

Michael Mosel; Christian Waldschmidt

### «... und wir sagen immer noch ‹Killerspiele›». Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2319>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mosel, Michael; Waldschmidt, Christian: «... und wir sagen immer noch ‹Killerspiele›». Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 46: «Killerspiele». Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt (2010), S. 86-98. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2319>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## «... und wir sagen immer noch «Killerspiele»»

### Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings

#### Einleitung

Im zeitlichen Umfeld von *School Shootings* intensivieren sich nicht nur in Deutschland die Debatten um etwaige schädigende Einflüsse von Computer- und insbesondere sog. Killerspielen. Die folgenden Seiten behandeln diesen Killerspielediskurs. Dabei wird sich auf die Debatte der letzten acht Jahre beschränkt. Genauer wird hier der Verlauf und die Entwicklung betrachtet, seitdem im Rahmen des *School Shootings* von Erfurt 2002 das erste Mal der Begriff «Killerspiele» in Zusammenhang mit Computerspielen einem größerem Publikum bekannt wurde.

Zunächst wird der Verlauf der Debatten anhand ihrer Höhepunkte erläutert. An dieser Stelle beschränken die Autoren sich auf die Aussagen der Killerspielekritiker. Dabei wird an prägnanten Beispielen dargestellt, mit welchen Arten von Sinnzuschreibungen von dieser Seite argumentiert wird. Ebenso werden nur konkrete Aussagen berücksichtigt, die in zeitlicher Nähe zu den *School Shootings* getätigt wurden. Diese ad hoc Äußerungen mögen zwar die Differenzierung der Debatte verkürzt darstellen, es wird hier jedoch davon ausgegangen, dass sie im Hinblick auf die Konstituierung gesellschaftlicher Deutungsmuster am einflussreichsten sind. Demgegenüber steht, dass zwangsläufig andere Diskurse um Computerspiele in den Hintergrund gedrängt werden. Um den Einfluss des Killerspiel-Diskurses darzustellen werden bspw. rechtliche Änderungen in dessen Folge dargestellt.

Die Autoren beziehen dabei selbst nicht Stellung. Vielmehr wird im Anschluss an die exemplarische Darstellung ein Überblick über die Altersstruktur und Genrepräferenz der SpielerInnen, die aktuellen Ergebnisse der Medienwirkungsforschung und andere Aspekte gegeben, die nach Auffassung der Autoren Ausgangspunkt eines offenen und von Tatsachen getragenen Diskurses sein sollten.

#### Reflexionen über das Killerspielezeitalter

Seit Jahrtausenden gelten die jungen Generationen den Älteren als verroht und gefährdet. Bereits Sokrates werden abfällige Aussagen über die Jugend, ihre Hobbys und ihr Verhalten zugeschrieben.

Seien es Horrormane, die Beatles, Heavy Metal, die Power Rangers oder Dirty Harry, jede Generation hat auf ihre eigene Art Unverständnis und Sorge ihrer Gesellschaft provoziert. Diskussionen um Gewalt in Medien gibt es, seit es Medien

gibt. In heutiger Zeit sind es sog. Killerspiele, die als Bedrohung für Heranwachsende betrachtet werden.

Die erste öffentliche Debatte um Gewaltverherrlichung in Videospiele kam 1976 bei Erscheinen des Spielhallentitels *DEATH RACE* auf. Ein Blick auf die Graphik (siehe Abb. 1) zeigt recht deutlich, dass der Stein des Anstoßes bei diesem Titel nicht die detaillierte Graphik, sondern vielmehr der bloße Akt des

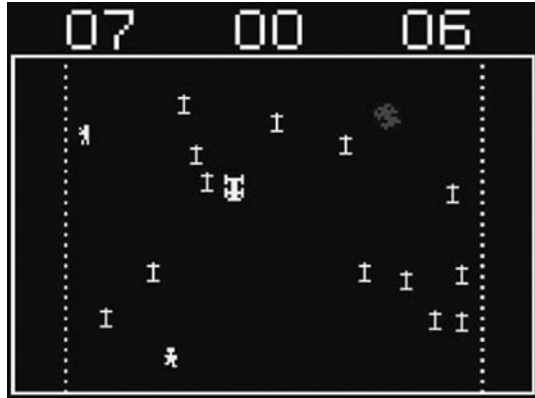


Abb. 1

Tötens war. Seitdem wurden immer wieder Computerspiele aufgrund gewalthaltiger, spiel-immanenter Praktiken an den Pranger gestellt.

Die Killerspieldebatte ist folglich älter als der Begriff «Killerspiel». Das Bundesland Bayern forderte bereits 1992 ein Verbot schwer jugendgefährdeter Medien wie gewalthaltiger Filme und Computerspiele. Der Begriff «Killerspiel» jedoch wurde seitens der Politik bis 2002 noch für Spiele wie *Gotcha*, *Paintball* und *Laserdrome* verwendet.<sup>1</sup>

