



Emsdetten und die Folgen

WIEDER DIE »KILLERSPIELE«

Nach dem Amoklauf von Emsdetten diskutiert Deutschland wieder über das Gefahrenpotenzial durch gewalthaltige Computerspiele. Der Politik ist es ernst: Der Jugendschutz wird überprüft, Verbotspläne sind in Vorbereitung.

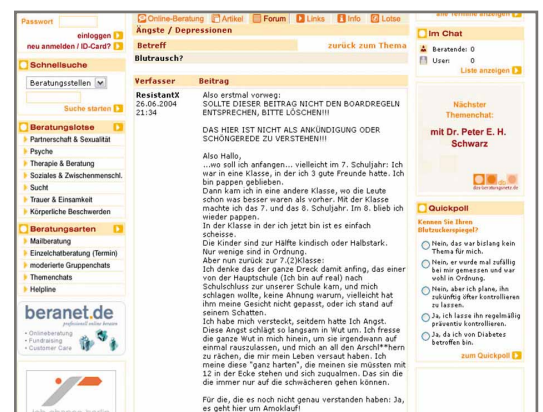
Am Montag, den 20. November 2006 betrat der 18-jährige Sebastian Bosse gegen 9:30 Uhr die Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten, verletzte mit Rauchbomben und Schusswaffen 37 Personen und tötete sich anschließend selbst. Am Tag darauf fasste die Münchener Abendzeitung das Geschehene in einer Titel-Schlagzeile zusammen: »Er liebte Killerspiele und hasste die Welt«. Vom Spieler zum Mörder? Vier Jahre nach dem Amoklauf in Erfurt greifen die alten Reflexe – und Deutschland ist unvermittelt zurück in einer Debatte darüber, ob »Killerspiele« nun nicht doch endlich verboten gehören.

»Indiskutable Machwerke«

Der vage Begriff »Killerspiele« umfasst je nach Auslegung alle virtuellen Programme, in denen Figuren getötet werden, die wie ein Mensch aussehen. Dabei ist oft von der Menschenwürde die Rede, die sich auch im digitalen Abbild erhalte. Genannt wird fast immer **Counterstrike**, der Multiplayer-Shooter, bei dem sich Spezialkräfte und Terroristen gegenseitig zur Strecke bringen. Auch die Beispiele **GTA San Andreas** und **Doom 3** fallen häufig. **Counterstrike** steht für den Realismus der Darstellung, **Doom 3** für die Blutigkeit, **GTA** für Grausamkeit gegen unschuldige Passanten. Al-

le drei Spiele sind äußerst populär, auch und gerade bei denen, die sie eigentlich nicht spielen dürften: bei Kindern zwischen 10 und 16 Jahren. Das gibt Jugendschützern und Politikern zu denken. »Killerspiele leisten einen verhängnisvollen Beitrag zur leider wachsenden Gewaltbereitschaft und fördern aggressives Verhalten«, analysierte Brandenburgs Innenminister Jörg Schönbohm direkt nach der Tat von Emsdetten. »Ich bin sehr dafür, ein Verbot von Killerspielen in Betracht zu ziehen«, folgerte der SPD-Mann Dieter Wiefelspütz. Der bayerische Ministerpräsident Edmund Schimppferte: »Killerspiele animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten. Das sind völlig unverantwortliche und indiskutable Machwerke, die in unserer Gesellschaft keinen Platz haben dürfen.« Sein Innenminister Günther Beckstein rückte den Stein des Anstoßes derweil absichtsvoll in direkte Nähe von Verbrechen. Killerspiele, forderte er, sollten im Hinblick auf das Strafmaß »in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt.«

In der Gesellschaft stoßen die martialischen Töne durchaus auf Akzeptanz. Nach einer repräsentativen Umfrage des Stern sind 59% der Bevölkerung für ein Verbot gewaltverherrlichender Spiele, bei einer



Im Internet-Forum von Beratungsnetz.de bat Sebastian B. um Hilfe und sprach bereits davon, an Amoklauf zu denken.

vergleichbaren Erhebung des Spiegels sind es 69%. 72% der Stern-Befragten glauben, brutale Spiele seien ein Grund für die zunehmende Gewalt an Schulen. Die Umfrage basiert, am Rande angemerkt, auf einer Unterstellung: Wie das Internet-Magazin d-frag.de unter Berufung auf den aktuellen Sicherheitsbericht des Innenministeriums belegt, nimmt die Schulgewalt in Deutschland keineswegs zu.

Ärger und Ablenkung

Auf die Beißreflexe der Politik, deren Verbotsforderungen in den Tagen nach Ems-



► GAMESTAR.DE:
• Emsdetten-Special
• Interviews
• Presse-spiegel
• Diskussions-forum



Mit der neuen Killerspiele-Debatte rückt Counterstrike wieder in den Mittelpunkt des Interesses.

detten die Medien dominierten, folgen die Abwehrreflexe der Gruppen, die sich stark mit Computerspielen assoziieren. Die Bandbreite der Wortmeldungen reicht von sachlich-verhaltenen Stellungnahmen wie der des deutschen Publishersverbands BIU, der anmahnt, man sei den Opfern des tragischen Vorfalls in Emsdetten »eine sachgerechte Diskussion schuldig«, bis hin zu trotzigsten Protestnoten wie der des Entwicklerbündnisses GAME, das sich »energisches gegen die politische Instrumentalisierung der Vorkommnisse« und »die Kriminalisierung unseres Berufsstandes« wendet. Der Tenor ist deutlich: Man möge doch erstmal den anderen auf die Finger schauen. Die Prüfinstanz Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) fordert die Beachtung ihrer Kennzeichnung »im Handel« und »im Kinderzimmer«, GAME poltert über das »Versagen unserer sozialen Systeme«, und der deutsche E-Sport Bund (ESB) verbittet sich, »die Spieler als Sündenbock für eine verfehlte Sozial-, Familien- und Jugendpolitik heranzuziehen.« Im Tumult meldete sich sogar das Kinderhilfswerk zu Wort: »Spiele wie Counterstrike oder Doom allein« ließen »die Nutzer nicht zu einem Täter werden.«

Wie wirken Spiele?

Beide Fraktionen argumentieren weitgehend auf der Basis ihrer Überzeugungen, denn die Faktenlage ist dünn. Aus der Wissenschaft ist derzeit keine klare Aussage zu erwarten. Zwar existiert mittlerweile eine Vielzahl von Studien; Konsens ist, dass Mediengewalt kurzfristig die Aggressivität steigern kann. Aber Langzeitergebnisse, die beschreiben, ob brutale Spiele die Persönlichkeit von jungen Computerspielern über Jahre hinweg verändern, gibt es

kaum. So finden Spielekritiker wie -verteidiger Experten, die die Forschungsergebnisse in ihrem Sinn interpretieren. Warner wie der deutsche Kriminologe Christian Pfeiffer, der Hannoveraner Mediziner Bert te Wildt und die US-Koryphäe Craig Anderson sehen moderne Unterhaltungsmedien als »effektives, systematisches Werkzeug zur Desensibilisierung gegenüber Gewalt« (Anderson), das vor allem in jungen Konsumenten bleibende Spuren hinterlasse. Die Pro-Fraktion führt Forscher wie den Kommunikationswissenschaftler Christoph Klimmt, den Psychologen Christian Lüdke oder die Kölner Schule um Jürgen Fritz ins Feld, die davon ausgehen, dass Spieler die virtuelle Welt klar von der Realität abgrenzen. Eine Studie, die den Erkenntnisstand der Forschung im Auftrag des Bundesfamilienministeriums 2004 zusammenfassen sollte, kommt zum nüchternen Schluss: Praktisch alle derzeitigen Wirkungstheorien sind unzureichend belegt. Einerseits zeigten die meisten Untersuchungen einen »kleinen bis mittelstarken Zusammenhang« zwischen Mediengewalt und Aggressivität. Andererseits stelle virtuelle Brutalität »nur einen Faktor innerhalb eines komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens dar.«

