

»Es geht immer ums Töten«

PARANOIA UND PROTESTE

Ein Fernsehmagazin berichtet über die »Killerspiele«-Debatte, und wieder schäumen die Spieler: Der reißerische Beitrag zeigt, wie verständnislos Massenmedien mit Computerspielen umgehen.

Die Ankündigung lässt nichts Gutes ahnen. »Sie heißen Final Fantasy, Der Pate oder Call of Duty. Ihr Ziel ist immer gleich: Menschen jagen, foltern, töten. Die Jäger sitzen vor dem Bildschirm, ihre Waffe ist der Joy-Stick. Doch in letzter Zeit wird immer wieder die Frage gestellt, ob derartige Spiele Auslöser sein können für tatsächliche Gräueltaten. Bayern will die so genannten Killerspiele jetzt über eine Initiative im Bundesrat verbieten. Die Bundesjustizministerin ist dagegen«, so stellt die Webseite des NDR-Magazins »Panorama« einen sendebereiten Bericht mit dem Titel »Morden und Foltern als Freizeitspaß – Killerspiele im Internet « vor. Wer so schreibt, hat einen Feind ausgemacht. Der wird im rund siebenminütigen Beitrag, der am 22. Februar im öffentlich-rechtlichen Fernsehen lief, dann auch fachgerecht gestellt und erlegt. Paranoia und Proteste – am Fall Panorama lässt sich exemplarisch ablesen, wie Publikumsmedien und Spieler miteinander ringen.

Alle fürs Verbot

Schon vor eineinhalb Jahren haderten Spieler mit der unreflektierten Art und Weise, in der das ZDF-Magazin »Frontal 21« in zwei Beiträgen über brutale Computerspiele berichtete; nach dem Amoklauf in Emsdetten standen Spiele unter medialem Dauerbeschuss. Der Panorama-Bericht, der sich mit der politischen »Killerspiele«-Debatte auseinandersetzt, reißt alte Wunden wieder auf, denn in Ton und Inhalt redet er einem Verbot das Wort. »Es geht immer

ums Töten. Je brutaler, je realistischer, desto besser«, steckt die Moderatorin Anja Reschke zu Beginn das Themenfeld ab, das im Beitrag nach gleichem Muster beackert wird. »Hinrichten, quälen, morden«, »Familienväter, Schüler, Nazis« – mit knappen Dreisätzen umfasst der Panorama-Kommentar das, was er für die Inhalte und die Klientel von Ego-Shootern wie **Call of Duty 2** hält. An dessen Beispiel werden Schusswechsel demonstriert, die zwei Spieler des Clans »Call of Duty Warriors« (CODW) kommentieren: »Ich hab in echt noch nicht soviel Blut gesehen, aber es ist ein guter Nebeneffekt und das macht das Spiel einfach auch spaßiger.« Die beiden Spieler bleiben die einzigen, die für die Partei der Spielefreunde stehen. Der Rest der Sendezeit gehört Verbotsbefürwortern wie den Innenministern Uwe Schünemann (Niedersachsen) und Günther Beckstein (Bayern), Fahndern des bayerischen Landeskriminalamts und des selbsternannten Sicherheitsexperten Bert Weingarten, der die **Call of Duty**-Szene »monatelang im Netz beobachtet« haben will. Weingarten ist ein alter Bekannter der Panorama-Redaktion; er durfte bereits in mehreren Beiträgen vor Gefahren aus dem Internet warnen. Was der Zuschauer nicht erfährt: Weingarten verbindet damit handfeste wirtschaftliche Interessen, denn seine Firma PanAmp vertreibt Sperr- und Filtersoftware, die auch Computerspiele blocken kann. Die Bundesjustizministerin Brigitte Zypries führt Panorama als naive Ahnungslose vor, die auf einer Pressekonferenz auf »lästige Nachfra-

gen« (O-Ton Panorama) nur erwidern kann, sie sehe keinen Grund für eine Änderung der Gesetzeslage. So bleiben die Verbotsforderungen im Beitrag unwidersprochen; zur Illustration dienen dazwischen Spielszenen aus der US-Version von **GTA San Andreas**, aus **Doom 3**, **Der Pate** und **Condemned**. Dass diese Spiele in Deutschland nur für Erwachsene freigegeben, entschärft oder indiziert sind, erwähnt Panorama nicht. Spieleforscher oder die Hersteller selbst kommen nicht zu Wort. Denen hat die Moderatorin Reschke zum Abschluss lediglich Spott mitzugeben: »Sollte es doch irgendwann mal zu einer Verschärfung der Gesetze kommen, haben die Hersteller solcher Computerspiele schon einmal angedroht, ins Ausland abzuwandern. (Schulterzucken) Na dann...«

