

»Subjektiv, voreingenommen, vorhersehbar«

FRONTAL DANE BEN

Ein einseitiger ZDF-Bericht über gewalthaltige Computerspiele löste Proteststürme unter Spielern aus. Ärger, Enttäuschung, aber auch Problembewusstsein – die Reaktionen der GameStar-Leser.

BEHAUPTUNGSJOURNALISMUS

Am 26. April berichtete das ZDF in seinem investigativen Politmagazin Frontal 21 über Gewalt in Computerspielen, im ZDF-Jargon »Killerspiele« genannt. Der Autor: Dr. Rainer Fromm, ein alter Bekannter der GameStar-Redaktion.

Nach seinem letzten umstrittenen Frontal 21-Beitrag mit dem Titel »Video-Gemetzel im Kinderzimmer« (9. November 2004) hatten wir den rührigen Journalisten und Jugendschützer zu einer Diskussion in der GameStar-Redaktion eingeladen. Bei dieser Gelegenheit entpuppte sich Dr. Fromm als kommunikativer, jovialer Gesprächspartner, sogar mit Spieleerfahrung. Stellen Sie sich vor, auch Dr. Rainer Fromm hat 3D-Shooter gespielt! Und sogar indizierte und solche ohne Jugendfreigabe. Außerdem betonte Fromm, dass das Verteufeln der Spielerszene nicht weiter helfe, dass er keine Hexenjagd wolle, sondern Brücken bauen zwischen Jugendlichen und Eltern. Aufklärung sei die Lösung. Klingt gut, gekauft. Wir haben dem Politologen für zukünftige Projekte unsere Mitarbeit angeboten – wer übers Fach redet, sollte schließlich mit denen reden, die was davon verstehen.

Schade nur, dass dieser scheinbar fruchtbare Dialog keinen Einfluss auf die Frontal 21-Sendung vom 26. April hatte. Zwar bemühte sich der Beitrag in der Anmoderation und zu Beginn um mehr Differenzierung als das »Kinderzimmer-Gemetzel«, griff dann aber doch schnell wieder zur groben Kelle des Behauptungsjournalismus. Wie der funktioniert? Sie lassen Experte A auftreten – sofern er die These unterstützt, mit der Sie von Beginn an in den Bericht gegangen sind –, und lassen ihn großzügig zu Wort kommen. Am Schluss sagt der Fachmann möglichst Dinge wie: »Das ist erwiesen!«

Es ist nicht alles falsch, was in den Frontal-Sendungen gesagt wurde. Aber für jede der genannten Experten-Thesen lässt sich mindestens eine Gegenthese finden. Zum Beispiel die ins Zentrum der Reportage gerückte Aussage: »Ein friedfertiger Mensch, der diese Spiele spielt, ist am Ende gefährdeter als ein gewaltbereiter Mensch, der überhaupt nicht spielt.« Die Webseite der Süddeutschen Zeitung bietet hierzu das exakte Gegenstück, »Doppelte Dosis«-Hypothese genannt: »Gewalt in den Medien trägt dort zur Gewaltnestung bei, wo der Alltag schon Gewalt beinhaltet und deshalb bereits eine Gewaltbasis existiert. Die Medien allein dagegen machen vermutlich nicht gewalttätig.«

GameStar ist und war schon immer der Meinung, dass eine klare und nachhaltige Altersfreigabe sowie die Kontrolle deren Einhaltung für Spiele notwendig ist und viele Titel nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen gehören. Aber: Wir Spieler sind mündig genug, unter der Berücksichtigung von Altersfreigaben Kaufentscheidungen selbst zu treffen, ganz wie bei Filmen und Büchern auch. Wir lassen uns nicht für jeden Amoklauf dieser Welt in die Schmutzdecke schicken. Für jeden Medienschaffenden, der den ehrlichen (und auch von unserer Seite) unvoreingenommenen Dialog sucht, stehen die Türen der GameStar-Redaktion offen. Wir beraten, nehmen Stellung, knüpfen Kontakte. Denn mit weiterer sensationslüsterner Berichterstattung ist niemandem gedient.

