

JLU-Gießen * FB03: Institut für Erziehungswissenschaften * SS2007

Die verhasste Szene der Killerspielespieler

Oder: Gamer gegen die Politik, falsche Medienberichte, Konservatismus, reale Gewalt, Monokausalität und Edmund Stoiber

Eine Referatsausarbeitung von
Andy Blum
Leicht überarbeitete Fassung

Bereitgestellt für die Suchthilfe Wetzlar e.V. und die Teilnehmer der
Fachtagung Medienkompetenzen vom 29.09.2009 im Neuen Rathaus in Wetzlar

Inhalt

1.	Vorwort	2
2.	Die Hexenjagd.....	3
2.1.	Warum überhaupt kennen wir Killerspiele? Und wo gehören sie hin?.....	3
2.2.	Nehmt uns die Spiele nicht weg... ..	6
2.3.	Der Mittelweg: Ein Computerspiel kann – muss aber nicht.....	7
3.	Generelle Informationen	11
3.1.	Der Begriff des Killerspiels	11
3.2.	Die USK	12
4.	Ein Blick in den Spiegel. Das Resümee eines Spielers.....	13
5.	Quellen	16
5.1.	Bücher & Zeitschriften	16
5.2.	Internetquellen	16

1. Vorwort

Die Jugend wirkt in den Augen der älteren Generationen zumeist fremd und ihre Handlungen sind unverständlich. Viele ältere Menschen können sich mit dem Tun der Jugend nicht identifizieren und interpretieren dieses auf Grund dessen als Rebellion gegen das Bestehende. Der Mensch hat, wie auch die Vergangenheit bestätigt¹, stets Angst vor dem, was er nicht kennt und somit bestehen auch immer Zweifel gegenüber der neuen und unbekanntem Generation.

Ein anderer Gedanke führt allerdings hin zur immer weiter fortschreitenden Technisierung der Gesellschaft. Noch nie zuvor waren moderne Medien in den Haushalten in der Fülle vertreten wie heute. Wenig verwunderlich ist da auch, dass Kindheit und Jugend immer mehr durch den Fernseher oder den Computer geprägt sind. Das Hineinwachsen in diese Gesellschaft erleichtert Jugendlichen zudem den Umgang mit moderner Technik, die für uns einen Kontrast oder eine stetige Erneuerung und Revidierung altbekannter Tatsachen zu bereits bekannten technischen Mitteln darstellt. Sozialisation, das Hineinwachsen in die Gesellschaft, und die damit verbundene Identitätsfindung koppeln sich stark an die in der jeweiligen Gesellschaft wichtigen Werte. In heutiger Zeit gehören Medien stark zur Wertprägung und sind somit auch der Jugend dienlich zur Identitätsfindung. Über technisches Wissen, das Geschick im Spiel oder auch generell durch die Möglichkeit immer erreichbar zu sein und auf Grund finanzieller Möglichkeit immer das neuste Modell zu besitzen, bilden Kinder ihre Stellung in der Gesellschaft aus². Durch die Omnipräsenz technischer Errungenschaften (wie dem Handy) weist sich der Jugendliche auch auf der Straße über technische Mittel aus und festigt damit seinen Status.

Diese Arbeit soll sich nun mit dem Computerspiel als Identitätsfindungsmechanismus, der Lernplattform für verschiedene Kompetenzen und schlussendlich auch als möglicher Motor aggressiven Potentials befassen. Denn stets geraten Computerspiele in das Kreuzfeuer der Debatte um die Hintergründe der scheinbar steigenden Gewaltbereitschaft heutiger Jugendlicher. Diesen Pauschalaussagen und eindimensionalen Schuldzuweisungen soll nun im Folgenden vorgegriffen werden. Eine genaue Untersuchung der Reaktionen zum Thema Killerspiele, Amokläufe und der Gefährdung des allgemeinen Friedens durch menschenverachtende Medien in Deutschland soll zeigen, worum es der Politik und den

¹ Bsp. Religionskriege / Vorurteile / stereotype Aussage Älterer: „Früher war alles besser“

² Vgl. Hans Dieter Kübler (2003) Leben mit der Hydra. In: J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten*(S. 25-29), Bonn

Medien tatsächlich geht und inwieweit getroffene Aussagen den Tatsachen entsprechen. Denn beide Lager sind um Antworten, Studien und Erkenntnisse nicht verlegen.

2. Die Hexenjagd

Dass die führende Politik in einem demokratischen System wie unserem als Stellvertreter des Volkes die größte Macht inne hat und sie in unserem Interesse - da von uns gewählt – handelt, sollte auch Grundvoraussetzung sein. Im allgemeinen Interesse und zum Wohl des Volkes trat, in Verbindung mit dem Amoklauf am Erfurter Gutenberg Gymnasium, bei dem ein ehemaliger Schüler zunächst 16 Menschen und schließlich sich selbst erschoss, die Diskussion um Killerspiele³ auf den Plan.

CSU-Vorsitzender Edmund Stoiber brachte diesen Begriff als Synonym für das zunächst als Ausschlag geltende Computerspiel Counterstrike⁴ und seine artverwandten Ego-Shooter in die Diskussion ein und forderte rasch ein Verbot für diese Art von Spielen⁵, dem er in einem Gesetzantrag zur Änderung des Jugendschutzgesetzes am 02.02.2007 noch einmal deutlich Nachdruck verlieh. Spätestens seit Erfurt⁶ ist in den Medien eine schier endlose Debatte entstanden bezüglich der Schuldigkeit von Computerspielen als wesentlicher Beitrag der Gewaltbereitschaft heutiger Jugendlicher. Forscher auf der ganzen Welt sind (oder waren, vermeintlich erfolgreich) auf der Suche nach dem Zusammenhang der Gewaltbereitschaft Jugendlicher und dem Konsum von gewalttätigen Computerspielen. Nun wird ein Blick darauf geworfen, mit welchen Mitteln Pro und Contra sich um Recht und Willen streiten.

