

Computerspiele im moralischen Urteil ihrer Nutzer

Diplomarbeit

im Fach Informationsethik
Studiengang Informationswirtschaft
der
Fachhochschule Stuttgart –
Hochschule der Medien

Oliver Klopfer

Erstprüfer: Prof. Dr. Rafael Capurro
Zweitprüfer: Dr. Michael Nagenborg

Bearbeitungszeit: 31. Oktober 2006 bis 02. Mai 2007

Stuttgart, Mai 2007

Vorwort

Diese Arbeit ist nun im Internet frei zugänglich unter der Adresse **www.mausbewegung.de**. Dabei steht sowohl ein PDF Download als auch eine frei navigierbare HTML-Version zur Verfügung. Ich freue mich natürlich wenn ein Link zu dieser Webseite an jeden Interessierten weitergegeben wird.

„Gewalttätige Computerspiele machen brutal und dumm, und zwar um so mehr, um so jünger der Spieler ist, um so gewalttätiger die Spiele sind, um so länger die Spielzeit pro Tag ist.“ (Steffen M., Autor ARD-KONTRASTE)

„[...] auf jeden Fall sollte man alle Welten immer kritisch hinterfragen, selbst wenn sie einem gefallen“ (fakjoo, Computerspieler)

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem relativ jungen Forschungsgebiet der Computerspiele. Betrachtungsgegenstand sind dabei die Nutzer dieses Mediums speziell in Deutschland. Gegenwärtig sind Computerspiele und ihre Nutzer Gegenstand einer verschärften öffentlichen Diskussion, besonders in Deutschland. Dabei wird vornehmlich darüber diskutiert, ob bestimmte Computerspiele eine schädliche Wirkung auf ihre Nutzer haben. Auch moralische bzw. ethische Gesichtspunkte fließen in diese Diskussion mit ein. Auffällig dabei ist, dass Computerspieler selbst praktisch nicht an dieser Diskussion beteiligt sind oder zumindest nicht dabei wahrgenommen werden. Da ein solcher exklusiver Diskurs aus ethischen Gesichtspunkten nicht förderlich sein kann, soll in dieser Arbeit der Frage nachgegangen werden, inwiefern Computerspieler sich an einer solchen Diskussion beteiligen wollen und können. Eine empirische Untersuchung soll dazu im Rahmen dieser Arbeit erste Erkenntnisse hervorbringen um zu erfahren, welche Meinungen Spieler innerhalb dieser Diskussion besitzen und welche Möglichkeiten momentan genutzt werden sich mit diesen Meinungen in die vorherrschende Diskussion einzubringen. Dabei soll durch eine informationsethische Herangehensweise ebenfalls mehr Transparenz in die mit Vorurteilen belastete Spielerszene gebracht werden, sowie eine Grundlage für weitere Untersuchungen in diesem Bereich geschaffen werden. Vorrangiges Ziel dieser Arbeit ist es, aufzuzeigen, dass Computerspieler an der momentanen Diskussion über Computerspiele beteiligt werden müssen, um ein akzeptables Ergebnis für alle Beteiligten zu erreichen.

Schlagwörter: Computerspiele, Videospiele, Medien, Informationsethik, Diskursethik, Spielertypologie, Interessensvertretung

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Kurzfassung	3
Inhaltsverzeichnis	4
Abbildungsverzeichnis	5
Abkürzungsverzeichnis	6
1 Einleitung	7
2 Computerspiele und ihre Nutzer	10
2.1 Beispiel Counter-Strike	13
2.2 Computerspieler und ihre Vertreter	23
2.3 Definitionen und Ausgangslage	25
3 Empirische Untersuchung	37
3.1 Methode der Untersuchung	37
3.2 Ergebnisse der Untersuchung	39
3.2.1 Computerspieler über moralische Aspekte in Bezug auf Computerspiele	39
3.2.2 Aktuelle Formen der Interessensvertretung für Computerspieler	72
4 Zusammenfassung der Ergebnisse	97
5 Fazit und Ausblick	101
Anhang A: Spielbeschreibung Counter-Strike	103
Anhang B: Anonymisierte Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften	105
Quellenverzeichnis	117
Danksagung	134

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die gewählten Spielervertreter Rami Allouni (links) und Sven Spilker (Mitte) (PlanetLAN 2002)	17
Abbildung 2: Pressevorführung des Spiels ‘Counter-Strike’ (PlanetLAN 2002).....	18
Abbildung 3: Sitzungssaal der Bundesprüfstelle (PlanetLAN 2002)	19
Abbildung 4: Bekanntgabe der Entscheidung durch Elke Monssen-Engberding (Mitte, Vorsitzende der Bundesprüfstelle) (PlanetLAN 2002).....	20
Abbildung 5: Umfrage zu einem Verbot von Gewaltdarstellungen im Fernsehen und in Videospielen (Allensbach 2007, S. 3)	24
Abbildung 6: Screenshot des Computerspiels ‘Pong’ (Weinberg 2004, S. 2).....	26
Abbildung 7: Screenshot des Computerspiels ‘Crysis’ (Crysis-HQ 2007)	26
Abbildung 8: Screenshot des Computerspiels ‘Crysis’ aus einer Entwicklungsumgebung (Crytek 2007).....	27
Abbildung 9: Banner für Spieleserver zum Welt-Aids-Tag - dt. Version (Ogilvy & Mather 2006).....	48
Abbildung 10: Screenshot aus dem Spiel ‘Grand Theft Auto:San Andreas’ (Rockstar Games).....	52
Abbildung 11: Spielumgebung bei ‘guter’ Spielweise in Black & White 2 (Ownage.nl 2007)	59
Abbildung 12: Spielumgebung bei ‘böser’ Spielweise in Black & White 2 (Ownage.nl 2007)	59
Abbildung 13: Fußballspiel mit einem Blecheimer in ‘Counter-Strike’ - Screenshot aus ‘Counter-Strike:Source’ (Valve Corporation)	61
Abbildung 14: Screenshot aus dem Spiel ‘Grand Theft Auto 3’ (gouranga 2007)	62
Abbildung 15: Diskussion zwischen dem GameStar-Chefredakteur (links) und Vertretern des ZDF (GameStar 2005b)	78
Abbildung 16: Vorauswahlergebnis der Spielervertreter vor dem BPjS-Gremium (WWCL 2002 zitiert nach Internet Archive 2007b).....	81
Abbildung 17: Endgültiges Wahlergebnis der Spielervertreter vor dem BPjS-Gremium (WWCL 2002 zitiert nach Internet Archive 2007b).....	82
Abbildung 18:Registrierte Nutzer der ESL (ESL 2007).....	86

Abkürzungsverzeichnis

BIU	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
BMFSFJ	Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
BPjM	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
BPjS	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften
CS	Counter-Strike (Computerspiel)
CTF	Capture The Flag (Spielmodus)
DeSV	Deutscher eSport Verband
DeSpV	Deutscher eSport Verband
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
DRM	Digital Rights Management
ESB	Deutscher eSport Bund
ESL	Electronic Sports League
FPS	First-Person-Shooter
G.A.M.E.	Games, Art, Media, Entertainment (Bundesverband der Entwickler von Computerspielen)
GTA3	Grand Theft Auto 3 (Computerspiel)
GTA:SA	Grand Theft Auto:San Andreas (Computerspiel)
KJM	Kommission für Jugendmedienschutz
LAN	Local Area Network
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
OLJB	Oberste Landesjugendbehörden
PS2	Playstation 2 (Videospielekonsole)
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
WDR	Westdeutscher Rundfunk
WWCL	World Wide Championship of LAN-Gaming

1 Einleitung

Da es sich bei Computerspielen und ihren Nutzern, verglichen mit anderen gesellschaftlichen Erscheinungsformen, noch um ein relativ junges Gebiet handelt, ist auch die Forschung in diesem Bereich teilweise noch in einem Anfangsstadium. Am häufigsten wurde dabei die Wirkung von Computerspielen auf ihre Nutzer im Rahmen der Medienwirkungsforschung betrachtet. Allerdings konnte hier bislang kein allgemeiner Konsens gefunden werden (vgl. Gunter 2005). Auch bzgl. der möglichen Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen konnte bisher in der Forschung kein eindeutiges Ergebnis erzielt werden (vgl. Kunczik & Zipfel 2004). Die Wirkung von Medien wurde auch aus Sicht der Medienethik schon häufig behandelt bzw. im Rahmen neuer Informations- und Kommunikationstechnologien auch teils von der Informationsethik. Allerdings sind diese keineswegs auf die Betrachtung der Medienwirkung beschränkt. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich deshalb vielmehr mit den Personen, die das Medium Computerspiel nutzen, nämlich den Computerspielern. Die Informationsethik befasst sich im Grunde mit allen denkbaren ethischen Aspekten innerhalb der digitalen Technologien (vgl. Capurro 2004). Computerspieler sind als aktive Teilnehmer in der Informationsgesellschaft ebenso mit derartigen Aspekten konfrontiert wie andere Mitglieder dieser Gesellschaft. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich entsprechend damit, wie Computerspieler mit derartigen Themen, die sich auf Computerspiele beziehen, umgehen. Dabei werden bspw. folgende Punkte aufgegriffen: Medienkritik, Medienkompetenz, Mediennutzung, Jugendschutz bzw. Verantwortung gegenüber Kindern und Jugendlichen, Gewaltdarstellungen in Computerspielen und deren Wahrnehmung sowie Aspekte realer Gewalt, Grundrechte und Verbote, Diskriminierung, Vorurteile (Stereotypen), moralischer Grundkonsens in der Gesellschaft bzw. unterschiedliche Moralvorstellungen, Gegenüberstellung von Gesetz und Moral, Kopierschutz, Privatsphäre, Demokratie, freier Wettbewerb und Kommerzialisierung. Hierbei wird die Frage gestellt, ob sich Computerspieler überhaupt moralisch dazu äußern und falls ja, inwiefern dabei eine Reflexion dieser Aspekte unter Computerspielern zu erkennen ist. Es kann in diesem Zusammenhang nur sehr begrenzt auf bisherige Studien zurückgegriffen werden, da das Thema in dieser Weise bisher kaum behandelt wurde. Vereinzelt kann allerdings besonders auf die Ergebnisse von Jürgen Fritz Bezug genommen werden, welcher sich in seiner Forschung seit etlichen Jahren mit Computerspielern beschäftigt.

Das Thema wurde gewählt, weil Computerspiele und deren Nutzer aktuell in der Öffentlichkeit besonders diskutiert werden, sowohl in der Politik und in den Medien, als

auch gesamtgesellschaftlich. Dabei wurde die Betrachtung, trotz globaler Relevanz¹, auf Deutschland eingeschränkt, um entsprechend tiefer auf die hier diskutierten Themen eingehen zu können. Zudem nimmt Deutschland in gewissen Punkten dabei eine Sonderstellung ein, was z.B. die gesetzlichen Bestimmungen im Bereich des Jugendschutzes betrifft. Des Weiteren wurde ein Fokus auf besonders brisante und aktuelle Themen in Deutschland gelegt („Killerspiele“, E-Sport), womit auch vornehmlich bestimmte Spielertypen unter Betrachtung fallen (Intensivspieler, E-Sportler - vgl. Kap. 2.3), dies geschah auch, um den Umfang der Arbeit in einem gewissen Rahmen zu halten. Allerdings werden, wie beschrieben auch andere Themen behandelt, sowie an bestimmten Stellen auch andere Spielertypen betrachtet um einen Vergleich herzustellen bzw. Unterschiede herausarbeiten zu können.

Diese Arbeit soll grundlegende Tendenzen aufzeigen inwiefern Computerspieler sich dabei an einer öffentlichen Diskussion in Deutschland beteiligen wollen und können. Dabei wird deutlich werden, dass Computerspieler sich mehrheitlich ausgegrenzt fühlen und es werden Forderungen geltend gemacht, die aus ethischer Sicht an die Ansprüche der Diskursethik erinnern. Da später mehrmals auf die Diskursethik Bezug genommen wird, soll an dieser Stelle noch einmal eine kurze Erläuterung stattfinden. Kuhlen (2004) fasst die Grundzüge der Diskursethik wie folgt zusammen:

„Diskursethik beruht auf Argumentation. Konflikte sollen nur über Argumente gelöst werden.“ (Kuhlen 2004, S. 56). Dabei gelten wiederum für die moralische Argumentation die Grundsätze, dass nur diejenigen Normen geltend gemacht werden dürfen, die die Zustimmung aller Teilnehmer des Diskurses finden können. Sind entsprechend gültige Normen vorgebracht, müssen außerdem die Ergebnisse und Nebenfolgen, die bei einer voraussichtlich allgemeinen Befolgung daraus resultieren, von allen zwanglos akzeptiert werden können. Dabei wird der universalistische Anspruch geltend gemacht, dass dieses Moralprinzip nicht nur auf einer bestimmten Kultur oder einer bestimmten Epoche basiert. „Universal ist der Anspruch deshalb, weil alle von einem Konflikt Betroffenen vom Prinzip her als Freie und Gleiche teilnehmen und weil gelten soll, dass nur die besseren Argumente schließlich zum Konsens beitragen, den alle tragen können.“ (Kuhlen 2004, S. 56). Dabei geht es allerdings nicht darum, wer seine Individualinteressen mittels überlegener Argumentation gegenüber den anderen Individuen durchsetzt, sondern die Argumentation wird erst dadurch ethisch legitimiert, „dass das Argument (und damit die Person) des anderen rücksichtsvoll geschont wird. [...] Rechte von Individuen sind nicht durchzusetzen ohne Beachtung des Wohls der Gemeinschaft, der die streitenden Individuen angehören. Daraus leiten sich die grundlegenden Prinzipien der Diskursethik ab, nämlich Gerechtigkeit und Solidarität“ (Kuhlen 2004, S. 57). Somit sind in der Diskursethik

¹ z.B. in den USA: www.videogamevoters.org

gleichmäßige Achtung und gleiche Rechte für jeden Einzelnen gefordert, sowie Empathie und Fürsorge für das Wohlergehen des Nächsten. Ansonsten kann eine erzielte Zustimmung nicht wahrhaft allgemein sein bzw. ohne Solidarität wird es erst gar nicht zu einer Lösung kommen, die eine allgemeine Zustimmung verdient. Somit müssen die Interessen der Individuen, eingebettet in ihren sozialen Zusammenschluss, gleichmäßig berücksichtigt werden. (vgl. Kuhlen 2004, S. 55-58)

Kritisch betrachtet ließe sich anführen, dass ein solcher Konsens, der von allen gleichermaßen getragen wird, in der Realität kaum zustande kommen mag, da höchstwahrscheinlich nicht alle Beteiligten bei der Durchsetzung ihrer Individualinteressen genügend Rücksicht auf die jeweils anderen nehmen würden.

Dazu muss allerdings gesagt werden, dass sich aufgrund der aktuellen Entwicklung bereits in einigen Bereichen derartig unterschiedliche Moralvorstellungen herausgebildet haben, welche sich nicht mehr auf einer gemeinsamen Basis vereinbaren lassen. Dies wird ebenfalls während der Untersuchung an bestimmten Stellen ersichtlich. Deshalb bietet hier die Diskursethik mit ihrem universalistischen Anspruch die wahrscheinlich beste Möglichkeit, sich trotz dieser Differenzen zumindest an einen gemeinschaftlichen Konsens anzunähern.

Im Hinblick auf einen Diskurs wird deshalb im zweiten Teil der Untersuchung der Frage nachgegangen, ob für die Computerspieler eine Interessensvertretung auszumachen ist, die entsprechend mit anderen Beteiligten in einen Dialog treten kann. Dafür werden bisherige Formen der Interessensvertretung von Computerspielern näher analysiert und es wird betrachtet, wie diese aus Sicht der Spieler wahrgenommen werden bzw. ob sie durch die Spieler legitimiert sind.

Diese Untersuchung soll in diesem jungen Studienggebiet Tendenzen aufzeigen, worauf entsprechend weitere Forschung betrieben werden kann. Mit Hilfe des informationsethischen Ansatzes soll hierbei größere Transparenz in diesem speziellen, bisher kaum beachteten Bereich, geschaffen werden. Dabei wird auf eine qualitative Methode zurückgegriffen, welche praktisch auf reiner Beobachtung innerhalb der Spielerkreise beruht, womit entsprechend unbeeinflusste und natürliche Ergebnisse zu erwarten sind. Allerdings wird weitere Forschung zur Bestätigung der Ergebnisse und für weiterführende Erkenntnisse dringend erforderlich sein. Dennoch verschafft die Untersuchung einen grundlegenden Einblick in einem Bereich den es in Zukunft noch näher zu betrachten gilt.

2 Computerspiele und ihre Nutzer

Computer- und Videospiele (welche im Folgenden unter dem Begriff Computerspiele zusammengefasst werden) existieren bereits seit einigen Jahrzehnten und haben seitdem eine enorme Entwicklung vollzogen. Computerspiele wurden bisher eher als Randerscheinung betrachtet, inzwischen hat sich jedoch die Computerspielevermarktung zu einem Massenmarkt entwickelt. Bereits jetzt wird mit Computerspielen mehr Umsatz erwirtschaftet als in Filmtheatern (vgl. BIU 2007a). Dennoch wird das Spielen am Computer in vielen Kulturkreisen längst nicht als so selbstverständlich wahrgenommen wie z.B. der Gang ins Kino. Computerspiele setzen voraus, dass sich der Nutzer eingehender mit dem Medium beschäftigt als bei anderen Medien. Allein schon die Beschaffung und der sichere Umgang mit der Spielehardware, also der technischen Grundvoraussetzung, stellen für unerfahrene Nutzer gewisse Einstiegsbarrieren dar. Des Weiteren ist durch die Interaktivität der Computerspiele eine höhere Aufmerksamkeit und Einsatzbereitschaft gefordert als bei passiven Medien. Bei komplexen Spielen ist in manchen Fällen für ein erfolgreiches Spielerlebnis sogar das Studium eines Handbuchs erforderlich. Nicht jeder mag bereit sein, sich derart intensiv mit diesem Medium auseinander zu setzen. Dazu kommt, dass Spieleinhalte und Werbung für Computerspiele insgesamt betrachtet noch auf eine relativ überschaubare Zielgruppe ausgerichtet sind und somit ein Großteil der Bevölkerung überhaupt nicht angesprochen wird. Allerdings sind in der Computerspielebranche bereits dahingehend Tendenzen zu erkennen, als das sowohl inhaltlich als auch durch einfachere Technik versucht wird ein breiteres Publikum anzusprechen. Zudem gewinnen Computer im Alltag zunehmend an Bedeutung, was auch die Einstiegsbarrieren in diesem Bereich verringert.

Die Hauptursache dafür, dass ein Großteil der Gesellschaft bisher keinen Bezug zu Computerspielen gefunden hat, dürfte allerdings in deren rasanten Entwicklungsgeschichte liegen. Diese ist eng mit der fortschreitenden Entwicklung der Computer verbunden, was dazu geführt hat, dass Menschen, die sich mit dieser Entwicklung kaum oder gar nicht auseinandergesetzt haben, heute praktisch keinen Bezug zu Computerspielen haben.

Aus diesem Hintergrund wird deutlich warum Computerspieler und ihre Motivation für das Spielen am Computer immer noch für viele Teile der Gesellschaft befremdlich wirken oder gar auf Unverständnis stoßen, ähnlich wie für eine Kultur die Sitten und Bräuche einer anderen Kultur oft befremdlich wirken mögen. Betrachtet man dagegen Computerspiele und –spieler bspw. in Korea wird deutlich, dass dort Computerspiele bereits auf eine breite Akzeptanz stoßen und fast schon als selbstverständlich und

alltäglich angesehen werden, was nicht zuletzt auch an der Berichterstattung durch die klassischen Medien und an der „Professionalisierung“ des Computerspielens liegt. So werden dort Live-Wettkämpfe mit Computerspielen regelmäßig von über 100.000 Zuschauern besucht. Dazu berichten drei Fernsehsender rund um die Uhr über E-Sport und Computerspiele (vgl. Müller-Lietzkow 2006, S. 103). Der Aspekt des professionellen Computerspielens wird im weiteren Verlauf der Arbeit noch genauer erläutert werden.

In Deutschland ist das Thema Computerspiele in den klassischen Medien wie TV oder Printmedien bisher eher selten aufgegriffen worden, sieht man einmal von speziell auf die Zielgruppe der Computerspieler ausgerichtete Spielezeitschriften und Nischen TV Sendungen ab. Aktuell wird das Thema allerdings auch vermehrt in Medien behandelt, die ein breiteres Publikum ansprechen. Nachdem Robert Steinhäuser am 26. April 2002 an seiner ehemaligen Schule in Erfurt 16 Menschen und anschließend sich selbst erschoss, wurde das Thema in den verschiedensten Medien bundesweit behandelt und die Diskussion über Computerspiele erreichte damit einen ersten Höhepunkt. Der Besitz so genannter Ego-Shooter² von Robert Steinhäuser³ war anscheinend ausschlaggebend dafür, dass die Tat in etlichen Medienberichten mit derartigen Computerspielen in Verbindung gebracht wurde. Seitdem häufen sich vermehrt Medienberichte über Computerspieler und deren Nutzer, welche das Thema, neben einzelnen objektiven Berichterstattungen, meist besonders einseitig und negativ darstellen. Im Vordergrund stehen dabei oft die Gewaltdarstellung in bestimmten Computerspielen und deren mögliche Wirkung auf Kinder und Jugendliche. So heißt es in einer Aussage des Fernsehmagazins „Kontraste“ bspw.: „Gewalttätige Computerspiele machen brutal und dumm“ (PC Games 2007b), sowie: „Gewalttätige Computerspiele sind eine wichtige Ursache für Amokläufe“ (Mayer 2006). Beispiele für derartige Berichte werden im Laufe der Arbeit noch ausführlicher behandelt.

Reaktionen seitens der Computerspieler in Deutschland auf derartige Medienberichte verblieben bisher weitestgehend innerhalb der Szene, wobei aber auch einige Gegenbeispiele anzuführen sind, welche ebenfalls im weiteren Verlauf der Arbeit näher betrachtet werden sollen. Allerdings scheinen Computerspieler bisher nicht die nötige Plattform zu besitzen, um sich in der breiten Öffentlichkeit zu äußern bzw. um ihre Meinung zu vertreten. Innerhalb der Spielergemeinschaft werden entsprechende Berichte jedoch oft rege diskutiert und stoßen meist weitgehend auf Empörung, wie bspw. bei diesem Spieler: „Wären diese Spiele so schrecklich, hätten wir Millionen Amokläufer in Deutschland. Spinnen die jetzt alle?“ ([PTG]Aiming 2006).