Verbot in Vorbereitung

Den Innenministern Uwe Schünemann und Günther Beckstein genügt der Verdacht, Spiele wie **Counterstrike** könnten Jugendliche zu Gewalttaten anstacheln. Beide bereiten im Auftrag ihrer Landesparlamenten Gesetzesvorlagen vor, die über den Bundesrat ins Parlament zur Abstimmung gebracht werden sollen. »Wenn der deutsche Bundesrat mit Mehrheit ein solches

PRESSE CONTRA KILLERSPIELE



Schlechte Recherche zum Thema »Killerspiele« zieht sich wie ein roter Faden durch die deutsche Presselandschaft. Ein paar ausgewählte Beispiele, ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

»Nächte lang rannte er per Joystick durch die Schulflore, versuchte in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Lehrer und Schüler zu erschießen.« (Bild vom 21.11.06)

Richtig ist: In Counterstrike kämpfen immer Polizisten gegen Terroristen, es gibt keine Lehrer und Schüler. Das Spiel lässt sich nur per Maus und Tastatur steuern, nicht mit dem Joystick.

Manfred Spitzer, Leiter der Psychiatrischen Klinik der Uniklinik Ulm: »Videospiele wie Lara Croft sind schlimmer als Gewalt im Fernsehen, weil man aktiv eingreift.« (Abendzeitung vom 21.11.06)

Richtig ist: Ein Videospiel namens »Lara Croft« existiert nicht. Herr Spitzer meint vermutlich die Tomb-Raider-Serie, deren letzter Teil Legend eine USK-Einstufung »ab 16 Jahren« erhalten hat und in der das Lösen von Rätseln und das Überwinden von Hindernissen im Mittelpunkt steht, nicht das Bekämpfen von Gegnern.

»Tatsächlich sind die Kriterien, nach denen die freiwillige Selbstkontrolle für Unterhaltungssoftware auf die Indizierung blutrünstiger Spiele verzichtet, nicht nachvollziehbar.« (Süddeutsche Zeitung vom 22.11.06)

Richtig ist: Die USK hat gar nicht die Möglichkeit zur Indizierung. Diese Entscheidung liegt einzig bei der staatlichen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).

»Steinhäuser war – ebenso wie der Täter aus Emsdetten – ein Anhänger des Spiels Counterstrike.« (Welt kompakt vom 21.11.)

Richtig ist: Im Auftrag des Thüringischen Justizministeriums erstellte 2002 die so genannte Gasser-Kommission ein Gutachten zum Fall Robert Steinhäuser. Der Bericht stellt klar, dass »Counterstrike kein Dauerbrenner von Robert Steinhäuser gewesen ist.« Er habe stattdessen bevorzugt die Titel Quake 3 und Soldier of Fortune gespielt. Beide Ego-Shooter waren schon damals indiziert.

»Echte Shooter-Fans spielen nur am PC. Wenn ein Kind also vor einer Konsole sitzt, dürfte es eher harmlose Spiele zocken oder zumindest kein fanatischer Ego-Shooter-Fan sein.« (tz vom 22.11.06)

Richtig ist: Nahezu jeder erfolgreiche Ego-Shooter erscheint auch für die Konsole, angefangen bei Doom 3 und Half-Life 2 bis zu F.E.A.R. und Prey. In einer Umfrage des Magazins GamePro unter 5.000 Konsolenspielern landeten Ego-Shooter bei der Frage nach dem Lieblingsgenre auf Platz 2 hinter den Action-Adventures. **HK**

DER PÄDAGOG



Josef Kraus ist Präsident des deutschen Lehrerverbands.

GameStar Herr Kraus, was ist das eigentlich, ein »Killerspiel«?

Josef Kraus In »Killerspielen« betätigt sich der Spieler interaktiv als Killer, indem er andere Menschen tötet. Das sind zumeist fiktive Gegner oder Bösewichter. Es geht um Spiele, die gegen die Menschenwürde

verstoßen, weil hier Menschen oder menschenähnliche Wesen abgeschlachtet werden.

GameStar Sie sprechen sich für ein Verbot aus. Was würde das bewirken?

Josef Kraus Wenn Väter oder Mütter diese Spiele aus dem Haus verbannen wollen, dann können sie dies dank des Verbots mit mehr Nachdruck durchsetzen. Gesetze haben eine generalpräventive Wirkung; das heißt, dass sie das Rechtsempfinden der Bevölkerung beeinflussen. Wenn es ein gesetzliches Verbot solcher Spiele gäbe, würde sich auch das Unrechtsbewusstsein der Eltern und Kinder schärfen.

GameStar Wäre es nicht sinnvoller, den Eltern beizubringen, welche Computerspiele gut für ihre Kinder sind und welche nicht?

Josef Kraus Unsere Erfahrung zeigt, dass dies nicht ausreicht. Wir befassen uns an den Schulen seit 25 Jahren intensiv mit Medienpädagogik. Zuerst ging es um Filme, jetzt auch um Spiele. Doch alleine dadurch kann man Kindern nicht gegen medialen Schrott immunisieren.

GameStar Gewaltforscher sagen, es seien vor allem psychologisch vorbelastete Jugendliche, die zu gewalthaltigen Spielen greifen.

Josef Kraus Das stimmt so nicht. Auch ursprünglich stabile Kinder und Jugendliche machen solche Spiele mit, wenn ein Gruppendruck es vermeintlich gebietet. Dadurch multipliziert sich die »Botschaft« des Spiels. Psychisch stabile Jugendliche aus intakten Familien sind dadurch nicht unbedingt gefährdet. Ich sage auch nicht,

dass das Gewaltpotenzial nur allein von den Spielen herrührt. Hier wirken stets mehrere Belastungsfaktoren zusammen.

GameStar Zum Beispiel?

Josef Kraus Zum Beispiel Frust in der Schule und Probleme in der Familie. Wenn dann auch noch regelmäßiger Konsum eines »Killerspiels« dazukommt, ergibt das eine explosive Mischung. Die Spiele sind für mich daher ein wichtiger Faktor. Gewalt, die in der echten Welt verübt wird, kann man nur mit großem Aufwand und viel Präventivarbeit verhindern. Virtuelle Gewalt hingegen kann man verbieten.

GameStar Welche Maßnahmen ergreift der Lehrerverband, um die Problematik anzugehen?

Josef Kraus Der Lehrerverband bündelt die Erfahrungen seiner Mitglieder und leitet daraus Vorschläge an die Kultusministerien der einzelnen Bundesländer ab. Nach dem Amoklauf in Erfurt 2002 haben wir ein Maßnahmenbündel vorgeschlagen, um die Gewalt an Schulen einzudämmen – darunter auch schärfere rechtliche Regelungen, was Mediengewalt betrifft.

GameStar Wurden Ihre Vorschläge umgesetzt?

Josef Kraus Es ist nach Erfurt verdammt wenig passiert. Man hat damals leidenschaftlich diskutiert. Ich selbst war bei Anhörungen im Bundestag, bei denen es um die Novellierung des Jugendschutz- und Medienrechts ging. Am Ende ist davon wenig übriggeblieben. Im Grunde sind wir durch den jetzigen Amoklauf von Emsdetten vor Erfurt zurückgeworfen worden, die Diskussion beginnt praktisch von Neuem.