2.1. Warum überhaupt kennen wir Killerspiele? Und wo gehören sie hin?

Diese Fragen sind an die Allgemeinbevölkerung gerichtet. An all diejenigen, die nicht zur Zielgruppe der Computeruser zählen. Es ist die Frage nach der öffentlichen Berichterstattung. Richtige Aufmerksamkeit erlangten Computerspiele tatsächlich erst, als Nachrichten und Zeitschriften sie in Verbindung mit Bad Reichenhall und Erfurt erwähnten. Der Einfachheit halber erscheint in diesem Zusammenhang lediglich das Spiel Counterstrike, welches wohl das größte Augenmerk erhalten hat. So berichtete der Spiegel 2002 in Verbindung mit dem Erfurter Amoklauf: "Eines seiner (*R. Steinhäuser*) Lieblingsspiele war 'Counterstrike', ein Killerspiel, bei dem zwei feindliche Terroristeneinheiten sich bekriegen. Maskierte jagen da

³ Der Begriff Killerspiel ist ein durch die Medien popularisiertes Kunstwort zur Bezeichnung von Ego- bzw. First-Person-Shootern. Genaueres vgl. Abschnitt 3.2

⁴ Erfolgreichster, auf das Multiplayerspiel, ausgelegter Ego-Shooter. Näheres siehe Gamehistory auf <http://www.4players.de/cs.php/dasspiel/-/3826/16590/index.html>

⁵Vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/26966>

⁶ Begonnen mit dem Amoklauf in Bad Reichenhall 1999

andere Maskierte durch Wüstenlandschaften und dunkelgraue Betonwelten, nehmen Dunkelmänner ins Fadenkreuz ihrer virtuellen Maschinenpistolen und feuern weiße Blitze - bis der gesamte Bildschirm rot zuckt: Das Opfer verblutet, das Ziel ist erreicht, der Spieler gewinnt."⁷

Vergleichsweise milde fällt diese Kurzübersicht über das Spiel aus, mit dem sowohl Steinhäuser als auch Peyerl das Zielen geübt haben⁸ und welches andererseits als erfolgreichstes Multiplayerspiel der Welt gehandelt wird. Um ein besseres Verständnis über das Spiel zu erhalten erläutert das Hamburger Abendblatt zum Punktesystem von Counterstrike: „Alles, was sich bewegt, wird erschossen. Nur wer schneller schießt, kommt weiter. Die Opfer schlagen blutüberströmt einen Salto rückwärts. Wer sich den Weg freiballert, bekommt einen Bonus. Kinderwagen mit Großmüttern bringen Extra-Punkte.“ Kaum vorstellbar für Eltern, aber „knapp 90 Prozent aller Heranwachsenden zwischen sieben und 15 Jahren“ spielt dieses Spiel.⁹ Mögen sich FAZ und die Welt darüber streiten, dass Steinhäuser trotz nicht gefundenem Internetzugang Counterstrike dennoch eifrig online gespielt hat¹⁰, dennoch ist klar, dass dieses Spiel, wie es in den Medien beschrieben wird nichts mehr mit gesundem Menschenverstand zu tun hat. Nun ist es aber tatsächlich so, dass nichts von dem, was hier und auch in vergleichbaren Artikel über Counterstrike berichtet wurde auch nur entfernt mit der Spielrealität einhergeht. Respektive sei erwähnt, dass das ZDF nach diversen Frontal-21-Dokumentationen gegen Killerspiele wenigstens einen realistischen Einblick in das Spielgeschehen eines Counterstrike Matches gewährt. Denn eigentlich geht es bei Counterstrike darum „Geiseln zu befreien und in Sicherheit zu bringen“¹¹ oder Bomben zu legen und zu entschärfen. „Beide Spielvarianten können theoretisch ohne einen einzigen Schuss oder Toten gewonnen werden“¹².

Subjektiv empfinden die Medien aber selbst die Wahrheit über dieses Genre so, dass sie es mit Hilfe hyperbolischer Beschreibungen so transferieren, dass nicht Unwissenheit über das Spiel selbst, sondern von Hirnforschern bestätigte neuronale Veränderungen bezüglich der Gewaltbereitschaft Jugendlicher durch Killerspiele besser nachzuvollziehen sind.

So hat Hirnforscher Manfred Spitzer beispielsweise erkannt, dass Menschen, die Gewaltspiele gespielt haben bei der Aufgabe, einen Drink aus Tabasco und Wasser zu mixen, viermal mehr Tabasco hinein füllen als Personen, die kein Spiel gespielt haben. Das weist eindeutig auf

⁷ Vgl. Spiegel 18/2002 S. 83

⁸ Vgl. Spiegel 16/2002 S. 115, sowie Süddeutsche Zeitung 29.04.2002, S. 6

⁹ Zit. nach Hamburger Abendblatt, 29.4.2002

¹⁰ Vgl. Die Welt 29.04.2002, S. 2; FAZ 30.04.2002, S. 47

¹¹ Zit. nach <http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/23/0,3672,4078743,00.html>

¹² Ebd.

mehr Aggressionen seitens der Spieler hin.¹³ Ein vierfacher Wert von Aggressionen ist beängstigend unter der Berücksichtigung, dass US Forscher zusätzlich herausfanden, dass das Spielen von gewaltverherrlichenden Spielen die Reaktionen der Hirnareale für Selbstkontrolle und logisches Denken verantwortlich sind.¹⁴ Geht man davon aus, dass alles in den Medien Beschriebene wahr ist, so ist die kommende Generation mehr als jede zuvor von Gewalt und Verrohung betroffen, wenn nicht schnell gehandelt wird.

