

Beispiel-Erörterung:

Erörtern Sie, ob Ego-Shooter als menschenverachtende Killerspiele auch für Erwachsene verboten werden sollten.

Laut Koalitionsvertrag (Punkt 6.3) sollen ‚Killerspiele‘ über die Einführung eines §118a in das Ordnungswidrigkeitengesetz auch für Erwachsene als ‚menschenverachtende Spiele‘ unter Strafe gestellt werden.

Unter ‚Killerspielen‘ sollen neben dem richtigen Gotcha/ Paintball auch Ego-Shooter (z.B. das Spiel *Gotcha* oder auch *Counter-Strike* oder *Doom*) verstanden werden, weil auch dort die Tötung oder Verletzung von Mitspielern unter Einsatz von ‚Schusswaffen oder diesen nachgebildeten Gegenständen‘ simuliert werde.

Bisher waren Spielgestaltungen mit imaginären Gegenspielern, wie z. B. Spielautomaten, Video- oder Computerspiele, nicht erfasst. Diese Unterscheidung rechtfertigte sich daraus, dass der verwerfliche Charakter gerade in der Simulierung der Tötung oder Verletzung eines real existierenden Menschen lag – aber stehen hinter den Computergegnern nicht reale Spieler?

Weiterhin vom Ordnungswidrigkeitentatbestand nicht erfasst werden die gesellschaftlich anerkannten traditionellen Sportarten, wie etwa das Fechten oder das Sportschießen. Bei diesen Sportarten steht der Zweck der körperlichen Ertüchtigung im Vordergrund. Die Gefahr, dass Gewalt verharmlost und hier durch die allgemeinen Hemmschwellen zur Gewaltanwendung abgebaut wird, besteht für die traditionellen Sportarten, bei denen gerade nicht die simulierte Tötungshandlung als Freizeitgestaltung im Vordergrund steht, nicht.

Das Tatbestandsmerkmal des "menschenverachtenden" Spiels stellt auch im übrigen sicher, dass nicht sanktionswürdige Verhaltensweisen wie die herkömmlichen "Cowboy- und Indianerspiele" unter Kindern und Jugendlichen vom Anwendungsbereich des Ordnungswidrigkeitentatbestandes ausgenommen bleiben.

Während die Veranstaltung der Spiele bzw. die Bereitstellung hierfür erforderlicher Grundstücke, Anlagen oder Einrichtungen mit einer Geldbuße bis zu 5 000 € bedroht werden soll, unterläge die Teilnahme nur dem Regelbußgeldrahmen von mindestens 300.- € bis maximal 500.- €.

Erörtern Sie, ob Ego-Shooter als menschenverachtende Killerspiele auch für Erwachsene verboten werden sollten.

1.) Themenfrage formulieren

Am besten beginnt man eine Erörterung damit, die Themenfrage möglichst exakt aus der Aufgabenstellung herauszulesen, indem man die Fragestellung entsprechend paraphrasiert (=in anderen, möglichst eigenen Worten ausdrückt).

Die Themenfrage schließt die Einleitung ab – dort muss man sie natürlich noch mal so umformulieren, dass sie in den Zusammenhang passt.

Das Verfehlen des Themas ist der häufigste Grund für sehr schlechte Beurteilungen.

Was spricht dafür und was dagegen, so genannte ‚Killerspiele‘ als menschenverachtend für alle, auch für Erwachsene, zu verbieten?

2.) Brainstorming

Eine Erörterung kann nicht aus dem Bauch heraus, spontan verfasst werden. Man muss sie planvoll anlegen. Dazu überlegt man sich im Vorfeld die einzelnen Pro- und Kontra-Argumente, die man sich möglichst übersichtlich und gegliedert notiert.

Es kann gar nicht sein, dass man zu jeder beliebigen Themenfrage immer ebenso viele Argumente dafür wie dagegen findet. Trotzdem sollte man versuchen, für beide möglichen Positionen ‚gute‘ Argumente zu finden. Auch wenn man sich selbst für die eine oder andere Seite entschieden hat, so zeigt die Nennung und nachvollziehbare Darstellung der Gegenargumente, dass man sich ernsthaft mit dem Gegenstand auseinandergesetzt hat: Eine Erörterung ist keine Polemik, sondern richtet sich nicht an Gleichgesinnte, vielmehr an alle Unentschlossenen (und welcher nicht-Fanatiker wäre das nicht?), die die Vernünftigkeit der eigenen Entscheidung überprüfen wollen, um sie eventuell für sich zu übernehmen.

Man sollte nicht nur Argumente, sondern auch Einschränkungen und Grenzen finden.

3.) Einleitung

Es ist eine Geste der Höflichkeit, dass man vor der Darstellung der Argumente erst zum Thema hinführt.

Eine Erörterung ist sinnvoll, weil sie uns dabei hilft, eine differenzierte Position zu einem Problem einzunehmen. Wenn wir dem Leser vermitteln können, dass das diskutierte Problem von Bedeutung

ist, dann können wir darauf hoffen, dass er unsere Arbeit mit Interesse lesen wird. Inwiefern ist das Thema interessant?

Es werden in der Einleitung keine Argumente vorgestellt – das ist dem Hauptteil vorbehalten.

Sie werden bei der Aufgabenstellung häufig schon Hinweise auf die Bedeutung des Themas finden.