² Diese Spielart reiht sich in das Genre der Actionspiele ein, welches in Kap. 2.3 näher definiert wird.

³ Laut den Ermittlungen der Kommission Gutenberg-Gymnasium gehörten zu diesen Spielen bspw. Half-Life, Quake III Arena und Soldier of Fortune (vgl. Gasser et al. 2004, S. 336)

Ebenfalls sind nach den Ereignissen in Erfurt Computerspiele auch wieder Gegenstand politischer Diskussionen in Deutschland geworden. Verschiedene Politiker befinden sich anscheinend durch die öffentliche Diskussion, forciert durch erwähnte Medienberichte über entsprechende Gewalttaten in Verbindung mit Computerspielen, in einer Position, in der sie sich verpflichtet sehen zu handeln. So wurde nach der Gewalttat in Erfurt einerseits ein bereits kurz zuvor verschärftes Waffengesetz nochmals eingeschränkt, aber auch das Jugendschutzgesetz wurde im Hinblick auf die Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele konkretisiert (vgl. WDR 2003). Die Diskussion hat sich seitdem nur kaum gelegt. So hat bspw. die große Koalition in ihrem Koalitionsvertrag ein Verbot von „Killerspielen“ angekündigt, wobei „Killerspiele“ hierbei jedoch zunächst nicht näher definiert sind.

Nachfolgend der entsprechende Auszug aus dem Koalitionsvertrag zwischen CDU/CSU und SPD von 2005:

„Die Koalitionspartner verabreden, den Schutz von Kindern und Jugendlichen nachhaltig zu verbessern. Die aktuellen Regelungen sind angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten.

[...] Folgende Eckpunkte sollen vorrangig erörtert werden:

- Wirksamkeit des Konstrukts ‘Regulierte Selbstkontrolle’
- Altersgrenzen für die Freigabe von Filmen und Spielen/Alterskennzeichnung von Computerspielen
- Verlässliche Kontroll- und Sicherheitsstandards für Videoverleihautomaten
- Verbot von ‘Killerspielen’“ (CDU/CSU & SPD 2005, S. 122 f.)

Merkwürdig erscheint in diesem Zusammenhang, dass an keiner Stelle definiert wurde was genau unter „Killerspielen“ zu verstehen ist. Bis heute (Anfang 2007) ist ein solches Verbot von „Killerspielen“ allerdings noch nicht verabschiedet worden. Ein konkreter Gesetzesentwurf aus Bayern im Februar 2007 wurde allerdings noch im selben Monat durch den Bundesrat auf unbestimmte Zeit vertagt (vgl. Heise 2007). In diesem Gesetzesantrag werden „virtuelle Killerspiele“ übrigens wie folgt definiert: „Spielprogramme, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen“ (Bundesrat 2007, S. 5).

Dem Ziel, einen grundlegenden und funktionierenden Jugendschutz zu etablieren, stimmen viele Computerspieler sogar zu. Einigen Politikern, die sich mit besonders harscher Kritik an Computerspielen hervorgetan haben, wird allerdings zum Teil schlichter Populismus und blinder Aktionismus vorgeworfen. Besonders angesichts eines generellen Verbots scheinen sich viele Computerspieler, vor allem auch die erwachsenen, bevormundet zu fühlen. Auch darauf soll im weiteren Verlauf der Arbeit noch näher eingegangen werden.

Im Folgenden soll zunächst jedoch das Computerspiel „Counter-Strike“, welches als eines der am häufigsten gespielten Actionspiele, aber in der Öffentlichkeit auch als eines der umstrittensten gilt, als exemplarisches Beispiel der vorherrschenden Diskussion erörtert werden.

2.1 Beispiel Counter-Strike

Da im Folgenden an manchen Stellen direkt auf Inhalte des Spiels Bezug genommen wird, soll kurz erläutert werden, worum es sich bei dem Computerspiel „Counter-Strike“ (CS) genau handelt: Seit der Veröffentlichung einer ersten Version im Juni 1999 hat sich in der weiteren Entwicklung des Spiels der grundlegende Spielinhalt nicht geändert. Das Spiel wurde als reines Netzwerkspiel veröffentlicht, d. h. es konnte nur mit anderen Spielern zusammen gespielt werden, was auch heute noch besonders bevorzugt wird, auch wenn es mittlerweile ebenfalls gegen den Computer gespielt werden kann.

Das Spiel wird aus der Ego-Perspektive gespielt und reiht sich in die Kategorie „Actionspiele“ ein. Näheres zu dieser Spielart findet sich im Kap. 2.3. In dem Spiel treten zwei Teams gegeneinander an (Antiterror-Einheit/Terroristen), zwischen denen der Spieler wählen kann. Je nach geladener Spielumgebung gilt es ein bestimmtes Ziel zu erfüllen (z.B. eine Bombe zu platzieren oder Geiseln zu befreien) bzw. die gegnerische Mannschaft an der Erreichung dieses Ziels zu hindern. Dabei stehen verschiedenste Waffengattungen, welche realen Waffen nachempfunden wurden, sowie Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Für erfolgreiche Zielerfüllung und eliminierte Gegner gibt es sowohl Spielpunkte als auch Geld, womit weitere Ausrüstung erworben werden kann. Das Abschießen von Teammitgliedern oder Geiseln wird dagegen in der Regel mit Punkte- und Geldabzug bestraft. Die grafische und akustische Darstellung des Spiels orientiert sich dabei an der Realität.

Im Gegensatz zu einigen anderen Spielen, bei denen bspw. jeder gegen jeden spielt, kann dieses Spiel ausschließlich in zwei unterschiedlichen Teams gespielt werden. Um gegen die gegnerische Mannschaft zu gewinnen ist es häufig sehr wichtig, taktisch vorzugehen und im Team zusammen zu arbeiten. Eine ausführlichere Beschreibung des Spiels findet sich in Anhang A.

Nach der Gewalttat in Erfurt wurde in verschiedenen Medienberichten behauptet, Robert Steinhäuser sei ein Fan des Spiels „Counter-Strike“ gewesen und wäre möglicherweise dadurch zu seiner Tat animiert worden (vgl. Schirmmacher 2002, S. 21). Die Ergebnisse der Kommission Gutenberg-Gymnasium haben jedoch ergeben, dass Robert Steinhäuser zwar teils ähnliche Computerspiele gespielt hat, „Counter-Strike“ sei nach verschiedenen Angaben jedoch nicht darunter gewesen (vgl. Gasser et al. 2004, S. 338). Zur selben Zeit lief bereits eine Untersuchung zur möglichen Indizierung von „Counter-Strike“ (englische Originalversion) bei der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS, heute Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – BPjM), um das Spiel auf seine mögliche Jugendgefährdung hin zu überprüfen. Der Antrag wurde jedoch schon vor der Gewalttat in Erfurt gestellt. Die Ereignisse in Erfurt erzeugten allerdings plötzlich ein hohes Medieninteresse an der Entscheidung zum Indizierungsantrag bzgl. „Counter-Strike“, auch von Seiten der Politik wurde das Verfahren mit hohem Interesse verfolgt.

Zur Erklärung soll kurz erläutert werden, wie ein entsprechender Indizierungsantrag generell gehandhabt wird: Zunächst ist hervorzuheben, dass die BPjM nicht eigenmächtig ein Prüfverfahren einleiten kann. Die Prüfstelle darf lediglich auf Antrag oder Anregung ein entsprechendes Verfahren einleiten. Anträge, die eine Untersuchung zur Folge haben müssen, können von rund 800 Stellen in Deutschland an die BPjM gerichtet werden. Dazu gehören unter anderem die Jugendämter, Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Eine Anregung, welche nicht zwingend ein Prüfverfahren zur Folge hat, kann von allen Behörden und anerkannten Trägern der freien Jugendhilfe eingereicht werden, davon gibt es mehrere hunderttausend Stellen. Sonstige (Privat)Personen können keinen direkten Antrag oder eine Anregung an die BPjM richten, jeder hat aber die Möglichkeit sich bspw. an ein Jugendamt zu wenden woraufhin diese evt. einen Antrag für ein Prüfverfahren stellen können (vgl. BPjM 2007a). Dabei ist noch anzumerken, dass zum damaligen Zeitpunkt die BPjS nur auf Antrag tätig wurde, die Möglichkeit zur Anregung wurde erst später eingeführt.

Das Prüfverfahren selbst findet folgendermaßen statt: in der Regel wird das entsprechende Medium einem 12er-Gremium vorgelegt. Dieses besteht aus dem Vorsitzenden, drei Länderbeisitzern und acht Gruppenbeisitzern aus verschiedenen öffentlichen Kreisen, wobei ein Teil aus dem Bereich der Medienerzeuger und Anbieter und der andere Teil aus den Bereichen Jugendhilfe, Lehrerschaft und Kirche kommt. Die Gruppenbeisitzer werden von ihren Verbänden und dem BMFSFJ vorgeschlagen, die Länderbeisitzer werden dagegen von den Landesregierungen ernannt. Die Beisitzerämter sind ehrenamtlich. Eine Indizierung des entsprechenden Mediums findet statt, wenn zwei Drittel des Gremiums dies befürworten. Dabei muss eine mögliche Jugendgefährdung festgestellt worden sein. Während des Verfahrens haben die

Verfahrensbeteiligten in einer Anhörung die Möglichkeit sich zu äußern. Des Weiteren kann der Vorsitzende weiteren Personen die Teilnahme gestatten. Nach der Anhörung zieht sich das Gremium zu einer Beratung zurück und verkündet schließlich seine Entscheidung (vgl. BPjM 2007b). Wird das Medium indiziert, hat dies weit reichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen zur Folge. So dürfen indizierte Medien Kindern und Jugendlichen weder angeboten, überlassen, noch zugänglich gemacht werden. Im Handel dürfen entsprechende Medien somit nur in Räumen angeboten werden, die ausschließlich für Erwachsene zugänglich sind, bzw. dürfen nur „unter dem Ladentisch“ verkauft werden. Außerdem dürfen entsprechende Medien bspw. nicht am Kiosk angeboten werden oder im frei zugänglichen Versandhandel verkauft werden. Zudem dürfen indizierte Medien in der Öffentlichkeit nicht mehr beworben werden. (vgl. BPjM 2007c)

Im Fall Counter-Strike wurde erstmals vom generellen Verfahren leicht abgewichen und es wurden zusätzlich zwei Counter-Strike-Spieler zur Anhörung eingeladen. Da „Counter-Strike“ als eines der beliebtesten Online-Spiele eine sehr große Fangemeinde besitzt, wurde die damalige BPjS, als bekannt wurde das das Spiel auf eine mögliche Jugendgefährdung hin untersucht wird, mit E-Mails, Briefen und Petitionsunterschriften von Computerspielern überhäuft, die sich gegen eine Indizierung des Spiels aussprachen. Da die BPjS in diesem Fall zum ersten Mal mit solch zahlreichen Protesten aus Spielerkreisen konfrontiert wurde und da es sich um das erste reine Netzwerkspiel handelte, das der BPjS vorlag, entschloss man sich zu dem Schritt, ebenfalls zwei Spieler in der Anhörung vorsprechen zu lassen.

Im Folgenden werden Teile aus der anonymisierten schriftlichen Entscheidung der damaligen BPjS zitiert, welche dem Autor freundlicherweise von der BPjM überlassen wurde und für eine Veröffentlichung im Rahmen dieser Arbeit autorisiert wurde. Der komplette Text befindet sich im Anhang B.

In der Entscheidung heißt es, der Antragsteller hatte eine Indizierung des Computerspiels „Counter-Strike“ beantragt, „weil der Inhalt des Computerspiels geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren.“ (BPjS 2002, S. 2). Dies wird damit begründet, dass Gewalt gegen und das Töten von sehr realistischen, menschlichen Figuren bei der Konfliktlösung im Vordergrund stehe, auch wenn dem Spiel eine taktische Komponente zugesprochen wird. Der Spieler würde dabei gefühlsmäßig sehr intensiv in das Spielgeschehen eingebunden, wobei eine kritische kognitive Reflektion des aggressiven Spielinhalts aufgrund der hohen Beanspruchung nicht möglich sei. Weiter heißt es vom Antragsteller, man müsse im Spiel größtenteils sehr heimtückisch vorgehen und den Gegner regelrecht „meuchlings ermorden“ (BPjS 2002, S. 2). Ebenfalls bedenklich sei es, dass die zur Wahl stehenden Seiten (Antiterror/Terroristen) sich kaum voneinander unterscheiden würden, womit die Grenzen zwischen legal und illegal verwischt oder gar aufgehoben würden.

Nachdem die Vertreter des Spiels über den Antrag in Kenntnis gesetzt wurden, äußerten sie sich ebenfalls schriftlich dazu. Auch hiervon findet sich eine Zusammenfassung in dem Dokument der BPjS. Dabei wird angeführt, dass Spieler das Spielgeschehen nicht als real wahrnehmen würden und ebenso keine Transformation in die Wirklichkeit stattfinde. Ebenso wurden Teamplay, taktisches Geschick und soziale Kompetenz hervorgehoben. Außerdem würde der Aufbau einer Community mit hunderttausenden Mitgliedern die These der sozialen Unverträglichkeit widerlegen. Des Weiteren sei die Darstellung nicht vergleichbar mit bisher indizierten Spielen. Außerdem würde eine Indizierung zu einer stärkeren Verbreitung des Spiels führen.

Ebenfalls werden von der BPjS die umfangreichen Diskussionen in der Öffentlichkeit und die zahlreichen Reaktionen aus Spielerkreisen angesprochen, welche vor der Entscheidung durch die Ereignisse in Erfurt ausgelöst wurden, was bisher einmalig in der Geschichte der BPjS sei.

Die Hauptargumente, die dabei von Spielern vorgebracht wurden, werden ebenfalls angeführt: Dabei wurde wiederum auf die taktische Zielvorgabe hingewiesen, zudem sei es möglich in dem Spiel zu gewinnen, ohne das ein Schuss fällt. Hierzu sei kurz angemerkt, dass dies theoretisch ohne Probleme möglich ist, in der Praxis jedoch so gut wie nie vorkommt. Die BPjS weist später darauf hin, dass dem Gremium dies entsprechend bewusst sei. Weiter heißt es in den Argumenten der Spieler: Figuren die Zivilisten ähneln treten im Spiel höchstens als Geiseln auf, dabei wird auch die Bestrafung des Spielers erwähnt, wenn diese eliminiert werden. Ebenso wird darauf hingewiesen, dass das Spiel, im Gegensatz zu manch anderen Spielen, auf überzogene Gewaltdarstellungen verzichte, wie z.B. auf das Abschießen von Körperteilen.

Ebenfalls wäre den E-Mails der Spieler vielfach zu entnehmen, „dass sich die Spieler als Computerspieler verunglimpft und diskriminiert fühlen, da Computerspieler gleichgesetzt würden mit potentiellen Massenmördern.“ (BPjS 2002, S. 3).

Später wird in dem Dokument der BPjS allerdings betont, dass die Entscheidung des Gremiums nicht aufgrund der zahlreichen Zuschriften getroffen wurde, auch wenn die Argumente berücksichtigt wurden. „Das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle entscheidet in jedem Einzelfall sorgfältig über den Inhalt eines Spieles. Es wägt in einem deutlichen Entscheidungsprozess zwischen möglicher Jugendbeeinträchtigung und möglicher Jugendgefährdung⁴ ab. Davon ist es unabhängig, ob für oder gegen eine Indizierung mehr oder weniger Zuschriften eingehen.“ (BPjS 2002, S. 12).

Dass sich die BPjS dazu entschlossen hatte, ebenfalls zwei Counter-Strike-Spieler anzuhören, wird in der Entscheidung folgendermaßen begründet: Im Gegensatz zu den bisherig indizierten Spielen aus diesem Genre, eröffne „Counter-Strike“ durch das

⁴ Für eine Definition der Begriffe „jugendbeeinträchtigung“ und „jugendgefährdend“ vgl. BPjM 2007d. Eine Indizierung findet nur bei vorliegender Jugendgefährdung statt.

gemeinsame Spiel die Möglichkeit zur Kommunikation, was entsprechend auf die Wahrnehmung und die Wirkung des Gespielten Einfluss nehmen könne. „Hieraus ergibt sich ein neuer, für die Richtung der Gremium-Entscheidung wesentlicher Sachverhalt, der nur über die Befragung von Spielern zu ermitteln war.“ (BPjS 2002, S. 4). Die beiden 24-jährigen Spieler Rami „Raal“ Allouni und Sven „Moquai“ Spilker (s. Abbildung 1), wurden dafür in einem demokratischen Abstimmungsverfahren über das Internet von der „Gemeinschaft der ‘Counter Strike’-Anhänger“ (BPjS 2002, S. 3) ausgewählt. Das Abstimmungsverfahren wird in Kap. 3.2.2 ausführlich dargestellt.



Abbildung 1: Die gewählten Spielervertreter Rami Allouni (links) und Sven Spilker (Mitte) (PlanetLAN 2002)

Näheres zum Ablauf der mündlichen Anhörung am 16. Mai 2002 wird im Folgenden einem ausführlichen Erlebnisbericht von Sven Spilker entnommen (vgl. Spilker 2002a). Spilker beschreibt, dass auch am Tag der Anhörung deutlich geworden wäre, wie hoch das Medieninteresse an diesem Fall gewesen sei, da etliche Vertreter der TV-, Radio- und Printmedien anwesend gewesen wären. Dementsprechend hätte es zunächst eine etwa 10-minütige Vorführung des Spiels für die Presse gegeben. Allouni und Spilker hätten dabei das Spielgeschehen, das an einem PC im Sitzungssaal von einer dritten Person vorgeführt wurde, kommentiert, sowie die Fragen der Presse beantwortet (s. Abbildung 2). Danach sei die Presse angewiesen worden den Saal zu verlassen.



Abbildung 2: Pressevorführung des Spiels 'Counter-Strike' (PlanetLAN 2002)

Nachdem die Vertreter der Verreiber des Spiels nun ebenfalls anwesend gewesen wären, hätte deren Anwalt anschließend die Vertagung der Anhörung gefordert. „Nach Meinung des Anwaltes seien die Entscheidungsträger möglicherweise zu sehr durch die verfälschten Presseinformationen und den Druck, welcher über die Öffentlichkeit und Politik auf ihnen liege zu sehr voreingenommen. Des Weiteren hätte er keinen Einblick in die Petitionslisten nehmen können und sei somit nicht ausreichend vorbereitet.“ (Spilker 2002a). Nach kurzer Beratung hätte das Gremium die Vertagung abgelehnt mit der Begründung, es halte sich für absolut unvoreingenommen und die Petitionslisten würden zwar zur Kenntnis genommen, seien aber keine Entscheidungsgrundlage, u. a. weil das Gremium unabhängig entscheiden müsse und sich nicht durch so etwas beeinflussen lassen dürfe.

Anschließend wäre das Spiel für das Gremium vorgeführt worden, wobei Allouni und Spilker wiederum die Vorgänge kommentiert hätten. Zudem hätten die Spielervertreter dabei bereits einige Argumente vorgebracht, die aus ihrer Sicht gegen eine Indizierung sprachen. So hätten sie z.B. angeführt, dass es in „Counter-Strike“ keine Identifikationsfigur gäbe, sowie, dass die Spieler auch während dem Spiel sozial verbindliche Gespräche führen würden und dass eine Spielrunde gewonnen werden könne, ohne einen Schuss abzugeben.



Abbildung 3: Sitzungssaal der Bundesprüfstelle (PlanetLAN 2002)

Laut Spilker hätte die Vorführung etwa 20-30 Minuten gedauert. Danach sei vorgeschlagen worden, die Spielervertreter frei sprechen zu lassen. Dies sei allerdings von der Vorsitzenden des Gremiums abgelehnt worden, da dies nicht nötig sei. Ihre Begründung hätte gelautet, man wäre unter Zeitdruck und es würde über die Indizierung eines Spiels und nicht die einer Szene diskutiert werden. Daraufhin habe Allouni versucht zu verdeutlichen, dass es nicht nur um ein Spiel gehe, sondern dass eine ganze Community auf diesem Spiel basiere und somit würde eine Indizierung des Spiels praktisch die Indizierung einer „Jugendbewegung“ bedeuten. Auch dies hätte die Vorsitzende nicht überzeugt, woraufhin der Anwalt der Vertreiber vorgeschlagen hätte seinen Vortrag um 5 Minuten zu kürzen, um diese den Spielern zur Verfügung zu stellen. Anschließend habe der Anwalt mit seinen Ausführungen begonnen, zu diesen wird in Spilkers Bericht allerdings nichts Näheres beschrieben. Danach hätten die Spielervertreter schließlich mit ihrem Vortrag begonnen. Dabei hätten sie über das soziale Miteinander der Spieler und die Konsequenzen, die eine Indizierung in diesem Bereich mit sich bringen würde, referiert. Nach etwa 5 Minuten seien anschließend noch einige Fragen durch die Gremiumsmitglieder an die Spieler gestellt worden. Dabei sei u. a. die Frage aufgekommen, warum ein paar Spieler, die man im Vorfeld persönlich angesprochen hätte, nichts von der angesprochenen Counter-Strike-Community wüssten. Daraufhin hätte Allouni erläutert, dass nicht jeder Spieler aktiv an der Community teilnehmen würde, da es manche schlicht als Freizeitausgleich spielen

würden, ähnlich jemandem der in seinem Garten mit einem Fußball spiele und dabei nicht gleich Mitglied im DFB sei.

Nach den Fragen sei die Anhörung beendet gewesen und das Gremium hätte sich für eine Entscheidungsfindung zurückgezogen. Währenddessen habe es vor dem Sitzungssaal weitere Fragen von der Presse an die Spielervertreter gegeben. Erst nach etwa eineinhalb Stunden hätte das Gremium seine Beratungen beendet. Das Gremium hatte sich entschieden „Counter-Strike“ nicht zu indizieren, was anschließend auf einer Pressekonferenz nochmals bekannt gegeben und begründet wurde (s. Abbildung 4).



Abbildung 4: Bekanntgabe der Entscheidung durch Elke Monssen-Engberding (Mitte, Vorsitzende der Bundesprüfstelle) (PlanetLAN 2002)

In einer späteren schriftlichen Pressemitteilung der damaligen BPjS wurde die Entscheidung wie folgt begründet: Nach einer umfassenden Diskussion sei man zu dem Entschluss gekommen, das Computerspiel „Counter-Strike“ nicht in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Dabei sei festgestellt worden, dass das Spiel sowohl Elemente beinhalte, die für eine Indizierung sprechen würden, als auch solche, die eine Indizierung als nicht vertretbar erscheinen lassen. „In dem Spiel werden in erheblichem Umfang strategische Vorgehensweisen angeboten, als auch die Möglichkeit in der Spielergemeinschaften zu kommunizieren. Allerdings ist es auch wesentlicher Bestandteil des Spiels, virtuelle menschliche Gegner zu töten. Je nach Spielerpersönlichkeit stehen für den Einen eher strategische Gesichtspunkte im Mittelpunkt, für den Anderen eher die vordergründige Action.“ (GameStar 2002a).

