

Die Welt der „Killerspiele“

In ihnen wird geschossen, doch nun sind sie selbst wieder einmal unter Beschuss. Nach neuerlichen Gewalttaten von Jugendlichen wollen einige Politiker Ego-Shooter wie Counterstrike und Battlefield verbieten. Ob das gerechtfertigt oder überhaupt sinnvoll ist? Ein subjektiver Bericht über „Killerspiele“ – der sich auf die Seite der Verurteilten stellt.



In dem Computerspiel FEAR geht es sehr brutal zu. Das Bild stammt jedoch aus der englischen Version des Ego-Shooters, die in Deutschland verboten ist. Für den Markt der Bundesrepublik wurde das Spiel zensiert und ab 18 Jahren freigegeben. Allerdings verhindert das nicht, dass man es illegal im Internet herunterladen kann.

Langsam schleicht er um die Ecke. Seine Kollegen vertrauen auf sein Können. Er muss diesen Zugang sichern. Über ein Headset hält er Kontakt mit seinen Mitspielern. Da hört er Schritte: Der Feind kommt. Dann geht alles ganz schnell. Er nimmt eine Granate in die Hand, schmeißt diese in den Gang, greift wieder zum Gewehr. Kaum erblickt er den Feind, feuert er seine Waffe ab. Doch er trifft nicht gut genug – sein Gegner schon. Das Nächste, was er sieht, ist, wie sich der Bildschirm verdunkelt. „Ich bin tot“, teilt er seinen Mitspielern mit. Doch bei denen sieht es auch nicht besser aus. Diese Runde geht eindeutig an das andere Team. Doch in wenigen Sekunden geht es von vorne los.

Was sich anhört, wie die Beschreibung eines Action-Films, spielt sich mitten in einem Zimmer in Deutschland ab. Tausende von Jugendlichen spielen das Computerspiel Counterstrike, nicht nur in Deutschland, auf der ganzen Welt. Doch einige Politiker fordern nun ein Verbot des Ego-Shooters* und ähnlicher Computerspiele – der Grund: die Amokläufe in Erfurt und Emsdetten. Dabei hatten sich Schüler Waffen besorgt und damit ihre Schulkameraden sowie Lehrer bedroht und auch beschossen. Bevor sie von der Polizei festgenommen wurden, begingen sie Selbstmord. Bei den Computern der Täter fanden Polizeiermittler verschiedene installierte Ego-Shooter – „Killerspiele“, wie sie oft in den

Nachrichten betitelt werden.

Doch ob die Computerspiele wirklich der Grund für das Handeln der Schüler war, darüber scheiden sich die Geister. Einige „Experten“ – wie es immer so schön in den Nachrichten heißt – weisen darauf hin, dass Ego-Shooter die Gewaltbereitschaft förderten und Kinder sowie Jugendliche aggressiv machten. Andere hingegen erklären, dass die Heranwachsenden in den Spielen ihre Aggressionen abbauen können. Diverse Politiker geben der ersten Aussage Recht und sprechen sich deutlich für ein Verbot der „Killerspiele“ aus. Allerdings hapert es da schon, denn niemand weiß genau, was „Killerspiele“ denn nun sein sollen. Eine eindeutige

Definition gibt es bislang nicht. Wenn damit Spiele gemeint sind, in denen Menschen umgebracht werden, so würde auch die in Deutschland sehr beliebte Strategie-Serie Anno von dem Gesetz betroffen sein. Denn auch, wenn es hauptsächlich darum geht, Insekt zu besiedeln, so sind auch militärische Aktionen Teil des Konzepts. Aller Wahrscheinlichkeit nach zielt das Wort „Killerspiele“ jedoch auf die eingangs erwähnten Ego-Shooter wie Half-Life, FEAR, Counterstrike oder Battlefield ab.

Fortsetzung auf Seite 6

* Ego-Shooter sind Spiele, in denen man aus der Ich-Perspektive spielt – also sozusagen aus den Augen der Spielfigur blickt – und mit Waffengewalt seine Gegner ausschaltet.

Fortsetzung von Seite 5

Aber Acht gelassen: Es gibt bereits zwei Institutionen, die Spiele auf ihre Brutalität hin überprüfen: die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Im Gegensatz zur BPJS ist die USK jedoch keine staatliche Einrichtung. Sie wird von der Spiele-industrie getragen. Die USK gibt auch lediglich eine Altersempfehlung ab, die auf die Verpackungen gedruckt wird. Die BPJS hingegen prüft, ob Spiele überhaupt in Deutschland verkauft werden dürfen. Sind Spiele in den Augen der Prüfer zu brutal, dann werden diese indiziert.