Wenn man die Statistiken jugendlicher Gewaltdelikte betrachtet, dann kann man in den vergangenen Jahren einen steilen Anstieg feststellen: gegenüber 1980 hat sich die Zahl jugendlicher Gewalttaten fast verdreifacht. Auch in den Medien wird seit einigen Jahren vermehrt über die eskalierende Jugendgewalt berichtet. Außerdem erlebten wir spektakuläre Gewalttaten, wie 1992 in Rostock (ein überwiegend jugendlicher Mob jagt brandschatzend vietnamesische Gastarbeiter bei einer ZAST) oder 2002 in Erfurt (Robert Steinhäuser erschießt 17 Menschen in seiner ehemaligen Schule und am Ende sich selbst) gegeben. Nach Ansicht von CSU-Politikern können die Blaupausen dieser Gewalt in modernen Computer-Spielen wiedergefunden werden. Diese Spiele würden sich auf Jugendliche und junge Erwachsene schädlich auswirken – und ältere Erwachsene würden solche Spiele ohnehin kaum zur Hand nehmen. Im Koalitionsvertrag der Großen Koalition von CDU/CSU und SPD aus dem Jahr 2005 wird deshalb gefordert, dass diese ‚Killerspiele‘ als ‚mensenverachtend‘ generell verboten werden sollten. Das würde bedeuten, dass bisher noch ab 16 spielbare Spiele in Deutschland gänzlich verboten werden würden.

Was spricht dafür und was dagegen, diese Gesetzesänderung vorzunehmen?

4.) Schluss formulieren

Auch der Schluss ist eine Geste der Höflichkeit und ohne inhaltliche Bedeutung. Formulieren Sie ihn schon jetzt, damit Ihre Erörterung einen geschlossenen, abgerundeten Eindruck macht.

Verwechseln Sie den Schluss nicht mit dem Ergebnis der Erörterung – die am Ende des Hauptteils zu finden sein wird.

Was ist aus dem Gesetzesänderungsvorschlag geworden, wofür hat sich die Politik am Ende entschieden? Wie wird sich in der Zukunft das Problemfeld ändern? Wird sich das Problem selbst erledigen oder sich zuspitzen?

Die Technik wird sich weiterentwickeln und somit die Grenzen zwischen spielerischer Scheinwelt und echter Wirklichkeit weiter verwischen.

Einerseits werden reale Situationen mit Computertechnik überformt, wie man das bei den aktuellen Kriegsberichtserstattungen sehen kann, wo man nicht mehr Zweikämpfe zwischen einzelnen Soldaten sieht, sondern computergesteuerte Zielerfassung, digitale Kommandozentren und Hightech-Fluggeräte. Andererseits entwickelt sich die Darstellung der Wirklichkeit im Computer rasant: Immer bessere Grafikkarten und Bildschirme lassen die Spiele fast schon wie Bilder von realen Kriegsschauplätzen aussehen. In wenigen Jahren schon wird man Kriege am heimischen PC realistischer simulieren, als es die Armeen heute können, man wird auf geologische und meteorologische Daten in Echtzeit zurückgreifen und sich in einer täuschend echt programmierten Spieleumgebung mit realistischen Licht- und Schalleffekten und einem der Wirklichkeit sehr nahe kommenden physikalischen Modell frei bewegen können. Dann kann man sich in die gerade im Fernsehen gezeigte Schlacht fast wirklich einklinken und die Sprites, die man im Spiel tötet, werden schon fast wirklich sterben: So manche Figur von Spielern wird sterben müssen, nur weil ein Mitspieler sein multimedial genial umgesetztes letztes Röcheln erleben möchte.

5.) Ausarbeitung

Das ist der Hauptteil.

Stellen Sie hier Ihre Argumente gegliedert so dar, dass sie am Ende zu einer nachvollziehbaren und differenzierten Position zum Thema gelangen.

Ein Argument besteht aus einer plausibel begründeten Behauptung, also aus Behauptung, Begründung und Beispiel (BBB). Bitte beachten Sie, dass ein Beispiel hier nicht schmückendes Beiwerk ist, sondern dass es das ganze Argument veranschaulicht. Mit dem Beispiel können Sie zeigen, dass Sie mehr können, als nur Einzelaspekte aufzuzählen: Sie zeigen die Relevanz Ihres Arguments, das Sie so auch Leuten verständlich machen, die es vorher nicht gelten gelassen hätten.

Reden Sie nicht herum: argumentieren Sie zielgerichtet, bringen Sie das, was Sie sagen wollen, schnell auf den Punkt. Aber überfallen Sie Ihren Leser nicht (es ist doch meist nur ein Deutschleh-

rer...), sondern machen Sie Ihren Gedankengang transparent, führen Sie vor, wie Sie zu Ihren Schlussfolgerungen kommen, sprechen Sie Ihre Hintergedanken aus, die Sie zu einer bestimmten Bewertung bestimmter Aspekte brachte: Schreiben Sie so, dass man Sie möglichst beim ersten Lesen schon versteht: Schließlich kann man Sie während der Lektüre im stillen Kämmerlein nichts fragen.

