

Killerspiele und ein Amoklauf

Könnte ein Verbot bestimmter Computerspiele die Schulhöfe sicherer machen?

Viereinhalb Jahre nach dem Amoklauf von Robert Steinhäuser schoss der 18-jährige Bastian B. am 20. November 2006 in seiner ehemaligen Schule wild um sich, es gab zahlreiche Verletzte. Anschließend erschoss sich der Jugendliche selbst. Die Tat hatte er vorher im Internet angekündigt. Bastian galt als intelligent, er war gut in der Schule, aber zunehmend fasziniert von Gewalt und Töten, was er auf seiner Internetseite dokumentierte. Er war der Schule, dem Leben insgesamt negativ gegenüber eingestellt. In der Schule habe er vor allem gelernt, dass man *ein Verlierer* sei, wenn man nicht das neueste Handy, die neuesten Klamotten und die richtigen Freunde hätte. Ohne all das würde man nicht beachtet. „Das Leben, so wie es heute stattfindet, ist wohl das Armseligste, was die Welt zu bieten hat“, schrieb er und schloss: „Ich bin weg.“

Integrationsprobleme beim Zurechtfinden in der Welt der Erwachsenen sind bei Jugendlichen nichts Ungewöhnliches, meistens gehen sie bald vorüber. Das war im Fall Bastian anders. Seine Faszination für Gewalt und Tod war offenbar in erster Linie die Reaktion auf Frustration und empfundene Sinnlosigkeit, nicht Folge erhöhter Aggressionsbereitschaft. Sein Amoklauf war weniger eine Aggressionstat, sondern eher ein Selbstmord, der effektiv inszeniert wurde. Er hatte offenbar keine gezielte Tötungsabsicht. Doch durch die Art der Inszenierung war ihm Aufmerksamkeit garantiert, mit der er möglicherweise auf sich, seine Weltsicht und seine Lebenssituation aufmerksam machen wollte.

Wie Millionen andere Jugendliche spielte Bastian auch sogenannte Killerspiele. Ist das ein Hinweis darauf, dass es eine kausale Beziehung zwischen seiner Tat und den Spielen gibt? Seine grundsätzlich negative Weltsicht, die Ablehnung des Lebens und der Schule haben wohl kaum etwas mit Computerspielen zu tun. Und wenn man bei solchen Spielen vom Lernen am Modell ausgeht, müsste Bastian einem Spiel verfallen gewesen sein, bei dem der Spieler Punkte dafür erhält, dass er sich selbst tötet – ein solches Spiel gibt es meines Wissens allerdings nicht. Spiele können vielleicht die Tötungshemmung herabsetzen, das wäre zumindest als Überlegung plausibel. Doch die Selbsttö-

tung, die Bastian B. offensichtlich geplant hat, weist eher auf ein persönliches Problem hin. Wie immer wäre es in solchen Fällen wichtig, nicht sofort schärfere Gesetze oder Maßnahmen der Gesellschaft zu fordern, sondern sorgfältig die Motivkette und die Persönlichkeit des Täters zu studieren. Aktionismus scheint eher ein hilfloses Ablenkungsmanöver, das nur kurzfristig den Eindruck erweckt, man könne als Gesellschaft solche Taten verhindern, wenn man es nur will. Doch helfen Verbote von Killerspielen oder die Verschärfung der Bestimmungen, Waffen abzugeben, wirklich? Wäre der Junge weniger lebensverachtend gewesen, wenn er keinen Zugang zu Killerspielen oder Waffen gehabt hätte? Statt Pistolen und Gewehren hätte er auch ein Messer benutzen können, das überall zu bekommen ist.

Gewaltverherrlichende Killerspiele sind nach § 131 Strafgesetzbuch bereits verboten. Die gesetzlichen Bestimmungen zum Jugendschutz – auch im Bereich der Computerspiele – sind in Deutschland vergleichsweise streng. Wenn es Anhaltspunkte dafür gibt, dass die Kriterien für Verbote oder die Abgabebeschränkungen an Jugendliche überarbeitungsbedürftig sind, sollte man darüber diskutieren und entsprechende Verbesserungen einfügen. Doch das bedeutet Differenzierung, und die Voraussetzung dafür ist Sachkenntnis. Plakative Forderungen hingegen, die nicht einmal die bestehende Rechtslage einbeziehen, haben zwar einen kurzen Aufmerksamkeitseffekt, helfen allerdings wenig, will man die richtigen Lehren aus solchen Ereignissen ziehen.

Ihr Joachim von Gottberg