Einem breiteren Publikum wurde der Begriff «Killerspiele» im Rahmen der erneut entfachten Diskussion um gewalthaltige Video- und Computerspiele aufgrund des *School Shootings* von Erfurt 2002 bekannt. Seitens der CSU wurden kurz nach der Tat Verbotsforderungen laut, obwohl polizeiliche Ermittlungen im konkreten Fall bis dahin keine Ergebnisse fanden, welche auf einen Zusammenhang zwischen der Tat und Computerspielen hätten schließen können lassen. Im Kanzleramt diskutierten infolge der Tat die Chefs der TV-Sender und Internetanbieter auf Einladung des damaligen Bundeskanzlers Gerhard Schröder über den Umgang mit Gewalt in den Medien, allerdings unter Ausschluss von Vertretern der Videospielehersteller. Jürgen Doetz, Präsident des Verbandes privater Rundfunk- und Telekommunikation, erklärte, diese seien nicht eingeladen worden, da man sich unter Kollegen einig war, «mit solchen Verbrechern» nicht an einem Tisch sitzen zu wollen.<sup>2</sup>

Die Debatte war konzentriert, hitzig und hatte weitreichende Veränderungen in Jugend- und Waffenrecht zur Folge. So initiierte das Bundesfamilienministerium

1 So hieß es 2002 in einer Drucksache des deutschen Bundestages: «Insbesondere werden die von Videofilmen, Computer und Videospiele und so genannten Killerspielen ausgehenden Gefährdungen effektiv eingeschränkt. [...] ein Verbot von Killerspielen wie *Gotcha*, *Paintball* und *Laserdrome* [...]». Siehe Deutscher Bundestag: Gesetzentwurf des Bundesrates. Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchGÄndG). 2002. <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/15/000/1500088.pdf> [Stand 01.01.2010], S. 1.

2 Zit. nach Althen, Michael: Peng! Du bist tot. Der Preis der Virtualisierung: Nicht nur Gewalt erzeugt Gewalt. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 06.05.2002.

eine Gesetzesnovelle, in deren Folge u.a. die Altersfreigaben für Videospiele verbindlich gemacht wurden. Währenddessen sagten Organisatoren und Sponsoren die LAN-Party ‹Das große Beben 5› aus Pietätsgründen ab.

Aus den meisten Medien und Köpfen verschwunden, erlangte die Debatte neue Aufmerksamkeit als es vier Jahre später in Emsdetten zu einem erneuten *School Shooting* kam. Wieder tat sich seitens der politischen Verbotsforderer die CSU besonders hervor. So äußerte sich ihr damaliger Vorsitzender Edmund Stoiber: ‹Nach dem verheerenden Amoklauf von Emsdetten darf es keine Ausreden und Ausflüchte mehr geben: Killerspiele gehören in Deutschland verboten. Sie animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten. Das sind völlig unverantwortliche und indiskutable Machwerke, die in unserer Gesellschaft keinen Platz haben dürfen›<sup>3</sup>.

Während der Begriff ‹Killerspiel› in der Debatte nach der Tat von Erfurt noch als rhetorische Überspitzung verstanden werden konnten, wurde er nun zum Zentrum und Buzzword derselben. Dies schlug sich u.a. im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD im Jahr 2005 nieder.<sup>4</sup> Seitens der Politik wurden die sich widersprechenden Erkenntnisse der Forschung ignoriert oder selektiv verwendet, um einen Verbotsdiskurs auf Basis eines vermeintlichen wissenschaftlichen Konsenses zu betreiben.

Dieser wird, wenn vielleicht auch unfreiwillig, insbesondere von zwei prominenten Wissenschaftlern in der öffentlichen Diskussion gestützt. Der bekannte Hirnforscher Prof. Dr. Manfred Spitzer vertritt in (populär-)wissenschaftlichen Büchern und einigen TV-Auftritten die These, dass gewalthaltige Computerspiele ‹aggressive Gefühle, Gedanken und Verhaltensweisen›<sup>5</sup> einüben: ‹Wohlmeinende (aber unwissende) Eltern investieren Milliarden, um unseren Nachwuchs im Töten auszubilden.›<sup>6</sup>

Eine ebenso hohe mediale Präsenz erreicht Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Leiter des KfN<sup>7</sup> und ehemaliger Justizminister Niedersachsens. Dieser forscht bereits länger zu Kriminologie und (Medien-)Wirkungsforschung und folgert: ‹Zu viel Medienkonsum macht dick, krank, dumm und traurig, vielleicht auch aggressiv›<sup>8</sup>. Ebenso kritisiert Prof. Pfeiffer die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Diese seien häufig zu niedrig, während er andere Titel als ‹für den

3 Sueddeutsche.de: Debatte um Killer-Spiele. ‹Sie animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten›. 2006. [http://www.sueddeutsche.de/politik/447/401229/text/\[Stand 01.01.2010\]](http://www.sueddeutsche.de/politik/447/401229/text/[Stand 01.01.2010]).

4 Online erhältlich unter <http://www.cdusu.de/upload/koavertrag0509.pdf>. Der Ausdruck ‹Killerspiel› wird in Kapitel 6.3: ‹Aufwachsen ohne Gewalt› gebraucht.

5 Spitzer, Manfred: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Stuttgart 2006, S. 218

6 Zitiert nach Klauß, Christian: Die Gewaltspieldebatte geht weiter – Spitzer gegen Horx. 2006. Online in Internet: <http://www.golem.de/0608/47251.html> [Stand 02.10.10].

7 Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.

8 Zitiert nach Frigelj, Kristian: Studie: Fernsehen macht Jungen dick und dumm. 2008. Online in Internet: [http://www.welt.de/politik/article1680087/Fernsehen\\_macht\\_Jungen\\_dick\\_und\\_dumm.html](http://www.welt.de/politik/article1680087/Fernsehen_macht_Jungen_dick_und_dumm.html) [Stand 02.01.10].

Markt überhaupt nicht geeignet»<sup>9</sup> einschätzt. Darüber hinaus wirft er – wie auch vereinzelt Politiker – der USK Nähe zur Spieleindustrie und daher Befangenheit vor.

Im gleichen Jahr versuchte der Gesetzgeber das Phänomen Killerspiel erstmals zu fassen. In einem Gutachten des Deutschen Bundestages<sup>10, 11</sup> wird festgestellt, dass die Bedeutung des Begriffs «Killerspiele» keineswegs eindeutig ist. Die Verfasser des Gutachtens legen folgendes Verständnis dem Begriff zugrunde:

«Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen.»<sup>12</sup>

Der Vorstoß der bayerischen Landesregierung 2007, härteres Vorgehen gegen Killerspiele gesetzlich zu verabschieden, wurde in den Bundesrat eingebracht, kam aber nicht zur Abstimmung und wurde vertagt. In diesem Kontext gab es eine Expertenanhörung im Unterausschuss «Neue Medien» Ende April 2007. Der Deutsche Kulturrat begrüßte diese Expertenanhörung ausdrücklich und wies abermals daraufhin, dass Computerspiele – ob gewalthaltig oder nicht – Teil des Kulturbereiches seien und dadurch unter die im Grundgesetz verankerten Grundrechte der Meinungs- und Kunstfreiheit fielen.<sup>13 14</sup> Uwe Schünemann (CDU) wurde diesbezüglich in einem Stern-Interview die Frage gestellt, weshalb er Killerspiele verbieten wollen würde, James Bond-Filme aber nicht. Dies wurde von Herrn Schünemann (CDU) folgendermaßen begründet:

«Offenbar haben Sie sich noch kein ‹Killerspiel› angeschaut, sonst würden Sie nicht eine solch naive Gleichstellung mit einem James Bond herstellen. Das ist eine ganz andere Qualität. Bei den ‹Killerspielen› geht es darum, dass die Spieler selbst zum Töten animiert werden. Sie müssen auf einen Knopf drücken. Dadurch wird etwa ein Arm mit einer Kettensäge abgetrennt. Diese Handlung wird zudem positiv bewertet,

9 Sueddeutsche.de: Nach dem Amoklauf von Emsdetten. Die Bilder selbst sind die Gewalt. 2006b. Online in Internet: [http://www.sueddeutsche.de/kultur/894/407670/text/\[Stand 02.01.2010\]](http://www.sueddeutsche.de/kultur/894/407670/text/[Stand 02.01.2010]).

10 Vgl. Burtchen, Christian/Weber, Sebastian: Gutachten zur Rechtmäßigkeit eines «Killerspiel»-Verbotes. 2006. Online in Internet: [http://www.pcgames.de/aid,528341/Gutachten-zur-Rechtmassigkeit-eines-Killerspiel-Verbotes/PC/News/\[Stand 01.01.2010\]](http://www.pcgames.de/aid,528341/Gutachten-zur-Rechtmassigkeit-eines-Killerspiel-Verbotes/PC/News/[Stand 01.01.2010]).

11 Vgl. Grote, Michael/Sinnokrot, Carmen: *Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen* («Killerspiele»). Berlin, 2006. Online in Internet: [http://webarchiv.bundestag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf \[Stand 02.10.10\], S. 4 f.](http://webarchiv.bundestag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf [Stand 02.10.10], S. 4 f.)

12 Ebd., S. 4 f.

13 Vgl. Ernst, Nico: Deutscher Kulturrat fordert Kunstfreiheit für Spiele. 2007. [http://www.golem.de/0702/50548.html \[Stand 01.01.2010\]](http://www.golem.de/0702/50548.html [Stand 01.01.2010]).

14 Vgl. Ihlenfeld, Jens: Bundestag beschäftigt sich mit Killerspielen. 2007. [http://www.golem.de/0704/51821.html \[Stand 01.01.2010\]](http://www.golem.de/0704/51821.html [Stand 01.01.2010]).

wenn man sein Opfer zuvor quält. Fürs Arm-Abtrennen gibt es 100 Punkte, fürs Kopf-Abtrennen 1000 Punkte. Das ist pervers und gehört sofort verboten.»<sup>15</sup>

Sprechakttheoretisch ist dieses Zitat bemerkenswert. Schönemann negiert rhetorisch die völlig unterschiedliche Rahmung der Situation, mit einer virtuellen Kettensäge virtuelle Gliedmaße abzutrennen, und der Situation, mit einer realen Kettensäge Gliedmaßen eines realen Menschen abzutrennen. Er bettet diese in einen monokausalen Zusammenhang ein (Wenn Knopf, dann Arm abtrennen), den er auch gleich durch Gebrauch des Wortes «pervers» als krankhaft markiert. Dies veranschaulicht die bereits weiter oben angesprochene Tendenz, den Begriff «Killerspiel» als Buzzword mit negativen, nicht näher genannten, aber immer implizit mitzuschwingenden Sinnzuschreibungen zu benutzen.<sup>16</sup>

Dabei ist anzumerken, dass der Begriff «Killerspiel» durch seine negative Konnotation bereits strukturierend auf den Diskurs wirkt, da gewisse Werturteile in den Bereich der Prämissen verschoben werden, wie es bspw. auch andere politische Kampfbegriffe, wie die «Asylantenschwemme», tun.

