Amoklauf in München

WIEDER DIE »KILLERSPIELE«?

Nach dem Amoklauf von München fordert Innenminister Thomas de Maizière eine erneute Debatte über Gewaltspiele. Michael Graf sagt: Ja, lasst uns reden. Aber diesmal ohne Schaum vorm Mund.

Der Autor

Den Amoklauf in Erfurt und die anschließende Verschärfung des Jugendschutzrechts erlebte Michael Graf noch als Schüler, die Amokläufe in Emsdetten und Winnenden und die folgende »Killerspiel«-Debatte dann auch bei GameStar.

In einem Münchner Einkaufszentrum erschießt ein junger Mann neun Menschen und anschließend sich selbst. 21 Stunden später bestätigt der deutsche Innenminister Thomas de Maizière bei einer Pressekonferenz In Berlin, dass in der Wohnung des Amokläufers »gewaltverherrlichende Spiele« gefunden wurden. Als Reaktion fordert de Maizière eine stärkere Debatte über derartige Spiele, deren schädliche Wirkung auf Jugendliche »nicht zu bezweifeln« sei. Ich sage: Ja, lasst uns diese Debatte führen. Aber diesmal bitte ohne Schaum vor dem Mund. Zugegeben, das fällt im ersten Moment schwer, weil es sofort die »Killerspiel«-Debatten in Erinnerung ruft, auch wenn de Maizière den Begriff nicht mal verwendet. Werden wir sie denn nie los, die »Killerspiele«? Dieses Unwort, das 2009 nach dem Amoklauf von Winnenden vor allem aus dem konservativen Politikerlager geradezu inflationär gebraucht wurde, das wir aber 2016 endlich vergessen wähnten? Viele Menschen in meinem persönlichen Umfeld ärgern die Aussagen de Maizières und anderer Politiker, etwa der CDU-Politikerin Regina Görner, die auf Facebook sagt: »Ich fürchte, dass sich inzwischen in vielen Köpfen die Logik von Killerspielen festgesetzt hat: […] Wir richten mal tüchtig Schaden an, und dann drücken wir auf Neustart, und alles kann von vorn losgehen.« Geht auch die ganze Diskussion von vorne los?

Nicht direkt. Die »Killerspiel«-Debatte war nie ganz verschwunden, ist aber in den letzten Jahren sachlicher geworden. Beispielsweise kann man über den von der Politik mitgetragenen Deutschen Computerspielepreis denken, was man will: Dass im Jahr 2012 Crysis 2 den Preis als bestes deutsches Spiel gewann, war ein Zeichen. Ein Zeichen zwar, das erneut heftige Diskussionen und Attacken aus der Politik nach sich zog, aber dennoch ein Zeichen. Zumal inzwischen selbst konservative Politiker dem Thema sehr offen gegenüberstehen und sich für die politische Anerkennung von Spielen und Spielern engagieren, etwa Dorothee Bär (CSU) oder Thomas Jarzombek (CDU). Früher, als Spielen noch ein wenig verbreitetes Hobby waren, wurden solche Debatten noch ganz anders geführt. Für viele Menschen waren Spiele eine fremde Welt, und Fremdes erzeugt leider oft Ablehnung. Als sich die Menschen in den 1970ern über das Automaten-Rennspiel Death Race aufregten, weil man darin menschenähnliche Strichmännchen überfahren musste; als sie sich 1993 über Doom echauffierten, weil dessen 3D-Grafik das virtuelle »Töten« plötzlich noch »echter« wirken ließ – da gab es keine offene Diskussion, sondern einen tiefen Graben. Auf der einen Seite standen die überzeugten Kritiker, auf der anderen die frustrierten Spieler, denen niemand zuhörte. Doch diese Zeiten sind lange vorbei.

Wir sind schon weiter

Vorbei sind auch die Zeiten, in denen Christian und Regine Pfeifer ihre Verbotsthesen in Talkshows unwidersprochen verbreiten oder gar Electronic Arts als »Schweinefirma« (O-Ton von Regine Pfeiffer zum Actionspiel Der Pate) bezeichnen durften. Sogar das ZDF, früher »dank« Frontal 21 das Epizentrum der reißerischen »Killerspiele«-Berichterstattung, strahlt heute eine sachliche und kluge TV-Dokumentation über die Geschichte der Ego-Shooter aus, in der man sogar die eigene Rolle in der Verbotsdebatte hinterfragt. Selbst Christian Pfeiffer äußert sich in der ARD-Sendung »Hart aber fair« lobenswertabwägend. Er gibt zwar zu bedenken, dass empirische Studien festgestellt haben, dass Gewaltspiele unsere Gedankenwelt beeinflussen können, räumt aber zugleich ein, dass sie niemals der alleinige Auslöser oder gar Grund einer Gewalttat seien. »Wenn jemand mit beiden Beinen im Leben steht, sind Computerspiele nur ein Zeitvertreib«, so