Teil 1: Hier stellen Sie zunächst die Gegen-Argumente dar, also diejenige Position, zu der Sie weniger tendieren. Wählen Sie zunächst die schlechteren, also weniger wichtigen und weniger überzeugenden Argumente und steigern Sie sich von diesen aus.

Teil 2: Dann stellen Sie die Argumente Ihrer bevorzugten Position dar. Steigern Sie sich auch hier von den weniger guten zu den besten Argumenten, denn so wird es für Ihre Leser leichter, ihre abschließende Entscheidung nachzuvollziehen.

Teil 3: Am Ende folgt ihre aus den vorher genannten Argumenten abgeleitete Entscheidung. Diese wird nur in wenigen Ausnahmefällen in der Übernahme einer Extrem-Position bestehen – normalerweise sind die Fragen so angelegt, dass man eine Position (die in Teil 2 dargestellt wurde) nur mit Einschränkungen (die sich aus Teil 1 ergeben) übernimmt. Je eingeschränkter eine Position ist, desto ausführlicher wird der Teil 3 ausfallen müssen.

Manche Autoren empfehlen einen Sanduhr-Aufbau der Argumentation: Man würde die Argumentation dann mit dem besten Gegenargument beginnen, dann die schwächeren Gegenargumente nennen, anschließend die schwächeren eigenen Argumente bis zum besten eigenen Argument steigern. Dadurch würde der Leser zu Beginn des dritten Teils am nächsten am besten eigenen Argument und am entferntesten vom besten Gegenargument sein, somit könnte die eigene Position besonders überzeugend wirken. – Dagegen spricht, dass man hier schlecht-manipulativ vorgeht und dass die Einschränkungen, die man an seiner Position vornimmt, vielleicht nicht überzeugen

[Argument 1: Gewalttäter spielen in der Realität die aus Ego-Shootern bekannten Verhaltensweisen nach]

Die Inszenierung von Gewalttaten nach Mustern, wie sie in aktuellen Computerspielen vorkommen, muss aufhorchen lassen: Vielleicht ist es kein Zufall, dass Robert Steinhäuser seinen mörderischen Amoklauf in seiner Ex-Schule genau wie in einem Ego-Shooter inszenierte: er trug eine Primär- und eine Sekundärwaffe bei sich – dabei eine aus Computerspielen bekannte Pump-Gun -, er bewegte sich durch die Gänge seiner ehemaligen Schule und schoss auf alles, was sich bewegte. Wie auch die beiden Attentäter von Littleton/ USA, die 1999 in einer Schule 16 Menschen töteten, verhielt auch er sich so, wie man es in den gängigen Ego-Shootern auch tut, wo der Spieler in eine Spielfigur schlüpft und die virtuelle Welt aus ihren Augen sieht.

In dem Spiel GTA spielt man einen aufstrebenden Unterwelt-Schläger, der aus Spaß harmlose Passanten verprügelt, Autos stiehlt, sich Verfolgungsjagden mit der Polizei bietet (wobei zahllose Passanten einfach überfahren werden – andere rennen kreischend davon) und dabei brutale Bestrafungs- oder Mord-Jobs für seine mafiosen Arbeitgeber erledigt um in der Mafia-Organisation aufzusteigen.

Es stellt sich die Frage, ob die Spiele hier die Wirklichkeit der Straße abbilden, oder ob es nicht vielmehr umgekehrt so ist, dass die Spiele die Wirklichkeit vorgeben, ob sie nicht spielerisch einüben, was dann von manchen Spielern in wirkliche Gewalttaten umgesetzt wird. Wahrscheinlich gibt es ein wechselseitiges Feedback, das bei manchen Spielern bis zu einem Amoklauf eskalieren kann.

[Steigerung: Spieler stumpfen ab]

Friede, Freude, Eierkuchen ist für ein Computerspiel viel zu langweilig: Gewalt dient als spannendes Gewürz: aber die Spieler gewöhnen sich schnell daran. Und dann liefert die Spieleindustrie ein noch gewalttätigeres Spiel mit noch blutigeren Effekten und räumlichen Todesschreien ... Dadurch entsteht ein Teufelskreis, denn Gewalt-Effekte werden schnell langweilig und die Spielehersteller müssen für den Verkauf notwendige neue und brutalere Schockeffekte einbauen: Zuerst gibt es nur ein Messer – am Ende muss eine Kettensäge sei. Aus einem blutigen Einschussloch wird ein durch die Luft wirbelnder abgetrennter Schädel, aus dunklen Räumen werden blutverschmierte Folterkeller Mit immer brutaleren Waffen, gruseligern Monstern, blutigeren Räumlichkeiten wird um die Spieler gewetteifert – wobei hier schon die Grenzen der bisherigen Regelung eingehalten werden mussten und auch größtenteils eingehalten wurden: Extreme Spiele wie KZ-Manager oder Ego-Shooter, in welchen man Minderheiten vernichten musste, erreichten nie breites Publikum, weil sie sofort verboten worden wären.

Diese Gewaltspirale führt nicht nur zur Gewöhnung an Gewalt im Spiel, sondern stumpft überhaupt ab. Brutale Szenen, deren Betrachtung bei ‚Normal-Bürgern‘ Ekel und Grauen hervorrufen würde, werden von routinierten Spielern vielfach ohne jede innere Anteilnahme registriert. Sie kennen das schon, ha-

ben sich daran gewöhnt. Darin wird deren Abstumpfung deutlich: sie betrachten die Welt nicht mehr mit Empathie, sondern gefühllos als rücksichts- und gewissenlose Eisbrocken. Dem Leiden anderer gegenüber sind sie verschlossen.

