

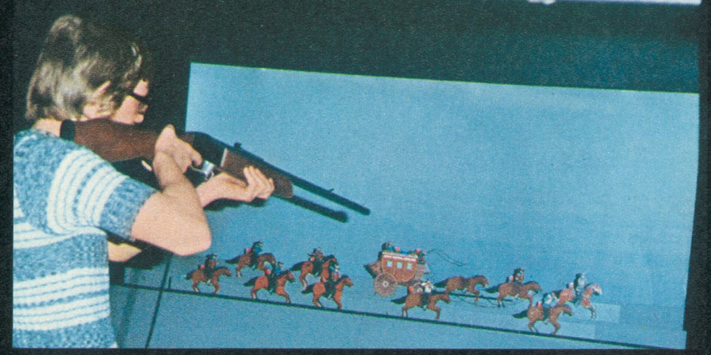


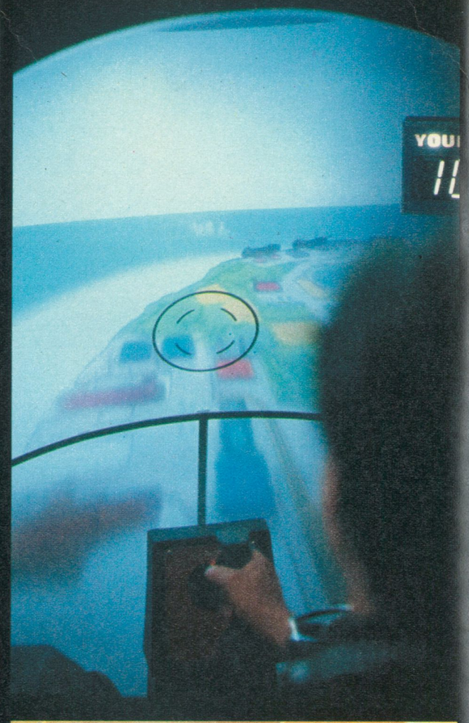
Schnell den Colt aus dem Gürtel und geschossen. Das bringt Erfolgserlebnisse (o.). Ob auf Tontauben oder Kriegsfahrzeuge, schießen und treffen kann man in den Spielhallen in vielen Variationen (ganz oben und rechts)

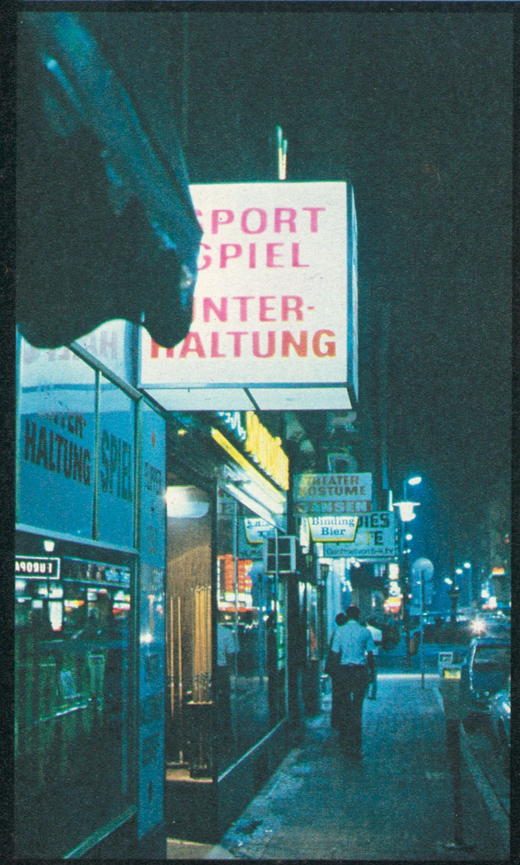
Der Krieg in der Spielhalle

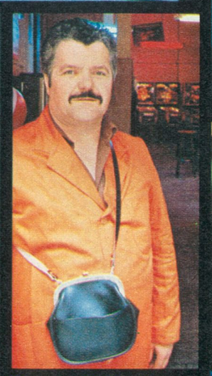
Für ein paar Mark sind Sie dabei: Wenn Sie einen Cowboy killen oder eine Stadt bombardieren wollen – in deutschen Spielhallen. Natürlich stirbt unter den Kugeln der Automatengewehre niemand – aber ist da alles nur ein Spiel? ▷

