

Hintergrundpapier zur Debatte um das Verbot sog. „Killerspiele“

Ausgangsthesen

Computerspiele sind ein Teil heutiger Populärkultur. Dies gilt ebenso für das Untergenre der Ballerspiele, das selbst wiederum von der vermeintlich harmlosen Moorhuhn-Jagd bis zu den gegenwärtig medial und politisch inkriminierten, vor allem von männlichen Jugendlichen rezipierten Ego-Shootern wie *Counter Strike* et al. reicht.

Erste Ballerspiele wie z.B. *Space War* (Abschießen von Raumschiffen) wurden bereits in den 1960er Jahren programmiert. Die eigentliche Geschichte der Ego-Shooter, bei denen die Wahrnehmung der Spielhandlung mittels subjektiver Kameraführung erfolgt, beginnt aber erst mit dem 1993 publizierten *Doom* (Spieler/in hat als Soldat einen Planeten von Monstern und Mutanten zu befreien). Nach weiteren, ähnlich gelagerten Spielen wie *Duke Nukem* und *Quake* folgte 1998 – das auch netzwerk- und multiplayer-fähige – *Counter Strike* (Spieler/innen kämpfen als Terroristen gegen Counterterroristen und umgekehrt). Dessen Spielgemeinde in Deutschland wird auf 500.000 Spieler/innen (Stand: 2003) geschätzt.

Die Spieler/innen sind über das Internet in Communities organisiert. Gefördert wird dieses Bestreben durch die Open-Source Politik vieler Spiele-Anbieter (so *Quake*, *Counter Strike* etc.). Sie ermöglicht es, mittels frei verfügbarer Editoren Modifikationen (sog. Mods) an den Originalspielen vorzunehmen, so dass sowohl Veränderungen an den virtuellen Gegnern – sie können dann zum Beispiel in Gestalt von Saddam Hussein oder George W. Bush erscheinen –, als auch an den Spielszenarien, Hintergrundbildern und Regeln vorgenommen werden können. Diese Technik erlaubt es umgekehrt, Werbung in Spieleumgebungen einzubetten. Den Anfang machte auch hier jüngst der Ego-Shooter *Counter Strike*, der bei Werbetreibenden mit einer Nutzungsrate von weltweit 5 Milliarden Spielminuten pro Monat wirbt.

Die Debatte, ob ein Verbot von Ego-Shootern die Ausübung von Gewalt verhindern kann, begann 1997 in den USA, als ein Schüler der High School in West Paducah drei Mitschülerinnen erschoss. Nach dem Schulmassaker in Littleton 1998 wurde sie forciert. Die Täter sollen unter anderem *Doom* und *Quake* gespielt haben. In Deutschland findet diese Situation ihre Entsprechung in den Amokläufen von Erfurt (2002) und Emsdetten (2006), mit dem Unterschied, dass die Täter nun Spieler von *Counter Strike* waren.

Der Begriff „Killerspiele“ (*Simulation realitätsnaher Tötungshandlungen*) ist abzulehnen. Er wurde bereits nach Erfurt von der CSU lanciert und 2006 mit eindeutiger Verbots-Zielsetzung erneut ausgegraben. Ziel einer vom bayerischen Innenminister Beckstein für Januar 2007 angekündigten Bundesrats-Initiative ist es, über eine Ergänzung von § 131 StGB (Gewaltdarstellung) nicht nur Hersteller und Distributoren, sondern erstmals auch Spieler/innen von sog. gewaltverherrlichenden Computerspielen mit einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafen zu belegen.

Eine prohibitive Politik im Umgang mit Ballerspielen im allgemeinen und mit Ego-Shootern im besonderen ist abzulehnen. Ein solcher Weg beraubte sich der Möglichkeit, Einfluss auf Jugendliche und ihre Spielwelten nehmen zu können. Auch verschlösse er die Augen vor einer sehr viel schwierigeren sozialen Realität.

