



Sind Computerspieler dumm und brutal?

Die üblichen Verdächtigen

Wenn man den Massenmedien glaubt, sind wir alle potentielle Amokläufer: GameStar hat untersucht, wie polemisch in der allgemeinen Presse über Computer- und Videospiele berichtet wird.

Computerspieler sind dumm, sitzen den ganzen Tag am Rechner, futtern tonnenweise Pizza oder Chips und haben Pickel. Wenn sie ihren dicken Hintern überhaupt mal aus dem Schreibtischstuhl heben, laufen sie in der nächstbesten Fußgängerzone Amok oder zerteilen ihr kleines Schwesterchen

mit der Kettensäge. So sehen sie aus, die Vorurteile – obwohl sich PC-Spieler im echten Leben nicht von Otto Normalbürger unterscheiden. Ein Großteil der Presse hierzulande zeichnet trotzdem ein finsternes Bild von den Menschen, die in ihrer Freizeit gerne mal am PC oder an Konsolen spielen. Da schreibt Bild

vom »Horror auf dem Gabentisch«, alles dreht sich um »Blut und Spiele«, die Süddeutsche Zeitung schlagzeilt gar »Ich feuere ihm das Gehirn aus dem Schädel«. Objektive und sauber recherchierte Berichterstattung ist die Ausnahme, einseitig-reißeische und teilweise schlicht auf falschen Angaben beruhende Darstellungen sind die Regel. Statt »Fakten, Fakten, Fakten« gibt's vorwiegend sensationsgierige Fiktion.

Der freie Blick

Dabei wäre gerade jetzt, wo Computerspiele immer mehr den Kinderschuhen entwachsen und zunehmend akzeptiert werden, eine sachliche Berichterstattung

den. Nachstes „Bundnis“-Gespräch am 23. Dezember.

mich hält den Rekord.

mit der Lebensfreude.

Computerspiele machen Kinder aggressiv

Der Verfassungsschutz sieht in aggressiven Computer- und Videospielen eine Gefahr. Verfassungsschutzpräsident Helmut Roewer: „Sehr viele späteren Täter sich einfach nicht vorstellen.“

Bild, 13.12.1999: »Gewaltsimulationen schlimmsten Ausmaßes.«



nicht nur durch Fachmagazine wie GameStar, sondern auch durch die Massenmedien angebracht denn je. Es tut jeder Szene gut, wenn Sie von »außen« beobachtet wird. Oft lassen sich nur aus der Distanz die Fehlentwicklungen feststellen, die Fans wie Brancheninsidern gar nicht auffallen – aber dazu müßten einfach die Fakten stimmen. Wir haben uns umgesehen im deutschen Presse-dschungel: Was schreibt die allgemeine Presse über PC-Spiele, warum geht es immer nur um den »Kinderfinger am Abzug«? Eines vorweg: Obwohl wir dicke Zeitungsstapel durchgeblättert und diverse Presse-Datenbanken unter die Lupe genommen haben, sind uns kaum sachliche und fundierte Artikel aufgefallen. Motto: Computerspieler sind die Prügelknaben – beschweren wird sich schon keiner.

Unheimliche Jugendkultur

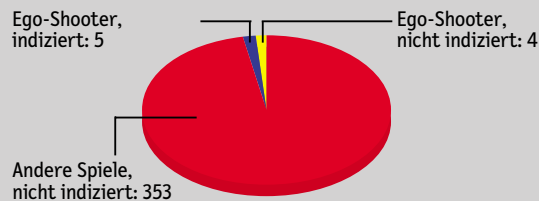
Die Medien haben offenbar eine neue Schlagzeilen-Maschine entdeckt: Die als Teil der Jugendkultur ohnehin verdächtige Welt der PC- und Videospiele läßt sich leicht auf »Spiele gleich Gewalt« verdichten. Solche Vereinfachungen sind enorm hilfreich im Kampf am Kiosk. Was noch vor wenigen Jahren Rapmusik und davor Heavy Metal war, nämlich ein prima Sündenbock, sind heute die bunten Bits & Bytes. Da werden die üblichen Vorurteile aufgeföhren: Spiele machen dumm, träge und gewalttätig. Die Schwäche dieses Standpunkts wird deutlich an der Berichterstattung über die tragischen Geschehnisse von Bad Reichenhall, als ein 16jähriger Lehrling im November 1999 fünf Menschen und zuletzt sich selbst mit

