

## Gewaltmedien und Ursachenforschung

## DIE QUELLE IHRER IDEEN

»Triff Menschen aus aller Welt und bring sie dann um!« – »Macht mehr Spaß, als auf die Nachbarskatze zu schießen« – »Töte deine Freunde ohne schlechtes Gewissen« – »Dieses Spiel könnte ungeeignet sein für Kinder ... und Feiglinge.« Mit diesen Botschaften wurden Videospiele beworben. Reine Geschmacklosigkeiten? Oder doch Indizien eines verrohenden Mediums? Nach dem Amoklauf von München im Juli ist die alte Debatte um Videospiele wieder aufgeflackert. Die Gründe dafür liegen auf der Hand – und gehen weit zurück. Von Andreas Garbe

Es war der 21. April, in Washington D.C. herrschten sommerliche Temperaturen und ein relativ neues Unterhaltungsmedium drohte die Gesellschaft zu verrohen. Der Psychiater Fredric Wertham war aus New York angereist und nun auf dem Weg in den US-Senat, um einem Justiz-Unterausschuss von seinen Forschungsergebnissen zu berichten. In einer umfassenden klinischen Studie hatte er zusammen mit einem Team aus Dutzenden Medizinern, Lehrern und Sozialarbeitern sieben Jahre lang Hunderte Schulkinder in den USA untersucht, sie Tests unterzogen und ausführliche Gespräche mit ihnen geführt. Das alles hatte er in einem Buch mit dem Titel »Die Verführung der Unschuldigen« zusammengefasst. Wertham war überzeugt, dass Kinder und Jugendliche durch das neue, übertrieben gewalthaltige Medium in großer Gefahr waren. Indizien dafür kannte er auch aus seinem privaten Umfeld. Er würde dem Ausschuss von den Jungs

berichten, die inzwischen mehrmals am Tag Steine aus den Bahnen der »Long Island Rail Road« warfen und dabei auch schon Passanten verletzt hatten. Ihm war klar, wer oder was sie dazu trieb, und das besagte Medium hatte auch das Fernsehen infiziert: »Alle Medien müssen den Sadismus zurückfahren«, hatte Wertham in seinem Buch gefordert. »Kinder verwechseln Gewalt mit Stärke, Sadismus mit Sex, tiefe Ausschnitte mit Weiblichkeit, rassistische Vorurteile mit Patriotismus und Verbrechen mit Heldentum.«

Es war der 21. April des Jahres 1954 und das besagte Medium waren Comichefte. Videospiele existierten noch nicht; der erste erfolgreiche Versuch von Wissenschaftlern, Oszilloskope entsprechend zu zweckentfremden, war noch einige Jahre entfernt. Comics dagegen waren der Renner. Zu der Zeit wurden in den USA jeden Monat 80 Millionen Hefte verkauft. Ein Viertel davon sollten Horrorgeschichten gewesen sein. Wie

## Das skandalöse Quartett

Die Spielkarten auf diesen Seiten stammen aus dem Quartett »Videospielskandale«, das es auch in echt gibt – auf Pappkarten, wie früher! Kaufen kann man es sowie das Schwesterquartett zum Thema »Spiele und Filme« im Online-Shop des Games-Bookazines WASD unter [wasd-magazin.de/shop/](http://wasd-magazin.de/shop/).



passend: Wer Tageszeitungen las, bekam dort seit Jahren ebenfalls Horrorgeschichten aufgetischt – allerdings nicht in, sondern über Comics. Ein paar Jahre zuvor hatten zwei Jungen im Alter von 11 und 13 Jahren in Kanada auf ein vorbeifahrendes Auto geschossen und einen Mann getötet. Der Fall hatte hohe Wellen geschlagen. Denn beide

## Spiele, die nicht sein mussten

F1 Gewalt 1976

## DEATH RACE

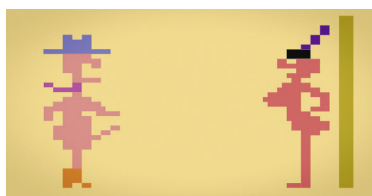


Angelehnt an den Film Death Race 2000 aus dem Vorjahr muss der Spieler Strichfiguren überfahren. Als US-Magazine wie 60 Minutes auf CBS kritisch über das Arcade-Spiel berichten, behauptet der Hersteller Exidy, die Strichmännchen seien Monster und keine Fußgänger, obwohl das Spiel ursprünglich Pedestrian heißen sollte. Die Kontroverse um das Spiel beschert Exidy fast zehnmal so hohe Verkäufe von Arcade-Automaten als erwartet.

☒ KORREKT JA ☐ KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFREGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 11.800  
☒ WERTUNG —

D1 Rassismus 1982

## CUSTER'S REVENGE

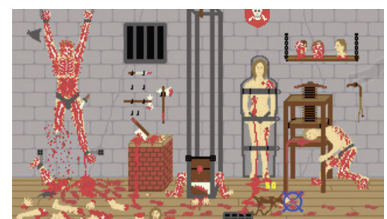


Der Spieler ist General Custer und muss sich einer gefesselten Indianerin nähern, während er Pfeilen ausweicht, um sie dann zu vergewaltigen. Es gibt unzählige Beschwerden, mehrere Klagen und Behauptungen, das Spiel habe zu echten Vergewaltigungen geführt. Es wird schließlich aus dem Handel genommen. Es verkauft sich zunächst jedoch deutlich besser als Beat 'Em & Eat 'Em und Bachelor Party, zwei weitere Sexspiele des Entwicklers, ebenfalls für den Atari 2600.

☒ KORREKT JA ☐ KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFREGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 33.100  
☒ WERTUNG 0 % (Atari 2600, Video Game Critic)

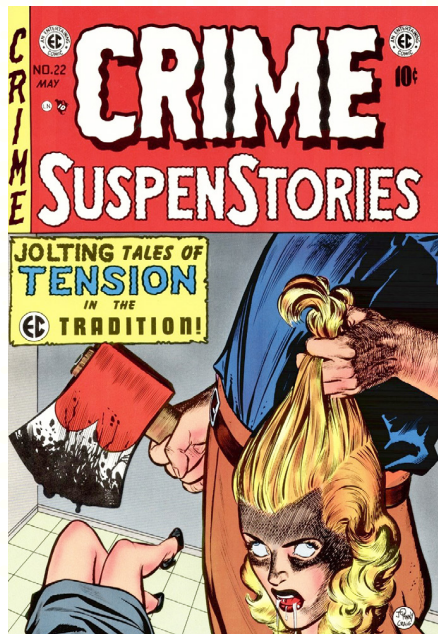
F3 Gewalt 1986

## CHILLER



In dem Lightgun-Arcade-Shooter des Death Race-Herstellers Exidy tötet der Spieler hauptsächlich angekettete nackte Opfer. Diese sind in Folterinstrumenten gefangen, die durch Schüsse aktiviert werden und die Opfer aufschneiden, zerquetschen oder zerstückeln. In den USA ist jedoch kaum jemand bereit, Chiller-Automaten zu kaufen. Deshalb findet das Spiel auch kaum Beachtung in westlichen Medien.

☒ KORREKT JA ☐ KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFREGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 6.860  
☒ WERTUNG 16,5 % (SNES, MobyGames)



Das Titelbild dieses Comics schockierte 1954 den Senats-Justizausschuss – und die New York Times.

hatten zugegeben, Wegelagerer gespielt zu haben und regelmäßig sogenannte Crime Comics zu lesen. Für Staatsanwalt und Richter war ein direkter Zusammenhang offensichtlich gewesen. Als Folge wurden in Kanada Groschenhefte und Comics mit diesem Inhalt verboten; in den USA kam es zu mehreren öffentlichen Verbrennungen von jeweils Tausenden Comicheften, organisiert durch Elternverbände, katholische Schulen oder Pfadfindergruppen. In einem Magazinartikel hatte auch Wertham bereits 1948 Mord, Gewalt und Diebstahl unter Minderjährigen auf den Einfluss durch gewalthaltige Comichefte zurückgeführt. »Wir urteilen die Kinder und billigen die Quelle

ihrer Ideen«, hatte er schon damals gemahnt. Und nicht nur Jungs seien bedroht. Übertriebene Rundungen der weiblichen Figuren würden bei Mädchen zu Minderwertigkeitsgefühlen und im späteren Leben gar zu Frigidität führen.

Nun, im April 1954, stand Wertham mit anderen Experten vor dem Unterausschuss des Senats, der die Ursachen von Jugendkriminalität untersuchen sollte, und lieferte den Politikern eine denkbar simple Erklärung. Gegen die Comicingustrie, so soll der gebürtige Münchner an dem Tag gesagt haben, sei Hitler ein Anfänger gewesen. Die Senatoren entschieden sich zwar gegen Verbote, aber für Zensur. Eine direkte Folge der dreitägigen Anhörungen war die Einführung der »Comics Code Authority«, einer Selbstkontrolle der Industrie, sich an detaillierte Vorgaben zu halten und genau definierte Grenzen nicht zu überschreiten. Die Inhalte änderten sich schlagartig. Sammler unterscheiden Hefte in pre-code Comics und in solche, die danach erschienen.

