

Wirkung von Gewalt in Computerspielen

Am 9. Oktober 2019 ermordete der Rechtsextremist Stephan B. bei einem Anschlag in Halle zwei Menschen und verletzte 68 weitere. In der Diskussion, was den Täter möglicherweise zu einer so schrecklichen Tat verleitet haben könnte, kam das Thema Games auf. Viele Menschen sehen einen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen und realen Attentaten und Terroranschlägen. Um diese Diskussion geht es bei den folgenden Aufgaben.

Arbeitsaufträge:

Lies dir den Text „Attentat in Halle: Nicht schon wieder die Killerspieldebatte“ durch und beantworte anschließend die Fragen.

Attentat in Halle: Nicht schon wieder die Killerspieldebatte

Ein Kommentar von Lisa Hegemann, Redakteurin im Ressort Digital, ZEIT ONLINE, 14. Oktober 2019

Manche Diskussionen sind wie Unkraut: Sie kehren immer wieder zurück. So nun auch die Killerspieldebatte. Nach dem antisemitisch motivierten Anschlag auf eine Synagoge in Halle und dem Mord an zwei Menschen forderte Innenminister Horst Seehofer am Wochenende in der ARD-Sendung *Bericht aus Berlin*, man müsse nach der Tat „die Gamerszene stärker in den Blick nehmen“. „Das Problem ist sehr hoch“, sagte er. „Viele von den Tätern oder den potenziellen Tätern kommen aus der Gamerszene. Manche nehmen sich Simulationen geradezu zum Vorbild.“

Die Kritik ließ nicht lange auf sich warten. „Nach #Halle stellte ich mir vor: Bundesweite Razzien in der Neonazi-Szene, Vollstreckung ausstehender Haftbefehle, konsequente Verfolgung von Hate-Speech, also Realisierung des Rechtsstaates. In Realität: Wir reden über die #Gamerszene“, schreibt eine Nutzerin auf Twitter. Eine andere spottet: „Minecraft hat mich radikalisiert. Ich renne durch die Gegend und pflanze quadratische Blöcke in die Gärten meiner Nachbarn.“

Beide Reflexe sind so erwartbar wie unterkomplex. Ja, der Täter Stephan B. streamte den Anschlag live auf der Gaming-Plattform Twitch. Ja, er filmte sich aus einer Perspektive, die an einen Ego-Shooter erinnert. Ja, er hatte in seinen Schriften, die er Manifest nennt, eine abscheuliche Achievement-Liste mit Vorhaben erstellt, die man auch aus Computerspielen kennt. Und ja, man darf sich nicht gleich der Diskussion darüber verschließen, dass auch rechtsradikale Gruppen Games für ihre Zwecke nutzen.

Doch deswegen gleich alle, die Computerspiele spielen, unter Generalverdacht stellen und sie mit mörderischen Terroristen gleichsetzen? Das ist Unsinn. Schon 2015 stellte der Psychologe Christopher Ferguson in einer umfassenden Metaanalyse fest, dass Videospiele die Psyche oder das Aggressionspotenzial höchstens minimal beeinflussen. Argumentiert man so wie Seehofer, könnte man auch sagen: Viele Terroristen fahren Autos, deswegen muss man die Szene der Autofahrer in den Blick nehmen. Man kann es nicht oft genug schreiben: Korrelation ist nicht Kausalität.

Dabei sollte man bei jeder Tat – egal mit welchem Motiv – das komplette Bild betrachten und sich nicht einen einzigen Aspekt rausgreifen. Denn den einen monokausalen Grund gibt es meistens nicht. Auch für eine islamistisch motivierte Tat muss mehr zusammenkommen als nur die Religion eines Täters. Und für die eines Rechtsextremen mehr als die rechte Gesinnung. Das sollte man auch im Hinblick auf die aktuell wieder entfachte Killerspieldebatte berücksichtigen.

Statt über Videospiele sollten wir eher darüber sprechen, wie sich Stephan B. radikalisierte, mit welchen Menschen er in Kontakt stand, wer seine Ideologien teilte, wie sich sein Video unter Rechtsextremen verbreitete und, ja, auch wie Rechtsextremisten möglicherweise Games für ihre Zwecke nutzen. Und darüber, inwieweit das rechte, antisemitische Gedankengerüst dieses Einzeltäters tief in unserer Gesellschaft verwurzelt ist. Wir müssen neben dem Motiv das System dahinter verstehen. Videospiele allein werden Stephan B. nicht zu seiner Tat verleitet haben. Das kann man schon jetzt sicher sagen.

Quellenhinweis

Hegemann, L.: *Attentat in Halle. Nicht schon wieder die Killerspieldebatte*, in: ZEIT ONLINE, 14.10.2019, <https://www.zeit.de/digital/games/2019-10/attentat-halle-horst-seehofer-gameszene-egoshooter-radikalisierung-debatte> (abgerufen am 05.11.2020)

1. Welche Position vertritt die Autorin zu der Behauptung, dass es einen Zusammenhang zwischen der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen und realen Attentaten gibt?

2. Was meint die Autorin mit dem Satz „Korrelation ist nicht Kausalität“?

3. Welche unterschiedlichen Faktoren können ihrer Ansicht nach eine Person zu einem*einer Attentäter*in machen?
