



Körperteile fallen ab, Organe hängen aus dem Körper, das Gehirn fliegt aus dem Schädel: Szene aus dem Spiel „Doom 3“.

—FOTO: ADVANTAGE

Einmal ins Hirn schießen, bitte

Killerspiele erhöhen kurzfristig den Adrenalinpiegel der Spieler – Machen sie aber auch aggressiv?

VON MANUEL ZIMMERMANN

► Blut spritzt, Gehirne quillen aus dem Kopf, Körperteile fliegen nach gewaltigen Explosionen durch die Gegend, bewaffnet mit einer Kettenäge geht der Spieler auf seinen Gegner los. Das sind bekannte Szenen aus Ego-Shootern wie „Counter-Strike“, „Quake“, „Medal of Honor“ oder „Unreal“. Die Killerspiele, wie diese Games gerne genannt werden, müssen verboten werden, fordern manche Politiker. Erst vor einigen Tagen ging Bayerns Innenminister Günther Beckstein (CSU) abermals in die Offensive. Ginge es nach ihm, dürften die Spiele schon seit einigen Jahren nicht mehr auf deutschen Computern und Konsolen gespielt werden.

Würde man Beckstein nach dem typischen Ego-Shooter-Spieler fragen, würde er wohl kaum an Menschen wie Jürgen Wintermantel-Menze denken. Der 42-Jährige ist Pädagoge, arbeitete viele Jahre in einem Jugendheim für schwer Erziehbare, ist Teamleiter eines Wohnverbundes für Menschen mit geistiger Behinderung. Und er ist bekennender Fan vom weit verbreiteten Spiel „Counter-Strike“ (CS), eines der umstrittensten Games dieses Genres. Er spielt den Shooter seit sechs Jahren und ist Chefredakteur der Internetseite www.counter-strike.de. „Counter-Strike und andere ‚Killer-spiele‘ haben mit dem Amoklauf genauso viel zu tun wie Schützenvereine, Fernsehen oder die Tageszeitung – nämlich nichts“, ist Wintermantel-Menze überzeugt. „Und CS-Spieler sind genauso schockiert von einem Amoklauf wie andere Menschen sind.“

Dr. Dagmar Unz, Medienpsychologin der Universität des Saarlandes in Saarbrücken, hält dem entgegen, dass Studien Zusammenhänge zwischen der häufigen Nutzung gewalthaltiger Medien und aggressiven Einstellungen oder Verhalten gefunden hätten. Die Erre-

KOMMENTAR Das große Pro fehlt

VON MANUEL ZIMMERMANN

► Paintball, Gotcha, Kampfsport, Splatter- oder Horrorfilme – all diese Sachen müssten verboten werden. Zumindest, wenn wir der Logik einiger Politiker folgen möchten. Denn alle aufgezählten Aktivitäten haben etwas mit Gewalt zu tun. Aggressivität wird in ihnen ausgelebt, andere Menschen werden aktiv und völlig bewusst angegriffen. Millionen spielen weltweit Computerspiele. Einige von ihnen auch Ego-Shooter. Massenamokläufe bleiben allerdings aus. Und warum? Vernünftig denkende Menschen sind eindeutig fähig, zwischen einem Spiel und der Realität zu unterscheiden. Setzt diese Fähigkeit einmal aus, hat das andere Ursachen als nur Computer-

spiele. Woanders müsste angesetzt werden. Außerdem fehlt in der ganzen Diskussion auf Seiten der Politiker auch ein eindeutiges Pro für solche Spiele: nämlich die soziale Bindung. Jugendliche gehen auf Lan-Partys, spielen ein Wochenende lang mit Gleichgesinnten, kommunizieren von daheim aus während des Spiels im Mehrspielermodus mit Gegnern und Mitstreitern. Dort zählen oftmals weder Hautfarbe oder Religion noch Hornbrille oder Pickel im Gesicht. Auch wenn es viele nicht wahrhaben wollen: Solche Computerspiele können auch einen sozialen Halt geben, der in der Schule und im Alltag nicht mehr selbstverständlich ist.