Gewehren aus dem Schrank seines Vaters erschöß. Der Amokschütze hatte leichten Zugang zu Waffen, in seinem Zimmer wurden Gewaltvideos und Nazi-Devotionalien wie Hakenkreuze, Hitlerbilder und Musik-CDs rechtsradikaler Bands gefunden. Trotzdem klang es in manchen Berichten so, als sei die Kopie von **Resident Evil**, die ebenfalls bei ihm entdeckt wurde, der eigentliche Auslöser gewesen.

Auch nach den Morden von Littleton in den USA, wo zwei Jugendliche ein Massaker an Lehrern und Mitschülern verübten, wurde die Tatsache, daß die Täter **Quake**-Spieler waren, von vielen Berichten betont. Die Frage, warum die Minderjährigen überhaupt Waffen hatten und damit umgehen konnten, wurde nur in wenigen Artikeln gestellt. Zwar könnten gewalttätige Spiele, genau wie Filme oder Bücher, auf psychisch labile Menschen einen schlechten Einfluß ausüben – bewiesen ist das allerdings nicht. Und die Kommentatoren machen es sich mit ihrem Tunnelblick auf die gerade ins Kreuzfeuer geratenen Ego-Shooter sehr einfach. Dabei macht dieses Genre ohnehin nur einen Bruchteil aller Spiele aus: 1999 te-

Mücken zu Elefanten?

GameStar testete 1999 362 Spiele, davon waren nur 9 Ego-Shooter, von denen später 5 indiziert wurden.



stete GameStar 362 Spiele, darunter neun Ego-Shooter, davon wurden fünf indiziert.

Halbe Pfeifen

Halbwahrheiten, offensichtliche Verfälschungen und konstruierte Zusammenhänge: Wie oberflächlich recherchiert und auf reine Sensationsmache hin gestrickt viele Berichte sind, zeigt sich oft auf den ersten Blick. Da wird **Half-Life** plötzlich zu »Half-Pipe«, aus **Quake 3 Arena** werden gar zwei Programme, namens »Quake 3« und »Area«. Kleinkram, mag man denken, aber derartige Schlam-pigkeiten sind nur die Spitze des Eis-

Seite 10 BILD am SONNTAG, 19. Dezember 1999

Sie sind die Weihnachtsrenner. BamS-Experte warnt vor fünf Computerspielen

Von RENE WEIHRACH

Messen werden von Kugeln durchsiebt oder von Granaten zerfetzt, brechen blutüberströmt zusammen. Wer die meisten Gegner tötet, siegt. Computerspiele mit Inhalten wie diesem sind nach Ansicht des Verfassungsschutzes mitverantwortlich für die zunehmende Brutalität unter Kindern und Jugendlichen. Dennoch stehen Brutalo-Spiele dieses Jahr auf vielen Wunschzetteln ganz oben. Und Zehntausende Eltern werden ihren Kindern diese Wünsche auch erfüllen – denn sie ahnen nicht, dass sie ihnen oft den blanken Horror auf den Gabentisch legen. Was wirklich auf die zwischen 70 und 150 Mark teuren CDs gepresst ist, können Eltern allerdings auch nur schwer erkennen. Die Gewaltspiele führen meist den Inhalt verschleierte Namen wie »Spec Ops II«, »Unreal Tournament« oder »Half Life Opposing Force«. Tatsächlich enthalten sie aber oft die blutigsten Massaker.

Für BamS analysierte der unabhängige Gutachter und Diplompädagoge Gerald Jörns fünf der beliebtesten Spiele (siehe unten). Ergebnis: Gewalt und Brutalität in den Spielen sind so groß, dass Kinder und Jugendliche davor geschützt werden müssen.