Dies fällt umso schwerer ins Gewicht, als die Welt heute auch über den Bildschirm in die Haushalte kommt: Grafisch gibt es beinahe keinen Unterschied mehr zwischen einem TV-Bericht aus einem Kriegsgebiet und den Bildern am Computerbildschirm.

[Einschränkung: Besondere Betroffenheit]

Zu bedenken ist auch, dass bestimmte Personen mehr oder weniger ‚Gewalt-abhängig‘ sind. Diese violenten Persönlichkeiten konsumieren brutale Splatter-Filme, in welchen literweise Blut vergossen wird, sie hören sehr aggressive Death-Metal-Musik und vertreten rücksichtslose Weltanschauungen. Ein Großteil der Gewalt in der Gesellschaft geht von diesen Leuten aus, die sich an brutalen Ego-Shootern berauschen und inspirieren und denen vorgegaukelt wird, dass es richtig ist, wenn man seine Ziele rücksichtslos mit Gewalt anstrebt und dass Gewalt als Quelle von Spaß gesellschaftlich akzeptiert ist. Vor allem diese Leute brauchen klare Grenzen und ganz besonders ihnen muss deutlich gesagt *und gezeigt* werden, dass wir Gewalt in dieser Gesellschaft ablehnen. Auch, wenn man diesen Menschentyp durch ein Killerspiele-Verbot nicht plötzlich verschwinden lassen kann, so kann man ihm doch den Wind aus den Segeln nehmen und es ihm schwerer machen, sich als violente Persönlichkeit zu stabilisieren.

[Steigerung: man schaut nicht nur nebenbei zu, sondern man lenkt aktiv und lernt]

Es ist nicht so, dass jemand im Spiel ein völlig anderer Mensch wäre: Persönlichkeit kann auch im Spiel nicht wie eine zweite Haut abgelegt werden. Vielmehr treten andere Persönlichkeitsaspekte besonders hervor, andere zurück – aber der Spieler bleibt doch der Mitmensch, der nach dem Spiel wieder in die Gesellschaft zurückkehrt. Anders als bei einem Film ist der Spieler nicht passiver Konsument, sondern aktiver Macher: er bestimmt den Verlauf des Spiels, ergreift die Initiative, er schlägt, schießt und schlitzt auf. Er ist also tief in das Spiel verwoben, das ihm dadurch sehr nahe kommt.

Das Spiel beeinflusst den spielenden Mitmenschen. Er bekommt andere als seelenlose Statisten vorgeführt, die man nur so zum Spaß berauben, quälen und töten darf – sogar soll, weil das Spiel Gewalttaten mit grafischen und akustischen Effekten belohnt. Sie verdienen keinerlei Rücksicht, denn sonst könnte er seine Waffen und Fahrzeuge nicht ausprobieren. Ihm wird Gewalt als probates Mittel zur Erreichung seiner Zwecke vorgeführt – die Suche nach Kompromissen ist für ein Computerspiel viel zu komplex und steht gar nicht zur Verfügung.

Wenn man davon ausgeht, dass viele Jugendliche ihre Ego-Shooter oftmals mehrere Stunden lang täglich spielen und dass für viele Computerspiele einen zentralen Lebensinhalt darstellen, dann kann man den Grad der Beeinflussung ermesen.

[Einschränkung der Einschränkung: Verminderung der Brutalität der dargestellten Gewalt ist – vielleicht - nicht die richtige Strategie]

Die Strategie der Spielehersteller, niedrige Altersfreigaben dadurch zu erhalten, dass sie die Gewalt weniger drastisch darstellen ist einerseits natürlich zu begrüßen – sie zeigen dadurch, dass es hier einen Spielraum gibt: ein Spiel wird nicht unspielbar, wenn man darauf verzichtet, knietief im Blut zu waten ... -, andererseits aber basieren Ego-Shooter wesentlich auf Gewalt: auch wenn man sie verblümt und ausblendet, so bleibt sie doch das eigentliche, interessante Thema der Veranstaltung. Vielleicht verharmlost man Gewalt sogar, wenn man ihre Effekte ausblendet und senkt somit die Hemmschwelle, es selbst einmal mit Gewalt zu versuchen – das gilt besonders für Autorennspiele, die nicht auf Rennstrecken, sondern in Stadtkulissen mit normalem Straßenverkehr spielen. Vielleicht teilt man dem Spieler mit, dass ein bisschen Gewalt gar nicht so schlimm ist?

[Einschränkung der Einschränkung: vor allem Jugendliche sind betroffen – eben nicht]

Ich habe bewusst von ‚Jugendlichen‘ geschrieben, weil diese der Gefahr besonders ausgesetzt sind, durch die Ego-Shooter negativ beeinflusst zu werden. Deshalb gibt es schon heute ein System abgestufter Altersfreigaben, das Jugendlichen unter 18 Jahren den Zugang zu besonders brutalen Spielen verwehrt. Spiele wie Counter-Strike, Battlefield oder GTA sind aber schon ab 16 Jahren zu haben. Außerdem gibt es viele junge Erwachsene, die unvernünftig lange spielen und die keine so gefestigte Persönlichkeit haben, dass sie gegen die Gewaltverherrlichung im Spiel gefeit wären.

