

Stefan Richtberg
Frankfurter Str. 101
35392 Gießen
0641/4981477

Das Spielen von Ego-Shootern – ein abweichendes Verhalten?

Vorlesung: Grundzüge der Soziologie (GW Soz1a)
Wintersemester 2006/2007
Dr. Michaela Goll

Das Spielen von Ego-Shootern – ein abweichendes Verhalten?

Immer öfter liebt man es in der Zeitung oder hört es in Rundfunk und Fernsehen: mehr und mehr Kinder und Jugendliche spielen am Computer Ballerspiele. Und nach Gewalttaten von Jugendlichen hört man regelmäßig die Rufe der Politik nach einem Verbot solcher Spiele. Daher beschäftigt sich das folgende Essay mit der Einstellung der Gesellschaft gegenüber von Computerspielen, in denen Gewalt dargestellt wird. Konkret soll dabei die Fragestellung thematisiert werden, ob in Deutschland heutzutage das Spielen solcher Ego-Shooter als abweichendes Verhalten anzusehen ist oder nicht. Am Ende sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden dieses Verhalten durch die Schule zu verändern.

Dabei wird Joas Definition von Abweichung als Grundlage benutzt, die sowohl kriminelles Verhalten, als auch Verhalten, welches von der Allgemeinheit als unethisch, unmoralisch, eigenartig oder unanständig angesehen wird, als Abweichung bezeichnet. (vgl. Joas 2003, 170)

Zu Beginn lässt sich festhalten, dass das Spielen solcher Computerspiele natürlich ein soziales Handeln ist, da man meist über das Internet mit und gegen andere Menschen spielt, sich an ihnen orientiert und mit ihnen über das Spiel chattet. Ebenso ist es aktuell noch völlig legal solche Ego-Shooter zu spielen. Doch diese beiden Punkte sind wohl die einzigen Punkte, die nicht diskussionswürdig sind. Ihnen schließt sich die zentrale Frage an, ob die Bevölkerung das brutale Töten von Menschen in einem Computerspiel als unethisch, unmoralisch oder krank ansieht. Um darauf eine Antwort zu finden, muss man zuerst klären, ob dieses Verhalten Opfer fordert, welche von der Allgemeinheit erkannt werden und somit starke Auswirkungen auf ihr Urteil haben. Des Weiteren muss man sich mit der Frage beschäftigen, welche Teile der Bevölkerung solche Spiele als unmoralisch ansehen, welche nicht und wie groß die Macht dieser beiden Gruppen ist. Denn Macht spielt eine zentrale Rolle dabei ein Verhalten als abweichend zu definieren und im Extremfall sogar als illegal einzustufen; d.h. per Gesetz zu verbieten.

Auch hier, bei der Frage, ob das virtuelle Töten ein Handeln ohne reales Opfer ist oder auch reale Opfer produziert, lassen sich unterschiedliche Ansichten feststellen. Die Spieler sind der Meinung, dass es kein reales Opfer gibt, da dies alles nur Spiele, die sich in einer virtuellen Welt bewegen und so auch nur virtuelle Opfer hervorbringen. Schließlich wird beim Spielen niemand real angegriffen, verletzt oder gar getötet. Andere hingegen vertreten die Meinung, dass solche Spiele sehr wohl reale Opfer erzeugen, da Spieler dieser Spiele in der realen Welt angeblich mehr Verbrechen verüben und auch reale Menschen töten.

Meiner Ansicht nach ist dies mir großer Vorsicht zu betrachten, da es zwar in der Statistik eine Korrelation zwischen dem Spielen von Ego-Shootern und der Wahrscheinlichkeit ein Gewaltverbrechen zu begehen gibt, aber man daraus nicht direkt auf kausale Zusammenhänge schließen darf. So halte ich es für sehr wahrscheinlich, dass hier eine bzw. mehrere Drittvariablen, wie z.B. Gewalt im Elternhaus oder der Schule, eine entscheidende Rolle spielen. Schließlich spielen Millionen von Menschen solche Spiele in ihrer Freizeit und kann man ihnen allen unterstellen, dass sie potentielle Gewalttäter sind, nur weil sie Counter-Strike spielen? Und jeder Mensch sollte doch zwischen virtuellem Spiel und realer Welt unterscheiden können, oder versagt hier etwa die Sozialisation in der Gesellschaft? Nein, ich meine, dass zum Beispiel illegaler Waffenhandel zu realen Opfern führt, aber nicht das Spielen von Ego-Shootern.

Und dennoch werden die Rufe nach einem gesetzlichen Verbot solcher Spiele immer lauter. Vor allem nach den Amokläufen eines Schülers in Erfurt und eines Schülers in Emsdetten, bei denen mehrere Menschen ihr Leben lassen mussten, gewann diese Position an Zustimmung.

Und hier sind wir bei der Frage angekommen, welche Bevölkerungsgruppen Ego-Shooter als unmoralisch oder krank ansehen. In allen Medien wurde deutlich, dass vor allem die ältere Generation, die noch ohne das Medium Computer aufgewachsen ist, solche Spiele noch nie gespielt hat und diese somit nicht in ihrer Tiefe kennt, es als eigenartig empfindet Menschen in der virtuellen Welt zu erschießen. Während die jüngere, mit Computer und Internet aufgewachsene Generation hingegen solche Games nur als virtuelles Abenteuer, interessanten Zeitvertreib oder unterhaltsames Kräfteressen sieht und somit das Spielen keinesfalls als ein abweichendes Verhalten einstufen würde.

