

Artikel, 21.06.2006
© Dr. Sabine Schiffer

Kriegsübung am heimischen Computer

In einer deutschen Handelskette ist derzeit PC-Spielesoftware günstig zu erstehen. Jedes Spiel für nur 4,99 €. Neben dem Spiel Solitär als absolutem Außenseiter gibt es vor allem sog. Strategiespiele. Eines erregte meine Aufmerksamkeit: Kreuzzüge. In verschiedenen Varianten kann man hierbei als Kreuzritter die heiligen Stätten zurückerobern. Die Betonung liegt hier auf dem Wortteil „zurück“. Die Konstruktion der Geschichte entspricht allen Strategiespielen und vielen Actionfilmen gleichermaßen. Böse haben sich einer Sache, eines Landes, bestimmter Personen oder Dinge bemächtigt und um diese zu befreien, muss man zum Kampfe schreiten – hier wie bei einigen anderen Spielen sich anlehnend an historische Vorgaben, sehr häufig aber auch ohne diesen Hintergrund.

Den braucht man auch nicht, um eine Verteidigungssituation zu kreieren. Zu beobachten ist, dass die Rahmengeschichte solcher Spiele immer eine Situation darstellt, die eine legitime Verteidigung des eigenen Raums oder anderer Dinge erforderlich macht. Eine gerechte Sache also, man „verteidigt“ seine Rechte und Werte. Genau genommen handelt es sich einfach um ein Aggressionsspiel, denn andere Lösungsmöglichkeiten als Kampf und Gewalt werden nicht angeboten. Insofern ist „Kreuzzüge“ eines von vielen dieser Art Spielmuster und steht stellvertretend für eine ganze Kategorie solcher „Freizeitangebote“ für unsere lieben Kleinen.

Tatsächlich für die Kleinen, denn es ist auf dem Cover extra vermerkt, dass es laut USK keine Altersbeschränkung für dieses Spiel gibt. Das sollte beruhigen, denn auch wenn niemand danach fragt, kann man herausfinden, wie sich die USK zusammensetzt¹ – und dabei sind neben den Interessenverbänden der Softwarehersteller auch Vertreter von Jugendbehörden, des Kultusministeriums und der Kirchen beteiligt. Also „freigegeben“ und in der Tat, es sind keine Sexszenen und auch keine bluttriefenden Szenen zu sehen. Bei den Kampfhandlungen steuern jeweils nur Spielkarten mit einem bekreuzten Ritter und einem krummsäbelschwingenden Sarazenen aufeinander zu. Im Hintergrund ertönen Kampfgeräusche, aber es wird kein Blut sichtbar. Und es handelt sich auch nicht um ein Ego-Shooter-Spiel, bei dem man durch direktes Schießen den Gegner vernichtet, sondern um ein verharmlosendes Strategiespiel – nicht harmlos, aber eben verharmlosend. Auch wenn man nicht aus der Perspektive der ersten, sondern die der dritten Person spielt, so identifiziert man

¹ USK = Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle www.usk.de des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e.V.

sich doch mit seinem Helden. Die einzige Strategie zur Punktesammlung ist die der Vernichtung des Gegners.

Der Großdruck auf der Rückseite des CD-Covers lässt zudem aufhorchen: „Gott will es“. Ob die Spieler wissen, dass es sich hierbei um ein historisches Zitat aus der Kreuzzugszeit handelt? Soll man nun hoffen, dass die vermutlich kleinen Spieler, die hier ihre Spieltechnik einüben, noch nicht lesen können? Was trainieren sie hier eigentlich? Leben in Konkurrenz, primitive Überlebensvorstellungen à la „entweder ich oder du“ – also lieber ich ... Welch ein Erziehungsfaktor in der Entwicklung unserer Kinder! Und welches Potenzial für das Denken in Feindbildern, denn viele der technikgesegneten Kinder überall auf dieser Welt verbringen mit solchen Geschichten ihre Freizeit. Vielleicht gar noch, um sie vor dem gefährlicher werdenden Straßenverkehr zu schützen. Und oft, um sie dem passiv machenden Fernseher zu entziehen – hier können sie „aktiv“ etwas tun.

Erschreckend wird das ganze Szenario erst richtig, wenn man weiß, dass es sich hier um eine Vorstufe zu den sog. Ego-Shootern handelt, die eine direktere Abschusserfahrung anbieten. Bei letzteren handelt es sich um eine Entwicklung von Militärpsychologen, die damit erfolgreich die Herabsetzung der Tötungshemmung bei zukünftigen Soldaten trainieren. Bei denen sieht dann der Monitorausschnitt ihres Visiers der PC-Bildschirmdarstellung auch zum Verwechseln ähnlich. Aber nur bis zum Schuss, denn während der Soldat später das Blut nicht sehen wird, da das „Objekt“ seiner Tat zu weit weg ist oder gar nur in einem Gebäudekomplex verborgen war, sind die bildlichen Darstellungen des Spieleerfolgs am heimischen PC oft umso blutiger. Macht aber nichts, denn zur Bildschirmbereinigung drückt man nach dem „Game over“ einfach wieder auf „Start again“ und schon ist die Welt wieder in Ordnung: Nach der Gefahr ist vor der Gefahr. Die psychischen Auswirkungen sind zwar direkt vorhanden, aber oft erst dann unübersehbar, wenn ein Anlass die aufgestaute Aggressivität sowie den Zwiespalt zwischen Ohnmachts- und Allmachtsgefühlen an die Oberfläche spült. Ohne Anlass fehlt oft ein Erkennen der negativen Gefühlsbildung, die bis hin zum Verlust jeglichen Mitgefühls reichen kann – eine häufig feststellbare Folge aus dieser Art von Medienkonsum. Gekoppelt mit Bewegungsmangel, Frustrationsgefühlen im Alltag und einer zunehmenden Angst vor der banalen realen Welt, sind die Potenziale dieser frühen Schule noch gar nicht abzuschätzen.