

Geschenke, die die Welt nicht besser machen

Die klassischen Kriegsspielzeuge schenkt man schon lange nicht mehr, dafür wird heute virtuell aufgerüstet

Die Ächtung von Spielzeugwaffen ist ein Erfolg der Friedensbewegung der siebziger Jahre. Aber machte sie die Welt tatsächlich friedlicher?

Matthias Daum

Keine Spielzeugsoldaten, keine Spielzeugpistolen, keine Modellpanzer. 1999 entschied das Warenhaus Loeb, eine Berner Institution: Wir verkaufen keinerlei Kriegsspielzeug mehr. Als zwei Jahre später, am 11. September, in New York die Flugzeuge ins World Trade Center krachten, nahm auch das Zürcher Traditionshaus Franz-Carl Weber Spielzeugwaffen aus seinem Sortiment. Einzig verbliebene «Kampfausrüstung» waren Pfeil und Bogen zum «Indianer-Indis»-Spielen. Die Migros, der schweizweit grösste Spielzeugverkäufer, verkaufte ihrerseits gar nie Kriegsspielzeug – ein Erbe des Gründers Gottlieb Duttweiler.

Spielerischer Friedensprozess

Heute sind die Spielzeugabteilungen aller Schweizer Detailhändler «befriedet». Damit nimmt eine Bewegung ihr Ende, die im 18. Jahrhundert begann. So lehrte damals der Erzieher Johann Christoph Friedrich Guts Muths: «Knaben spielen oft Dieb, sie verurteilen und hängen, das ist hässlich und roh. Die Jugend spiele nur unschuldig. Kein Spiel enthalte etwas gegen das Gefühl des Edlen und Schönen.» Also kein Kriegsspielzeug! (Auch keine Spielzeug-Guillotine, wie sie der Dichter Goethe seinem Kind schenken wollte.)

Lange hatten die Antimilitaristen unter den Pädagogen einen schweren Stand. In den dreissiger Jahren – in Nazi-Deutschland träumte der «Führer» von einer Jugend, «vor der die Welt erschrecken wird», und schrieb, «meine Pädagogik ist hart, das Schwache muss weggehämmert werden» – priesen die Spielzeughersteller ihre Zimmerschlachten. An die deutsche Kinderzimmer-Jugend gewandt, schrieb die Firma Hauser über ihre Spielzeugsoldaten: «Mit unseren Stosstrupps müsst ihr jede Schlacht gewinnen.» Geschätzte 40 Millionen Spielfiguren wurden in den Vorkriegsjahren verkauft. Auch in der Schweiz. Im Sommer 1939, berichten Zeitzeugen, stand vor dem Franz-Carl Weber an der Zürcher Bahnhofstrasse eine Men-



Spielzeugpistolen sind aus den Läden verschwunden. Geschossen wird trotzdem – nämlich virtuell am Computer.

BETTMANN / CORBIS

schentraube, die im Schaufenster eine Verteidigungsschlacht der Schweizer Spielsoldatenarmee bewunderte – aus Neutralitätsgründen war der Feind aber unsichtbar. Und statt mit dem «Gröfaz» spielten die Söhne Helvetias mit ihrem General: Henri Guisan, sieben Zentimeter hoch, auf seinen Säbel abgestützt.

Nach dem Zweiten Weltkrieg verbot Deutschland die Herstellung von Kriegsspielzeug. Gesellschaftsspiele wie «Volk ans Gewehr!» oder «Unsere Wehrmacht im Manöver!» verschwanden. Auf Blechpanzern, Jeeps und Kampffliegern stand nun «Made in U.S.-Zone». Den Garaus machte dem Kriegstreiben im Kinderzimmer die Friedensbewegung der siebziger Jahre. Wer als Kind mit Waffen, Panzern, Soldaten spiele, der lande als junger Mann selber im Schützengraben, lautete ihr Argument – und die Geschichte schien ihr recht zu geben.

Auch hierzulande wurde Kriegsspielzeug zusehends geächtet, insbesondere in der Romandie. Wie in ehemaligen Bürgerkriegsgebieten organisierte man

in den neunziger Jahren Eintauschaktionen: Wer wollte, konnte seine Spielzeugwaffen gegen Puppen eintauschen – Schwerter zu Pflugscharen. Und 2008 verbot die Schweiz im neuen Waffengesetz das Tragen von Spielzeugpistolen in der Öffentlichkeit.

Dabei haben vor einigen Jahren Psychologen festgestellt: Das Kriegsspiel schadet dem Kind nicht. Allen voran die emeritierte Kölner Pädagogik-Professorin Gisela Wegener-Spöhring. Bereits vor zehn Jahren schrieb sie im «NZZ-Folio»: «Kriegs- und Action-Spielzeug bietet die Möglichkeit, spannungsreiche innere Realitäten auszudrücken und Konflikte zu inszenieren. Damit kann es auch helfen, diese zu lösen.»