SPIELDAUER: 20 SCHÜSSE













Wenn er 20 Blechkameraden „erledigt", darf der junge Mann einmal frei schießen (links oben). Der Pilot (Mitte oben) braucht dafür nur acht gezielte Bombenabwürfe. Auch für die junge Frau (Mitte) geht es nur um die Treffer. Harmloser sind die Geldspielautomaten (rechts oben) und die besonders beliebten Flipper (rechts). Er wechselt den Spielern das Geld: Stefan Jurcevic aus Jugoslawien in der Frankfurter Bahnhofsgegend (oben vor seiner Spielhalle)



EIN BERICHT VON ERNST SCHLÖGEL MIT FOTOS VON HERWIG ZEHLE UND LUTZ STARK (2)

Konzentriert steuert der Pilot den Küstenort an. Den Steuerknüppel hat er fest in seiner rechten Hand. Unverwandt schaut er nach vorne, sucht im Zielfernrohr nach Abschußobjekten. Da – ein Haus, vielleicht sogar eine Fabrik. Ein Knopfdruck – das Gebäude fliegt in die Luft. Ob Menschen darin lebten? Weiter geht der rasende Flug. Wieder ein Haus. Schuß, daneben. Leise flucht der Pilot vor sich hin. Dann ist der Flug über Feindesland zu Ende.

„Ich weiß, viele finden es nicht gut, daß es überhaupt solche Geräte gibt", sagt Rolf (21), der sich eben als Kampfjäger redlich abgemüht hat. Nicht mit dem nötigen Erfolg, denn „bei acht Abschüssen gibt's ein Freispiel". So oft traf der junge Mann nicht.

Heute spielt Rolf in dem großen Spielsalon beim Münchener „Stachus" zum ersten Mal an diesem Gerät, mit dem man Städte in Schutt und Asche legen kann. Sozusagen. „Wissen Sie, mich reizt einfach, auszuprobieren, ob ich da was treffe. Ich denke da nicht daran, ob in solchen Gebäuden Menschen wohnen könnten."

Eigentlich könnte der sympathische junge Mann, der seinen Nachnamen lieber für sich behalten wollte, in München gar nicht mehr mit Bomben spielen. Denn diesem Schießapparat hat Bayerns ▷

Fortzetzung von Seite 13

Innenminister Gerold Tandler längst den Kampf angesagt. Wie überhaupt allen „Spielautomaten mit gewalttätigem und verrohendem Charakter". Ihre öffentliche Aufstellung stelle „eine grob ungehörige Handlung dar, die geeignet ist, die Allgemeinheit zu belästigen", heißt es in einer Mitteilung des Ministers an die Sicherheitsbehörden. Nach dem Ordnungswidrigkeitengesetz müßten sie dagegen einschreiten.

Und damit die Ordnungswächter nicht zu lange rätselten, welche Geräte denn nun „verrohenden Charakter" haben, nannte der Minister auch gleich zwei Beispiele: eben jenen Apparat, mit dem man „Städte und Landstriche scheinbar bombardieren" kann. Und dazu einen anderen, bei dem der „tapfere Krieger" mit einem „auf der Leinwand erscheinenden Gegner Scheinduelle im Wildweststil austrägt". Da schnallt man sich einen Gürtel mit Colt um, und dann entscheidet nur noch: Wer ist schneller? Der „Feind" auf der vielleicht einen Quadratmeter großen Leinwand oder der „Revolver-Held"?