Dabei würden allerdings Spieler, die in erster Linie kurzfristige aktionale Inhalte und Formen suchen, nicht langfristig an das Spiel gebunden werden. Das Spiel weise allerdings jugendbeeinträchtigende Elemente auf, womit das Spiel nicht in die Hände von Kindern und jüngeren Jugendlichen gehöre. „Dies insbesondere aus dem Grunde, weil Kinder und jüngere Jugendliche, die auf der Suche nach einem differenzierten Norm- und Wertesystem sind, durch die kampforientierte Spielehandlung negativ beeinflusst werden könnten.“ (GameStar 2002a). Andererseits verweise das 12-Gremium deutlich darauf, dass das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften gravierende Rechtsfolgen nach sich zieht, die in diesem Fall zu weit reichend wären. „Denn bei älteren Jugendlichen sollte angenommen werden, dass sie bereits über ein gefestigteres Normen- und Wertesystem verfügen, und sehr wohl zwischen Realität und Spiel differenzieren werden.“ (GameStar 2002a). Des Weiteren verzichte sowohl die grafische als auch die akustische Darstellung des Spiels, im Gegensatz zu anderen indizierten Spielen, weitgehend auf Effekthascherei, daher sei keine verrohende Wirkung gegeben.

Jugendbeeinträchtigende Aspekte würden insbesondere durch die Tatsache auftreten, als dass z.B. jüngeren Jugendlichen der Zutritt zu LAN-Partys⁵, auf denen dieses Spiel gespielt werde, gewährt würde. Aufgrund der aktuellen gesetzlichen Regelungen könne dies jedoch nicht verhindert werden. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftwareindustrie (USK) habe die englische Originalversion des Spiels, bereits vor Einführung auf dem deutschen Markt, als nicht geeignet unter 18 Jahren eingestuft. Aufgrund der momentanen Gesetzeslage sei dies allerdings nur eine Empfehlung ohne gesetzliche Verbindlichkeit. „Wäre eine Alterseinstufung verbindlich, könnte jüngeren Jugendlichen bzw. Kindern der Zutritt verwehrt werden, was dem Spiel auf der Rechtsfolgenseite ausreichend Rechnung tragen würde. Dies unterstreicht die Notwendigkeit einer raschen Novellierung des Jugendschutzgesetzes.“ (GameStar 2002a). Die vollständige, 12-seitige Entscheidung der BPjS findet sich wie bereits erwähnt im Anhang B.

Die damalige BPjS sah hier also einen Mangel in der damals gültigen Gesetzeslage. Obwohl das Spiel jugendbeeinträchtigende Elemente enthalte, vor denen jüngere Jugendliche und Kinder zu schützen seien, würden die Einschränkungen für ältere Spieler im Zuge einer Indizierung zu weit gehen. Dabei ist anzumerken, dass kurz nach den Ereignissen in Erfurt und bereits vor der Entscheidung der BPjS, in der Politik ein Entwurf zur Verschärfung des Jugendschutzgesetzes vorgelegt wurde. Dieser wurde etwas später, bereits nach der Entscheidung der BPjS, verbindlich beschlossen und trat schließlich am 1. April 2003 in Kraft. Darin wurde u. a. vorgeschrieben, dass die

⁵ Auf LAN-Partys (Local Area Network Partys) sind mehrere Computer über ein lokales Netzwerk miteinander verbunden. Im Vordergrund stehen dabei Computerspiele, die mit- und gegeneinander gespielt werden.

Alterseinstufungen der USK nun gesetzlich verbindlich sind. Diese reichen von keiner Altersbeschränkung, in mehreren Stufen bis zu keiner Jugendfreigabe (unter 18 Jahre) Entsprechend muss nun bspw. auch bestimmten Altersgruppen der Zutritt zu LAN-Partys, bei denen Spiele mit höherer Alterseinstufung gespielt werden, verweigert werden. Jedes Computerspiel, welches auf dem deutschen Markt erscheint, muss dabei zunächst einer Prüfung durch die USK unterzogen werden. Spiele die von der USK mit einer Altersvorgabe gekennzeichnet wurden, dürfen von der BPjM nicht mehr indiziert werden. Geht die USK allerdings bei ihrer Prüfung von einer möglichen Jugendgefährdung aus, erhält das Computerspiel keine Kennzeichnung durch die USK. Alle Computerspiele ohne Kennzeichen werden anschließend von der BPjM auf die Notwendigkeit einer Indizierung hin überprüft. Zudem dürfen Computerspiele ohne Kennzeichen der USK nicht an Personen unter 18 Jahren abgegeben werden, auch wenn sie durch die BPjM nicht indiziert werden.⁶ Damit können die von der damaligen BPjS angeprangerten gesetzlichen Mängel als behoben betrachtet werden. Dabei ist anzumerken das Deutschland somit „weltweit die verbindlichsten Regeln bei der Prüfung und beim Verkauf von Computerspielen“ (USK 2007) hat.

Es ist noch hervorzuheben, dass laut einem Presseartikel von Heise Online, der Indizierungsantrag zum Computerspiel „Counter-Strike“ bereits ca. 10 Monate vor der endgültigen Entscheidung bei der BPjS vorlag. Aufgrund verschiedener Umstände innerhalb der Behörde sei die Entscheidung allerdings öfters verschoben worden. Eine Sprecherin der damaligen BPjS habe in diesem Zusammenhang angegeben, dass die Indizierung des Spiels intern eigentlich bereits beschlossene Sache gewesen wäre. Die überaus zahlreichen Reaktionen der Spieler hätten allerdings „die Prüfstelle dazu bewogen, den Fall noch einmal neu aufzurollen.“ (Heise 2002).

Der beschriebene Fall zum Computerspiel „Counter-Strike“ kann hierbei als eine Art Fallbeispiel betrachtet werden. Wesentliche Punkte, wie die moralische Beurteilung von Computerspielen durch Spieler, sowie eine organisierte Interessensvertretung von Spielern, sind hier bereits angesprochen worden und sollen in der vorliegenden Arbeit einer näheren Untersuchung unterzogen werden.

⁶ Die ausführliche Prüfverordnung der USK kann unter <http://www.usk.de/media/pdf/171.pdf> eingesehen werden. Ebenso können alle bisherigen Einstufungen der USK in deren Prüfdatenbank recherchiert werden.

2.2 Computerspieler und ihre Vertreter

Auch nach der Entscheidung der damaligen BPjS zum Computerspiel „Counter-Strike“ im Jahre 2002, herrscht in Deutschland nach wie vor eine Diskussion über das Thema Computerspiele und vor allem über die mögliche Jugendgefährdung durch einige dieser Spiele. Die Aktualität und Brisanz dieser Diskussion wurde wieder einmal deutlich, nachdem der 18-jährige Sebastian Bosse am 20. November 2006 an seiner ehemaligen Schule in Emsdetten scheinbar wahllos auf mehrere Personen schoss und anschließend Suizid beging. Außer dem Täter wurde dabei niemand getötet, allerdings wurden etliche Personen verletzt, einige davon schwer (vgl. Süddeutsche Zeitung 2006). Auch hier wurde die Gewalttat unter anderem mit dem Ego-Shooter „Counter-Strike“ in Verbindung gebracht, welchen der Täter gespielt haben soll. Die anschließende Diskussion hat dabei mit Stimmen aus der Presse und der Politik, sowie im Internet, scheinbar erneut einen Höhepunkt erreicht. Computerspiele werden dabei von verschiedenen Seiten einer moralischen Bewertung unterzogen.

Wie am zuvor beschriebenen Fall Counter-Strike deutlich wurde, beziehen auch viele Nutzer von Computerspielen Stellung zum Thema. So geschehen in Form von Protesten wie z.B. Online-Petitionen, E-Mails oder auch durch die gewählten Stellvertreter. Vor allem im Internet nutzen viele Spieler die Möglichkeit über derartige Themen, teilweise sehr energisch, zu diskutieren oder einfach ihre Meinung kund zu tun. Warum dabei gerade das Internet als bevorzugtes Medium von den Spielern heran gezogen wird, könnte mehrere Gründe haben. Zum Einen stellt der PC in der Regel eine Grundvoraussetzung dar, ins Internet zu gelangen, worüber etliche Spieler somit bereits verfügen. Ebenso kann heute davon ausgegangen werden, dass einige dieser Spieler über einen eigenen Internetzugang verfügen, womit das Internet für diese Spieler eine sehr einfache Methode darstellt, um ihre Meinung zu äußern. Möglicherweise spielt auch die teilweise noch vorurteilbelastete Außenseiterstellung der Computerspieler in der Gesellschaft eine Rolle, sich eher im relativ anonymen Umfeld des Internets zu äußern. Andererseits stellt es für viele Spieler vielleicht auch die einzige Möglichkeit dar, sich überhaupt vor Menschen außerhalb des eigenen Bekanntenkreises zu diesem Thema zu äußern. Da ein Großteil dieser Äußerungen nur auf den Internetseiten der Spielerszene veröffentlicht wird, kann hierbei natürlich nicht von einer Verbreitung in der breiten Öffentlichkeit gesprochen werden, wie dies bspw. bei bestimmten Sendungen und Artikeln in den klassischen Massenmedien der Fall ist. Vielleicht ist die, in den Massenmedien überwiegend negative Darstellung von Computerspielen, in Verbindung mit diesen Gewalttaten, mit ein Grund dafür, warum sich in verschiedenen Umfragen nach den Ereignissen in Emsdetten, die Mehrheit der deutschen Bevölkerung für ein Verbot von so genannten „Killerspielen“ ausgesprochen hat. So stimmten in

einer repräsentativen Forsa Umfrage unter der deutschen Bevölkerung, am 23. und 24. November 2006, 72% der Befragten der Aussage zu, dass „Killerspiele, wie sie auch der Amokläufer von Emsdetten nutzte“ (Stern 2006), Mitschuld an der Gewalt in Schulen tragen würden. 59% sprachen sich dabei für ein Verbot von „Killerspielen“ aus (vgl. Stern 2006). In einer repräsentativen Umfrage der Forschungsgruppe Wahlen, welche zwischen dem 21. bis 23. November 2006 unter der wahlberechtigten Bevölkerung Deutschlands stattfand, gaben sogar 71% an, dass „Gewaltverherrlichung in Computerspielen“ (Welt Online 2006) verboten werden sollte (vgl. Welt Online 2006). Auch in einer repräsentativen Allensbacher Umfrage unter der deutschen Bevölkerung ab 16 Jahre, vom 1. bis 12. Dezember 2006, sprachen sich 65% der Befragten für ein Verbot von „Gewaltdarstellungen im Fernsehen und in Videospielen“ (Allensbach 2007, S. 2) aus (s. Abbildung 5). (vgl. Allensbach 2007)

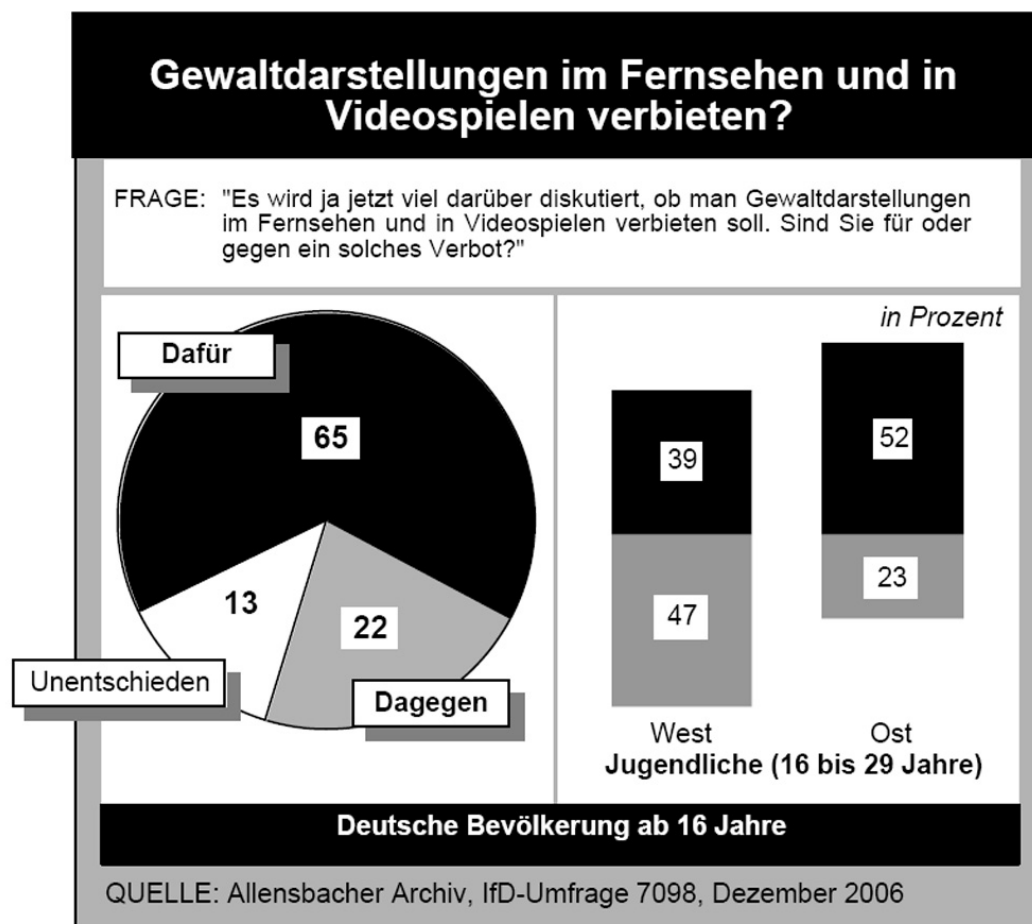


Abbildung 5: Umfrage zu einem Verbot von Gewaltdarstellungen im Fernsehen und in Videospielen (Allensbach 2007, S. 3)

Die Reaktionen der Computerspieler im Fall Counter-Strike aus dem vorigen Kapitel, haben bereits Hinweise auf bestimmte Spielermeinungen in Bezug auf Computerspiele

gegeben. Die vorliegende Arbeit möchte an diesem Punkt ansetzen und in einer näheren Betrachtung die Fragen klären: Äußern sich Computerspieler überhaupt moralisch über Computerspiele und falls ja, wie begründen sie ihre Aussagen? Findet dabei eine ethische Reflexion unter den Spielern statt? Des Weiteren ergibt sich daraus, auch im Hinblick auf die bisher beschriebenen Szenarien, die Frage, wer denn überhaupt stellvertretend für Computerspieler in der Öffentlichkeit sprechen kann bzw. wer die Interessen der Computerspieler nach außen trägt. Diesen Fragen wird in Kap. 3 mit Hilfe einer qualitativen empirischen Untersuchung nachgegangen. Zuvor sollen aber noch einige Begrifflichkeiten geklärt werden und die Rahmenbedingungen, welche in Deutschland zurzeit vorherrschen, aufgezeigt werden.

2.3 Definitionen und Ausgangslage

Zunächst einmal soll eine gemeinsame Verständnisbasis geschaffen werden, um spätere Missverständnisse zu vermeiden. Wenn der Begriff Computerspiele in dieser Arbeit verwendet wird, sind damit sowohl Computer als auch Videospiele auf den verschiedensten Hardwareplattformen gemeint. Die Unterschiede liegen hierbei grundsätzlich auf technischer Ebene, wie bspw. Grafik- und Audioqualität oder auch Art der Steuerung. Dies mag in gewisser Weise auch Einfluss auf das Erleben und die Nutzung der Spiele haben, jedoch wird im Rahmen dieser Arbeit nicht nach Spielplattform unterschieden, sondern nach Spielertypen, welche derartige Unterscheidungskriterien wie das Nutzungsverhalten bereits beinhalten. Bevor jedoch die einzelnen Spielertypen näher betrachtet werden, soll zunächst einmal aufgezeigt werden, welche Verbreitung und wirtschaftliche Bedeutung Computerspiele in Deutschland besitzen.

Obwohl Computerspiele ein recht junges Medium darstellen, existieren sie nun bereits schon einige Jahrzehnte. 1962 entwickelte der Professor für Computerwissenschaft, Steve Russel, das wahrscheinlich erste Bildschirmspiel der Welt: Space War (vgl. Kent 2001, S. 18). Was damals noch aus Zeitvertreib entstand, wurde 10 Jahre später als gewinnbringendes Produkt erkannt und so schuf Nolan Bushnell, Mitbegründer des Atari-Imperiums, 1972 mit 'Pong' das erste kommerzielle Computerspiel (vgl. Kent 2001, S. 37 – 48). Dank des rasanten Fortschritts im Bereich der Informationstechnik, gelang es dem Medium Computerspiel, im Vergleich zu anderen Medien, eine beispiellose Weiterentwicklung in einer relativ kurzen Zeit zu vollziehen. Während in dem Spiel „Pong“ vor 35 Jahren noch zwei Balken einen quadratischen Ball über den Bildschirm befördert haben (s. Abbildung 6), ist es heute möglich fotorealistische 3D Umgebungen zu kreieren, in denen sich der Spieler frei bewegen kann, sowie nach den Gesetzen der Physik mit Gegenständen interagieren kann und dabei Charakteren mit lebensechter Mimik gegenübersteht (s. Abbildung 7 und Abbildung 8).

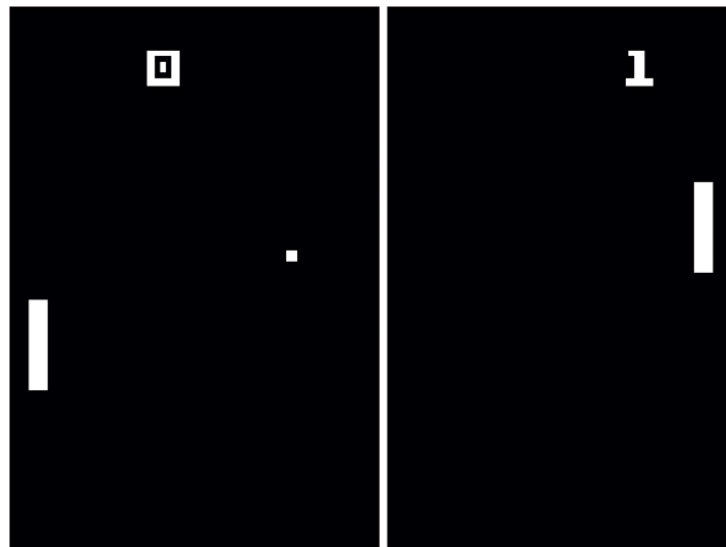


Abbildung 6: Screenshot des Computerspiels 'Pong' (Weinberg 2004, S. 2)



Abbildung 7: Screenshot des Computerspiels 'Crysis' (Crysis-HQ 2007)



Abbildung 8: Screenshot des Computerspiels 'Crysis' aus einer Entwicklungsumgebung (Crytek 2007)

Ähnlich rasant lässt sich die wirtschaftliche Entwicklung in der Computerspielebranche bezeichnen. Computerspiele wurden allein in Deutschland im Jahr 2006 in einer Stückzahl von ca. 48 Mio. verkauft, dies entspricht einem Umsatz von knapp 1,2 Mrd. Euro, das sind 7% mehr als im Vorjahr (vgl. BIU 2007b, S. 3). Damit sind wie bereits erwähnt die Umsatzzahlen der Filmtheater überholt (vgl. BIU 2007a). Am beliebtesten sind dabei PC-Computerspiele, vor den Spielen für Spielekonsolen und tragbaren Geräten. Laut Allensbacher Werbeträgeranalyse beschäftigen sich 12 % aller Bundesbürger ab 14 Jahren mit Computerspielen, ca. 42 % davon sind zwischen 14 und 19 Jahren alt, 23 % befinden sich in der Altersgruppe zwischen 20 und 29 Jahren und ca. 35 % sind bereits 30 Jahre alt oder älter. Die teilweise in der Bevölkerung immer noch vorherrschende Meinung, Computerspiele würden fast ausschließlich von Kindern und Jugendlichen gespielt werden, trifft somit nicht zu. Ebenfalls einen enormen Wachstum verdeutlichen die Werbeaufwendungen für Computerspiele, im Jahr 2005 wurden diese auf rund 93 Mio. Euro gesteigert, das ist ein Zuwachs von 31% im Vergleich zum Vorjahr. Es wird davon ausgegangen, dass die Umsätze der Computerspielbranche die der Musikbranche bis zum Jahr 2009 übersteigen werden. (vgl. Gruner + Jahr 2006, S. 1 – 4)

Die Zahlen machen deutlich, dass den Computerspielen in naher Zukunft eine wachsende Bedeutung zukommen wird. Entsprechend wird sich auch die Zahl der Computerspieler vergrößern, wobei ebenfalls anzunehmen ist, dass deren Durchschnittsalter noch weiter steigen wird. Die bereits enorme Zahl an Computerspielern macht es schwierig, allgemein von den Computerspielern zu sprechen, da sie sowohl zu den verschiedensten Altersgruppen, als auch Einkommensgruppen und Bildungsschichten gehören. Dies verdeutlicht eine kürzlich veröffentlichte Studie, die von Beteiligten der Spiele- und Werbebranche in Auftrag gegeben wurde (vgl. Jung von Matt et al. 2006). Die empirische Studie beruht auf einem bevölkerungsrepräsentativen Semimetrie-Panel aus einer Befragungswelle vom Sommer 2005. Dabei wurde nur die werberelevante Gruppe ab 14 Jahren berücksichtigt, was jedoch für die vorliegende Untersuchung ausreicht. Zusätzlich wurden weitere Informationen innerhalb einer qualitativen Befragung erhoben. Aufgrund der gewonnenen Ergebnisse werden die Spieler dabei in fünf unterschiedliche Typen unterteilt:

- Freizeitspieler
- Gewohnheitsspieler
- Intensivspieler
- Fantasiespieler
- Denkspieler

Wenn bisher in der Forschung Computerspieler untereinander unterschieden wurden, dann meist nur sehr elementar. Entweder wurden nur bestimmte Altersgruppen betrachtet oder es wurde häufig nur nach Geschlecht und/oder „Vielspieler“ unterschieden (vgl. Ladas 2002, S. 157-163). Mit der Bezeichnung „Vielspieler“ wurden meist Spieler charakterisiert, die sich länger und häufiger mit Computerspielen befassen als andere⁷. Die Studie von Jung von Matt et al. wurde zwar für werberelevante Zwecke erstellt, um mögliche Zielgruppen zu identifizieren, allerdings ist die Differenzierung der Spieler wesentlich detaillierter als in anderen Studien, auch wenn die Ergebnisse bisher nur sehr komprimiert vorgestellt wurden. Hauptunterscheidungskriterien sind dabei nicht nur Zeitinvestition, sondern u. a. auch bevorzugte Spielarten und Höhe der Bedeutung von Computerspielen für Spieler. Nach Alter und Geschlecht wird nicht getrennt, was durchaus sinnvoll ist, da genannte Kriterien, trotz gewisser Tendenzen, auch alters- und geschlechtsübergreifend auf Spieler zutreffen. Auch für die vorliegende Untersuchung erscheint es notwendig,

⁷ Jürgen Fritz (2003) widmet sich in seinem Aufsatz „Im Sog der Computerspiele – Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler“, unter Berücksichtigung bisheriger Forschungsergebnisse sowie eigener Untersuchungen, speziell diesem häufig angeführten Spielertypen.