Natürlich ist allerdings anzuerkennen, dass Popularisierung von Tatsachen und Erkenntnissen stets ein schwieriges Unterfangen ist. Es können nicht alle Methoden und Hintergründe erläutert werden. Es gibt immer unbeantwortete Fragen dabei. Das wichtige ist jedoch, dass die Bevölkerung informiert und alarmiert ist, dass es sich bei der Killerspieldebatte um ein brisantes Thema handelt. Denn selbst die Politik ist aufgebracht und voller Tatendrang.

Dass die Jugend einem Abgrund entgegenrennt ist längst bekannt und nun ist es an der Zeit, Gegenmaßnahmen einzuleiten. Mit einem weiteren Verweis auf die schrecklichen Amokläufe in Bad Reichenhall und Erfurt reichte Edmund Stoiber am 02.02.2007 einen Gesetzesantrag zur Verbesserung des Jugendschutzes ein, der es ermöglichen sollte, Menschen vor gewaltverherrlichenden und jugendgefährdenden Szenarien in den Medien zu bewahren. Er selbst sieht eine gesetzliche Umstrukturierung als einziges Mittel, Amokläufe und weiter um sich greifende Gewalt zu verhindern. Konsequenzen bei Durchsetzung wären ein Verbot von Spielprogrammen, „die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen[...].“¹⁵ Sämtliche öffentliche Bildschirmspielgeräte müssen Jugendlichen unzugänglich gemacht werden¹⁶ und selbst die USK muss ihre Arbeit transparenter gestalten und als Einrichtung stärker überwacht werden¹⁷, da diese Einrichtung auch laut Aussagen anderer Parteimitglieder einen nicht mehr ausreichenden Schutz gewährt. Nur drei Beispiele sind hier anzuführen, jedoch hat dieser Entwurf für jeden medialen Lebensbereich eine gravierende Auswirkung auf den so gewohnten Alltag. Noch ist die Durchsetzung dieser Gesetzesänderung nicht abzusehen, jedoch finden sich auf Seiten der großen Koalition, speziell in den Reihen der CDU/CSU viele Anhänger, dem Problem der Jugendgewalt so Einhalt zu gebieten.

¹³ Vgl. <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/fazit/567218/>

¹⁴ Vgl. http://www.networld.at/index.html?/articles/0648/546/159746_s4.shtml

¹⁵ Zit. nach Bundesrat Drucksache 76/07 §131a

¹⁶ Vgl. Bundesrat Drucksache 76/07 §13

¹⁷ Vgl. Bundesrat Drucksache 76/07 §14a

2.2. Nehmt uns die Spiele nicht weg...

Vorstellbar ist, dass zuvor vorgestellte, offensichtlich unkorrekte Medienberichte und ein Gesetzesantrag, mit derart einschneidender Wirkung auf die Spielgewohnheiten und den gesamten medialen Alltag, eine starke Gegenreaktion seitens der Spielerfraktion hervorruft. In den letzten Monaten schmückte sich nahezu jede Computerzeitschrift mit dem Schlagwort Killerspiele und brachte selbst Artikel zu diesem Thema heraus, allerdings mit dem Ziel, die Aufmerksamkeit nicht eindimensional auf die alleinige Schuld dieser Spiele zu lenken.

Was den Spielern vorgeworfen wird, ist der Transfer des in der virtuellen Welt erlebten in die reale Welt und einen damit verbundenen Werte- und Normenverfall, da in Computerspielen zu regelwidrigem Verhalten bereits aufgerufen wird. Genau an diesem Punkt setzen viele Organisationen und Vereinigungen an, die sich teils nur aus dem Grund zusammengetan haben, der Bevölkerung zu verdeutlichen, dass Gamer nicht „Gewalt aus den Spielen in die Realität umsetzen.“¹⁸ Die ‚Gamer gegen Gewalt‘ setzen hier erst einmal als erste derartige Organisation in Deutschland ein Zeichen, was aber auf Grund mangelnden Engagements schnell in Vergessenheit geraten ist. Aber vielleicht durch sie inspiriert, trauten sich viele andere Spieler im Internet eine Stellungnahme zu machen und zu berichten, wie sehr sie von der anscheinenden Willkür der Politik an der Ausübung ihres liebsten Hobbys gehindert werden sollen. Zwar wirken die Anstrengungen seitens der Spieler ähnlich monokausal wie die der Medien und der Politik, jedoch bieten viele tiefergehende Artikel auch empirische Belege gegen ein reines Verbot von gewaltverherrlichenden Spielen. Die Internetseite <http://www.killer-spiele.info> gibt eine sehr genaue Zusammenfassung der Geschehnisse rund um das Thema Killerspiele und richtet sich nach eigenen Angaben unmittelbar an Eltern und andere Interessierte. Mit einem gewissen Maß an Sarkasmus geht die Seite diverse Stellungnahmen zur Verunglimpfung der Spielerszene an und korrigiert – zumeist wissenschaftlich fundiert – die Falschdarstellungen in den Medien und der oppositionellen Wissenschaft. Auch hier finden sich viele Medienberichte in der Rubrik Meinungen, die mit eindeutigen Falschaussagen ein klares Zerrbild über die bereits in die Kritik geratenen Spiele geben.