Vieles spricht dafür, dass gerade die Altersgruppe der jungen Erwachsenen besonders gefährdet ist, denn diese jungen Leute, die vom System der Altersfreigaben nicht geschützt werden, haben genügend Geld, um sich die Spiele und das zugehörige Equipment kaufen zu können, sie sind von ihren Eltern weitgehend unkontrolliert und sie können ihre Gewalttätigkeit ganz anders ausleben als Jugendliche, weil sie einerseits größere materielle Bedürfnisse und bessere Zugänge zu anderen Medien und auch zu Waffen oder kriminellen Milieus haben. Andererseits aber ist ihre Persönlichkeit noch nicht ‚erwachsen‘. In den westlichen Gesellschaften gibt es eine ausgedehnte jugendliche Phase, die bis weit in die Zwanziger reicht. In dieser Phase zählen statt der erwachsenen Werte, wie Verantwortung und Entwicklung, Werte jugendlichen Leichtsinns, wie Risikobereitschaft und das Ausloten exzessiver Grenzen ... Und so, wie man harte Drogen verbietet - obwohl ein vernünftiger Mensch doch wissen müsste, was er sich antut, wenn er sie konsumierte und auch ohne Verbot davon absehen müsste -, so müsste man auch die ‚Killerspiele‘ verbieten, die aufwändig beworben und technisch exzellent umgesetzt die Schwächen von jungen Erwachsenen zum Schaden der Gesellschaft ausnutzen: Nicht nur Jugendliche, auch junge Erwachsene müssen geschützt werden. Wenn sie selbst nicht bereit oder in der Lage sind, die Verantwortung für sich und andere zu übernehmen, dann muss die Gesellschaft an ihre Stelle treten und erzwingen, was durch verantwortungsvolle Einsicht nicht erreicht werden kann.

Dass viele junge Erwachsene nicht ohne fremde Hilfe zurecht kommen zeigt die hohe Zahl der Computerspielsüchtigen in dieser Altersklasse. Die Computerspielsucht wird mit dem Alkoholismus verglichen und basiert auf einer rein geistigen Abhängigkeit. Wie andere Süchtige auch erleiden Computerspielsüchtige einen Kontrollverlust: sie können sich nicht mehr frei entscheiden, ob sie spielen wollen oder nicht, sondern sie müssen zwanghaft spielen, sie können auch nicht mehr aufhören, wenn sie das wollen. Das Spiel entartet zu dem zentralen Lebensinhalt und Versuche, davon ohne Hilfe loszukommen, scheitern. Diese Menschen, die sich in einem für das spätere Leben sehr wichtigen Lebensabschnitt befinden, vernachlässigen ihre Ausbildung und scheitern in anderen Lebensbereichen, so dass sie immer wieder auf die Computerspiele zurückgeworfen werden. Als besonders gefährdet gelten Ichschwache Personen, die ihre tatsächliche Schwäche durch die Stärke im Spiel auszugleichen versuchen.

[Abschluss und Überleitung: Verbot reicht nicht]

Niemand wird heute ernsthaft behaupten, dass alle Gewalt ausschließlich von Ego-Shootern ausgeht. Die moderne gesellschaftliche Gewalt ist vielmehr ein Phänomen mit vielen sehr verschiedenen Ursachen. *Eine* Ursache aber sind die Ego-Shooter. Man darf sich nicht vormachen, dass man mit ihrem Verbot die Gewalt stoppen könnte – aber vielleicht kann man sie verringern. Weil man mit diesem Verbot gegen eine wirklich schlimme Erscheinung etwas tun würde, während man auf der anderen Seite nur etwas verböte, das kulturell so niedrig anzusetzen ist, dass es kaum eines Schutzes würdig sein dürfte, würde man folglich mit vergleichbar geringen gesellschaftlichen Kosten einen hohen gesellschaftlichen Wert befördern.

Wer das Ziel einer möglichst gewaltfreien Gesellschaft wirklich erreichen will, der kann es nicht bei dem Verbot von Killerspielen belassen. Alle kulturellen Angebote müssten auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen hin untersucht und gegebenenfalls eingeschränkt werden.

Vielleicht sollte man negative Verbote auch mit positiven Angeboten flankieren: Warum sollte es nicht staatlich geförderte Aufbau- und Logik-Spiele geben mit Meisterschaften und staatlich gestifteten Preisen? Staatliche Stellen könnten auch eine Rettungshubschrauber-Simulation verschenken, aktuelle Filme in der Originalsprache im öffentlichen Fernsehen ausstrahlen ...

[Gegenargumentation: Überleitung]

Auf der Politik lastet immer der Verdacht aktionistischer Maßnahmen, die den Wählern zeigen sollen, dass irgendetwas getan wird, während sich tatsächlich gar nichts ändert. Natürlich kann die Politik nicht Katzen streicheln oder Kerzen anzünden gegen die Gewalt – sie muss solche Maßnahmen ergreifen, die in einem Zusammenhang mit dem Problem stehen. Um aber nicht in Konflikt mit Lobbys oder anderen Punkten ihres Programms zu geraten, sucht man gerne *nicht* nach den tatsächlichen Ursachen von Missständen, sondern nach einem Sündenbock.

