

Verstehen, nicht verbieten

Von Thomas Cap.

Ich heiße Thomas Cap und spiele regelmäßig Computer- und Videospiele, die manche Medien- und Politiker gerne publikumswirksam als „Killerspiele“ bezeichnen. Trotzdem habe ich noch nie eine echte Schusswaffe in Händen gehalten, habe aus moralischer Überzeugung den Zivildienst als Rettungssanitäter dem Militärdienst vorgezogen und biete älteren Personen in öffentlichen Verkehrsmitteln meinen Sitzplatz an. Ich erzähle Ihnen das alles nicht, weil ich mich als besseren oder schlechteren Mensch präsentieren will, sondern weil ich glaube, dass ich damit vielleicht nicht ganz dem Bild eines Videospieles entsprechen, wie es der Öffentlichkeit oft verkauft wird. Gleiches gilt übrigens für so ziemlich jeden Videospielespieler den ich kenne. Trotzdem werden wir viel zu oft mit einigen wenigen Extremfällen in einen Topf geworfen und manche/r Politiker/in fordert weitreichende Verbote in unserem Hobby. Aber kann das die Lösung sein? Sind Videospiele wirklich so schlimm? Ich werde Ihnen jetzt nicht blauäugig versichern, dass ich es für absolut unbedenklich halte, wenn ein junger Mensch sich von der Außenwelt zurückzieht und in sein Zimmer einsperrt, um täglich für viele Stunden mordend durch vir-

tuelle Landschaften zu ziehen und mit Genuss virtuelle Grausamkeiten aller Art zu verüben. Jeder mit gesundem Menschenverstand würde das bedenklich finden, und soweit stimme ich mit den Kritikern auch überein. Doch in einem ganz entscheidenden Punkt kann ich mich den Argumenten der Gegenseite einfach nicht anschließen, nämlich, dass die genannten Videospiele auch gleich die Ursache solchen Verhaltens sein sollen. Ich sehe das genau umgekehrt, für mich handelt es sich beim extremen und exzessiven Genuss solcher Medien viel mehr um ein Symptom als die eigentliche Ursache. In anderen Fällen von Verhaltensauffälligkeit wurde und wird zum Beispiel der übermäßige Konsum von blutigen Horror-Filmen und das ständige Hören von „aggressiver“ (Metal)musik ja auch eher als Auswirkung denn als Ursache gesehen. Warum will man den Videospiele eine Sonderstellung einräumen? Das Argument, dass diese durch ihre Interaktivität und damit Realitätsnähe einen ganz anderen Stellenwert haben, muss man natürlich akzeptieren – auch wenn sich die Wissenschaft über die tatsächlich vorhandenen positiven UND negativen Eigenschaften dieser noch immer nicht einig ist. Ist die Reali-

tätsnähe aber nicht zum Beispiel bei der Jagd und am Schießstand im Schützenverein noch viel mehr gegeben? Warum wieder diese Ausgrenzung? Oder aber handelt es sich bei den Spielen einfach um eine (noch) missverständliche neue Kunstform?

Wer ein wenig recherchiert, wird viele Quellen dafür finden, dass fast jede neue Ausdrucksform über die Jahrhunderte ihre Gegner hatte: Heutige Theaterklassiker galten als obszön und volksverhetzend, Krimi-Hörspiele wurden in den Anfängen des Radios als bedenklich eingestuft und ganze Musikrichtungen waren anfangs ein rotes Tuch für eine änderungsunwillige Gesellschaft. Auch Videospiele sind neu, eine neue Kunstform – aber sind sie deswegen gleich bedenklich? Weder Wissenschaft noch Erfahrung liefern uns hier im Moment eine eindeutige Antwort, aber gerade das sollte uns eigentlich daran hindern, sie einfach wegzusperren. Etwas zu verbieten, nur weil man es nicht versteht, ist kurzsichtig, stattdessen sollte man versuchen, dem Ganzen aufgeschlossen gegenüberzutreten, sich nicht von eigenen oder fremden Vorurteilen einnehmen zu lassen und sich seine eigene Meinung zu bilden. Und um nicht mehr und nicht weniger möchte ich Sie als Leser bitten: Setzen Sie sich mit dem Thema auseinander, anstatt – vielleicht auch nur durch passive Zustimmung – das Ganze durch Verbote unter den Teppich zu kehren. Wenn jemand in Ihrer Umgebung, vielleicht sogar ihr eigenes Kind, sich mit möglicherweise ungeeigneten Inhalten beschäftigt, ergründen Sie doch zuerst, warum der- oder diejenige sich damit die Zeit vertreibt und was gespielt wird. Ihnen muss das Gesehene dabei noch nicht einmal gefallen, Geschmäcker sind eben verschieden. Es ist auch möglich, dass sich Ihre Meinung zum Thema trotzdem nicht ändert, aber dann haben Sie ihre Entscheidung wenigstens auf Grund von eigenen Erfahrungen gefällt, anstatt sich einfach etwas einreden zu lassen!



FOTO: FRIEDENSBÜRO

Computerspiele – Kunstform, die zur Entspannung einlädt oder Instrument zur Konditionierung der Soldaten von morgen?

Thomas Cap, Jahrgang '82, ist Chefredakteur von Gamers.at, Österreichs ältestem und größten Computerspielmagazin. Daneben studiert er an der TU Wien und der DU Krems Informatik und Spieltheorie.