Im folgenden soll anhand der Diskussion von drei thematischen Unterpunkten, die auf einen ersten Blick aus Perspektive der LINKEN als problematisch erscheinen können, ein Entwurf für eine Positionsbestimmung zur Debatte um das Verbot sog. „Killerspiele“ vorgelegt werden.

Computerspiele und Gewalt

Der Konnex Computerspiele und Gewalt, sprich: sind Ego-Shooter aggressionsfördernd und – in der politisch-medialen Zuspitzung – partiell gar mitverursachend für Amok an Schulen, wird in Medien und Wissenschaften unterschiedlich diskutiert. Dabei verlaufen auch die wissenschaftlichen Diskurse zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele keineswegs konsensuell. In den USA reicht das Spektrum der Forschungsergebnisse vom Befund einer persönlichkeitsfördernden Wirkung (Ego-Shooter fördern Gemeinschaft und Freundschaft) auf der einen bis zur Behauptung von der konditionierten Reaktion und nicht mehr bewussten Entscheidungsprozessen („killing simulators“, unter Konstatierung einer weitgehenden Übereinstimmung von Ego-Shootern und dem populären Spiel *Duck Hunt*) auf der anderen Seite.

Auffällig in der thematischen Bearbeitung ist ein Zurückbleiben von kulturwissenschaftlichen Erklärungsansätzen. Die zur Anwendung gebrachten Untersuchungsverfahren entstammen den sich als *positive* Wissenschaften verstehenden Disziplinen klinische Psychologie (Messung von Herzfrequenz, Blutdruck, Hautleitfähigkeit), Radiologie (Messung von Gehirnreichsaktivitäten) und Sozialwissenschaft (Befragung). Die methodischen Designs sind oftmals fragwürdig, da entweder nicht vergleichbar oder nicht auf die Gewinnung repräsentativer Aussagen hin ausgerichtet.

Von Experten wird den empirischen Befunden zudem entgegengehalten, dass zwar der Nachweis von Veränderungen individueller Erregungsniveaus sowie affektiver und kognitiver Prozesse plausibel sei, nicht aber deren damit in Zusammenhang gebrachte Eindeutigkeit in der Interpretation. Umstritten ist insbesondere das Ursache-Wirkungsverhältnis des in korrelativen Studien gefundenen Zusammenhangs zwischen Nutzungsart und -dauer von gewalthaltigen Computerspielen und einer gesteigerten Gewaltbereitschaft von untersuchten Nutzer/innen. Wahrscheinlicher als eine ursächliche Wirkung – so diese Gegenpositionen – scheint demnach das Vorliegen einer Verstärkung von Prädispositionen zu sein.

Ein Blick auf zwei – selektiv ausgewählte – empirische Untersuchungen aus Deutschland, die versuchen, die mit der Fragestellung aufgeworfenen Dimensionen zumindest ansatzweise ausgewogen auszuleuchten, ergibt folgendes Bild:

Frindte/Obwexer (2003, Universität Jena) weisen im kurzfristigen Nutzungsverlauf von gewalthaltigen Computerspielen ein signifikantes Ansteigen des Blutdrucks und der Pulsfrequenz nach. Ebenso stellen sie ein Ansteigen momentan aggressiver Neigungen bei Spieler/innen mit bereits relativ ausgeprägter Aggressionsbereitschaft fest. Ihr Ergebnis lautet: Kurzfristiges Spielen von gewalthaltigen Computerspielen führt nicht linear-kausal zu höheren aggressiven Neigungen; im Unterschied zu aggressiven Prädispositionen werden von stabilen Persönlichkeitsbeschaffenheiten derartige situativ bedingte Wirkungsmöglichkeiten moderiert.