Dafür gibt es aber nur wenige Möglichkeiten, und die sind in der Regel auch noch wirkungslos. Nur fünf Prozent der 4000 Computerspiele werden von der »Freiwilligen Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware« (USK) mit der Empfehlung »ab 18« versehen. »Sie können aber von ahnungslosen Erwachsenen gekauft und den Kindern geschenkt werden.« Auch die Indizierung von Brutalo-Spielen (etwa 1%) greift nicht. »Sie dürfen weiter verkauft werden. Verboten sind nur Versandhandel und Werbung. Und das Spiel darf im Laden nicht ausgestellt werden«, erklärt Jörns. Wer aber gezielt danach fragt, bekommt es auch ohne Probleme. Der Pädagoge rät allen Eltern: »Achten Sie auf die Altersempfehlung der USK – und versehen Sie keine Spiele, die auf dem Index stehen, an Kinder.«

Blutige Jagd auf Mitspieler
»Unreal Tournament« ist durch die Vernetzung im Internet bekannt geworden: Jede Figur auf dem Monitor repräsentiert eine real existierende Person.

Morden mit der Pumpgun
»Blood« ist so grausam, dass es auf dem Jugendschutz Index steht. Darin werden die Mörder mit einer Pumpgun getötet.

Spieler wird zum Killer
»Spec Ops« steht für »Special Operations« und ist ein Militärspiel.

Kampf gegen Zombies
»Nocturne« enthält ein Spiel, bei dem man gegen Zombies kämpft.

Massaker mit Kriesswaffen
»Half-Life Opposing Force« zeigt ein Massaker mit Kriesswaffen.

Bild am Sonntag, 19.12.1999: »Die blutigsten Massaker.«

Wo unsere Kinder die Gewalt lernen

In jedem 2. deutschen Haushalt gibt es Video-Spiele. Wie gefährlich sind sie? Verführen sie unsere Kinder zur Gewalt?

„Du wirst viele schöne Werkzeuge der Zerstörung und Vernichtung finden. Benutze sie! Experimentiere mit ihnen! Dein Aerosol-Haarspray kann schon eine Menge bewirken, aber wende es mit offenem Feuer oder einer kleinen Flamme an und Du bekommst einen wunderbaren Flammenwerfer...“
„Anleitung in einem Video-Spiel“

„Lustig, dass...“

„In jedem 2. deutschen Haushalt gibt es Video-Spiele.“

Von MARCUS ESSER
in Grenzen zwischen Realität und Spielwelt ver-schimmern... (später Kin-...)

Händler nehmen es nicht so genau: Die Zeitschrift COMPUTERBILD schickte einen 13jährigen auf Einkaufstour... (schreckliches Ergeb-...)



Bildwoche, 16.4.1998: »Video-Killerspiele verringern das Mitgefühl bei Kindern.«

bergs. Stellenweise rutscht die Berichterstattung ins Skurrile ab. Bild am Sonntag förderte beispielsweise Bilder eines Zweijährigen ans Licht, der angeblich jeden Tag zehn Stunden vor seiner

Nintendo-Konsole verbringt. Er lasse sich, so das Blatt, auch vom Windelnwechseln nicht stören und könne fast ausschließlich das Wörtchen »Stirb« brabbeln, das er beim indizierten N64-Spiel **Golden Eye** gelernt habe – wer's glaubt...

Richtig übel wird es, wenn beispielsweise die Bildwoche neben Bilder von Computerspielen das Kinderfoto eines Massenmörders stellt. Der Autor beschäftigt sich damit, einen lockeren Zusammenhang zwischen diversen Morden und den »Killerspielen« herzustellen. Daß er dabei ganz selbstverständlich davon ausgeht, ein Großteil davon werde nicht etwa gekauft, sondern gleich »zu Tausenden von Kindern geklaut«, ist nur einer von mehreren polemisierenden (und frei erfundenen) Seitenhieben. Da-

bei wäre es doch gerade derartigen Presseorganen möglich, einen konstruktiven Beitrag zur Erziehung zu leisten. Einen Hinweis auf »unbedenkliche« Spiele bekommt der Leser erst ganz zum Schluß in ein paar Zeilen – und die empfohlene Liste muß er selbst anfordern.

Was Wissenschaftler sagen

Die Diskussion, ob Computer- und Videospiele für Gewalttaten verantwortlich seien, findet im luftleeren Raum statt, da es keine wissenschaftlich unwiderlegbaren Beweise für oder gegen die These gibt. Folglich existiert ein buntes Spektrum von Meinungen.

