinder und Jugendliche daran fasziniert. Dabei ist das gar nicht so schwer zu verstehen. Diese Sendungen haben einen speziellen Humor: Die extrem überzeichnete Komik muss in ihrer Vehemenz der Realität immer einen Tick voraus sein. Das macht die wirkliche Welt vielleicht nicht gerade harmloser, aber irgendwie erträglicher. Die spielerische Gewalt wird zu einem Instrument, um reale Gewalt zu verarbeiten und zu verkräften.

Wenn wir aber ganz nüchtern die Gewalt in der Kultur, in den Nachrichten und im Alltag betrachten, warum regen wir uns ausgerechnet nur über Computerspiele so auf?



# COMPUTERSPIELE HABEN KEINEN GUTEN RUF

## Was uns beunruhigt

Wenn der 10- oder 12-jährige Sohn komplett versunken vor seinem Computer sitzt und seine Spielfigur in der Rolle des getarnten Freischärlers durch den dicht bewachsenen Busch in Vietnam stapft und dabei dem lauernnden Gegner mit Handgranate, Maschinengewehr und Panzerfaust mächtig zusetzt, dann erfüllt uns das in der Regel mit größtem Unbehagen und Nervosität.

Aber ist das nicht auch ein gutes Zeichen?

Heute sind Computerspiele anscheinend das einzige Medium, das uns aus dem Nebel allgemeiner Abgestumpftheit aufzurütteln vermag. Erst wenn ein Kind am Rechner mühelos ein ganzes Bataillon an Waffen bedient, merken wir endlich, dass etwas nicht stimmt. Ausgerechnet Computerspiele, mit denen ja die meisten Erwachsenen bekanntlich nichts anzufangen wissen, können uns dafür sensibilisieren, Gewalt wieder bewusster wahrzunehmen.

Das bedeutet nicht automatisch, dass alle Computerspiele dumpf, brutal und martialisch sind, doch versuchen wir einmal, hier für einen Moment innezuhalten und generell über unseren eigenen Medienkonsum und den unserer Kinder nachzudenken: Meiner Meinung nach können wir Computerspiele, ganz gleich wie viel oder wie wenig sie mit Gewalt zu tun haben mögen, nicht einfach gleichsam zwischen zwei Glasscheiben eines Mikroskops pressen und für sich allein betrachten. Vielmehr müssen wir sie auch ins Verhältnis zur Gewalt in unserer Gesellschaft und zur