GameStar Sie haben nichts erreicht?

Josef Kraus Das einzige, was wir erreicht haben, sind Evakuierungspläne für die Schulen. Die waren auch in Emsdetten hilfreich. Doch ansonsten bleiben unsere Forderungen unerfüllt, etwa die nach mehr Sozialpädagogen und Psychologen an den Schulen. Auch die Gesellschaft ist nach dem Amoklauf schnell wieder zur Tagesordnung zurückgegangen. Dabei ist es notwendig, dass Gewalt gesellschaftlich geächtet wird.

Verbot einfordern sollte«, erklärt der CDU-Politiker Thomas Jarzombek, »dann ist das natürlich eine vollkommen andere Bedeutungslage, als wenn es einzelne, auch hochrangige Politiker tun.«

Die Gesetzesinitiative verfolgt laut Schünemann drei Ziele. Erstens: Gewaltverherrlichende Spiele sollen in Deutschland nicht mehr verkauft und verbreitet werden dürfen. Zweitens: Ihre Herstellung im Inland wird verboten. Drittens: Die zuständige Kontrollinstanz, die USK, gehört abgeschafft und durch ein komplett staatliches Gremium ersetzt. Derzeit steht die

USK zwar unter staatlicher Oberaufsicht, im achtzehnköpfigen Beirat der Selbstkontrolle sitzen aber unter anderem auch zwei Vertreter der Herstellerverbände.

Der Bayer Beckstein hat seinen Entwurf bereits offen gelegt. Er fußt auf dem Paragraphen 131 des Strafgesetzbuchs, der eine »Verherrlichung oder Verharmlosung grausamer Gewalttätigkeiten gegen Menschen« bereits heute unter Strafe stellt. Wer dagegen verstößt, riskiert bis zu einem Jahr Gefängnis. Auf Computerspiele, so Beckstein, sei der Paragraph aber bislang »schwer anzuwenden«. Das soll sich



GTA San Andreas wird häufig als »Killerspiel« zitiert. Die deutsche Fassung ist geschnitten und ab 16 Jahren freigegeben.

ändern. Im bayerischen Entwurf heißt es: »Wer Computerspiele, die es den Spielern als Haupt- oder Nebenzweck ermöglichen, eine grausame oder die Menschenwürde verletzende Gewalttätigkeit gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen auszuüben, verbreitet, herstellt, bezieht, liefert, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe bestraft.« Noch ist der Entwurf nur eine Diskussionsgrundlage, die mit den anderen Bundesländern und der Regierung abgestimmt werden soll. Mit einer finalen Gesetzesvorlage und der folgenden Bundesratsinitiative rechnet Beckstein dennoch schon im Januar 2007.

»Kein Handlungsbedarf«?

Die Erfolgsaussichten für den Gesetzesvorstoß sind unklar. Der deutsche Bundestag hat vorsorglich schon mal prüfen lassen, ob ein mögliches Verbot überhaupt mit dem Grundgesetz zu vereinbaren wäre. Das Ergebnis der Gutachter: Ja, aber in klaren Grenzen. »Der Bundesgesetzgeber ist generell nicht gehindert, ein Einfuhr-, Verkauf-, Vermiet- und Verleihverbot für »Killerspiele« zu erlassen«, heißt es in dem Bericht. Allerdings sei deutlich zu definieren, was unter den Begriff »Killerspiele« falle. Zudem empfehlen die Prüfer eine Übergangsfrist für hiesige Hersteller, damit die ihre Entwicklung auf unbedenkliche Spiele umstellen zu können. Angemahnt wird auch eine Regelung für das Internet; Webseiten, die geächtete Spiele anbieten, müssten gesperrt werden können.

Das Bundesfamilienministerium, in dessen Verantwortungsbereich das Thema fällt, hält sich dagegen bedeckt. Wie denn die Meinung des Ministeriums zu den Verbotsplänen sei, wollte die Bundestagsfraktion der Grünen nach dem Emsdetten-Amoklauf wissen. Die Antwort: Derzeit herrsche kein akuter Handlungsbedarf. Bei einer ähnlichen Anfrage im August hatte das Ministerium die Effizienz der Jugendschutzregelung sogar ausdrücklich gelobt. Davon scheint man nicht mehr

überzeugt zu sein: Derzeit wird das Jugendschutzgesetz überprüft. Von den Ergebnissen will das Ministerium weitere Schritte abhängig machen. Die Familienministerin Ursula von der Leyen hat ihre Haltung zum Thema bereits Ende 2005 öffentlich gemacht: »Im Zweifelsfall muss man ein Spiel verbieten.«

Konsequenz: Abwanderung

Hinter den Verbotsplänen steht der Gedanke, vor allem junge Spieler vor potenziell schädlichen Einflüssen zu schützen. »Gesetze haben eine generalpräventive Wirkung«, erläutert der Präsident des Lehrerverbands, Jürgen Kraus (siehe Interview). »Das heißt, dass sie das Rechtsempfinden der Bevölkerung beeinflussen. Wenn es ein gesetzliches Verbot gäbe, würde sich auch das Unrechtsbewusstsein der Eltern und Kinder schärfen.«

Kritiker des Vorhabens halten diesen Schutzeffekt für unverhältnismäßig. »Der Jugendschutz dient dem Schutz der Jugend, nicht dem der Erwachsenen«, mahnt etwa Olaf Wolters, Geschäftsführer des Herstellerverbands BIU. Ein Verbot, so der Protest, wäre ein schwerwiegender Eingriff in das Selbstbestimmungsrecht erwachsener Spieler. Wenn gewalthaltige Spiele in Deutschland nicht mehr produziert und vertrieben werden dürfen, könnte aber auch wirtschaftliche Folgen haben. Der Entwickler Crytek, mit dem Shooter-Projekt **Crysis** derzeit das Aushängeschild der deutschen Branche, beschäftigt nach eigenen Angaben 130 Leute und investiert 14 Millionen Euro. Wenn Spiele wie **Crysis** verboten würden, sagte der Firmengründer Cevat Yerli in einem Beitrag von Focus TV, »dann gibt es Crytek in Deutsch-

DER POLITIKER



Uwe Schünemann (CDU) ist Innenminister von Niedersachsen.

GameStar Herr Schünemann, was ist das, ein »Killerspiel«?

Uwe Schünemann Das sind Gewalt verherrlichende Computerspiele, in denen menschenverachtende Szenen gezeigt werden. Das Töten von Menschen ist Sinn und Inhalt dieser Spiele.

Viele, die darüber sprechen, haben diese Szenen in den Computerspielen noch nie gesehen – ich schon.

GameStar Was bringt ein Handels- und Herstellungsverbot von »Killerspielen«?

Uwe Schünemann Wir setzen mit einem Verbot klare Zeichen. Erstens gegenüber den Herstellern: Wir wollen solche überflüssigen und schädlichen Spiele nicht – und erst recht nicht, dass Zehn- bis Zwölfjährige sie in den Läden kaufen können. Wir setzen aber auch Zeichen an die Eltern, dass sie sich darum kümmern müssen, welche Spiele ihr Kind auf der Festplatte hat und welche nicht. Ein Verbot steckt immer den Rahmen ab und dient in unserer Gesellschaft insbesondere Eltern und Jugendlichen als Messlatte. Wir müssen uns gesellschaftlich entscheiden: Wollen wir solche Spiele oder nicht?

GameStar Kann ein Verbot angesichts von Raubkopien und Internet überhaupt wirksam sein?

Uwe Schünemann Die Erfahrungen haben gezeigt: Wenn diese Killerspiele nicht von den Unternehmen auf dem legalen Markt beworben werden können, dann schwindet der Absatz und damit auch der Umsatz drastisch.

