

Reizwort

»Crysis 2« von Crytek aus Frankfurt wurde als bestes deutsches Computerspiel 2012 ausgezeichnet. Die Einordnung als »Killerspiel« reichte aus, um erneut eine Debatte über die psychologische Wirkung von Gewalt in Computerspielen auszulösen.



Screenshot aus »Crysis 2«. Illustration: Crytek GmbH

Ausgerechnet auf den 26. April 2012, den zehnten Jahrestag des Amoklaufs von Erfurt, fiel die Verleihung »Bestes Spiel aus Deutschland« des »Deutschen Computerspielpreises« für den Science-Fiction-Egoshooter »Crysis 2«. Der medienpolitische Sprecher der Unions-Bundestagsfraktion, Wolfgang Börnsen, kritisierte scharf: »So genannte Killerspiele dürfen nicht honoriert werden, auch wenn sie technisch noch so ausgereift sind.«

Insbesondere der Begriff »Killerspiel« löste heftige Reaktionen aus. SPD-Abgeordneter Siegmund Ehrmann bezweifelte, dass Börnsen »überhaupt ein Interesse an einer sachlichen und differenzierten Debatte« habe. Kulturstatsminister Bernd Neumann erklärte auf der Galaveranstaltung zur Preisverleihung: Einerseits könne ein Spiel, das wegen seiner Gewaltdarstellungen nur für Erwach-

sene zugelassen ist, »schwerlich »kulturell und pädagogisch wertvoll« sein«. Genau dieses Kriterium sei aber die Zielsetzung der Abgeordneten des Bundestages, die diesen Preis 2007 initiierten. Gleichzeitig betonte Neumann die Unabhängigkeit der Jury, die den Preis zu verleihen habe. Eine gültige Definition des Begriffs »Killerspiel« gibt es nicht, oft wird er bei Egoshootern mit besonders intensiven Gewaltszenen verwandt; regelmäßig taucht er in Diskussionen auf um den vermeintlich schädlichen Einfluss von gewalttätigen Computerspielen – insbesondere auf Amokläufer wie Robert Steinhäuser aus Erfurt.

Medienwissenschaftler warnen ebenso davor, andere, soziale, Ursachen aus der Debatte zu verdrängen. Ohne Auswirkung sind gewaltbetonende Spiele nicht: Forscher der Universität Potsdam

etwa kamen 2008 zu dem Ergebnis, dass diese aggressive Verhalten und Gedanken begünstigen. Gleichzeitig schränkten die Potsdamer ihr Ergebnis ein: Mediengewalt sei nur ein Faktor zur Steigerung der Gewaltbereitschaft unter vielen. **msei**

Quellen und Links:

[Interview des Deutschlandradio mit Medienwissenschaftlerin Linda Breitlauch vom 26. April 2012](#)

[Hintergrundbericht der Zeit vom 18. April 2008 über Forschungen zu Gewalt in Computerspielen](#)

[ADLAS untersucht die methodischen, didaktischen und psychologischen Aspekte des Komplexes »Krieg und Spiele« in der kommenden Ausgabe 2/2012.](#)