Im «Kölner Aufruf gegen Computergewalt» zeigt sich eine weitere Diskursstrategie der Killerspiel-Gegner. Der Kölner Aufruf fordert ein Verbot der Herstellung und Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele, sowie die Nichtanerkennung von Computerspielen als Kulturgut. Unterzeichner waren u.a. Christian Pfeiffer und Manfred Spitzer. Im Aufruf heißt es wörtlich:

«Mit Nebelbegriffen wie *«Medienkompetenz»* und *«Rahmungskompetenz»* wird pseudo-wissenschaftlich suggeriert, dass Kinder und Jugendliche mit Killerspielen sinnvoll *«umgehen»* könnten, ohne seelischen und körperlichen Schaden zu nehmen.»<sup>17</sup>

Wissenschaftliche Begriffe, wie «Medien-» und «Rahmungskompetenz», die oftmals im Rahmen von Theorien genutzt werden, welche aufzuzeigen versuchen, dass ComputerspielerInnen in der Lage sind, virtuelle und empirische Realität auseinanderzuhalten und etwaige Transfereffekte daher kritisch betrachtet werden müssen, werden durch die Verortung innerhalb der Pseudowissenschaften diskreditiert.

Die Diskussion verengte sich 2009 anlässlich des *School Shootings* von Winnenden erneut. In diesem Kontext unterstützte Joachim Herrman, bayerischer Innenminister der CSU, die Sinnzuschreibung, dass Computerspiele zum Morden animierten, indem er Computerspiele als «Tötungstrainingssoftware» bezeichnete und ihre schädliche Wirkung der von Drogen und Kinderpornographie gleichstellte.<sup>18</sup> In einem In-

15 Güßgen, Florian: «Killerspiel»-Debatte. «Das ist pervers». 2006. <http://www.stern.de/politik/deutschland/killerspiel-debatte-das-ist-pervers-578137.html> [Stand 01.01.2010].

16 Vgl. Höltgen, Stefan: Killerspiele. 2006. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24228/1.html> [Stand 01.01.2010].

17 Kölner Aufruf gegen Computergewalt. 2008. [http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf\\_gegen\\_Computergewalt.pdf](http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf) [Stand 01.01.2010]

18 Vgl. Bayerisches Staatsministerium des Innern: Pressemitteilung Nr. 127/09. Innenminister Joachim Herrmann: Keine Geschäfte mit Tötungstrainingssoftware. 2009. <http://www.stmi.bayern.de/presse/archiv/2009/127.php> [Stand 01.01.2010].

terview erklärte er, dass es ihm «nicht um die Frage einer vergleichbaren moralischen Schwere»<sup>19</sup> ginge, sondern darum, dass durch die Nutzung von Killerspielen «die Hemmschwelle sinken kann, das auch einmal in der Wirklichkeit umzusetzen»<sup>20</sup>, wie es eben auch bei der Betrachtung kinderpornographischer Videos der Fall sei.

Ebenso wird «Killerspiel» bewusst als symbolisch aufgeladener Begriff genutzt, indem der Hinweis auf den tendenziösen Charakter des Ausdrucks bewusst abgetan wird. Exemplarisch belegt werden kann dies an der Sendung «Nachtcafé» vom 24.04.09 (SWR; Moderation: Wieland Backes). Das Thema der Sendung lautete «Weg mit den Waffen, Schluss mit der Gewalt? – Konsequenzen nach Eislingen und Winnenden». Unter den Gästen befanden sich u.a. Heribert Rech (CDU, Innenminister Baden-Württemberg), Gisela Mayer (Lehrerin, Sprecherin des Aktionsbündnisses Amoklauf Winnenden und Mutter eines der Opfer vom Winnender *School Shooting*), Ibrahim Mazari (Kommunikationsdirektor und Pressesprecher bei der Turtle Entertainment GmbH in Köln und Jugendschutzbeauftragter der Electronic Sports League, Sozialwissenschaftler) und Prof. Manfred Spitzer.

Während Ibrahim Mazari unter Hinweis auf das Fehlen einer trennscharfen Definition versuchte, den Begriff «Killerspiele» aus der Diskussion zu nehmen<sup>21</sup>, waren sich Herr Rech und Frau Mayer<sup>22</sup> einig, den Begriff weiterzuverwenden. Heribert Rech rechtfertigte dies mit dem Hinweis auf das Spiel *RESIDENT EVIL 5*, dem er unterstellt, dass seine audiovisuelle Präsentation so realistisch sei, dass virtuelle Gegner nicht mehr als virtuell erkennbar seien.<sup>23</sup>

Auffällig ist bei der Betrachtung um sog. Killerspiele, dass die persönlich betroffene Akteursgruppe der SpielerInnen nur randständig und vereinzelt im öffentlichen Diskurs innerhalb der herkömmlichen Massenmedien auftaucht. In den öffentlich-rechtlichen Talkshows tauschten sich zumeist (Innen-)Politiker, Wissenschaftler, Journalisten, Vertreter von Computerspielherstellern und besorgte Eltern miteinander aus, also Personen, die alle nur aus Beobachtung zweiter Ordnung Aussagen über die Situation der Rezipienten äußern können und zumeist der Altersgruppe der über 40-jährigen angehören. Saß ein Spieler in der Talkrunde, handelte es sich dabei aber

19 Lange, Nicole: Innenminister Herrmann äußert sich zum Pädophilie-Vergleich. 2008. <http://www.derwesten.de/leben/games/hintergrund/Innenminister-Herrmann-aeussert-sich-zum-Paedophilie-Vergleich-id1205231.html> [Stand 01.01.2010].

