

Musterklassenarbeit JG 9

Bearbeitungszeit: 90 min

Thema: Sachtextanalyse (Typ 5: Text(e) sprachlich analysieren und überarbeiten)

ZEIT ONLINE | DEUTSCHLAND

Zu schnell geschossen

Getötet hat Tim K. mit einer Pistole – nicht mit der Maustaste. Wer jetzt laut ein Verbot von Killerspielen fordert, ignoriert die Notwendigkeit ganz anderer

5 **Debatten**

VON Markus Horeld

10 Killerspiele. Es ist wieder da, das ominöse Wort. Tim K., so erfährt man in vielen Beiträgen über die Bluttat von Winnenden, soll seine Zeit am PC mit sogenannten Killerspielen verbracht haben. Das überrascht bei einem Jugendlichen nicht sehr. Auch die Todesschützen von Erfurt und Emsdetten waren Fans dieser Computerspiele, bei denen es bei undifferenzierter Betrachtungsweise darum geht, möglichst viele Gegner zu töten.

15 Tim K. habe, so ein dieser Tage häufig gezogener Schluss, mit seiner Waffe nur deshalb so genau getroffen, weil er das Zielen daheim am Bildschirm übte. Und die Idee, nach dem Massaker in der Schule ein Auto samt Fahrer zu entführen, habe er dem Spiel *Grand Theft Auto* entlehnt.

20 Der statistische Zusammenhang scheint offenkundig: 100 Prozent Übereinstimmung zwischen Killer und Killerspieler. Möglicherweise lagen die Verbotsforderungen noch vom letzten Mal parat, dem Schul-Massaker von Emsdetten.

25 Diese Verbotsappelle entstehen reflexartig. Sie versprechen schnelle Lösungen für große Probleme. Und sie kümmern sich nicht um die Realität. Denn nicht jeder Killerspieler ist ein Killer. Computerspiele, auch gewalthaltige, sind ein Massenphänomen. Vor allem Jungs spielen sie. Wenigstens in dieser Beziehung waren die Amokläufer von Erfurt, Emsdetten und Winnenden Jugendliche wie der Großteil ihrer Altersgenossen auch.

30 Ebenso steht fest: In Computerspielen wie *Half-Life*, *Doom* oder *Far Cry* ist Gewalt ein fester Bestandteil. Gegner zu töten gehört zum Spielkonzept. Es wäre falsch, daraus einen "Kick des Tötens" abzuleiten, wie es die Apologeten eines Killerspiel-Verbots tun. Der zweifellos vorhandene Reiz dieser Spiele besteht nicht darin, möglichst viele Gegner zu töten. Der Kick ist, die eigene Spielfigur am Leben zu halten. Nur so gelangt man ins nächste Level.

35 Solche Ego-Shooter genannten Spiele sind in der Tat nervenaufreibend. Was sie dazu macht, ist nicht ein Rausch der Gewalt, sondern die Ungewissheit, ob hinter der nächsten Ecke ein fieses Monster sitzt oder nicht. Wer Ego-Shooter Killerspiele nennt, muss konsequenterweise jeden Horrorstreifen als Killerfilm bezeichnen.

Die Verbots-Aktionisten ignorieren auch, dass gesetzliche Kennzeichnungsregeln Jugendliche bereits vor persönlichkeitsdeformierender Gewalt in Computer- und Konsolenspielen schützen. Händler und Hersteller sind an klare Auflagen gebunden.

- 40 Die heute meist verbreiteten Shooter haben nichts gemein mit dem Gemetzel der neunziger Jahre in *Duke Nukem* - oder *Quake* . Sie sind mehr Schleich- denn Schießspiele. Man robbt möglichst leise durchs Gebüsch, kriecht düstere Flure entlang und hangelt sich an Gebäuden hoch. Ein falscher Tritt, ein versehentlich abgegebener Schuss – Game over.
- 45 Ob solche Spiele aggressiver und das Gewaltpotenzial außerhalb der virtuellen Welt erhöhen, haben Fachleute in unzähligen Studien untersucht, nicht immer frei von Ideologie. Demnach gilt als sicher: Gewalthaltige Computerspiele steigern aggressives Verhalten – allerdings nur bis in die ersten Minuten nach dem Spiel. Ein ähnlicher Effekt ist, sogar stärker, bei Betrachtern von Gewaltdarstellungen in einem
- 50 Film zu beobachten .
Die langfristige Wirkung ist weitgehend unerforscht. Klar ist, dass Gewaltdarstellungen allein keine Amokläufer produzieren. Darauf, dass ein solcher Zusammenhang nicht wissenschaftlich belegt ist, wies zuletzt wieder der Potsdamer Medienexperten Lothar Mikos hin.
- 55 Konservative aus Bayern und Baden-Württemberg, die jetzt ein Killerspiel-Verbot fordern, wollen sich wohl eher Ärger mit der Sportschützenlobby ersparen, die ihre Privilegien in Gefahr sieht. Mit Sicherheit verhindern sie so die notwendige Diskussion darüber, wie wir Jugendliche mit Gewalt konfrontieren. Wer den 16-jährigen Steppke trotz Altersschranke *Grand Theft Auto* spielen lässt, verletzt seine
- 60 Aufsichtspflicht.
Zu sprechen ist aber auch über Gewalt in Fernsehen und Kino. Die letzten beiden James- Bond-Filme zelebrierten Gewalt als probates Mittel der Konfliktlösung. Freigegeben waren die Filme für 12-Jährige. In der TV-Serie *24* morden und foltern Ermittler, als wären Menschenrechte ein Stück Dreck. Freigegeben ist sie ab 16. Wer
- 65 jetzt lautstark ein Verbot von Killerspielen fordert, blendet diese Debatte aus. Die Erregung verdeckt den Blick auf das alles Entscheidende: Getötet hat Tim K. mit einer Pistole – und nicht mit der Maustaste.

Aufgaben:

1. Untersuche folgende Textausschnitte genauer und beschreibe, welche Wirkung der Autor mit seinen Formulierungen erreichen will.

„ Was sie dazu macht, ist nicht ein Rausch der Gewalt, sondern die Ungewissheit, ob hinter der nächsten Ecke ein fieses Monster sitzt oder nicht.“ (Z. 33f.)

„ Man robbt möglichst leise durchs Gebüsch, kriecht düstere Flure entlang und hangelt sich an Gebäuden hoch. Ein falscher Tritt, ein versehentlich abgegebener Schuss – Game over.“ (Z. 42ff.)

„ Darauf, dass ein solcher Zusammenhang nicht wissenschaftlich belegt ist, wies zuletzt wieder der Potsdamer Medienexperten Lothar Mikos hin.“ (Z. 52ff.)

2. Analysiere den Text nach dem dir bekannten Konzept.

Viel Erfolg!