Computerspieler differenzierter zu betrachten, weshalb auf die Typologie der Studie von Jung von Matt et al. zurückgegriffen werden soll. Darüber hinaus soll sie in diesem Fall noch um einen weiteren Spielertypen „E-Sportler“ erweitert werden, welcher aufgrund seiner Eigenschaften als Untergruppe der Intensivspieler aufgefasst werden kann. Der Spielertyp „E-Sportler“ wurde bereits von Müller-Lietzkow (2006) in einer empirischen Untersuchung erfasst und wurde dort ebenfalls sehr detailliert beschrieben. Im Folgenden sollen die einzelnen Spielertypen der zitierten Studie, sowie der Spielertyp „E-Sportler“ kurz vorgestellt werden, im Anschluss folgt eine kurze Definition der einzelnen Spielarten.

Spielertypen:

- **Freizeitspieler:**

Laut der zitierten Studie wird die Mehrheit der Spieler als Freizeitspieler eingestuft (54%), zudem besitzt er von allen Spielertypen das höchste Durchschnittsalter. Freizeitspieler haben in der Regel keine weit zurückreichende Beziehung zu Computerspielen. Computerspielen ist für diesen Typ gleichgestellt mit anderen Freizeitaktivitäten, gespielt wird meist nur spontan wenn nichts anderes ansteht. Frauen und Männer sind bei diesem Typ gleichstark vertreten. Spielmotivation ist meist Ablenkung vom Alltag und Zeitvertreib.

Bevorzugte Spielarten:

- Funspiele
- Sportspiele
- Denk- und Geschicklichkeitsspiele

oder auch:

- Actionspiele
- Strategiespiele
- Rollenspiele

- **Gewohnheitsspieler:**

Gewohnheitsspieler wurden mit einem Anteil von 24% als zweitgrößte Gruppe identifiziert. Verglichen mit dem Freizeitspieler hat er ein weit größeres Interesse an Computerspielen und ist um einiges jünger. Durch den frühen Kontakt mit Computerspielen und seitdem deren ständiger Begleitung, ist dieser Typ sehr aufgeschlossen gegenüber Computerspielen, welche für ihn als Teil seines Lebens gleichberechtigt neben Filmen, Büchern und Musik stehen. Ihm wird dabei eine

geradezu „innige Beziehung“ zu Computerspielen zugesprochen. Ein Viertel dieses Typs ist weiblich. Er bevorzugt schnellen Spielspaß da neben anderen Verpflichtungen nicht mehr Zeit für Computerspiele bleibt.

Bevorzugte Spielarten:

- Funspiele
- Sportspiele

oder auch:

- Actionspiele
- Strategiespiele

- Intensivspieler:

Die Gruppe der Intensivspieler stellt mit Abstand den jüngsten Spielertyp dar. Dagegen macht er mit 5% allerdings auch den kleinsten Teil aller Spielertypen aus. Er verbringt, verglichen mit den anderen Typen, am meisten Zeit mit Computerspielen. Meist geht er noch zur Schule oder befindet sich in der Ausbildung, weshalb er ebenso Zeit findet für weitere Freizeitaktivitäten. Mit 80% besitzt er den höchsten Anteil an männlichen Spielern. Von allen Typen spielt er am häufigsten mit anderen zusammen, sowohl im Internet als auch im lokalen Netzwerk.

Auch wenn es im Detail leicht unterschiedliche Definitionen des „Vielspielers“ in anderen Studien gibt, kann der Intensivspieler wohl am ehesten mit diesem verglichen werden. Auch diese Studie kommt, ebenso wie Jürgen Fritz (2003), zu dem Schluss, dass dieser Spielertyp, entgegen gängigen Vorurteilen, keineswegs dem Klischee eines sozial isolierten Dauerspielers entspricht. Dennoch weist Fritz darauf hin, dass es solche Sonderfälle möglicherweise geben kann. (vgl. dazu auch Griffiths & Davies 2005)

Bevorzugte Spielarten:

- Actionspiele (vor allem Ego-Shooter)

- Fantasiespieler:

Der Fantasiespieler oder auch Rollenspieler stellt mit 6% ebenfalls einen sehr geringen Anteil aller Spielertypen dar. Er ist nur etwas jünger als der Gesamtdurchschnitt aller befragten Spieler. Der Fantasiespieler genießt die Abwechslung, die ihm entsprechende Spiele bieten können, ohne Zwänge und

Verpflichtungen kann er in eine Welt eintauchen, die er nach seinen Vorstellungen erschaffen kann. In den Spielen kann er Dinge erreichen und in Rollen schlüpfen, die ihm im Alltag verwehrt bleiben. Zum Frauenanteil gibt es keine Angaben.

Bevorzugte Spielarten:

- Rollenspiele

- Denkspieler:

Dieser Spielertyp ist mit einem Anteil von 11% vertreten. Sein Alter trifft am ehesten den Gesamtdurchschnitt aller befragten Spieler und macht somit, nach dem Freizeitspieler, den zweitältesten Spielertyp aus. Der Denkspieler sucht allerdings nicht wie der Freizeitspieler nach Abwechslung und Zerstreuung, sondern nach einer strategischen Herausforderung. Der Frauenanteil ist ähnlich hoch wie bei dem Freizeitspieler. Denkspieler bevorzugen zum Großteil noch das Einzelspieler Genre, sie spielen also häufig alleine.

Bevorzugte Spielarten:

- Strategiespiele
- Denk- und Geschicklichkeitsspiele

- E-Sportler:

Mit diesem Spielertyp hat sich die Forschung bisher praktisch kaum auseinander gesetzt. Gründe dafür liegen wohl an der noch extrem jungen Entwicklungsgeschichte (Beginn Mitte der 90er Jahre), sowie dem noch relativ kleinem Anteil dieses Typs unter den Computerspielern. Dennoch erfährt die Begeisterung für den E-Sport seit den letzten Jahren einen enormen Zuwachs, wie später einzelne Zahlen innerhalb der Untersuchung zeigen werden. Unter E-Sport versteht man wettkampfmäßiges Spielen am Computer mit anderen Spielern nach vorgegebenen Regeln. Dies geschieht sowohl in Team- als auch Einzeldisziplinen. Dabei ist die Bildung neuartiger Vereinsstrukturen (Clans), sowie neuartiger Trainings- und Wettkampfformen zu beobachten. Eine ausführliche Darstellung, sowie eine detaillierte Gegenüberstellung mit dem traditionellen Sport finden sich in Müller-Lietzkow 2006. Die dabei von Müller-Lietzkow durchgeführte empirische Untersuchung, bei der speziell E-Sportler befragt wurden, lässt eine detaillierte Charakterisierung dieses Spielertyps zu:

Der E-Sportler ist im Schnitt bereits erwachsen, befindet sich aber, ebenso wie der Intensivspieler, noch in schulischer oder beruflicher Ausbildung. Im Durchschnitt

waren die Befragten bereits seit 3-4 Jahren speziell im E-Sport aktiv. Davon spielen über 50% seit mehr als zwei Jahren in einer Liga. Ebenfalls über die Hälfte nehmen regelmäßig an E-Sportturnieren (z.B. auf LAN-Partys) teil. Gespielt wird relativ häufig, zudem steigt mit dem Wettkampfniveau auch die investierte Zeit. Dabei wird meist kooperativ gespielt bzw. trainiert, bevorzugt über das Internet. 50% der Spieler betreiben regelmäßig einen Ausgleichssport. Bisher wird E-Sport vorwiegend von Männern ausgeübt.

Es sind sehr deutliche Parallelen zum Intensivspieler zu erkennen, so ähneln sich Alter, Berufsstand, Zeitinvestition, Männeranteil, Interesse an zusätzlichen Freizeitaktivitäten und das bevorzugt gemeinsame Spiel mit Anderen. Demnach kann der E-Sportler als Untergruppe des Intensivspielers betrachtet werden. Der entscheidende Unterschied liegt dabei in der Spielmotivation. Für E-Sportler stehen der Leistungsgedanke und das wettkampfmäßige Messen mit anderen Spielern nach vorgegebenen Regeln im Vordergrund. Allerdings scheint dabei eine Art olympischer Geist zu herrschen. 92% der Befragten geben an, dass für sie das gemeinsame Erlebnis wichtig ist, nur ca. 50% halten den ersten Platz in einer Wettkampfsituation für wichtig.

Bevorzugte Spielarten:

- Actionspiele (Ego-Shooter)
- Strategiespiele

oder auch:

- Sportspiele

Da die einzelnen Spielertypen in dieser Definition häufig eng verknüpft sind mit favorisierten Spielarten, sollen ebenfalls die einzelnen Computerspielgenres kurz vorgestellt werden. Leider gibt es auch hier bisher keine eindeutige Definitionslage, allerdings haben sich mit der Zeit gewisse Unterteilungen herausgebildet, welche weitgehend deckungsgleich verwendet werden. Manche Spiele, zunehmend auch neue Spiele, verwischen dagegen wiederum die Grenzen, da sie Elemente aus unterschiedlichen Genres beinhalten. Die folgende Einteilung beruht auf der Kategorisierung von Ladas (2002, S. 41-58), die wiederum auf bereits vorhandenen Kategorisierungen basiert. Dabei werden von der sehr detaillierten Aufteilung von Ladas einzelne Genres zusammengefasst und es wird versucht diese in Einklang zu bringen mit den Spielarten aus der Studie von Jung von Matt et al (2006). Für diese Untersuchung reicht es aus, einzelne Genres vereinfacht darzustellen, für eine ausführlichere Beschreibung sei auf Ladas verwiesen. Für Beispiele werden möglichst bekannte Spiele angeführt.

Spielarten:

- **Actionspiele:**

Hierunter werden die von Ladas angeführten „(3D-)Actionspiele“, sowie „Kampfsportspiele“ verstanden, teilweise auch actionlastige „(Flug-)Simulationen militärisch“. Aktuelle Spiele dieses Genre werden heute fast ausschließlich in 3D dargestellt, wobei der Spieler das Geschehen meist entweder aus den Augen des Spielercharakters betrachtet (First-Person-Shooter (FPS) oder auch Ego-Shooter genannt), oder aus einer Kameraperspektive, die dem Charakter automatisch folgt (Third-Person-Shooter). Wie die Bezeichnungen bereits verdeutlichen, steht dabei das Hantieren mit sowohl realistischen als auch fiktiven Waffen meist im Vordergrund, womit meist etliche Gegner eliminiert werden müssen, um im Spiel voran zu kommen. In manchen Spielen gibt es daneben auch gewisse, meist einfache Rätsel zu lösen. Ebenfalls können dabei Fahr-, Flug- und Wasserfahrzeuge, sowie Raumgleiter zum Einsatz kommen. Die Darstellung orientiert sich qualitativ meist an dem, zur Herstellungszeit, höchstmöglichen technischen Standard. Häufig besitzen diese Spiele reichhaltige Gewaltdarstellungen, die von einem comicartigen Stil, über sehr realitätsnahe Darstellungen bis ins grotesk Überzogene reichen. Einige Spiele beruhen dabei auf kaum einer bis gar keiner Hintergrundgeschichte (z.B.: Quake III, Tekken), andere erzählen dagegen fast filmreife Geschichten (z.B.: Half-Life Reihe). Auch das Spiel Crysis, dessen Screenshots weiter oben abgebildet wurden (s. Abbildung 6 und Abbildung 7), zählt zur Kategorie Actionspiele.

- **Strategiespiele:**

Dazu zählen die „(Kriegs-)Strategiespiele“ und „Wirtschafts- und Aufbausimulationen“ von Ladas. Die Darstellung erfolgt meist aus einer Vogelperspektive, wobei diese auch zunehmend frei einstellbar ist. Die Objekte und das Gelände werden ebenfalls zunehmend in 3D dargestellt. Gesteuert wird entweder durch Klicks direkt im Gelände, bspw. als Wegzielvorgabe, oder es werden verschiedene Einstellungen durch ein Menü vorgenommen. Im Vordergrund steht dabei ein strategisches Vorgehen, als Manager (z.B.: Rollercoaster Tycoon) eines Unternehmens z.B. oder als Kommandant einer Armee (z.B.: Command & Conquer Reihe). Bei kriegerischen Handlungen sind Gewaltdarstellungen meist eher realistisch dargestellt, allerdings werden diese, auch bedingt durch die Perspektive, oft relativ distanziert und nicht so effektiv und detailreich wie in Actionspielen dargestellt.

- **Sportspiele:**

Als Sportspiele werden hier sowohl „Sportspiele“ als auch „(Auto-)Rennspiele“ von Ladas zusammengefasst. Die Darstellung erfolgt in der Regel in 3D, meist

realistisch manchmal aber auch in Fantasieform. Bei Rennspielen findet die Darstellung meist aus den Augen des Fahrers oder in einer Verfolgerperspektive statt (z.B.: Need for Speed Reihe), andere Sportspiele beschäftigen sich mit allen denkbaren realen Sportarten, wie z.B.: Fußball, Basketball, Golf, etc (z.B.: FIFA Reihe), hier wird meist eine Kameraperspektive ähnlich wie bei TV-Übertragungen verwendet.

- Rollenspiele:

Hier sollen „Rollenspiele“ und „Adventures“ von Ladas zusammengefasst werden. Trotz gewisser Unterschiede gibt es doch grundlegende Gemeinsamkeiten. Meist geht es darum einen bestimmten Charakter oder eine Gruppe zu steuern und ein Abenteuer zu erleben, was häufig in eine entsprechende Geschichte eingebettet ist. Bei reinen Rollenspielen (z.B.: Gothic Reihe, World of Warcraft) kann man sich meist in einer großen Spielwelt recht frei bewegen, Adventures sind dahingehend etwas eingeschränkter und zielgerichteter (z.B.: Monkey Island Reihe). Dabei wird der Spieler immer wieder vor gewisse Aufgaben und Rätsel gestellt, welche er zu lösen hat um im Spiel voran zu kommen. Reine Adventures verzichten dabei meist auf Kampfhandlungen, bei anderen Rollenspielen steht zunehmend auch die Bekämpfung von Gegnern im Vordergrund. Die Darstellung erfolgt meist in 3D aus einer Verfolger- oder Vogelperspektive, bei klassischen Adventures wird auch auf eine 2D Darstellung zurückgegriffen. Häufig findet die Handlung in Fantasiewelten statt, manchmal auch in der „normalen“ Welt. Rollenspiele zeichnen sich häufig auch dadurch aus, dass der Spieler seinen Charakter nach seinen Wünschen gestalten kann und mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausstatten kann, welche im Laufe des Spiels verbessert werden können. Durch die Personalisierung und den „Aufbau“ eines Charakters wird dem Spieler eine hohe Identifizierungsmöglichkeit geboten.

- Funspiele:

Darunter sind hauptsächlich die von Ladas bezeichneten „Jump-and-Run (Hüpf- und Sammelspiele)“ zu verstehen. Das Setting ist meist sehr comicartig oder fantasievoll gehalten. Ursprünglich in 2D von der Seite betrachtet (z.B.: Super Mario Reihe) erfolgt die Darstellung auch zunehmend in 3D, meist aus einer Verfolgerperspektive (z.B.: Rayman 3). Auch hier wird ein Charakter sehr actionlastig gesteuert, wobei es aber eigentlich keine klassischen Gewaltdarstellungen gibt, es werden zwar ebenfalls Gegner neutralisiert oder überlistet, hauptsächlich aber in einer sehr verniedlicht dargestellten Form. Meist stellt auch die Umgebung mit verschiedenen Hindernissen die Geschicklichkeit des Spielers auf die Probe.

- Denk- und Geschicklichkeitsspiele:

Die „Denk- und Geschicklichkeitsspiele“ können so von Ladas übernommen werden. Meist geht es darum, eine abgegrenzte Aufgabe in einer abstrakten Szenerie zu lösen. Dabei gibt es unterschiedliche Gewichtungen auf Geschicklichkeit bei der Steuerung oder schlichtes Nachdenken zur Lösung der Aufgabe. Manche Spiele dieses Genres führen dabei teilweise oder komplett neu erdachte Aufgaben ein (z.B.: Tetris) oder beruhen bspw. auf bekannten (Brett-)Spielen.

- Simulationen:

Hierzu zählen die von Ladas aufgeführten „(Flug-)Simulationen zivil“, teilweise auch „(Flug-)Simulationen militärisch“. Es werden nicht besonders viele Spiele dieses Genres hergestellt, wahrscheinlich da sich nur eine relativ kleine Zielgruppe von Spielern dafür begeistern kann. Dabei steht der realistische Simulationscharakter im Vordergrund, recht häufig werden dafür Fluggeräte verwendet, im militärischen Bereich auch Panzer oder U-Boote. Zivile Simulationen beschränken sich meist auf simple Aufgaben wie das Transportieren von A nach B (z.B.: Microsoft Flight Simulator Reihe). Im militärischen Bereich dient meist eine Kriegshandlung als Hintergrundgeschichte und es müssen Gegner eliminiert werden (z.B.: Combat Flight Simulator Reihe). Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Beherrschung des entsprechenden Gerätes, welche meist sehr realitätsnah nachempfunden werden, was häufig mit einer recht komplexen Steuerung einhergeht. Mögliche Gewaltdarstellungen in militärischen Simulationen finden sehr distanziert statt, wobei meist auch nur Gebäude oder gegnerische Kriegsgeräte das Ziel sind.

Wenn es darum geht, einzelne Spielarten zu betrachten, darf nicht vergessen werden, dass es für Computerspiele sowohl Einzelspieler- (Singleplayer) als auch Mehrspielermodi (Multiplayer) gibt. Dementsprechend kann sich das Spielerlebnis grundlegend unterscheiden. Heutzutage findet ein Multiplayerspiel am PC hauptsächlich an verschiedenen Rechnern statt, welche bspw. über das Internet oder auch in einem lokalen Netzwerk miteinander verbunden sind. Vereinzelt gibt es auch noch die früher häufiger verbreitete Variante zusammen an einem Computer zu spielen. Bei Spielkonsolen hingegen wird vorwiegend zusammen an einer Konsole gespielt, inzwischen wird hier aber auch vermehrt Augenmerk auf eine Internetverbindung gelegt.

Es gibt Spiele, die ähnlich wie im Einzelspielermodus, auch gemeinsam gegen den Computer bewältigt werden können, wobei ebenso die Hintergrundgeschichte und andere Elemente eine Rolle spielen können. Die meisten Multiplayerspiele sind

allerdings völlig auf das Zusammenspiel bzw. das gegeneinander Spielen fokussiert, wobei das Spiel als eine Art „Arena“ fungiert. Bei Multiplayerspielen liegt der besondere Reiz meist darin, nicht gegen den Computer sondern gegen einen oder mehrere Menschen zu spielen, was den Spieler vor ganz neue Herausforderungen stellt. Zudem tritt durch den Kontakt mit anderen Spielern eine soziale Komponente hinzu, die je nach Spiel und Mitspieler, sowie räumlicher Trennung, unterschiedlich ausgeprägt ist. Beim Spielen über das Internet wird neben der Kommunikation in Textform auch immer häufiger auf akustische Verständigung, z.B. über ein Mikrofon, zurückgegriffen. Inhaltlich liegt der Hauptunterschied in der Spielweise. Dabei muss zusätzlich zwischen Multiplayerspielen unterschieden werden, die grundsätzlich, allein oder im Team, gegeneinander gespielt werden (z.B.: Counter-Strike) und solchen die zu einem großen Teil das miteinander Spielen beinhalten. Letzteres trifft besonders auf Rollenspiele im Mehrspielermodus zu, entsprechend werden diese auch Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) genannt (z.B.: World of Warcraft).

3 Empirische Untersuchung

Nachdem nun die Ausgangslage skizziert wurde, soll in diesem Kapitel die Untersuchung der eigentlichen Fragestellung dargestellt werden. Dazu wird zunächst auf die verwendete Methode eingegangen und es werden theoretische Vorüberlegungen vorgestellt. Anschließend erfolgt die Darstellung der Ergebnisse.

3.1 Methode der Untersuchung

Um die vorliegende Untersuchung durchzuführen wurde ein qualitativer Ansatz gewählt. Eine quantitative Methode erscheint für diese Untersuchung ungeeignet, da es sich zunächst einmal um ein relativ junges Forschungsgebiet handelt, welches keine bereits gefestigten Hypothesen zum Thema besitzt, die man mittels quantitativer Methoden untersuchen könnte. In der quantitativen Forschung wird zudem meist vorausgesetzt, dass das menschliche Handeln, relativ konstant nach feststehenden Gesetzmäßigkeiten abläuft. Im Gegensatz dazu steht jedoch die Entwicklung der neuen Medien, welche die soziale Wirklichkeit maßgebend zu beeinflussen scheint. Es entstehen teils neue Lebenswelten, welche sich von bisherigen Strukturen unterscheiden. Globale Kommunikationsprozesse, welche in diesem Maß und auf dieser Ebene vorher praktisch nicht stattgefunden haben, beeinflussen dabei die neu konstruierte und sich entwickelnde Realität. „Das Internet ist der Raum, das Ensemble der intellektuellen Lebenswelten, in dem beim Umgang mit Wissen und Information neue Verhaltensformen, neue Normen – und eine neue, noch unsichere und noch unentschiedene Moral entstehen.“ (Kuhlen 2004, S. 23). Auch Computerspiele können dabei eine maßgebliche Rolle spielen (vgl. Rushkoff 2005 und Mul 2005). Deshalb soll hier der qualitative Forschungsgedanke zum Tragen kommen, welcher davon ausgeht, dass Menschen durch ihr Handeln die gesellschaftlichen Strukturen ständig selbst schaffen und verändern (vgl. Mayer 2006, S. 22). In dieser Entwicklung macht das Untersuchungsobjekt, also die Computerspieler, einen speziellen Teil dieser sich entwickelnden Informationsgesellschaft aus, welches in diesem Zusammenhang näher betrachtet werden soll. Dabei können bisherige Normen lediglich als Vergleichsmöglichkeit herangezogen werden, ansonsten gibt es lediglich die Möglichkeit, den Weg der Entwicklung zu erfassen und aufzuzeigen. So soll in dieser Arbeit also versucht werden induktiv, durch die Beobachtung von einzelnen Fällen, auf vorläufig gültige Theorien zu schließen. Da die Ergebnisse nicht innerhalb einer speziellen Forschungsumgebung oder durch eine direkte Befragung entstehen, sondern nur reine Beobachtung zur Anwendung kommt, entsteht ein hoher Kontakt zur sozialen Wirklichkeit. Somit sollten sehr natürliche Ergebnisse zu erwarten sein, welche

lediglich durch die Auswahl der Beobachtungspunkte beeinflusst werden könnten. Deshalb wurde versucht eine möglichst objektive Auswahl zu treffen, wobei aber aufgrund des Umfangs gewisse Schwerpunkte gelegt werden mussten.

Zunächst einmal muss jedoch geklärt werden, was genau untersucht werden soll. Auch in der qualitativen Forschung sind hierzu meist theoretische Vorüberlegungen notwendig, um das zu untersuchende Feld auf relevante Aspekte einzugrenzen. Auf den zu betrachtenden Realitätsausschnitt wurde bereits in Kap. 2.2 hingedeutet. Konkret wurde dabei die aktuell vorherrschende Diskussion in Bezug auf Computerspiele in Deutschland genutzt, um die Reaktionen der Spieler im Internet zu beobachten. Zudem werden auch weitere moralische Themen, auf die während der Untersuchung gestoßen wurde, aufgegriffen. Dabei wurden sowohl Szeneinterne, als auch -externe Internetseiten durchforstet, auf denen sich Spieler entsprechend zu Wort gemeldet haben, oder es wurden entsprechende Berichte herangezogen, die verschiedene Aktionen aus Spielerkreisen beschreiben. Die meisten Spieleräußerungen wurden dabei Kommentarseiten und Internetforen entnommen. Dabei soll untersucht werden, inwiefern Spieler moralische Gesichtspunkte ansprechen und wie diese begründet werden bzw. ob dabei eine Reflexion stattfindet. Dadurch sollen Rückschlüsse auf moralische bzw. ethische Sichtweisen der Spieler gezogen werden. Es geht nicht darum die Argumente der Spieler in irgendeiner Form zu bewerten.

Ebenfalls soll untersucht werden, ob und wie sich Computerspieler an den vorherrschenden Diskussionen beteiligen wollen und können. Deshalb beschäftigt sich der zweite Teil der Untersuchung mit der Frage, wie die zuvor herausgearbeiteten Interessen der Spieler in der Öffentlichkeit hervorgebracht werden, bzw. ob spezielle Interessensvertreter für Computerspieler auszumachen sind. Dabei gilt es ebenfalls zu klären wie solche möglichen Interessensvertreter durch die Spieler wahrgenommen werden, bzw. ob diese durch die Spieler legitimiert sind. Dazu werden wiederum Meinungsäußerungen der Spieler im Internet herangezogen und analysiert.

Da in dieser Arbeit nicht alle Spielertypen derart ausführlich analysiert werden können, wurde ein gewisser Fokus auf die Typen Intensivspieler, bzw. E-Sportler gelegt, welche besonders im Blickfeld der aktuellen Diskussionen sind oder sich dabei besonders einbringen. Dennoch wird, besonders bezogen auf die moralische Sichtweise, ein allgemeiner Vergleich mit anderen Spielertypen eingebracht.

Teilweise werden die gewonnenen Ergebnisse mit den Ergebnissen aus anderen Studien verglichen, oder es werden bisherige Erkenntnisse als Grundlage herangezogen. Die spezifischen Fragestellungen innerhalb dieser Untersuchung wurden bisher aber noch nicht derart explizit behandelt, vor allem was die Interessensvertretung der Spieler angeht konnte keine entsprechende Literatur dazu gefunden werden.

Die zu behandelnden Fragen sind weitgehend offen gehalten, um dem Anspruch der qualitativen Forschung gerecht zu werden und die empirische Untersuchung nicht durch das theoretische Modell im Voraus zu sehr einzugrenzen. Deshalb kommen auch keine standardisierten Fragebögen zum Einsatz, sondern es wurde vielmehr versucht, freie Meinungsäußerungen der Spieler aufzufangen und die relevanten Aussagen hier vorzustellen, allerdings ohne dabei bestimmte Meinungen zu bevorzugen.

3.2 Ergebnisse der Untersuchung

Im Folgenden sollen die Ergebnisse der Untersuchung im Einzelnen vorgestellt werden, geordnet nach den beiden Hauptaspekten aus den zuvor angestellten theoretischen Vorüberlegungen.

3.2.1 Computerspieler über moralische Aspekte in Bezug auf Computerspiele

Zunächst einmal gilt es die Frage zu klären, ob sich Computerspieler überhaupt moralisch in Bezug auf Computerspiele äußern und ob dabei eine gewisse Reflexion stattfindet. Die Untersuchung hat hierbei gezeigt, dass sich viele Computerspieler durchaus darüber Gedanken machen, wie sie selbst und ihr Hobby von der Öffentlichkeit wahrgenommen werden, und dass sie dies auch entsprechend äußern. Dies geschieht zwar hauptsächlich innerhalb der Spielercommunity, viele scheinen sich aber zu wünschen, dass ihre Meinung auch in einer breiteren Öffentlichkeit gehört wird, was sich auch in verschiedenen Versuchen äußert dies zu realisieren. Man kann also nicht sagen, dass Computerspieler insgesamt eine Gemeinschaft darstellen, die sich dem Rest der Gesellschaft komplett entziehen will und sich nicht darum kümmert, wie sie von außen beurteilt wird. Sicher gibt es auch vereinzelt Äußerungen von Spielern, die eine solche Einstellung vermuten lassen, jedoch schon allein der Umstand, dass eine derartige Meinung anderen unterbreitet wird zeigt, dass sich diese Person mit dem Thema auseinandergesetzt hat und sich auch mitteilen möchte. Somit kann auch hier nicht von einer vollkommenen Gleichgültigkeit ausgegangen werden. Anders verhält es sich natürlich mit möglichen Fällen auf die dies wirklich zutrifft und dementsprechend auch an keiner Stelle eine solche Meinungsäußerung zu finden ist. Im Gegensatz dazu steht jedoch eine Fülle an Meinungsäußerungen seitens der Spieler, welche zeitweise exorbitante Ausmaße angenommen hat. Als Beispiel lässt sich die Reaktion von Computerspielern auf die Kritik an so genannten „Killerspielen“ anführen, welche im Zuge der tragischen Ereignisse in Emsdetten neu entfacht wurde. Am Morgen nach dem Vorfall wurde bereits in der Presse berichtet, dass aus den Reihen der Politik erneut Forderungen laut wurden „Killerspiele“ zu verbieten (vgl. Neuerer 2006). Am selben Tag wurde im Forum von Spiegel Online von den Administratoren ein

Diskussionsthema mit dem Titel: „Ihre Meinung: Killerspiele verbieten?“ eingerichtet (vgl. Spiegel Online 2006). Wie dem Forum zu entnehmen ist, wuchs die Anzahl der Diskussionsbeiträge innerhalb von 15 Stunden auf ca. 920 Beiträge an. Das entspricht mehr als einem Beitrag pro Minute. Viele der Beiträge bestehen aus mehreren Absätzen. Die Diskussion wurde nach 4591 Beiträgen zum 1. Januar 2007 geschlossen. Wie viele Beiträge davon letztendlich von Computerspielern verfasst wurden, lässt sich nicht sagen, aus etlichen Beiträgen geht jedoch hervor, dass diese von Computerspielern geschrieben wurden. Das Thema gehört somit zu den am stärksten diskutierten Themen dieses politischen Diskussionsforums. Zur Verdeutlichung ein kurzer Vergleich: das genannte Thema umfasste innerhalb der ersten 7 Tage etwa 3000 Beiträge, dagegen wurden zu dem ebenfalls rege diskutierten Thema „Neuwahlen - Wer soll Deutschland regieren?“ in derselben Zeit nur etwa 1300 Beiträge verfasst. Eines der wenigen Themen, welches das der „Killerspiele“ in den Reaktionen übertroffen hat, ist das Thema: „Ihre Meinung: Was kann den Kampf der Kulturen verhindern?“, wobei auf eine Diskussion über Mohammed-Karikaturen eingegangen wird, hier gab es innerhalb der ersten Woche etwa 5500 Beiträge.

Dies ist nur eines von vielen Beispielen für besonders zahlreiche Spielerreaktionen. Besonders nach Ereignissen wie in Erfurt oder in Emsdetten, aber auch nach sonstigen Medienberichten in Bezug auf Computerspiele, gibt es unter den Spielern häufig rege Diskussionen und Kommentare dazu, hauptsächlich auf szeneeinternen Webseiten, wo davon ausgegangen werden kann, dass die große Mehrheit selbst Computerspiele spielt.

Fairer Diskurs und Menschenwürde

Es wird also deutlich, dass sich viele Spieler aktiv an einer Diskussion beteiligen wollen. Dabei ist noch einmal hervorzuheben, dass es für Computerspieler häufig eine große Rolle spielt, wie Computerspiele und damit zusammenhängend auch sie selbst, von der Öffentlichkeit wahrgenommen werden. Derartige Negativberichterstattungen wie zu Anfang bereits angedeutet, scheinen für viele Spieler ein ungerechtfertigtes Bild ihrer selbst in der Öffentlichkeit zu verbreiten. Unter Spielern geraten vor allem einseitig recherchierte Medienberichte in die Kritik. Eine in diesem Zusammenhang auffällig häufig kritisierte Fernsehsendung ist das Magazin „Frontal21“ des ZDF, bzw. die von Rainer Fromm produzierten und in der Sendung ausgestrahlten Beiträge zum Thema Gewalt in Computerspielen. Der erste Beitrag des Magazins, der unter Spielern auf extrem zahlreiche Kritik gestoßen war, lautete „Video-Gemetzel im Kinderzimmer - Killerspiele und Behördenversagen“, ausgestrahlt am 9. November 2004⁸. Etliche Spieler hatten schon im Vorfeld, aufgrund des reißerischen Titels, Bedenken über die

⁸ Die Schriftform des Beitrags, sowie der Videobeitrag als Internetstream sind auf den Seiten des ZDF nicht mehr verfügbar. Es kursieren jedoch noch diverse Mitschnitte des Beitrags im Internet, wie z.B. hier: <http://youtube.com/watch?v=zOD4Is0IGVo>

Ausgewogenheit des Beitrags. Manche Spieler waren dennoch zuversichtlich: „Das ZDF ist üblicherweise keine Quelle für Panikmache [...], deshalb darf angenommen werden, dass in dem Bericht nicht nur Gegner von Computerspielen, sondern auch Befürworter wie Spieler, Psychologen, Therapeuten oder Pädagogen zu Wort kommen werden.“ (Gekko 2004).

Nach der Ausstrahlung des Beitrags waren sich jedoch offensichtlich die meisten Spieler einig, dass der Bericht extrem einseitig und negativ ausfiel: „der zuständige Redakteur hat sich die üblichen Verdächtigen aus dem Genre der ‘Gewalt’-Spiele und dem lautstarken politischen Lager herausgepickt, dazu seine Meinung populistisch hinaus posaunt und keinenfalls über den Tellerrand geguckt.“ (Sleepy 2004).

Dabei sind einige Spieler „wirklich nicht der Meinung das jedes Spiel in Kinderhände gehört“ (Sleepy 2004). „Rainer Fromm spricht sicherlich vernünftige Punkte an, denn einige ‘Gewalt-Spiele’ sind weder löblich, noch moralisch, noch vertretbar. Allerdings ebenso wenig zu akzeptieren ist eine journalistische Arbeit, die 14-Jährige als Ausgangspunkt für Klischees und Vorurteile macht, die elterliche Kompetenz NICHT in der Verantwortung für den Kauf der ‘Ab 18’-Spiele sieht und die einseitig und verzerrend dargestellt ist.“ (Alex 2004).

Insgesamt betrachtet kritisierten die meisten Spieler grundsätzlich die einseitige Aufmachung des Beitrags: „Die Sendung kann man jedenfalls nicht als objektive Berichterstattung durchgehen lassen.“ (Sidewalkwalker 2004). Anscheinend befürchteten einige Spieler, dass dadurch ein falsches Bild von Computerspielen und deren Spieler in die Öffentlichkeit transportiert werde.

Im Anschluss der Sendung, die mehrere Themen behandelte, wurde ein Live-Chat auf den Internetseiten des ZDF angeboten. Dabei wurde für jedes Thema der Sendung ein eigener Chatraum angeboten. Laut einigen Spielerkommentaren hätte der Chatraum zum Thema Gewaltspiele nach wenigen Minuten mit 750 Teilnehmern die Grenze der möglichen Teilnehmer erreicht. Die vier weiteren Chaträume zu den ebenfalls ausgestrahlten Beiträgen hätten dagegen insgesamt nur ca. 5 Teilnehmer gehabt.

Aufgrund der überaus zahlreichen Proteste, welche die Redaktion des Fernsehmagazins „Frontal21“ erreichten, gab diese auf dessen Internetseite nochmals eine Stellungnahme zu dem Thema ab. Darin heißt es: „Wir haben die Fülle an Post zum Anlass genommen, den Beitrag noch einmal inhaltlich zu prüfen. Die inhaltliche Kritik an unserem Film können wir auch nach nochmaliger Prüfung nicht teilen.“ (Frontal21 2004). Daraufhin folgen einzelne Punkte im Detail. Auf die Kritik der fehlenden Objektivität und einer reißerischen Aufmachung wird dabei nicht speziell eingegangen.

Am 26. April 2005 strahlt das Fernsehmagazin „Frontal21“ eine weitere Sendung zum Thema aus, dieses Mal mit dem Titel: „Gewalt ohne Grenzen - Brutale Computerspiele im Kinderzimmer“ (Fromm 2005). Auch zu dieser Sendung gibt es im Anschluss

massenhaft Kritik aus Spielerkreisen. Hauptkritikpunkt sind auch hier die fehlende Objektivität und unsachgemäße Darstellung der Sachverhalte. In einem offenen Brief der Computerspielezeitschrift „GameStar“ an die Redaktion von „Frontal21“ heißt es, dass sowohl in dieser als auch in der zuvor angesprochenen Sendung, Computerspiele als Gewalt erzeugend dargestellt würden, wobei Gegenpositionen entweder nicht berücksichtigt oder gezielt abgeschwächt worden wären. Es wird kritisiert das Fernsehmagazin nehme billigend in Kauf, dass bei Außenstehenden der Eindruck entstehen könnte, Käufer von Computerspielen ohne Jugendfreigabe seien in der Regel gewaltbereite, potentielle Amokläufer (vgl. GameStar 2005a, zitiert nach Internet Archive 2007a). Der Brief wurde innerhalb ca. eines Monats von rund 51.000 Personen unterschrieben. Dies ist einer der größten Zusammenschlüsse unter Spielern um eine bestimmte Meinung zu kommunizieren, auf den während der Untersuchung gestoßen wurde. Näheres dazu findet sich in Kap. 3.2.2.

Auch andere Medienberichte wurden aufgrund einseitiger Berichterstattung von Computerspielern kritisiert. So z.B. die Talk-Sendung „Hart aber Fair: ‘Vom Ballerspiel zum Amoklauf - was treibt Jugendliche in die Gewalt?’“, im WDR am 22. November 2006, welche 2 Tage nach den bereits erwähnten Ereignissen in Emsdetten live gesendet wurde. Nach Ausstrahlung der Sendung wurde das zugehörige Gästebuch im Internet mit teils heftiger Kritik überflutet. So wurde bspw. angeprangert, dass die geladenen Gäste „offenkundig keine Ahnung vom Thema hatten“ (Frank 2006) und das in einer Sendung die ansonsten gewohnt ausgewogen sei.

Die mehrfach ausgezeichnete Sendung (unter anderem mit dem Adolf-Grimme-Preis in der Kategorie „Information und Kultur“) wird im Internet folgendermaßen beschrieben: „hartaberfair ist ein Talk-Format, das es sich zum Ziel gesetzt hat, ein Reizthema für jeden verständlich aufzuarbeiten und umfassend zu informieren. Filme und Reportagen liefern wichtige Hintergründe, bereichern die Diskussion mit Fakten und beleuchten das Thema aus verschiedenen Blickwinkeln.“ (WDR 2007). Vor allem die *umfassende Information* und das *Beleuchten aus verschiedenen Blickwinkeln* hat einigen Zuschauern, insbesondere den Computerspielern, bei besagter Sendung anscheinend gefehlt. „Kontroverse Diskussionen sehen anders aus. Ich finde es gehört zu den Pflichten des WDR auch den Stimmen der ‘anderen‘ Seite zum Thema ‘Killerspiele‘ eine Plattform zu bieten. Wer nur Leute einlädt, die sowieso nur Vorbehalte gegen Computerspiele haben, der mit einseitigen Videobeiträgen die Zuschauer beeinflusst und der ‘Diskussionsrunde‘ noch den reißerischen Titel ‘vom Killerspiel zum Amoklauf‘ gibt, dem geht es nur um die Quote und nicht um eine sachliche Diskussion.“ (Kai S. 18, 2006).

Zudem wurden verschiedene Falschaussagen über bestimmte Computerspiele kritisiert. „Ich hoffe Sie nennen das, was hier gezeigt wurde nicht Journalismus oder fair! Sie hatten nicht eine Person von der betroffenen Seite (Gamer - der sog. Experte sprach von

CTF in CS!⁹). Alle Anwesenden haben die beschriebenen Spiele noch nie gesehen! Die Einführung war falsch, sehr viele Falschaussagen (z.B. wurde bei GTA : SA wie immer die Originalversion gezeigt, in der Deutschen geht das nicht!¹⁰) Ich muss sagen ich bin sehr enttäuscht davon, wie hier zur Hexenjagt geblasen wird (andere Meinungen wurden vom Moderator aktiv unterdrückt!!) Ich werde ihre Sendung in Zukunft meiden.“ (26 2006).

Übrigens wurden im entsprechenden Gästebuch allein zu dieser Sendung 6990 Beiträge verfasst, bevor es nach sieben Tagen für weitere Einträge geschlossen wurde.

Es ist vielleicht noch anzumerken, dass für diese Live-Sendung ursprünglich ein anderes Thema geplant war, welches aber aufgrund der aktuellen Ereignisse in Emsdetten relativ kurzfristig umdisponiert wurde.

Das interessante an diesem Beispiel ist, dass im Gegensatz zu den zuvor beschriebenen Reaktionen zu den „Frontal21“ Beiträgen, in diesem Fall die übermäßige Kritik der Computerspieler die Redaktion der Sendung bzw. Herrn Plasberg (Moderator) dazu bewogen hat, sich im Internet für die unausgewogene Gästerauswahl in der Sendung zu entschuldigen: „Liebe User! Ich habe wie immer besonders aufmerksam unser Gästebuch gelesen. Nicht zu übersehen, dass viele User unsere Sendung als unfair empfunden haben, weil kein Spieler am Panel vertreten war. Sie haben Recht: Das war ein Fehler. Auch ein noch so guter Tom Westerholt im Film konnte dieses Manko nicht wett machen. Sorry, wir haben verstanden. Ihr Frank Plasberg“ (Plasberg 2006).

In diesem Fall haben also die Stimmen der Spieler Gehör gefunden, wenn auch nur mit geringfügigen Auswirkungen. Auf den Aspekt der Spielerstimmen in einer öffentlichen Diskussion wird im zweiten Abschnitt dieses Unterkapitels noch näher eingegangen. Im Folgenden soll jedoch genauer analysiert werden inwiefern Computerspieler moralische Argumente in die Diskussion einbringen, bzw. ob unter ihnen eine ethische Reflexion rund um das Thema Computerspiele stattfindet.

In den zuvor zitierten Beispielen wird zunächst einmal deutlich, dass sich die Spieler auf einen fairen Diskurs berufen. Es wird eine objektive Herangehensweise gefordert, eine „sachliche Diskussion“ bzgl. der Wirkung von Computerspielen mit gewalttätigen Inhalten, in der beide Seiten gleichberechtigt zu Wort kommen. Dies gehöre zu den „Pflichten“ der Berichterstatter. Wie bereits in der Einleitung dieser Arbeit beschrieben wurde, werden derartige Ansprüche auch in der Diskursethik erhoben. So sollen an

⁹ CTF steht für „Capture The Flag“ und bezeichnet einen Spielmodus der jedoch in Counter-Strike (CS) nicht vorhanden ist.

¹⁰ Das Computerspiel „Grand Theft Auto: San Andreas“ (GTA:SA) ist auf dem regulären deutschen Markt nur in einer eingeschränkten Fassung erhältlich, damit das Spiel den USK-Richtlinien für eine Freigabe 'ab 16 Jahren' entspricht. Offensichtlich wurden im TV-Beitrag Spielszenen gezeigt, die in der deutschen Fassung nicht enthalten sind.

einem Diskurs „alle von einem Konflikt Betroffenen vom Prinzip her als Freie und Gleiche teilnehmen“ (Kuhlen 2004, S. 56).

Es gibt allerdings auch vereinzelt Gegenbeispiele die zeigen, dass manche Spieler selbst nicht an einem inklusiven Diskurs interessiert sind. Diese sehen sich vielmehr in einer Position in der praktisch niemand auf ihr Handeln Einfluss nehmen kann, da sie sich angeblich immer Zugang zu den Spielen ihrer Wahl verschaffen können und diese auch nutzen wie sie es für angemessen halten. Die Meinung Anderer spielt dabei für sie keine Rolle.