GameStar Kritiker und Spieler sind der Meinung, Sie schießen mit Kanonen auf Spatzen.

Uwe Schünemann Immer nur zu beteuern, die brutalen Computerspiele hätten nichts damit zu tun, ist keine Lösung. Alle Schul-Amokläufer haben über längere Zeit und mit hoher Intensität Killerspiele konsumiert. Das Erkennen von Zusammenhängen ist wichtig, und darin sind auch Killerspiele einzubeziehen.

GameStar Laut eines Kommentars von Dieter Wiefelspütz von der SPD zeugt die Verbotsdebatte von »Hilflosigkeit bei uns Politikern«.

Uwe Schünemann Herr Wiefelspütz beschreibt seine eigene Befindlichkeit. Für mich gilt diese Aussage nicht. Jetzt heißt es ganz klar: Wir müssen handeln, und zwar auf mehreren Feldern. Das Verbot von Killerspielen ist dabei nur *ein* Punkt, aber mit Sicherheit kein unwichtiger. Dass die Medienkompetenz von Eltern und Jugendlichen gestärkt werden muss, das ist glaube ich allen klar. Auch dass wir den Eltern und Jugendlichen verstärkt Psychologen und Hilfestellungen an die Hand geben müssen, sollte in der Vergangenheit deutlich geworden sein. Wir müssen alle sensibler werden.

GameStar Die Zahl der Psychologen an deutschen Schulen ist in den letzten Jahren weiter gefallen. Lenkt die Debatte um Killerspiele nicht von der eigentlichen Problematik ab?

Uwe Schünemann Nein, weil wir uns den anderen erkannten Problemen genauso intensiv widmen müssen und werden. Nur dürfen wir dabei nicht außer Acht lassen, dass Killerspiele nun mal zu diesem Phänomen beitragen. Und deshalb muss die Debatte um die Killerspiele endlich entschieden werden.

Ich bin ebenso schockiert wie wohl jeder andere und habe für die Tat kein Verständnis. Was Sebastian B. getan hat, ist grausam und nicht zu akzeptieren. Dass sich die Politik allerdings erneut auf Videospiele als Ursache für solche Bluttaten stürzt, ist für mich nichts weiter als eine Schnellschussreaktion, um von den weiteren, tatsächlichen Problemen abzulenken. Ich selbst habe hunderte Pixelmännchen getötet, aber noch nie auch nur einen Gedanken daran verschwendet, so etwas einem real lebenden Menschen anzutun. Ich wüsste nicht einmal, wie man eine echte Waffe handhabt und abfeuert, geschweige denn, wo ich so etwas einfach kaufen kann. Als erwachsener Bürger möchte ich bitte selbst entscheiden, was ich spiele, höre oder anschau. Ein Verbot ist der schlechteste Weg; Das einzige, was die Politik dadurch erreicht, sind noch mehr Raubkopien.

Tobias Frisch

Wieder einmal sind Computerspiele an Amokläufen und Aussetzern Jugendlicher schuld. Doch wie gelangt ein Jugendlicher an Waffen, Bomben und Anleitungen, diese zu bauen? Wieso ist ein junger Mensch so verzweifelt? Das wird ihm nicht durch ein »Killerspiel« beigebracht. Durch die Schuldabwälzung macht man sich das Leben sehr leicht, denn man entzieht sich der lange fälligen und notwendigen Sozialdiskussion. Dass der junge Mann verzweifelt und ausgegrenzt war, sind handfeste gesellschaftliche Probleme, die jederzeit wieder einen Menschen zum Durchdrehen bringen können. Daher kann ein Verbot heutzutage als selbstverständlich angesehen werden. Medien nicht die Lösung sein. Es gibt fast keinen Jugendlichen mehr, der nicht mit einem Computer (und -spielen) aufwächst. Doch die Kompetenzen der Eltern, Lehrer, Politiker wächst leider nicht im selben Maß. Wenn die Medienkompetenz bei diesen Gruppen ausgeprägt wäre, könnten sie auch verstehen, dass Computerspiele keine Ursache für einen Amoklauf sein können.

Markus Dietrich

Bis heute kann in der Pädagogik und Psychologie kein Kausalzusammenhang zwischen Gewalt in den Medien und realer Gewalt hergestellt werden. Politiker, die sich auf diesen naiven Zusammenhang berufen, blenden unendlich viele Faktoren aus. Ein Mensch mit einem sozial stabilen Umfeld wird auch durch das brutalste PC-Spiel nicht zum Mörder. Jemand, der dagegen in einer Familie aufwächst, in der häusliche Gewalt sehr präsent ist, der keinen geregelten Freundeskreis hat und eher labil ist, kann durch ein Spiel immerhin zusätzlich inspiriert werden, das ist durchaus wahr. Aber die Fehler sind dann viel früher gemacht worden, sie liegen nicht in der Hand von Spieledesignern. Sollten sich nicht vielmehr die Politiker fragen, was in ihrer Bildungspolitik, der Unterstützung für junge Familien oder soziale Randgruppen verkehrt läuft? Denn dort entstehen diese Probleme, nicht in einem Computerspiel. Das bedeutet natürlich ein Vielfaches an Aufwand, als einfach auf ein Verbot von »Killerspielen« zu drängen.

André Westphal



Der in Deutschland entwickelte Ego-Shooter Crysis soll technisch und spielmechanisch wegweisend für das Genre werden.

land vielleicht nicht mehr. Das heißt, wir würden raus hier, auswandern.« Allerdings: Crytek ist mit Abstand das bedeutendste Beispiel, denn Deutschlands Entwicklerzene ist dem Ballerspiel traditionell wenig verbunden. Schwerer dürfte es den Handel treffen. Zwischen drei und fünf Prozent beträgt der Anteil der Spiele in Deutschland, die eine Altersfreigabe ab 18 Jahren bekommen. Sie haben aber einen signifikanten Anteil am Gesamtumsatz, der sich hierzulande laut BIU auf rund 1,3 Milliarden Euro im Jahr beläuft.

Dämpfer für den Sport

Auch ein anderer Bereich fürchtet um seinen Ruf und seine Zukunft: der E-Sport. Das sportliche Kräftenessen in Computerspielen boomt hierzulande seit Jahren; im internationalen Vergleich gehört Deutschland zum Spitzenfeld, sowohl bei der Spielerzahl als auch bei den Erfolgen. Was die

Nationalmannschaft nicht schaffte, gelang im E-Sport: Den Fußball-Weltmeistertitel (in **Fifa 06**) hält ein Deutscher.

Die Zugpferde des E-Sports sind nach wie vor die Multiplayer-Shooter, allen voran **Counterstrike**. In dieser Disziplin gehen die höchsten Preisgelder über den Tisch, hier werden die lukrativsten Sponsoring-Verträge ausgehandelt. Die Szene fürchtet deshalb einen empfindlichen Dämpfer, sollte ihr Spielmaterial verboten werden. »Unüberlegte Sanktionen werden zum Verlust von Wachstum und Arbeitsplätzen in einer der innovativsten und am schnellsten wachsenden Branche führen«, warnt etwa Jens Hilgers, Geschäftsführer der Giga Digital Television GmbH. Allein am Standort Köln habe die Giga-Mutterfirma Turtle Entertainment mit ihren Töchtern, darunter die größte deutsche Liga Electronic Sports League (ESL), innerhalb weniger Jahre 160 Arbeitsplätze geschaffen.