Deswegen ändern viele Hersteller aus den USA ihre

Spiele für den deutschen Markt: Meist spritzt dann kein Blut mehr, und Leichen bleiben nicht liegen, sondern verschwinden einfach. Der Hersteller Valve ging beim Ego-Shooter Half-Life sogar noch einen Schritt weiter: Die englische Version wurde kurz nach ihrem Erscheinen 1998 indiziert. Für die deutsche

In der deutschen Version von Half-Life setzten sich getötete Verbündete auf den Boden und schüttelten den Kopf. Löblich aus Sicht der BPJS, lachhaft aus Sicht der Spieler

Version, die einige Monate später erschien, tauschte der Hersteller die gegnerischen Soldaten mit Robotern aus. Zudem setzten sich getötete Verbündete nur kopfschüttelnd auf den Boden – und veränderten so teilweise den Spielablauf. Löblich aus Sicht der BPJS, lachhaft aus Sicht

vieler Spieler: Im Computerspiele-Magazin GameStar kürten in einer Umfrage fast 50% der Leser das „deutsche“ Half-Life zum am schlechtesten eingedeutschten Spiel des Jahres 1998.

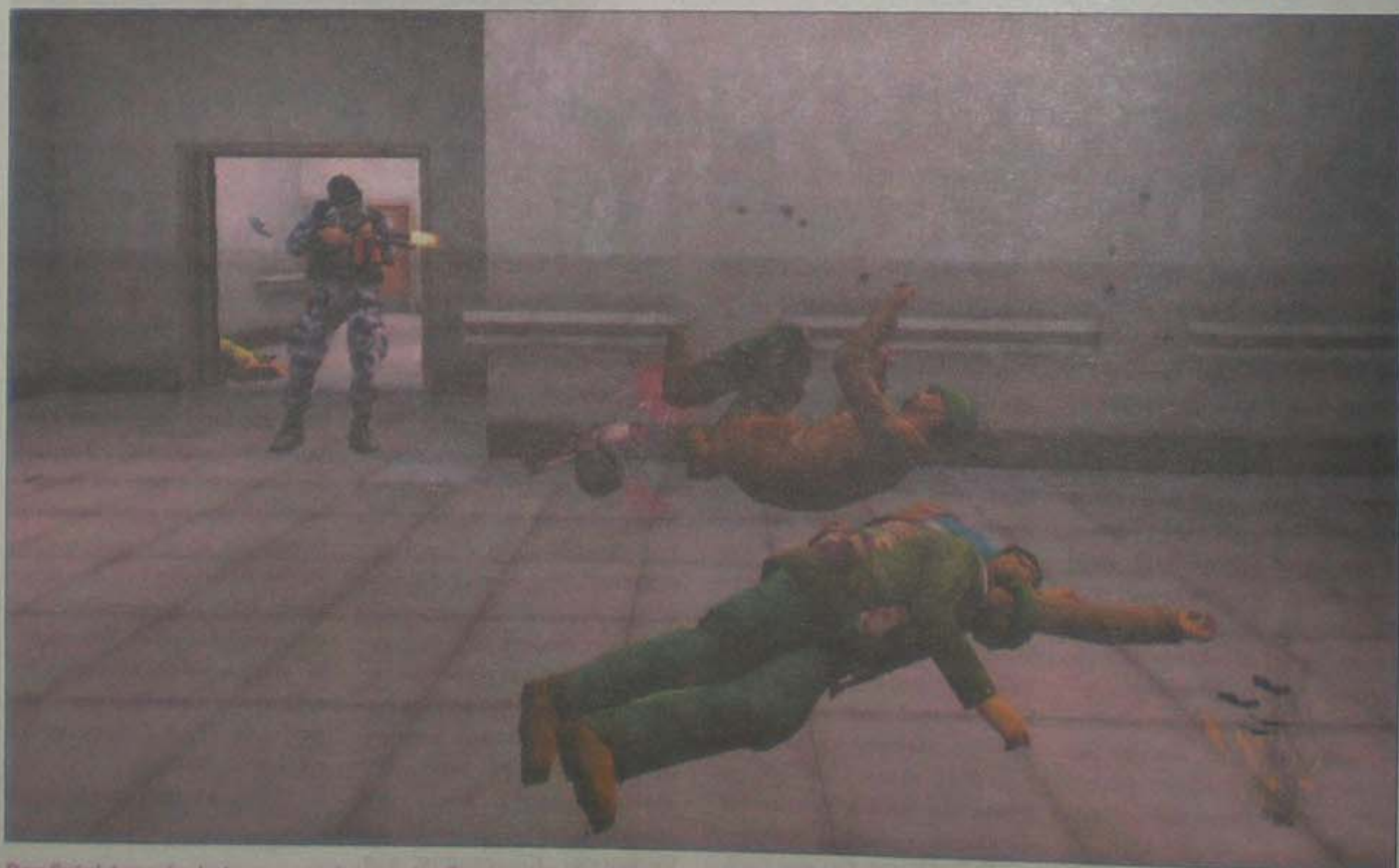
Das oft angesprochene Counterstrike, das als ein Projekt von Half-Life-Fans angefangen hat, soll-

te ebenfalls einmal indiziert werden. Doch nach langer Diskussion entschied die BPJS, dass bei dem Spiel nicht das Töten von Menschen, sondern der Umgang im Team und das Erreichen von Zielen im Vordergrund stehe. Auch in der in Deutschland erlaubten Version von Counterstrike

ist kein Blut zu sehen. Allerdings zeigen viele Medienberichte, um den Schock-Effekt zu vergrößern, meist die englische, brutale Version.