Nach dem Amoklauf von Münchens stellt der Spartenkanal ProSieben Maxx die Übertragung der E-League ein, eines E-Sport-Turniers in Counter-Strike: Global Offensive (links). Angekündigt wird das in einem knappen Facebook-Posting (rechts), das eine Begründung schuldig bleibt. Viele Spieler fühlen sich davon nicht ernstgenommen – erst recht, weil ProSieben zum Beginn der Übertragung versprochen hatte, man wolle »Vorbehalte ausräumen« und dem E-Sport zu mehr »gesellschaftlicher Akzeptanz« verhelfen.

In der Vergangenheit berichteten viele Medien reißerisch über die vermeintlichen »Killerspiele«, etwa 2007 nach dem Amoklauf von Emsdetten oder bereits 1999 (links unten). Von einigen Ausreißern abgesehen sind die Berichte heute sehr viel sachlicher geworden.

Pfeiffer. Soll heißen: Wer psychisch gesund ist, kann immer zwischen unserer echten Welt und einer virtuellen unterscheiden.

Dass de Maizière dennoch eine erneute Debatte entfacht, mag daran liegen, dass die Menschen von ihm Antworten auf die Frage erwarten, wie er sie künftig vor solchen schrecklichen Taten schützen möchte. Da ist es auch egal, ob das Verbrechen und der Hintergrund des Amokläufers zu komplex sind, um sie bereits 21 Stunden nach der Tat vollends zu überblicken: De Maizière steht unter Zugzwang. Vielleicht auch unter dem Zugzwang, nicht wieder etwas vollendet Absurdes zu sagen wie »Ein Teil dieser Antworten würde die Bevölkerung verunsichern«, mit dem er im November 2015 die Absage eines Fußballspiels »begründete«. Manch einer mag nun hoffen, dass die wiederbelebten »Killerspiele« möglichst zombiehordenhaft vorüberziehen und schnell wieder verschwinden. Wer weiß, vielleicht tun sie's sogar, die Welt hat viele andere Probleme. Es ist aber auch nichts Schlechtes, über Gewaltspiele zu reden. Wenn man's richtig macht.

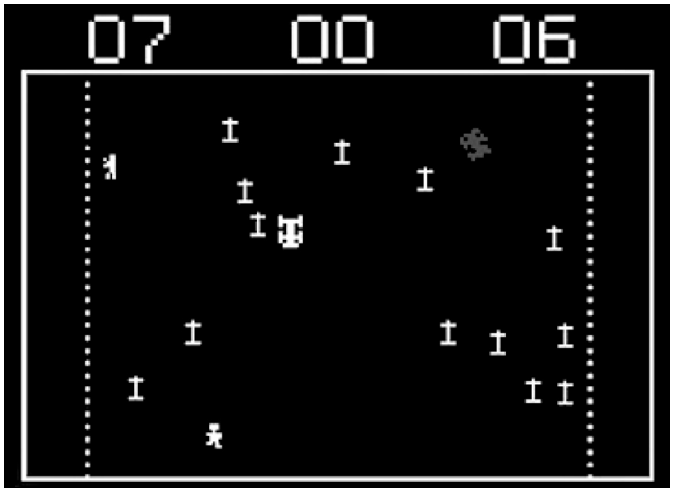
Man kann drüber reden

Und wie das geht, sagt Thomas de Maizière in der Pressekonferenz selbst, wenn auch in anderem Zusammenhang. Er fordert Besonnenheit. Spitzen und Spekulationen helfen niemandem. Weder von Seiten der Politik (wie zuletzt 2009), noch von Seiten der Spieler. Zur Besonnenheit gehört nämlich, eine Debatte zuzulassen. Wir reden doch immer davon, dass unsere Branche erwachsen werden soll. Dann verhalten wir uns auch so. Man kann sehr wohl darüber diskutieren, ob etwa die Gangsterästhetik eines Grand Theft Auto auch negative Auswirkungen haben oder zumindest missbraucht werden kann. Warum etwa wirbt die Terrormiliz Islamischer Staat (IS) mit Videoszenen aus GTA um jugendliche Kämpfer? Möchte man vermitteln, dass der Kampf für den IS wie GTA sei, wie ein Sandkasten, in dem man den Drang nach Rebellion, nach Gesetzlosigkeit so richtig ausleben kann?