gang beim Spielen steige. Eine entscheidende Frage sei: Inwieweit bin ich mir bewusst, dass dies ein Spiel ist? „Wir kennen solche Situationen: Jugendliche raufen sich, Kinder schießen aufeinander mit ihren

„nalinlevel“, ist Stephan Reichart, Geschäftsführer des Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen, „G.A.M.E.“, überzeugt. Das mache eben gute Unterhaltung aus – egal ob in Computerspielen oder in Kinofilmen. Ein Verbot lehnt er jedoch energisch ab und dreht den Spieß um: „Wann verbieten wir den Besuch von Fußballspielen?“ Keines käme ohne Hunderttausenden von Sachschäden und Verletzungen“, so Reichart, der Objektivität fordert: „Computerspiele werden hier zum Sündenbock gemacht für Fehler, die in unserem sozialen System liegen.“

Wintermantel-Menze kennt seine Gegner im Spiel auch persönlich. Dass die Spieler virtuell mit einer Bandbreite von Waffen aufeinander losgehen, sei kein Grund für eine Feindschaft. Man treffe sich auch zum Grillen oder Plaudern. „Der Spieler sieht das Spiel als das, was es ist – ein Spiel, bei dem alle in der nächsten Runde wieder munter

am Start sind“, meint er. Ein Spieler transferiere das Erlebte und in der Fantasie Ausgeschmückte nicht in die Realität: „Er unterscheidet sich da nicht wesentlich vom Zuschauer eines Actionfilms: Auch der zieht nicht prügelnd oder randalierend nach Hause.“ Reale Gewalt habe immer komplexe Ursachen. Die Verbotdebatte lenke nur von den vielschichtigen Gründen ab und biete offensichtlich schnelle Lösungen. „Dies ändert aber nichts am Zustand“, betont der Counter-Strike-Spieler, der seit 20 Jahren mit Menschen arbeitet, die massive Verhaltensauffälligkeiten in Form von Fremd- und Autoaggression zeigen.

Außerdem seien die Gesetze in Deutschland ohnehin viel schärfer als in anderen Ländern, wo aus historischen Gründen ein viel „entspannteres Verhältnis zu Gewalt“ herrsche, meint Reichart. Und: „Wir haben bereits ein solches Verbot. In Deutschland dürfen Spiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten schon seit Jahren nicht verkauft werden. Sie werden von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nicht für den deutschen Markt zugelassen und indiziert.“ Und Actionspiele mit brutalen Inhalten seien erst für Spieler ab 18 Jahren freigegeben. „Wir schützen unsere Jugend damit genauso effektiv, wie es die Filmbranche tut. Natürlich helfe das nichts, wenn Eltern bei der Erziehung ihrer Kinder überfordert sind und Medien als Beruhigungsmittel benutzen“, entgegnet Reichart den Vorwürfen.

Die Frage, ob ein Verbot der Spiele das Verhalten von Jugendlichen ändern würde, kann die Medienpsychologin Unz nicht eindeutig beantworten: „Ich bin skeptisch, ob ein Verbot das Verhalten würde, was wir wollen, vor allem dann, wenn es nicht von anderen Maßnahmen begleitet wird.“ „Diese Diskussion kriminalisiert einen ganzen Berufs-

zweig und über fünf Millionen junger Menschen, die in ihrer Freizeit sehr gerne spielen“, kritisiert Reichart und unterstellt der Politik Lügen, „um Wählerstimmen zu gewinnen“. Die Argumente seien falsch und reine Polemik. (Fotos: privat)



Stephan Reichart



Jürgen Wintermantel-Menze

Für professionelle E-Sportler ist „Counter-Strike“ (unser Foto) auch ein taktisch forderndes Spiel. Ist der Gegner aber erst einmal in Reichweite, zählt nur noch der schnelle und präzise Schuss.