Totalitäre Tendenzen

Wenn Panorama polarisieren wollte, so war das Ziel erreicht. Der Sendung folgte der zu erwartende Sturm der Entrüstung aus der Spielergemeinde, der sich auch im Forum zur Sendung entlud. »Sie fordern, erwachsenen Menschen im Privaten und in reinen Fantasiemedien gesellschaftliche Sitten- und Normgrenzen mit Verboten aufzudrücken«, konstatiert etwa ein Leser unter dem Pseudonym »BBirke« und sieht darin totalitäre Tendenzen. »Im Beitrag wurde überhaupt nicht diskutiert, es wurde ein falscher suggestiver Eindruck von verschiedenen Gewaltszenen vermittelt, die mit unzusammenhängender Stimmungsmusik untermalt wurde«, wettet



Ausschnitte aus dem Panorama-Beitrag: **Call of Duty**-Spieler, Verbotsbefürworter (hier: **Uwe Schünemann**), angebliche Vergewaltigungsszene (hier: **Hot Coffee Mod** für **GTA San Andreas**).



Call of Duty 2: Dem Shooter wird vorgeworfen, den Zweiten Weltkrieg zu verharmlosen.

ein anderer Kritiker. »Der Zuschauer musste einen Eindruck erhalten, der nicht viel weiter von der Realität entfernt sein kann.« Im Namen des CODW-Clan ruderte wenig später der interviewte Spieler Ingolf Wichmann zurück: »Wir distanzieren uns in jeglicher Weise von dem gezeigten Bericht.« Panorama, von Lästern in »Pano-Drama« umbenannt, musste sich das gesamte Spektrum an Vorwürfen gefallen lassen, das einer Sendung zu machen ist: schlechte Recherche, Pauschalisierung, Polemik, suggestive Montage, Einseitigkeit und Voreingenommenheit. »Zusammenfassung kann man sagen«, schäumt einer der Forenbenutzer, »dass es schlicht empörend ist, diese plumpe Propaganda noch mit eigenen Gebühren bezahlt zu haben.«

Keine Fehler

Die Panorama-Redaktion weist die Vorwürfe zurück. Sie sieht ihr Thema missverstanden. »Wir haben in unserem Beitrag nicht über ›Killerspiele‹ allgemein oder über die Wirkung von ›Killerspielen‹ diskutiert«, rechtfertigt sich der zuständige Redakteur Thomas Berndt gegenüber GameStar. »Demzufolge haben wir auch die Spieler nicht pauschal als potenzielle ›Amokläufer‹ stigmatisiert, wie uns dies fälschlicherweise unterstellt wurde.« Stattdessen sei es um den Paragraphen 131 des Strafgesetzbuches und dessen Anwendbarkeit gegangen. »Wir haben überprüft, ob dieser Paragraph in der Praxis anwendbar ist. Im Ergebnis sind wir zu dem Befund gekommen, dass mit dem §131 kaum ein gewaltverherrlichendes ›Killerspiel‹ verboten werden konnte.« Das liegt möglicherweise auch daran, dass Experten die übergroße Mehrheit von Computerspielen nicht als verbotswürdig einstuf

oder die im Grundgesetz verankerte Kunstfreiheit und das Recht auf freie Meinungsäußerung höher einschätzt. Diese Möglichkeiten spielen für Panorama keine Rolle. Nicht das Verbot steht dort zur Debatte, sondern die Schärfe des Paragraphen 131. »Wir haben die politische Diskussion um ein Verbot von ›Killerspielen‹ abgebildet«, behauptet Thomas Berndt. Das wäre ein löbliches Ziel – wenn es denn der Realität entspräche. Tatsächlich bildete der Beitrag lediglich die Meinung der Verbotsbefürworter ab, ohne ernsthafte Gegenstimmen zuzulassen. »Natürlich geht es nur um die Debatte«, ätzt der Benutzer OMG.Shame im Panorama-Forum, »das erkennt man ja bereits am sachlichen Titel des Beitrags: ›Morden und Foltern als Freizeitspaß – Killerspiele im Internet.«