Tatsächlich tut sich ein sehr klares Wissen auf, wenn es darum geht das Computerspiel für sich zu verteidigen. Gerade pragmatische Aussagen werden unmittelbar angefochten und mit schweren Belegen ausgelöscht. Ein sehr gutes Beispiel ist die Threaderöffnung von bachiflachi am 05.07.07 im ZDF Forum¹⁹ mit dem Titel „Gewaltspiele, wer sowas

¹⁸ Zit. Nach <http://www.gamer-gegen-gewalt.de/indexnn.htm>

¹⁹ Vgl. <http://www.heute.de/ZDFforum/foren/sendungen/frontal21/F964/thread1222620.php>

programiert hatte, ist 100% nicht normal gewesen!“ Zum besseren Verständnis folgt sein Eintrag: *„Nie wieder sollten Gewaltspiele programmiert werden, denn was bringen Sie, außer Akrisivität nämlich gar nichts, sie sollten in jeder Form für immer verboten werden und die herstellten Gewaltspiele sollten alle vernichtet werden, daß ist meine Meinung, es gibt sooo viele schöne harmlose Spiele!!!“* Abgesehen davon, dass sich gerade diese Aussage dazu eignet, mangelnde Kompetenz anhand schwerwiegender Rechtschreib- und Grammatikfehler herzuleiten, bringen die folgenden Statements ebenfalls Punkte an wie persönliche Präferenz für Genres, Anfälligkeit für eventuell labile Charaktere und der Wichtigkeit einer guten Spielhandlung über der ausgefeilten Gewaltdarstellung. Noch viel interessanter ist der Vergleich mit Kanada und der Verweis auf zum einen die steigende Zahl der Berichterstattungen zu Mordfällen um 700% und zum anderen der gewaltlastigen und im Allgemeinen negativ gestimmten Medienberichterstattung in Deutschland. Ein anderer Diskussionsteilnehmer verweist ebenfalls darauf, dass es bereits Amokläufe vor Bad Reichenhall gegeben hat, die in keinster Weise mit dem Konsum von gewaltverherrlichenden Computerspielen in Verbindung gebracht werden können. Der erste in Deutschland verzeichnete Amoklauf fand 1913 in Mühlhausen statt und wurde von einem Lehrer durchgeführt²⁰. Seither häuften sich die Zahlen, jedoch sind in der heutigen Diskussion nur noch jene wichtig, die seit Bad Reichenhall mit dem Konsum von Killerspielen verbunden werden. Den meisten Amokläufern werden psychische Störungen diagnostiziert, sofern sie den Selbststrichtungsprozess überleben. Dies mag ein wichtiger Hinweis auf bereits vorausgehende Labilität sein, die einem Amoklauf zu Grunde liegen. Zudem werden die Medienberichterstattung und die Panikmache vor gewalttätigen Jugendlichen kritisiert, da nachgewiesenermaßen die Zahl der Raufereien an Schulen von 1993 bis 2003 rückläufig ist.²¹

2.3. Der Mittelweg: Ein Computerspiel kann – muss aber nicht

Die Position der Verbotsbefürworter und die ihrer Gegner sind – wie bereits angedeutet – stark von Eigennutz angetrieben. Die Politik will ihre eigene Machtstellung festigen, die Spieler wollen ihre Leidenschaft nicht aufgeben müssen. So ist es anzunehmen, dass beide Seiten eine vollkommen subjektive Beleuchtung des Themas versagen. An diesem Punkt beginnt die seriöse Forschung ihre Arbeit. Mit seriöser Forschung ist der Bereich gemeint, der Raum für Pluralität in sich behält. Der keine klaren, eindeutigen Aussagen gibt, sondern Mischformen eingesteht. Damit wird weder dem einen noch dem anderen Recht gegeben.

²⁰ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Ernst_August_Wagner

²¹ Vgl. http://www.unfallkassen.de/webcom/show_article.php/_c-509/_nr-10/_p-1/i.html?PHPSESSID=c550ffb5aed45e460600e4

Um die immer wieder betonte Aggressivität aus der Diskussion zu nehmen, führt Jürgen Fritz den Begriff der Macht ein. Macht und Kontrolle sind wichtige motivierende Faktoren zum Spielen von Computerspielen.²² Der Spieler selbst versucht stets das Spiel zu beherrschen, es zu durchschauen und letzten Endes das komplette Spielgeschehen zu seinen Gunsten manipulieren zu können. Weiter bedingt die absolute Kontrolle über ein Spiel im Mehrspielermodus gleichzeitig auch die Überlegenheit über andere, weniger mächtige Spielteilnehmer. Gelingt diese Machtgewinnung nicht, so kann es zu Frustration und der damit verbundenen Wut kommen. Wie weit diese allerdings in den Alltag transferiert wird, soll an späterer Stelle genauer untersucht werden. Die Macht über das Spiel kann nur dann erlangt werden, wenn verschiedene Bereiche des Spiels verstanden und beherrscht werden. So muss zunächst die Handhabung, das Spielgeschehen und das Werteverständnis des Spiels verstanden werden. Sobald sich der Spieler selbst mit dem Spiel identifiziert, ist er in der Lage durch das Erleben dieses Spiels Kontrolle zu gewinnen.²³ Gerade der Bereich der Selbstidentifikation des Spiels deutet auf einen wichtigen, bislang unbeachteten Punkt hin. Welche Personen welche Spiele spielen, wurde zuvor vernachlässigt. Es muss jedoch beachtet werden, dass es eindeutige Präferenzen innerhalb verschiedener Charaktere gibt. Der Selbstbezug bedeutet die Übertragung der eigenen Lebenssituation auf ein Spiel. Je nachdem unter welchen Bedingungen die eigene Situation nun interpretiert wird, wird auch ein mehr oder weniger gewalthaltiges Spiel ausgewählt, mit unterschiedlichen Anforderung oder Handlungsrahmen. Dieser Aspekt ist sehr wichtig, da er von der Aussage der Computerspiele als Gewaltmacher abweicht und hin führt zu dispositorischen Faktoren.

