

26. September 2008

medien heft

"Killerspiele"-Verbot ist realitätsfremd

Populistische Kampagnen ballern am Ziel vorbei

Erik Beyer

Games sollen in erster Linie Spass vermitteln, auch so genannte „Killerspiele“ sorgen für viel Spannung und Jubel nach einem geschafften Level. Nein, Gamer sind nicht krank, sondern können die gelebte Realität mit der Virtualität sehr deutlich unterscheiden und wissen, dass die „am Boden liegenden“ Gegner wie Schauspieler im Spiel eingebaut und nicht „tot“ sind, sondern lediglich ihre von den Programmierern definierte Lebensenergie abgelaufen ist und sie somit nach schweisstreibendem, minutenlangem Kampf endlich besiegt wurden.

„Killerspiele“ sind für Erwachsene

Spiele ab 18 Jahren sind normalerweise deutlich schwieriger, atmosphärisch beengender, realistischer gezeichnet und haben eine Story für Erwachsene. Wenn man bedenkt, dass der Altersdurchschnitt von heutigen Spielern bereits bei 30 Jahren liegt, ist es nicht verwunderlich, dass diese Zielgruppe auch mit Spielen für Erwachsene bedient wird. Die Industrie hat dafür Altersempfehlungen festgelegt, und hier prallt jegliche Kritik an „Killerspielen“ ab, wie Fliegen an einer Panzerscheibe: Spiele ab 18 sind *nur* für Erwachsene, genauso wie Auto fahren, Flugzeuge fliegen, konsumieren jeglicher Adult Media, Besitz von Waffen und vieles mehr.

Dass auch Jugendliche und Kinder in den Kontakt von diesen Spielen kommen, ist kein Fehler der Industrie. Jeder weiss, dass der Medienkonsum in erster Linie vom eigenen Umfeld abhängig ist. Dass die Erwachsenen in diesem Umfeld nicht immer über eine ausreichende Medienkompetenz verfügen, ist nicht verwunderlich, da die wenigsten von ihnen mit Games aufgewachsen sind. Doch anstatt den Weg der Aufklärung einzuschlagen, wird versucht, den „Killerspielen“ einen Riegel vorzuschieben. Dass die Game-Industrie, im Gegensatz zum Fernsehen, bereits einige technische Jugendschutz-Möglichkeiten anbietet, wird leider immer wieder unterschlagen.

Impressum

Medienheft (vormals ZOOM K&M), ISSN 1424-4594

Herausgeber: Katholischer Mediendienst, Charles Martig; Reformierte Medien, Urs Meier

Redaktion: Judith Arnold, Adresse: Medienheft, Badenerstrasse 69, Postfach, CH-8026 Zürich

Telefon: +41 44 299 33 11, Fax: +41 44 299 33 91, E-Mail: redaktion@medienheft.ch, Internet: www.medienheft.ch

kostenloser Bezug via Internet oder Newsletter: www.medienheft.ch/mailling_abo/

Was ist ein „Killerspiel“?

Bisher konnte niemand den Begriff „Killerspiel“ richtig definieren. Kein Wunder, es ist unmöglich, da der Begriff nur von Unkundigen verwendet wird. Jeder, der das Wort verwendet, zeigt seine Inkompetenz in Sachen Games und wirft allen Spielern vor, sie würden ihre Killerinstinkte damit entwickeln und austoben. Erstens gibt es kein Genre von „Killerspielen“ (darunter können neben den viel zitierten Ego-Shootern auch Rollenspiele und Strategiespiele fallen), zweitens ist die Linie von „grausam“ und „noch erträglich“ sehr schwammig und somit kaum durchsetzbar und drittens ist in Zeiten des Internets ein Verbot sowieso sinnlos und würde den Reiz erst recht erhöhen.

Reizworte wie „Kinderpornographie“ und „Juden vergasen“ in Zusammenhang mit Actiongames einzubringen, wie das Roland Näf in seinem Beitrag macht, ist ein höchst populistischer Ansatz und zeigt die sehr grosse Verzweiflung der Kritiker, Stimmen für ein Verbot von Actiongames zu gewinnen.

Der Spieler tritt meistens als David auf

Bei jedem Spiel, egal ob Sport, Brettspiel oder Videogame, wird ein Sieger gesucht. Überall wird Wettkampf betrieben und überall kann auch David gegen Goliath gewinnen. Es wäre doch langweilig und keine Herausforderung, würden Gamer ständig als die Stärkeren auftreten und alles unterdrücken, wie das die Kritiker behaupten. Im Gegenteil, der Schwächere ist meistens der Spieler selbst, der sich durch viel Training und unter Berücksichtigung seiner taktischen Mittel vorbereiten muss, damit der Endgegner besiegt werden kann. Die Möglichkeiten an Gegnern sind natürlich endlos und darum auch faszinierend, da sich der Spieler taktisch immer neu einstellen muss. Es gibt kein Spiel, wie die Kritiker grossmundig behaupten, in welchem es das Ziel ist, rücksichtslos die Schwächeren zu besiegen; diese Behauptung ist schlichtweg daneben und zeugt von einem falschen Verständnis des Action-Spiels.