Wenn man der Diagnose zustimmt, dass es die in der Statistik nachgewiesene Zunahme der Gewalt tatsächlich gibt, dann sollte alles getan werden, um diesen sehr negativen Trend effektiv abzuwenden. Die Bedeutung des Themas verbietet es, in irgendwelche Scheinlösungen zu flüchten, die an der tatsächlichen Problemlage nichts ändern.

[Verbot realistisch nicht durchsetzbar]

Angenommen, man verböte Killerspiele: könnte man dieses Verbot auch durchsetzen? Nazispiele verbreiten sich derzeit nicht deshalb *nicht*, weil sie verboten sind, sondern weil es in der Gesellschaft einen breiten Konsens gegen solche Spiele gibt: Man will sich die Hände mit so etwas nicht schmutzig machen und lässt die Finger davon. Dies können die zur Diskussion stehenden Ego-Shooter nicht für sich verbuchen: sie werden vom Mainstream nicht als so gefährlich wahrgenommen wie von manchen CSU-Politikern. Deshalb würde einem Verbot der soziale Rückhalt fehlen, das Gesetz würde etwas vorschreiben, was mehrheitlich nicht mitgetragen wird, dadurch säne die Hemmschwelle, dieses Gesetz zu brechen, das Gesetz würde unglaubwürdig und deshalb massenhaft gebrochen werden: solange die besagten Spiele in den Nachbarländern erlaubt bleiben und das Internet nicht polizeilich überwacht wird, so lange wäre es technisch auch sehr einfach, in den Besitz verbotener Spiele zu gelangen. Die Spieleindustrie würde dann – mit allen ihren Arbeitsplätzen - einfach einige Kilometer weiter ziehen und die Spieler würden sich aus dem Ausland versorgen. Am Ende würden sie gar die noch brutaleren Spiele wählen, weil sie nicht mehr erkennen können, dass man sie wirklich mit diesen Gesetzen schützen will.

[Liberaler Rechtsstaat wird durch das Verbot beschädigt]

Erwachsene, mündige Bürger lassen sich nicht alles vorschreiben. Freiheit bedeutet, dass sie selbst entscheiden können, was für sie gut oder schlecht ist: das gilt auch für Gesetze, die in einer liberalen Gesellschaft nicht von Gott gesetzte ewige Wahrheiten repräsentieren. Gesetze regulieren in den liberalen westlichen Gesellschaften nur den öffentlichen Rahmen – das Privatleben der Bürger bleibt dagegen staatlich unangetastet. Es steht dem Staat frei, Vorschläge und Alternativ-Angebote zu machen, er darf aufklären und er muss die Jugend schützen – das Privatleben seiner erwachsenen Bürger aber darf er nur in wenigen Notfällen antasten: ein solcher Notfall ist aber sicherlich nicht gegeben.

Wollte man diese Spiele nicht nur verbieten, sondern dieses Verbot auch durchsetzen, so würde man zudem nicht nur einfach ein Gesetz niederschreiben können, sondern man müsste weitgehende Überwachungs-Maßnahmen gegen mögliche Spieler ergreifen, müsste Grenzkontrollen verschärfen, die Post durchsuchen, das Surfverhalten der Bürger überwachen Das würde dem Selbstverständnis des liberalen Rechtsstaates widersprechen.

[Ego-Shooter fördern keine Gewalttaten]

Warum wird dieses Verbot nicht von einer breiten Mehrheit getragen, wenn es doch einen Missstand zu beseitigen verspricht, unter dem alle leiden?

Es ist angesichts der vielen Ego-Shooter-Spieler, die nicht gewalttätig sind, nicht plausibel anzunehmen, dass Ego-Shooter tatsächlich Gewalttaten auslösen. Wenn sie das wirklich täten, dass müsste es noch viel mehr Gewalt geben, gerade im Umfeld von Lan-Partys oder nachdem ein neues Computerspiel auf den Markt gekommen ist: ein solcher Zusammenhang ist aber noch nie nachgewiesen worden. Andere Ereignisse, wie zum Beispiel Filmvorführungen von Kampfkunstfilmen oder Death-Metal-Konzerte, aber auch Fußballspiele der Bundesliga sind dagegen schon lange als Kristallisationspunkte von Gewalt bekannt: wer kennt nicht die Berichte von marodierenden Hooligans, die vor allem nach Fußball-Länderspielen ganze Innenstädte verwüstet haben? Von Ego-Shootern ist nichts Vergleichbares bekannt.

Während es unwahrscheinlich ist, dass Ego-Shooter Gewalttäter hervorbringen, ist es andererseits durchaus denkbar, dass Gewalttäter sich besonders zu Ego-Shootern hingezogen fühlen, wie man das an den Amokläufern von Erfurt und Littleton sehen kann (die übrigens alle nicht nur Ego-Shooter-Fans, sondern auch Waffennarren waren). Sie wurden dann aber nicht durch die Spiele gewalttätig gemacht und werden entsprechend durch ein Verbot der Spiele nicht weniger gewalttätig sein.