Die britische Pädagogin und «Guardian»-Autorin Penny Holland meint ihrerseits in ihrem Buch «We don't play with guns here»: Es lägen keine Beweise vor, dass Kriegsspielzeug den Kindern schade. Und für den Nulltoleranzansatz – also: keine Plasticpistolen für niemanden – gebe es zwar moralische Gründe, aber aus Pädagogensicht

ergebe er keinen Sinn. Sogar beim Institut für Friedenspädagogik in Tübingen heisst es: Mit Plasticpanzern, -gewehren und -soldaten könnten Kinder wenigstens kreativ spielen.

Trotzdem verabschiedete sich der Spielzeughandel nach und nach aus dem Kriegsmaterialgeschäft. «Der Anteil des Kriegsspielzeugs am Jahresumsatz des Schweizer Spielzeugmarkts von knapp 450 Millionen Franken ist verschwindend klein», sagt Kurt Meister vom Marktforschungsinstitut GfK. «Er liegt unter 1 Prozent.» Ähnlich sieht es aus im europäischen Ausland. Airfix, der englische Weltmarktführer für Kinderzimmermilitaria, ging pleite.

Geschossen, abgeknallt, getötet, gemordet wird heute virtuell – in Computer-Games. An Spielkonsolen, auf Smartphones oder am PC. In den letzten zwanzig Jahren wurde aus dieser Nischenindustrie eine riesige Branche. Gemäss dem Beratungsunternehmen PricewaterhouseCoopers werden mit Games weltweit jährlich 56 Milliarden Dollar umgesetzt. Obschon 2010 unter

den Top Ten der Konsolenspiele nur drei gewalttätige Ego-Shooter waren, sind die Baller-Games die erfolgreichsten. Allein die neuste Version des Klassikers «Call of Duty: Modern Warfare 3», die Anfang November erschiene, spülte in fünf Tagen 750 Millionen Dollar in die Kassen des Herstellers Activision. In der Schweiz beträgt der Jahresumsatz der Game-Industrie laut dem Branchenverband Swiss Interactive Entertainment Association gegen 160 Millionen Franken.

Umstrittene Wirkung

Und wieder stellen sich besorgte Eltern und Pädagogen die Frage: Schaden solche Spiele unseren Kindern? Zwar fürchtet man sich heute nicht mehr davor, dass die Jugend an der Ostfront landet – die neue Angst-Chiffre lautet: Amoklauf. Ob das Schulmassaker an der Highschool von Columbine im Jahr 1999 oder zehn Jahre später die Bluttat im deutschen Winnenden, immer wurde im Nachhinein bekannt: Die Täter waren begeisterte Ego-Shooter. Dylan Klebold und Eric Harris spielten «Doom», Tim K. «Far Cry 2».

Pädagogen wie Bernhard Hauser von der Pädagogischen Hochschule des Kantons St. Gallen (siehe Interview) warnen deshalb vor Baller-Games: «Ein Drittel der männlichen Jugendlichen spielt regelmässig Gewaltspiele. Da reicht es, um es als sehr dramatische Entwicklung zu bezeichnen, wenn ein bis drei Prozent davon gewalttätig werden – und in diesem Rahmen dürfte deren Anteil liegen.»

Andere Experten widersprechen. Etwa der Psychologe Chris Ferguson von der Texas A&M International University. In einer Metaanalyse zahlreicher Studien über den Zusammenhang zwischen Amokläufen und gewalttätigen Computer-Games fand er keinerlei Belege für diese Behauptung. Mediale Gewalt, schreibt Ferguson, habe nur einen geringen bis gar keinen Effekt auf die Konsumenten. Und dass die Games zu einer generellen Verrohung der Gesellschaft führen, widerlegte jüngst das britische Magazin «The Economist». Mit einer einfachen Gleichung. Während in den USA, Grossbritannien und Japan seit Mitte der neunziger Jahre die Verkaufszahlen der Branche explodierten, nahm die Anzahl Gewaltverbrechen stetig ab. Vielleicht wurde die Welt trotz virtueller Aufrüstung im Kinderzimmer eine Spur friedlicher.

«Eine Spielzeugwaffe schadet nicht»

Der Pädagogikprofessor Bernhard Hauser über Spielzeugpistolen und Ballerspiele

Herr Hauser, ist Kriegsspielzeug für Kinder schädlich?

Es gibt Schulen der Pädagogik, die stark in kirchlichen und pazifistischen Kreisen verhaftet sind, die Kriegsspielzeug aus dogmatischen Gründen ablehnen.

Was sagen diese Pädagogen?

Dass Spiele, die gewalttätig sind, also sich um die Polizei oder die Armee drehen, schädlich sind. Ich vertrat diese Meinung auch als junger Lehrer.

Weshalb?

Das war nie sehr reflektiert; weder aus entwicklungs- noch aus medienpsychologischer Sicht, da hätte man zu anderen Schlüssen kommen müssen. Aber wir fragten uns nie: Hat das Kriegsspielen überhaupt nachweislich negative Konsequenzen für das Kind?

Das Verbot von Kriegsspielzeug war also ein politischer Entscheid?

Der Entscheid war sicher inspiriert vom Zeitgeist einer geisteswissenschaftlichen, stark von pazifistischem Denken geprägten Pädagogik – die aber keine empirische Wissenschaft war.