Übertragung in die Realität ist nicht möglich

Die meisten Kritiker vergleichen die virtuellen Welten mit der Realität. Doch in Games sind alle Objekte reine Verbindungen von Vektorgrafiken und Texturen. Die Kritiker stellen Actiongames so dar, als wären sie Übungszentren. Es ist schwierig sich vorzustellen, wie mit einem Gamepad das richtige Schiessen oder das Austeilen von Karate-Kicks in die Realität übertragen werden soll. Reichen bei PC-Games beim Zielen mit einem virtuellen Gewehr kleine Maus-Bewegungen aus, benötigt es in der Realität Kraft und vor allem eine richtige Atmung, welche man nur im Militär oder im Schützenverein richtig erlernen kann. Jeder Fahrlehrer würde aufs heftigste den Kopf schütteln, wenn jemand behaupten würde, nur weil er Meister im Rennspiel „Gran Turismo“ sei, könne er gleich zur Fahrprüfung gehen.

Der Vergleich, den Roland Näf zwischen „Killergames“ und professionellen Flugsimulatoren anstellt, hinkt extrem, da hier das gesamte Cockpit nachgebaut wird, inklusive allen Tasten und Controllern, was bekanntermassen Tausende von Franken kostet. Bei „Counter-Strike“ beispielsweise gibt es keine Hinrichtungen, da alle beteiligten Personen von Anfang wissen, auf was sie sich einlassen und jeder besiegt werden kann. Es gibt auch keine minderwertigen Rollen, jede Partei startet immer mit den gleichen Bedingungen. Die Kritiker wollen oder möchten das Prinzip von „Counter-Strike“ nicht

verstehen, dabei ist es lediglich die moderne Version vom altbekannten Schachspiel, umgesetzt als hoch spannender Wettkampf mit sich ständig bewegenden Spielfiguren. Die Kritiker, die „Counter-Strike“ als das Böse vorstellen, werfen regelrecht mit Beschreibungen um sich, als würden sie heutige Autos als „Menschen zermalmende Blech-Monster“ beschreiben, wie es nur im Dschungel lebende Menschen ausdrücken könnten.

Deutschland vollführt Richtungswechsel

In Deutschland wird das Thema „Killergames“ seit dem Jahr 2003 heiss diskutiert, doch bei unserem Nachbarn sind die Diskussionen bereits auf ein akzeptables Niveau gesunken. Sind zuerst komplett Fakten verdrehende, richtiggehend hetzerische Beiträge sogar im öffentlich-rechtlichen Fernsehen gezeigt worden, wurde mit der Aufnahme des Bundesverbands der Entwickler (G.A.M.E.) in den deutschen Kulturrat vor kurzem ein deutliches Zeichen für den Richtungswechsel in Sachen Games gesetzt. Die kürzlich erneute Äusserung des bayerischen Innenministers Joachim Herrmann, "Killerspiele" zu verbieten, wies der Kulturrat als "*schlechten bayerischen Running Gag in Wahlkampfzeiten*" deutlich zurück. Der bayerische Philologen-Verband bezeichnete doch sogar das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ (PEGI 12+) als besonders brutal, korrigierte dies aber nach Hunderten von Gegenreaktionen umgehend und ersetzte das Spiel, mit „Counter-Strike“ und „Manhunt“. Letzteres ist auch in der Schweiz bereits verboten und kann daher als Beispiel schon längst nicht mehr dienen, da sind sich alle einig. Ein weiterer Beweis für die Inkompetenz der Kritiker.

Verbot ist realitätsfremd

Schon in den 90er Jahren konnte virtuell und auch im Internet mit 3D-Spielen geballert werden, was das Zeug hielt. Es ist kein Wunder, wird heutzutage bei fast jedem Tötungsdelikt eines Jugendlichen zu Hause ein Actionspiel gefunden, denn die Verbreitung von Games ist enorm hoch. Games sind ein Massenphänomen. Wer ein Verbot fordert, hat mindestens zehn Jahre lang geschlafen, handelt realitätsfremd und scheut sich vor der so wichtigen Aufklärungsarbeit in Sachen Medienkompetenz, welche ja nicht nur bei Games gilt. GBase wird sich wie immer dafür einsetzen, alle Spiele auf dem Markt objektiv zu bewerten und Erziehungsverantwortliche vor ungeeigneten Spielen für ihre Kinder zu warnen. Über die eine oder andere Empfehlung der Zertifizierungsstelle PEGI kann gestritten werden, doch letztlich ist ein Gespräch zwischen Kind und Erziehungsverantwortlichen zu Hause sowieso durch nichts zu ersetzen.

Welcher Actionfan freut sich nicht auf den neuesten James Bond-Film? Wir auch, und genauso auf die Videogame-Umsetzung, denn wir wollen ja auch mal James Bond sein, und die Welt retten.

Erik Beyer, CEO eNamic GmbH, ist Betreiber des Game-Magazins GBase.ch.

Der Text befindet sich im Internet unter:
http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_BeyerErik.html