[Die Unterscheidung von Spiel und Wirklichkeit gelingt]

Offenbar können die Spieler sehr gut zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden. So wie Schachspieler kein schlechtes Gewissen bekommen, wenn sie einen Bauern opfern oder einen Springer schlagen, so wie Karatekämpfer die gegnerische Mannschaft nicht in der Umkleidekabine verprügeln, so wie kindliche Cowboys und Indianer ihre gegenseitigen Mordpläne zum Abendessen fahren lassen – so erkennen auch Ego-Shooter-Spieler, dass sie den Kampf um Leben und Tod lediglich spielen: Sie verletzen keinen richtigen Menschen, sondern lediglich eine vom Gegner gesteuerte Figur, die spätestens in der

nächsten Runde wieder dabei ist. Dabei haben sie gar nicht in die körperliche Integrität der unangetasteten Mitspieler eingegriffen.

Es mag Spieler geben, die durch den spielerischen Umgang mit Waffen dazu inspiriert werden, sich einem Schützenverein anzuschließen oder sich auf den Dienst bei der Bundeswehr zu freuen (die US Army spekuliert auf diesen Effekt, wenn sie das Spiel *America's Army* kostenlos anbietet) – eigentlich ist es aber sehr unvernünftig, so zu reagieren, weil man in diesen Spielen sehr häufig erschossen wird. Wer also Probleme damit hätte, Spiel und Wirklichkeit zu trennen, der würde sich nur dann freiwillig zur Polizei oder zum Militärdienst melden, wenn er Selbstmordabsichten hegte.

[Ein Verbot verhindert keine Sucht]

Die Gefahr, süchtig zu werden, sollte nicht überschätzt werden: nur weil man eine Tätigkeit so schön findet, dass man kaum noch von ihr lassen kann, und weil man gleichzeitig so willensschwach ist, dass man seinem Spiel keine vernünftigen Grenzen setzen kann, bedeutet das noch nicht, dass man süchtig geworden ist.

Fest steht aber, dass viele junge Menschen lieber spielen und sich mit Medienkonsum ablenken, als zu lernen und tüchtig zu arbeiten. Dies ist in der heutigen Zeit mit Lehrstellenlücke und fast 5 Millionen Arbeitslosen natürlich ein großes Problem – das man aber durch ein Verbot von ‚Killerspielen‘ nicht lösen können wird, weil es der eigentlichen Ursache des Problems nicht begegnet. Wenn jemand nicht die geistige Disziplin besitzt, seinen Spieltrieb zu zügeln, dann ist er wahrscheinlich ebenso schutzlos irgendwelchen Daily Soaps im Fernsehen oder Chatrooms ausgeliefert, von denen auch bekannt ist, dass sie süchtig machen können. Wen man alles verbieten wollte, wonach Leute süchtig sind, dann müsste man die schönsten Dinge verbieten.

In unserer Gesellschaft gibt es eine große Zahl an Verführungen und so muss es uns ein Anliegen sein, Menschen schon früh dazu zu befähigen, mit diesen Verführungen vernünftig umzugehen: Schon Jugendliche sollten heutzutage lernen, wie man sorgsam mit seinem Geld umgeht, satt sich etwas sofort auf Raten zu kaufen, sie sollten lernen, wie man seine Zeit vor dem Fernseher und Computer vernünftig einteilt, statt davor zu versumpfen, wie man sich bei Süßigkeiten mäßigt, statt sich zu überfressen. Es ist besser, wenn ein Jugendlicher das unter der Aufsicht der Eltern lernt, als wenn er die ganze Zeit streng dirigiert worden ist und dann mit 18 plötzlich und ohne Übung alleine für sich verantwortlich ist. Selbstbestimmung muss man üben. Dazu benötigen die Jugendlichen aber keine Verbote, sondern vernünftige Argumente und Anregungen. Sie können nicht vor allen Verführungen abgeschirmt werden, sondern müssen lernen, dass und wie man Verführungen aller Art widersteht, wie man ohne Kontrollverlust vernünftig mit ihnen umgeht.

Den Süchtigen selbst würde ein Verbot auch nicht helfen. Statt dessen würden sie in die Illegalität gedrängt: dort würde sie dann nicht psychologischer Beistand, sondern Verfolgung und Strafe erwarten.

[Gewalt ist zeitgemäß]

Das Phänomen Gewalt spielt eine sehr vielschichtige Rolle in der aktuellen Medienlandschaft. Gewalt ist ein Hingucker und wird von Filmen, in Zeitschriften und der Werbung als Stilmittel verwendet. Gewaltdarstellungen sind also nicht etwas, wovor man sich fürchtet, sondern sie sind spannend und interessant. Gewalt gehört dazu. Man kann der Öffentlichkeit heute keine Blümchen und Bienchen vorsetzen, ohne sich über sie lächerlich zu machen: Sie weiß, dass wir hier nicht in einer rosa-weichen Knuddel-Welt leben, sondern dass wir hart arbeiten und uns durchsetzen müssen, dass wir und unser Status immer bedroht sind und dass wir manchmal sehr deutlich werden müssen, wenn wir uns verständlich machen wollen. In so eine Konkurrenz-Gesellschaft passt kein liebliches Harfenspiel auf Wolke 7, sondern aggressiver Wettkampf.