Contra Spiele: Der Medienpädagoge Professor Dr. Werner Glogauer vertritt seit den 50ern unverändert die Meinung, daß Mediengewalt prinzipiell gefährlich sei. Computerspiele hat er in den letzten Jahren zunehmend als Feindbild ausgemacht. In seinem Buch »Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen durch Medien« schreibt er beispielsweise über die Nintendo-Figur Super-Mario: »Hinter der Maske des fröhlichen Klempners verbirgt sich ein gewalttätiger und grausamer Akteur«, weil der Jump-and-run-Held seinen Knuddel-Gegnern auf die Köpfe springt.

Der Psychologe Oerter verdächtigt gleich noch die Programmierer des Wahnsinns und schreibt im »Handbuch Medien«: »(...), daß Konstrukteure von solchen Spielen, ähnlich wie die Verfasser von Drehbüchern zu aggressiven Filmen, selbst eine mehr oder weniger pathologische Persönlichkeitsstruktur haben und diese ins Spielgeschehen transportieren.«

Pro Spiele: Einzelne (teilweise schon ältere) Studien ergaben: Konsum gewalttätiger Spiele und Filme kann sogar Aggressionen abbauen (Katharsis-Theorie).

Die größte Teilnehmerzahl hat eine von der australischen Regierung in Auftrag gegebene Studie. Die kommt zu dem Schluß, daß Computerspiele nicht gewalttätig machen: Es gebe keine Hinweise darauf, daß Computerspiele aggressives Verhalten auslösen oder fördern, süchtig machen, das Familienleben oder die Schulleistung beeinträchtigen. Aggressive Inhalte spielen demnach keine primäre Rolle, da sich die Kinder mit den ausdrücklich als fiktiv empfundenen Figuren nicht identifizieren. Das trifft laut der Studie auch noch bei den neuen, realistischen Spielen zu.

Voll brutal

Der überwiegende Großteil der Berichte zu Computerspielen beschäftigt sich mit dem Thema »Gewalt und Erziehung«. Verständlich, denn die meisten Medien wenden sich nicht an die (vermeintlich) jugendliche Spielergemeinde, sondern an Erwachsene und Familien. Ganz schön peinlich allerdings, daß da nur selten professionell mit dem heiklen Stoff umgegangen wird.



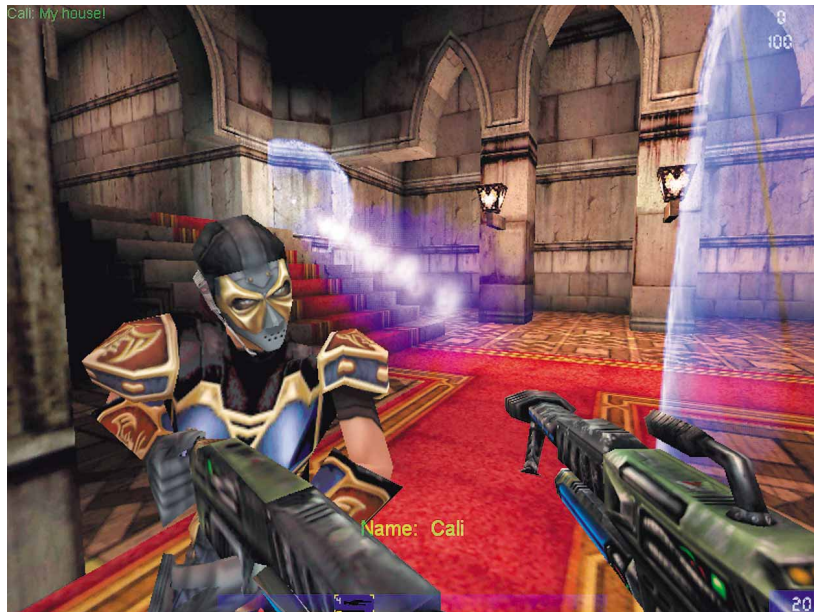
Quake 3: Das indizierte 3D-Actionspiel wird beinahe immer als besonders eekiges Beispiel aufgeführt.

Die Situation in Österreich und der Schweiz

In Österreich und der Schweiz gibt es keine Behörde, die wie die deutsche BPjS auch für Spiele zuständig wäre. Quake 3, Kingpin oder Requiem sind dort frei erhältlich. Wie in Deutschland existiert eine freiwillige Selbstkontrolle der Industrie, die allerdings die Händler nicht bindet. Dennoch ist in beiden Ländern Jugendgewalt kein größeres Problem als bei uns. In Österreich scheint sich die zunehmende negative Berichterstattung mittlerweile auszuwirken: Derzeit wird die Einrichtung einer Index-Liste für gewalttätige Spiele diskutiert.



