

Digitales | Debatte um Ballerspiele

»Ich habe schon Nazis erschossen, als sie noch kleine, braune Pixelhaufen waren« - In einem weiteren Beitrag zur Debatte plädoziert **JAN FISCHER** für das Spiel und gegen die voreilige Konstruktion eines Zusammenhangs zwischen »Killerspielern« und Amokläufern.

»Was ist nun also der Witz des Spiels?« (Johan Huizinga)

zehn



Alles sieht verzerrt aus durch das Zielfernrohr. Aber ich kann sehen, was ich sehen muss. Unten steht Shredder, mein Teamkollege, ein großes, kantiges Alien, und hält mir mit dem Raketenwerfer ungebetene Besucher vom Leib. Der Glockenturm ist ideal für so was. Sie laufen mir ins Visier, einer nach dem anderen. Ich drücke ab, immer wieder. Ich hatte ganz vergessen, wie viel Freude ein sauberer Kopfschuss machen kann.

neun

Ich habe schon Nazis erschossen, als sie noch kleine, braune Pixelhaufen waren. Deshalb liebe ich die Killerspiel-Debatte, die immer wieder entflammt, wenn ein Mensch Amok läuft und zufällig auch mal Counter-Strike gespielt hat. Ich liebe die Killerspiel-Debatte, weil sie nicht nur zufällige populistische Verbindungen zieht zwischen eigentlich voneinander getrennten Dingen wie einem Computerspiel und einem brutalen Amoklauf, sondern auch, weil sich da immer am schönsten die Inkompetenz von Medienexperten offenbart, die offenbar noch weniger als die Täter in der Lage sind, zwischen der Fiktion des Spiels und dem zu unterscheiden, was im Internetjargon »Meat Life« genannt wird, also dem realen, dem »eigentlichen« Leben, wie Johan Huizinga es in [»Homo Ludens«](#) nennt.

acht

Mir ging es immer um Beherrschung. Die Beherrschung des Spiels, der Regeln, der Präzision, die erforderlich ist, um einer anderen Spielfigur den Kopf herunterzuballern, die Reflexe, die notwendig sind, damit meine Spielfigur das Spiel überlebt, das Kitzeln im Hinterkopf, wenn Instinkte und Koordination perfekt zusammenspielen. Es geht nicht darum, etwas niederzumetzeln. Im Gegenteil. Stumpf niedermetzeln ist keine Herausforderung. In der eigenen und eigenartigen Terminologie von World of Warcraft gibt es sogar eine Beleidigung für solche Leute. Wer blind vorstürmt und damit die Taktik der Gruppe kaputt macht, ist ein »Leeroy Jenkins«. Mit so einem will niemand zusammen spielen.

sieben

Der Amokläufer von Winnenden hat im Verein Tischtennis gespielt. Er hat Counter-Strike gespielt. Beides erfordert Schnelligkeit, Reflexe und gute Hand-Augen-Koordination. Weder Tischtennis noch Counter-Strike verlangen Amokläufer-Skills. Wie überhaupt wenige Computerspiele Amokläufer-Skills verlangen.

sechs

Für den Amokläufer von Winnenden ist das noch nicht dokumentiert, aber dem von Emsdetten kann man sehr gut hinterhergoogeln. Es gibt Foreneinträge, es gibt einen Brief, es gibt ein Video, und das meiste von dem, was der Emsdettener Amokläufer im Netz hinterlassen hat, sind Hilferufe eines kritischen, leicht nihilistischen Geistes, der keinen Platz für sich in der Welt gefunden hat und keinen Sinn in seinem Leben sieht, der sich als Außenseiter fühlt, der sich fühlt, als hätte er eine Art von Wahrheit begriffen, die unverständlich ist für andere. Mit anderen Worten: Es liest sich wie das, was Millionen von Teenagern im Netz hinterlassen. Einmal, gegen Ende, hat er seine Schule als Counter-Strike-Karte nachgebaut. Wer schon einmal mit dem Counter-Strike-Karteneditor rumgepfriemelt hat, weiß, dass das eine enorme Leistung ist, für die Kreativität und technisches Verständnis nötig sind. Und eine Menge Zeit. Von da bis zum Amoklauf ist es noch ein weiter Weg, selbst wenn im Elternhaus Waffen herumliegen.