Allerdings heißt „indiziert“ nicht gleich, dass es unmöglich ist, an die verbotenen Spiele heranzukommen. Per Internet kann man sich mit einfachen zu bedienenden Programmen die Originalversionen herunterladen – wie auch bei Musik ist das natürlich illegal. Ein generelles Verbot für „Killerspiele“ hieße also, etwas zu verbieten, was ohnehin schon verboten ist. Außer natürlich, die Bundesregierung unterstellt der BPJS, dass sie einfach schlampig arbeitet, und Ego-Shooter – so abgeschwächt sie auch sein mögen – gar nicht mehr in Deutschland erlaubt sein sollten. Damit würde der Gesetzgeber jedoch einen Sport verbieten.

Fortsetzung auf Seite 7



Das Spiel America's Army wurde von der Regierung der USA entwickelt und kostenlos bereitgestellt, um Rekruten für ihre Armee zu gewinnen. Wie auch in Counterstrike muss man mit Waffengewalt Terroristen aufhalten. Obwohl auch dort Blut spritzt und über acht Millionen Benutzer für das „Killerspiel“ angemeldet sind, gerät das Spiel fast nie in die Diskussion. Wenn Ego-Shooter verboten würden, dürfte man in Deutschland auch nicht mehr das Produkt unserer US-amerikanischen Freunde spielen.

Fortsetzung von Seite 6

Denn mit dem Erfolg von Counterstrike & Co. hat sich das Computerspielen professionalisiert. Da gibt es zum Beispiel die ESL – die Electronic Sports League. In ihr treten Mannschaften – so genannte Clans – gegeneinander an. Das am weitesten verbreitete Spiel ist Counterstrike. Würde man das verbieten, müsste man Hunderttausenden erklären, dass ihr Sport illegal ist. Einige Teams wie Alternate aTAX werden sogar schon von großen Firmen gesponsert und machen auf Turnieren „Trikot-Werbung“. Andere Spieler streichen auf internationalen Turnieren Preisgelder im fünfstelligen Bereich ein.

Das Problem ist einfach, dass sowohl Politiker wie auch viele Experten im Grunde keine Ahnung haben, über was sie sprechen, wenn sie das Wort „Killerspiele“ in den Mund nehmen. Sie verbinden damit meist das wahllose Metzeln von unschuldigen Menschen – was so gut wie nie mit der Wirklichkeit übereintrifft. Aus diesem Aberglauben schließen sie dann: Wer auf dem Bildschirm Leute umbringt, tut das auch in Wirklichkeit. Doch was ist mit Kindern, die mit Spielzeugwaffen aufein-



Der Clan Dignitas war bei den Final-Spielen der ESL Pro-Series dabei. Die Mitglieder stellen in den Optionen ein, dass kein Blut spritzt – weil es zuviel Rechenleistung kostet. Ihr Hobby vergleichen sie am ehesten mit „Mensch ärgere dich nicht“.

ander feuern, laut schreien „Du bist tot“, sich Spielzeugpanzer kaufen, Armeen in ihrem Zimmer aufbauen, einmal mit der Hand alles umkippen und sagen „Da ist eine Rakete eingeschlagen, alle sind tot“? Ist das dann rege Fantasie oder bilden sich dort schon die nächsten

Amokläufer heran?

Vielleicht sollte die BpJS auch einige Bücher auf ihren Inhalt prüfen: „Das hat dir der Teufel gesagt!“ schrie das Männlein und stieß mit dem rechten Fuß vor Zorn so stark auf die Erde, dass er bis an den Leib hineinfuhr. Dann packte es in seiner Wut den

linken Fuß mit beiden Händen und riss sich selbst mitten entzwei.“ Dieses Zitat stammt aus dem Buch „Die Schönsten Märchen der Gebrüder Grimm“. Wie schön.

Der Grund für die Gewalttätigkeit liegt jedoch nicht in der Fantasie, in Büchern, Filmen oder Computerspielen: Die Amokläufer waren Außenseiter, wurden von ihren Mitschülern gemobbt und verspürten einen Hass auf sie. Ein Hass, der sich auf einen Schlag entlud. Da helfen keine Verbote, sie machen es eher noch schlimmer. Die Schüler brauchen eine helfende Hand, die sie greifen können, und kein Stopp-Schild, das sie ohnehin zerbrochen hätten!

Vielleicht sollten die Forderer des Verbots sich ein wenig mehr mit dem Thema Computerspiele befassen, bevor sie Wörter wie „Killerspiele“ in die Runde werfen. Für viele Jugendliche – und auch Erwachsene, die Computerspielen – bleiben „Killerspiele“ einfach Spiele. Doch wenn Politiker auf einem Hobby vieler Jugendliche rumtrampeln und es verbieten wollen, ohne auch nur einmal ein „Killerspiel“ gespielt zu haben, warum wundert es dann noch, dass Jugendliche das Vertrauen in die Politik verlieren?

Steffen Meyer



Über das Verbot von Counterstrike wurde bereits einmal diskutiert: Damals wurde festgestellt, dass nicht das Töten von Menschen im Vordergrund des Spielkonzepts stehe.