

Gnade bringt keine Punkte

Frank Spehring

Ego-Shooter-Spiele stehen unter Verdacht. Nicht nur, aber vor allem seit dem Amoklauf des Erfurter Schülers Robert Steinhäuser am 24.2.2002 am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt. Damals brachte der 19-jährige kaltblütig 16 Personen, 12 Lehrerinnen und Lehrer, die Schulsekretärin, einen Polizisten und 2 ehemalige Mitschüler, um, ehe er sich selbst tötete. Spätestens seitdem sind Shooter-Spiele, bei denen man die Perspektive einer schießenden Figur im Spiel einnimmt, ins Gerede gekommen und die möglichen Auswirkungen dieser Spiele auf die Spieler haben solche Spiele in ein schwieriges gesellschaftliches und politisches Fahrwasser gebracht. An ihrem Markterfolg freilich ändert dies offenbar nichts. Robert Steinhäuser spielte eines davon, Counterstrike, und das wahrscheinlich ziemlich oft.

Die einen geben in einer schnell überhitzten öffentlichen Diskussion gewissermaßen Entwarnung und sagen, dass man einen einfachen Wirkungszusammenhang zwischen dem Spiel und den Gewaltexzessen eines einzelnen nicht herstellen könne. Andere geben sich gerne damit zufrieden, einen Sündenbock, das Ego-Shooter-Spiel nämlich, gefunden zu haben. Das ist vielleicht angenehmer, politisch und alltagspädagogisch auch leichter zu handhaben, aber so einfach ist es eben nicht, das weiß die Wirkungsforschung in der Medienpädagogik längst.

Und doch sind die Fragen, die im Zusammenhang mit der Wirkung solcher Spiele gestellt werden müssen, nicht vom Tisch. Und da gehören sie auch hin, vielleicht sogar mehr als vielen - leidenschaftlichen Spielern wie erklärten Gegnern zum Trotz - lieb ist. Nur, an diesem Tisch sollte sich die Erkenntnis verbreiten, dass, wie Andreas Kirchhoff, Referent am Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) in München, sagt, monokausale Vorstellungen über die Wirkungsdimensionen medialer Gewaltszenarien nicht nur von einem zu eindimensionalen Gewaltbegriff ausgehen. Sie folgen auch einem Menschenbild folgen, das allzu simpel gestrickt ist.

Mit "Manhunt" ist seit einiger Zeit ein Videospiele auf den Markt gekommen, das seinesgleichen sucht. In "Manhunt" schlüpft der Spieler in die Rolle des verurteilten Mörders James Earl Cash. Will dieser seiner Hinrichtung mit der Giftspritze entkommen, gibt es nur einen Weg: Er muss für den Snuff-Film-Produzenten Starkweather Menschen umbringen. Töten oder Getötetwerden ist für Videospiele nichts Außergewöhnliches, dass aber zugleich vom fiktiven Auftraggeber festgelegt wird, wie dies zu geschehen hat, ist neu. Waffen, die zum Einsatz kommen, taugen nicht für den offenen Kampf, sie sind Werkzeuge für den feigen, hinterrücks und heimtückisch geplanten und durchgeführten Mord: Plastiktüte, Glasscherbe und ein Stück Draht. Und nach dem "Mord", wie der Erfolg im Spiel ganz lapidar bezeichnet wird, darf der Täter den Kopf des Opfers wie eine Jagdtrophäe mitnehmen.

"Manhunt", das von der Fachpresse einhellig als das brutalste Spiel aller Zeiten angesehen wird, ist in Neuseeland schon verboten und in Deutschland darf es nicht verkauft werden, und das ist gut so. Aber damit ist es nicht vom Markt, denn im Internet ist schon längst eine deutsche Version zu haben.

Dan Houser, Chef der verantwortlichen Firma Rockstar, einer in Videospielekreisen renommierten Firma, erklärte zu Vorhaltungen wegen der Gewaltexzesse in diesem Spiel: "Unsere Spiele sind eher Kommentare zu Filmgewalt als Gewaltspiele." Solche Ausflüchte nützen allerdings wenig, wenn wie in "Manhunt" die Bildschirmgewalt zum spieltragenden Prinzip wird. "Die Menschenjagd", urteilt Tobias Moorstedt in der Süddeutschen Zeitung vom 20.04.2004, "ist ein Spiel für Gewaltvoyeure - und keine Metaebene nirgends." Auch wenn das Spiel, um der kritischen Öffentlichkeit den Wind aus den Segeln zu nehmen, als eine Art Mediensatire an den Mann gebracht werden soll, kommentiert es in Wahrheit aber keineswegs Themen wie Splatter und Porno, sondern steht mittendrin in diesem speziellen Markt von Ego-Shooter-Spielen mit extremen Splatter-Effekten, die sich von Spiel zu Spiel steigern. Und auf diesem Markt kann nur Profit machen, wer das Bedürfnis nach immer stärkeren Reizen dieser Art bedient.