Man kann darauf pochen, dass die Kunstfreiheit es selbstverständlich erlaubt, ein Spiel wie Hatred zu entwickeln, in dem man einen Amokläufer verkörpert. Man kann aber zugleich darüber sprechen, ob jemand ein solches Spiel überhaupt entwickeln sollte – noch dazu in Form einer derart plumpen Provokation. Spiele sind ein Medium, das unsere Gesellschaft heute fast vollständig durchdringt – wer nicht selbst spielt, kennt oft zumindest jemanden, der's tut. Liegt die Vermutung da so fern, dass Spiele unsere Gesellschaft auch verändern? Oder zumindest, im Kleinen, unsere Gedankenwelt? Eine Studie des Max-Planck-Instituts hat beispielsweise festgestellt, dass sich durch das Spielen bestimmte Hirnregionen trainieren lassen, die unter anderem bedeutsam sind für das Gedächtnis, die räumliche Orientierung und die Feinmotorik der Hände. Schön, das hören wir gerne. Nur: Wollen wir dieser Studie glauben, zugleich aber den Kopf in den Sand stecken, sobald jemand anmerkt, dass Spiele auch weniger wünschenswerte Folgen haben könnten? Nach dem Münchner Amoklauf erlebe ich, wie viele Menschen aus der Spielebranche diese Diskussion reflexhaft an Schützenvereine und Waffenindustrie weiterschieben und nur fragen, woher der Münchner Schütze seine Pistole hatte. Das ist fraglos wichtig. Aber wir Spieler sollten unsere eigenen Debatten führen und aushalten.

Verunsichernde Antworten

Diese Debatten will und kann ich an dieser Stelle überhaupt nicht ausdiskutieren. Es ist garantiert nicht die Schuld der GTA-Entwickler, dass der IS ihr Spiel missbraucht. Und ob ein Spiel wie Hatred nun zwangsläufig schlimmer ist als ein Film wie »Natural Born Killers« – wer weiß. Ich möchte nur sagen: Wir Spieler müssen uns auch unangenehmen Fragen stellen. Es geht dabei gar nicht um Verbote, sondern um Reflexion: Ist denn alles okay, nur weil es erlaubt ist? Machen Spiele denn grundsätzlich alles richtig und alle, die sie kritisieren, sind grundsätzlich Idioten? Andersherum sollten sich diesmal auch die Kritiker den Schaum von den Lippen kratzen und sich ernsthaft mit dem Thema auseinandersetzen. Selbst ein Thomas de Maizière, der im ARD-Interview feststellt, »kein vernünftiger Mensch« könne



Das Automaten-Rennspiel Death Race galt als Skandal.

2002 gab die USK Counter-Strike ab 16 Jahren frei.

den Einfluss von Gewaltspielen abstreiten. Kein vernünftiger Mensch, aha. Wie soll uns eine derart festgefahrene Position weiterbringen? Wie schon 2002 bei der Nicht-Indizierung von Counter-Strike darf die Politik auch diesmal gerne den Spielern zuhören. Das kann selbst ein Thomas de Maizière mit seinen 62 Jahren noch lernen, selbst wenn ihn, Verzeihung, ein Teil der Antworten verunsichern könnte.

Etwa auf die Frage, wie Counter-Strike eine derart friedliche und großartige Community hervorbringen kann, obwohl es sich um Waffengewalt dreht. Warum kommt eine Studie des amerikanischen Secret Service zum Ergebnis, dass Amokläufer an US-Schulen sich zwar fast allesamt mit Gewaltmedien wie Filmen befasst haben, an Spielen aber sogar weniger Interesse hatten als gleichaltrige Jugendliche? Wenn in Deutschland selbst Minderjährige USK-18-Titel zocken, weil ihre Eltern nicht drauf achten, wäre es dann nicht sinnvoller, die Medienkompetenz der Eltern zu stärken, als Verbote zu fordern? Ich weiß, dass berufstätige oder gar alleinerziehende Eltern andere Sorgen haben. Dennoch ist es wichtig, dass auch sie gemeinsam mit ihren Kindern spielen, selbst wenn sie sich nur dazusetzen und ihnen über die Schulter schauen. Tipps für Familien gibt's auch auf pädagogischen Websites wie www.spieleratgeber-nrw.de. Und natürlich sollten Eltern die geltenden Jugendschutzbestimmungen kennen. Apropos: Warum reden wir darüber nicht auf europäischer Ebene, wo doch niemand wirklich begründen kann, warum die deutsche Jugend anders behütet werden muss als die portugiesische oder österreichische?