20 Ebd.

21 Ab Minute 15:50 – Ibrahim Mazari: «... ich würd mich auch vor dem Begriff <Killerspiele> verahren. Das was wir betreiben, ist z.B. *COUNTER-STRIKE* als Sportart und ähm... das ist ein Begriff der wirklich sehr schwer zu fassen ist.» Ab Minute 43:14 – Ibrahim Mazari: «Ich weiß nicht, ob Sie sich damit auseinandergesetzt haben. Das, was man <Killerspiele> nennt, ist eigentlich nicht fassbar. Es gibt Spiele, die sind indiziert, sie sind gewaltverherrlichend und die sind zu Recht verboten. Das ist das Strafgesetz in Deutschland, das das durchsetzen muss. Das ist 'ne ganz klare Sache, da sind wir uns alle einig.»

22 Ab Minute 25:30 – Gisela Mayer: «... Verbot – und wir sagen immer noch <Killerspiele> – von Spielen, die ganz einfach den Mord an Menschen simulieren.»

23 Ab Minute 23:04 – Heribert Rech: «Da ist fast nicht mehr zu erkennen, dass es sich hier um virtuelle Menschen handelt, die man umbringen muss. Sondern Sie schleichen sich an von hinten, durchschneiden dem, der nun wirklich aussieht wie ein Mensch, die Kehle. Der schreit in Todesangst [...]. Da können Sie virtuell und real am Schirm eigentlich überhaupt nicht mehr unterscheiden.»

meist nicht um einen repräsentativen Spieler, vielmehr war er immer auf die eine oder andere Art selbst betroffen, zumeist aufgrund von Suchterscheinungen.

Im Gegensatz dazu findet in der Sphäre des Internet Kommunikation statt, welche sich «im blinden Fleck der Beobachtung» (nach Luhmann) des öffentlichen Diskurses befindet. Auf den großen Web 2.0-Plattformen hagelt es eine Fülle von Kommentaren zu jeder Nachricht, die von den Newstickern aufgegriffen wird. Diese Flut von Kommentaren, kritischen Äußerungen und auch Anfeindungen gerät aber aufgrund der selektiven Wahrnehmung der beteiligten Akteure nicht in den öffentlichen Diskurs. Der Diskurs über neue Medien wird letztlich in den alten Medien entschieden.

Einem Großteil der Akteure muss also ein augenscheinlich mangelndes Hintergrundwissen attestiert werden. Im Folgenden wird versucht, eine grobe Übersicht über absolut unstreitbares Hintergrundwissen zu geben, welches dem aktuellen Forschungsstand entspricht. Dies ist nach Ansicht der Autoren die Grundlage für einen erfolgreichen Diskurs.

Warum spielen Menschen Computerspiele?

Die Fülle an Motivationen, Computerspiele zu spielen, ist mannigfaltig. Mayer<sup>24</sup> liefert eine ausführliche Zusammenstellung verschiedener Kategorien von Motiven bei zahlreichen Autoren. Einige von diesen werden hier kurz skizziert:

**Entgrenzung** – Der wesentliche Punkt bei der Entgrenzung ist, dass kulturelle, sprachliche, ideologische und räumlich-geographische Grenzen überwunden werden können.

**Kommunikation** – Hierbei geht es um den Reiz, neue Formen von Kommunikation auszuprobieren, «sowie die Kommunikation mit mehreren Personen gleichzeitig»<sup>25</sup>. Hier fließt der Aspekt der Geselligkeit ein: Viele (Online-)Spiele werden aufgrund sozialen Drucks der Freunde gespielt.

**Wettbewerb** – Spieler können sich gefahrlos mit virtuellen oder realen Gegnern messen. Das Vergnügen entsteht hierbei durch das Wettfeiern und den Leistungsvergleich.

Klimmt unterscheidet drei verschiedene Ebenen mit ihrem jeweils spezifischen Mechanismus des Unterhaltungserlebens:

**Selbstwirksamkeitserleben** – Unter Selbstwirksamkeitserleben versteht Klimmt einen «spezifischen Erlebens-zustand»<sup>26</sup>, in den das Subjekt eintreten kann, wenn es

24 Mayer, Monica: *Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele*. Boizenburg 2009. Zugleich: Diss., Otto-Friedrich-Universität Bamberg 2009, S. 281 ff.

25 Mayer: *Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?* (wie Anm. 25), S. 283.

26 Ebd., S. 76.



sich selbst fortlaufend als direkt-kausal wirkenden Agenten wahrnimmt, also «wenn auf jede Handlung ohne jegliche Verzögerung eine Reaktion erfolgt»<sup>27</sup>.

Neben der zeitlichen Nähe zwischen Eingabe und Reaktion des Computerspiels ist noch ein zweiter Faktor von Relevanz: «In vielen Computerspielen lassen sich durch sehr <kleine> Handlungen sehr <große> Wirkungen erzielen»<sup>28</sup>. So reicht ein einzelner Mausklick um bspw. bildschirmfüllende Explosionen mit atemberaubenden audiovisuellen Effekten zu erzeugen.