Neben entsprechenden Medienberichten äußern sich Computerspieler auch häufig zu Aussagen von Politikern, welche auf Computerspiele bezogen sind. Im Besonderen zu Beiträgen bzgl. der immer noch aktuellen „Killerspiel“-Debatte bzw. der Diskussion über ein Verbot von „Killerspielen“. So forderte bspw. der bayerische Innenminister Günther Beckstein, in Reaktion auf die Ereignisse in Emsdetten: „‘Killer-Spiele’ sollten ‘in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt’“ (Tagesschau 2006). Computerspieler reagierten empört auf diese Aussage: „Dies nehme ich mal ganz pauschal als Beleidigung gegen meine Person an. Weil ich mit der Maus auf Figuren klicke und diese so neutralisiere, bin ich also gesellschaftlich gleichzustellen mit Menschen die auf kleine Kinder stehen, und sich nicht scheuen diese Phantasien auszuleben? [...] solche inhaltslosen Beleidigungen und Vergleiche lasse zumindest ich nicht auf mir sitzen. Bodenlose Frechheit.“ (eX2tremiousU 2006). Der Spieler sieht hierbei einen Vergleich zwischen Kinderpornografie und „Killerspielen“ als nicht gerechtfertigt und fühlt sich dadurch persönlich beleidigt. In einer Petition, welche von einem Computerspieler eingerichtet wurde, heißt es: „Auch ich fühle mich als Spieler solcher Spiele durch diese vollkommen unsachgemäße und beschämenden Äußerung angegriffen, da ich somit auf ein Niveau auf mit Kinderschändern gesetzt werde. Persönlich sehr verletzt fordere ich hiermit eine öffentliche Entschuldigung von Herrn Beckstein.“ (Speit 2006).

Die zitierten Aussagen der Spieler könnten evt. den Anschein erwecken, dass sie sich dabei lediglich persönlich angegriffen fühlen und deshalb entsprechend reagieren. Jedoch empfanden es manche Spieler auch als „Respektlosigkeit gegenüber den Opfern der Pädophilie: Nicht nur, dass diese nun für die Stimmungsmache gegen ‘Killerspiele’ instrumentalisiert werden, nein, dieser Politiker maßt sich an, das Verbrechen, was an realen, hilflosen Kindern begangen wurde, herunterzuspielen und zu verharmlosen, indem er es mit etwas gleichsetzt, was ein nicht unbeträchtlicher Teil der deutschen Bevölkerung tut. Frag mal das kleine Mädchen, welches zum Sex gezwungen wurde: ‘Das was dir angetan wurde, findest du das eigentlich genauso schlimm wie Computerspielen?’“ (WackyWildWorm 2006). Die Computerspiele werden hier also vom Spieler anscheinend als harmlos betrachtet, womit im Gegenzug sexueller Kindesmissbrauch durch die Aussage von Herrn Beckstein verharmlost werde. Es zeigt

auch, dass der Spieler im moralischen Kontext nicht nur sich oder seine Spielerkollegen betrachtet.

Aber gerade in Bezug auf die eigene Person oder auch die Gemeinschaft fühlen sich viele Spieler durch solche Aussagen ungerechtfertigter Weise ausgegrenzt. „Tausende friedlich miteinander spielende Computerfreaks werden diskriminiert und mit verabscheuungswürdigen Monstern (wie Marc Dutroix) gleichgestellt (Becksteins Forderung ist nichts anderes als Vergleich mit Kinderschändern und eine de facto Gleichstellung“ (Konrad_of_Thuringia 2006).

Anfang März hat sich schließlich ein 44-jähriger Computerspieler dazu entschlossen, Strafanzeige gegen Herrn Beckstein zu stellen, in dieser heißt es: „Hiermit erstatte ich für mich und stellvertretend für eine große Anzahl von Betroffenen Strafanzeige wegen Beleidigung, übler Nachrede und Volksverhetzung [...]. Herr Beckstein hatte mehrmals und in verschiedenen Medien die Gleichstellung von Computerspielen mit Kinderpornografie gefordert. Des Weiteren würden Spieler durch die Spiele zu Mördern ausgebildet und seien tödliche Zeitbomben. Damit hat er mich und etliche Millionen Menschen in diesem Land mit Kinderschändern und Psychopathen gleichgestellt!“ (Fränkel 2007a). Laut Fränkel gibt der Spieler später an, dass dies auch ein Zeichen an alle Politiker sein soll, dass „nicht jeder brav den Mund hält und kuscht“ (Fränkel 2007a).

Die Reaktionen anderer Spieler auf diese Maßnahme sind geteilt, im Gegensatz zu den vorigen Reaktionen wurden jetzt auch andere Meinungen zum Thema laut. Etliche Spieler befürworten allerdings die Maßnahme, einige Spieler geben sogar an bei möglichen Gerichtskosten Geld zur Verfügung stellen zu wollen: „Guter mann, wenn er jetzt noch ein Konto für Spenden für die Gerichtskosten einrichtet. Wäre mit das sogar ein paar Euro Wert.“ (SchumiGSG9 2007).

Wirkliches Vertrauen in den Erfolg der Anzeige scheinen trotzdem die wenigsten Spieler zu haben, aber viele halten die Maßnahme dennoch für sinnvoll:

„Finde die Aktion klasse, auch wenn sie nicht von großem Erfolg sein wird. Endlich macht mal einer was. Alle reden immer nur rum, aber es macht keiner was (inkl. Mir)“ (Montares 2007).

„Ich finde diese Aktion richtig gut und auch notwendig. Hoffentlich wird das ganze auch bei Medien, die sich nicht explizit mit dem Computer befassen, wahrgenommen und verbreitet.“ (Joe_2000 2007).

„Warum zum Geier soll man nicht mal die Rechtsmittel die der Staat bietet nutzen. Mit Diskussionen innerhalb der Community ändert man nichts.“ (Lionheart25 2007).

Dagegen werden jetzt auch Stimmen laut die sich von den Aussagen Becksteins anscheinend nicht berührt fühlen. „Es findet sich doch immer jemand der wegen jedem

Scheiß klagt. Naja, wenn ihm das Becksteingegrünze persönlich so nahe geht, bitte“ (Loosa 2007).

Manche Spieler sind darüber hinaus der Ansicht, dass die Anzeige nicht nur rechtlich, sondern auch in der öffentlichen Wahrnehmung, keinerlei Wirkung zeigen werde: „Glaubst du das dadurch die Öffentlichkeit wachgerüttelt wird, oder gar der Beckstein seine Position überdenkt? Meiner Meinung nach werden durch diese Anzeige lediglich Steuergelder verbrannt, sonst nichts.“ (Boesor 2007).

In einer Reaktion aus dem Bayrischen Innenministerium heißt es, die Forderungen und Äußerungen des Politikers seien „Ausdruck eines verantwortungsvollen Handelns, um zunehmenden Verrohungstendenzen in der Gesellschaft zu begegnen.“ (Fränkel 2007b). Daneben sei es sowohl notwendig, als auch vernünftig und nicht strafbar, Computerspiele zu kritisieren „die es Spielern ermöglichen, spielerisch und virtuell Menschen auf grausamste Art und Weise zu töten.“ (Fränkel 2007b).

Noch im selben Monat gibt die Staatsanwaltschaft bekannt, dass sie in den Äußerungen von Herrn Beckstein keine Straftat sieht, womit die Anzeige fallen gelassen wird. Die Begründung lautet: „Es muss Politikern freigestellt bleiben, Denkanstöße zu ihrer Meinung nach wünschenswerten Maßnahmen zu geben, so lange die Grenzen des Grundgesetzes nicht überschritten werden. Eine Überschreitung dieser Grenzen ist aber nicht zu sehen.“ (Fränkel 2007c).

Die meisten Spieler scheinen darüber nicht sonderlich verwundert zu sein. Allgemein wird deutlich, dass bei manchen Spielern das Vertrauen in die Politik nicht besonders hoch ist, vereinzelt äußern sich Spieler resigniert und sind dabei der Meinung, dass die Stimme der Spieler in der Öffentlichkeit nichts zähle. Ansonsten konnte, neben den bisher genannten Meinungen, nichts sonderlich Neues zum Thema gefunden werden.

Es bedurfte aber nicht erst derartigen Aussagen, wie die von Herrn Beckstein zitierte, um unter den Computerspielern das Gefühl einer Diskriminierung zu erzeugen. Bereits der Begriff „Killerspiele“, angeblich von Edmund Stoiber nach den Ereignissen in Erfurt zum ersten mal auf Computerspiele bezogen (vgl. Slotosch 2006), führte dazu, dass sich Spieler diskriminiert fühlen. Nachdem dieser Begriff, wie bereits in Kap. 2 beschrieben, im Jahr 2005 in den Koalitionsvertrag aufgenommen wurde, richteten zwei Computerspieler eine Webseite ein, die sich explizit gegen den Ausdruck „Killerspiele“ ausspricht, da dieser Vorurteile gegenüber Computerspielern erzeugen würde. So lautet der Appell der Homepage:

- „Verzicht auf das Wort ‘Killerspiele’
- differenzierte Betrachtung real existierender Gewalt und ihrer Ursachen
- keine Diskriminierung von Spielern

- Medienberichte, die sich nicht nur in Tendenzjournalismus a la Frontal21 ergehen“ (Wintermantel-Menze & Marzi 2007a)

Kritisiert wird des Weiteren ebenfalls ein unsachlicher Diskurs, wie er angeblich von der „Gegenseite“ geführt wird. Aus diskursethischer Sicht wird auch hier der Anspruch geltend gemacht eine Diskussion zu führen, die vor allem auf schlüssigen Argumenten beruht anstatt, auf „monokausaler Ursachenbegründung“, und die auf Begriffe wie dem Wort „Killerspiele“ verzichtet, welches diesen Spielen angeblich einen Effekt zuschreibe, „den sie weder der Forschung nach noch realen Geschehnissen zufolge haben.“ (Wintermantel-Menze & Marzi 2007a). Dementsprechend sehen die Spieler hierbei also die Achtung der Würde und die rücksichtsvolle Schonung der streitenden Individuen, wie sie innerhalb der Diskursethik gefordert werden, als vernachlässigt an. Deshalb möchten sie sich gegen diese, ihrer Meinung nach unsachgemäßen Angriffe wehren und versuchen sich in die Debatte einzubringen, indem sie auf verschiedene Texte und Veröffentlichungen verweisen „die unserer Meinung nach geeignet sind, eine sachliche Diskussion mit den entsprechenden theoretischen Grundlagen zu versehen.“ (Wintermantel-Menze & Marzi 2007b). Sie betonen dabei, dass es verschiedene Ansichten mit jeweils verschiedenen Argumenten gibt, womit sie klarstellen, dass sie sich nicht vor anderen Meinungen verschließen, wenn diese entsprechend begründet sind. Dies folgt ebenfalls dem Ziel der Diskursethik möglichst einen Konsens zu finden, der von allen Beteiligten gleichermaßen getragen wird.

Realität vs. Fiktion

Die bisher genannten Beispiele waren meist direkte Spielerreaktionen, die sich auf Kritik aus der Öffentlichkeit bezogen. In solchen Fällen sind vor allem sehr zahlreiche Kommentare von Spielern im Internet zu finden, wie die bereits genannten Zahlen dazu verdeutlichen. Die Untersuchung hat ergeben, dass Computerspieler aber nicht nur durch eine Konfrontation zu einer moralischen Auseinandersetzung mit dem Thema angestoßen werden und dabei auch versuchen ihre Meinung Außenstehenden zu vermitteln, sondern vereinzelt auch generell eigene Überlegungen anstellen.

In diesem Zusammenhang ist bspw. der Welt Aids Tag 2006, bzw. die von der internationalen Werbeagentur Ogilvy ins Leben gerufene Aktion „GAMER unterstützen STAYING-ALIVE.ORG“¹¹ anzuführen. Wie dem Verfasser von Christian Seifert, dem Creative Director bei Ogilvy, auf Anfrage am 04.12.2006 schriftlich mitgeteilt wurde, sei er selbst in einer Spielgemeinschaft (Clan) tätig und wäre ehemals aktiver Spieler gewesen. Seifert hat mit seinen Mitarbeitern von Ogilvy diese Aktion als Unterstützung der HIV/AIDS-Präventionskampagne „Staying Alive“¹² ausgearbeitet und realisiert.

¹¹ s. <http://www.ogilvy.de/staying-alive/index.html>

¹² s. <http://www.staying-alive.org/>

Konkret handelt es sich bei dieser Aktion um einen Banner (s. Abbildung 9), der auf dem Webserver von Ogilvy frei zur Verfügung steht. Dabei wurde die Idee verfolgt, dass dieser Banner am Welt-Aids-Tag von den Betreibern öffentlicher Counter-Strike-Server in die Willkommensnachricht des Servers eingebunden wird. Diese erscheint stets zu Anfang auf dem Bildschirm des Spielers, wenn er sich mit einem solchen Server verbindet. Fast alle solcher Spieleserver werden von den Spielern selbst administriert. Counter-Strike stellt dabei eines der beliebtesten Online-Spiele dar, mit aktuell ca. 160.000 Servern und im Durchschnitt knapp 3 Millionen verschiedenen Spielern pro Monat weltweit (vgl. Valve Corporation 2007). Laut Seifert stehe fest, dass die Aktion innerhalb der Counter-Strike Community sehr gut ankam und man wolle die Aktion im nächsten Jahr auf jeden Fall wiederholen.



Abbildung 9: Banner für Spieleserver zum Welt-Aids-Tag - dt. Version (Ogilvy & Mather 2006)

Ebenfalls interessant ist, dass der im Banner verwendete Text eindeutig auf die Zielgruppe der Computerspieler, bzw. im Besonderen auf Nutzer des Computerspiels Counter-Strike, ausgelegt ist, wobei auch die überarbeitete Grafik ursprünglich direkt aus diesem Spiel stammt (in diesem Fall aus der Version „Counter-Strike: Source“). Die Aussage „Kill so viele du kannst“ könnte in diesem Zusammenhang auf die meisten Menschen, ohne Erfahrung mit entsprechenden Computerspielen, zunächst einmal befremdlich wirken. Die Werbeagentur Ogilvy geht in diesem Fall jedoch anscheinend davon aus, dass die Computerspieler hier klar zwischen real und virtuell unterscheiden. Also, dass Computerspieler diese Aussage lediglich mit den virtuellen Handlungen innerhalb des Spiels assoziieren, wohingegen sich der Rest des Werbespruchs auf die reale Lebenswelt des Spielers bezieht und wahrscheinlich angenommen wird, dass dies auch entsprechend wahrgenommen wird. In verschiedenen Studien konnte eine solche Trennung zwischen Realität und Fiktion häufig bestätigt werden. „Die ‘virtuelle

Spielwelt' wird von den Spielern sehr klar und sehr eindeutig von der realen Welt abgegrenzt. Es geht um Spielprozesse und nicht um das Handeln in der realen Welt.“ (Fritz 2004, S. 206).

Auch bei der vorliegenden Untersuchung konnte festgestellt werden, dass dieser Punkt häufig von Computerspielern angeführt wird. Zu einem Videobeitrag mit dem Titel: „Beruf: Computerspieler“ (Polylux 2006), auf einer Webseite des Rundfunks Berlin-Brandenburg, wurde in den Kommentaren unter anderem auch der Aspekt der Virtualität diskutiert. In dem Videobeitrag wird über professionelle Computerspieler berichtet, die mit dem Computerspielen ihren Lebensunterhalt bestreiten, sowie generell über E-Sport in Deutschland und international. Counter-Strike wird dabei beispielhaft als Wettkampf- und Mannschaftssportart vorgestellt, dass auf nationalen und internationalen, mit hohen Preisgeldern dotierten, Turnieren untereinander ausgefochten wird. Unter den Kommentaren ist folgender Diskussionsverlauf zu finden (Auszug):

„Wenn beim Kräftemessen Blut spritzen muss und Lebewesen umkommen müssen, dann ist das schon eher ein Fall für den Psychiater.“ (klauslog 2006a).

Antwort von „ElCapo“:

„Ich find gut, dass Klauslog keine 'Killer-Spiele' spielt, da er offenbar Realität und Fiktion nicht unterscheiden kann. Ist gut für uns alle.“ (ElCapo 2006).

Antwort von „bingo“, ebenfalls in Bezug auf die Aussage von „klauslog“:

„->Zeig mir ein Computerspiel, wo echte Lebewesen umgekommen sind °° btw. [by the way] wie stehst du zu Boxsport?“ (bingo 2006a).

Antwort von „klauslog“:

„Es kommt doch nicht darauf an, ob 'echte Lebewesen' umkommen. Früher gab es mal den jetzt altmodischen Grundsatz: Du sollst nicht auf Menschen zielen, geschweige denn schießen (nicht mal mit ner Wasserpistole).“ (klauslog 2006b).

Antwort von „bingo“:

„Es kommt sehr wohl darauf an, dass es keine 'echten' Lebewesen sind. Es sind nämlich gar keine Lebewesen. Sie fühlen nicht, sie denken nicht, sie sind sich ihrer nicht einmal bewusst. Sie stellen einzig und allein eine Fiktion dar. Somit ist der Grundsatz: Du sollst nicht auf Menschen zielen nicht anwendbar.“ (bingo 2006b).

Dabei ist anzumerken das „klauslog“ später zugibt „keine Ahnung von PC-Spielen“ (klauslog 2006d) zu haben, „bingo“ dagegen deutet an, besagte Ego-Shooter auch selbst zu spielen.

Aus dem Diskussionsverlauf wird deutlich, dass der Spieler hier klar zwischen real und virtuell unterscheidet. „klauslog“ wird hingegen vorgeworfen diese Trennung nicht zu vollziehen. Auch mit der Frage wie man zu Boxsport stehe, will der Spieler anscheinend

andeuten, dass es durchaus reale und gesellschaftlich tolerierte Sportarten gibt, bei denen es echte Verletzungen und echtes Blut gibt, wohingegen im Computerspiel derartiges simuliert wird und niemand wirklich verletzt wird da sich keine „echten Lebewesen“ im Spiel befinden.

Die eigentliche Diskussion besitzt noch wesentlich mehr Beiträge, dabei ist ebenfalls interessant wie sich „klauslog“ später zum Umgangston der Spieler äußert: „ein Kompliment muss ich noch loswerden: Den in diesem Forum verwendeten Umgangston finde ich geradezu kultiviert, fast kameradschaftlich.“ (klauslog 2006d). Und er bedankt sich dafür, dass die Spieler „eine wie ich meine faire Umgangsweise im Forum gezeigt“ (klauslog 2006c) haben. Die meisten Spieler versuchen in dieser Diskussion tatsächlich eine sachliche Diskussion zu führen, welche auf einer guten Argumentation basiert. Dabei akzeptieren sie auch andere Meinungen: „Ich habe auch nichts gegen deine Meinung das du gegen Killerspiele bist“ (Tigr3 2006). Jedoch raten sie auch dazu an die eigene Meinung zu reflektieren, wenn sie ihnen zu vorurteilsbelastet erscheint: „@klauslog: du könntest ruhig mal deine einstellung zu ‘Killerspielen’ überprüfen“ (kinglouiXIV 2006). Dies erinnert insgesamt wieder sehr an die Ansprüche der Diskursethik. Das Beispiel zeigt also auch wie sehr sich einige Spieler bemühen, einen solchen Diskurs tatsächlich zu führen.

Unterschiedliche moralische Normen

Die Argumentation selbst, dass ein Unterschied zwischen realen und virtuellen Handlungen besteht, wird von Computerspielern scheinbar häufiger angeführt, wenn bestimmte Spielinhalte von Außenstehenden als moralisch nicht vertretbar bewertet werden.

„Ich, lange Zeit ProGamer [professioneller Computerspieler], habe in meinem bisherigen Leben genau 0 Menschen getötet. Kaum vorstellbar wenn man bedenkt dass vermutlich schon mehrere hunderttausend Pixelwesen durch meine Hand ins virtuelle Jenseits befördert wurden. Noch seltsamer ist, dass ich sinnlose Gewalt verabscheue! Wie kann das sein? Die Antwort sollte eigentlich klar sein: die meisten Jugendlichen können Realität und Fiktion voneinander unterscheiden.“ (KillerspielSpieler 2006).

Dabei argumentieren Computerspieler bewusst oder auch unbewusst aus ethischer Sicht, dass dem Alltag bzw. der realen Lebenswelt andere moralische Normen zu Grunde liegen als dem Spiel. Auch dies konnte von Fritz (2004) in verschiedenen Untersuchungen festgestellt werden: „Spieler, die in einem Computerspiel aus Spaß, Entspannung und Vergnügen ‘abtauchen’, befinden sich in der virtuellen Spielwelt. Diese Rahmung durch die Spieler wird insbesondere dadurch deutlich, dass sie sich vehement dagegen wehren, ihr Spielverhalten in der virtuellen Spielwelt als Indiz für Vorstellungen und Handlungsabsichten in der realen Welt zu werten.“ (Fritz 2004, S.

206). „Die Menschen wissen, wenn sie sich in der virtuellen Welt befinden, und sie deuten das Geschehen nach den Maßstäben, die für diese Welt gelten.“ (Fritz 2004, S. 203). Die Spieler wehren sich also dagegen, dass von Außenstehenden, übrigens bis zu einem gewissen Grad auch von manchen Spielern meist anderer Spielertypen, für die virtuelle Spielwelt dieselben Maßstäbe angesetzt werden wie für ihre reale Lebenswelt. Unter diese Maßstäbe fallen auch moralische Normen. Möchte man die Frage klären, wie Computerspiele von ihren Nutzern moralisch bewertet werden, muss also ebenfalls geklärt werden, welche moralische Normen den Computerspielen zu Grunde gelegt werden.

Dazu muss der Sachverhalt aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Einerseits wird in Computerspielen vieles simuliert, was wir aus unserer realen Lebenswelt kennen. Spieleentwickler setzen dies häufig gezielt ein, damit sich der Spieler in der Spielwelt schneller zurechtfindet. Entsprechend ließe sich argumentieren, dass Normen, die dem simulierten Realitätsausschnitt in der Realität zu Grunde liegen, auch den zugehörigen Handlungen im Spiel zu Grunde gelegt werden sollten. Würde man bspw. auf einer Straße einen unbekanntem Passanten grundlos mit einem Baseballschläger angreifen, ließe sich dies in der realen Lebenswelt wohl mit keinem Argument moralisch vertreten. In dem Computerspiel „Grand Theft Auto: San Andreas“ ist eine solche Handlung bspw. möglich, auch wenn sie nicht explizit vom Spieler verlangt wird. In dem Spiel wird versucht, eine Großstadt zu simulieren, dazu gehören auch Fahrzeuge und Passanten, die sich durch die Stadt bewegen (s. Abbildung 10). Der vom Spieler gesteuerte Charakter hat verschiedene Waffen zur Verfügung, um damit seine Gegner im Spiel zu bekämpfen. Durch die große Handlungsfreiheit besitzt der Spieler aber wie erwähnt auch die Möglichkeit, den Charakter mit diesen Waffen unbeteiligte Passanten angreifen zu lassen, wie z.B. auch mit einem Baseballschläger.