Die Parallelen zu der Diskussion um gewalthaltige Videospiele sind verblüffend. Fast exakt 40 Jahre später, am 9. Dezember 1993, tagte in Washington ein vergleichbarer Justiz-Unterausschuss. Auslöser war das Beat 'em Up Mortal Kombat. Und auch hier war das Ergebnis eine Selbstkontrolle der Branche, die am Pranger stand. Diesmal nannte sie sich Entertainment Software Rating Board (ESRB), und sie vergibt bis heute Altersempfehlungen für Videospiele in Nordamerika.

#### Blaupausen für Mord

1954 galten Comichefte als Blaupause für Mord. In diesen Wochen sind es – mal wieder – Videospiele. Es bedarf nur der Tatsache, dass der Amokläufer von München in-

tensiv Counter-Strike: Source gespielt hat, und schon setzt bei vielen Politikern, Wissenschaftlern und Journalisten offensichtlich der Verstand aus. Bundesinnenminister de Maizière verurteilt nach der Tat gewaltverherrlichende Spiele, hält ein Verbot aber für schwer umsetzbar. Dabei sind gewaltverherrlichende Medien grundsätzlich nach §131 StGB verboten und das seit mehr als 40 Jahren. Die Tagesschau um 20 Uhr übernimmt die Frage (»Sollte man gewaltverherrlichende Videos und Computerspiele verbieten?«) ungeprüft. Die Abendzeitung München schafft es nicht einmal, die AltersEinstufung von Counter-Strike korrekt wiederzugeben. Auch die Kriminologin Britta Bannenberg scheitert daran. Zahlreiche Experten behaupten, alle solchen Täter hät-

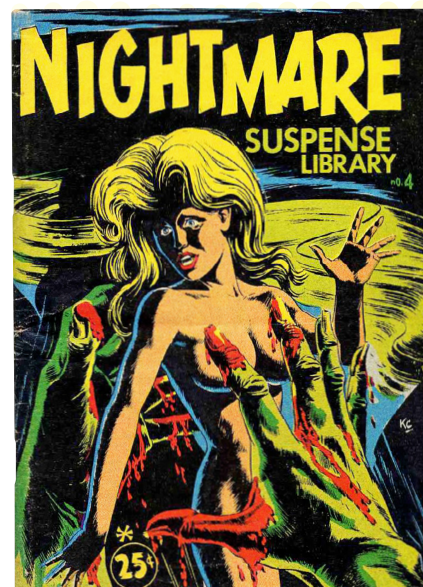


Bild: derrickthebarbaric.deviantart.com

Monster, Blut und nackte Tatsachen: Die Comicserie »Nightmare Suspense Library« geizt in den 1960ern nicht mit Schockeffekten.

F12 Gewalt 1996

#### HARVESTER



Das Point-and-Click-Horror-Adventure enthält Videosequenzen mit echten Schauspielern, darunter übertriebene Gewalt- und Sexszenen. Auch wenn das Spiel Satire sein soll, wird es recht plump als »das gewalttätigste Adventure-Spiel aller Zeiten« vermarktet, was vermutlich zutrifft. Große US-Sender berichten über Vorwürfe von Frauenfeindlichkeit und Kannibalismus. Harvester erscheint nie in Deutschland und wird in mehreren anderen Ländern stark geschnitten.

☒ KORREKT JA ☐ KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFRÜGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 454.000  
☒ WERTUNG 48% (PC, GameRankings)

F21 Gewalt 2003

#### POSTAL 2



Wie kaum ein anderes Spiel provoziert Postal 2 mit übertriebener Brutalität. In dem Shooter können Menschen mit Benzin übergossen, angezündet und ihre verkohlten Leichen ausgepinkelt werden. Katzen dienen als Schall-dämpfer. Zusammen mit Manhunt wird es zum meist-zitierten Titel der Spielekritiker. Der Täter des Amoklaufs in Dawson, Quebec, im Jahr 2006, Kimveer Gill, soll das Spiel gespielt haben.

☒ KORREKT JA ☐ KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFRÜGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 1,01 Mio.  
☒ WERTUNG 50% (PC, Metacritic)

F23 Gewalt 2005

#### THE PUNISHER



In der Umsetzung der bekannten Comicserie muss der Spieler mit dem richtig dosierten Einsatz von Gewalt Informationen aus seinen inzwischen entwaffneten Gegnern pressen und kann sie anschließend töten. Dazu kann er unter anderem Häcksler, Garagentore, Industriebohrmaschinen, Fritteusen, oder WCs benutzen. Die Zulassungsstellen in den USA und des UK fordern sukzessive Verfremdungen der Gewaltszenen. In Deutschland landet der Titel auf dem Index.