*Spannung und Lösung* – Auf der zeitlichen Ebene der Episode, welche sich durch eine «Aneinanderreihung von (vielen) I-/O-Loops»<sup>29</sup> auszeichnet, sind Aufgaben, Probleme und Herausforderungen abgebildet. Je nach narrativer Einbettung können die Probleme und Herausforderungen unterschiedlicher Art sein: Mal bestehen sie aus angreifenden Gegnern, einer zu Grunde gehenden Wirtschaft, Sandbunkern auf Golfplätzen etc. Daraus ergibt sich, dass die Anforderungen an den Spieler differieren: Actionspiele fordern schnelle, präzise Reaktionen, während Wirtschaftssimulationen die Verarbeitung vieler Informationen und komplexe Problemlösungsstrategien verlangen. Diesen spannungsgeladenen Zustand mit all seinen Hoffnungen und Ängsten zwischen einem Problem und seiner Lösung gilt es für den Spieler zu beseitigen. Gelingt ihm dies, löst sich die Spannung in Freude auf, welche sich allerdings nur einstellt, wenn vorher tatsächlich Unsicherheit über den Ausgang einer Episode herrschte.

*Simulierte Lebenserfahrungen* – Auf der obersten Analyseebene findet sich nun die Spiel-Sitzung, welche aus mehreren Episoden inkl. ihrer Eingabe-Ausgabe-Schleifen besteht. Hier kommen umfassende, narrative Strukturen zum Tragen, es können ganze Geschichten mit inhaltlich großen Veränderungen durchlebt werden. Auf dieser Ebene wird der Spannungsbogen der Rahmengeschichte erkennbar.<sup>30</sup>

Fremde, exotische, meistens schwer zugängliche und zum Leben des Spielers in deutlichem Kontrast stehende Handlungsrollen können so im Spiel für den Spieler erfahrbar gemacht werden. Klimmt bezeichnet sie daher auch als «interaktive Lebensweltsimulatoren» und beschreibt ihre Darstellung fremder Lebensweltbereiche als «faszinierend, attraktiv und unterhaltsam».<sup>31</sup> Sie helfen folglich, Alltagsorgen zu vergessen und stellvertretende Erfahrungen in simulierten Handlungsräumen zu sammeln.

27 Ebd.

28 Ebd., S. 80.

29 Ebd., S. 71. Gemeint sind Input-/Output-Loops.

30 Ebd., S. 74 ff.

31 Ebd., S. 99.

## Jugendschutz und (Killer-)spieler

Das deutsche Jugendschutzsystem gilt in Bezug auf Computerspiele als das strengste weltweit. Vergleichbar mit dem Aufbau der Freiwilligen Selbstkontrolle Film, stellt die Spieleindustrie die Infrastruktur zur Beurteilung der Spiele und Festlegung der Altersfreigabe, während die Sichtung und Entscheidung über die Freigabe von Vertretern der obersten Landesjugendbehörden getroffen wird. Die USK kann die Freigabe verweigern, was in aller Regel dazu führt, dass die BPjM<sup>32</sup> daraufhin Untersuchungen bezüglich einer Indizierung oder Beschlagnahmung des Titels aufnimmt. Faktisch erscheinen in Deutschland kaum Titel ohne eine Altersfreigabe durch die USK. So veröffentlichen Sony und Microsoft für ihre jeweiligen Konsolen keine Titel, die keine Kennzeichnung durch die USK erhalten haben.

Der deutsche Computerspielemarkt ist für die Hersteller äußerst attraktiv. Nach Angaben des Branchenverbands BITKOM<sup>33</sup> wurden 2009 mit Computerspielen Rekordumsätze erzielt. Die Branche hat 2009 ca. 2,7 Milliarden Euro mit Konsolen und Spielen (für Konsole und PC) umgesetzt.<sup>34</sup>

Daher veröffentlichen die meisten Hersteller speziell für die deutschen Jugendschutzrichtlinien angepasste Versionen ihrer Spiele oder berücksichtigen bereits bei der Entwicklung das erwartete Altersrating in Deutschland. Nur in seltenen Fällen sehen Verleger davon ab, ihre Titel wegen Jugendschutzbedenken in Deutschland zu veröffentlichen.

Computerspiele sind inzwischen fester Bestandteil der Popkultur. So spielen nach Angaben des BITKOM 28% aller Deutschen über 14 Jahre digitale Spiele. Aufgeschlüsselt nach Altersgruppen sind dies in der Altersgruppe der 14- bis 29-Jährigen 57%, bei den 30- bis 49-Jährigen 32% und selbst in der Gruppe der über 50-Jährigen immerhin noch 11%. Etwa jeder Dritte (36%), der über die notwendige technische Ausstattung verfügt, um online spielen zu können, nutzt diese auch.<sup>35</sup> Aufgeschlüsselt nach Geschlecht lässt sich feststellen, dass der Anteil an Frauen unter den Spielern ca. 22% beträgt und steigend ist.<sup>36</sup> Der Computer ist nach wie vor das primäre Spielgerät mit einer Nutzungspräferenz von ca. 31%, gefolgt von der Konsole mit ca. 14% und dem Handy mit ca. 6%.<sup>37</sup>

Die Nutzungsdauer der deutschen Computerspieler beträgt im Durchschnitt 5,4 Stunden pro Woche, davon werden 4,5 Stunden am Computer gespielt und von diesen wiederum 2,3 Stunden *online games* im Internet. Im Gegensatz dazu werden

32 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.

33 Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.

34 Vgl. BITKOM: Rekordumsätze mit Computerspielen. 2009. [http://www.bitkom.org/de/themen/54906\\_60682.aspx](http://www.bitkom.org/de/themen/54906_60682.aspx) [Stand 29.12.09].