Seit Jahren kämpft die junge Szene um öffentliche Anerkennung. Durch die Killerspiele-Diskussion sieht sie sich in ihrem Anliegen wieder weit zurückgeworfen. »Die Art der Diskussion und die Verbotsaufrufe rücken Clans und ihre Spieler in unmittelbare Nähe eines Gewaltverbrechens«, schimpft Holger Scherff, Hauptverantwortlicher beim erfolgreichen Clan a-Losers.MSI. Zwar gäbe es derzeit keine Anzeichen dafür, dass sich die etablierten Sponsoren zurückziehen würden. »Aber der E-Sport kann nur wachsen, wenn sich auch Unternehmen außerhalb der Technologie-Branche engagieren. Dieses Wachstum ist nun deutlich erschwert worden.« Frank Sliwka, Geschäftsführer des Deut-

schen E-Sport-Bunds, zeigt sich dagegen gelassen: »Die momentane Gesetzlage ist auf unserer Seite. Ich rechne aktuell nicht mit einem Verbot von Killerspielen.«

Prügelknabe USK

In der Debatte um das Aussortieren von jugendgefährdenden Spielen ist es vor allem die USK, die Prügel bekommt. Die Kontrollen der Spielewächter seien zu lax, polterte etwa Innenminister Uwe Schünemann, in TV-Kommentaren wurde das System als »Lachnummer« abgefertigt. Schuld daran mögen teilweise Missverständnisse sein, etwa um den Begriff der Selbstkontrolle (das Gremium ist unabhängig von der Spieleindustrie) oder dem Unterschied zwischen Altersfreigabe (USK) und Indizierung (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, BPjM). Bei den Zweiflern stößt aber vor allem eine Regelung auf Unverständnis: Bekommt ein Spiel ein Prüfsiegel, kann es nicht mehr indiziert werden,



Computerspiele als Gemeinschaftssport: Auf Turnieren wie den GSL Finals kämpfen Teams um Geld- und Sachpreise.

Wir erleben in unserer Gesellschaft einen nie zuvor gesehen Werteverfall. Die Nachrichten sind voll von Geschichten über Krieg und Terror. Offenkundig ist die Realität viel schlimmer als jedes Spiel. Gleichzeitig zerfällt unsere Gesellschaft. Mutter und Vater müssen immer mehr arbeiten und Leistung erbringen, damit ihre Arbeitsplätze nicht wegrationalisiert werden. Zeit für die Kinder bleibt dabei immer weniger. Soziale Strukturen schwinden, die Eltern unserer Gesellschaft bei ihrer Erziehung unterstützen könnten – auch die Schule versagt. Es verwundert vor diesem Hintergrund nicht, dass die Gesellschaft immer mehr fatalistische Kinder hervorbringt, die in ihrem Frust und ihrer Identitätslosigkeit Gefallen an Waffen finden und nach einem Ventil für die aufgestaute Wut suchen. Das Leben bietet diesen Menschen kaum noch Orientierung, immer weniger Chancen aber auch so gut wie keine Herausforderungen mehr.

Oliver A. Helfrich

Auch ich bin der Meinung, dass die Diskussion um die Ursachen dieses tragischen Vorfalles viel zu emotional, einseitig und pauschal geführt wird. Dass da aber die Spieler-Community in den Foren keine Ausnahme darstellt, finde ich umso bedauerlicher. Oft genug habe ich Kommentare von Spielern gelesen, die nicht minder verallgemeinernd und einseitig sind als jene von deutschen Politikern und Medien. Viele von uns Spielern wissen, dass Computerspielen eine extrem effiziente Realitätsflucht sein kann. Wir alle wissen, dass Spielehersteller immer und ewig nach der grafisch und atmosphärisch perfekten Imitation der Realität trachten, und das oft genug in Szenarien eingebettet, in denen die Problemlösung durch die Anwendung von (Waffen-)Gewalt das zentrale Thema ist. Dass sich ein gesunder Mensch davon kaum beeinflussen lässt, ist mir klar. Aber auch mein, so hoffe ich doch, sehr gesunder Verstand kann sich den Link zwischen gewaltbetonten Computerspielen und der Anwendung von Gewalt im echten Leben nicht ganz ausreden, auch wenn die Wirkung auf den großen Durchschnitt der Spieler immens überschätzt wird.

Lukas Bünger

Ich bin Lehrer, und ich spiele oft Shooter. Ich finde die Bezeichnung »Killerspiele« diffamierend. Das suggeriert, dass ich sie um des Tötens willen spiele. Ich lasse mich nicht als potenziellen Mörder beschimpfen. Es scheint mir geradezu lächerlich, auch nur auf die Idee zu kommen, dass jemand, der einen Shooter spielt, dabei denkt, er würde echte Menschen töten. Die Stellen, die von einem Verbot sprechen, möchte ich bitten, mehr Vertrauen in die Kompetenz der Lehrer und der USK zu haben und endlich an den wirklichen Ursachen der Amokläufe zu arbeiten. Nach Möglichkeit, bevor es mich erwischt. Denn ein Verbot würde nur bewirken, dass die Spieler in den Untergrund abwandern und wir Lehrer, die wir uns mit der Materie und mit Präventionsprogrammen beschäftigen, weniger Zugriff auf betroffene und gefährdete Schülerinnen und Schüler haben. Sinnvolle Möglichkeiten der Prävention wären diagnostische Schulungen der Kollegen, kleinere Klassen, zusätzliches Personal und ein an den Persönlichkeiten der Schülerinnen und Schülern ausgerichtetes Schulwesen.

Jörn Richter-Kruse

selbst wenn sich Jugendämter beschweren sollten. Den Kritikern gilt das Bollwerk Indizierung damit als durchlöchert.

Die Angegriffene schießt scharf zurück. »Wir finden es bedauerlich, dass die Tragödie an der Geschwister-Scholl-Schule von Einzelnen eilig instrumentalisiert werden soll, um das in Deutschland etablierte und gesetzlich geregelte Freigabeverfahren für Computer- und Videospiele in Frage zu stellen«, schäumt man bei der USK. Der europäische Vergleich zeige, dass der Jugendschutz in Deutschland wesentlich restriktiver reagiere als in allen Nachbarstaaten.

Diese Meinung wird auf der Fachebene und wenn die Kameras aus sind, durchaus geteilt. Als Wolf-Dieter Ring, der Präsident der Kommission für Jugendmedienschutz, Ende November auf einer Podiumsdiskussion in Berlin vehement das System der Selbstkontrolle verteidigte, widersprach von den Politikern am Tisch (Michaela Noll (CDU), Hans-Joachim Otto (FDP), Christa Stewens (CSU) keiner. Das wäre auch inkonsequent, denn die USK ist durchaus keine Veranstaltung der Spiele-Publisher, sondern politisch kontrolliert: Ein Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden sitzt mit am Tisch, wenn über Alterskennzeichnungen entschieden wird.

Zweifel am Sinn

Ob eine Reform des Jugendschutzes oder gar ein Verbot von gewalthaltigen Spielen gerechtfertigt ist, wird von manchen Stellen bezweifelt. Schon in der Studie des Familienministeriums von 2004 schildern die Autoren, restriktive Maßnahmen seien »am ehesten bei jüngeren Kindern sinnvoll, während sie bei älteren kontraproduktiv wirken können.« Denn was verboten sei, ergänzt der Psychologe Peter Vorderer, »das macht uns grade scharf« (siehe Interview). Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur befürchtet durch ein Verbot gar »eine mögli-

DER PSYCHOLOGE



Dr. Peter Vorderer ist Professor für Kommunikationswissenschaft und Psychologie an der University of Southern California in Los Angeles, an der sich ein eigener Forschungszweig mit Computerspielen beschäftigt.

