

Ego-Shooter

Keine Debatte über Killerdrohnen weit und breit

Vor jetzt fast zwanzig Jahren hatten wir in Deutschland eine heftige Debatte über sogenannte Killerspiele. Politiker, Medien und Pädagogen stritten leidenschaftlich darüber, ob Jugendliche, die Ego-Shooter spielten, mental enthemmt würden und dadurch eine größere Gefahr darstellten, auch reale Gewalt auszuüben. Schlagzeilen bestimmten den Diskurs, Talkshows waren voll davon, und besonders konservative Kreise suchten nach Wegen, diese Spiele für Jugendliche unzugänglich zu machen. Manche gingen noch weiter und forderten ein generelles Verbot – nicht nur für Minderjährige, sondern auch für Erwachsene. Die Spiele, so die Meinung, befeuerten eine »Gewaltspirale«, die unsere Gesellschaft zu untergraben drohe.

Und heute? Während damals noch über virtuelle Gefahren diskutiert wurde, sind es inzwischen die realen Waffen, die den Alltag des Krieges verändern. Drohnenkriege haben sich von einer Randerscheinung zu einer zentralen Kriegsform entwickelt. Gegner und Infrastrukturen werden von ferngesteuerten Fluggeräten ausgeschaltet, gesteuert von Menschen, die oftmals hunderte oder gar tausende Kilometer entfernt sitzen. Sie lenken ihre Maschinen per Joystick und Bildschirm – nicht unähnlich den Spielkonsolen, die vor zwei Jahrzehnten so heftig kritisiert wurden. Der entscheidende Unterschied: Im Drohnenkrieg sterben echte Menschen.

Das Töten geschieht anonym, distanziert, emotionslos. Der Feind steht nicht mehr Auge in Auge gegenüber, sondern erscheint bestenfalls als kleine Gruppe von Lichtpunkten auf einem Monitor. Wenn er stirbt, hört man keine Schreie, sieht kein Blut, keine zerfetzten Körper. Alles bleibt abstrakt. Selbst der schlechteste Ego-Shooter lässt einen Spieler noch mehr Empathie für seinen virtuellen Gegner empfinden, als es den Drohnenpiloten heute im realen Krieg möglich ist.

Und die Entwicklung geht weiter. Während die ersten Drohnenkriege noch menschliche Steuererforderten, stehen wir nun vor dem Zeitalter autonomer Systeme. Diese Maschinen töten automatisch, effizient, ohne Skrupel – und die Verantwortung wird zwischen Algorithmen, Technikern, Generälen und Politikern diffus verteilt.

Was mich dabei umtreibt, ist die gespenstische Ruhe, mit der diese Entwicklung hingenommen wird. Es gibt kaum Proteste. Wo sind all die Politiker, die vor zwei Jahrzehnten in den Medien wortgewaltig auftraten, um selbst Erwachsenen Killerspiele zu verbieten? Wo bleibt der moralische Aufschrei, wenn nun nicht mehr Avatare, sondern reale Menschen im Fadenkreuz der Ego-Shooter stehen?



Texte zur Kulturpolitik

Olaf Zimmermann - 24. September 2025

Dieser Text ist zuerst erschienen in Politik & Kultur 10/2025.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat