

Haben Sie darüber etwas in deutschen Medien gelesen? Haben Sie darüber etwas Anerkennendes gelesen? Oder gesehen? Bei Heise konnte man etwas lesen, auch beim österreichischen Standard und bei Spiegel Online: „[Das Weiße Haus ballert drauf los](#)“. Viel mehr Aufmerksamkeit gab's nicht. - Dr. **Rudolf Hänsel**, Erziehungswissenschaftler und Psychologe, ist mit einem der Teilnehmer der Runde beim US-Präsidenten befreundet und berichtet für die NachDenkSeiten über dieses Treffen. Das klingt ziemlich anders als bei Spiegel und Co. **Albrecht Müller**.

Dieser Beitrag ist auch als Audio-Podcast verfügbar.

http://www.nachdenkseiten.de/upload/podcast/180312_Spannend_Gewalt_in_Videospielen_und_US_Praesident_Trump_NDS.mp3

Podcast: [Play in new window](#) | [Download](#)

Ein bemerkenswertes Treffen mit Präsident Trump zur Gewalt in Videospiele - und die negative Berichterstattung darüber

„This is violent, isn't it?“

Von Rudolf Hänsel[]*

Am 8. März 2018 lud Präsident Trump Top-Manager der Spiele-Industrie, einige ihrer Kritiker sowie Kongressabgeordnete zum Round-Table-Gespräch über die Gewalt in Videospiele ein. Da die Stellungnahmen des Präsidenten gegenüber den fragwürdigen Produkten der Spiele-Industrie ungewöhnlich kritisch waren, fiel die Berichterstattung über das Treffen im „Weißen Haus“ in den deutschsprachigen wie US-amerikanischen Medien dementsprechend negativ aus. Lt. Col. Dave Grossman, einer der weltweit führenden Experten auf dem Gebiet der menschlichen Aggression war ebenfalls eingeladen, um seine Forschungsergebnisse zu präsentieren. Doch die Presse hat sie totgeschwiegen.

Das Ausmaß an Gewalt in Videospiele formt die Gedanken junger Leute.

Bereits lange vor seiner Wahl zum US-Präsidenten und einige Tage nach den Schüssen in der Parkland High School in Florida hatte sich Trump über die negativen Auswirkungen von Bildschirm-Gewalt auf Kinder und Jugendliche geäußert: „Ich höre, dass immer mehr Leute sagen, dass das Ausmaß an Gewalt in Games wirklich die Gedanken junger Leute formt.“^[1] Auch während des Treffens im „Weißen Haus“ zeigte er sich besorgt über die gewalttätige

Natur dieser Spiele, stellte laut „Washington Post“ an die Anwesenden viele Fragen und hörte sich die Argumente von allen Seiten aufmerksam an[2]. Er ist ja auch Vater eines fast zwölfjährigen Sohnes.

Gleich zu Beginn des einstündigen nicht-öffentlichen Treffens präsentierte der Präsident den Gesprächsteilnehmern einen kurzen Videospiele-Zuschnitt mit äußerst blutigen und brutalen Szenen. Dieser Supercut wurde später im offiziellen YouTube-Account des „Weißen Hauses“ veröffentlicht. Nach Beendigung des Videos fragte Trump die Gruppe: „This is violent, isn't it?“ („Das ist gewalttätig, nicht wahr“?) Daraufhin gestanden ihm Lobbyisten der Spiele-Industrie: „Es gibt einige Programme, die nur absolut irrsinnige Gewalt enthalten.“[3] Doch diese übertriebene Gewaltabbildung – wie zum Beispiel die physikalisch akkurate Abbildung der Zerstörung von Knochen und Organen – werde auch innerhalb der Spiele-Industrie und von Spiele-Medien kontrovers diskutiert.

Im Laufe des Gesprächs ging es dann um robustere Altersbeschränkungen, das heißt, eine Verfügbarkeit erst mit 21 Jahren wie bei Alkohol und Tabak. Des Weiteren wurden mögliche staatliche Beschränkungen von Inhalten diskutiert und freiwillige Maßnahmen, die von der Spiele-Industrie selbst ergriffen werden könnten. Dabei ermutigte der Präsident die Spieleentwickler, „Dinge zu erkunden, die sie alleine tun können, um die Gesellschaft gesünder zu machen“[4].