Der aber wohl für die gesamte interessierte Öffentlichkeit wichtigste Aspekt ist wohl die Frage nach dem Transfer der Spiele in den Alltag. Als Grundlage hierzu dienen die vier verbreitetsten Medienrezeptionstheorien²⁴. Zwar konnten sie bislang nicht empirisch belegt werden, sie sind aber auf Grund ihrer flächendeckenden Vielfalt sehr deutlich nachvollziehbar. Die im Folgenden beschriebenen Wirkungen beziehen sich sowohl auf die passiven (TV, Radio, DVD, ...) als auch auf die für uns interessanteren interaktiven Medien (PC, Konsolen, ...). Die Habitualisierungstheorie beschreibt eine Gewöhnung an gesehene Gewalt und geht einher mit einer Abstumpfung hinsichtlich der Reaktionen auf Gewalt. Der habitualisierte Charakter nimmt Gewalt in seinem Alltag weniger wahr, bewertet sie allgemein geringer und ist ihrer Anwendung gegenüber enthemmt. Gegenreaktionen auf Gewalt treten

²² Vgl. J. Fritz (2003) Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? In: J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten*(S. 10f), Bonn

²³ Vgl. J. Fritz (2003) Seite 18-22

²⁴ Vgl. <http://www.bleibergquellenkolleg.de/projekt/kol/dr%F6ssler.htm>

bei diesem Charakter weit weniger ein. Die Inhibitionstheorie behandelt eine sehr starke Hemmung der Person gegenüber gesehener Gewalt. Auf Grund dieser starken Hemmung erfolgt keine Reaktion auf in den Medien erlebte Gewalt, der Charakter ist vom Gesehenen abgeschreckt. Erfolgt keine Sublimierung der angestauten und gehemmten Aggression, ist eine nach innen gerichtete Abhandlung nicht auszuschließen. In den meisten Fällen ist bei dieser Theorie kein äußerlicher Aggressionsanstieg erkennbar. Unter der Katharsistheorie ist zu verstehen, dass Aggression eine im Menschen angelagerte Energie darstellt, die bei Anstauung entladen werden will. Am Beispiel eines spannenden Films ist es bei Identifikation mit den im Film gezeigten Charakteren zwar möglich, dass im Verlauf der Handlung die eigene Aggressivität zunächst ansteigt, nach erfolgreicher Auflösung fühlt sich der Betrachter selbst allerdings erleichterter als zuvor, da er in den Filmhelden zusätzlich eigene Aggressionspotentiale projiziert hat, die dieser als Stellvertreter entladen hat. Man spricht hierbei von einer Läuterung oder auch vom Abreagieren, was einen Abfall von Aggressionen bedeutet. Die wohl für die Politik und Massenmedien ausschlaggebende Theorie ist die Stimulationstheorie. Diese ist sehr nah an Banduras Modelllernen orientiert und besagt, dass gesehene Handlungsabläufe ausgeführt durch ein attraktives Modell internalisiert und in den eigenen Handlungsrahmen eingebunden werden können. Dies bedeutet, dass bei in den Medien gezeigter Gewalt – ausgeübt von einem identifizierbaren Charakter – die Chance besteht, selbst ähnliche Handlungen zu imitieren.²⁵ Zu erwähnen bleibt noch, dass keine dieser Theorien ultimative Wirkung hat. Man kann lediglich von Tendenzen sprechen, die bei Personen zu beobachten sind. Diese Theorien können aber schon als Leitfaden dienen, die eigenen Kinder besser einschätzen zu können und ihnen somit einen besseren Umgang mit den Medien zu ermöglichen. Der gesamte Grundgedanke um diese Theorien führt zudem weg von eindimensionalen Anschuldigungen. Das Problem wird komplexer.

Fritz erstellte zudem ein Forschungsparadigma zur Untersuchung des Transfers der Spielerlebnisse in die reale Welt. Die Ergebnisse sollen nun einen noch tieferen Einblick in den Umgang von jugendlichen Vielspielern mit den Spielerlebnissen liefern.²⁶ Untersucht wurden 20 Personen in Leitfaden gestützten Interviews mit einem Durchschnittsalter von 24,5 Jahren. Eine wichtige Frage war, wie mit der bei Kontrollverlust des Spiels (Nichtschaffen eines Levels) auftretenden Frustration umgegangen wird. Die Mehrheit sprach sich dabei

²⁵ Diese Imitationshandlungen finden sich in vielen Schlagzeilen. Man nehme bspw. nachgestellte Wrestlingkämpfe von Kindern bzw. Jackass Stunts bei Jugendlichen

²⁶ Vgl. dazu T. Witting & H. Esser (2003) Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. In: J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten*(S. 30-48), Bonn