So mancher Autor tappt in die Falle und verfällt dem, was er eigentlich kritisieren möchte. So etwa ein Reporter der Süddeutschen Zeitung auf dem Selbsterfahrungstrip in **Quake 2**: »Der Mann kommt mir näher, und mit einem Schuß schieße ich ihm den Kopf vom Körper. Noch ein paar Treffer mehr, und er zerspringt vollkommen zu Blut und Knochen.« Mit Journalismus haben derartige Schilderungen kaum etwas zu tun. Eigentlich soll ein Medium entlarvt werden, heraus kommt eine Beschreibung, die wirkt, als sei der Autor selbst der Faszination des »Bösen« erlegen. Anders als die meisten Spieler übri-



Unreal Tournament: Obwohl spielerisch Quake 3 ähnlich, wird der Ego-Shooter nur selten erwähnt.

gens, für die in der Regel Technik und Spielprinzip im Vordergrund stehen.

Schlachtplan für Amokläufe

Ende Januar erschien ein Artikel auf den Web-Seiten des ZDF, der über jugendliche berichtete, die ihre Schule als **Quake**-Level nachbauen. Der Zusam-

menhang war für den ZDF-Autor klar: Am Bildschirm planen die potentiellen Kriminellen ihre späteren Gewalttaten, der Level soll »zum virtuellen Blutbad animieren«. Die Annahme, derlei Levelbau-Übungen dienten der Vorbereitung von Amokläufen, ist völlig absurd. Mit gleichem Recht könnte man annehmen,

Video-Krieger auf dem Vormarsch

Die meisten Computerspiele, auch brutale, kann man überall kaufen – Verbote bringen nicht viel

Von Astrid Becker
Auf der Schachtel klebt ein Hinweis. Gewalt und Blut seien »animiert«, heißt es auf dem Schild. In der Schachtel

»Da wird auf Menschen geschossen, in der deutschen Fassung nur auf Roboter«, erklärt Peter Berghofer, der bei »Saturn Hansa« Computerspiele verkauft.

verkauft werden. Doch in welchen Händen diese Spiele tatsächlich landen, können die Händler nicht kontrollieren. Brendel: »Wer weiß schon, ob nicht einfach ein 10-Jähriger

Süddeutsche Zeitung, 23.12.1999: »Nur ein Regal weiter steht Half-Pipe.«



arkus Wilding (27) ist ressesprecher von ctivision Deutschland.

Interview: So sieht ein Hersteller die Gewalt-Berichte

GameStar Sind Sie der Meinung, daß die Berichterstattung in der allgemeinen Presse Activision und der Spielebranche schadet?

Markus Wilding Ja, weil fast immer aus der gleichen Sichtweise berichtet wird. Entweder sitzen da dickleibige, picklige Jungs im Keller und zocken Computerspiele, weil sie keine

Freundin kriegen. Oder zurückgezogene Leute spielen Gewaltprogramme und flippen dann aus. Mir fehlen Berichte wie »Strategiespiele fördern das logische Denken«, die Berichterstattung in den Medien ist meist einseitig negativ.

GameStar Wie viele Leute werden von solchen Artikeln abgeschreckt, selbst mal ein Spiel auszuprobieren?

Markus Wilding Einen direkten Schaden in Sachen verkaufte Stückzahlen gibt es wohl nicht, aber derartige Berichte wirken sich langfristig aus. Spielen wird nicht als normales Hobby, wie Videogucken oder Briefmarkensammeln, gezeigt, sondern so, als gäbe es nur Gewalt- oder Kinderspiele.

GameStar Rufen bei Ihnen auch Eltern an und beschwerten sich über das, was ihre Kinder spielen?

Markus Wilding Das kommt zwei- oder dreimal pro Monat vor. Die fragen mich, warum wir Gewaltspiele auf den Markt

bringen, das seien doch menschenverachtende Dinge, und Kinder würden das doch auch spielen. Diese Leute beziehen sich fast ausschließlich auf Fernsehsendungen oder haben entsprechendes gelesen. Es sind fast nie Menschen, die etwa Quake 3 selbst gesehen haben.