—FOTO: DDP

INTERVIEW

Sollen die Killerspiele verboten werden?

► Die Medienpsychologin Dr. Dagmar Unz ist Sprecherin der Fachgruppe Medienpsychologie bei der deutschen Gesellschaft für Psychologie. Ob und warum die so genannten Killerspiele aggressives Verhalten bei den Spielern auslösen können, erzählte sie im Gespräch mit XXpress-Mitarbeiter Manuel Zimmermann.

Hunderttausende spielen deutschlandweit solche Spiele. Nicht jeder wird direkt zum Amokläufer oder Attentäter.

Es finden sich Zusammenhänge, es ist aber schwierig, eine Ursache-Wirkungs-Richtung nachzuweisen. Die Forschung spricht hier eher von einem Wirkungsrisiko, unter bestimmten Umständen können bestimmte Menschen durch bestimmte Gewaltdarstellungen in den Medien aggressiver werden. Ein Faktor, der auf Seiten der Medien eine Rolle spielt, ist zum Beispiel die Art der Gewaltdarstellung. Wird Gewalt als gerechtfertigt gezeigt, gar belohnt? Gibt es Schmerzausdrücke des Opfers, oder spielt sein Leiden gar keine Rolle? Andere Faktoren liegen auf der Seite der Rezipienten oder Spieler. Dazu zählen beispielsweise real erlebte Frustrationen. Dieses wurde auch im Fall der Amokläufe diskutiert. Amokläufer sind oft frustriert, erfahren häufig Misserfolge. Sie haben keine adäquaten Möglichkeiten, damit umzugehen, und das soziale Umfeld kann solche Erfahrungen nicht auffangen. Wenn Jugendliche nicht gelernt haben, angemessen auf Konflikte zu reagieren, können Medien den Rahmen für soziales Lernen bieten und nachahmendes aggressives Verhalten anregen.

Kann man pauschal sagen, dass diese Spiele ein solches Verhalten unterstützen? Pauschalisierungen sind stets problematisch. Es kommt auf eine ungünstige Konfiguration von Einflüssen an.

Wie kann man die Frustration der jungen Spieler bekämpfen? Ein Ansatzpunkt liegt im sozialen Umfeld und der Schule. Jugendliche müssen lernen, negative Erfahrungen zu verarbeiten, sie sollten auf Konflikte angemessen reagieren können und eben nicht draufschlagen. Um Jugendlichen hier Hilfestellung zu geben, können sicher Schulpsychologen und Sozialarbeiter hilfreich sein, aber auch Lehrkräfte und natürlich das Elternhaus.

Heißt es im Umkehrschluss, dass solche Spiele den Spieler nicht negativ beeinflussen, wenn er sozial gefestigt ist?

Wenn der Spieler sozial gefestigt ist, wenn er eine stabile Persönlichkeit und ein unterstützendes soziales Umfeld hat, angemessen mit Konflikten umgehen und Frustration verarbeiten kann, ist es eher unwahrscheinlich, dass aufgrund von Spielen aggressives Verhalten gezeigt wird. Spieler im E-Sports-Bereich betreiben das Spielen als Leistungssport. Nach eigenen Angaben verfolgen sie

komplexe Strategien, spielen zusammen in Gruppen und stellen zum Beispiel, wenn möglich, das Blutspritzen im Spiel ab, weil es eher ablenkt und hinderlich ist.

Also wird den Spielen für etwas die Schuld gegeben, was im Elternhaus, in der Schule und in der Erziehung verbockt wurde?