Wer sich mit einem Cowboy duellieren will, muß heute freilich in Deutschland lange suchen. Zwar hat Waldemar Grinke (60), einer aus der eine Handvoll Personen zählenden Schar von Spielgeräte-Importeuren, vor einigen Jahren „so an die 150 Geräte" abgesetzt, aber heute sind die meisten längst aus den Spielhallen verschwunden. In Dortmund, in Berlin – nur vereinzelt haben anscheinend die immerhin etwa 14000 Mark teuren Apparate die andauernden Schießübungen mit Infrarotstrahlen überstanden. In München zog noch vor dem Rundschreiben des Innenministers ein Spielhallenbesitzer sein Schuß-Gerät freiwillig aus dem Verkehr. Auf sanften Druck des Bayerischen Automaten-Verbandes hin.

Der ist, wie sein Justitiar Dr. Horst Zimmermann (58) fast beschwörend betont, „selbst gegen Brutalisierungsgeräte". Nicht aus rechtlichen, wohl aber „aus ethischen und gesellschaftspolitischen Gründen" sei der Verband gegen Spiele, „bei denen in besonders realistischer Weise das gewaltsame Töten von Menschen zum Gegenstand des Erfolgsspiels gemacht wird". Als Beispiele nennt Dr. Zimmermann: „Daß Menschen wie Hasen gejagt oder mit Autos zur Strecke gebracht werden." Diese „Spiele" gibt es in Deutschland nicht.

Wohl aber den Cowboy-Schußapparat. Für den Justitiar des Automaten-Verbandes ist er „aus der Sicht der Spieler bloßes Reaktionsgerät auf Schnelligkeit gegenüber einem Angreifer".

Und es gibt noch so viele andere „Unterhaltungsgeräte" in deutschen Spielhallen, in denen auf mehr oder weniger raffinierte Weise Krieg gespielt wird. In München und Berlin kann der schießfreudige Besucher zum Beispiel auf Blechfiguren abdrücken – wie in den Schießbuden auf dem Jahrmarkt. Wer alle „Menschen" abknallt, kriegt ein Freispiel.

Und dann die vielen Telespiele. Fast immer geht es um „Sein oder Nichtsein". Da werden Schiffe versenkt, Flugzeuge vom Himmel geholt, Panzer abgeknallt. Wer unglücklicherweise einen Krankenwagen trifft, bekommt Minuspunkte. Bei den meisten Geschicklichkeitsspielen in den Spielhallen geht es um Mord und Totschlag.

„Die anderen laufen einfach nicht", sagt Michael Bernreuther (27), der Geschäftsführer von zwei großen Spielhallen in Berlin. Und er hat auch gleich eine Begründung zur Hand: „Diese Kriegsspiele kommen unserer Gesellschaft entgegen. Die ist doch so aufgebaut, daß vieles aus Auseinandersetzung zwischen den Menschen besteht."

Ein Samstagabend im Frankfurter Bahnhofsviertel. Die Sexschuppen und -shops spekulieren auf einschlägiges Publikum. Dazwischen ein paar Kneipen. Und jede Menge Spielhallen. Mit Billardtischen, Geldspielgeräten, einer Unzahl von Flippern und Unterhaltungsautomaten. Die Geräusche, die sie von sich geben, übertönen die wenigen Gespräche der Spieler.



„Als Christ schieße ich nicht auf Menschen"

Theologieprofessor Joachim Piegsa

In einer Halle kämpft der Österreicher Peter Lang (32) gegen „Eindringlinge von fremden Welten". „Space Invaders" heißt das Geschicklichkeitsspiel und ist in den deutschen Spielhallen zur Zeit Schlager Nummer eins. „Das tut weh", sagt der Verkaufsleiter im Hotelfach, als er eben von einer Bombe der fremden Mächte getroffen wird. Und nachdem er verloren hat, gesteht er: „Man regt sich zu sehr auf. Und mein Mädchen findet's verrückt, daß ich so was mach'. Aber mir macht's halt riesig Spaß. Vor allem geht's für mich um die Geschicklichkeit", betont er. „Aber natürlich muß man bei diesem Spiel immer auf etwas schießen, etwas vernichten. Das kann man nicht pazifistisch deuten!"

Nicht weit entfernt zielt Willi Zecher (35) aus Staufenberg bei Marburg auf Kriegsschiffe und U-Boote. Der Besitzer einer Weinhandlung, noch ledig, hat seine Fahrt auf dem Weg von der Schweiz nach Hause in Frankfurt eben mal unterbrochen. Zecher hat seinen Spaß an der „Schnelligkeit, mit der man alles machen muß".