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamestar.de



Am 9. November 2004 berichtete das ZDF erstmals in Frontal 21 über »Video-Gemetzel im Kinderzimmer«: »Unbedenklich ab 18, das ist die Ausrede der USK«. ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E44

Gewalt in Videospielen = Gewalt durch Videospiele. Sehr schön, was die Medien ohne Sinn und Verstand in die Welt schreien. Wer versucht, in solchen Aktionen einen Sinn zu finden, der wird sich schwer tun. Denn Medien funktionieren nach dem Prinzip: »Wir sagen, was alle denken oder zumindest denken sollten.«
Alexander Vorstadt

Frontal 21 erfreut uns alle mal wieder mit dem, was die Zielgruppe am allerliebsten hat: Gruseliges und Skandalöses aus deutschen Landen. Und die Masche ist auch schön einfach:

Man nehme einen Sachverhalt, der der eigenen Zielgruppe möglichst abgeht, und erzähle, »wie schlimm es wirklich ist«. Ob die

Horden ganz, ganz fieser Ukrainer oder Dubyas Weapons of Mass Destruction – man bausche kräftig auf, zeige ungeahnte Gefahren auf (wenn die Realität nicht mitspielt, einfach ins Metaphysische ausweichen) und male die Hölle auf Erden aus. Denn »Skandale« und »Horror szenarios« verkaufen sich besser als sprechende Pullunder beim Telekolleg.

Und Leute, die zwar keine Ahnung haben, aber ganz nach Pawlow mit einem »Ja ja, so ist es. Schlimm, ganz schlimm« reagieren, finden sich reichlich. Und sind damit auch das, was sie sein sollen: verängstigt. Denn mit Angst macht man nicht nur viel Geld, sondern auch viel Politik.

»Kaum ein Counter-strike-Spieler wäre ohne Schulung überhaupt in der Lage, eine Waffe zu laden.«

OFFENER BRIEF AN DAS ZDF



Mit einem offenen Brief an das ZDF protestieren wir gegen unfaire Berichterstattung. Bisher haben über 48.000 Spieler unterzeichnet, bis Ende Mai können Sie Ihren Namen ebenfalls auf die Liste setzen. ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E94

Ich wage die Prognose, dass das Problem um die angeblichen Killerspiele bei dem derzeitigen Marktwachstum irgendwann aussterben wird. Und bis dahin und darüber hinaus heißt es: Zähne zusammenbeißen und kräftig gegenhalten.
Oliver Asma

Im Allgemeinen hat Frontal 21 Recht. Wo sonst außer in Filmen finden Kinder und Jugendliche in Deutschland solche Gewaltszenen vor? Klar ist es sinnvoll, Altersfreigaben aufzustellen, aber wer kontrolliert das? Die Eltern? Ich kenne viele

Fälle, in denen auch 7-jährige Spiele ab 18 zocken, und niemand kümmert sich darum. Ihr werdet vielleicht sagen, das sind Einzelfälle. Aber genau da liegt

der Punkt. Die so genannten Einzelfälle können ihre Aggressionen nicht unter Kontrolle bringen, und dann passiert etwas. Natürlich spielen noch andere Faktoren wie Frust und Trauer eine Rolle, aber Spiele können dazu beitragen.

Jannik Kress

...und der Oscar für die größte Subjektivität, Voreingenommenheit und kontroverseste Meinung geht an den Gewinner des Vorjahres... Frontal 21! Ich würde wetten, die Reporter haben nie richtig gespielt, sondern nur zugeschaut. Man muss Spiele selbst erlebt haben, um sie zu verstehen.

Patrick Voigtländer

Wo sind denn im Frontal-21-Beitrag die Eltern? Deren Aufgabe es wäre, mit ihren Kindern gemeinsam eine Medienauswahl

(TV, Computerspiele) zu treffen? Die kritisch hinterfragen, warum auf dem Schreibtisch des Juniors eine Verpackung mit einem roten Aufkleber »Nicht freigegeben unter 18

Jahren« herumliegt? Die sich fragen, warum diese ganzen komischen Geräusche aus dem Zimmer des Nachwuchses kommen? Der Sendung nach müssen sich die Eltern zumindest keinen großen Kopf machen. Mal wieder hilft nur das eine in Deutschland: Dem Einzelnen weniger Verantwortung »zumuten« und stattdessen lieber Gesetze verschärfen.

