

Was haben

# KILLERSPIELE mit Amokläufen zu tun?



Bild aus „Team Fortress 2“

„Auf dem Computer von Tim K. wurde ein Killerspiel gefunden. Laut Polizei könnte dies ein mögliches **Motiv** für den Amoklauf sein.“

*Focus, 12.03.2009*

## » WAS BERICHTET WIRD

„Es ist bekannt, dass **in allen Fällen**, in denen es zu Amokläufen kam, die Täter einen ausgeprägten Hang zu sogenannten Killerspielen hatten.“

*Heini Schmitt (DPoIG), 18.03.2009*

„Die große Mehrheit der Bundesbürger ist der Meinung, dass "Killerspiele" für die **zunehmende Gewalt** an Schulen mitverantwortlich sind.“

*Stern, 29.11.2006*

„Die Fähigkeit zum Mitleiden wurde abtrainiert. Es ist kein Zufall, dass Killerspiele [...] **in Militärkreisen entwickelt** wurden, um Soldaten emotionsloser, sprich: effektiver, zu machen.“

*Tagesspiegel, 12.03.2009*

„Killerspiele gehören in Deutschland verboten. Sie animieren Jugendliche, **andere Menschen zu töten.**“

*Edmund Stoiber (CSU), 21.11.2006*

„Nicht Spiele machen Jugendliche zu Tätern. Es sind Defizite in der Familie und in ihrem Umfeld, die sie in die **Welt der Spiele flüchten** lassen, wo sie den Rächer spielen können.“

*Kölner Stadt-Anzeiger, 12.03.2009*

„Spiele, in denen Gewalt verherrlicht [wird], **gehören verboten**. Wenn wir kein Gehör finden sollten, werde ich das Thema in die Justizministerkonferenz einbringen.“

*Angela Kolb (SPD), 07.05.2009*

## » WAS STIMMT

Nur 57 % der Täter hatten übermäßiges Interesse an „Killerspielen“, in den USA sind es bloß 12 %. So bestätigt auch der Psychologe Jens Hoffmann, dass „Killerspiele“ **kein Auslöser** sind.<sup>1</sup>

Trotz der wachsenden Anzahl von Spielern und der detaillierteren Grafik geht die Jugendgewalt zurück oder **stagniert**. In den USA ist sie auf einem 30-Jahres-Tief.<sup>2</sup>

Videospiele wurden **nicht** vom US-Militär zum Training von Soldaten entwickelt. Zwar werden manche vom Militär genutzt, aber nicht zur Abstumpfung von Soldaten sondern zum Einüben von Taktiken.<sup>3</sup>

Gewaltsspiele können kurzfristig die Aggressivität erhöhen, aber weniger stark als Rennspiele oder Filme. Dauerhafte Folgen sind **nicht belegt**.<sup>4</sup>

Eine Studie an deutschen Schulen hat ergeben, dass beinahe 75 % der Jugendlichen solche Spiele nutzen. **Wer mehr Freunde** hat spielt sogar eher. Vielmehr ist Nichtspielen ein Zeichen von fehlender Sozialkompetenz.<sup>5</sup>

Gewaltverherrlichende Spiele sind in Deutschland **bereits verboten**. Allein 2008 wurde die Beschlagnahme von drei Spielen angeordnet. Selbst an Volljährige dürfen weniger als 50 % der Spiele offen verkauft werden.<sup>6</sup>

## » WAS SCHIEF LÄUFT

Auch wenn die Wirkung von „Killerspielen“ weniger stark als bei Filmen ist und dauerhafte Folgen nicht nachgewiesen werden konnten, sollte man auf einen verantwortungsbewussten Umgang achten. So sollte einem bereits der gesunde Menschenverstand sagen, dass gewalthaltige Videospiele genauso wenig in die Hände von Kindern gehören wie Horrorfilme. Es besteht jedoch dasselbe Problem wie in anderen Bereichen des Jugendschutzes. Kinder sind beim Erstkontakt mit Tabak und Alkohol durchschnittlich jeweils 11,6 Jahre alt. Videospiele „ab 16“ haben schon 50 % der 10 Jährigen genutzt.<sup>7</sup> Hier sind die Eltern gefragt. Hilfe bieten die verbindlichen Altersfreigaben der USK sowie diese Seiten:

