



Die Amoklauf-Debatte



Michael Trier,
Chefredakteur

Fassen wir kurz zusammen: Mittwoch, der 11. März 2009. Ein 17-jähriger tötet mit der Waffe seines Vaters 15 Menschen, dann sich selbst. Der Vater ist Mitglied im Schützenverein, der Junge soll dort Gastschütze gewesen sein. Tim Kretschmer, so der Name des Täters, hatte laut Aussagen seines Umfeldes außerdem eine Vorliebe für Softair,

sehr real wirkende Luftdruckwaffen. Diese beiden Aspekte unterscheiden ihn von einem Großteil der männlichen deutschen Heranwachsenden. Denn nur eine kleine Minderheit deutscher Jugendlicher hat Zugang zu oder Erfahrung im Umgang mit scharfen Waffen. Die Schnittmenge derer, die zusätzlich auch noch Abläufe des Schießens in Bewegung mit Softair-Waffen trainiert, ist noch einmal deutlich kleiner. Da sollte es eigentlich auf der Hand liegen, woher die außergewöhnlich präzisen Schießkünste des 17-jährigen herrühren.

Die Ahnungslosen

Und damit kommen wir zu dem Punkt, warum wir als PC-Spielemagazin über den furchtbaren Amoklauf in Winnenden berichten müssen. Denn eigentlich hat all dies nichts mit GameStar zu tun. Doch dann betreten hilflose Politiker und Wissenschaftler die mediale Bühne. Der Kriminologe Hans-Dieter Schwind zum Beispiel: »Dass der 17-jährige auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in Spielen wie Counterstrike oder Crysis lernen

können.« (Quelle: Süddeutsche Zeitung) Nicht nur wir finden es wahrscheinlicher, dass Tim Kretschmer den Umgang mit Waffen beim Üben mit Waffen erlernt hat. Es besteht nun mal ein Unterschied zwischen dem entspannten Bedienen einer Maus und dem Abfeuern einer großkalibrigen Handfeuerwaffe auf der Flucht vor der Polizei. Doch die Herren Herrmann (Innenminister von Bayern) und Schwind (Vorsitzender der Deutschen Stiftung für Verbrechensbekämpfung) rufen, noch bevor überhaupt klar ist, ob der Täter »Killerspiele« gespielt hat, mal wieder nach einem »totalen Verbot von Computer-Gewaltspielen«, CSU Generalsekretär Dobrindt warnt parallel vor »falscher Toleranz«.

Wirkung: katastrophal

Politiker sind in solchen Situationen nicht zu beneiden. Von ihnen werden Handlungsfähigkeit und Antworten erwartet. Antwort etwa auf die Frage: »Wie stellen wir so etwas ab?« Da bieten sich PC- und Videospiele zum wiederholten Male als Sündenbock an. Dieses Medium ist den Politikern meist fremd, und auch sonst merkt kaum jemand, wenn Unsinn geredet oder manipuliert wird. Selbst der Vergleich mit Kinderpornografie scheint statthaft. Doch das ist ein fataler Irrtum: Hunderttausende Spieler sind durch die Politikeräußerungen betroffen, fühlen sich diskriminiert. Und schauen darum umso genauer hin. Das Fatale: Selbst angesehene Journalisten und Medien mit einem seriösen Ruf machen grobe Fehler. Und plötzlich sehen Schüler zur Hauptsendezeit die Elite dieses Staates und deren Beraterstäbe Unsinn erzählen, falsche Behauptungen aufstellen oder zumindest voreilige Schlüsse ziehen. Das erschüttert nicht nur das Rest-

vertrauen, das diese Bevölkerungsgruppe noch in Politiker hat. Es grenzt sie aus, treibt sie umso tiefer in die eigenen Communities, vermittelt ein katastrophales Bild von der Welt und den Regeln der Erwachsenen.

Forschung ist wichtig

Wir finden die Forschung nach der Wirkung von Medien auf die menschliche Psyche gerade in der Sucht- und Gewaltfrage enorm wichtig, beteiligen uns seit Jahren mit Reports, Diskussionsrunden und Interviews, reden mit Betroffenen und Eltern. Wir veranstalten regelmäßig Fortbildungen für Spieleverkäufer aus ganz Deutschland. Aber solche medialen Schnellschüsse, dieses Ausnutzen einer ungeheuren Tragödie entweder aus Ahnungslosigkeit und damit Faulheit oder um die eigene Sache voranzutreiben, zeigt nicht nur einen Mangel an Respekt vor den Spielern und ihrem Medium, es ist darüber hinaus eine Verhöhnung der Opfer und der Überlebenden. Wer einerseits eine Abwanderung der Jugendlichen in virtuelle Welten beklagt, sollte sich andererseits endlich mit deren Lebenswirklichkeit ernsthaft auseinandersetzen. Nur so kann der Dialog gelingen, nur so werden Politik und die Berichterstattung in den tradierten Medien wieder glaubwürdig. Nur in einem solchen offenen Dialog auf Augenhöhe kann das gegenseitige Vertrauen hergestellt werden, das wir für die Ausgestaltung einer lebenswerten Zukunft brauchen. Denn die sehen auch Spieler herbei – viel mehr als noch ausgefeiltere virtuelle Welten. Auf GameStar.de finden Sie unter dem Quicklink 6069 alle Informationen zu den Hintergründen der Tat, Reports zum Thema sowie Expertengespräche (unter anderem auch die Interviews von S. 11 in voller Länge) und Videos.