Unter den Spielhallenbesuchern sind alle Gesellschaftsschichten vertreten. Da steht der Regierungsrat aus Darmstadt vor seinem Flipper und kämpft stundenlang um mögliche Freispiele. Da vergnügen sich zwei junge Gören aus Frankfurt, Lehrlinge von Beruf, von denen die eine kaum – wie für Spielhallen gesetzlich vorgeschrieben – 18 Lenze alt sein dürfte. Da wandert die jugoslawische Gastarbeiterin mit ihrem Freund von Gerät zu Gerät. In einer anderen Halle wollen drei englische Soldaten, die aus dem nahen Mainz herübergekommen sind, Tontauben treffen. Sie treffen meist.

„Hier spielen alle, die Langeweile haben", sagt Manfred Levi, Manager mehrerer Spiellokale. Wer in Frankfurt Langeweile hat, das hat Levis Angestellter Fritz Müller (34) – er kümmert sich um das Wechselgeld – genau ausgemacht: „70 Prozent unserer Besucher sind Gastarbeiter." Und auch manche Aufpasser. Wie Stefan Jurcevic (42) aus Jugoslawien, der in der Halle nebenan Müllers Job macht.

Nicht in allen deutschen Städten füllen die Gastarbeiter die Hallen. In Berlin ist nur jeder sechste ein Ausländer. Und in Nürnberg jeder dritte. Dort gibt es gerade so viele Gastarbeiter, wie man überall in Deutschland auch Frauen in den Hallen antrifft: Etwa jeder dritte Spiel-Fan ist weiblich.

Gerade mit den jungen Ausländern haben die Hallenbesitzer oft Probleme. In Hamburg arbeitet Peter Drebold (32), dem einige große Spielsäle gehören, nicht zuletzt deshalb „Hand in Hand mit der Kripo".

Was er bei seinen Kunden bemerkt hat, wollen auch viele seiner Kollegen erkannt haben: „Wer gespielt hat, geht entspannter raus!" Psychologieprofessor Hellmuth Benesch (54) aus Mainz meint dazu: „Zumindest die Flipper, die harmlosen Telespiele und Billard sind geeignet, die allgemeine Befindlichkeit zu verbessern."

Wie sich die verschiedenen Kriegs-Unterhaltungsspiele auf den Benutzer auswirken, das hat der Experte für klinische Psychologie freilich nicht untersucht. Sein Mainzer Kollege, der Kriminologe Armand Mergen (61), will damit gerade beginnen. Aus seinen bisherigen Untersuchungen vermutet er einen positiven Effekt bei den Schießgeräten: „Wer seine Aggressionen in der Spielhalle austobt, braucht sie vielleicht nicht mehr auf der Straße auszuleben, indem er lebende Menschen umschießt."

Psychologieprofessor Erich Witte (33) aus Hamburg ist da weitaus skeptischer: „Dadurch, daß viele Spielgeräte den Ernst-Situationen angenähert wurden, wird die Übertragung auf den Alltag vermutlich leichter. Man könnte sich vorstellen, daß durch solche Apparate das aggressive Verhalten in vergleichbaren Situationen gefördert wird."

Einen ganz anderen Aspekt sieht der Moraltheologe Professor Joachim Piegsa (49) aus Augsburg: „Ich werde als gläubiger Christ weder auf ein Heiligen- noch auf ein Gottesbild schießen. Also auch nicht auf das Abbild Gottes, den Menschen. Und auch für den Nichtgläubigen ist doch das menschliche Leben das höchste Gut!"

Ministerialrat Dr. Hans-Joachim Frieling vom bayerischen Innenministerium: „Für mich ist es zumindest eine Geschmacklosigkeit, das simulierte Schießen auf Menschen als Vergnügen zu betrachten." Doch sein Ministerium will „nicht den Knüppel schwingen". Frieling: „Wir möchten die Automatenhersteller und die Spielhallenbesitzer überzeugen." □