Ego-Shooter sind insofern nicht eine fremde Abstrusität, vielmehr passen sehr gut in unsere Welt: Sie sind aggressiv, wettkämpferisch, man kann sie zu Hause am Computer spielen, ohne auf die gefährlichen Straßen gehen zu müssen; sie sind flexibel einzusetzen: man startet und findet seine Mitspieler online, ohne sich vorher lange koordiniert haben zu müssen, man spielt in locker verbundenen Clans, statt in starren Vereinen, es gibt eine Szene um diese Spiele herum, die neben Zeitschriften auch Fernsehsendungen und weltweite E-Sport-Wettkämpfe mit hohen Preisgeldern bietet ... damit stellen sich die Computerspiele insgesamt als eine sehr modere Art der zeitgemäßen Freizeitbeschäftigung dar, die niemanden zum Gewalttäter macht.

[Gewalt hat soziale Gründe]

In den vergangenen Jahren hat sich die Gesellschaft deutlich verändert. Es ist zu größeren sozialen Unterschieden gekommen, eine wachsende Unterschicht von Armen ist besonders hart von Arbeitslosigkeit und Sozialkürzungen betroffen und in dieser Ausgeschlossenheit von der Gesellschaft frustriert. Der Zusammenhang von Gewaltverbrechen einerseits und sozialer Herkunft ist gut belegt: die meisten Gewalttäter rekrutieren sich aus der gesellschaftlich perspektivlosen Unterschicht, wo fehlende Chancen auf einen Arbeitsplatz und auf Teilhabe am gesellschaftlichen Reichtum ein ideales Milieu für Gewalt bieten. Auch andere Schichten erleben den Wegfall sozialer Sicherheiten und die Bedrohung des Lebensstandards durch Arbeitslosigkeit als sozialen Stress, der sie aggressiver macht. Die Arbeitsatmosphäre in vielen Firmen ist sich durch drohende Entlassungen und Mehrarbeit angespannt. Die Kleinfamilien sind überfordert und statt die Menschen in den schweren Zeiten zu stützen, reiben komplizierte Patchwork-Familien die Menschen noch zusätzlich auf. Viele Menschen finden keinen Halt in stützenden Strukturen, wie Kirchen, Gewerkschaften oder Stadtteil-Gemeinschaften mehr. All dies macht die Menschen aggressiver und leistet gesellschaftlicher Gewalt Vorschub – daran würde ein Killerspiele-Verbot natürlich nichts ändern: diese eigentlichen Ursachen von gesellschaftlicher Gewalt blieben dadurch unangetastet.

[Synthese]

Die bisherige Regelung einer abgestuften Altersfreigabe bei gleichzeitigem Verbot von Extremspielen ist eine gesellschaftlich akzeptierte, eingespielte Lösung des Problems, die schädlichen Wirkungen von Gewaltspielen einzudämmen ohne in die Freiheit der Bürger einzugreifen. Während Jugendlichen der Zugang zu besonders reißerischen Spielen mit Hilfe der Eltern verwehrt wird, dürfen Erwachsene selbst über die Spiele entscheiden, die sie spielen wollen.

Wirklich menschenverachtende Spiele, bei denen es vor allem auf den Spaß am Leid von Spielfiguren ankommt oder bei denen Minderheiten vernichtet werden müssen, sollten verboten bleiben: Sie könnten andernfalls von politischen Extremisten für Propagandazwecke gebraucht werden und fördern niedrigste Instinkte.

Solche Ego-Shooter hingegen sollten im Rahmen der Altersfreigaben erlaubt bleiben, die einen sportlich geregelten Wettkampf ermöglichen, bei welchen es auf taktisches Geschick und gute Teamarbeit ankommt, denn - ähnlich wie beim Fechten - wird nicht sinnloses Morden geübt, sondern die Fähigkeit, seine Figur präzise zu steuern, die Züge des Gegners vorzusehen, sich mit seinen Teamkollegen effizient zu koordinieren ...

Der Gefahr einer Spielesucht sollte nicht mit einem generellen Spiele-Verbot begegnet werden, sondern dadurch, dass man das Spielen und den Medienkonsum schon von Kindern erzieherisch begleitet, mit ihnen darüber spricht, sie zu eigenen Entscheidungen anregt, ihnen Freiräume gewährt. Nur so können die Kinder eines Tages wirklich mündig werden und den vielen verschiedenen Verführungen widerstehen.

Als Maßnahme gegen Gewalt sollte die Politik vor allem das Herausfallen von Menschen aus der Gesellschaft verhindern, was die wichtigste Ursache der modernen Gewalt darstellt. Sie sollte Maßnahmen ergreifen, die das soziale Klima entspannen und dafür sorgen, dass alle Mitbürger gute Teilhabechancen besitzen.

Außerdem sollte die Politik gute Alternativen zu Ballerspielen anbieten: zum Beispiel eine kostenlose Rettungshubschrauber-Simulation oder pädagogisch sinnvolle Knobel- und Geschicklichkeitsspiele. Zudem sollte der Breitensport gefördert und flächendeckend kulturell hochwertige Freizeitangebote zur Verfügung gestellt werden.

6.) Abschließende Überarbeitung

Nehmen Sie sich unbedingt noch die Zeit für eine abschließende Überarbeitung. Lesen Sie Ihren Text im Zusammenhang und korrigieren Sie falsche Nummerierungen, Wiederholungen, Satzbaufehler...