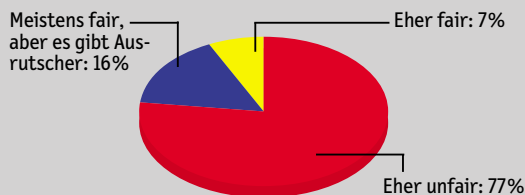
GameStar Was sagen Sie denen?

Markus Wilding Daß Quake 3 ein Spiel für Erwachsene ist und nicht für Kinder oder Jugendliche gemacht wurde. Wir haben nie beantragt, daß es ab 16 Jahren freigegeben werden sollte. Übrigens können nicht-indizierte »ab 18«-Spiele bei der momentanen Gesetzeslage auch von jüngeren Spielern gekauft werden, aber das liegt nicht in unserem Interesse.

Das sagen die Spieler

»Wie gehen Fernsehen, Zeitungen und Zeitschriften mit dem Thema PC-Spiele und Gewalt um?«

Ergebnis: Die Berichterstattung in der allgemeinen Presse und im Fernsehen ist nicht korrekt – sagt jedenfalls die überwältigende Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de unter 1.300 Teilnehmern.

Gunter Dorn (16): »Meine Eltern lassen sich von Panikmache-Berichten nicht beeindrucken. Bis jetzt habe ich nur einen Report (auf RTL 2) gesehen, der unparteiisch recherchiert wurde und der Wahrheit entsprach. Die Berichte auf anderen Sendern waren Müll.«

Andreas Danner (26): »Diverse Beiträge in diesen Boulevardmagazinen, nachdem der Schüler in Garmisch um sich schoß, waren ziemlich daneben. Da wurde alles über einen Kamm geschoren, und PC-Spiele als Wurzel allen Übels dargestellt. Lediglich ein paar Tage später war in der ARD ein ausführlicher Bericht, der auf solche »Ausraster« näher einging und aufgezeigt hat, daß viele verschiedene Faktoren mitspielen und nicht nur Computerspiele der Auslöser sind.«

René Blab (31): »Sobald ein Schüler irgendwo Amok läuft, geht die Diskussion los. Nur darf man da nicht bei den Videos und Computerspielen anfangen, sondern bei den Eltern. Meine Kinder haben das Pech, daß sich ihr Papa gut mit dem PC auskennt und sie deshalb nicht ohne weiteres an indizierte Spiele kommen. Wobei ich nicht glaube, daß ein Kind aus einem intakten Elternhaus gleich zum Amokläufer wird, wenn es mal einen 3D-Shooter spielt.«

Chris Rosche (14): »Ich erlebe ziemlich oft, daß meine Mutter ins Zimmer kommt und anfängt: »Half-Life, Unreal Tournament? Viel zu brutal, mach sofort aus!« Dabei bin ich wohl der friedlichste Mensch der Welt. Echt, ich werde kein bißchen brutaler durch Spiele. Wenn bei Amokläufen etwas passiert, dann muß es ja einen Sündenbock geben, und das ist der PC!«

Daniel Jacob (16): »Was ich an meinem PC mache, wird von meinen Eltern voll akzeptiert. Die wissen von mir, daß ich kein gewalttätiger Mensch bin. Es regt mich auf, wenn mal wieder ein Stern-Artikel oder ähnliches kommt, und sich an dem Thema dermaßen »aufgibt«, daß sich die Balken biegen. Dadurch wird bei einigen Leuten Objektivität zu einem Fremdwort.«

Süddeutsche Zeitung

MÜNCHENER NEUESTE NACHRICHTEN AUS POLITIK, KULTUR, WIRTSCHAFT UND SPORT

REGION ERDING
Erdinger Neueste Nachrichten

Freitag, 7. Mai 1999
Seite 12

Ich feure ihm das Gehirn aus dem Schädel

Quake 2: Ein Selbsterfahrungstrip am Bildschirm

Bei dem Computerspiel Quake 2 handelt es sich um ein äußerst blutrünstiges Kampfspiel. Das merkt man zwar schnell, aber wirklich bewußt wird es einem erst, wenn man sich als unerfahrenen Computerspieler in nachts mit Schlafstörungen im Bett hin und her wälzt.