In einer Erklärung des „Weißen Hauses“ nach dem Treffen hieß es: „Präsident Trump räumte ein, einige Studien hätten ergeben, dass es einen Zusammenhang zwischen Videospielegewalt und echter Gewalt gibt.“[5] Eine Kongressabgeordnete meldete sich ebenfalls zu Wort und schrieb: „Der Ansatz des Präsidenten, nichts unversucht zu lassen, ist vernünftig und ähnliche Treffen mit der Filmindustrie wegen der Gewalt in Filmen sollten ebenfalls abgehalten werden.“[6] Auch die Beobachtung des Präsidenten des US-Medien-Forschungsrats ist erwähnenswert: „Ich denke“, sagte er, „der Präsident ist zutiefst beunruhigt über einige Dinge, die man in diesen Videospiele sieht, die so brutal und für Kinder ungeeignet sind. Und ich denke, das stört ihn.“[7]

„Das Weiße-Haus-Treffen zur Gewalt in Videospiele war unproduktiv und bizarr.“

Wegen der vielen kritischen Stellungnahmen zur Video-Gewalt, die den mächtigen Vertretern der Spiele-Industrie nicht gefallen konnten, war der Tenor der Berichterstattung über das Round-Table-Gespräch sehr negativ. So wurde zum Beispiel behauptet: „The White House Meeting on Video Game Violence was Unproductive and Bizarre“[8]. Doch welche Beschlüsse konnte man von einem einstündigen Gespräch erwarten? „Bizarr“ empfanden Befürworter gewaltverherrlichender Videospiele die Vorführung blutiger Videoclips. Der

Hauptkritikpunkt der Journalisten war jedoch, dass die Veranstaltung im „Weißen Haus“ nur ein gezieltes Ablenkungsmanöver von den wahren Ursachen wiederkehrender Amokläufe in den USA gewesen sei, den laschen Waffenkontrollmaßnahmen.

Die Lobbyisten der Spiele-Industrie hätten sich vor allem darüber geärgert, dass die „konservativen Kritiker“ behaupteten, dass die Medienwirkungsforschung einen kausalen Zusammenhang zwischen dem exzessiven Spielen von gewaltverherrlichenden Videogames („Killerspiele“) und der Zunahme von aggressiven Gedanken und aggressivem Verhalten Jugendlicher nachgewiesen hätte. Solche Studien, so die Auffassung der Lobby-Gruppe, gäbe es nicht. Derartige Statements sorgten für teils empörte Reaktionen, weil man sich nicht als Sündenbock missbrauchen lassen wollte^[9].

Dave Grossman konnte seine Forschungsergebnisse ebenfalls präsentieren.

Lt. Col. Dave Grossman, ein international anerkannter Gelehrter, ist einer der weltweit führenden Experten auf dem Gebiet der menschlichen Aggression, der Wurzeln von Gewalt und der Gewaltverbrechen. In seinem letzten Buch „Assassination Generation. Video Games, Aggression and the Psychology of Killing“ („Killer-Generation. Videospiele, Aggression und die Psychologie des Tötens“) finden sich neuere Forschungsergebnisse, die über diejenigen hinausgehen, die er in seinen früheren Büchern „On Killing“, „On Combat“ und „Stop Teaching Our Kids to Kill“ („Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?“) publiziert hat.

Zum Verständnis seines neuen Buches schreibt er in der Einführung:

„Im Laufe der Jahre habe ich mich mit wissenschaftlichen Daten beschäftigt und herausgefunden, dass es eine Sicherung/Sicherheitssperre bei der Menschheit gibt, die bei gesunden Mitgliedern unserer Spezies inhärent existiert, um zu verhindern, dass sie sich gegenseitig töten oder schwer verletzen. Ich habe gelernt, wie man diese Sicherung in der militärischen und polizeilichen Ausbildung umgehen kann. Während ich das tat, wurde ich ständig von einer Frage geplagt: Wenn es so schwierig ist, diese Sicherheitssperre auszuschalten und unsere Soldaten zu lehren, angesichts tödlicher Bedrohungen zu töten, wie kommt es dann, dass kriminelle Gewalttaten oft mit scheinbarer Leichtigkeit begangen werden?“ (S. 5f.) (Übersetzung R.H.)