Es ist nahe liegend, dass Außenstehende derartige Spielhandlungen als ähnlich unmoralisch bewerten wie in ihrer realen Lebenswelt, da sie in diesem Fall lediglich Beobachter sind und das was sie sehen, mit ihren bisherigen Erfahrungen vergleichen werden. Ähnlich verhält es sich bspw. mit Kriegsspielen, welche besonders von älteren Generationen, aufgrund ihrer Erfahrungen bzw. Wertvorstellungen, kritisch betrachtet werden (vgl. Fritz & Fehr 2004).



Abbildung 10: Screenshot aus dem Spiel 'Grand Theft Auto:San Andreas' (Rockstar Games)

Dabei spielt es häufig auch eine Rolle, wie realistisch die Simulation wirkt, d.h. wie sehr die Spielszenen optisch und akustisch der Realität entsprechen. Je realistischer die Spielszenen wirken, desto einfacher lassen sie sich mit realen Erfahrungen verknüpfen. Der Spieler hingegen ist nicht nur Beobachter, sondern auch Akteur, seine Handlungen lassen den Charakter auf dem Bildschirm entsprechende Aktionen ausführen. Durch diese direkte Einflussnahme entsteht eine neue Erfahrung. Greift die Spielfigur einen Passanten an, sieht es zwar so aus als ob „jemand“ verletzt werde, der Passant auf dem Bildschirm fliegt zu Boden und verliert Blut, in Wirklichkeit wird aber niemand verletzt. Es gibt keine realen Konsequenzen, stattdessen beziehen sich mögliche Konsequenzen höchstens auf die Spielwelt selbst. Diese Spielwelt könnte aus Sicht des Spielers als eine alternative Realität betrachtet werden, die ihre eigenen Regeln besitzt. Auch Fritz hat in seinen Untersuchungen entsprechendes feststellen können: „Das Spiel wird von der Mehrheit der Befragten so dargestellt, daß es schon eine andere Realität ist, in die sie einsteigen“ (Fritz 1995, S. 158). Mit einem solchen Hintergrund ließe sich nun erklären, wieso Computerspieler das virtuelle Erschießen virtueller Figuren nicht grundsätzlich als unmoralisch empfinden. Es wird sogar deutlich, dass derartige Handlungen von vielen Computerspielern überhaupt nicht aus moralischen

Gesichtspunkten bewertet werden. Einige Zitate aus derselben Diskussion wie zuvor verdeutlichen dies:

„gerade bei Counterstrike geht es nicht primär um Töten und Blutvergiessen sondern (wie ddrumble schon gesagt hat) um Teamarbeit, Taktik und Reaktionsschnelligkeit.“ (kinglouiXIV 2006).

„Solche Spiele werden zum Teil wegen ihrem Adrenalinfaktor gespielt. Da zieht Halma einfach den Kürzeren. Spiele wie Counter-Strike verbinden einen unheimlich großen taktischen Aspekt, mit dem Aspekt der Reflexschnellig- und genauigkeit sowie eben einer Portion Adrenalin.“ (bingo 2006a).

„Ich muss mich allerdings als ‘Ballerspielespieler’ outen ich spiele sie gerne eben wegen dem erwähnten Adrenalin Faktor genau so aber auch einfache aufbau strategie spiele. Mir ist taktik wichtig die mann sich selber ausdenken muss, sie anwenden, ändern und erweitern muss und so weiter“ (GRAW 2006).

„Bitte frag nicht nach dem tieferen Sinn in Counter-Strike und Co. Es ist ein Spiel/Mannschaftssport, je nachdem. Wo liegt der Sinn in Fußball? Nun, es gibt keinen, aber das ist eine philosophische Frage... Sagen wir es macht einfach Spaß!“ (KillerspielSpieler 2006).

Die obigen Beispiele beziehen sich hauptsächlich auf das Multiplayerspiel „Counter-Strike“. Wie aus der Beschreibung des Spiels in Kap. 2.1 hervorgeht, erscheinen Argumente wie taktisches Vorgehen und Teamarbeit, die dabei im Vordergrund stehen sollen, als durchaus einleuchtend. Vor allem für Spieler die entsprechende Spiele wettkampfartig betreiben, scheinen Gewaltdarstellungen sehr stark in den Hintergrund zu treten: „welcher eSport-Titel wird aus lauter ‘Blutrünstigkeit’ von den Gamern gespielt? Ist es nicht vielmehr so, dass viele Gamer sogar auf die realistische Darstellung verzichten um mehr Performance ins Game zu bringen? Im Klartext; viele Online-Zocker schrauben ihre Spielgrafik runter damit das Game flüssiger und schneller läuft. Kann man dann noch von ‘Blutgeilheit’ sprechen??? Ich glaube NICHT!!! [...] Ich als eSportler, wünsche mir eine friedliche und faire Diskussion über dieses Thema mit einer Einigung, die beide Parteien vertreten können.“ (Iceman72 2006).

Auch in verschiedenen Interviews die Rainer Fromm mit E-Sportlern geführt hat, wird diese Argumentationsweise deutlich:

„Im Ego-Shooter-Bereich ist eine gute Grafik gar nicht so wichtig, weil die Spieler so weit gehen, dass sie den Grafik-Bereich total runterschrauben, um noch einen weiteren Geschwindigkeitsvorteil zu haben. Und die weiterentwickelten Grafik-Engines¹³ können nur dazu dienen, das Spiel noch schneller zu machen. Die Farbtiefe, die

¹³ Die Grafik-Engine ist die grundlegende Technik auf der die eigentlich grafische Darstellung basiert.

Perspektive und so etwas wird von den richtigen Profi-Spielern gar nicht mehr wahrgenommen.“ (Fromm 2003, S. 144).

„Man versucht nicht, so viel Blut zu sehen wie möglich, sondern man versucht einfach, die strategisch wichtigen Punkte abzudecken.“ (Fromm 2003, S. 146).

Allerdings gibt es natürlich auch reichlich Computerspiele, die im E-Sport keine Verwendung finden und bspw. nur als Einzelspieler gespielt werden können. In einem Forum zu dem Ego-Shooter „Doom 3“, dessen Darstellung sich aus Horrorelementen bedient und als gewalthaltig bezeichnet werden kann, finden sich in diesem Zusammenhang bspw. folgende Spielermeinungen:

„ich denke, dass jeder, der sich wirklich mit videospiele auseinander setzt, versteht, wie sie funktionieren. es sind texturen die sich verändern, wenn ein gegner getroffen wird. außerdem ist gewaltdarstellung in videospiele, auch wenn sie einmal real aussehen wird, weit entfernt von der realität. ich bin in solchen sachen ‘abgehärtet’, doch bei snaf-videos¹⁴ ö.ä. dreht sich bei mir der magen um. weil es da um echte menschen geht. die in den medien oft genannte verschwimmung zwischen realität und videospiele ist lächerlich. mit maus und tastatur umzugehen ist die eine sache, eine echte pistole mit seiner eigenen hand auf einen menschen zu richten eine andere.“ (.-r4ki` 2007).

„Mich reizt die Atmosphäre die ein Spiel rüberbringt, sowie die Geschichte die erzählt wird. Die Gewalt kann aber in einigen Bereichen die Atmo [Atmosphäre] noch steigern, z.B. bei Doom 3. Dann kommt die Beklammung gleich ganz anders rüber, wenn man einen, mit Blut verschmieren, Raum betritt.“ (Tesp 2007).

„in spielen gehts mir eigentlich nur drum, dass das feeling richtig rüberkommt. wenns nen rollenspiel ist, dann will ich mit schwertern irgendwelche orks niedermetzeln oder quests [Aufträge] erledigen. wenns nen horror-shooter ist, will ich mich gruseln und angst haben.“ (Faras 2007).

„einfach mal abtauchen in einer andere Welt um eine Mission zu erfüllen und ein Abenteuer zu erleben, was man normalerweise als Durchschnittsbürger in der Realität nicht erleben kann (und nicht will).“ (wARmAcH1n3 2007).

Auch diese Spieler trennen anscheinend klar zwischen Realität und Fiktion. Sowohl diese als auch die vorherigen Spieleraussagen verdeutlichen, dass die virtuelle Tötungshandlung innerhalb der Spiele, für die Spieler hier keine moralischen Fragen aufwirft. Viel ausschlaggebender scheint für die Spieler zu sein, welche Herausforderungen das Spiel bietet, wie gut sie das Spiel beherrschen und wie sehr sie in den Bann des Spiels gezogen werden. Daraus resultiert letztendlich für die Spieler

¹⁴ Gemeint sind wohl „snuff“-videos, in denen reale oder realitätsnah dargestellte Tötungshandlungen von Menschen zu sehen sind (vgl. Polizeiliche Kriminalprävention 2007)

auch der Spaß am Spiel. Derartige Motive wurden ebenfalls von Fritz unter Zusammenfassung verschiedener empirischer Untersuchungen festgestellt. Computerspiele würden in erster Linie ein „gutes Gefühl“ erzeugen. Dazu gehöre generell Spaß, aber auch Gefühle von Leistungsfähigkeit und Kompetenz, sowie Ablenkung vom Alltag. Spielkontrolle und Macht seien dabei die entscheidenden Motivationsträger (vgl. Fritz et al. 1995, S. 238 f). Nach den genannten Zitaten wären in diesem Fall also Teamarbeit, taktisches Verständnis, die benötigten Reflexe und das Bestehen von Abenteuern entscheidend dafür wie gut das Spiel kontrolliert und somit beherrscht wird. Der von den Spielern angesprochene „Adrenalinfaktor“, sowie das Abtauchen in eine atmosphärisch dichte Geschichte, bezeichnet Fritz als „Flow“-Erlebnis, wobei die Spieler dem Spiel meist ihre volle Aufmerksamkeit und Konzentration widmen.

Es bleibt also festzuhalten, dass solche Spieler, wie die oben zitierten, für sich selbst in erster Linie kein moralisches Urteil über den Inhalt der Spiele fällen, da diesen Spielwelten, aus Sicht der Spieler, ein anderes Normenverständnis zu Grunde liegt, in welchem moralische Gesichtspunkte eine sehr untergeordnete Rolle spielen. „Die virtuelle Spielwelt ist (zunächst) eine von Ethik und Moral ‘freie’ Welt. Die Regeln des Spiels, die die Geschehensabläufe der virtuellen Welt bestimmen, folgen einer internen, am Spielprozess und ihren Wirkungen orientierten Logik und nicht einer moralischen Vorentscheidung.“ (Fritz 2004, S. 216).

Anders wiederum verhält es sich aus Sicht der Medienethik. Hier werden gewisse Darstellungen durchaus als moralisches Problem wahrgenommen. Auch in Bezug auf die Themen „Krieg“ und „Gewalt“ stellt sich hier die Frage, inwieweit selbst fiktionale Darstellungen legitimierbar sind. Auch das von „klauslog“, in der weiter oben zitierten Diskussion, hervorgebrachte Argument: „Du sollst nicht auf Menschen zielen“ könnte aus ethischer Sicht, selbst bei fiktionalen Darstellungen, durch die Unantastbarkeit der Menschenwürde begründet werden (vgl. Nagenborg 2006, S. 200). Ebenso wird diskutiert, ob vor allem die bei Kindern und Jugendlichen veränderten Moral- und Wertvorstellungen, wie dies bei oben zitierten Spielern ja zumindest in virtuellen Umgebungen der Fall zu sein scheint, auf einen ethischen Grundkonsens in der Gesellschaft Auswirkungen haben können (vgl. Nagenborg 2005, S. 756). Damit stellt sich wiederum die Frage der Verantwortung, welche aktuell in Bezug auf Computerspiele in der Öffentlichkeit und in der Politik rege diskutiert wird, wobei wie erwähnt auch über Verbote nachgedacht wird. Solange jedoch durch die Medienwirkungsforschung nicht geklärt ist welche Auswirkungen Computerspiele auf die Spieler haben, bleibt auch die Frage offen, ob und ggf. mit welcher Begründung, sich eine solche Verantwortung überhaupt übernehmen ließe (vgl. Grimm 2002, S. 30). Dies zu erörtern ist jedoch nicht Thema der vorliegenden Arbeit und müsste an anderer Stelle behandelt werden.

Die Frage welche moralischen Werte den Handlungen und Darstellungen in Computerspielen zu Grunde gelegt werden sollen, kann somit nicht einhellig beantwortet werden, da dies je nach Blickwinkel variiert. Eine solche Ausdifferenzierung von Moral ist hingegen nichts Neues. „Die Verflüchtigung einer an soziale Institutionen gekoppelten Moral geht mit dem Verlust eines gesellschaftlichen Konsens über einen einheitlichen Moralkodex einher. Eine Ausdifferenzierung und Individualisierung von Moral heißt jedoch nicht, dass es in unserer Gesellschaft keine Moral mehr gäbe, es heißt vielmehr, dass es verschiedene Moralen mehr oder weniger gleichberechtigt nebeneinander gibt.“ (Grimm 2002, S. 27). Insofern kann dies auch auf Computerspiele und ihre Nutzer im Vergleich zu Außenstehenden angewendet werden. Allerdings gibt es selbst unter Computerspielern teilweise sehr verschiedene Moralvorstellungen bzgl. des Inhalts von Computerspielen. Auch wenn einige Computerspieler ihren Spielen andere moralische Maßstäbe zugrunde legen als ihrer realen Lebenswelt heißt das nicht, dass Szenen wie der Angriff mit dem Baseballschläger auf Passanten in Grand Theft Auto: San Andreas von jedem Computerspieler völlig gleichgültig betrachtet werden. Solche Inhalte werden auch von manchen Computerspielern abgelehnt. In diesem speziellen Fall liegt es natürlich beim Spieler selbst, ob er die entsprechenden Aktionen überhaupt durchführen möchte. Es gibt aber auch durchaus Computerspiele, die zur Erreichung des Spielziels, nach Maßstäben unserer realen Lebenswelt betrachtet, entsprechend grausame Handlungen vom Spieler verlangen und solche Handlungen im Spiel auch belohnen. Spiele, die sich auf solche Handlungen beschränken werden in Deutschland jedoch in der Regel indiziert oder in Extremfällen sogar beschlagnahmt, wie dies z.B. im Falle des Spiels „Manhunt“ passiert ist. Derartige Computerspiele werden von einigen Spielern abgelehnt, manche spielen jedoch auch solche Spiele gerne. Andererseits mag es wiederum Spieler geben, die bspw. jegliche Gewaltdarstellungen in Computerspielen ablehnen. Inwieweit dies bspw. mit den einzelnen Spielertypen und den entsprechend favorisierten Spielarten zusammenhängt müsste in weiteren Studien näher beleuchtet werden. Laut Fritz „meiden die Spieler solche Spielinhalte, die ihren auf die reale Welt bezogenen Werturteilen deutlich widersprechen.“ (Fritz 2004, S. 216). Wie deutlich dieser Widerspruch sein muss, scheint von Spieler zu Spieler zu variieren. Diese Theorie würde allerdings erklären, warum bestimmte Spielinhalte auch von manchen erfahrenen Computerspielern abgelehnt werden. Im Umkehrschluss lässt sich jedoch nicht verallgemeinern, dass jemand der gerne Computerspiele spielt, die sinnlose Gewalt verherrlichen, auch im realen Leben sinnlose Gewalt befürwortet. Hier greift vielmehr die angesprochene These, dass moralische Gesichtspunkte in Computerspielen für manche Spieler keine Rolle spielen, da sich die Handlung im Computerspiel nicht auf reale Lebewesen bezieht und dies vom Spieler auch so wahrgenommen wird. Dies würde bedeuten, dass sich manche Computerspieler beim Spiel besser von moralischen Fragestellungen lösen können als andere. „Das Niederschießen einer anderen Spielfigur

bedeutet nur das vorankommen im Spiel – nicht Tötung, Schmerz und Leid. Diese Gedanken werden von Spielern (oder Zuschauern des Spiels) hinzu gedacht. Sie stellen sich als Assoziationen zum Spiel meist unkontrolliert und spontan ein und lösen Wertentscheidungen aus, die sich auf die reale Welt, nicht aber auf die virtuelle Welt des Spiels beziehen.“ (Fritz 2004, S. 216).

Im Folgenden zwei Beispielaussagen von unterschiedlichen Spielern zu diesem Thema:

„Wenn ich z.B. per Mausklick irgendeine Frau vergewaltigen würde, das würd' ich nicht spielen. Oder ich durch die Spielfigur in die Rolle eines Nazis gedrängt werden soll oder irgendwelche rassistischen Tendenzen nachspiele, würde ich's lassen.“ (Witting & Esser 2003, S. 38).

„Also, ähm ... Ethisch-moralische Bedenken hab ich bei keinem einzigen Spiel, sag ich jetzt mal. Also ich sag's jetzt mal ganz krass, wenn ich in einem Spiel ein Nazi wäre, der Juden erschießt, dann wär mir das vollkommen egal; weil ich bin kein Nazi. Wenn ich wüsste, dass ich mit dem Spiel eine neonazistische Organisation unterstütze, indem ich das erwerbe, würde ich es nicht spielen.“ (Witting & Esser 2003, S. 38).

Die beiden Beispiele zeigen, dass dem zweiten Spieler die Trennung von virtuellen Spielen und realen moralischen Wertvorstellungen anscheinend leichter fällt als dem ersten Spieler. Beide Spieler wurden von den Autorinnen als „Vielspieler“ eingestuft (mehr als 3,5 Spielstunden pro Woche). Auch wenn sonst keine näheren Angaben zu den Spielern vorhanden sind, lässt sich durch die regelmäßige Spielzeit zumindest sagen, dass beide wahrscheinlich ausreichend Erfahrung mit Computerspielen besitzen. In diesem Fall würde also die These zutreffen, dass nicht nur Zuschauer die Darstellungen in einem Computerspiel mit ihren moralischen Wertvorstellungen in der realen Welt verknüpfen, sondern in unterschiedlichem Maße auch einige Spieler. Dies ist sicher auch eine ganz natürliche Reaktion, Computerspiele verlangen jedoch im Grunde vom Menschen sich seiner natürlichen Empathie zu entledigen, da es hier kein Gegenüber gibt das sich empathisch erschließen ließe (vgl. Fritz & Fehr 2003, s. 56).

Virtueller moralischer Kontext

Auch Ladas konnte feststellen, dass es erfahrenen Computerspielern, in Bezug auf Gewaltdarstellungen in Computerspielen, leichter fällt, sich von Wertvorstellungen aus der realen Lebenswelt zu lösen als anderen Spielern, „da diesen die starken Sinnunterschiede zwischen virtueller und ‚realer‘ Gewalt aufgrund ihrer großen Spielerfahrung besonders deutlich bewusst sind“ (Ladas 2002, S. 323). Dennoch gelingt es sicher nur wenigen so gut wie dem zuletzt zitierten Spieler, solche Assoziationen derart außen vor zu lassen. Dies scheint auch den Spieleentwicklern durchaus bewusst zu sein. Deshalb wird in den meisten Spielen so etwas wie ein „virtueller moralischer Kontext“ erzeugt. Selbst wenn im Spiel „Prince of Persia“ der Prinz die Prinzessin aus

den Fängen des Bösewichts befreien will und dabei dessen Handlanger zur Strecke bringen muss, liegt der Handlung so etwas wie eine fiktive Moral zu Grunde. Natürlich wird diese Moral erst vom Spieler hinzugedacht (oder auch nicht), die Entwickler können keine Moral in das Spiel selbst implementieren, aber sie können einen entsprechenden Rahmen schaffen, der solche Assoziationen zulässt.

Sehr häufig wird bspw. auf das Grundprinzip „Gut gegen Böse“ zurückgegriffen. Kämpft der Spieler, wenn auch nur virtuell, gegen das Böse, fällt es ihm leichter sich von empathischen Ansprüchen zu entlasten. Gegen die Bösen ist dabei jedes Mittel recht, auch und gerade die Gewalt. Dies macht laut Fritz & Fehr (2003) für viele Spieler auch einen besonderen Reiz am Spiel aus. Aber auch die Rolle des Bösen zu übernehmen kann für den Spieler ein Anreiz sein. Die alternative Realität der Computerspiele eröffnet dem Spieler die Möglichkeit Handlungen auszuprobieren, die für ihn in der Realität nicht in Frage kommen. Dazu gehört auch im Spiel aus gesellschaftlichen Konventionen und moralischen Normen auszubrechen, was für die Spieler legitim ist, da niemand dabei real zu Schaden kommt und sie selbst auch keine Konsequenzen zu befürchten haben. (vgl. Fritz 1995, S. 158)

Einige Spiele überlassen dem Spieler die Wahl, ob er lieber eine gute oder böse Rolle spielen möchte. Ein sehr anschauliches Beispiel hierfür ist das Computerspiel „Black & White“ und dessen Fortsetzung „Black & White 2“. Der von den Entwicklern implementierte, virtuelle moralische Kontext gehört dabei zu den grundlegenden Elementen der beiden Spiele. Dabei steht es dem Spieler völlig frei in welchem Maße er gut, böse oder auch neutral handeln will. Je nachdem welche scheinbar moralischen Entscheidungen er trifft, verändert sich die Spielwelt in der er handelt. Das Spielkonzept ist bei beiden Spielen gleich, der Spieler übernimmt die Rolle eines Gottes und herrscht dabei über die Entwicklung verschiedener Völker und einer speziellen, tierähnlichen Kreatur. Zudem werden dem Spieler verschiedene Aufgaben auferlegt, die er lösen muss. Dabei stehen dem Spieler verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung wie bspw. Zaubersprüche, oder er greift mit einer symbolischen Hand direkt in das Geschehen ein. Die Handlungsmöglichkeiten eröffnen dem Spieler sich scheinbar „gut“ oder auch „böse“ zu verhalten, bspw. kann er durch Zerstörung die Erfurcht eines Volkes gewinnen, oder dessen Zuwendung indem er ihnen hilft. Die Kreatur, die der Obhut des Spielers unterliegt, kann ebenfalls zum scheinbar „Guten“ oder „Bösen“ erzogen werden (z.B. mit Klapsen oder Streicheln). Je nachdem wie sich der Spieler verhält passt sich sowohl die virtuelle Spielwelt, als auch die Kreatur, einer dunklen oder einer fröhlichen Optik an (s. Abbildung 11 und Abbildung 12).