An die Grenzen

Aus dem regelmäßig wiederkehrenden Medienwirbel um »Killerspiele«, der durch den Panorama-Fall einmal mehr angeblasen wird, lassen sich drei wesentliche Erkenntnisse ziehen. Erstens: Computerspiele enthalten Darstellungen, die vielen Menschen als Grenzüberschreitungen erscheinen. Wenn Medien vom Foltern, Morden und Quälen sprechen, dann liegt das in erster Linie daran, dass die auf dem Bildschirm tatsächlich eine zunehmend realistische Wiedergabe von eben diesem sehen: Foltern, Morden und Quälen. Computerspielern erscheinen diese Ausdrücke fremd, weil sie sich nicht mit den Empfindungen des Spielenden decken. Wer aber ein **Der Pate** oder ein **GTA San Andreas** allein auf gewissenlose Gewalthandlungen abklopft, der findet ein Panoptikum der Brutalität.

Wenn die Panorama-Moderatorin Anja Reschke mit den Einleitungsworten »Es geht immer ums Töten« die als »Killerspiele« angeprangerten Ego-Shooter umreißt, dann ist das für Fernsehmacher eine zulässige Zuspitzung, für Computerspieler eine Provokation. Die knappe Zusammenfassung illustriert, wie unterschiedlich die virtuelle Realität wahrgenommen wird – was für die einen Spielmechanik ist, erscheint dem anderen als Mordhandlung, was der eine als atmosphärisches Beiwerk begreift, kommt dem anderen als zentrale Motivationsquelle vor. Zur Auseinandersetzung mit Computerspielen gehört die Auseinandersetzung mit den Bildern, die Spiele produzieren, und mit deren Wirkung.

Spielen, um zu verstehen

Zweitens: Massenmedien tun sich nach wie vor schwer damit, die Funktionsweise



GTA San Andreas: Die deutsche Version des Spiels ist entschärft. Panorama zeigte die US-Fassung.

von Spielen zu durchschauen. Die voyeuristische Lust, mit der der Panorama-Beitrag Gewaltszenen aus Spielen aneinander reiht, suggeriert dem Zuschauer, er erlebe das Gleiche wie der Spieler während des Spiels: Hier geht's, so scheint es, einzig um den Grusel der Grausamkeit, wie im Horrorfilm. Das ist falsch. Im Spiel ist die Darstellung der Mechanik untergeordnet. Ein Spiel kann nur dann als solches funktionieren, wenn es Regeln aufstellt. Eine der simpelsten dieser Regeln ist: Besiege deinen Feind, bevor er dich besiegt. Dieses Kräftemessen, das durch Vorausplanung und taktisches Denken ebenso ausgetragen wird wie durch Geschicklichkeit und schnelle Reaktionen, findet inzwischen nicht mehr nur allein gegen den PC statt, sondern zunehmend auch gegen menschliche Kontrahenten – zum Beispiel in Mehrspieler-Shootern wie **Call of Duty 2**. Das Besondere ist – und das missversteht der Panorama-Beitrag gründlich –, dass gerade in dieser Konstellation die Gewalt, das »Töten«, eine weit geringere Rolle spielt als im Einzelkampf gegen den Computer. Denn Multiplayer-Spiele werden zum sportlichen Wettkampf, bei dem die Befriedigung aus der eigenen Leistung geschöpft wird, nicht aus Blutspritzern und Todesanimationen. Jeder Spieler weiß das, weil er es erlebt. Für reine Beobachter ist dieses Regeldenken nicht erreichbar. So ist die Versuchung groß, das, was man als Nicht-Spieler beim Zusehen fühlt, mit dem gleichzusetzen, was wohl im Spieler passieren muss. Dieser grundlegende Unterschied in der Interpretation des Spielgeschehens führt dazu, dass Zuschauer Spiele häufig missverstehen – und Spieler wiederum die Schlüsse nicht begreifen, die Medien wie Panorama ziehen.

