



# Egoshooter: Wo Kinder killen können



Egal, ob Littleton, Erfurt oder Bantustan: Nach Amokläufen von Jugendlichen kanalisiert die Bevölkerung ihre Wut und Ohnmacht in Form der Forderung eines sogenannten Killerspiel-Verbots. Doch was versteht man unter dem Begriff "Killerspiel" überhaupt - und wie gefährlich ist es wirklich?

## Es war einmal in Wolfenstein...

Das erste Spiel, das in der Ich-Perspektive dargestellt wurde, erschien um 1975. Trotzdem betrachten Spieler heute die Auslieferung von Wolfenstein 3D (für DOS, 1992) durch die amerikanische Firma ID Software als die Geburtsstunde des Genres.

Wolfenstein 3D spielt in einer an das Naziregime angelehnten Parallelwelt, Der Spieler übernimmt die Aufgabe des Agenten B.J. Blaskowitz, der (im Schloss Wolfenstein interniert) diverse Naziprojekte eigenhändig durch Ausschalten der Akteure vereiteln muss. Das Neuartige war, das der Spieler B.J. quasi „über die Schulter schaute“.

Das in Deutschland indizierte Spiel erregte Gesellschaft, Eltern und Psychiater und wurde vielleicht auch deshalb ein Hit. Verschiedene Unternehmen nutzten die damals rasch anwachsende Rechenleistung für neue Funktionen und realistischere Darstellung: 1993 brachte Doom verschiedene Waffen und Munitionsmanagement, Quake verwendete 1996 erstmals echt dreidimensionale Darstellungen. Fortan konnten Monster auch von oben und unten angreifen, was das Spielerlebnis natürlich intensiver machte.

Spätestens ab diesem Zeitpunkt gingen

Spiel- und Hardwareentwicklung Hand in Hand. Neue Spiele erforderten neue Hardware, die wiederum neue Spiele ermöglichte. Heute arbeiten Spielhersteller eng mit Grafikkarten- und Prozessorproduzenten zusammen, um optimale Spielerlebnisse zu schaffen.

## Im Team spielen

Sehr bald entwickelten Spieler das Bedürfnis, ihre Fähigkeiten zu messen. Doom ermöglichte von Anfang an sogenannte LAN-Partys, wo Benutzer ihre Rechner verbanden, um gemeinsam zu spielen. Das Aufkommen des Internet ermöglichte weltumfassende Turniere, Quake 3 war das erste Spiel, das nur mehr im Internet gegen menschliche Gegner spielbar war.

Im Lauf der Zeit verlor der Einzelspieleraspekt mehr und mehr an Bedeutung. Die Mehrheit aller Spiele wird heute online gegen menschliche Spieler ausgetragen.

Heute finden nach wie vor LAN-Partys statt (beispielsweise in und um Bisamberg). Diese erreichen hunderte Spieler. Zum Vergleich: Große Partys in den USA erreichen tausende Mitspieler.

## Truppentraining

Die US-Armee erkannte um 2000, dass sie „Egoshooter“ im Truppentraining (Reaktionsgeschwindigkeit, Verhalten im Team) einsetzen könne. Das Spiel „America's Army“ erschien 2002, war kostenlos und wird seit damals auf dem aktuellsten Stand gehalten. Ein interessantes Detail: Die virtuelle Sanitä-

ter-Identität durchläuft ein derart rigoroses Training, dass einige Spieler mit ihren im Spiel erworbenen Kenntnissen angeblich schon im realen Leben Menschenleben retten konnten.

Obwohl America's Army kostenlos verfügbar ist, wurden und werden nach wie vor tausende Egoshooter pro Tag verkauft.

## Verbot zwecklos

Ein Verbot von Egoshootern ist nicht bzw. nur sehr schwer umsetzbar. Denn wenn die Spiele in Österreich nicht mehr zu haben sind, werden sie entweder über Raubkopien hergestellt oder im Ausland gekauft bzw. über eine verschlüsselte Internetverbindung heruntergeladen.

Dem Fiskus entgehen dabei Steuern, erreicht wird aber wenig bis nichts. Ganz im Gegenteil: Dem Staat würde sogar auch noch jegliche Einflussnahme entzogen werden. Denn während heute Spielepackungen (etwa mit Altersbeschränkungen) gekennzeichnet werden können, ist dies bei aus den USA heruntergeladenen Dateien nur schwer bis gar nicht möglich.

## Fazit

Ob Killerspiele die Ursache von Amokläufen sind ist zumindest bis jetzt unbewiesen. Viele männliche Jugendliche spielen Egoshooter – ohne deshalb gleich zum Amokschützen zu werden. Da und dort wird auch behauptet, dass es immer noch besser ist, wenn Jugendliche ihre Aggressionen bei PC-Spielen abregieren, statt an Menschen, Tieren oder fremdem Eigentum.

• Tam Hanna

