

Stellungnahme zum Beitrag

"Und der Mensch sah, dass es gut war. Warum auch in der Welt der Computerspiele die Moral regiert"
in chrismon.de 12/2008

Da wir uns seit längerer Zeit mit den Folgen von elektronischen Gewaltspielen für Kinder und Jugendliche beschäftigen, hat der Beitrag von Andreas Rosenfelder zum Thema "Sind Computerspiele moralisch gut oder schlecht?" unsere besondere Aufmerksamkeit gefunden.

Zunächst einmal halten wir die Fragestellung für zumindest unpräzise. Können Objekte wie Spiele, Autos, Messer, Häuser usw. per se moralisch gut oder schlecht *sein* - oder anders: Ist die moralische Qualität ein Merkmal von Objekten? Man sollte im Fall der Computerspiele oder noch besser im speziellen Fall der elektronischen Gewaltspiele, um den es auch Rosenbauer in seinem Beitrag geht, besser nach den Normen fragen, vor deren Hintergrund die möglichen Spielräume und -handlungen geschaffen wurden.

Weiter wäre unter der Perspektive der Moral zu fragen, ob diese Spielräume und -handlungen dem entsprechen, was in unserer Gesellschaft als richtiges Handeln angesehen wird. Stimmen die vorgesehenen Spielhandlungen elektronischer Gewaltspiele mit dem überein, worauf unsere Gesellschaft sich in langer, leidvoller sozialer Entwicklung als *allgemein verbindlich*, als moralisch qualifiziertes Handeln verständigt hat?

Sollte die generelle Antwort negativ ausfallen, ist weiter zu fragen, welche gesellschaftlichen Sub-Gruppen zu abweichenden Urteilen kommen, sei es weil sie (a) andere Urteilkriterien anführen oder (b) zur Urteilsbildung (noch) nicht fähig sind. Bleiben wir zunächst beim Fall (a), den vom gesellschaftlichen Konsens - wie er sich beispielsweise im Strafgesetzbuch niedergeschlagen hat - abweichenden Beurteilungen der moralischen Qualität von Gewalthandlungen als Spielprinzip.

Üblicherweise wird im Fall (a) mit Prinzipien argumentiert, die den oft als nicht mehr zeitgemäß bewerteten moralischen Leitsätzen zum Umgang mit Gewalt übergeordnet seien. Insbesondere werden die Freiheit der Kunst und der Nutzen für die Volkswirtschaft bzw. der Schaden bei Verzicht auf Herstellung und Verkauf von elektronischen Gewaltspielen bemüht. Ihr Autor Rosenbauer fügt hier eine bemerkenswerte Argumentationsfigur hinzu: Nicht nur ist die Welt nicht einfach gut oder schlecht, gerecht oder ungerecht, sondern die Dialekt der Werte ist notwendig und im göttlichen Bauplan deshalb so vorgesehen. Elektronische Gewaltspiele sind daher als jenseits von Gut und Böse zu betrachten, denn "Letztlich leitet sich jedes Computerspiel aus dem uralten Quellcode ab, den die Schöpfungsgeschichte offenlegt". Als evangelisches Magazin sollten Sie den Autor bitten, wenn Sie sich denn seine Argumentation zu eigen machen wollen, die Berücksichtigung der Erbsünde für Anlage und Beurteilung der Spielcharaktere und ihrer Handlungen explizit herauszustellen. Implizit hat er sich in seinem Artikel ja durchaus darauf bezogen.

Allerdings würden Sie damit die Strategie des Autors unterstützen: Er wedelt mit dem "red herring" der Rhetorik, d.h. er führt mit dem Genesis-Bezug ein für den Kern der Diskussion irrelevantes Thema ein, auf das sich nun alle konzentrieren sollen, damit das wirkliche Problem nicht weiter verfolgt wird. Damit sind wir beim Fall (b): Was richten elektronische Gewaltspiele bei Kindern und Jugendlichen an, deren Fähigkeiten und Kriterien zu moralischem Urteilen noch in Entwicklung sind? Die sozialwissenschaftliche Forschung hat inzwischen mit zahlreichen Längsschnittstudien, in denen die Entwicklung u.a. von Aggressivität und Delinquenz, aber auch von Friedfertigkeit bei Kindern und Jugendlichen z.T. über mehrere Jahre und in unterschiedlichen sozio-kulturellen Umwelten verfolgt wurde, eindeutige Aussagen erarbeitet: Mediengewalt ist ein gewichtiger Faktor unter den Einflüssen auf Heranwachsende, die Aggressionsbereitschaft und Delinquenz begünstigen. Damit wird kein

monokausaler Einfluss behauptet - ein beliebtes Argument zur Kritik der wissenschaftlichen Ergebnisse - aber es wird die Bedeutung des intensiven und extensiven Handelns in virtuellen Gewaltwelten im Kontext anderer ungünstiger Entwicklungseinflüsse unterstrichen.

Wenn also nach Moral im Kontext von Computerspielen gefragt wird, sollte man sich auf die moralische Position der Hersteller, Verkäufer und Befürworter von elektronischen Gewaltspielen konzentrieren, insbesondere auf ihre Verantwortungslosigkeit im Hinblick auf die Folgen ihres Handelns für die Entwicklung der heranwachsenden Generation und damit des künftigen Zustands der Gesellschaft. So gesehen erscheint der Bezug des Autors auf die Schöpfungsgeschichte moralisch fragwürdig. Allerdings würden der Autor und die einschlägige Industrie den Vorwurf der Verantwortungslosigkeit wohl entrüstet zurückweisen mit dem Hinweis auf den verantwortungsvollen Umgang mit der Altersklassifizierung elektronischer Gewaltspiele in der "Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle" (USK). Es würde hier zu weit führen, einerseits die mögliche Abhängigkeit oder Unabhängigkeit der Mitglieder dieses Gremiums von der Softwareindustrie, andererseits die Funktion der Altersbegrenzung gemäß den geltenden Regelungen als Immunisierung gegen weitergehende staatliche Grenzziehungen zu diskutieren.

Tatsache ist jedenfalls, dass das gesamte Verfahren der USK nicht dazu geeignet ist zu verhindern, dass Gewaltspiele in großem Umfang in die Hände von Kindern kommen. Dazu wird nun von Befürwortern der Gewaltspiele in vielen Varianten der Unterschied zwischen realer und virtueller Welt als Argument angeführt, zusammengefasst in der Behauptung, Handeln in Spielwelten habe mit realem Handeln nichts zu tun. Da fragt man sich schon, warum dann Piloten in Simulationsanlagen trainieren und nach solchen Trainings einen Tag lang nicht real fliegen dürfen oder warum die US-Army für 50 Millionen US-\$ in Grafenwöhr ein elektronisches Trainingszentrum einrichten will oder warum die gleiche Institution gratis ein Gewaltspiel für Jugendliche zum Download bereithält. Gibt es tatsächlich keine Wirkungen von Spielerfahrungen auf das reale Leben von Kindern und Jugendlichen?

Für solche Effekte elektronischer Gewaltspiele sollte die Öffentlichkeit sensibilisiert werden. Die relevante Frage zum Artikel von Rosenfelder muss also lauten: Ist das Ausblenden der Effekte elektronischer Gewaltspiele aus der öffentlichen Diskussion moralisch gut oder schlecht?