"Du tötetest, um zu unterhalten", sagt Starkweather, "also lass dir ein bisschen Zeit und

- 55 spiel für die Kamera." Damit macht er unmissverständlich klar, dass es nicht nur bzw. nicht hauptsächlich um das pure Überleben geht. Da nützen auch ein paar scheinheilig verbreitete Bemerkungen und "gut gemeinte" Warnungen für "empfindliche Gemüter" wenig, wenn man sich hinterher kaum satt sehen kann an den explodierenden Körpern.
- 60 "Manhunt" wird aus der Ich-Perspektive gespielt - auch das ist in der Shooter-Szene nichts Neues, ist sie doch typbildend für die so genannten Ego-Shooter wie Counter-Strike oder Unreal Tournament. Das wirklich Neue daran aber hat die neuseeländischen Behörden veranlasst, das Spiel zu verbieten. Ihre Begründung zeigt, worum es geht: "Um dieses Spiel zu gewinnen, muss man die Gewalt genießen." Und Tobias Moorstedt setzt noch eines darauf: "Eigentlich muss man die Gewalt nicht nur genießen, sondern kreativ und maximal grausam anwenden - das gibt mehr Punkte." Dazu passt denn auch, dass sich jeder, der Lust darauf hat, besonders "gute" Szenen sogar noch einmal in Zeitlupe ansehen kann.
- 70 Aber auch die exzessive Gewaltdarstellung mit feinsten Details hebt "Manhunt" von anderen killographischen Spielen, wie Ego-Shooter und Kampfspiele in den USA bezeichnet werden, ab. So wie der Mund unter der Plastiktüte gezeigt wird, während er um Luft ringt, werden die Details des Mordens feingezeichnet. "Die Pixeltoten" (Moorstedt) lösen sich nicht wie sonst üblich auf, sondern werden den virtuellen Aasgeiern und Ratten zum Fraß vorgeworfen. Entscheidend freilich ist, dass sich die Gewalt nicht mehr gegen Zombies, Aliens oder Soldaten richtet, sondern gegen Menschen, wie Moorstedt sagt, "Menschen, komplett mit Demutsgesten und Angst vor dem Tod." Nur: Gnade bringt eben keine Punkte.
- 75 Solche Entwicklungen auf dem Videospiegelmarkt lassen für die Zukunft nichts Gutes hoffen. Und ohne entsprechende gesetzliche Vorgaben auf der einen und gesellschaftliche Aufklärung auf der anderen Seite, wird nichts zu machen sein. Nötig ist eine weiterhin anhaltende öffentliche Auseinandersetzung über das Thema Gewalt und Medien. Doch muss sie vorurteilsfrei geführt werden. So sollte immer klar sein, dass man die Medienvorlieben junger Leute nicht zum Sündenbock für gesellschaftliche Fehlentwicklungen machen kann. Diese zu benennen und deren Ursachen zu suchen, das könnte lohnenswerte Aufgabe sein, wenn es darum geht, das Für und Wider von Ego-Shootern auf den Tisch zu bringen. Und an diesem Tisch, am besten an einem "runden Tisch", müssen alle Beteiligten, Kinder, Jugendliche, Eltern, Lehrer, Produzenten, Institutionen des Jugendschutzes und der Jugendpflege und Politiker auf verschiedenen Ebenen gleichberechtigt Platz nehmen können.
- 80
- 85
- 90 ([Frank Spehring](#), Gnade bringt keine Punkte, in: [Nordwest-Anzeiger](#) v. 24.5.04)^{*)}

Autorinformation:

[Frank Spehring](#) (geb. 1964) leitet die Aktion Schutz gegen Gewalt in Medien in Bayern. Davor war er mehrere Jahre Mitarbeiter bei der Bundesprüfstelle, die Computerspiele auf ihre jugendgefährdenden Inhalte überprüft und Altersfreigaben festsetzt. Als freier Mitarbeiter bei Rundfunk und Fernsehen und in zahlreichen Vorträgen hat er sich mit verschiedenen medienpädagogischen Themen auseinandergesetzt. Insbesondere seine Verantwortung für die ARD-Reportage "Counterstrike und das Massaker von Erfurt" im Jahr 2002 haben ihm einen Namen gemacht.

Arbeitsanregungen:

1. Erarbeiten Sie die inhaltliche Gliederung des Textes. - Erfassen Sie dazu die wichtigsten Aussagen des Textes mit Hilfe einer [einfachen Aussagenliste](#) ([textsukzessive Bearbeitungsstrategie](#)).
2. Kennzeichnen Sie die Aussagen des Verfassers mit Strukturbegriffen zur Argumentation (These, Argument, Beweis, Beispiel, Folgerung, etc.).
3. Verfassen Sie im Anschluss daran eine strukturierte Textwiedergabe. Ziehen Sie dazu auch die geeigneten Informationen über den Autor heran.
4. Nehmen Sie in Form eines [kommentierenden Leserbriefes](#) kritisch Stellung.

^{*)} Didaktisch redigierte, überarbeitete und ergänzte Fassung von: Tobias Moorstedt, Gnade bringt keinen Punktgewinn, in: Süddeutsche Zeitung v. 20.04.2004,)