

Währet den Anfängen

Amokläufe. Littleton, Erfurt, Emsdetten und nun wieder Finnland. Immer wieder werden diese schrecklichen Geschichten mit Videospiele als Ursache in Verbindung gebracht - zu unrecht wie neue Studien zeigen.

Wir müssen uns fragen, womit Kinder immer häufiger konfrontiert werden, was wirklich für den Knacks in unseren Kleinen sorgt. Die Antwort ist erschreckend einfach: Gesellschaftsspiele.

Durch die abstrakte Gewaltdarstellung fehlt Kindern später oft der Bezug zur Realität und sie können Verhalten und Aktionen ihrer Mitmenschen schlecht miteinander in Bezug bringen. Sie geraten in Verzweiflung, nehmen Drogen, laufen Amok. Amok, das Tabuwort. Amok, in blinder Wut töten - das malaiische Wort steht sinnbildlich für Gesellschaftsspiele, die so gar nichts mit der Gesellschaft zu tun haben, die wir gern hätten. Die Spielprinzipien zwingen die Mitspieler grundsätzlich sich gegenseitig zu bekämpfen. Teams? Gruppen? Fehlanzeige, brutal ist jeder auf sich selbst gestellt. Die extremen antisozialen Tendenzen dieser Spiele werden anhand einiger Beispiele deutlich.

Nehmen wir einmal Mensch Ärgere Dich nicht. Das so harmlos mit bunten Farben und einem scheinbar beschwichtigenden Spruch werbende Spiel, offenbart sich bei näherem Hinsehen als Sud aus Gewalt und Faschismus. Von vornherein ist es Ziel des Spiels einen künstlichen Überlebenskampf herbeizuführen, bei dem alle **Andersfarbigen** vernichtet werden müssen. Spielerisch wird den andersfarbigen Männchen ein harmonisches Zusammenleben und eine gesunde Entwicklung verwehrt, man versucht sie auszubremsen und

letztlich auszuschalten. Schafft man es seine eigene Figur über die eines anderen Spielers zu stellen, quasi als Überfigur wird die gegnerische Figur aus dem Spiel entfernt und in ein Gefangenenlager am Spielfeldrand verschleppt. Die knubbeligen bunten Männchen scheint dies nicht zu stören, doch die Botschaft ist klar: Wer die falsche Farbe hat, wird deportiert. Auch der Titel offenbart nun seinen wahren Charakter, „Mensch ärgere dich nicht“ schreit die Packung hämisch in die roten wutverzerrten Gesichter der Verlierer, denen eingebläut werden soll, das sozialer Umgang eine Wunschvorstellung ist, die man sich in dieser Gesellschaft nicht erlauben kann.

Von der Öffentlichkeit toleriert hat sich so nicht nur eine Szene, sondern eine ganze Industrie etabliert, die nun die Gedanken schon der jüngsten vergiftet. Dame, Mühle, Schach, allen liegt der stete Zweikampf zu Grunde. Die hektischen Bewegungen in Mühle und Dame, das hin und her flitzen der Spielsteine, kann die Gehirne unter 18-jähriger stark verwirren und aus ihrem psychologischen Gleichgewicht bringen. Der Ablauf ist stets derselbe: Eine schwarze und eine weiße Gang versuchen den jeweils gegnerischen Anführer zu ermorden. Der einzige Weg zum Ziel ist eine Endlösung für die gegnerische Gang. Und sogar Rassismus wird hier zum Kinderspiel: Weiß beginnt. Unsere vielschichtige Welt wird den Kleinsten als steter Kampf zweier Parteien präsentiert, Schwarz-Weiß-Denker werden herangezogen deren Weltbild aus Gewalt, Egoismus und dem unbedingten Gehorsam gegenüber starren Regeln besteht. In Frage gestellt und differenziert wird nicht mehr.

Auch Monopoly verbreitet bis heute Kapitalismus im Kinderzimmer. Schon die jüngsten lernen ihre Familie und Freunde auszunehmen und als Immobilienhaie in den Ruin zu treiben. Moralvorstellungen werden nicht vermittelt, ebenso wenig wie Fähigkeiten im freundlichen Umgang mit den Mitmenschen. Was zählt, ist das Geld, egal wie es verdient wird, das ist die Botschaft dieser wahr gewordenen Horrorvorstellung. Das Ausnutzen Unschuldiger, als Grundlage einer Freizeitbeschäftigung. Doch nicht nur Monopoly, auch Spiele wie „Obstgarten“ haben einen moralisch verwerflichen Hintergrund. Hier versuchen die Spieler raffgierig besonders viel Obst im eigenen Korb zu sammeln. Geteilt wird auch hier nicht. Ziel des Spiels ist es, Ressourcen zu kontrollieren.

Auflagen für derartige Spiele gibt es kaum. Knallige Farben und fröhliche Figuren täuschen über die verrohenden Inhalte der meisten Moralkiller hinweg.

Die Mechanismen der Spiele mögen immer komplizierter werden, die Botschaft bleibt stets dieselbe: Jedem das seine und mir das meiste. Doch die Gesellschaft ist kein solches Brettspiel. Ohne die Möglichkeit sich in Menschen hineinzusetzen oder soziale Kontakte zu knüpfen, vereinsamen Gesellschaftsspieler in einer Welt die aus nichts als Konkurrenzkampf besteht. Dies führt letztendlich zu schweren Persönlichkeitsstörungen und ausgeprägter Soziopathie.

Gesellschaftsspiele sind eine akzeptierte Bedrohung der öffentlichen Ordnung, die unsere Familien und Kinder zerstören können, lassen wir es nicht soweit kommen.