Doch warum werden die Forderungen nach Verboten immer lauter, wenn doch der Bevölkerungsteil, der solche Spiele spielt, kein Verbot möchte und die, die sowieso keine Ego-Shooter spielen, aufgrund von nicht auftretenden realen Opfern auch kein besonders starkes Interesse an einem Verbot haben können?

Dies lässt sich nur mit dem Faktor der Macht erklären. Wer Macht in Form von Geld, Ansehen oder politischem Einfluss hat, der ist in der Lage gewisse Verhaltensweisen als Abweichend zu definieren. An dem Beispiel der Killerspiele lässt sich das sehr gut zeigen, da die Gruppe der Befürworter solcher Games zum großen Teil aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen besteht, die weder viel Geld und Ansehen noch großen politischen Einfluss haben. Hinzu kommt noch, dass die soziale Struktur zwischen den einzelnen Mitgliedern der Gruppe eher schwach ist, da sich viele nicht persönlich kennen, sondern nur mehr oder minder anonym gegeneinander spielen. Dies verhindert eine starke gemeinsame Lobby, wie sie z.B. Arbeiter einer großen Firma haben, was ihre Position weiter schwächt.

Ihnen gegenüber steht eine Gruppe von durch die Presse verängstigten Eltern, die befürchten, dass ihr Kind Opfer eines Amoklaufes an einer Schule werden könnte, Politiker, die versuchen diese Angst in Stimmen bei der nächsten Wahl umzumünzen, und Personen, die es wirklich als moralisch verwerflich ansehen Menschen in einem virtuellen Spiel zu töten. Diese Gruppe besitzt deutlich mehr Geld, Ansehen und politischen Einfluss und hat daher mehr Macht als die Gruppe der Befürworter von Killerspielen, auch wenn sie nicht unbedingt mehr Personen enthält. Diese Personen sind daher auch öfter in den Medien vertreten und haben es daher einfacher noch unentschlossene Personen und Personen, für die diese Thematik völlig fremd ist, auf ihre Seite zu bringen.

Ich persönlich empfinde das Spielen von Killerspielen nicht als abweichend und erhalte im Alltag auch sehr selten negative Sanktionen, wenn ich z.B. Counter-Strike spiele. Allerdings ist hier zu beachten, dass unterschiedliche Gruppen der Bevölkerung unterschiedliche Ansichten darüber haben, was abweichend ist und was nicht. Und ich bewege mich meist in einer Gruppe von jungen, an den Computer gewöhnten Erwachsenen, wo die Einstellung gegenüber solchen Spielen eher positiv ist.

Betrachtet man nun alle Faktoren zusammen, so muss man auf die Frage, ob das Spielen von Ego-Shootern ein abweichendes Verhalten darstellt, zu folgendem Schluss kommen:

Trotz der Größe der Gruppe von Verbotsgegnern ist das Spielen solcher Spiele als abweichendes Verhalten einzustufen bzw. wird von der Gesamtbevölkerung als ein solches eingestuft. Dies ist vor allem auf nicht korrekt wiedergegebene Statistiken in

der Presse zurückzuführen, da hier den Menschen nahe gebracht wird, dass das Spielen von Ego-Shootern zu Gewaltverbrechen und Amokläufen führt. Dieser Sachverhalt müsste in der Wissenschaft eingehender untersucht werden, um zu klären ob es tatsächlich einen direkten Zusammenhang zwischen diesen beiden Punkten gibt oder nicht. Auf jeden Fall besteht hier aber eine Möglichkeit für Eltern und Lehrer anzusetzen und das Verhalten der Schüler zu verändern. Ihnen muss in der Schule ein kritischer Umgang mit Medien aller Art gelehrt werden und ihnen muss der große Unterschied zwischen realer und virtueller Welt deutlich gemacht werden. Damit kann verhindert werden, dass sich manche Schüler immer mehr in eine virtuelle Welt zurückziehen und irgendwann versuchen diese virtuelle Welt in ihr reales Leben zu bringen. Sollte dem Lehrer dennoch ein solches Verhalten auffallen, so muss er verstärkt versuchen den betreffenden Schüler zu unterstützen, ihm Hilfe anbieten wie z.B. Gespräche mit dem Schulpsychologen und auch die Eltern zu verständigen um sie auf das Problem aufmerksam zu machen. Weiterreichende Möglichkeiten hat man als Lehrer bei dieser Art abweichendem Verhalten meiner Meinung nach aber nicht. Hier sind die Eltern gefordert stärker darauf zu achten, wie ihr Kind seine Freizeit gestaltet und wie sich seine Persönlichkeit entwickelt. Lehrer können schließlich nur begrenzt erzieherische Aufgaben übernehmen, spüren aber oft wenn es hier Mängel gibt.

Quellen:

Joas (Hg.) 2003, 169-197

Lott (Hg.) 2007, Game Star Magazin 02/07