

## GameStar-Gespräch

# ANGST, ZU SEIN WIE SEBASTIAN B.

GameStar sprach mit einem Internet-Bekanntem von Sebastian B. darüber, was in jungen, computerspielenden Männern vorgeht.

**D**er Amokläufer von Emsdetten mag ein Einzelgänger gewesen sein, mit seinen Hobbys war er aber sicher nicht allein: Die Begeisterung für Actionspiele und Waffen ist unter männlichen Jugendlichen weit verbreitet. Alexander Diehlmann (20)\* kannte Sebastian B. aus Waffen- und Modding-Foren. GameStar-Redakteur Fabian Siegismund sprach mit ihm über seine Gemeinsamkeiten mit Sebastian B. und darüber, was in jungen computerspielenden Männern vorgeht.

**Fabian** Alexander, du bist ein alter Bekannter der GameStar-Redaktion. Die Umstände, unter denen wir uns getroffen haben, sind allerdings ein wenig... ungewöhnlich.

**Alexander** Könnte man so sagen. Damals, mit 16 oder 17, war ich auf der Suche nach

Menschen, die so sind wie ich. Und nachdem ich welche gefunden hatte, die mich jeden Monat in Form

der GameStar-CD besuchten, wollte ich die unbedingt kennenlernen. Also bin ich nach München gefahren, habe in der Jugendherberge gepennt und sieben Tage lang vor der Redaktion gelauert – Fotos gemacht, Redakteure angelabert. Bis mich eines Abends Petra mal in die Redaktion eingeladen hat und mir zeigte, dass die Realität im Raumschiff GameStar viel mit Schreibtischen und wenig mit Blastern zu tun hat.

**Fabian** Mit Petra hast du seitdem Kontakt.

**Alexander** Ja, und ich würde sogar behaupten, sie hat an einer Stelle in meinem Leben eine bedeutende Rolle gespielt. Nach der Realschule und 40 erfolglosen Bewerbungen war mein Weltbild neu gezeichnet. Und damit meine ich kein schönes Bild. Mein Kumpel und ich lagen nachts besoffen auf Spielplätzen herum, haben den Sternen beim Drehen zugeschaut und das System verflucht. Ich habe dann ein Praktikum als Fachinformatiker angefangen und dabei gedacht, dass man es sich wohl nicht aussuchen kann, was das Leben mit einem macht. Petra hat mir gezeigt, dass es nicht so ist: Ich habe auf ihr Zusprechen hin den Job hingeschmissen, mich umgeschaut und plötzlich etwas entdeckt, was zu mir passt. Inzwischen bin ich selbstständiger Mediengestalter. Und wohl einer der zufriedensten obendrein.

**Fabian** Kannst du Sebastian B.?

**Alexander** Nicht persönlich, ich kannte ihn nur aus dem Internet. Das wurde mir klar, als sein Online-Spitzname »ResistantX« nach dem Amoklauf bekannt wurde. Er war mit mir in Modding- und Softair-Foren unterwegs, wo sich unsere Wege öfters gekreuzt haben. Aber er war nicht auffällig oder anders als wir anderen. Und das macht mir irgendwie Angst.

**Fabian** Über was haben Sebastian B. und du in den Foren gesprochen?

**Alexander** Unter anderem über Softair-Waffen. Das sind halbwegs realitätsgetreue Nachbildungen echter Waffen, mit denen meist 6 Millimeter große Plastikkuugeln verschossen werden – auf alte CDs, Kartons oder andere Softairspieler. Bei dem Thema waren wir einer Meinung, zum Beispiel, dass Optik und Präzision sehr wichtig sind. Wir schworen auf denselben japanischen Hersteller.

**Fabian** Warum faszinieren dich Waffen?

**Alexander** Das habe ich mich auch lange gefragt und ein leicht mulmiges Gefühl vor dieser Faszination gehabt. Aber für mich, so weiß ich heute, geht es dabei in erster Linie um Industriedesign. Im Gegensatz zum Grafikdesign geht es bei einer Waffe um die Gebrauchsfähigkeit und nicht um das Aussehen – und trotzdem sieht sie gut aus! Deshalb redet man in Softair-Foren auch viel über den realistischen Look einer Replik. Und deshalb ist für viele Waffenfans Softair auch interessanter als Paintball – so wohl auch für Sebastian.

»Sebastian B. war nicht auffällig oder anders als wir anderen. Das macht mir Angst.«

**Fabian** Tatsächlich schrieb er in einem Forum, er habe sich gegen Paintball und für Softair

entschieden, weil es dort mehr Waffenwahl gäbe. Er wolle aber unter keinen Umständen als »Hobbyrambo« gelten.