GameStar Herr Vorderer, die Medienforschung weiß seit geraumer Zeit, dass gewalthaltige Medien nie alleiniger Auslöser für Gewaltverhalten sind. Warum kommt diese Erkenntnis in der Gesellschaft nicht an?

Peter Vorderer Weil die Zuweisung der Probleme auf die Computerspiele bequem ist, alle anderen Ursachen scheinbar in den Hintergrund treten lässt und man sich somit vermeintlich nicht mehr

darum kümmern muss. Und weil man in Deutschland generell gerne dazu neigt, Medien für alles verantwortlich zu machen.

GameStar Eine wiederkehrende Behauptung ist, die jugendlichen Amokläufer hätten ihre Tat im Computerspiel geübt. Ist das nachvollziehbar?

Peter Vorderer Ja, das ist es. Es gibt ein Lernen mit und durch Computerspielen, und das umfasst natürlich auch das Lernen solcher Dinge.

GameStar Demnach wäre eher zum Töten bereit, wer häufig Shooter spielt?

Peter Vorderer Nein, das ist eine voreilige Schlussfolgerung, die impliziert, dass die bloße Übung einer Handlung bereits dazu führt, dass man diese Handlung danach auch real ausführt. Dem ist natürlich nicht so. Ob man in einer Weise handelt, wie man es vorher geübt hat, hängt von vielen unterschiedlichen Faktoren ab.

GameStar Warum ist Mediengewalt attraktiv?

Peter Vorderer Die Forschung hat dazu in den letzten Jahren viele unterschiedliche Gründe und Motive identifiziert. Die reichen von der Evolutionsgeschichte bis hin zur Beobachtung, dass

Mediengewalt gerade für männliche Jugendliche eine Möglichkeit der Selbstdarstellung und des sicheren, konsequenzlosen Umgangs mit den eigenen Impulsen sein kann. Inhaltsanalysen zeigen zudem, dass man das, worauf es Spielern häufig ankommt, nämlich die spannungsgeladene Herausforderung und den Wettbewerb mit anderen, am besten, am einfachsten und manchmal auch am billigsten mit Hilfe von Gewaltdarstellungen umsetzen kann.

GameStar Welches psychologische Risiko geht von Spielen mit Gewaltinhalten aus?

Peter Vorderer Wir wissen mittlerweile relativ sicher, dass solche Spiele kurzfristig durchaus vielfältige negative Effekte unterschiedlicher Art entfalten können. Sie sind in ihrer Mehrheit auch signifikant, aber in ihrer Intensität nicht sehr stark. Über langfristige Effekte, und diese sind ja viel wichtiger für die aktuelle Diskussion, wissen wir praktisch noch gar nichts. Die zu erforschen ist auch sehr viel aufwändiger.

GameStar Unterscheidet sich die Wahrnehmung des Spielers von der des Betrachters?

Peter Vorderer Ja, deutlich. Das ist auch gesichert durch ein paar Studien, die regelmäßig veröffentlicht werden. In Deutschland scheint das nur niemand zur Kenntnis nehmen zu wollen.

GameStar Halten Sie ein Herstellungs- und Verkaufsverbot von Gewaltspielen für sinnvoll?

Peter Vorderer Nein, überhaupt nicht, es funktioniert ja auch nicht.

GameStar Wie meinen Sie das?

Peter Vorderer Zum einen sollte man nicht so tun, als ließe sich der deutsche oder auch der europäische Markt abschotten. Aber es ist ja auch psychologisch kontraproduktiv. Denn: »Was verboten ist, das macht uns grade scharf.« Wenn man die Attraktivität bestimmter Spiele erhöhen will, muss man sie nur verbieten.

Was ich nicht ganz nachvollziehen kann, ist, dass in Deutschland bisher nur wenige Stellen über die positiven Aspekte von Computerspielen berichten. Das könnten sein: Flexibilität, lösungsorientiertes Denken (es gibt immer auch einen anderen Weg, an sein Ziel zu kommen), Wettbewerbslust, persönlicher Ehrgeiz, soziales Erlebnis im Multiplayer-Modus, Selbstvertrauen, Koordination und Fähigkeit zur visuellen Bildverarbeitung. Alles Eigenschaften, die man für das 21. Jahrhundert brauchen kann.

Peter Grandy

Wieder ein Amokläufer! Und wieder trug er im Alltag vor allem schwarze Kleidung und einen schwarzen Mantel. Beinahe alle Attentäter unserer Zeit kleideten sich in diesem Stil. Es wird Zeit, dass die Politik endlich aufwacht und den wahren Grund für die Mordgelüste unserer Jugend erkennt: Je länger Jugendliche schwarze Kleidung tragen, desto aggressiver werden sie offensichtlich. Ich fordere ein allgemeines Herstellungs- und Einfuhrverbot für schwarze Kleidung und insbesondere schwarze Mäntel! Da Auswirkungen auf erwachsene Menschen ebenfalls nicht auszuschließen ist, sollte, bevor die Besitzerlaubnis für schwarze Kleidung und Textilfarbe erteilt wird, eine strenge Überprüfung der Person erfolgen.

Nils Schiller

Ich bin enttäuscht über die Berichterstattung in diversen Online- und Printmedien. Oft wurde gesagt, der Vorfall habe eine Vielzahl von Debatten ausgelöst. Leider wird lediglich die des »Killerspiele«-Verbots umfassend geführt, wogegen die Verantwortung von Eltern, Lehrern und auch der Freunde meist nur in einem Nebensatz angeschnitten ist. Dass sich viele Medien durch Falschaussagen zu Spielinhalten und -konzepten ihrer Glaubwürdigkeit berauben, merken allerdings nur wir Spieler; die breite Leserschaft kann dies gar nicht, da sie lediglich aus diesen Medien ihr Spiele-Wissen bezieht! Ich persönlich empfinde eine gewisse Ohnmacht und habe eher das Gefühl, in einen Lautsprecher zu sprechen als in ein Mikrofon, das wir Spieler nun wirklich bräuchten!

Mario Ellinghausen

DER PUBLISHER



Thomas Zeitner ist Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland, dem weltweit größten Publisher von PC- und Videospielen.

GameStar Herr Zeitner, warum glaubt ein großer Teil der deutschen Öffentlichkeit, dass »Killerspiele« verboten werden müssen?

Thomas Zeitner Man muss bedenken, dass die Umfragen unter dem Eindruck der ersten Äußerungen der Politik nach dem Amoklauf von Emsdetten erhoben wurden. Da einige Politiker lautstark ein Verbot von Killerspielen forderten, ist es nicht verwunderlich, dass diese Meinung auch von Teilen der Bevölkerung aufgegriffen wurde. Das wird sich wieder ändern, wenn sich auch in der Berichterstattung der Massenmedien eine differenzierte Sichtweise durchsetzt, was sie ja schon tut.

GameStar Warum sind viele Actionspiele so explizit in ihrer Gewaltdarstellung?

Thomas Zeitner Bei vielen Actionspielen geht es um Kampf und das Gewinnen. Je nach Szenario gehört die Gewaltdarstellung zur Spielidee. Nehmen wir zum Beispiel ein Spiel wie *Der Pate*. Wenn man das Mafiamilieu darstellen will, kann man auf Gewaltdarstellungen nicht verzichten, ohne dadurch unglaublich zu werden.

GameStar In *Der Pate* spritzt reichlich Blut. Man hat das Gefühl, dass das nicht mehr dem Szenario dient, sondern nur dem Voyeurismus.

Thomas Zeitner Gerade in diesem Spiel dient das wirklich dem Szenario. Man muss das nicht mögen. Aber dieses Segment der Erwachsenenunterhaltung hat auch seine Berechtigung.