Aktiver Protest

Drittens: Spieler werden zunehmend selbstbewusster bei der Verteidigung ihres Hobbys (und ihrer selbst) gegen Vorwürfe – und das ist die erfreuliche Seite am neuerlichen Rummel. Dass die Panorama-Redaktion nach dem Beitrag nach eigener Aussage »einige hundert E-Mails« bekommen hat und das Forum zeitweise überlastet war, entspricht der üblichen Reaktion der meinungsstarken und gut vernetzten Spielergemeinde. Neu ist die Qualität der Beiträge: Mit jedem Angriff auf die »Killer-spiele« wird die Argumentation der Spieler sachlicher und routinierter. Zahlreiche Blogs und Webseiten nahmen den Panorama-Beitrag detailliert auseinander, wiesen Fehler nach und legten die Hintergründe des PanAmp-Manns Bert Weingarten offen. Im Internet haben sich Bewegungen wie »Gaming is not a crime« ([QUICKLINK: 3601](#)) oder »Zeigt euch!« ([QUICKLINK: 3601](#)) formiert, um die Stimmen der Spielerschaft zu bündeln. Die Angefahrenen gehen mittlerweile in die Offensive. Der CODW-Clan reichte Beschwerde beim ARD-Intendanten und beim Rundfunkrat ein; das Intendanten-Anschreiben wurde von der Zuschauer-Redaktion mit einer Standardantwort abgebügelt. Schon nach dem Amoklauf in Emsdetten und der danach losgebrochenen Verbotsdebatte hatten viele hundert GameStar-Leser Briefe an ihre Bundestags-abgeordneten geschickt, um gegen die Verbotspläne zu protestieren. Die GameStar-Redaktion erreichten weitergeleitete Antwortschreiben von rund 25 Politikern, die sich größtenteils differenziert zum Thema äußern – viele sind gegen ein Verbot. Die Verstimmung der Spieler über verzerrte Darstellung und politische Vorein-



Das brutale, nur für Erwachsene freigegebene Mafia-Spiel **Der Pa-te** ist eines der Beispiele für explizite Gewalt in Computerspielen.

genommenheit artikuliert sich nicht mehr nur in Foren und Resignation, sondern zunehmend in Initiativen.

Flurschaden

Dass die Spielergemeinde aus Ärger mut destilliert, ist ein positiver Effekt. Dennoch bleibt die Wirkung von Medienberichten wie dem von Panorama bedenklich, und das in doppelter Hinsicht. Die verurteilende Darstellung des Panorama-Beitrags zeichnet ein verzerrtes Bild über Computerspiele. »Angenommen, ich wüsste nichts über ›Killerspiele‹«, schreibt ein Benutzer namens Murphy im Panorama-Forum, »ich würde nach Ihrem Bericht annehmen, dass in deutschen Kinderzimmern munter gemetzelt und vergewaltigt werden kann, weil unser bisheriges Gesetz nichts taugt. Das ist nicht der Fall.« Panorama gelingt nicht Aufklärung, sondern Panikmache, die dazu beiträgt, die Kluft zwischen Spielern und Nichtspielern zu vertiefen. Ob der Debatte damit gedient ist, darf bezweifelt werden.

Zum Ändern – und das ist vielleicht das bedrückendste Resultat – bekommen auch die Spieler ein verzerrtes Bild der Medien und der Politik. Wer sich von öffentlichen Instanzen so wenig ernst genommen, so gedankenlos vorgeführt fühlt, der verliert Vertrauen in die Haltekräfte der Gesellschaft. 1,5 Millionen Menschen, sagt der Panorama-Beitrag, spielen Ego-Shooter. Es sind auch 1,5 Millionen potenzielle Wähler, die zu Recht erwarten, dass ihre Sache fair verhandelt wird. Wieviel manche Spieler noch von Fernsehmagazinen halten, das ist im Panorama-Forum nachzulesen. »Sie heißen Panorama, Frontal 21 oder Focus TV«, parodiert dort ein Benutzer die Ankündigung der Sendung, »ihr Ziel ist immer gleich: Spieler in Deutschland pauschalieren, diffamieren und kriminalisieren. Die Jäger sitzen vor dem Quotenmesser, ihre Waffe ist die Dummheit der Bevölkerung. Doch in letzter Zeit wird immer wieder die Frage gestellt, ob derartige Berichte Auslöser sein können für tatsächliche Gräueltaten. Spieler wollen die so genannten Hetzberichte jetzt verbieten lassen. Die Bundesjustizministerin ist dagegen.«



Im **Panorama-Forum** wurde die Sendung vor und nach der Ausstrahlung kritisch diskutiert.