☒ KORREKT JA ☐ KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFRÜGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER ???  
☒ WERTUNG 69% (Xbox, Metacritic)



## Der Comics Code von 1954

Nur Comics, die diesen Regeln genügten, wurden mit dem Gütesiegel der Comic Code Authority ausgezeichnet, gewissermaßen der USK der US-Comicingdustrie.

- Darstellungen exzessiver Gewalt sollen verboten sein. In jedem Fall soll das Gute über das Böse siegen und der Verbrecher für seine Missetaten bestraft werden.
- Kein Comicheft soll die Worte »Horror« oder »Terror« im Titel tragen. Das Wort »Verbrechen« soll auf einem Comicheft nie merklich größer sein als die anderen Wörter im Titel.
- Wenn Verbrechen dargestellt werden, dann als verkommene und unangenehme Aktivität. Kein Comic soll die besonderen Details und Methoden eines Verbrechens darstellen.
- Obwohl Slang und Umgangssprache akzeptabel sind, soll von exzessiver Nutzung abgeraten und korrekte Schreibweise, wo möglich, genutzt werden.
- Nacktheit in jeglicher Form ist verboten sowie unanständige oder unangemessene Entblößung. Frauen sollen realistisch gezeichnet sein, ohne Übertreibung irgendeiner körperlichen Qualität.
- Szenen, in denen lebende Tote, Folter, Vampire, Ghoule, Kannibalismus und Werwolfismus oder Gegenstände vorkommen, die damit verbunden werden, sind verboten.
- Anspielungen auf körperliche Leiden oder Deformitäten sollen besonders vermieden werden. Eine Religion oder ethnische Gruppe zu ver-spotten oder anzugreifen, ist niemals gestattet.



ten Gewaltspiele gespielt. Dabei war es in einer – zugegebenermaßen zwölf Jahre alten – US-Studie nur jeder achte der untersuchten 41 Amokläufer an Schulen. Fast immer fehlt der Hinweis, dass es keinen einzigen wissenschaftlichen Beleg einer kausalen Verbindung zwischen Gewaltmedien und Gewalt im echten Leben gibt – trotz jahrzehntelanger Forschung. Woher also kommen solche reflexartigen, unreflektierten Reaktionen? Dahinter steckt ganz offenbar ein tiefes Misstrauen Videospielen gegenüber, das zwar heutzutage unbegründet erscheint, aber seinen Ursprung in der Geschichte des Mediums findet. Dieses Misstrauen wurde durch einen simplen Mechanismus aus gezielter Provokation, übertriebener Entrüstung, Rechtfertigung und ungerechtfertigter Pauschalisierung befeuert, der auf beiden Seiten Vorurteile schaffte und verhärten ließ; Vorurteile, die nun schon mehrere Jahrzehnte überdauern.

Es war Freitag, der 15. Oktober 1982. Stuart Kesten war 41 und Präsident eines kalifornischen Herstellers von Plastikregalen für Audiokassetten. Dieses Jahr hatte er sich von einer regelrechten Goldgräberstimmung anstiften lassen und zusammen mit einer erfolgreichen Porno-Produktionsfirma ein Studio gegründet, das Sex-Videospiele für den Atari 2600 entwickeln sollte. Kestens Leben hatte sich schlagartig verändert. Er stand im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, bekam Presseanfragen von überregionalen Agenturen und reichlich Beschwerden von besorgten Bürgern. Er war quer durch die USA nach New York City geflogen, um das erste Spiel dieses ungewöhnlichen Joint Ventures auf der »Music, Sound and Video Show« vorzustellen. Vor dem Hotel, in dem die Messe stattfand, protestierten bereits mehr als 100 Menschen dagegen. Das Spiel hieß Custer's Revenge. Darin muss sich der Spieler als General Custer einer gefesselten Indianerin nähern, während er

Pfeilen ausweicht, um sie dann zu vergewaltigen. Obwohl das Spiel keinen Zweifel daran ließ, widersprach Kesten dieser Darstellung. »Wir würden etwas so Abstoßendes wie Vergewaltigung nicht durch ein Videospiel bewerben. Es ist ein lustiger Ausschnitt, in dem die Frau den Geschlechtsakt bereitwillig genießt.« Die bekannte Feministin Andrea Dworkin notierte, es sei wegen dieses Spiels zu mehreren Massenvergewaltigungen indianischer Frauen gekommen; in mindestens einem dokumentierten Fall sollen die Täter während der Tat das Spiel genannt haben.