35 Vgl. BITKOM: Presseinformation. Jeder Zehnte über 50 spielt digital. 2008. [http://www.bitkom.org/files/documents/Presseinfo\\_BITKOM\\_Gaming\\_19\\_08\\_2008.pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/Presseinfo_BITKOM_Gaming_19_08_2008.pdf) [Stand 29.12.09], S. 2.

36 Vgl. ebd., S. 1.

37 Vgl. ebd.

stationäre Spielkonsolen durchschnittlich nur für eine halbe Stunde pro Woche in Betrieb genommen.<sup>38</sup>

Das Publikum der «Killerspiele» ist erwartungsgemäß überwiegend männlich und jünger. Männliche Jugendliche (bis 19) geben zu zwei Dritteln an, dass für sie Computerspiele (sehr) wichtig sind, während dies bei den Mädchen nur ein Viertel angibt. Actionspiele werden ebenso von Jungs weitaus häufiger gespielt als von Mädchen.

Die Verbreitung von nicht altersgerechten Spielen ist trotz des engen Jugendschutznetzes in Deutschland hoch. Ein Drittel aller männlichen Jugendlichen gibt laut JIM-Studie<sup>39</sup> 2009 an, dass im Freundeskreis die meisten brutale PC-, Konsolen- oder Onlinespiele spielen<sup>40</sup>. Bei den Mädchen gab dies «nur» jede elfte an, bei beiden Geschlechtern ist aber in den letzten Jahren ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen. Jugendschutz im Bereich Computerspiele scheint noch ein vornehmliches Jungenproblem zu sein. So geben 82% aller männlichen Jugendlichen an, bereits Spiele gespielt zu haben, für die sie nach der Altersauszeichnung zu jung waren. Dabei scheint die verpflichtende Kontrolle des Alters beim Verkauf von Spielen nur zu einer Veränderung der Beschaffung solcher Spiele geführt zu haben. Hauptquelle von altersbeschränkten Spielen war nach JIM 2008 der Freundeskreis, mit weitem Abstand gefolgt von der Beschaffung im Internet. Der Kauf(-versuch) im Laden ist bei weitem nicht so verbreitet.

### Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung

Die Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung zu den Effekten von Videospielen stehen noch am Anfang. Eine einheitliche, konsistente Einschätzung von WissenschaftlerInnen zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele liegt bis dato nicht vor.<sup>41</sup>

Der Konsens in der Medienwirkungsforschung kommt nicht über naheliegende, sehr allgemeine und abstrakte Vermutungen nach dem Muster hinaus: «Bestimmte Computerspiele können unter bestimmten Bedingungen bei bestimmten SpielerInnen bestimmte positive und/oder negative Effekte auslösen». Sobald Studien elaborierter werden, werden diese innerhalb der *scientific community* oftmals aufgrund ihrer Methodik kontrovers diskutiert.

So werden innerhalb der Medienwirkungsforschung vier Theorieansätze unterschieden:

38 Vgl. BITKOM: Trends bei Computer-Spielen. 2009b. [http://www.bitkom.org/de/themen/54906\\_60733.aspx](http://www.bitkom.org/de/themen/54906_60733.aspx) [Stand 29.12.09].

39 «JIM» steht für «Jugend, Information und (Multi-)Media». Es handelt sich dabei um im jährlichen Rhythmus entstehende Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zur Mediennutzung von Jugendlichen.

40 JIM-Studie 2009. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>, S. 44.

41 Vgl. Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): *Analyse des Jugendmedienschutzesystems – Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Endbericht, Oktober 2007*. Hamburg 2007. <http://www.hans-bredow-institut.de/de/forschung/analyse-des-jugendmedienschutzesystems-jugendschutzgesetz-jugendmedienschutz-staatsvertrag> [Stand 07.10.09], S. 312.

- *Katharsistheorie*: Beobachtung bzw. das Nachspielen gewalthaltiger Handlungen baut Spannungen ab und reduziert so die Aggressionsbereitschaft.
- *Inhibitionstheorie*: Gewaltdarstellungen können Angst erzeugen und hemmen dadurch die Aggressionsbereitschaft.
- *Habitualisierungstheorie*: Darstellung von Gewalt in Medien kann auf den Rezipienten eine abstumpfende Wirkung haben und so den Rezipienten an Gewalt gewöhnen.
- *Stimulationstheorie*: Gewaltdarstellungen können die Aggressionsbereitschaft fördern.<sup>42</sup>

Weicht man seinen Blick auf den Konsens innerhalb der Medienwirkungsforschung ein wenig auf, so lässt sich sagen, dass folgende Ansichten von zumindest einem überwiegenden Teil der in diesem Feld tätigen WissenschaftlerInnen unabhängig von ihrem Theorieansatz geteilt werden:

Vielen Studien auf diesem Gebiet mangelt es an Validität aufgrund des methodischen Vorgehens (Fragebögen, Selbstaussagen der Spieler, Operationalisierung von «gewalthaltig» und «gesteigerte Aggression» etc.).<sup>43</sup>

Es gibt schwache Korrelationen (bis ca.  $r=0.30$ ) zwischen dem Spielen gewalthaltiger Computerspiele und gesteigerter Aggression<sup>44</sup>. Inwiefern diese Korrelationen als kausale Zusammenhänge gewertet werden können, ist allerdings ungeklärt bzw. strittig. Mögliche Positionen sind hierbei:

- Computerspiele steigern aggressives Verhalten
- Die gemessene Aggressivitätssteigerung basiert auf einer Erhöhung des physiologischen Erregungsniveaus und hat keine langfristigen Folgen<sup>45</sup>.
- Menschen, die aggressives Verhalten an den Tag legen, haben gewisse Prädispositionen für gewalthaltige Computerspiele.