dafür aus, sich Hilfe bei Freunden und Bekannten zu holen, die ebenfalls das Spiel kennen und gespielt haben. Sehr wichtig scheint also die Kommunikation mit anderen Menschen zu sein. Abschottung, wie sie bei Steinhäuser beschrieben wurde, ist demnach für die Überwindung von Frustrationen wenig hilfreich. Nach Angaben der Versuchsteilnehmer sind allerdings Misserfolgserlebnisse genau wie Erfolge im Spiel in der realen Welt durch Ablenkung schnell vergessen. Dennoch ist es so, dass bei eintretender Langeweile und der ausbleibenden Möglichkeit sich abzulenken, das Spielgeschehen im Kopf weiter fortgesponnen wird und somit auch hier eine Frustration erneut auftreten kann, wenn man auch im Gedankenvorgang zu keiner Lösung des im Spiel gestellten Problems kommt. Genau wie Emotionen von der virtuellen in die reale Welt übertragen werden können²⁷, können auch Gefühle aus der realen Welt in das Spiel übertragen werden. So sind Spiele ebenso dienlich, bereits bestehende Frustrationen unter der Bedingung eines Erfolgserlebnisses zu überwinden. Dass jedoch Spiele einen Menschen zum Mörder machen, ist auch nach der Untersuchung sehr unwahrscheinlich. Die Mehrheit der Teilnehmer gab an, dass sie das im Spiel vorherrschende Werteverständnis (beispielsweise von Kriminalität) als eines mit der normalen Welt unverträgliches empfinden, da es zu weit abstrahiert und nicht übertragbar sei.²⁸ Ebenso gab es Angaben, dass manche Spieler sich auch von Spielen abwenden, die nicht mit ihrem bestehenden Werte und Normenverständnis konform sind. Übertragen auf die gesamte Spielerskultur führt das zu dem Schluss, dass nur sehr bedingt von einem Werteverfall und einer Kriminalisierung durch Bildschirmspiele gesprochen werden kann, es bleibt aber speziell für junge Menschen nicht ausgeschlossen. Etwas eindeutiger sind da die Angaben des assoziativen Transfers und der Übernahme von Spielinhalten in die eigene Phantasie- und Traumwelt. Bei mehr als der Hälfte der Teilnehmer gab es Angaben, dass sie bereits einmal Abläufe eines Spieles, wie in einem Déjà-vu, wiedererkannt haben oder sich ebenso verhalten haben. Ebenso flossen Inhalte inspirativ in die eigene Phantasie und in ihre Träume ein, so wurde das Erleben beispielsweise im Schlaf noch einmal nachgespielt. Diese Erkenntnisse weisen auf eine starke emotionale Bindung zum Spiel hin, dessen Inhalt jedoch charakterlich variiert.

Resümierend gibt es einige Hauptprobleme beim Transfer. Werden Handlungsabläufe zu stark internalisiert, kann es dazu kommen, dass sich die Spieler auch im wahren Leben wie ihre virtuellen Helden verhalten. Dies ist gerade in der heutigen Zeit gefährlich, da sich beide Realitäten durch den Fortschritt der Video- und Audiotechnik immer weiter Annähern und die

²⁷ Was nach Angaben der Spieler jedoch nur von kurzer Dauer ist

²⁸ Vgl. Wittin & Esser Seite 38

Grenzen zu verschwimmen scheinen. Werden zudem durch mangelnde Sozialkontakte oder fehlende Problemlösungsstrategien Kontrollverlustsfrustrationen nicht abgebaut, so kann ein Aggressionstau den labilen Charakter übermannen, was möglicherweise als letzter Tropfen in ein ohnehin gefülltes Fass eines potenziellen Amokläufers führen kann. Alle Ansätze einer Begründung von Taten wie in Erfurt oder Bad Reichenhall sind allerdings nur Spekulationen auf einer bislang noch nicht wissenschaftlich eindeutig bewiesenen Grundannahme. Die alleinige Schuld, soviel ist nun klar, kann dem Computerspiel nicht gegeben werden.

3. Generelle Informationen

Nachdem nun ausführlich über die verschiedenen Positionen für und gegen Killerspiele aufgeklärt wurde, soll nun einmal eine Grundlage geschaffen werden. Da mittlerweile wohl jeder irgendwie mit den Medien verbundene Mensch den Begriff Killerspiel wenigstens einmal gehört hat, wird nun versucht, diesem Begriff eine eindeutige Definition zuzuweisen. Nachdem dies geschehen ist, wird sich der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zugewandt, die in letzter Zeit herber Kritik ausgesetzt war und deren Versagen als Mitschuld zu den bereits genannten Amokläufen geführt hat.

3.1. Der Begriff des Killerspiels

Google.de gibt am 15.08.2007 bei der Eingabe des Wortes Killerspiel ungefähr 311.000 Treffer an. In Verbindung der Worte Killerspiel und Amok sind es immer noch ungefähr 363.000.²⁹ Diese Tatsache führt zu einem schnellen Schluss: beide Begriffe sind in der heutigen Zeit eng aneinander gekoppelt. Dem ist tatsächlich so. Bisher gibt es in keiner anderen Sprache ein Wort mit vergleichbarer Bedeutung. Gründe dafür können möglicherweise sein, dass selbst jene, die das Wort stets in den Mund nehmen, selbst nicht genau wissen, was damit eigentlich gemeint ist.

Ursprünglich stammt das Wort aus einer Diskussion um sogenannte Paintball- oder Laserdromspiele bei denen Personen mit Schutzanzügen im Team gegen andere um Flaggen gekämpft haben oder sich durch das Markieren mittels Farbpatrone oder Lichtstrahl außer Gefecht gesetzt haben. Bereits 1997 sollten derartige Tötungssimulationen verboten werden. 1999 führte Günther Beckstein den Begriff erstmalig in die Computerspieleindustrie ein.³⁰ Seit Edmund Stoibers Gesetzesentwurf vom 02.02.2007 stützen sich sämtliche Quellen auf seine Definition. Laut §131a sind „virtuelle Killerspiele [...]Spielprogramme, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen

²⁹ Tatsächliche Mehrangabe laut google.de

³⁰ Vgl. <http://www.killer-spiele.info/killer-spieleinfo/der-begriff-killerspiel.html>

darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen.“ Mit dem Zusatz aus §118a zur Beschreibung von „mensenverachten Spielen“ auf freiem Feld: Es sind Spiele, „die geeignet sind, die Mitspieler in ihrer Menschenwürde herabzusetzen, indem ihre Tötung oder Verletzung unter Einsatz von Schusswaffen oder diesen nachgebildeten Gegenständen als Haupt- und Nebeninhalte simuliert wird.“ Diese Definition führt Paintball und artverwandte weg von der Beschreibung als Killerspiele und lässt den Computerspielen den alleinigen Thron in der Abschussbude der Medien.