Süddeutsche Zeitung, 7.5.1999: »Auf einen Schlag zerspringen sechs Männer.«

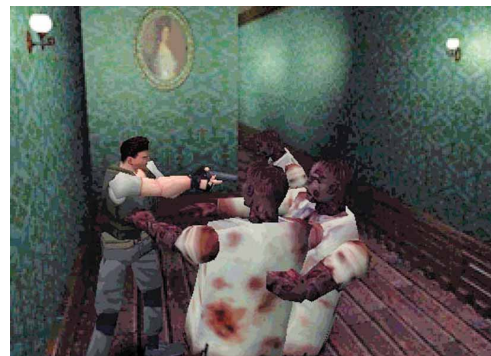
daß Bankräuber vor dem Raubzug die Tresorräume als **Quake**-Karte nachbasteln. Da paßt es gut ins Bild, daß der ZDF-Mann 3D-Editoren für etwas Neues hält – dabei kursierten schon zu **Doom**-Zeiten, also 1993, selbstgebastelte Fan-Levels. Solche Fehler passieren, wenn sich Leute, die zuvor nie gespielt haben, an derartige Insider-Themen wagen. Mit den weit aufgerissenen Augen des Laien rennt der eifrige Journalist durch die 3D-Welt und hält das alles für ungeheuer realistisch. Dem Actionspieler geht's aber um das Spielen selbst, nicht um den sogenannten Realismus. Nicht umsonst schalten viele Online-Quaker die Blut-Animationen ab, weil sie die Konzentration stören.

Hightech, nein danke!

Ist Deutschland technikfeindlich? Wer die Reportagen, Interviews und Berichte einiger Massenmedien unter die Lupe nimmt, bekommt dieses Vorurteil bestätigt. »Elektronische Medien zerstören die alte deutsche Spielkultur, die hauptsächlich im Rhythmus der Jahreszeiten und naturverbunden gepflegt wurde«, darf da ganz öffentlich der Augsburger Professor Glogauer in der Süddeutschen Zeitung seinem Märchen-Mittelalter nachträumen. Weniger drastisch, aber in der Tendenz durchaus verwandt, begrüßt die Berliner Zeitung morgens ihre Leser: »Computer machen unsere Kinder kaputt«, nur um den besorgten Eltern anschließend zu raten, die lieben Kleinen im Zweifelsfall besser vor dem Fernseher statt vor dem Rechner zu deponieren. Grund: Da könne man wenigstens abschätzen, wie schlimm die negativen Folgen denn genau sind.

Derartige Aussagen ziehen sich – wenn auch weniger offensichtlich – durch eine ganze Reihe der allgemeinen

Presseberichte zum Thema Computerspiel. Was neu ist, was man nicht versteht, das ist offenbar erst mal schlecht. Da mögen kluge Köpfe noch so sehr darauf aufmerksam machen, daß wir alle uns mittlerweile im 21. Jahrhundert befinden und die Herausforderungen durch Computer und Internet annehmen müssen: Das Neue, und das sind eben auch Computerspiele, gehört in die Schmutzdecke. Und was dort erst mal ist, wird immer wieder als Schreckgespenst hervorgeholt, wenn es darum geht, mit wilden Schlagzeilen am Kiosk oder in der Programmvorschau Leser oder Zuschauer zu ködern. Mitte der 90er, als das Internet in den Augen der Medien noch eine mysteriöse, ja latent gefährliche



Resident Evil 1: Das Horror-Adventure von Capcom gilt in vielen Presseberichten als schlimmstes Spiel aus der Konsolen-Ecke, es wurde allerdings nie indiziert.

Freaksache war, ging es in der Berichterstattung auch zumeist um Fragen der Kontrolle und weniger um Inhalte.

Wir wollen brutale Spiele nicht verharmlosen, uns geht die Gewaltdarstellung in Titeln wie **Kingpin** zu weit. Diese Spiele gehören – auch wenn ein »verrohender« Zusammenhang nicht erwiesen ist – nicht in Kinderhände. Doch die meisten »Fakten«, mit denen Teile der Presse ihre Hexenjagd befeuern, entstammen dem Reich der Phantasie. **GUN PS**