Krahé/Möller (2004, Universität Potsdam) konstatieren auf Basis von Befragungen, dass eine aggressionsfördernde Wirkung des Konsums gewalthaltiger Computerspiele notwendig, aber nicht hinreichend nachgewiesen werden könne. Die Stärke des Zusammenhangs sei eher schwach einzustufen. Eine deutliche Korrelation könne insbesondere bei bereits bestehender Akzeptanz zu aggressiven Normen nachgewiesen werden; sie gelte nicht umgekehrt. Die Ergebnisse stünden allerdings unter dem Vorbehalt der Bestätigung durch eine bislang nicht vorliegende Längsschnittstudie.

Fazit: Monokausale Erklärungen als Ursache von Gewalthandlungen und Amok an Schulen werden auch von der *seriösen* positiven Forschung nicht behauptet.

Computerspiele und das Militär

Auch die US-Armee bietet seit 2002 mit *America's Army* ein eigenes Shooter-Spiel an. Es wird kostenlos über das Internet (www.americasarmy.com) vertrieben, soll eine ähnlich hohe Bildauflösung besitzen wie vergleichbare kommerzielle Produkte und dient dazu, neue Wege in der Rekrutierung des militärischen Nachwuchses zu beschreiten. Darüberhinaus bestehen in einigen Fällen auch Kooperationen zwischen der Militär- und Computerspiele-Industrie zur Entwicklung von möglichst realitätsnahen Kriegssimulationen für militärische Ausbildungs- und Trainingsprogramme. Ist ersteres als ein Versuch anzusehen, auf den Zug aufzuspringen und das Populärphänomen Computerspiele für die eigenen Zwecke zu instrumentalisieren, so sind letztere Ausfluß eines – für Zivilisten unzugänglichen – Randbereiches zunehmender elektronischer Kriegsführung.

Neben dem US-Militär hat auch die amerikanische Waffenindustrie und die National Rifle Association (NRA) ein Interesse an der Instrumentalisierung von Computerspielen: Zu nennen sind beispielsweise das Spiel *Colt's Wild West Shootout* des Waffenproduzenten Colt und der Ego-Shooter *Soldier of Fortune*, verbreitet durch das gleichnamige Waffen- und Söldnermagazin. Letzteres soll im Gegensatz zum Spiel der US-Armee auf die Darstellung expliziter Gewaltszenen nicht verzichten.

Nicht alle Spieler/innen von Ego-Shootern lassen sich für die genannten Zwecke instrumentalisieren. Beispielsweise verstehen sich die allermeisten User von *Counter Strike* in ihrem Selbstbildnis nicht als Militaristen, sondern als Teilnehmer eines Geschicklichkeits- und Taktikspiels. Unter ihnen verbreitet ist es, Spraylogos (per Tastendruck erstellte und für alle Spieler/innen sichtbare kleine Grafiken) an den Wänden virtueller Kampfgebiete zu installieren. Sie werden auch zur Anbringung von militärkritischen Slogans und Bildern genutzt, etwa durch eine Gruppe amerikanischer *Counter-Strike*-Spieler, die eine Internetseite namens „Velvet Strike – Counter-Military Graffiti for CS“ (www.opensorcery.net/velvet-strike) betreibt und sich aus Protest gegen Bushs „War on Terrorism“ bildete. Wie groß dieses *gegenkulturelle* Potential ist, ist bislang allerdings nicht bekannt. Auch bricht, wie zurecht festgestellt wurde, eine solchermaßen symbolische Subversion die „binäre Spiellogik vom Töten oder Getötetwerden“ (Kindler) nicht auf.