In zwei Wochen stehe es überall im Handel, versprach Kesten der Associated Press, und bis Weihnachten wolle er von diesem und weiteren Sex-Spielen insgesamt eine halbe Million Steckmodule verkaufen. Diese Zahl war kaum realistisch, und er dürfte das gewusst haben. Aber Kesten war tatsächlich von dem Erfolg der Spiele überzeugt und ließ sie für knapp 50 Dollar ver-

## Kritik, die nicht sein musste

**F9 Gewalt 1992**

### NIGHT TRAP



Der Spieler muss in einem Kontrollraum fünf Mädchen vor Einbrechern beschützen, indem er Kameras und Fallen steuert. Das Spiel besteht aus Filmsequenzen mit echten Schauspielern. Obwohl es Ziel des Spiels ist, die Mädchen zu beschützen und Gewalt gegen sie nur angedeutet wird, wird Night Trap in einem Untersuchungsausschuss zu Gewalt in Videospielen als »Unterfangen, Frauen zu jagen und zu töten« bezeichnet. Das Spiel wird daraufhin aus dem Handel genommen.

☒ KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFRERGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 248.000  
☒ WERTUNG 60 % (Sega CD, MobyGames)

**E1 Technik / Hardware 1993**

### GESUNDHEITSRISIKO VIDEOSPIELE



Nach epileptischen Anfällen mit wenigstens einer Todesfolge in England prangern Medien Videospiele als Auslöser an. Englische Boulevardzeitungen titeln »Nintendo killed my son« (1993) und Jahre später »Death by Xbox« (2001), als ein junger Mann an einer Lungenembolie stirbt, nachdem er bis zu 12 Stunden Halo ohne Pause gespielt hat. Nintendo wird mehrfach wegen epileptischer Anfälle bei Spielern verklagt.

☒ KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFRERGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 22,8 Mio.  
☒ WERTUNG —

**C4 Sexismus 1996**

### SIMCOPTER



In der Flugsimulation sind an bestimmten Tagen Animationen von küssenden Männern mit nacktem Oberkörper zu sehen – ein Scherz eines schwulen Programmiers. Das Entwicklerstudio Maxis entdeckt dies erst nach der Veröffentlichung und feuert den Mann. Schwulenverbände kritisieren seine Entlassung und rufen zum Boykott auf. Im Nachhinein behauptet die Aktivistengruppe RT-Mark, den Programmierer für die Aktion bezahlt zu haben.

☒ KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN  
☒ ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE  
☒ TRAGWEITE SKANDAL AUFRERGER GERING  
☒ GOOGLE-TREFFER 48.300  
☒ WERTUNG 81 % (PC, GameRankings)

kaufen; fast 20 Dollar über dem Preis eines durchschnittlichen Titels für den Atari 2600. Erwachsene seien es satt, mit Raumschiffen zu spielen, so sein Mantra. Und die Rechnung ging auf. Allein Custer's Revenge verkaufte sich 80.000 Mal und bescherte ihm und seinen Partnern aus der Pornobranche einen Umsatz von vier Millionen US-Dollar. Ihre folgenden Spiele waren mindestens genauso sexistisch, riefen aber keine Kritiker mehr auf den Plan. Die Aufregung ebte ab, die mediale Bühne verschwand, und das Joint Venture war schon 1983 Geschichte. Auch Kesten verließ die Branche. Er hinterließ jedoch folgende Lehre: Sei so provokant wie möglich, denn auch negative Aufmerksamkeit vervielfacht die Verkaufszahlen und verwandelt sich in bares Geld.

### Prägende Provokation

So funktionierte es auch noch 15 Jahre später im Fall von Carmageddon. In dem Autorennspiel erhalten Fahrer mehr Zeit, wenn sie Fußgänger überfahren. Das hätte schon so manche Kontroverse gerechtfertigt. Doch der Publisher entschied sich für eine nicht minder provokante Verpackung. In einer frühen Version hieß eine Schwierigkeitsstufe »As easy as killing babies with axes«. Und um das Spiel zu bewerben, verschickten PR-Leute rohe Fleischstücke an ausgewählte Spielejournalisten. Derartige Effekthascherei kommt bis heute vor. Erst vor fünf Jahren trugen sogenannte Skill Shots in dem futuristischen und recht blutigen Shooter Bulletstorm so eindeutig sexuelle Namen wie Gang Bang, Sausage Fest, Drilldo oder Double Penetration.