- [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)
- [www.gameparents.de](http://www.gameparents.de)
- [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

<sup>1</sup> [www.tu-darmstadt.de/vorbeischaue/aktuell/archiv\\_2/neues\\_ausdertuedeinzelsicht\\_8064.de.jsp](http://www.tu-darmstadt.de/vorbeischaue/aktuell/archiv_2/neues_ausdertuedeinzelsicht_8064.de.jsp)  
[www.secretservice.gov/ntac/ssi\\_final\\_report.pdf](http://www.secretservice.gov/ntac/ssi_final_report.pdf)  
[www.stern.de/panorama/:Amokl%E4ufe-Schulen-Wie-Columbine-/661363.html](http://www.stern.de/panorama/:Amokl%E4ufe-Schulen-Wie-Columbine-/661363.html)

<sup>2</sup> [www.schulische-gewaltpraevention.de/index.php?section=2\\_2](http://www.schulische-gewaltpraevention.de/index.php?section=2_2)  
[nijn.org/media/resources/public/resource\\_502.pdf](http://nijn.org/media/resources/public/resource_502.pdf)

<sup>3</sup> [www.stern.de/computer-technik/computer/:Serious-Games-Die-US-Armee-Krieg/614166.html](http://www.stern.de/computer-technik/computer/:Serious-Games-Die-US-Armee-Krieg/614166.html)

<sup>4</sup> [www.n24.de/news/newsitem\\_4987382.html](http://www.n24.de/news/newsitem_4987382.html)  
[www.gulli.com/news/studie-rennspele-gef-hrlicher-2009-04-01/](http://www.gulli.com/news/studie-rennspele-gef-hrlicher-2009-04-01/)

[books.google.de/books?id=sl-Hjf-gMyUC&printsec](http://books.google.de/books?id=sl-Hjf-gMyUC&printsec)  
<sup>5</sup> [www.saarbruecker-zeitung.de/\\_/tools/pdfpage.html?arid=28777680](http://www.saarbruecker-zeitung.de/_/tools/pdfpage.html?arid=28777680)

[www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,548754,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,548754,00.html)  
<sup>6</sup> [blog.beck.de/node/16388](http://blog.beck.de/node/16388)

<sup>7</sup> [www.hbsc-germany.de/pdf/hbsc\\_rki\\_schrift.pdf](http://www.hbsc-germany.de/pdf/hbsc_rki_schrift.pdf)  
[www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2004.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2004.pdf)

## » WAS SONST FALSCH IST

„Das populäre und indizierte Computer-Onlinespiel Counter Strike [...] das Spiel, in dem man vom Polizisten [...] über den Passanten bis hin zum Schulmädchen **jeden erschießen** soll.“

*FAZ, 2002*

„Nette Computerspiele [...] und weniger nette wie Resident Evil oder Counterstrike, deren Ziel es ist, möglichst viele Menschen **blutig** niederzuzumetzeln.“

*Die Zeit, 2002*

„Blut spritzt, bleibt an den Wänden kleben. Sie steigen über die **zerfetzte** Leiche und warten auf den nächsten Feind. Das Spiel ist freigegeben ab 16 Jahre.“

*HartaberFair, 2006*

„Am begehrtesten sind Pumpguns, denn die bringen die meisten **Punkte**.“

*Hamburger Abendblatt, 2002*

„Der Killer von **Erfurt**, [...] Eines seiner Lieblingsspiele war 'Counterstrike', ein Killerspiel, bei dem zwei feindliche Terroristeneinheiten sich bekriegen.“

*Spiegel, 2002*

„Counterstrike“ heißt das Computerspiel, in dem sich auch der irre Amokläufer Bastian B. († 18) Anregungen für seine Wahnsinnstat in **Emsdetten** holte.“

*Bild, 2006*

## » WAS RICHTIG IST

CounterStrike ist nicht indiziert und es ist auch **nicht das Ziel** Passanten oder Schulmädchen zu töten. Erstere gibt es nicht einmal, letztere können nur durch Manipulationen nachträglich in das Spiel eingefügt werden.