Was zeigten empirische Erkenntnisse?

Man sah: Wer als Kind mit realem Kriegsspielzeug spielt, also mit Schwer-

tern, Pfeil und Bogen oder «Chäppli»-Pistolen, ist nicht gewalttätiger.

«Chäppli»-Pistolen machen aus Kindern also keine Mörder.

Nein. Man konnte zeigen, dass Kinder, die mit Spielzeugpistolen spielen, keinen höheren Testosteronspiegel im Blut haben als Kinder, die Vater und Mutter spielten. Sie waren nicht aggressiver.

Ist eine Spielzeugwaffe gar pädagogisch wertvoll?

So weit würde ich nicht gehen. Eher würde ich sagen, es schadet nicht. Brauchen tut man eine Spielzeugwaffe in unserer Gesellschaft aber nicht. Spielen ist eine erleichterte Form des Lernens: Ich muss nicht pauken für etwas, sondern mache es, weil ich es gerne tue. Ein Trick der Evolution. Die Kinder spielen, was bei den Erwachsenen wichtig ist.

Was heisst das für unsere Gesellschaft, in der der männliche Teil der Bevölkerung Militärdienst leisten muss, aber Krieg eine recht abwegige Vorstellung ist?

Eben, der Umgang mit Gewehren und Pistolen spielt heute bei uns eine derart unbedeutende Rolle, dass man aus einer rein funktionalen Perspektive sagen muss: Es ergibt keinen Sinn, wenn ein Kind zu viel «Chriegerlis» spielt.

Was wäre eine andere Perspektive?

Dass die Spiele hoch attraktiv sind für Kinder und Jugendliche. Vor allem die elektronischen.

Nun sprechen Sie von Computer-Games. Genau. Das sind mit Abstand die professionellsten Spiele, die es gibt und je gegeben hat.

Dagegen gäbe es Ihres Erachtens pädagogische Einwände?

Ja. Als sich die Debatte noch um Gewaltfilme drehte, also in den achtziger



«Kindern sollte man das Spielen von Baller-Games verbieten.»

Bernhard Hauser
Erziehungswissenschaftler

Jahren, konnte man nur eine Korrelation zwischen Filmkonsum und gewalttätigem Verhalten feststellen. Da die meisten solche Filme konsumierenden gewalttätigen Kinder aus gewalttätigen Verhältnissen stammten, musste deren Gewalttätigkeit auf das soziale Umfeld

und nicht auf Filme zurückgeführt werden. Nun aber haben wir – und das ist neu – Hinweise, dass es selbst unter Kindern aus intakten Familien einen beachtlichen Anteil gibt, bei denen Baller-Games Spuren hinterlassen.

Welche?

Vor allem zeigen die Kinder und Jugendlichen eine beschränkte Mitleidsfähigkeit, sie verherrlichen Gewalt, sind abgestumpft, wenn man ihnen gewalttätige Bilder zeigt, oder haben vermehrt das Gefühl, hinter jeder Ecke lauere ein Feind. Wir wissen aus der Hirnforschung: Das jugendliche Hirn ist noch nicht vollständig ausgebildet und entsprechend anfällig auf solche Reize. Aber natürlich ist es nicht so, dass jeder, der diese Ego-Shooter-Games spielt, ein Gewalttäter wird.

Wieso beeinflussen Computerspiele wie «Call of Duty» oder «Battlefield» Kinder und Jugendliche stärker, als dies ein Spiel mit Plastic-Gewehren tut?

Es muss an der hohen Simulationsprofessionalität dieser Computerspiele liegen. Experten gehen davon aus, dass zwischen Realität und Spiel nur noch ein «Level» besteht. Es ist eine hauchdünne Grenze. Genau weiss man es aber noch nicht.

Wie intensiv muss man gamen, damit dieser Effekt eintritt?

Es gibt Einzelfallbeispiele von jugendlichen Schülertatätern, die noch nie eine echte Waffe in der Hand hatten, die aber bei ihrem Amoklauf eine Trefferquote erzielten, welche nur wenige Profis aus Armee und Polizei erreichen. Sie lernten dies beim Gamem.

Von wie vielen Kindern und Jugendlichen sprechen wir, die regelmässig gamen?

Auch wenn es sich um eine junge Forschung handelt in einem Gebiet, das sich rasch entwickelt: Geschätzt wird, dass etwa ein Drittel der männlichen Jugendlichen regelmässig Gewaltspiele spielt. Da reicht es, um es als sehr dramatische Entwicklung zu bezeichnen, wenn ein bis drei Prozent davon gewalttätig werden.

Was müsste man Ihres Erachtens tun?

Man muss der Bagatellisierung dieser Spiele entgegenwirken, indem man Kindern das Spielen solcher Games verbietet. Das geht aber nur über wirkliche Sanktionierung der Eltern, welche ihre Aufsichtspflicht nicht ausreichend wahrnehmen.

Interview: Matthias Daum

Prof. Bernhard Hauser ist Erziehungswissenschaftler an der Pädagogischen Hochschule St. Gallen.