**Alexander** So ist es ja auch, denn es ist schwer, ein Hobby zu verteidigen, bei dem man die Nachbildung eines Sturmgewehrs geil findet. Viele Softair-Fans hätten sicher gerne eine Sammlung echter Waffen, wollen aber nicht noch negativer auffallen, als sie es ohnehin schon tun. Eigentlich hätte ich auch gern im Team im Gelände gespielt, aber dazu hatte ich keine Gelegenheit. Es blieb bei einem einzigen schüchternen und nervösen Versuch, allein mit meiner Softair-MP5 im Wald auf Bäume zu schießen, ohne von Spaziergängern entdeckt zu werden. Dabei kam ich mir aber schnell blöd vor, inzwischen habe ich auch meine ganze Munition weggeworfen. Denn auch Softair-Waffen sind gefährlich, man denke nur an Kinder oder besonders witzige Kumpels, die mit einer Pistole gestikulieren wie mit einer Bierdose. Weil es außerdem schwer ist, Leuten klar zu machen, dass man Waffen wegen des Designs mag und nicht, weil man damit Leute töten will, halte ich mein Hobby verdeckt.

**Fabian** Hat es Situationen gegeben, wo du gern eine echte Waffe gehabt hättest?

**Alexander** Ich bin vor fünf Jahren mal echt böse verprügelt worden, da war ich 15 und der Typ 19. Mitten unter Menschen in ei-



\*Name von der Redaktion geändert



Softair-Waffen: »Das sind halbwegs realitätsgetreue Nachbildungen echter Waffen, mit denen meist 6 Millimeter große Plastikkugeln verschossen werden – auf alte CDs, Kartons oder Spieler.«

nem Zoo. Da bin ich völlig ausgerastet, und als andere hinzukamen und ihn festgehalten haben, habe ich versucht, den Typen zu erwürgen. Das war ein tiefer, dunkler Hass, wie ich ihn vorher noch nie erlebt habe. Ich hätte damals vielleicht Dinge getan, die ich später bereut hätte, wenn ich in dem Moment eine Waffe gehabt hätte.

**Fabian** Wolltest du den auch eine Woche später noch fertig machen?

**Alexander** Ich will ehrlich sein: Ich habe mir vorgestellt, wie ich mich räche. Wer einem 15jährigen Schwächling wie mir damals, der daheim dauernd Computerspiele zockt, zeigt, wie wehrlos er in Wirklichkeit ist, der kann sich schon jede Menge Hass einfangen. Da war ich auf brachiale Gewalt aus – ich glaube, bloßes Erschießen hätte mir da fast nicht gereicht. Es ist aber zum Glück anders gekommen: Mein Vater hat den Kerl ausfindig gemacht und ihn zusammen mit seinen Eltern und allen Beteiligten zu einer Aussprache gezwungen. Seine Eltern waren überraschenderweise sehr nett, wussten gar nicht, was ihr Sohn so treibt und haben ihm gleich eine Standpauke gehalten. Dann hat er sich entschuldigt, und ich habe ihn nicht wieder gesehen. Es stellte sich nachher raus, dass ihn ein paar Mädels aus meiner Stufe angestiftet haben, weil die mich nicht leiden konnten. Ich denke manchmal an ihn und frage mich, was er heute treibt.

**Fabian** Sebastian meinte, er hasse Menschen. Ist das für dich nachvollziehbar?

**Alexander** Menschenhass ist ein hartes Wort, aber manchmal fühle ich mich in der Öffentlichkeit nicht wohl, weil ich zum Beispiel von so vielen Menschen umgeben bin, die glauben, die Bildzeitung wäre eine echte Zeitung. Es ist aber eher ein bisschen der Hass auf die Dummen und Ignoranten in der Welt, auf Leute, die keinen eigenen Gedanken fassen können und mit dem Strom schwimmen, so lange es geht.

**Fabian** Die Forschung spricht von vier Faktoren, die einen Amoklauf auslösen können: Die psychosoziale Entwurzelung des

potenziellen Täters, der Verlust von Integration, Kränkungen und Konflikte mit Liebespartnern. Sebastian scheint alle vier Voraussetzungen erfüllt zu haben, und das, was du gerade sagtest, klingt ein bisschen nach psychosozialer Entwurzelung.