Die Auswirkungen, die diese Beschreibung in Verbindung mit einem Verbot dieser Spiele hat, sind enorm. Denn tatsächlich fallen in diesen Rahmen unglaublich viele Spiele aus fast allen Genres. Selbst namenhafte Strategiespiele wie Age of Empires oder Command and Conquer haben die Tötung von Menschen oder menschenähnlichen Wesen zum Inhalt und fielen unter ein Verbot. Tatsächlich sind in den Medien aber nur die Ego- oder First-Person-Shooter gemeint, was bei Durchsetzung des stoiberschen Gesetzesvorschlags die Justiz nicht davon abhalten könnte, auch eine bekannte Heldin wie Lara Croft aus den deutschen Häusern verschwinden zu lassen.

3.2. Die USK³¹

Wenn so eine Tat wie ein Amoklauf in unserem Land passiert, wird gleich nach Schwachpunkten im System gesucht, was sicher richtig ist, jedoch müssten viel mehr Faktoren beachtet werden wie bereits zuvor angedeutet wurde. Der Schuldige war allerdings schnell gefunden, die Computerspiele. Die Frage ist nun, wie die Täter an diese Spiele gelangen konnten. Da speziell Counterstrike frei im Handel erhältlich ist, führt die vermutete Schuld schnell zu der Instanz die in unserem Land für die Alterseinstufung und gegebenenfalls die Indizierung dieser Spiele verantwortlich ist. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist diese Instanz, der in den letzten Jahren seitens einiger deutscher Politiker schweres Versagen vorgeworfen wird. Auch dieser Missstand soll mit dem Gesetzesantrag vom 02.02.2007 behoben werden. Was die USK aber tatsächlich macht und wie schwerwiegend die von ihr begangenen Fehler tatsächlich sind, soll nun betrachtet werden.

Gegründet wurde die USK 1994 zur Alterseinstufung von Computerspielen und Spieledemos. Seit 2003 ist es ihre Pflicht, die verbindlichen Alterseinstufungen auf die Verpackungen der Spiele zu drucken. Jedes Spiel, welches auf den deutschen Markt gebracht werden soll, muss zuvor eine Prüfung der USK durch Medienforscher, Psychologen und Pädagogen überstehen.

³¹ Informationen bezogen von wikipedia.de bzw. www.usk.de

Hierbei wird es in eine von 5 Stufen eingeteilt, die sich an der bestehenden Gesetzeslage orientieren (§14 JuSchG):

Stufe 1, ohne Altersbeschränkung, sind Spiele, deren Inhalt für jedes Alter unbedenklich ist und deren Komplexität bereits von Kleinkindern beherrscht werden kann.

Stufe 2, freigegeben ab 6 Jahren, beinhaltet abstraktere und möglicherweise etwas unheimliche Szenerien, deren Schwierigkeitsgrad auch für jüngere Kinder nicht schaffbar erscheint.

Stufe 3, frei ab 12 Jahren, sind Spiele, in denen Gewalt nur am Rande, alltagsfremd und ohne explizite Darstellung vorkommt und deren Spielinhalt weiter abstrahiert und komplexer ist.

In der Stufe 4, freigegeben ab 16 Jahren, taucht der Begriff „rasante Action“ auf und beschreibt auch bewaffnete Kämpfe an historischen und fiktiven Schauplätzen.

In der letzten Stufe, keine Jugendfreigabe, finden sich explizit Titel, deren Inhalte die Entwicklung eines Kindes nachteilig beeinflussen können. §14JuSchG Abs.4 und §15 JuSchG Abs.2 und 3 sind hierbei nicht erfüllt und das Spiel wird als jugendgefährdend eingestuft.

Eine Einrichtung wie die USK ist europaweit einmalig. In keinem anderen Land werden Spiele nach so strengen Maßstäben für nur gewisse Altersgruppen zugänglich gemacht. Dies hat sich auch die europäische Union zum Vorbild gemacht und 2003 die Pan-European Game Information gegründet. Die PEGI ist in weitem Sinne der übergeordnete Bruder der USK und teilt, nach diesem Vorbild, europaweit Spielen Altersbeschränkungen zu. Und dennoch bestehen manche Spiele die USK Prüfung nicht und müssen für den deutschen Markt nachhaltig geändert werden, wie es schon bei Counterstrike Träger Half-Life passierte, wo beispielsweise Marines durch Roboter ersetzt wurden und Wissenschaftler anstatt tot umzufallen sich kopfschüttelnd auf den Boden gesetzt haben. Das Modell der USK erhält trotz oder gerade wegen seiner strenge in allen Ländern hohes Lob und selbst die Bundesregierung stellte auf eine Anfrage der FDP im August 2006 hin der USK ein Spitzenzeugnis aus.³²

4. Ein Blick in den Spiegel. Das Resümee eines Spielers

Da ich selbst zu den Vielspielern zähle³³ und mich mit dieser ganzen Diskussion seit langem verbunden fühle, fällt es nicht schwer, eine wertende Zusammenfassung zu geben. Dennoch ist es wichtig, alles auch unter einem medienpädagogischen Aspekt zu betrachten. Ich schließe mich einem

³² Vgl. R. Steidle (2007) Machtspiele um Killerspiele. In: PC Powerplay Januar 2007 (Seite 169)

³³ Gemeint sind mehr als 3,5 Std./Woche über einen längeren Zeitraum. Definition nach Wittin & Esser Seite 31

