

**Quelle: Die Zeit**

© Zeitverlag Gerd Bucerius GmbH &amp; Co. KG

POLITIK, MEINUNG ZEITGEIST

## Das Ballern läutert

**MEINUNG ZEITGEIST / Gewaltvideos produzieren keine Gewalt, erfährt Josef Joffe aus einer neuen Studie****\*Josef Joffe\***

Glauben Sie nicht auch an die Kausalkette Gewaltvideo = Gewaltverbrechen so, wie unsere Eltern Rock n Roll als Tanz in den Abgrund und Elvis als Sendboten des Umsturzes empfanden? Warum nicht Schach als Brutstätte des Bösen? Hier werden arme Bauern bedenkenlos für ihre Feudalherren (König, Dame) geopfert, zelebriert wird der Vernichtungskrieg zwischen Schwarz und Weiß.

Gerade haben zwei Harvard-Forscher ein Buch veröffentlicht, das fundierter als je zuvor mit der Vorstellung aufräumt, in der Gamebox lauere der Lehrmeister des Grauens (Lawrence Kutner und Cheryl K. Olson: Grand Theft Childhood The Surprising Truth About Violent Video Games). Zwei Jahre lang haben die beiden 1200 Kinder und deren Eltern befragt. Dann hatten sie die Datensätze, um als schludrige (oder wohlmeinende) Pop-Soziologie zu entlarven, was nach jedem Columbine oder Erfurt von der mentalen Festplatte purzelt: Virtuell gehts los, violent gehts weiter.

Richtig, die beiden jungen Mordschützen der Columbine High School waren Video-Freaks, die gern das Killerspiel Doom

einschoben. Nur war Doom weder Auslöser noch Ursache. »Eine FBI-Untersuchung«, schreiben die Autoren, »kommt zu dem Schluss, dass der eine hochdepressiv, der andere ein Soziopath war.«

Allein schlichte Logik spreche gegen die Doom-Theorie, weil die gewaltsame Jugendkriminalität zurückgeht (in den USA auf den tiefsten Stand seit 1983), derweil die Gamebox fast jedes Kinderzimmer erobert hat. Der U.S. Secret Service kam nach der Analyse von 37 Fällen schulischer Gewalt wie in Columbine zu dem Schluss: Es gibt kein Muster. Nur ein Täter von acht hatte sich für gewalttätige Videospiele interessiert, nur einer von vier für Gewaltfilme.

Kutner und Olson verwerfen auch die Videotismus-Theorie, wonach die Kids am Schirm zu Digital-Autisten würden weder Freunde noch Familien kennen. Im Gegenteil: Weil meistens zusammen gespielt wird, entsteht eine »hochgradig soziale Aktivität«, müssen doch die Spieler ständig kommunizieren. Die nächste (statistische) Überraschung: Gerade wer Gewalt-Games spielt, spielt sie mit Freunden. Die Killer von Columbine und Erfurt fielen als

loner aus diesem Muster.

Statt Gewalt lernen die Kids Gewaltabbau. Hören wir Darren, 13, zu. Seine Lehrerin hatte ihn vor seinen Freunden niedergemacht; zu Hause schob er ein Gewaltvideo ein. Er jagte ein paar Autos in die Luft, meuchelte sechs Personen, von denen eine »aussah wie meine Lehrerin. So wurde ich meine Wut los, dann habe ich meine Hausaufgaben gemacht.«

Die Forscher empfanden es »als besonders beruhigend, dass die meisten Kinder, die Grand Theft Auto (ein populäres Gewalt-Game) spielen, die Charaktere nicht als Vorbilder und das Spiel nicht als Realität sehen. Sie schätzen gerade das Irreale. Sie können Dinge ausprobieren, die, wie ein Junge berichtete, du hoffentlich nie selber erleiden musst. Du kannst mitmachen, ohne dabei zu sein.«

Das klingt nicht nur beruhigend, sondern auch vertraut. Hat nicht schon Aristoteles ganz ohne statistische Hilfsmittel gelehrt, dass Theater Katharsis sei nicht Anleitung, sondern Läuterung und Entspannung?