**Alexander** Ganz so schlimm ist es nun auch wieder nicht. Sebastian hat seinen Horizont wohl sehr eng gehalten und sich vollständig abgekapselt. Er hat seine Feindbilder einfach akzeptiert und das Nachdenken eingestellt. Das ist eine einfache Lösung für ein komplexes Problem und sicher nicht die richtige. Man muss nicht jeden mögen, aber ich für meinen Teil bin mittlerweile sehr erfolgreich mit der Taktik, mich in unangenehmen Situationen einfach anzupassen und mal die Leute zu akzeptieren, wie sie sind. Außerdem kenne ich Orte und Leute, bei denen ich mich unter Gleichgesinnten fühle. Und ich meine nicht Azeroth.

**Fabian** Sebastian war im selben Modding-Forum wie du unterwegs. Er hat seine Schule für Counterstrike nachgebaut. Viele Modder tun das. Warum?

**Alexander** Als Mapping-Anfänger nimmt man als Vorlage natürlich etwas Einfaches. Und die eigene Schule ist ein Ort, den man kennt, weil man da viel Zeit verbringt, wo man problemlos nachschauen kann, wie die Räume aussehen und vielleicht sogar Vergleichsfotos machen kann. Schulen sind außerdem simpel aufgebaut: Da gibt's zwei oder drei Stockwerke, einige Gänge und viele sich wiederholende Texturen, denn der Boden, die Türen, die Wände und die Einrichtung sind in einer Schule meist in jedem Raum gleich. Bei Schul-Maps geht's den Erstellern also in erster Linie um das Erlernen der Grundlagen.

**Fabian** Also alles halb so schlimm mit der Gewalt in Computerspielen?

**Alexander** Nicht ganz. Ich schätze, dass ich mir durch Ego-Shooter die Tötungshemmschwelle tatsächlich ein Stück weit abtrai-

niert habe. Es ist einfach so, dass ich aus der Ego-Perspektive das Gefühl habe, selbst zu handeln. So tauche ich intensiver ein, als ich das in anderen Spielen tun würde, die andere Ansichten wählen. Und wenn man in Half-Life 2 eine Brechstange nimmt und Alyx damit ins Gesicht haut, nur um zu sehen, was passiert, hat man eine persönliche Grenze überschritten.

**Fabian** Auf die Idee bin ich nicht gekommen, dafür sieht mir Alyx zu echt aus.

**Alexander** Es ist zwar alles virtuell und nicht ganz glaubwürdig, aber Alyx ist Teil dieser Welt und man selbst in diesem Moment halt auch. Und wer hat es sich schon verkneifen können, dem Sergeant in Americas Army in den Fuß zu schießen, nur um den Gefängnislevel zu sehen?

**Fabian** Okay, das habe ich auch ausprobiert.

**Alexander** Ob man sowas jetzt aus Spaß macht oder aus Neugier, ist nicht einmal so wichtig, aber der Einfluss, den so eine Handlung auf Kinder hat, ist möglicherweise gefährlich. Und jetzt nimm einen wie mich damals, lass ihn ein paar echte Waffen daheim haben und mach ihn systematisch fertig. Seelisch, körperlich oder beides, und das lang genug. Das muss doch früher oder später schiefehen. Bei Volljährigen mag das anders sein – wenn die Kindheit in Ordnung war, kann danach sicherlich viel kommen. Deshalb bin ich dagegen, wenn Minderjährige Shooter spielen.

**»Nimm einen wie mich damals und mach ihn systematisch fertig. Das muss doch früher oder später schiefehen«**

**Fabian** Du sprichst von »dir damals«. Was ist im Vergleich dazu bei »dir heute« anders?

**Alexander** Ich bin ruhiger geworden, habe viel nachgedacht, einen Job, der mir Spaß macht, ein funktionierendes soziales Umfeld und

nicht zuletzt eine Freundin. Freundinnen sind ein guter Rückhalt ins wahre Leben, so dass du dort nicht verarmst, während dein Computerspiel-Alter-Ego in virtuellem Gold schwimmt. Frauen haben häufiger Recht, als wir Männer manchmal wahr haben wollen. Den letzten Drink, der aus einer Partykanone eine peinliche Erinnerung macht, den erkennt nur eine Frau. Deine zulässige Höchstgeschwindigkeit beim Autofahren wird dir deine Beifahrerin zuverlässig mitteilen. Und die Softair, die deine soziale Akzeptanz ins Bodenlose fallen lässt, die wird sie dir zu deinem eigenen Glück verbieten, genauso wie eben auch, zu viel vor dem PC zu sitzen. Vielleicht ist es das, was Männer ausmacht: etwas zu Ende bringen zu wollen, was man nie hätte anfangen müssen.

**Fabian** Danke dir für dieses Gespräch. **FAB**