Es gab und gibt verabscheuungswürdige Games, etwa furchtbare Vergewaltigungssimulationen wie RapeLay und plumpe Spiele wie V-Tech Rampage oder Dawson



Heute hat sich das Verhältnis zwischen US-Regierung und Comics deutlich entspannt. Gemeinsam mit Marvel Comics stellte der US-Sportsender ESPN die Justizministerin Loretta Lynch als Superheldin »FIFA Slayer« dar (links), weil sie korrupte FIFA-Funktionäre verhaften ließ. Der Verlag Storm Entertainment wiederum veröffentlichte in »Female Force« – einer Comicserie über starke Frauen – auch eine Episode über die US-Senatorin Elizabeth Warren.

College Massacre, in denen reale Amokläufe an Schulen nachgeahmt werden können. Im Amoklauf-Spiel Hatred werden die kranken Gedanken der Täter gar als »genozidaler Kreuzzug« verherrlicht. Solche Spiele sind die Erben von Custer's Revenge. Das mögen zwar alles unbedeutende Titel sein, die keinerlei Aussagen über das Medium an sich zulassen dürfen und auch nicht immer kommerziell erfolgreich waren. Doch es waren oft genau solche Spiele, mit denen sich Journalisten, Politiker und Wissenschaftler, wenn überhaupt, auseinander-

setzten. Jahrzehntlang wurden viele von ihnen durch bedenkliche Grenzfälle geprägt. Wer will es ihnen da verdenken, dass sie nach solchen Geschmacklosigkeiten nicht mehr differenzieren können oder wollen; beispielsweise eine anspruchsvollere Auseinandersetzung des Mediums mit einem Amoklauf wie Super Columbine Massacre RPG! nicht mehr als Kunstprojekt, sondern nur als ebenso geschmacklos verdammen können? Dazu kommt freilich, dass sich einige wenige dieser Kritiker ihrerseits Aufmerksamkeit davon versprechen,

#### F19 Gewalt 2002

##### COUNTER-STRIKE UND ERFURT



Tage nach dem Amoklauf von Erfurt berichtet die Frankfurter Allgemeine unter dem Titel »Software fürs Massaker«, der Täter sei leidenschaftlicher Counter-Strike-Spieler gewesen und habe damit »trainiert«. Nach einem Sturm der Entrüstung in der Szene verteidigt Herausgeber Frank Schirrmacher den Artikel, obwohl er Fehler einräumen muss. Später kommt die Untersuchungskommission zu dem Ergebnis, dass der Attentäter das Spiel gar nicht oder kaum gespielt hatte. In den USA wird Counter-Strike 2007 mit dem Virginia-Tech-Amoklauf in Verbindung gebracht. Der Abschlussbericht zeigt, dass der Täter keinerlei Gewaltspiele spielte.

|                                     |                |                          |         |                          |                  |                          |        |
|-------------------------------------|----------------|--------------------------|---------|--------------------------|------------------|--------------------------|--------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | KORREKT        | <input type="checkbox"/> | J.A.    | <input type="checkbox"/> | KOMPLIZIERT      | <input type="checkbox"/> | NEIN   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ENTRÜSTET      | <input type="checkbox"/> | GAMER   | <input type="checkbox"/> | ANDERE           | <input type="checkbox"/> | ALLE   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | TRAGWEITE      | <input type="checkbox"/> | SKANDAL | <input type="checkbox"/> | AUFREGER         | <input type="checkbox"/> | GERING |
| <input checked="" type="checkbox"/> | GOOGLE-TREFFER | <input type="checkbox"/> | 171.000 |                          |                  |                          |        |
| <input checked="" type="checkbox"/> | WERTUNG        | <input type="checkbox"/> | 88 %    | <input type="checkbox"/> | (PC, Metacritic) |                          |        |

#### F22 Gewalt 2003/4

##### MANHUNT-MORD



In Manhunt kann der Spieler Gegner auf brutalste Weise töten. Dem Titel droht eine hohe Alterseinstufung bzw. die Indizierung, sodass die Tötungssequenzen verfremdet werden. 2004 wird das Spiel beschuldigt, Auslöser eines Mordes an einem Teenager in England gewesen zu sein. Einige Tage nach entrüsteten Berichten der Boulevard-Presse stellt die Polizei jedoch klar, dass das Spiel beim 14-jährigen Opfer und nicht beim 17-jährigen Täter gefunden wurde.