Verlangen der Gamer an, „Verzicht auf das Wort "Killerspiele"“³⁴. Dieser Begriff erzürnt gerade bei seiner vagen Definition durch eine Person, die in ihrer bisherigen politischen Karriere bereits mehr als einmal Untauglichkeit bewiesen hat. Das Wichtigste, auf das Wert gelegt werden muss, ist eine genaue Auseinandersetzung mit dem Problem. Spiele einfach zu verbieten und zu hoffen, dass das Problem so aus dem Blickfeld verschwindet, ist keine Lösung. Ein derartiger politischer Vorschlag wiegt die Eltern in Sicherheit und nimmt ihnen die Verantwortung ab, mit ihren Kindern eine ausreichende Medienerziehung zu betreiben. Zudem ist der Führung möglicherweise noch etwas bei ihrer mangelnden Recherche entgangen. Gesetzestreue, wie sie Beckstein in einem Interview mit der Jungen Union Hessen beteuert³⁵, mag möglicherweise vorhanden sein, jedoch gilt der Download bis heute in den Köpfen - scheinbar der ganzen Bevölkerung - als Kavaliersdelikt. Die kommende Generation bekommt es in die Wiege gelegt, sich Sachen von überall her kostenfrei und unzensiert aus dem Internet zu beschaffen. Was nützt da ein deutschlandweites Verbot? Die mögliche Lösung durch eine Cyberpolizei³⁶, wie sie Beckstein vorgibt, kommt einem Überwachungsstaat sehr nahe und was nützt es, wenn die besten Hacker nicht für sondern gegen die Regierung arbeiten und eine Einrichtung wie die Cyberpolizei innerhalb von Stunden überlistet oder gar lahmgelegt haben. Utopisch anmutend, aber nicht vollkommen unreal.

Der Punkt ist, dass in der Öffentlichkeit vollkommene Unwissenheit herrscht. Eltern wissen gar nicht, was ihre Kinder im Nebenzimmer tun. Gerade das und die verteilte Abschottung der Jugendlichen sind wichtige Punkte, an denen gearbeitet werden muss. Hilfe von den bereitwilligen Medien ist bei einer monopolistischen Pressekultur wie in Deutschland und am Beispiel der beabsichtigt wertenden und falschen Berichterstattung leider nicht zu erwarten. Gerade das hält auch nach den Verschwörungstheorien eines amerikanisch kapitalistischen Vorbildes die Menschen in Panik und macht sie gefügig. „Der Feind im eigenen Land“³⁷, wie schon der 11. September 2001 charakterisiert wurde.

Zurückdenkend an meine eigene Vergangenheit als Vielspieler (wie ich es heute noch bin) finde ich auch viele Netzwerkpartys auf denen beabsichtigt indizierte Spiele gespielt wurden und bei denen es gerade der Reiz war, den Gegner möglichst brutal niederzustrecken. Mit Freunden zusammen haben wir diese Spiele gespielt und uns darüber lustig gemacht und es als gänzlich unwirklich gesehen und gar nicht an das reale Töten gedacht. Auch ist erkennbar, dass gerade die gänzlich brutalen Spiele nur sehr kurzlebig waren und wir uns stets mehr auf die umfangreichen Spiele mit vielen Spielmöglichkeiten, Variationen und schöner Grafik konzentriert haben. Bei diesen Spielen war es vielmehr ein einfacher Wettbewerb. Wie ein Fußballspiel. Schauen, wer besser ist. Frustrationen habe ich dort ebenso mitbekommen wie Erfolgserlebnisse. Alles in allem ist es aber so, dass die Gamergemeinde, speziell auf LAN-Partys, eine sehr herzliche Gemeinschaft ist. Natürlich gibt es

³⁴ Zit. Nach <http://killerspiel-spieler.org/>

³⁵ Vgl. <http://www.jucast.de/index.php?id=50>

³⁶ Ebd.

³⁷ Zit. Nach <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/9/9886/1.html>

Rivalitäten in Turnieren, aber letztendlich spielen alle zusammen, in freien Spielen verschwimmen die Teams, man tauscht sich über Strategien aus und gibt einander Tipps und aufmunternde Worte.

Das große Problem ist nicht das Spielen an sich, sondern das spielen alleine, ohne sozialen Kontakt, wie es auch bei Steinhäuser gewesen sein muss, da sich Medien noch darüber streiten ob der überhaupt einen Internetanschluss gehabt hat, sie sich aber alle einig waren, dass er in seinem Zimmer alleine gespielt hat.

Das Problem ist nicht das Killerspiel, das Problem ist der Mensch, der sich aus aggressiver Grundhaltung ein aggressives Spiel beschafft und es ohne Kontakt zu Anderen in sich aufsaugt und dort eine Realität findet, in der er sich aufgibt, bis er nicht mehr hinaus kommt. Für diesen Vorgang sind junge Menschen vermutlich stärker gefährdet als ältere, jedoch besteht die Gefahr bei jedem Menschen unter ungünstigen Rahmenbedingungen.

Verbieten wir nicht die Spiele, verbieten wir soziale Abschottung.

5. Quellen

5.1. Bücher & Zeitschriften

- § J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, (2003) Bonn
- § PC Powerplay Januar 2007

5.2. Internetquellen

Überprüft am 15.08.2007

- http://de.wikipedia.org/wiki/Ernst_August_Wagner
- <http://killerspiel-spieler.org/>
- <http://www.4players.de/cs.php/dasspiel/-/3826/16590/index.html>
- <http://www.bleibergquellenkolleg.de/projekt/kol/dr%F6ssler.htm>
- <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/fazit/567218/>
- <http://www.gamer-gegen-gewalt.de/indexnn.htm>
- <http://www.heise.de/newsticker/meldung/26966>
- <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/9/9886/1.html>
- <http://www.heute.de/ZDFforum/foren/sendungen/frontal21/F964/thread1222620.php>
- <http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/23/0,3672,4078743,00.html>
- <http://www.killer-spiele.info>
- <http://www.killer-spiele.info/killer-spieleinfo/der-begriff-killerspiel.html>
- http://www.networld.at/index.html?/articles/0648/546/159746_s4.shtml
- http://www.unfallkassen.de/webcom/show_article.php/_c-509/_nr-10/_p-1/i.html?PHPSESSID=c550ffb5aed45e460600e4
- www.usk.de
- www.wikipedia.de