

Computertraining für das Massaker

Auf grausame Weise bestätigt fühlt sich der Auenwalder Medienpsychologe Dr. Rudolf Weiß. Seit dem Amoklauf von Winnenden warnt er vor gewaltverherrlichenden Computerspielen. Auch beim norwegischen Massenmörder Anders Breivik habe der Egoshooter „Modern Warfare 2“ eine Rolle gespielt.

AUENWALD (wa). In dem 1500 Seiten starken Pamphlet, das der Attentäter verschickt und ins Internet gestellt hatte, habe er nicht nur seine Begeisterung für das Computer-Kriegsspiel „Call of Duty – Modern Warfare 2“ dokumentiert, sondern es ausdrücklich als „seine wichtigste Trainingshilfe“ bezeichnet. Man könne damit mehr oder weniger aktuelle reale militärische Situationen simulieren. In dem Spiel können Massaker nachgestellt und es kann wahllos in Menschenmengen gefeuert werden.

Weiß hatte im vergangenen Jahr eine Studie zu dem brutalen Computerspiel unter Schülern verschiedener Schularten durchgeführt. Unter anderem befragte er damals Schüler des Bildungszentrums Weissacher Tal und des Max-Born-Gymnasiums Backnang. Das Ergebnis der Untersuchung: zwei Drittel aller Jungen spielen das extrem brutale Spiel regelmäßig. Dabei ist es erst ab 18 Jahren freigegeben. Die amerikanische Originalversion ist in Deutschland verboten, wird aber auch von Kindern millionenfach aus dem Internet heruntergeladen.

Erschüttert zeigte sich Medienforscher und Intelligenzdiagnostiker Weiß seinerzeit davon, dass 37 Prozent der von ihm befragten Jugendlichen bei der Frage nach der Faszination des Spiels „Blut, Leute töten, Waffen, Verbrechen“ als Stichworte nannten. Der „virtuelle Faschismus“, der von solchen Killerspielen ausgehe, gepaart mit einem politisch und religiös motivierten Sendungsbewusstsein, die Gesellschaft verändern zu wollen, Helden- und Allmachtsfantasien seien der Nährboden für das unfassbare Massaker von Norwegen gewesen, sagt Weiß. Zum wiederholten Mal kritisiert er den freien Zugang zu Gewaltmedien. Zugleich zeigt er sich zunehmend resigniert. Weiß glaubt aber nicht daran, dass die Politik willens und in der Lage ist, der Spieleindustrie die Stirn zu bieten.