MT

Experten-Interviews

Weitere Gespräche und die vollständigen Interviews dieser Seite finden Sie auf GameStar.de unter dem Quicklink 6069.



Drill durch Ego-Shooter?

Immer wieder behaupten Politiker und Politologen (zuletzt Professor Pfeiffer in der Sendung »Hart aber fair«), das amerikanische Militär setze Ego-Shooter ein, um seinen Soldaten die Tötungshemmung zu nehmen. Wir haben dazu einen Experten befragt: **Hauptmann Oliver M.**, dessen vollen Namen wir Ihnen aus Sicherheitsgründen nicht nennen dürfen, war zwölf Jahre

Offizier bei der Bundeswehr im Bereich Ausbildung, Sicherheit und Logistik tätig, unter anderem auch in Krisengebieten im Ausland. Seit Anfang 2007 arbeitet M. als Zivilist im operativen Bereich für die Nato in Afghanistan.

GameStar ❖ Wie wurden Sie von der Bundeswehr auf Ihre Auslandseinsätze vorbereitet?

❖ **Hauptmann M.** In erster Linie mit Rollenspielen, in denen Stress-Situationen realitätsnah dargestellt werden. Mit Rollenspielen meine ich dabei allerdings Rollenspiele mit echten Menschen und keine PC-Rollenspiele.

❖ Ihre Frau ist US-Offizier im Irak. Wurde sie jemals mit Computerspielen aufs Kämpfen vorbereitet?

❖ Situationen wie die, die bei einem Auslandseinsatz auftreten, kann man nicht virtuell trainieren. Das macht auch die US Army nicht. Aber natürlich gibt es Schießausbildung und dergleichen, auch mit PCs. Die computergestützte Schießausbildung dient der Ermittlung von Haltungsfehlern, die oft mit dem Auge nicht sichtbar sind. Außerdem soll die Kommunikation der Soldaten trainiert werden. Dabei bekommt jeder Soldat Ziele angezeigt und muss lernen, diese seinem Vorgesetzten im Feuerkampf zu melden. Außerdem lassen sich Taktiken für unterschiedliche Szenarien trainieren, zum Beispiel Geiselnahmen, bei denen die Soldaten zunächst die Lage behutsam einschätzen müssen.

❖ Team-Taktiken, Absprachen: Darin besteht für viele Computerspieler auch der Reiz von Taktik-Shootern.

❖ Counterstrike-Clans haben sicherlich auch ihre eigenen standardisierten Vorgehensweisen, die militärischen Taktiken ähneln. Da stellt sich nur die Frage: Bildet das Militär Soldaten am Computer aus, weil Ego-Shooter heutzutage angeblich so realistisch sind, oder nutzen Spieler militärische Taktiken, weil die funktionieren?

❖ Angeblich setzt die US Army PC-Spiele wie Marine Doom oder

Full Spectrum Warrior ein, um ihre Soldaten zu desensibilisieren und aufs Töten vorzubereiten.

❖ Ich habe in meiner Laufbahn nie erlebt, dass die Army PC-Spiele für solche Zwecke einsetzt, meine Frau hat ebenfalls nie davon gehört. Auch meine britischen und kanadischen Kameraden kennen diese Spiele nicht. Was Army und Bundeswehr aber einsetzen, sind Schießkinos. Das sind begehbare Computersimulationen, in denen auf Leinwänden Feinde dargestellt werden, auf die die Soldaten dann schießen. Mit echten Waffen, aber nur mit Lasern anstatt mit scharfer Munition. Wer glaubt, die computergestützte Ausbildung diene dazu, den Soldaten abzustumpfen, ist falsch informiert.

❖ Warum setzt das Militär denn solche Computerprogramme ein, anstatt auf den Truppenübungsplatz zu fahren?

❖ Eine Simulation ist viel sicherer als eine reale Übung. Niemand käme auf die Idee, Piloten von Anfang an in echten Jets auszubilden. Außerdem sind Simulationen wesentlich billiger als Manöver. Munition und Treibstoff kosten Geld. Software ist im Vergleich dazu nahezu geschenkt. Diese »Simulationen« sind zwar hilfreich, echte Gefechtsübungen kann man damit aber auf Dauer nicht ersetzen. Um einen Spiele-Vergleich heranzuziehen: Bei Pro Evolution Soccer lernen Sie vielleicht die nötigen Taktiken, doch um ein guter Fußballer zu werden, müssen Sie trotzdem sehr, sehr lange gegen Bälle treten.