Immer mit der Ruhe

Besonnenheit bedeutet letztlich, den Beißreflex runterzuschlucken und erst mal zuzuhören, auf allen Seiten. Natürlich gibt es Studien, die Gewaltspielen einen teilweisen Einfluss auf Spieler attestieren. Aber diese Studien sind nicht automatisch wahrer als diejenigen, die keinen kausalen Zusammenhang zwischen realen Gewalttaten und Spielen mit Gewaltthemen feststellen konnten. Diese Frage ist nach wie vor nicht abschließend beantwortet, daher darf man aber auch niemanden verteufeln, der wie Regina Görner laut darüber nachdenkt. Und nein, das heißt auch nicht, dass nun plötzlich jeder Spieler zum potenziellen Attentäter wird. Ich musste ja selbst laut seufzen, als es hieß, dass auf dem Computer des Münchner Amokläufers Gewaltspiele gefunden wurden – denn die liegen selbstverständlich auch auf den Festplatten von Millionen anderen jungen Erwachsenen in Deutschland, die nie im Leben auf die Idee kämen, in einem Einkaufszentrum um sich zu schießen. Für einen Menschen, der unter einer psychischen Erkrankung leidet, könnten Spiele dennoch ein Risikofaktor sein, der Gewaltfantasien auslöst. Könnten.

Doom geriet ins Kreuzfeuer, weil es so »realistisch« wirkte.

Abschließend bedeutet Besonnenheit auch, dass wir darauf achten, wie wir mit anderen umgehen. Mir wird schlecht, wenn ich lese, dass Entwickler mit dem Tod bedroht werden weil sie die Balance einiger Waffen ändern, oder E-Sportler, weil sie zu schlecht waren, oder Feministinnen, weil sie die Frauendarstellung in Spielen kritisieren. Schon klar, diese Drohungen stammen zumeist von einer kleinen Gruppe von Trollen, die anonym Öl ins Feuer gießen und sich dabei wohl auch noch witzig vorkommen. Ereignisse wie das in München zeigen aber einmal mehr: Todesdrohungen sind nicht witzig, sie sind widerwärtig und geschmacklos. Immer. Ist das der Umgangston, den wir uns wünschen, beispielsweise in Kommentarspalten auf Youtube, Facebook und – ja – GameStar.de? Wer nun denkt, das betreffe ihn oder sie nicht, weil man selber so etwas niemals schreiben würde – Moment! Es schadet nicht, auch Freunde zur Besonnenheit zu mahnen. Zum Beispiel, indem man sie davon abhält, der Facebook-Gruppe »Pokémon-Go-Spieler mit Steinen bewerfen« beizutreten, weil man das vermeintlich witzig findet. Ist es aber nicht.

Wir sind viele

Das heißt nicht, dass wir alle Musterknaben sein müssen. Es heißt aber, dass man stets darüber nachdenken sollte, ob ein bewusst verletzender Kommentar wirklich sein muss, ob man andere Meinungen und Vorlieben nicht einfach gelten lassen kann. Wir alle sind Botschafter unseres Hobbys; wir alle sind dafür verantwortlich, wie Spiele und Spieler in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden. Wäre es nicht schön, wenn diese Wahrnehmung so positiv ausfiele wie möglich? Wäre es nicht schön, wenn wir alle dazu beitragen würden, unseren Mitmenschen die Furcht vor Spielen zu nehmen, indem wir mit ihnen darüber sprechen? Wenn man unbedingt eine gesellschaftliche Trennlinie ziehen will, dann nämlich die des Alters: Viele ältere Menschen verstehen immer noch nicht, was die Jüngeren in diesen Spielen treiben. Wenn wir ihnen dabei helfen, müssen wir auch keine Angst davor haben, dass Politiker eine Datte fordern. Denn sie muss keine Debatte unter Politikern sein, sondern eine gesellschaftliche Debatte. Und wir sind Teil dieser Gesellschaft! Wir sind mit dafür verantwortlich, wie diese Debatte geführt wird. Und wer sich gegenseitig zuhört, der kann über alles reden. ★