In CounterStrike kann man theoretisch auch gewinnen, ohne einen einzigen Schuss abzugeben. Das Töten von möglichst vielen Gegnern ist zum Gewinnen nicht notwendig und die Brutalität ist völlig **irrelevant**.

In der deutschen Version von CounterStrike 1.6 ist Blut nicht vorhanden. Beim Nachfolger, CounterStrike: Source, ist das zwar anders, aber zerfetzte Leichen gibt es **ebenso wenig** wie in der englischen Originalversion.

Es ist egal welche Waffe der Spieler benutzt. Er bekommt **nicht** mehr Punkte wenn er eine Pumpgun nutzt.

Dies ist **falsch**. Weder der Amokläufer von Erfurt noch der Täter von Emsdetten haben CounterStrike gespielt. Sie hatten jedoch andere, durchaus brutale, Videospiele installiert. Manche Täter, wie z.B. der Amokläufer von Blacksburg, hatten dagegen überhaupt kein Interesse an gewalthaltigen Videospiele. Dies ist deswegen überraschend, weil aufgrund der Verbreitung beinahe jeder Jugendliche derartige Spiele besitzt.

## » WAS ES SONST GIBT

Gewalthaltige Videospiele kann man grob in zwei Kategorien unterteilen. In solche, die man alleine spielt und in die, die man übers Internet gegen und mit anderen Menschen spielt.

Während bei den Mehrspieler-Titeln als eine Art modernes „Räuber und Gendarm“-Spiel die kompetitive Komponente im Vordergrund steht sind die Einzelspieler-Titel mit interaktiven Filmen vergleichbar. Dabei gibt es eine schier unüberschaubare Bandbreite von unterschiedlichen Subgenres. So gibt es „Survival-“, „Horror-“, „Taktik-“, „Kriegs-“ und „Stealthshooter“. Hier werden Inhalte abgedeckt, die denen vom Kinofilmen wie „James Bond“, „Alien“, „Der Soldat James Ryan“, „Der Pate“ und anderen entsprechen.

Abgesehen davon, dass es nun einmal wie beim „Cowboy und Indianer“-Spiel das Ziel ist, andere abzuschießen, ist bei den Mehrspielershootern eigentlich nur der Gewaltgrad problematisch. Während manche Spiele, wie „Halo“, ohne Blut auskommen gibt es in anderen, wie z.B. auch in dem Nachfolger von CounterStrike 1.6, CounterStrike: Source, virtuelle Blutspritzer. Manche Spiele gehen auch soweit, dass die digitalen Spielfiguren bei Explosionen Körperteile verlieren können. Wenige Einzelspieler-Titel wie „Der Pate“ werden öffentlich kritisiert, weil der Spieler hier in der Rolle eines Verbrechers auch Unschuldige töten kann oder sogar soll.

## » WAS DAS GESETZ SAGT

Wir haben die weltweit schärfsten Gesetze, obwohl dauerhafte Auswirkungen nicht belegt sind. Man stützt sich dabei auf die Einschätzungsprärogative. Das Vorrecht, Gesetze entsprechend der eigenen Einschätzung zu fassen ohne abwarten zu müssen, welche Wirkung tatsächlich besteht. Somit sind unter der Prämisse des Jugendschutzes und der Gewaltprävention zahlreiche Regelungen getroffen worden. Spiele, in denen grausame Gewalttaten als was positives dargestellt werden, sind verboten. Solche mit selbstzweckhafter Gewalt dürfen weder offen verkauft noch beworben werden. Für den Verkauf an Minderjährige ist eine Freigabe erforderlich.

## » ZU AMOKLÄUFEN

Bei Amokläufen handelt es sich um kein Phänomen der Neuzeit, derartige Taten gibt es seit mehr als 400 Jahren. Mit einem Durchschnittsalter von 36 Jahren kann auch nicht von einem Phänomen unter Jugendlichen gesprochen werden. Über Massaker an Schulen wird lediglich mehr berichtet. In den USA wurde die Öffentlichkeit bereits in den 70ern auf Amokläufe aufmerksam, als Postangestellte reihenweise Kollegen erschossen. Deshalb heißt „Amok laufen“ in den USA auch „going postal“. Tatort ist meist der Lebensmittelpunkt. Bei Briefträgern die Post, bei Schülern die Schule.