Computerspiele und USK

In Deutschland erfolgt die Alterskennzeichnung von Computerspielen durch die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK). Die USK besteht seit 1994 und ist Teil des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e.V. in Berlin. Sie wird von den Obersten Landesjugendbehörden kontrolliert und von der Unterhaltungssoftware-Industrie finanziert. Die USK vergibt fünf Alterskennzeichnungen:

- Freigegeben ohne Altersbegrenzung
- Freigegeben ab 6 Jahre
- Freigegeben ab 12 Jahre
- Freigegeben ab 16 Jahre
- Keine Jugendfreigabe

Das System der Alterskennzeichnungen ist jüngst durch die Kritik von Christian Pfeiffer, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) und laut Spiegel „Deutschlands lautester Killerspiel-Kritiker“, in Verruf geraten. Er kritisiert, dass die Einstufungen nur begrenzte Effekte erzielen, und wirft der USK mangelnde Transparenz und methodische Mängel in den Begutachtungsverfahren vor. Die Alterseinstufungen – so der Vorwurf – würden das Ausmaß der gespielten Gewalt teilweise unzulänglich erfassen, da die Gutachter die Spiele nicht selbst durchspielten, sondern ihnen dies von bezahlten Spieltestern abgenommen werde.

Ein Blick auf besonders inkriminierte Ego-Shooter zeigt jedoch, dass diese von der USK immer schon indiziert oder allenfalls ab 16 freigegeben wurden. Unterhalb der Indizierungsschwelle bleiben vor allem speziell entschärfte deutsche Versionen, die auf Splattereffekte verzichten und von den meisten Publishern aktueller Ego-Shooter angeboten werden.

- *Counter Strike* (freigegeben ab 16, in den Varianten *Anthology* und *Condition Zero* keine Jugendfreigabe)
- *Doom 3* (keine Jugendfreigabe)
- *Quake 4* (freigegeben ab 16)
- *America's Army* (freigegeben ab 16)
- *Mortal Kombat* (keine Jugendfreigabe, in Varianten teilweise freigegeben ab 16 bzw. teilweise ohne Kennzeichnung)
- *Max Payne* (keine Jugendfreigabe, in der Variante *Advance* freigegeben ab 16)
- *Medal of Honor* (keine Jugendfreigabe, in der Variante *Infiltrator* freigegeben ab 12, in der Variante *Demo Games Convention* ab 16, weitere Varianten ohne Kennzeichnung)
- *Soldier of Fortune* (keine Jugendfreigabe, in der Variante *Double Helix (dt. Version)* ohne Kennzeichnung)

Eine Herabsetzung der Indizierungsschwelle erscheinen ebenso wie verschärfte Kontrollen auf Einhaltung und Durchsetzung dieser Kennzeichen im Handel schon deshalb als problematisch, da solche Spiele natürlich nicht immer an der Ladentheke erworben, sondern oft unter der Hand und in Peer-to-Peer-Tauschbörsen weitergegeben werden oder gar wie *America's Army* im Netz zum freien Download bereitstehen. Von den Verfechtern eines Verbots solcher Spiele wird daher in Konsequenz auch die Ausweitung der Überwachung des Netzes mittels verdachtunabhängiger Kontrollen durch die „Cyber-Police“ (Beckstein) und das Eindringen von Polizei- und Nachrichtendiensten in Online-PC's gefordert.

Schlußfolgerungen

Ursächlich für Gewalt und Amok an Schulen ist nicht der Konsum von gewalthaltigen Computerspielen, sondern ein komplexes Bedingungsgefüge bestehend aus sozialen, psychologischen und familiären Komponenten. Neben den Themen soziale Isolation, Leistungsdruck, Schulversagen, Zukunftsangst, psychosoziale Kränkung oder Entwurzelung sind für ein angemessenes Verständnis von Wirkzusammenhängen auch die Mechanismen von kompensierender Gewalt und – last not least – der Zugang zu realen Waffen näher zu betrachten.