❖ Sie kennen sich also mit Computerspielen aus. Was spielen Sie denn so?

❖ Ich spiele gerne Battlefield 2. Den Helikopter beherrsche ich da recht gut. Trotzdem hat mir hier in Afghanistan noch keiner den Schlüssel für den Apache in die Hand gedrückt.



Wie läuft die Debatte?

André Westphal hat 2007 sein **Diplom-Pädagogik-Studium** (Schwerpunkte Sozial- und Medienpädagogik) an der Christian-Albrechts Universität in Kiel mit der Note 1,0 abgeschlossen. Derzeit schreibt er an seiner Doktorarbeit im Bereich Medienpädagogik.

GameStar ❖ Finden Sie die Debatte um Spiele im wissenschaftlichen Sinne zielführend?

❖ **Westphal** Nein, ich gewinne vielmehr den Eindruck, dass es manchen Politikern mehr um subjektive ästhetische Präferenzen und Wahlkampfziele geht, als um wissenschaftliche Erkenntnisse. Dabei hätten die Opfer und deren Angehörige eine rationale und zielgerichtete Auseinandersetzung mit der Tat verdient. Denn nur so kann weiteren Tragödien vorgebeugt werden. Leider werden nur Forschungsarbeiten genannt und eigenmächtig zum wissenschaftlichen Konsens erklärt, die dem jeweiligen persönlichen Ziel dienen.

❖ Wo liegen in Ihrer Sicht die Ursachen für solche Ausbrüche?

❖ Darauf ist keine allgemeingültige Antwort möglich. Die Ursachen sehe ich nicht in einfachen Kausalverketten, sondern in zirkulären Zusammenhängen. Auch ein Kausalzusammenhang zwischen einer Affinität zu »Killerspielen« und sozial auffälligem Verhalten ist wissenschaftlich nicht herstellbar.

❖ Was halten Sie vom Begriff »Killerspiele«?

❖ Ein seriöser Wissenschaftler würde nie mit dem diffusen Terminus »Killerspiele« arbeiten. Für eine Definition, die in der Gesetzgebung Bestand hätte, wäre die interdisziplinäre Arbeit von Juristen, Medienwissenschaftlern und Pädagogen nötig. Von politischer Seite sind mir keine Maßnahmen bekannt, ein solches Vorhaben einzuleiten oder zu fördern.



Wie wirken Medien?

Angela Ittel studierte in den USA Psychologie und ist **Professorin für Psychologie** an der TU Berlin. Forschungsschwerpunkte: Problemverhalten von Kindern und Jugendlichen, familiäre Bedingungen des Aufwachsens, Geschwisterbeziehungen, Kinder und Medien, Professionalisierung von Lehrpersonen und Lehr- Lernprozessen.

GameStar ❖ Gibt es einen auslösenden Faktor für Amokläufe?

❖ **Ittel** Immer wird versucht, eine plausible Ursache zu finden, da man in den Massenmedien keine komplexen Zusammenhänge darstellen kann. Das Spielen allein macht niemanden zum Amokläufer. Aber: Exzessives Computerspielen ist durchaus ein möglicher Risikofaktor, die Hemmschwelle zur Gewalt zu reduzieren. Vor allem in Kombination mit Faktoren wie Einsamkeit, Hilflosigkeit und dem Gefühl, nicht genügend Beachtung zu erhalten.

❖ Gibt es Persönlichkeitsstrukturen, die eine Veranlagung zur exzessiven Gewalt in sich tragen?

❖ Nein, aber es gibt Strukturen oder Ereignisse im persönlichen Umfeld, die diese Neigung zu Gewalttaten

verstärken. Daher ist es in Präventionsmaßnahmen so wichtig, sich nicht nur auf einen Kontext (z.B. Medien) als Risikofaktor zu beschränken, sondern einen ganzheitlichen Ansatz zu verfolgen; also das gesamte Umfeld der Täter in die Suche nach den Ursachen einzubeziehen.

❖ Welche Rolle spielen Medien bei der Entwicklung eines Menschen zum Amokläufer?

❖ Sie können die Hemmschwelle senken, wenn sie gewalthaltige Inhalte ohne reflektierende Kommentierung präsentieren. Personen, die sich vielen gewalthaltigen Inhalten im TV oder am PC aussetzen, empfinden Gewalt eher »normal«. Das heißt aber nicht, dass Gewalt in den Medien zwingend zu Gewalttaten führt. Da gibt es viele Faktoren.