|                                     |                |                          |         |                          |                   |                          |        |
|-------------------------------------|----------------|--------------------------|---------|--------------------------|-------------------|--------------------------|--------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | KORREKT        | <input type="checkbox"/> | J.A.    | <input type="checkbox"/> | KOMPLIZIERT       | <input type="checkbox"/> | NEIN   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ENTRÜSTET      | <input type="checkbox"/> | GAMER   | <input type="checkbox"/> | ANDERE            | <input type="checkbox"/> | ALLE   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | TRAGWEITE      | <input type="checkbox"/> | SKANDAL | <input type="checkbox"/> | AUFREGER          | <input type="checkbox"/> | GERING |
| <input checked="" type="checkbox"/> | GOOGLE-TREFFER | <input type="checkbox"/> | 653.000 |                          |                   |                          |        |
| <input checked="" type="checkbox"/> | WERTUNG        | <input type="checkbox"/> | 76 %    | <input type="checkbox"/> | (PS2, Metacritic) |                          |        |

#### C12 Sexismus 2005

##### HOT COFFEE MOD



In Grand Theft Auto: San Andreas ist ein Minispiel versteckt, in dem die Hauptfigur und seine Freundin Sex haben. Der Code kann zwar nur per Mod, also durch externen Code aktiviert werden. Dennoch löst die Entdeckung eine riesige Protestwelle aus. Die damalige US-Senatorin Hillary Clinton fordert härtere Gesetze zum Schutz von Minderjährigen. Das US-Alterskennzeichen des Spiels wird nach oben korrigiert, was dort einem Verkaufsstopp gleichkommt. Nach mehreren Klagen zahlt Publisher Take2 rund fünf Millionen US-Dollar.

|                                     |                |                          |           |                          |                   |                          |        |
|-------------------------------------|----------------|--------------------------|-----------|--------------------------|-------------------|--------------------------|--------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | KORREKT        | <input type="checkbox"/> | J.A.      | <input type="checkbox"/> | KOMPLIZIERT       | <input type="checkbox"/> | NEIN   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ENTRÜSTET      | <input type="checkbox"/> | GAMER     | <input type="checkbox"/> | ANDERE            | <input type="checkbox"/> | ALLE   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | TRAGWEITE      | <input type="checkbox"/> | SKANDAL   | <input type="checkbox"/> | AUFREGER          | <input type="checkbox"/> | GERING |
| <input checked="" type="checkbox"/> | GOOGLE-TREFFER | <input type="checkbox"/> | 4,41 Mio. |                          |                   |                          |        |
| <input checked="" type="checkbox"/> | WERTUNG        | <input type="checkbox"/> | 95 %      | <input type="checkbox"/> | (PS2, Metacritic) |                          |        |





Nach dem Amoklauf in München am 22. Juli 2016 flammte die »Killerspiel«-Debatte wieder auf. Das ist für Deutschland kein neues Thema, schon 2007 hatte es reißerische Medienberichte über den Amoklauf von Emsdetten gegeben (Bild). Die Skepsis gegenüber medialer Gewalt ist aber viel älter.

ein Medium wie Videospiele grundsätzlich und plakativ zu verteufeln.

Dieses gegenseitige Missverständnis wird also auf beiden Seiten sorgfältig gepflegt. Und darin verborgen liegt die Antwort auf die Frage, wieso Videospiele immer wieder als Sündenbock herhalten müssen. Üble Provokationen fragwürdiger Spielentwickler und pauschale Vorverurteilung des gesamten Mediums seitens einiger Kritiker sind wie das Huhn und das Ei. Niemand kann belegen, was zuerst da war. Aber beide brauchen einander als notwendige Teile einer simplen Kettenreaktion.

#### Gewalt als rotes Tuch

Blicken wir noch einmal kurz zurück in das Jahr 1954. Denn auch hier ist deutlich erkennbar, woher die unverhältnismäßige Kritik eines Fredric Wertham stammte, und wieso sie bei einem unbedarften Publikum

