

„An virtuellen Faschismus grenzend“

Auenwalder Medienpsychologe Weiß befragt Schüler aller Schularten: Gewaltspiel unter Jugendlichen mehrheitsfähig

Den Jugendmedienschutz in Deutschland kann man vergessen. Das ist, sapperley formuliert, eine Erkenntnis des Auenwalder Medienpsychologen Professor Dr. Rudolf Weiß. Fazit seiner jüngsten Studie: Kinder und Jugendliche spielen teilweise exzessiv extreme Gewaltspiele am Computer, obwohl diese nur für Erwachsene freigegeben sind.

VON PETER WARK

BACKNANG. Für seine jüngste Untersuchung hat Weiß etwa 180 14- und 15-jährige Schüler aller Schularten von der Förderschule bis zum Gymnasium befragt. Unter anderem am Bildungszentrum Weissacher Tal und am Max-Born-Gymnasium in Backnang. Dabei ging es um die Nutzung des neuen und von Kritikern als extrem brutal eingestuften Ego-Shooter-Spiels „Call of Duty – Modern Warfare 2“. Es war eine Wiederholungsbefragung. Seit 2008 hat Weiß schon zwei ähnliche Befragungen mit denselben Schülern durchgeführt, zuletzt zum Videospiel „Grand Theft Auto IV“.

Das Ergebnis der neuen Untersuchung: Annähernd zwei Drittel der Jungen spielen regelmäßig „Call of Duty – Modern Warfare 2“. Freigegeben ist dieses weltweit meistverkaufte Spiel seiner Art ab 18 Jahren. Nur: das juckt niemanden. Im Gegenteil, so Weiß. Die Altersbe-

schränkung auf 18 Jahre wirke auf die Jüngeren eher als zusätzlicher Anreiz. Die meisten Eltern hätten keine Ahnung, was in den Kinderzimmern zu Hause läuft. Oft genug würden Eltern und Verwandte sogar als willfähige Helfer bei der Beschaffung der Spiele agieren. So habe im Fall des Winnender Amokläufers Tim Kretschmer die elterliche Kontrolle vollkommen gefehlt. Die Mutter habe Tim sogar mehrfach Gewaltspiele beschafft.

Befragt man die Jugendlichen, warum sie „Modern Warfare 2“ so gerne spielen, dann nennen 4 bis 6 Prozent der befragten Jungen (und vor allem Jungen spielen es) „Taktik/Strategie“. Die wahre Faszination geht aber von etwas ganz anderem aus. 37 Prozent (das ist einsame Spitze in der Befragung) nennen die Kategorie „Blut, Leute töten, Waffen, Verbrechen“ als das, was ihnen besonders gut gefällt. Ein „erschütterndes Ergebnis“, sagt Weiß.

„Call of Duty – Modern Warfare 2“ ist das derzeit meistverkaufte Computer-/Videospiel der Welt. In den ersten 24 Stunden, die es auf dem Markt war, wurde das Spiel in den USA und Großbritannien fast fünf Millionen Mal verkauft. Innerhalb weniger Wochen hat es laut



Rudolf Weiß

Weiß weltweit einen Umsatz von einer Milliarde Dollar gemacht und ist der Renner in der Gamer-Szene. Die amerikanische Originalversion darf in Deutschland nicht beworben und nicht verkauft werden. Trotzdem wurde sie aus dem Internet weltweit schon mehr als fünf Millionen Mal heruntergeladen.

Die „entschärfte“ Version ist für den Medienforscher und Intelligenzdiagnostiker Professor Weiß nichts als Kosmetik. In der deutschen Version dürfe ein Killer nicht selbst wahllos in eine Menschenmenge feuern wie im Original, wohl aber die vor ihm laufenden Schützen eines Terrorkommandos. Ein Massaker finde in dem Spiel so oder so statt. Brutalität und große Gewalt werde in diesem wie in anderen Spielen belohnt, beschreibt Weiß. Er nennt das Spiel einen „menschlichenverachtenden und an virtuellen Faschismus grenzenden Kriegsshooter“ voller Tötungsszenarien.

61 Prozent der von ihm befragten 15-jährigen Schüler haben das Spiel bereits gespielt, beziehungsweise spielen es sogar regelmäßig.

Negative psychische Auswirkungen wie Verrohung, höhere Gewaltbereitschaft und tatsächliche Gewalttätigkeit bei dauerhaftem Gebrauch solcher Spiele stehen für Dr. Rudolf Weiß außer Frage. Aus seinen aktuellen und früheren Befragungen, die er als Mitglied des Ver-

eins Mediengewalt (einem Zusammenschluss von unabhängigen Wissenschaftlern, die einen besseren Jugendmedienschutz fordern) durchführt, folgert er: Der Jugendmedienschutz ist ein Jahr nach dem Amoklauf von Winnenden „löchrig wie ein Schweizer Käse“.

Anders ausgedrückt: Er ist null und nichts wert, weil er eben höchstens auf dem Papier steht, in der Realität aber keinerlei Wirkung hat. Das liegt nach Ansicht des Auenwalder Wissenschaftlers in großem Maß an der Macht und dem Einfluss der Industrie, die mit Ego-Shootern Milliarden verdient. Er stehe mit bedeutenden Politikern im Dialog, die sich mit dem Jugendmedienschutz befassen, berichtet Rudolf Weiß. Und da erfahre man dann schnell, dass die Politik vor der Spielelobby längst kapituliert hat. Ein

namhafter Politiker in Berlin, der sich intensiv mit der Thematik befasse, habe ihm ganz offen von seiner Ohnmacht angesichts der übermächtigen Wirtschaftsinteressen berichtet. Wissenschaftliche Untersuchungen, die einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen am Computer und tatsächlich gelebter Gewalt untermauern, würden seit Jahren einfach ignoriert. Weiß glaubt nicht, dass sich hier etwas ändert. Die Politik, blauäugig oder feige, gehe weiter vor den Interessen der Industrie in die Knie.

„Die Politik geht vor
der Wirtschaft in die Knie“