GameStar Haben Spielefirmen gesellschaftliche Verantwortung?

Thomas Zeitner Selbstverständlich. Die Produkte, die wir verkaufen, gehören ja mittlerweile zum Mainstream. Da kann sich ein wichtiges Unternehmen wie Electronic Arts dem gesellschaftlichen Dialog nicht entziehen. Wir stellen uns dem gerne und intensiv und veranstalten zum Beispiel wissenschaftliche Kongresse, politische Themenabende in Berlin und stellen uns als Gesprächspartner in unterschiedlichen Foren zur Verfügung. Außerdem haben wir mit Nintendo und der Fachhochschule Köln jüngst ein Institut zur Förderung von Medienkompetenz namens »Spielraum« auf den Weg gebracht.

GameStar In der aktuellen Debatte werden viele Experten gehört. Vertreter der Spieleindustrie sind in der Regel nicht darunter.

Thomas Zeitner Warum die Medien Vertreter der Spieleindustrie oft nicht fragen oder die Antworten herauschneiden, müssen Sie die Medien selbst fragen. Wir können nur spekulieren.

che Kriminalisierung von Mitarbeitern in der Jugendhilfe, die über Spiele wie *Counterstrike* den Kontakt zu Jugendlichen suchen.« Dies sei eine wichtige Methode, »Jugendliche, die sich durch ihr Spielen isolieren, wieder zu erreichen.«

Ein Verbot würde denn auch »wenig bewirken«, glaubt der CDU-Politiker Thomas Jarzombek. Der Fraktionschef der Grü-

nen im Bundestag, Volker Beck, konstatiert nüchtern: »Dass man das Problem durch ein Verbot aus der Welt schaffen kann, ist in Zeiten des Internets und Schwarzbrechens ein frommer Wunsch.« Er schließt die Mahnung an die Spieler an, sich doch auch selbstkritisch zu hinterfragen: »Die Jugendlichen müssen sich damit auseinandersetzen, was ihnen an solchen Spielen

Spaß macht. Sie müssen aber auch erkennen, was so brutal ist, dass sie es in der Realität nicht wiederholen dürfen.«

Spieler: ungehört

Der gute Rat kommt zur denkbar schlechten Zeit. Denn im Kriegslärm des Killerspiele-Streits findet eine Gruppe kaum Gehör: nämlich die, die da vor sich selbst geschützt werden sollen. Die Kollateralschäden, die der Ton und das Thema der Debatte bei den jugendlichen Spielern anrichtet, sind in ihrem Ausmaß nicht abzusehen. Zunehmend verbittert verfolgt eine gut vernetzte, medienereifere Jugend, wie sie öffentlich stigmatisiert, falsch verstanden und nicht ernst genommen wird.

Nach dem Amoklauf von Emsdetten lasen Spieler in der Bildzeitung, Sebastian Bosse sei »per Joystick« durch die selbstgebaute *Counterstrike*-Karte seiner Schule gelaufen und habe versucht, »in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Lehrer und Schüler zu erschießen«; sie hörten in Fernseh-Talkshows Experten ein Verbot fordern, die *World of Warcraft* als »Strategiespiel mit Generälen und Sanitätern« beschreiben; sie bekamen erzählt, in der deutschen Fassung von *Counterstrike* spritze Blut und würden Leiber zerfetzt. Nichts davon stimmt – und jeder Spieler weiß das. Zurück bleibt der Eindruck, dass da Menschen über einen Bereich sprechen, von dem sie offenbar viele Befürchtungen, aber keinerlei Ahnung haben.

Im Murren der Spielergemeinde schwingt eine alarmierende Politikverdrossenheit. Denn die Verbotsdebatte macht für viele durchschaubar, auf wie dünner Kenntnisbasis sich Öffentlichkeit, Medien und Politik ihre Meinung bilden. Daraus folgen einerseits Trotzreaktionen wie die Überzeugung, der Staat wolle grundlos einen harmlosen Spaß wegneh-

Ich finde es keinesfalls schlecht, dass eine generelle Diskussion über einen besseren Jugendschutz geführt wird. An dieser Stelle muss man sich auch als Spieler öffnen: nur, weil wir den besten Jugendschutz der Welt haben, bedeutet das ja nicht, dass es keinen Sinn macht, ihn noch weiter zu verbessern. Argumentationen à la »Schaut mal auf die anderen Länder!« sind nichts weiter als bloße Ablenkung von der Diskussion. Es ist meiner Ansicht nach relevant, dass Kinder tatsächlich durch Computerspiele aggressiver werden können. Wenn es keinen schädlichen Einfluss auf Kinder hätte, bestimmte Spiele zu spielen, bräuhete es ja auch keine Altersfreigaben. Mehr Indizierungen halte ich nicht für falsch. In jeder Videothek gibt es schließlich auch eine Ab-18-Sektion, und im »normalen« Regal dürfen entsprechende Filme nicht stehen.

Marlin Frickenschmidt

Es wird durchaus in vielen Medien erkannt, dass das Schlagwort »Killerspiele verbieten« nicht (alleine) die Gewaltbereitschaft deutscher Jugendlicher senken kann. Dieses Faktum hindert Politiker aller Parteien freilich nicht, sich gegenseitig mit immer drastischeren Forderungen nach einem allumfassenden Verkaufs- und Importverbot zu übertrumpfen. Diese Entwicklung macht mir persönlich Angst. Ich will nicht, dass ein wesentlicher Bestandteil meiner Freizeit kriminalisiert wird. Ich bin kein Verbrecher, auch wenn Herr Beckstein noch so laut behauptet, man müsse mich auf eine Stufe mit Konsumenten von Kinderpornographie stellen. Ich will, dass mein Hobby als das anerkannt wird, was es ist: als legitime und in keiner Weise verachtenswerte Freizeitgestaltung eines erwachsenen und mündigen Bürgers.

Timo Hochberger

Die Auslegung von Spielinhalten ist zum Generationenkonflikt geworden. Es herrscht tiefes Unverständnis auf beiden Seiten. Die Generation der deutschen Nachkriegszeit ist nicht in der Lage, den Unterhaltungswert unserer Spiele zu erkennen. Sie haben nie selbst gelernt, ein Computerspiel von der Realität zu unterscheiden. Ja, es muss Verbote geben! Viele Computerspiele sind nichts für Kinderköpfe. Aber diese Verbote gibt es, in Form des weltweit strengsten Jugendschutzgesetzes. Nirgendwo sonst geht eine Polygonleiche so blutarm zu Boden wie in Deutschland. Folgen nun weitere Einschränkungen, verlagert sich die Nachfrage zunehmend ins Ausland und damit auf Märkte, die auch indizierte Spiele führen. Die Verbote wären also kaum präventiv, denn wer bereit ist, Gewalt gegen andere anzuwenden, der schreckt auch nicht vor Beschaffungs-Kleinkriminalität zurück.

Thomas Klosa



Die jährliche Games Convention in Leipzig dürfte nächstes Jahr zur weltweit wichtigsten Computerspiele-Messe werden.

men. Vor allem aber droht die Desillusionierung einen generellen Vertrauensverlust in die öffentlichen Instanzen zu verstärken. Der meistgelesene Satz in den Internet-Foren, den E-Mails und den Spielerdiskussionen ist nach aller Wut und Reflexion denn auch dieser: »Das hört da draußen doch eh keiner.«

Keine Konsequenzen aus Erfurt

Was an der Killerspiele-Debatte besonders wurmt, ist die Einseitigkeit, mit der sie den Amoklauf von Emsdetten erklärt. Dass **Counterstrike** und Co. nicht der alleinige Grund für Sebastian Bosses Abdriften in

Hass und Gewalt gewesen seien, vergisst zwar keiner zu erwähnen. Nur wird über die anderen Gründe kaum gesprochen. »Wenn solche Katastrophen passieren, sind von der Politik immer Handlungsfähigkeit und Konzepte gefragt«, erklärt der CDU-Politiker Thomas Jarzombek seinen eigenen Stand. »Da gibt es durchaus Leute, die dem Reflex nachgeben, schnelle und einfache Lösungen zu präsentieren.« Dass eine davon ist, Gewaltspiele mit Amoklauf gleichzusetzen, hat die Politik schon nach der Tragödie in Erfurt 2002 erprobt.