fünf

Johan Huizinga unterscheidet in ›Homo ludens‹ zwischen Spiel und Meat Life: »Spiel ist nicht das ›eigentliche‹ das ›wirkliche‹ Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten daraus in eine zeitweilige Sphäre der Aktivität mit einer ganz eigenen Tendenz«, schreibt er. Es ist durchaus vorstellbar, dass Amokläufer, wie der von Emsdetten und Winnenden ein ganz besonderes Bedürfnis haben, aus dem Meat Life, dem »eigentlichen« Leben herauszutreten: »So wenigstens stellt sich uns das Spielen an sich und aus erster Instanz betrachtet dar: Als ein Intermezzo im täglichen Leben, als Betätigung in der Erholungszeit, und zur Erholung«, schreibt Huizinga. Die Magie des Spielens liegt ja gerade nicht darin, das Meat Life nachzuvollziehen, im Gegenteil. Und wer, wenn nicht jemand, der sozial ausgegrenzt ist, der in Gedanken in einer leeren, nihilistischen Welt hängen geblieben ist, in dessen Elternhaus vielleicht nicht alles zum Besten steht, wer von allen Menschen hätte mehr Recht auf ein kleines Intermezzo im Spiel?

vier

»In der unvollkommenen Welt und in dem verworrenen Leben liegt es [das Spiel] wie eine zeitweilige und begrenzte Vollkommenheit“, schreibt Huizinga. Was, wenn diese Killerspiele für die Amokläufer nicht Inspiration waren, sondern Rettungsanker? Man muss ja nicht den umstrittenen Weg gehen, dem Spiel eine kathartische Wirkung zuzuschreiben. Vielleicht ist es nur ein letzter Versuch, eine Welt von Ordnung und »Vollkommenheit“ zu finden, die es für die Amokläufer in spe im Meat Life nicht gab? Was, wenn die

Killerspiele nicht das Problem waren, sondern nur eine spielerische Pause von allen Problemen, die außerhalb des Spielfeldes lauerten? Dazu passt auch, dass der Emsdettener Amokläufer seine Schule als Counter-Strike-Karte nachbaute: Ein verzweifelter Versuch, der Schule, in der er nicht zurechtkam, in der man ihn übel schikanierte, Regeln aufzuerlegen, Ordnung hineinzubringen, irgendeine Art von Sinn in sein Leben zu bauen, das ihm vollkommen sinnentleert schien. Ein letzter Versuch, das Menschliche im Spiel zu entdecken, wenn es schon im Meat Life nicht zu finden war.

drei

Ein Killerspiel ist ein künstlerisches Kulturprodukt und kann Metapher sein, den Versuch unternehmen, etwas, das im Meat Life stattfindet, verdichtet oder transformiert abzubilden oder zu kommentieren. Und genau so benutzen sowohl der Amokläufer von Columbine als auch der von Emsdetten die Killerspiele: In ihren Tagebüchern finden sich Einträge, die Computerspiele erwähnen, erstaunlicherweise ist es immer nur das Spiel Doom, das nach heutigen Standards weder besonders detailliert noch ausnehmend brutal ist. Aber selbst das sind nur wenige Einträge, und das Spiel wird immer als Metapher genutzt, als müssten die Amokläufer in spe sich mit dem kulturellen Referenzrepertoire, das ihnen nun mal zur Verfügung steht, selbst erklären, was sie da eigentlich vorhaben.

zwei

Selbst in der Welt der Amokläufer sind »eigentliches Leben« und Spiel nicht deckungsgleich, weder in die eine noch in die andere Richtung. Das Spiel ist nicht die Inspiration, es ist die Metapher, mit der erst im Nachhinein näherungsweise erklärt wird, was passiert ist. Die Gewalt im Spiel und die Gewalt der Amokläufer unterscheiden sich drastisch voneinander: So viel Blut im Spiel auch spritzen mag, so viele andere Spielfiguren ich auch töten mag: Die Gewalt im Spiel ist nachvollziehbaren Regeln unterworfen, einem Sinn, einer Ordnung. Bei Counter-Strike ist töten ein Spielprinzip, so grundlegend, wie beim Schach schwarze gegen weiße Figuren spielen. Das Meat Life hat keine Regeln, auch und gerade nicht, was Gewalt angeht. Sie ist möglich, aber nicht notwendig. Die Verbindung zwischen Killerspiel und Meat Life ist gerade nicht die Gewalt, sondern, da ist sich die Spieltheorie einig, das »Menschliche«: Die Sehnsucht oder die Suche nach Sinn, nach Ordnung, nach Vollkommenheit, Sicherheit. Im Meat Life kann einem das schon mal verloren gehen, im Spiel nie. Dorthin kann man sich zurückziehen, obwohl es eine bittere Erkenntnis ist, dass Spiele immer zeitlich begrenzt sind. Ein Grund durchzudrehen ist das allerdings nicht. Den muss man schon außerhalb des Spiels suchen.

eins

Es ist spät geworden draußen, als Shredder es schafft, mich aus dem Glockenturm zu retten.

| [JAN FISCHER](#)