Markus Gießen

Eine Sache, die mir immer wieder sauer aufstößt, ist der unterstellte Zusammenhang »Shooter« – »Schießen«. Ich habe als Minderjähriger Quake 3 und Counterstrike gespielt und war gar nicht schlecht. Als ich zur Bundeswehr musste, stellte ich fest, dass ich mit Waffen rein gar nicht umgehen kann und dass Zielen nicht mein Ding ist. Kaum ein Counterstrike-Spieler wäre ohne Schulung überhaupt in der Lage, eine Waffe zu laden. Die talentierten Volksaufhetzer bei Frontal 21 könnten, da bin ich mir sicher, ohne weiteres eine Reportage darüber bringen, wie Jugendliche auf Schießanlagen auf Pappmänner oder Klappfallscheiben schießen. Nur wird dies in der deutschen

Gesellschaft als wertvoll und als Tradition gelobt. An dieser Stelle nur noch der Hinweis, dass der Erfurter Amokschütze,

wie sein Vater, Mitglied im Schützenverein war. Wo hat er für seine unfassbar grausige Tat wohl mehr »gelernt« – am Computer mit der Maus und Tastatur oder mit der Flinte in

der Hand auf der Schießanlage?

Felix Langenberg

Die Quintessenz der Fachliteratur und Forschungen ist: Bestimmte Computerspiele können in bestimmten Situationen auf bestimmte Konsumenten Auswirkungen haben, die sich dann meist in der Absenkung der Empathie, also des Mitgefühls mit Leidenden, widerspiegelt.

Monokausale Zusammenhänge nach dem Motto »Wer im Spiel tötet, tötet auch in der Realität« können nach einhelliger Meinung objektiver Wissenschaftler ins Reich der Legenden verwiesen werden. Interessante Studien wie von Durkin und Aisbett bestätigen dies. Schiebt die hohe Gewaltbereitschaft heutiger Jugendlicher nicht auf die Spiele, sondern sieht zu, dass ihr die Ursachen anpackt: kaputte Familien, zerstörte Lebens- und Spielräume (gerade bei Großstadtkindern), fehlende Bezugspersonen zu Hause und all die weiteren sozialen Gründe. Zu-

dem halte ich es für notwendig, den Computer mitsamt seinen Spielen objektiv zu thematisieren und keinesfalls zu tabuisieren, damit Kindern die nötige Medienkompetenz gegeben werden kann.

Matthias Hemprich

Wenn ich meine Neffen beobachte (14 und 16 Jahre), die begeisterte Counterstrike-Spieler sind, dann fallen Wörter wie »Geiler Headshot!«, »Mach ihn platt!«, »Erschieß ihn!«. Sicherlich, die Spiele haben Auswirkungen auf das wahre Leben, aber zu 99 % nur auf verbaler Ebene. CS-Kiddies übernehmen die Spielsprache in ihren Sprachgebrauch. Ältere Semester neigen dazu, dies als grundlegend veränderte Verhaltensmuster aufzufassen. Meine Neffen sind aber keine Monster. Sie sind immer noch die pubertierenden Bengels, die sie vor Counterstrike waren.

Bahadır Kutup

Den Herstellern der Spiele kann kein Vorwurf gemacht werden. Was fehlt, ist eine vernünftige mediale Erziehung im Schulbereich. Aber dazu

bedarf es einer ausgewogenen Diskussion in der Öffentlichkeit, um die Materie richtig verstehen zu können und zu verhindern, dass die Politik (die in der Regel noch älter ist als eine ZDF-Redaktion) aus der Hüfte heraus irgendwelche Dinge verdammt und Gesetze verabschiedet, die am Problem vorbei gehen.

Markus Mahr

CS

AUS DEM FORUM AUF GAMESTAR.DE

Als Computerspieler kann ich nur sagen, dass ich mich durch diese Art des Journalismus nicht im Geringsten genötigt fühle, mein Hobby vor der Schreiberschaft des ZDF zu rechtfertigen. Als volljährigem Bürger obliegt es mir allein, zu entscheiden, wie und womit ich meine Freizeit verbringe, solange ich damit niemanden im Genuss seiner persönlichen Freiheiten und Rechte einschränke. Mir jedoch weiß machen zu wollen, dass gerade dieser Zustand durch die Tatsache, dass ich elektronische Unterhaltungsmedien nutze, gefährdet ist, fasse ich als indirekte Beleidigung meiner Intelligenz und meines Urteilsvermögens auf.