Nachdem damals Robert Steinhäuser im Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen und sich selbst getötet hatte, forderten Sozialexperten und Lehrer kleinere Klassen, mehr Personal, Ganztagesbetreuung, Schulpsychologen. Denn der Lebensfrust, der sich in Menschen wie Sebastian Bosse und Robert Steinhäuser explosiv verdichtet, speist sich zu einem guten Teil aus schulischem Versagen und Ausgrenzung. Vier Jahre nach Erfurt zieht der Lehrerverbands-Präsident Josef Kraus Bilanz: »Das Einzige, was wir erreicht haben, sind Evakuierungspläne für die Schulen.« Ansonsten seien alle Forderungen unerfüllt geblieben. Inzwischen, rechnet Spiegel Online vor, kommt in Deutschland auf 12.500 Schüler ein Schulpsychologe; in Europa ist die Quote nur in Malta noch schlechter.

Mehr Aufklärung

Der Nachholbedarf wird wahrgenommen. So mehren sich auch aus der Politik die Zeichen, dass ein mögliches Verbot gewalthaltiger Computerspiele zumindest nicht die einzige Maßnahme bleiben wird. Die Länderregierungen setzen auf Aufklärung: In Bayern hat Innenminister Günther Beckstein gerade die Kampagne »Kinder sicher im Netz« angeschoben, um Heranwachsende beim ersten Experimentieren mit dem Computer und dem Internet zu begleiten. Die Abteilung für Kriminalprävention der Polizei gibt gar ein eigenes Computerspiel heraus: **Luka und das geheimnisvolle Silberpferd** stammt vom **Ankh**-Entwickler Deck 13. Und gemeinsam mit Electronic Arts, dem größten Spiele-Publisher in Deutschland, hat die Fachhochschule Köln am 1. November ein Institut zur Förderung von Medienkompetenz eröffnet, das Wissen über Computerspiele pädagogisch vermitteln soll.

Es ist vielleicht ein kleiner Trost, dass alle neuen Medien unter Anfangsverdacht stehen. Das Lesen mit seiner »gewaltsamen Abwechslung von Vorstellungen und Empfindungen«, schrieb 1795 ein Autor, »führt zu Schläffheit, Verschleimung, Blähungen und Verstopfungen in den Eingeweiden, namentlich zu Hypochondrie.«

CS

»PLANEN SIE EINEN AMOKLAUF?«

Ein GameStar-Leser baute seine Schule als Counterstrike-Karte nach. Nach dem Amoklauf von Emsdetten bekam er Besuch von der Polizei.

Am 24. November klingelte es um 6:40 Uhr an der Tür. Die zwei Polizisten, die nach Mark Rehberg* suchten, hielten mit ihrer Sorge nicht hinterm Berg: »Planen Sie einen Amoklauf?« Der 20-Jährige staunte nicht schlecht. Wie sie darauf kämen? Eine Privatperson hätte ihnen den Tipp gegeben, erklärten die Beamten, denn Mark habe das Gleiche getan wie Sebastian Bosse, der vier Tage zuvor in Emsdetten Amok gelaufen war: Er hatte seine Schule als Karte für das Actionspiel Counterstrike nachgebaut.

Die Karte ist drei Jahre alt. Mark war in der Mapping-Szene aktiv und suchte eine neue Vorlage. »Eine Fantasie-Karte hatte ich schon gebaut. Ich dachte mir: Jetzt musste was Originales her«, erinnert er sich. »Was ist naheliegender als die eigene Schule, die man schon seit Jahren besucht?« Mit der Handykamera eines Kumpels wurden Fotos gemacht, ein Grundriss der Schule auf dem Elternsprechtagzettel diente zum Einhalten der Gebäudeverhältnisse. Warum ausgerechnet die Schule? »Es war eine Herausforderung«, sagt Mark. »Mein Wohnhaus bietet zu wenig taktische Tiefe. Sonst wäre das genauso möglich gewesen.« Die Karte stieß auf Lob und Anklang in der Szene, weil sie ausgefeilt gestaltet war. »Oft spielten wir die Map trotzdem nicht«, zuckt Mark die Schultern. »Dust2 machte einfach mehr Spaß.«

Auf Marks Spur kam die Polizei, weil er sich im GameStar-Forum an der Diskussion um die Killerspiele beteiligt und zugegeben hatte, auch eine Schul-Karte gebaut zu haben. »Laufe ich deswegen gleich Amok?«, fragte er. Offenbar befürchtete jemand, dass es so sein könnte.

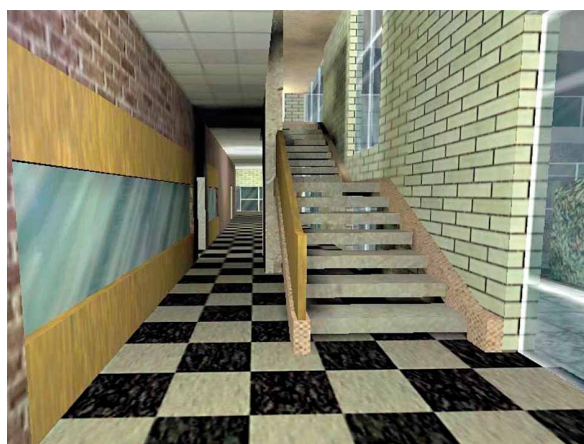
Der Vorfall zog Kreise. Am Tag danach berichtete Spiegel Online unter der Überschrift »Schülerhobby Mapping« über die Counterstrike-Karte, zwei Tage später war die Geschichte auch in der Regionalzeitung von Oelde, wo die Schule steht. Dort beschäftigte das Thema die Stadtoberen: »Die Stadt Oelde wird die Verwendung realer örtlicher Gegebenheiten als Gegenstand für gewaltverherrlichende Spiele nicht dulden und den notwendigen rechtlichen Handlungsrahmen ausschöpfen«, kündigte ein Bei-

geordneter des Gemeinderats an. Man erwäge in solchen Fällen »die Einschaltung von Polizei und Staatsanwaltschaft.«

Mark geht das viel zu weit. »Ich fühle mich in ein völlig falsches Licht gerückt«, ärgert er sich. Er fühlt sich zu Unrecht in eine Ecke mit dem Amokläufer aus Emsdetten gestellt und als potenzieller Gewalttäter verurteilt: »Ich möchte nicht als Sündenbock dastehen.«

Die Counterstrike-Karte hat Mark inzwischen aus dem Internet genommen. Bis auf dem Schreck des Polizeibesuchs hatte er keine rechtlichen Konsequenzen – und wohl auch keine zu befürchten. Eine Straftat liegt nach Aussage des Pressesprechers der örtlichen Polizei nicht vor. Die beiden Polizisten zeigten sich nach dem zehnminütigen Gespräch an jenem Morgen sogar hilfsbereit: »Der Bus war zwar verpasst, aber die Polizisten haben mich sogar netterweise zum Bahnhof gebracht.«

CS



Der Stein des Anstoßes: die Counterstrike-Karte der Schule.

* Name geändert