

GTA - Grand Theft Auto - Killerspiele weg?

Erfasst am : 28. Mai 2008 21:25 | Erfasst von : Martin

Verknüpfte Kategorie(n): Gedankenspiele

Zurzeit läuft ein Prozess, in dem ein Kantonsberner den lokalen Media Markt (MM) verklagt, weil der die brutalen Spiele Stranglehold, GTA und andere führt.

In diesen und anderen Spielen wird bedenkenlos gekillt, und zwar teilweise ohne dies für das Spielziel überhaupt umgehen zu können. Moderne Spiele bieten ja meistens mehrere Spieltaktiken, um das Ziel zu erreichen. Wenn das Spiel jedoch so eintönig aufs Killen reduziert, so ist es ganz sicher äusserst bedenklich.

Der MM-Leiter meint, diese Spielthemen dürfen für Erwachsene nicht gesetzlich verboten werden, denn die könnten gut unterscheiden zwischen Realität und Fiction. Zudem seien diese Spiele ein geringer Prozentsatz, ca. 7%, aller verkauften Spiele. Er meint, dass es natürlich nötig ist, die Alterskontrollen einzuhalten.

Die Teenies finden diese Spiele normal. Sie meinen, Leute umzunieten gehöre halt zum Spiel. Sie denken sich nichts (mehr) dabei, im Game einen Polizisten, der einen aufhält, einfach mit einer Kanone zu killen. Da gibt es bereits keine emotionale Regung mehr, keine Sekunde des Überlegens, wie man der Polizei ohne Blutbad entkommen könnte. Sie haben gelernt, dass Killen eine einfache Methode ist, um ein Problem zu "lösen". Sie meinen auch zu wissen, dass es ja ur virtuell ist, dass zwei Stunden virtuelles Abschlachten halt so ist, wie zwei Stunden lang Schwarzenegger, Stallone oder Herr der Ringe sehen.

Soweit so gut. Ich selbst hatte - allerdings mit weit mehr als 20 Jahren - die ersten PC Egoshooters miterlebt. Ich fand es ebenfalls anregend, in Doom, Nuk'em oder Quake den Willen zur Vollendung des Levels mit rohester Gewalt durchzusetzen. Ich fand dazu auch jeweils Cheats, um die Spielfigur unverletztlich zu machen und mit unendlich viel Waffenpower auszustatten, damit ich sogar die kleinsten Gegner der Einfachheit halber mit der BFG atomisieren konnte.

Ich für meinen Teil sage auch, dass jetzige Erwachsene den Unterschied zwischen Realität und Virtualität wohl noch machen können. Aber nicht, weil sie erwachsen sind, sondern weil die Games in ihrer Jugend noch ganz offensichtlich völlig jenseits jedes Anscheins von Realität waren.

Wenn ich mich erinnere, wie wir teilweise noch auf dem C64 schon Schloss Wolfenstein spielten, oder dann eben Doom auf dem PC, da war ja wirklich nichts realistisches dabei.

Heute aber, wo die Spiele Realitätsanschein haben, passiert etwas ganz Perfides: Der Geist wird im Spiel trainiert, in gewissen Situationen (= Bilder, Menschen, Emotionen) die Mörderlösung zu nutzen. Diese Situationen sind mittlerweile dank Rechenpower derart realistisch geworden im Spiel, dass der Unterschied vom Spiel zur Realität denkbar gering geworden ist - zumindest natürlich, was Akustik und Visualisierung anbelangt.

Es ist wohl nachzuvollziehen, dass angelebte Gewohnheiten immer leichter zur Anwendung gelangen, wenn die sie auslösenden Umstände einander immer mehr gleichen.

Jetzt kommt noch hinzu, dass ich solche Spiele - als Erwachsener für Erwachsene - nicht verteufeln will. Doch, wenn Kinder von desinteressierten oder überlasteten Eltern mit dem Computer und solchen Spielen allein gelassen werden, trainieren sie sich diese Erfolgsstrategien an, ohne von den

Eltern in der Rolle als Ethik-Richtlinie eine andere Sicht der Problemlösung gelehrt zu bekommen.

Treffen sich dann solche trainierten Kids auf der Strasse, erschaffen irgendeine aus den Spielen bekannte Situation, so werden sie wohl wie im Spiel reagieren.

Es darf uns doch allen klar sein: Wir sind alles extreme Gewohnheitstiere. Wie stark das ist, könnte jeder an sich selbst entdecken, wenn er denn wollte.

Der Geist ist eine lernfähiger Automat. Und wann ist die Lernfähigkeit dieses Automaten am besten? Als (Klein)kind.

Wenn diesem Automaten also keine anderen Lösungsmethoden als das Killen beigebracht werden, so wird dieser Automat in der wie gesagt immer mehr der Realität gleichenden Situation diese im Spiel gelernten Lösungen anbieten. Und wenn die Situation emotional wird, das Bewusstsein also sehr getrübt ist, wird der Automat diese Lösung auch realisieren.

Solche Spiele zu verbieten, bringt natürlich nichts, denn Unterdrücktes - im Geist -, findet immer einen Ausweg - denn das Unterdrückte ist ja da, eben im Geist. Ist oder wird der emotionale Druck zu gross, realisieren sich diese Gedanken in einer vollautomatischen, bewusstseinslose Art.

Ich persönlich wünsche mir auch, dass sie genau dort nicht hinkämen, wo die ethische, ausbildende Richtlinie nicht vorhanden ist. Doch das scheint der verhängnisvolle Teufelskreis zu sein. Emotion schürt weitere Emotion, und die wird von solchen Spielen genährt und aufgewiegelt.

Da kann man nur hoffen, dass der Körper immer noch jedem weist, wo und wie diese Realität ist.