Es scheint zunächst einmal eine naheliegende Lösung zu sein, so genannte „Killerspiele“ zu verbieten. Natürlich setzt die Gesellschaft damit ein Signal. Und natürlich kann und sollte man versuchen, das Wirkungsrisiko so gering wie möglich zu halten. Die Frage ist, ob ein Verbot die Spiele gerade für gefährdete Jugendliche nicht noch faszinierender macht. Verboten ist immer auch reizvoll. Jugendliche rütteln in ihren Mutproben an Verboten, verstoßen dabei auch gegen das Gesetz. Daher sollte man sich fragen, ob es nicht effektivere Maßnahmen gibt? Sicherlich wäre es der beste Weg, im Elternhaus anzusetzen. Aber wenn man realistisch ist, dann stehen die Eltern den Problemen oft hilflos gegenüber. Daher bleibt nur die Schule, um diese Kinder und Jugendlichen zu erreichen.

Wie sollen sich Jugendliche und ihre Eltern im Hinblick auf die Spiele verhalten?

Eltern sollten sich grundsätzlich darum kümmern, was ihre Kinder machen und mit ihnen ins Gespräch kommen. Man sollte relativ frühzeitig damit anfangen, Kindern einen verantwortungsvollen Umgang mit den Medien beizubringen. Es ist wichtig, sich mit den Kindern zu beschäftigen, ihnen Angebote zu machen und sie nicht vorm Fernseher oder Computer zu parken. Wenn man irgendwann mal das Gefühl hat, dass es entgleitet, sollte man professionelle Hilfe suchen.

Wie kann man erkennen, dass die Situation kritisch wird?

Wenn man merkt, dass jemand sich mehr und mehr zurückzieht, nur noch vorm Computer sitzt, und wenn es dann noch in der Schule nicht läuft, dort möglicherweise nur noch Misserfolgsresultate da sind, sollte man das als Alarmsignal sehen. (Foto: bbl)



„Es scheint zunächst einmal eine naheliegende Lösung zu sein.“

DR. DAGMAR UNZ, MEDIENPSYCHOLOGIN

DIE GESCHICHTE DER EGO-SHOOTER

Der erste animierte Ego-Shooter war „Stellar 7“ 1982. Bekannt wurden diese Spiele aber erst 1992, damals mit dem Game „Wolfenstein 3D“. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kriegsgefangenen und muss sich den Weg aus einer Nazi-Burg freikämpfen. Widersacher sind Wehrmachtssoldaten oder SS-Männer, die Endgegner in den verschiedenen Levels ähneln Nazi-Größen wie Hitler. Das Spiel wurde in Deutschland indiziert.

Ein Jahr später erschien „Doom“ und 1996 „Duke Nukem 3D“. Diese beiden Spiele besuchten den Shooter den endgültigen Durchbruch. Im gleichen Jahr wie „Duke Nukem 3D“ sorgte der Shooter „Quake“ für eine neue Ära in diesem Spiele-Genre. Levels, Details und Utensilien wurden komplett in

3D-Grafik dargestellt. „Quake“ war außerdem eines der ersten Spiele mit ausgeprägtem Mehrspielermodus. 1998 folgten Games wie „Unreal“ oder „Half-Life“. Der Mehrspielermodus gewann zunehmend an Bedeutung. „Counter-Strike“, der bekannteste und beliebteste Shooter im Mehrspielerbereich, baut auf „Half-Life“ auf. Inzwischen haben fast alle erfolgreichen Ego-Shooter Fortsetzungen.

Mehrere dieser Spiele wurden von den Herstellern wegen der strengen Gesetze und Kontrolle für den deutschen Markt verharmlost. Vor allem in der Detailtreue wurden auf einige Optionen verzichtet. Einzelne Spiele werden erst gar nicht auf dem deutschen Markt wegen drohender Indizierung eingeführt.

Der Anteil an indizierten Spielen lag 2005 laut Stephan Reichart von „G.A.M.E.“ bei 40 Spielen von insgesamt etwa 2600 getesteten Produkten. Weitere fünf Prozent aller getesteten Spiele sind ab 18 Jahren freigegeben. (jff)