Die Kontrolle darüber, was Kindern zu Unterhaltungszwecken vorgesetzt werden darf, ist gerechtfertigt und nützlich – das Versagen von Erziehern und Vertrieß dazu zu nutzen, das Image eines der einnahmestärksten Medienhandelszweige im Zuge eines zehnminütigen, mit Phrasen angefüllten Berichts zu verunglimpfen jedoch eine eher unwürdige Form der Quotengier.

In Deutschland herrschen sowohl Presse- als auch Meinungsfreiheit. Dank dieses Umstandes muss man zwar mit Meinungen wie der

der Frontal 21-Redaktion leben. Das bedeutet jedoch auch, dass mündigen Bürgern in Zukunft nicht verboten werden kann, friedlich ihren Lieblingsbeschäftigungen nachzugehen. Schreierische Forderungen nach dem Verbot der Herstellung und des Vertriebs von Computerspielen und Videospielen sind nichts weiter als hohle Parolen; schon aus wirtschaftlichen Betrachtungen heraus wären entsprechende Verbote nicht tragbar. Man könnte genau so gut ein vollkommenes Verbot von Alkohol und Tabakwaren fordern (die meiner bescheidenen Meinung nach für weitaus mehr direkte Sach- und Personenschäden verantwortlich sind als Computerspiele).

Mein Tipp angesichts der Engstirnigkeit des ZDF: Man mache sich friedliche Gedanken, den Fernseher aus, den PC an und spiele eine Runde Civilization 3, Rome, Pirates! oder sonst ein hochgefährliches, sozialfeindliches »Killerspiel«.

Morloigh

Die ewige Jahrestag-Berichterstattung macht es den Betroffenen schwer, das Erlebte endlich und abschließend kognitiv zu bewältigen. Wenn Sender wie das ZDF der Meinung sind, solche Gelegenheiten für ihre Einschaltquoten

nutzen zu müssen, um auf fadenscheinige Art und Weise unwissenschaftliche Grütze unter Volk zu schmieren, und das am besten noch »damit so etwas nie wieder geschieht«, dann ist das meines Erachtens ein Schlag ins Gesicht der Menschen, die wirklich psychische Narben durch eine Tat davon getragen haben, die mit Computerspielen nicht das Geringste zu tun hatte. Der Blick auf die tatsächlichen Ursachen wird hervorragend verschleiert, ein Sündenbock ist in Form digitaler Unterhaltung gefunden, der Ruf nach strengerer Gesetzgebung und Verboten wird erneuert, die Angst geschürt, die Massen sind glücklich und ich habe jetzt schlechte Laune.

Gimpy

Frontal 21 hat in gewissen Punkten durchaus Recht. Zum einen geht es in dem Bericht vordergründig darum, dass viele Minderjährige extrem kranke und für sie verbotene Spiele spielen. Zum anderen ist es eine in meinen Augen durchaus berechtigte Kritik an der Spieleindustrie, die ja offenbar (zumindest teilweise) gezielt solche Dinge produziert und damit erst einen Markt für solche Spiele schafft (DA ist nämlich die Gewinnsucht, und nicht nur bei den TV-Sen-



dern). Dass es viele Spiele mit sinnloser Gewaltdarstellung gibt, ist Fakt. Dass Kinder und Jugendliche trotz allen Gesetzen immer noch sehr leicht an solche Spiele rankommen, ebenfalls. Den dummen / gleichgültigen / überforderten Eltern kann man gerne den schwarzen Peter zuschieben, das wird aber nichts an der Situation ändern. Also muss jemand anders, der hier mehr Möglichkeiten besitzt (sprich: der Staat und / oder die Spieleindustrie), zumindest einmal anfangen, in Richtung einer eventuellen Lösung des Problems zu denken. Den Frontal-21-Beitrag verstehe ich als Aufforderung an Eltern, Politiker und Spieleindustrie, sich zumindest mal Gedanken über diese (offenbar nicht ganz so harmlosen) Dinge zu machen.

hubov