Unbestreitbar ist ebenfalls, dass gewisse Persönlichkeitsdispositionen sowie der soziale Kontext als Moderatorvariablen für etwaige negative Effekte dienen.

Unabhängig von der Interpretation dieser Ergebnisse gibt es genug Indikatoren für das Auftreten irgendwie gearteter Effekte, welche weitere Forschung erfordern<sup>46 47</sup>.

42 Vgl. Mayer: *Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?* (wie Anm. 25), S. 310.

43 Vgl. Bryce, Jo/Rutter, Jason: *Digital games and the violence debate*. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hrsg.): *Understanding digital games*. London, New Delhi 2006, S. 205-222.

44 Vgl. Weber, René/Ritterfeld, Ute/Kostygina, Anna: *Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games?* In: Vorderer, Peter/Bryant, Jennings (Hrsg.): *Playing video games. Motives, responses, and consequences*. Mahwah 2006, S. 355.

45 Vgl. Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): *Analyse des Jugendmedienschutzsystems* (wie Anm. 45), S. 313.

46 Weber/Ritterfeld/Kostygina: *Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games?* (wie Anm. 48), S. 357.

47 Engelfeldt Nielsen, Simon/Heide Smith, Jonas/Tosca, Susana Pajares: *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge 2008, S. 232.

## Fazit

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass gesicherte Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung in Bezug aufs Computerspielen äußerst rar sind. Dabei sollte deren Stellenwert im Diskurs nicht überbewertet werden. Dieser ist weitaus facettenreicher als er hier dargestellt werden konnte. Wie aus oben Beschriebenem deutlich werden sollte, sind die Vorbehalte der Kritiker meist grundlegenderer Natur. Sie richten sich gegen die Präsentation expliziter Gewalt als Problemlösungsmittel, unabhängig von etwaigen Wirkungen.

«[...] und dann kommt die Altersgrenze, da ist es erlaubt, da ist es Geschmackssache, was ich will. Ich bin nicht der Meinung, dass wirklich alles offen Geschmackssache ist. [...] Es gibt Grenzen des Geschmacks und ich denke, hier darf auch eine Gesellschaft sich einmischen. [...]. Da würd ich jetzt wirklich Einspruch erheben und würde sagen, auch da müssen sich Eltern, Erzieher, aber auch Erwachsene vielleicht doch einmal rein reden lassen, in das was sie tun.»<sup>48</sup>

«Das zweite, was in Familien geschieht, ich nenne das Gleichgültigkeitsliberalismus. [...]»<sup>49</sup>

Spätestens hier wird offensichtlich, um wie viel mehr es im Computerspieldiskurs geht. Den Kritikern geht es häufig nicht primär um Jugendschutz, als vielmehr um die Kritik am «Gleichgültigkeitsliberalismus». Damit wird offensichtlich, dass *School Shootings* zwar Anlässe zur Intensivierung des Computerspieldiskurses, für diesen aber nicht ursächlich sind. Hier offenbart sich eine grundlegendere diskursübergreifende Agenda, der vermuteten Verrohung der Gesellschaft zu begegnen. Dies zeigt Parallelen zur angeblich steigenden Gewalt von Jugendlichen, insbesondere derer mit Migrationshintergrund. Auch hier wird beinahe ausschließlich nah am Populismus argumentiert, und wissenschaftliche Erkenntnisse werden als pädagogische oder soziologische «Verklärung» diskreditiert. Das Beispiel der im Aggregat zurückgehenden Jugendkriminalität zeigt, dass im öffentlichen Diskurs drastische Einzelfälle häufig ein höheres Gewicht haben als die realen gesellschaftlichen Entwicklungen.

Wenn in diesem Beitrag auch nur die Seite der Killerspielgegner betrachtet wurde, ist es den Autoren wichtig festzuhalten, dass auch seitens der Spieler sachliche und konstruktive Argumente eher die Ausnahme sind. So wurde das «Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden», welches von Angehörigen der Opfer des *School Shootings* von Winnenden gegründet wurde, aufgrund einer Aktion, bei welcher zur Entsorgung von Killerspielen aufgerufen wurde, mit teils üblen Anfeindungen bis hin zu Vergleichen mit Bücherverbrennungen im Dritten Reich konfrontiert. Auch die oben genannten Wissenschaftler, Prof. Pfeiffer und Prof. Spitzer, werden aufgrund ihrer Forschungsergebnisse Opfer von persönlichen, teils beleidigenden Anfeindungen.

48 «Nachtcafé» vom 24.04.2009. Ab Minute 1:04:26 – Gisela Mayer.

49 Ab Minute 1:20:44 – Gisela Mayer.

Vor diesem Hintergrund ist es umso erfreulicher, dass die Killerspielkritiker und ihre Kritiker inzwischen verstärkt mehr mit- als übereinander reden. Das Aktionsbündnis bezeichnete aufgrund der «interessanten Diskussionen» mit den Spielern die oben genannte Aktion als einen Erfolg, während sich auch in Spielerkreisen kritische Stimme mehrten, die mahnten, den Angehörigen der Opfer mit dem angemessenen Respekt zu begegnen und verstärkt die sachliche Diskussion mit den Spielegegnern zu suchen.