Dieser Experte wurde in den Berichten der deutschsprachigen Medien gerade mal bei

„heise online“ ohne Namensnennung als Buchautor erwähnt, „demzufolge Videospiele Killer ausbilden“[10]. Auch in den mir vorliegenden US-amerikanischen Medien wurde er bloß in einem Online-Portal namentlich erwähnt als jemand, der eher bekannt dafür sei, Polizeibeamten militärische Taktiken zu lehren[11]. Und im US-Magazin „Newsweek“ war er ebenfalls ohne Namensnennung nur einer aus der Gruppe von „Anti-Videogame-Aktivistinnen mit zweifelhaften Qualifikationen“[12]. Seine Forschungsergebnisse kamen nirgendwo zur Sprache.

Da mich mit Dave Grossman eine Jahre lange Freundschaft verbindet, weiß ich von ihm, dass er im Round-Table-Gespräch im „Weißen Haus“ dem Präsidenten und den anderen Anwesenden seinen dezidierten Standpunkt zu den Auswirkungen der Gewalt in Videospiele darlegen konnte.

Die Wissenschaft hat die Pflicht, Kinder und Jugendliche vor dem Opfer- und Täterwerden zu bewahren!

Die Spiele-Industrie wie auch die Film- und Fernseh-Industrie nehmen die gesicherten Ergebnisse der Medienwirkungsforschung nicht zur Kenntnis. Entweder sie ignorieren sie oder sie greifen sie an. Oft verdrehen und verfälschen sie sie sogar. Sie kommen mit ihrer Haltung durch, weil die Macht auf ihrer Seite steht und die Gesellschaft in ihrer Meinung zwiespältig und gespalten ist. Der Jahresumsatz der Games Industrie betrug allein in den USA im Jahr 2017 mehr als 36 Milliarden Dollar. Das entspricht einem Plus von 18 Prozent gegenüber dem Vorjahr.

Die (seriöse) Wissenschaft bleibt die einzige unabhängige Instanz, die die mächtigen Massenmedien-Organisationen und die Games-Industrie kritisieren kann. Sie hat eine Kontrollaufgabe. Es ist ihre Pflicht, die Machtlosen, insbesondere Kinder und Jugendliche, vor dem Opfer- und Täterwerden zu bewahren. Trotz überwältigender Forschungsergebnisse nimmt die Wissenschaft keine einheitliche Haltung gegenüber den mächtigen Organisationen ein, die mit allen Mitteln kämpfen, die ihnen zur Verfügung stehen. Viele Wissenschaftler glauben, sich profilieren zu können und die Publizität auf ihrer Seite zu haben, wenn sie Meinungen vertreten, die die Massenmedien und die Spiele-Industrie in ihrer Fehlhaltung bestärken.“[13]

[<<*] Dr. **Rudolf Hänsel** ist Erziehungswissenschaftler und Diplom-Psychologe, er ist auch Experte für die Prävention von Jugend-, Schul- und Mediengewalt. Weitere Informationen unter www.psychologische-menschenkenntnis.de.

[«1] derStandard.de - [Nach Amoklauf an Schule: Trump nimmt Videospiele ins Visier](#)

[«2] The Washington Post - [Trump discusses violence with video game execs and critics](#)

[«3] The Verge - [The White House meeting on video game violence was unproductive and bizarre](#)

[«4] Ebenda.

[«5] The Washington Post - [Trump discusses violence with video game execs and critics](#)

[«6] Ebenda.

[«7] Ebenda.

[«8] The Verge - [The White House meeting on video game violence was unproductive and bizarre](#)

[«9] The Washington Post - [Trump discusses violence with video game execs and critics](#)

[«10] heise.de - [Nach Massaker in Florida: Trump diskutiert Gewalt in Computerspielen](#)

[«11] The Verge - [The White House meeting on video game violence was unproductive and bizarre](#)

[«12] newsweek.com - [Trump White House Posts Awesome Violent Video Game Reel To YouTube](#)

[«13] Vgl. Schneider, H. J. (2001). Kriminologie für das 21. Jahrhundert. Münster-Hamburg-London, S. 147.