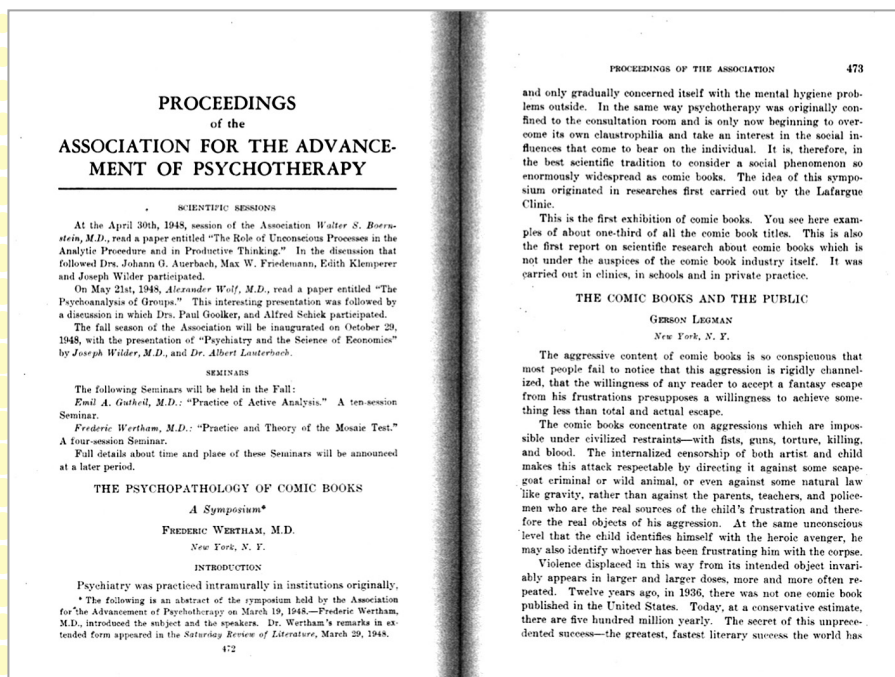
auf fruchtbaren Boden fiel. Im Justiz-Unterschiedsausschuss des US-Senats wurde das brandneue Heft »Crime Suspense« Nummer 22 präsentiert. Das Cover zeigt einen abgetrennten Frauenkopf mit verdrehten Augen, den ein Mann an den Haaren hält, der Torso der Frau liegt vor ihm auf dem Boden. Das TIME Magazine beschrieb seinerzeit den Inhalt eines üblichen Comicheftes so: »Ein Totengräber verliebt sich in ein schönes Mädchen, tötet sie in einem Anfall von Leidenschaft und schändet ihren Leichnam. Als die Totenstarre einsetzt, wird der Mann in den Armen der Leiche erdrosselt.« Auch bei Comics waren solche drastischen Beispiele nie die Norm. Aber sie dienten den Kritikern als rotes Tuch. Deshalb erlangten ausgerechnet diese kaum repräsentativen und geschmacklosen Beispiele zweifelhaften Ruhm. Das erwähnte Titelbild wurde mehrfach kopiert. Erst 2007 zierte eine Hommage daran

ein Heft des Marvel-Helden Wolverine. Immerhin waren Comics zu diesem Zeitpunkt schlimmstenfalls als harmlose Unterhaltung und bestenfalls als Kunstform etabliert.

Aber was hat dafür gesorgt, dass seit Jahrzehnten niemand mehr Comics mit Gewalttaten in Verbindung bringt oder vor einen US-Senatsausschuss zerrt? Ist es der Umstand, dass inzwischen bereits drei Senatorinnen als Comic-Heldinnen verewigt wurden? Ist es die überwältigende Vielfalt des Mediums, in der tatsächlich geschmacklose Hefte einfach geduldet werden oder gar nicht mehr herausstechen? Oder war es 1992 der Pulitzer Preis für den Holocaust-Comic »Maus« von Art Spiegelman und damit einhergehend die Bezeichnung Graphic Novel, die anspruchsvollere Inhalte und hochwertigere Fertigung verspricht? Klar ist: Die Kritik an Comics verstummte erst in den Achtzigerjahren. Für Videospiele dürfte es also noch ein paar Jahrzehnte so weitergehen wie bisher.

Und was wurde aus Wertham? Er starb 1981 und wurde posthum weitgehend diskreditiert. Er soll sich die Kinder und Jugendlichen für seine Studien bewusst aus den prekärsten Verhältnissen in Problemvierteln wie Harlem ausgesucht haben. Eine wissenschaftliche Untersuchung kam zu dem Schluss, er habe Ergebnisse »manipuliert, übertrieben, kompromittiert und erfunden.« Vielleicht hatte er einfach zu viele Comichefte gelesen. ★

Quelle: lostsociety.org



Das American Journal for Psychotherapy widmet sich 1948 den Comics: »Vor zwölf Jahren, im Jahr 1936, wurde in den Vereinigten Staaten kein einziges Comicheft veröffentlicht. Heute sind es vorsichtigen Schätzungen zufolge 500 Millionen pro Jahr. Das Geheimnis dieses nie dagewesenen Erfolgs – des größten, literarischen Erfolgs der Weltgeschichte – ist, natürlich, die Gewalt.«



Von Fredric Werthams Auftritt vor dem Senatsausschuss existieren auch Videoaufnahmen. Im Hintergrund sieht man die Pinnwand voller Comic-Titelseiten.

Quelle: Youtube.com/VIPPlusGonzoArcade