Kurzfristig gegenzusteuern ist daher durch:

- Vermittlung von Medienkompetenz (zur Bildung eines kritischen Verstandes und der Fähigkeit, Realität und Vision zu unterscheiden)/Förderung von kultureller Bildung und Ermöglichung vielfältiger kultureller Aktivitäten (um Brücken zwischen Realität und Medienwelt sowie traditionellen und neuen Kulturformen zu bauen und eine ganzheitliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu befördern)
- Seminare zur Prävention von zielgerichteter Gewalt und Amok an Schulen (Zielgruppe Lehrer und Schüler)
- Beendigung der Perspektivlosigkeit insbesondere an Haupt- und Sonderschulen /Abbau des Leistungsdrucks an Gymnasien und Realschulen durch gezielte Förderung von schwächeren Schüler/inne/n
- Verschärfung der Bestimmungen und bessere Kontrolle des Zugangs zu realen Schusswaffen

Abb.: Screenshots aus im Text erwähnten Ego-Shootern



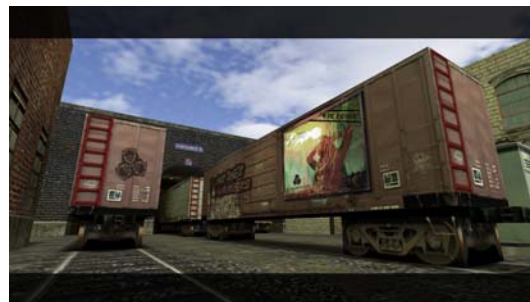
Doom 1 (1993)



Counter Strike 1.6, freigegeben ab 16



Doom 3, keine Jugendfreigabe



Werbung in Counter Strike 1.6



Soldier of Fortune 2, keine Jugendfreigabe



Counter Strike Coalition Zero, keine Jugendfreigabe



Medal of Honor Allied Assault (2002), keine Jugendfreigabe



America's Army: Special Forces (Coalition) 2.8, freigegeben ab 16

Nützliche Links

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): <http://www.usk.de>

Jugendschutz im Internet: <http://www.jugendschutz.net/print/gewalt/Gewaltspiele/index.html>

Weiterführende Literatur (Auswahl)

Frindte, Wolfgang; Obwexer, Irmgard: Ego-Shooter – Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, Jg. 15 (N.F. 3), 4/2003, S. 140-148.

Kaminski, Winfred: „Macht mediale Gewalt gewalttätig?“ Wirkungsforschung mit besonderem Blick auf Spiele. Vortrag anlässlich der Tagung „Gewalt in Kinder- und Jugendmedien“, Paulus-Akademie (Zürich), 26. November 2005. (http://www.paulus-akademie.ch/berichte/gewalt_jugendmedien/Vortrag_W.Kaminski.pdf)

Kassis, Wassilis; Steiner, Olivier: Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. Ein korrespondenzanalytischer Zugang. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, Jg. 15 (N.F. 3), 4/2003, S. 131-139.

Kindler, Stefan: Ego-Shooter mit Auftrag. Nicht alle wollen nach dem Amoklauf von Erfurt Ballerspiele indizieren. Die US-Armee fördert sogar den virtuellen Krieg. In: Jungle World, Nr. 24/2002, 05. Juni 2002. (http://www.nadir.org/nadir/periodika/jungle_world/_2002/24/26a.htm)

Klimmt, Christoph; Trepte, Sabine: Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 15 (N.F. 3) 4/2003, S. 114-121.

Krahé, Barbara; Möller, Ingrid: Playing violent electronic games, hostile attribution bias and aggression-related norms in German adolescents. In: Journal of Adolescence, 2004, Vol. 27, S. 53-69. (<http://www.psych.uni-potsdam.de/social/projects/files/playing-violent-games.pdf>)

Mößle, Thomas; Kleimann, Matthias; Rehbein, Florian; Pfeiffer, Christian: Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. In: ZJJ (Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe), 3/2006, S. 295-309. (<http://www.kfn.de/zjj.pdf>)

Trudewind, Clemens; Steckel, Rita: Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern: Wirkmechanismen, Moderatoren und Entwicklungsfolgen. In: Zeitschrift für Familienforschung, 15. Jg., 3/2003. S. 238-271.