

„Unterhaltung mit Adrenalin“

Eine PC-Expertin über das Verbot von Killerspielen

Kurz vor der Landtagswahl fordert Innenminister Joachim Herrmann (CSU) ein Herstellungsverbot für sogenannte Killerspiele. Der Jugendschutz in puncto Computerspiele sei „völlig unzureichend“, so Herrmann. Petra Fröhlich, Chefredakteurin des PC-Computerspielmagazins „PC Games“, sieht das anders. Die „Süddeutsche Zeitung“ fragte Fröhlich nach ihrer Meinung zum geplanten Verbot.

SZ: Was spricht aus Ihrer Sicht dagegen, Actionspiele zu verbieten?



Petra Fröhlich.

Foto: privat

Fröhlich: Der Staat darf meiner Meinung nach nicht in die Privatsphäre Erwachsener eingreifen. Solange Menschen nichts strafrechtlich Relevantes tun, muss man ihnen die Entscheidung überlassen, was für Computerspiele sie spielen.

SZ: Ist es also das Menschenrecht eines jeden Bürgers, Menschen zu erschließen – wenn auch nur virtuell?

Fröhlich: Ja, das Recht jedes erwachsenen Bürgers schon.

SZ: Aber beugt ein Verbot solcher Computerspiele nicht Gewaltverherrlichung und Gewaltbereitschaft vor?

Fröhlich: Wenn das eine Präventivmaßnahme wäre, müsste man auch dafür sorgen, dass Alkohol und Actionfilme verboten werden. Über eine Wasserlei-

che im Tatort regt sich schließlich auch niemand auf. Außerdem gibt es meines Wissens nach keine seriösen Belege dafür, dass Actionspiele die Aggressivität beim Menschen fördern.

SZ: Aber ist es nicht ein schwerwiegender Unterschied, ob ich mir einen Krimi anschau, in dem jemand ermordet wird, oder ob ich selbst einen Menschen am Computer erschieße?

Fröhlich: Das können Sie nur fragen, wenn Sie noch nie ein Computerspiel gespielt haben. Erfahrene Spieler können sehr wohl zwischen Realität und Fiktion unterscheiden. Außerdem steigt mein Adrenalinpiegel auch, wenn ich ins Fußballstadion gehe oder mir Bruce Willis in „Stirb Langsam 2“ anschau.

SZ: Sie sprechen von erfahrenen Spielern. Aber viele dieser Actionspiele werden schon von Zwölfjährigen gespielt. Können die auch schon unterscheiden?

Fröhlich: Das ist allerdings ein Problem. Der Zugriff des Gesetzgebers endet hier. Die Eltern müssen an dieser Stelle eingreifen.

SZ: Sie spielen selbst Actionspiele. Wie fühlen Sie sich, wenn Sie gerade fünf Gegner aus dem Weg geräumt haben?

Fröhlich: Ich fühle mich gut unterhalten. Es ist das Adrenalin, die Anspannung, die man dabei fühlt. In manchen Spielen geht es sehr zur Sache. Und dann läuft bei einem das komplette Spektrum an Emotionen ab. Der beste Faktor für ein gutes Spiel ist, wenn man ganz und gar in die fiktive Welt abtaucht.

Interview: Ines Alwardt

„Das ist doch nur Spaß“

PC-Games-Veranstalter Mazari über Gewaltspiele

Zum Auftakt der Computerspiele-Bundesliga treten die Spieler an diesem Wochenende in München auch in der Disziplin „Counterstrike“ an. Nachdem bekannt wurde, dass auch der Amokläufer von Winnenden diesen „Ego-Shooter“ in seiner Freizeit gespielt hat, fordern nun Unions-Politiker ein Verbot des Spieles. Ibrahim Mazari ist Mitorganisator der Veranstaltung.

SZ: Herr Mazari, gibt es so etwas wie einen typischen Counterstrike-Spieler?

Mazari: Ja, der durchschnittliche Spieler von Ego-Shootern ist 19 Jahre alt, eher Gymnasiast als Realschüler, technisch sehr versiert, leistungsorientiert, sportlich und gesellig.

SZ: Das sagen Sie doch jetzt nur, weil Ihre Definition einen vollkommenen Gegenentwurf zum Amokschützen von Winnenden darstellt.

Mazari: Nein, das ist wirklich so. Es

wissen auch die wenigsten, dass die Spieler von Ego-Shootern nach dem Abitur überdurchschnittlich häufig Zivildienst leisten, anstatt zur Bundeswehr zu gehen. Das sind keine Waffennarren.



Ibrahim Mazari. oh

SZ: Ist es Zufall, dass so viele Amokschützen Counterstrike gespielt haben?

Mazari: Wenn alle Amokläufer Wasser trinken, heißt das noch lange nicht,

dass alle Wassertrinker zu Amokläufern werden. Counterstrike ist Bestandteil einer ganzen Jugendkultur. Fast jeder spielt es, auch die Amokschützen.

SZ: Was macht das Spiel so beliebt?

Mazari: Es ist eine ideale Form des digitalen Räuber und Gendarmen. Es geht nicht darum, Leute abzuballern. Die Spieler müssen intelligente Strategien entwickeln. Wie beim Schachspielen: Der Spielspaß wird auf das Wesentliche reduziert.

SZ: Nur blöd, dass die Räuber in Counterstrike Terroristen und die Gendarmen Mitglieder einer Anti-Terror-Einheit sind. Beim Schach bekommt

man auch keine Extrapunkte für gezielte Kopfschüsse.

Mazari: Zugegeben, die Ego-Shooter erfordern eine gewisse Medienkompetenz. Deswegen setze ich mich auch für die Einhaltung der Altersbeschränkungen ein. Für die Spieler ist Counterstrike ein Sport, ein Spaß, ein großartiges Teamerlebnis. Wenn man sie beim Spielen beobachtet, dann sieht man auch, dass sie keine Gewaltphantasien haben.

SZ: Phantasien wie diejenigen des Amokläufers von Winnenden, die auch niemand bemerkt hat?

Mazari: Wie jemand genau empfindet, kann man niemals sagen. Counterstrike kann jedenfalls nicht der alleinige Auslöser des Amoklaufs gewesen sein. Wenn allerdings jemand psychisch labil oder depressiv ist, dann ist jede Form von Mediennutzung gefährlich.

Interview: Philipp Schneider