Abbildung 11: Spielumgebung bei 'guter' Spielweise in Black & White 2 (Ownage.nl 2007)



Abbildung 12: Spielumgebung bei 'böser' Spielweise in Black & White 2 (Ownage.nl 2007)

Der Publisher Electronic Arts gibt bei der Beschreibung des Spiels folgendes an: „Böse oder gütige Gottheit? Vor diese Wahl wird der Spieler gestellt, wenn er in Black & White 2 aufs Schlachtfeld zieht. Genau wie im erfolgreichen Vorgänger Black & White geht es in diesem Folgeprodukt um die Moral.“ (Electronic Arts 2007). Dieses Spiel ist ein gutes Beispiel dafür wie Spieleentwickler sich den natürlichen Drang des Menschen zu nutze machen, Entscheidungen unter Einbeziehung moralischer Werte zu treffen. Zudem wird eine Spielwelt geschaffen, die es dem Spieler ermöglicht, dem Reiz nach zu geben bewusst gegen moralische Normen zu verstoßen, ohne mit realen Konsequenzen rechnen zu müssen. Dennoch liegt auch diesem Computerspiel keine wirkliche Moral zu Grunde, die Entwickler haben es dem Spieler nur sehr einfach gemacht sich diese hinzu zu denken. Ob der Spieler dies auch macht bleibt letztendlich ihm überlassen, natürlich lässt sich dieses Spiel, wie alle anderen auch, genauso ohne jeglichen moralischen Bezug spielen.

Computerspiele wie Black & White, die dem Spieler die Wahl lassen eine scheinbar moralische Entscheidung zu treffen und dementsprechend auch den Spielverlauf ändern, sind eher selten anzutreffen. Daneben gibt es noch Spiele die aufgrund ihrer Handlung praktisch keine moralischen Assoziationen zulassen, wie z.B. eine Tennissimulation, oder reine Denk- und Geschicklichkeitsspiele wie z.B. Tetris. Wiederum anders verhält es sich meist mit Spielen, die auf einer Hintergrundgeschichte basieren, welche im Spielverlauf linear vorangetrieben wird. Hierbei wird dem Spieler meist eine bestimmte Rolle auferlegt, die er erfüllen muss, um im Spiel voran zu kommen (z.B.: Polizist, Freiheitskämpfer, Truppenführer, Söldner, Berufskiller, etc.). Damit einher geht meist auch eine vorgefertigte, scheinbar moralische Gesinnung des zu steuernden Spielcharakters. Spieleentwickler versuchen aber nicht immer moralische Assoziationsmöglichkeiten für den Spieler bereit zu stellen, auch wenn es die Handlung ermöglicht. Es gibt auch einige Beispiele bei denen versucht wird, solche Assoziationsmöglichkeiten explizit abzuschwächen. Beliebte Mittel sind dabei z.B. dass der Spieler nicht auf Menschen schießt sondern auf Roboter oder Außerirdische. Hintergrund ist dabei aber meist eher die Absicht sich den strengen Auflagen des deutschen Jugendschutzes anzupassen, um bspw. einer Indizierung zu entgehen, welche u. a. mit einem Werbeverbot einhergeht.

Ein weiterer Aspekt der Spiele wie Black & White mit sehr großer Handlungsfreiheit für Spieler attraktiv macht, ist wohl häufig auch schlichte Neugier. Wenn z.B. das Experimentieren im Vordergrund steht, um heraus zu finden was die Entwickler des Spiels als Reaktion auf entsprechende Handlungen implementiert haben, oder einfach um die Grenzen des Spiels zu testen. Was passiert wenn ich einen Vulkan neben dem Dorf zum Ausbruch bringe? Oder man probiert aus wie weit man einen dieser kleinen „Menschen“ werfen kann. In solchen Momenten wird der Spieler wohl kaum von moralischen Wertentscheidungen getrieben, stattdessen sieht er das Computerspiel

lediglich als das was es ist: ein Spiel. Und er probiert aus, was mit diesem Spiel alles möglich ist. Jemand der z.B. in Grand Theft Auto: San Andreas einen Passanten mit dem Baseballschläger angreift wird dies zunächst wahrscheinlich einfach aus Neugier tun, um zu erfahren wie der Passant, oder der virtuelle Polizist der daneben steht, reagieren wird. Genauso wie er vielleicht versuchen wird mit einem Auto über ein Hausdach zu schanzen. Oder wie Counter-Strike:Source-Spieler, mit Hilfe der implementierten Physik, aus Langeweile anfangen mit einem Blecheimer Fußball zu spielen, wobei sie zuvor noch schnellstmöglich versucht haben sich gegenseitig virtuell auszuschalten (s. Abbildung 13).



Abbildung 13: Fußballspiel mit einem Blecheimer in 'Counter-Strike' - Screenshot aus 'Counter-Strike:Source' (Valve Corporation)

In seinem Artikel über Grand Theft Auto 3 (GTA3, einer der Vorgänger von Grand Theft Auto: San Andreas) beschreibt der Spieledesigner und Produzent Gonzalo Frasca, hierbei selbst aus der Sicht als Spieler, sehr anschaulich wie eine gewisse Handlungsfreiheit die Fantasie des Spielers anregen kann, um Dinge zu tun, die mit der eigentlichen Handlung des Spiels nichts zu tun haben und trotzdem jede Menge Freude bereiten können. „Yet, most of the time, I enjoyed using the environment as a giant laboratory for experimentation, where I could test the system’s boundaries and set my own creative goals.“ (Frasca 2003). Er betont dabei das es in GTA3, anders als in den meisten Rollenspielen, kein „Gut“ und „Böse“ gibt, sondern im Grunde das gesamte Spiel in einer scheinbar unmoralischen Welt spielt. „Not only can you control a crook

but you also do it within an immoral environment. The PS2¹⁵ game version's back cover warns you against 'mob bosses,' 'crooked cops' and 'street gangs': there are no good guys in Liberty City¹⁶. [...] you control a violent protagonist in a violent world“ (Frasca 2003). Dazu kommt das in dem Spiel praktisch kein Dialog mit den meisten computergesteuerten Figuren möglich ist, wie dies sonst in Rollenspielen häufig der Fall ist. Dies führe laut Frasca zu einer zusätzlichen „Entmenschlichung“ der Figuren. „I guess this is fine, since nobody wants to think about humanitarianism when you are crushing those guys' heads with a baseball bat“ (Frasca 2003). Er beschreibt also, dass das Spiel Spaß macht, gerade weil in dieser scheinbar „bösen“ Welt so viel möglich ist und weil man dabei keine moralischen Bedenken haben muss. Die „Grand Theft Auto“ Reihe hat sich übrigens sehr gut verkauft und der nächste Nachfolger ist geplant.



Abbildung 14: Screenshot aus dem Spiel 'Grand Theft Auto 3' (gouranga 2007)

Die bisher gewonnen Erkenntnisse zeigen, dass Computerspiele von ihren Nutzern zunächst einmal häufig anders wahrgenommen werden als von Außenstehenden. Eine moralische Reflexion scheint dabei während des Spiels nur selten statt zu finden, da Spieler in der Regel solche Spiele spielen, oder die entsprechenden Spielweisen wählen, die für sie keine moralische Bedenken auslösen. Es findet sozusagen eine Vorauswahl statt die sicherstellen soll, dass der Spieler ohne innere Konflikte sein Spiel genießen

¹⁵ Playstation 2, eine Spielkonsole

¹⁶ Liberty City heißt die virtuelle Stadt in der GTA3 spielt.

kann. Dies ist ein Prozess der nur den Spieler selbst betrifft. Anders dagegen verhält es sich wenn sich Computerspieler in einem gesellschaftlichen Kontext, außerhalb des Spiels befinden. Im Austausch mit anderen Personen findet bei einigen Spielern sehr wohl eine Reflexion statt. Und diese ist längst nicht nur auf die Gewaltdiskussion beschränkt.

Die Untersuchung hat ergeben, dass sich Computerspieler über die verschiedensten Aspekte rund um Computerspiele Gedanken machen, wobei sich diese Arbeit auf moralische Gesichtspunkte beschränkt. Es ist jedoch nicht Sinn dieser Arbeit, alle erdenklichen ethischen bzw. moralischen Aspekte, die je von Computerspielern in Zusammenhang mit Computerspielen aufgegriffen wurden, abzuhandeln, zumal dies gar nicht möglich wäre. Deshalb sollen im Folgenden, neben den bisher behandelten Beispielen, nur einige weitere Aspekte exemplarisch aufgegriffen werden.

Medienkompetenz

Wie bereits zu Anfang dieses Unterkapitels dargestellt wurde, äußern viele Spieler ihren Unmut über einseitige und mit Vorurteilen behaftete Kritik über Computerspiele, wie sie z.B. von einzelnen Vertretern innerhalb der Medien oder der Politik vorgebracht wurde. Etwas, das von Spielern in diesem Zusammenhang relativ häufig angeprangert wird ist mangelnde Medienkompetenz, besonders in Bezug auf Computerspiele. So wird manchen Berichterstattern, Politikern oder auch anderen Kritikern vorgeworfen, über etwas zu urteilen, mit dem sie sich selbst entweder gar nicht oder nur ungenügend auskennen. In einem Interview mit Spiegel Online gibt der CDU-Politiker und Innenminister von Niedersachsen Uwe Schünemann an, er habe Zweifel ob die Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware funktioniere. Er fordert ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot für „extreme Gewaltdarstellungen“ in Computerspielen. Bei offensichtlich extremen Inhalten halte er eine wissenschaftliche Begründung für deren Wirkung für überflüssig. Dabei gibt er jedoch an selbst „kein Experte“ für Computerspiele zu sein und auf die Frage was denn ein gewaltverherrlichendes Onlinespiel sei, kann er aus dem Stand keines nennen. „Inspiriert hätten ihn zu dem Vorstoß Recherchen des ZDF-Magazins ‘Frontal 21’.“ (Stöcker 2006). Die Aussagen von Herrn Schünemann stoßen dabei auf harsche Kritik. Unter den Kommentaren zu diesem Artikel finden sich unter anderem folgende Aussagen:

„Wer als Politiker solches Kauderwelsch von sich gibt, obwohl er selbst zugibt keine Ahnung zu haben, der soll wieder dahin gehen wo er her kommt.“ (Tsuran 2006). Weiter wird in dem Kommentar indirekt darauf hingewiesen das die Aussagen Schünemanns weder sachlich noch kompetent seien, „von ihnen [Herr Schünemann] kann bzw. MUSS ich etwas anderes erwarten.“ (Tsuran 2006).

„wer sich auf Frontal21 oder Bild [Zeitung] beruft, sollte seinen Beruf an den Nagel hängen“ (Tory 2006).

Ein Spieler würde sich über ein „‘Anti-Inkompetenz-Gesetz’ für Politiker“ (Rizzorat 2006) freuen. „Ich finds gelinde gesagt ne Frechheit, wie von unqualifizierten Leuten mein Hobby schlecht gemacht wird, wenn die nicht den blassesten Dunst haben wovon sie reden.“ (Rizzorat 2006).

An anderer Stelle vergleichen Spieler die öffentliche Kritik auch mit Kritiken wie sie in früheren Zeiten an anderen Medien geübt wurden: „Ich glaube, alle neu auftauchenden Medien wurden bisher eine Zeitlang als gefährlich verdammt. Das war so bei Comics und Fernsehen. Und ich glaube, auch in der Anfangszeit des Kinos und beim Aufkommen der Romanliteratur.“ (Krizz 2006).

Des Weiteren werden häufig schlichte Falschaussagen über Computerspiele in den Medien angeprangert. In einem Online-Artikel hat Melanie Richter einige solcher Medienberichte zitiert. So wurde angeblich in der Rheinischen Post im Jahr 2002 berichtet, dass in dem Computerspiel „Counter-Strike“ auf Schulmädchen geschossen wird. Auch in der Hamburger Allgemeine hieß es im Jahr 2002 angeblich, dass Großmütter mit Kinderwagen sowie Schulmädchen in Counter-Strike Extrapunkte bringen würden. In besagtem Computerspiel kommen allerdings weder „Großmütter mit Kinderwagen“ noch „Schulmädchen“ vor. Mit diesen und weiteren Beispielen prangert die Autorin die Berichterstattung der Journalisten an und versucht Falschaussagen richtig zu stellen. Dabei wird den Berichterstattern mangelnde Medienkompetenz im Bereich der Computerspiele bzw. schlicht schlechte Recherche vorgeworfen. Weiter heißt es, es handle sich um „mit Vorurteilen behaftete und plakativ negative Artikel, wenn es um die Darstellung von Computer- und Videospiele und den dazu gehörigen Communitys geht“ (Richter 2006).

Neben dem Argument das „diese schlechte Berichterstattung in der reinen Unwissenheit der Journalisten liegt“ (Steppenwolf 2006), sind einige auch der Überzeugung, dass manche Berichterstatter absichtlich das Thema dramatisieren, und dabei auch nicht vor Fehlinformationen zurückschrecken, um die Absatzzahlen zu steigern. „Es scheint weder im Interesse irgendwelcher Redakteure noch in dem der Reporter zu liegen, wie sorgfältig recherchiert wurde und wie wahrheitsgemäß der Artikel im Endeffekt wird - das, was zählt, sind meistens die Verkaufszahlen. Diese Fehlinformationen wurzeln doch auch nur in der geradezu typisch menschlichen Gier und Sensationsgeilheit.“ (mystic 2006).

Interessant ist übrigens auch, dass manche Spieler angeben festgestellt zu haben, dass bei manchen TV-Sendern, die u. a. kritisch über Computerspiele berichtet haben, wiederum in den Werbepausen Angebote für ähnliche Spiele auftauchen würden. „Aber

nebenbei macht der eine oder andere TV Sender Werbung für Spiele die doch recht brutal rüberkommen. [...] das ist doch wieder so eine doppelmoral“ (Mach007 2006).

Auch bei Eltern wird von einigen Spielern häufig ausreichende Medienkompetenz in Bezug auf Computerspiele vermisst: „Die Eltern haben natürlich meist keine Ahnung vom PC und den Spielen“ (Shadow_Man 2006).

„Das ist nämlich ein Problem heute: Viele Eltern haben partut keine Ahnung, was die Kinder am Rechner treiben und weil beschäftigte Kinder auch keine Zeit zur Erziehung kosten, sehen leider viel zu viele Väter und Mütter dies als Zeichen, mehr persönliche Freizeit zu gewinnen.“ (Michael Giertz 2006).

Damit deutet der Spieler auch schon, an was viele Spieler ebenfalls kritisieren, nämlich mangelndes Verantwortungsbewusstsein von Eltern und Händlern bei der Umsetzung des rechtlichen Jugendschutzes.

Verantwortung im Bereich Jugendschutz

Die Untersuchung hat ergeben, dass viele Spieler mit den aktuellen Regelungen zur Umsetzung des Jugendschutzes in Deutschland durchaus einverstanden sind. Eine weitere Verschärfung durch rechtliche Beschränkungen halten viele allerdings für überzogen, sie sehen vielmehr Nachholbedarf bei der Umsetzung der vorhandenen Regeln:

„Und jetzt sind auch mal die Eltern gefordert, jedesmal nur in den Chor miteinstimmen anstatt sich mit seinen Kindern und ihren Hobbies auseinanderzusetzen ist der falsche Weg. Und den Spruch wir haben keine Zeit uns auch noch darum zu kümmern ist eine Ausrede, meine Eltern hatten beide Fulltime Jobs und wussten aber genau was ich zuhause gemacht bzw was ich z.B. auf der Konsole gespielt habe. Kinder brauchen logischerweise Regeln aber um die Umsetzung muß sich nicht der Staat sondern die Eltern kümmern.“ (Moggele 2006).

„Erziehungsberechtigte sollten sich in der PFLICHT sehen, den (Medien)Konsum ihrer Schützlinge im Blick zu behalten“ (Muffin Man 2006).

Selbst der Papst hat sich jüngst, anlässlich des Welttages der sozialen Kommunikationsmittel am 24. Januar 2007, gegen die Produktion von Programmen – einschließlich Filme und Video-Spiele – ausgesprochen, „die im Namen der Unterhaltung Gewalt verherrlichen und antisoziales Verhalten oder die Banalisierung menschlicher Sexualität darstellen“ (BENEDICTUS PP. XVI 2007). Er betitelte dies als Perversion und es sei „um so abstoßender, wenn diese Programme für Kinder oder Jugendliche gemacht werden.“ (BENEDICTUS PP. XVI 2007). Ein Spieler zitiert dazu einen weiteren Auszug aus der Rede des Papstes: „Kinder zur Unterscheidungsfähigkeit in der Nutzung der Medien zu erziehen ist die Verantwortung

von Eltern, Kirche und Schule. Die Rolle der Eltern ist von vorrangiger Bedeutung. Sie haben das Recht und die Pflicht, die kluge Nutzung der Medien sicherzustellen, indem sie das Gewissen ihrer Kinder bilden, um zu gesunden und objektiven Urteilen zu kommen, die sie dann bei der Wahl oder Zurückweisung verfügbarer Programme leiten...’ Schön gesagt, auch wenn der Papst nicht dafür spricht, sieht er aber bei wem die Verantwortung liegt.“ (M3LL0W 2007).

Etwas weiter geht der folgende Spieler: „Ich bin absolut gegen ein Verbot von ‘Killerspielen’. Sicherlich ist es von Bedeutung Kinder vor Gewaltspielen zu schützen, aber das sollte doch Sache der Verkäufer sowie Eltern sein. Immerhin nimmt man so auch Erwachsenen die Möglichkeit diese Spiele zu kaufen. Es ist doch keine legitime Lösung für das Versagen von Verkäufern und Eltern andere erwachsene Menschen zu bestrafen, indem auch diese nicht mehr die Möglichkeit haben diese Spiele zu kaufen. Für mich gibt es kein Argument was dieses rechtfertigt. Zumal es nicht nur ‘Killerspiele’ gibt, bei denen die Altersbeschränkung nicht beachtet wird, sondern auch bei Waren wie Alkohol und Zigaretten. Werden diese vielleicht auch noch verboten?“ (Shanon 2005). Er sieht hierbei also nicht nur die Verantwortung von Händlern und Eltern gefordert, sondern hält zudem ein Verbot bestimmter Spiele zur Durchsetzung des Jugendschutzes für nicht gerechtfertigt, da hiervon auch erwachsene Spieler betroffen wären. Im Folgenden sollen derartige Aspekte ebenfalls aufgegriffen werden.

Grundrechte

Einige Spieler machen deutlich, dass sie gewisse Grundrechte besitzen, welche sie bspw. durch ein Spieleverbot gefährdet sehen: „Ich gebe dir Recht, wenn du sagst, dass gewissen PC Spiele nicht in die Hände von Jugendlichen und Kindern geraten sollen. Das ist aber schon längst der Fall. Deutschland hat den stärksten Jugendschutz der Welt, was das betrifft. Aber ich lasse mir als Volljähriger nicht mein Recht auf freie Entfaltung meiner Persönlichkeit durch ein Herstellungs-, Verbreitungs-, und sogar Nutzungsverbot¹⁷ solcher Spieler einschränken. [...] Auch wenn es Leuten nicht passt, wie ich mich entfalte, solange ich damit niemandem schade, habe ich ein Recht darauf.“ (bingo 2006b).

„Irgendwie wird bei der ganzen Diskussion immer vergessen, daß die geplanten Verbote nicht nur jugendliche, sondern alle Spieler betreffen würden. Selbst dieser Amokläufer was ja wohl volljährig? Warum wird immer mit Jugendschutz argumentiert, wenn es in Wirklichkeit doch auf staatliche Zensur für alle hinauslaufen soll?“ (Cry_Baby 2006).

¹⁷ Zeitweise war in der Politik auch der Vorschlag im Gespräch den Besitz und die Anwendung von entsprechenden Spielen unter Strafe zu stellen (vgl. Fischer 2006), von diesem Vorhaben ist man aber inzwischen wieder abgekommen.

„Beste Beispiel ist das Game ‘Dark Messiah’. Stufen es ab 18+ ein, was vollkommen ok ist, aber warum zum Geier ist es immernoch geschnitten ? Traut man mir als Erwachsener nichts zu ?“ (avril|L 2006). Der Spieler spricht hier den bereits angesprochenen Fall an, dass viele Entwickler aufgrund der strengen Jugendschutzgesetze in Deutschland speziell für den deutschen Markt „entschärfte“ Versionen einiger Spiele anfertigen. Der Spieler fühlt sich hierdurch anscheinend bevormundet.

Kritik unter Spielern

Die bisherigen Ergebnisse haben sicher gezeigt, dass Computerspieler durchaus als Gemeinschaft auftreten können und in bestimmten Belangen auch überwiegend einer Meinung sein können. Daneben gibt es natürlich wieder gewisse Unterschiede zwischen einzelnen Spielertypen, aber auch wenn gemeinschaftliches Auftreten gefordert ist scheinen sich nicht alle Spieler unreflektiert den Meinungen Anderer anzuschließen. Äußerungen werden auch unter Spielern von einigen immer wieder kritisch betrachtet und hinterfragt.

Wie bereits festgestellt wurde wehren sich Computerspieler häufig dagegen, wenn sie mit Vorurteilen von Außenstehenden konfrontiert werden. Andererseits kritisieren einige Spieler auch immer wieder, dass manche Spieler selbst voreingenommen sind. Manche Spieler lassen sich bspw. immer wieder dazu hinreißen aufgrund einzelner Meinungsäußerungen eines Politikers dessen gesamte Partei zu kritisieren. Die bereits erwähnte Forderung des CSU Politikers Günther Beckstein, „Killerspiele“ in der Größenordnung von Kinderpornographie einzuordnen damit es spürbare Strafen gebe, kommentiert ein Spieler sichtlich aufgebracht sehr emotional und erklärt zudem: „Alles klar - Jede Partei die ein ‘C’ in Ihrem Namen hat wird Definitiv weiterhin nicht mehr gewählt!“ (DingoRE 2006). Ein anderer Spieler entgegnet darauf, dass es innerhalb einzelner Parteien durchaus auch unterschiedliche Meinungen zum Thema gibt (vgl. LordMephisto 2006). Ein zweiter Spieler entgegnet: „Bei Gamern zählen eben häufig auch nur Stereotypen“ (Boesor 2006). An anderer Stelle äußert sich ein Spieler folgendermaßen: „hier regen sich alle auf über die ‘vorverurteilenden’ politiker. aber mehr als mit dem finger auf andere zeigen können die meisten hier aber auch nicht.“ (sparvar 2007).

Ebenso wurde bereits dargestellt, wie viele Spieler häufig reagieren wenn Computerspiele in Medienberichten übertrieben negativ dargestellt werden, oder dabei auch Fehlinformationen über Computerspiele vermittelt werden. Dabei befürchten einige Spieler auch oft, dass Menschen die keine Erfahrung mit Computerspielen besitzen, sich evt. von solchen Berichten zu sehr beeinflussen lassen könnten. Manche Spieler haben in diesem Zusammenhang dagegen darauf hingewiesen, dass sich vielleicht einige Spieler bei Medienberichten über andere Themen selbst auch

gutgläubig beeinflussen lassen könnten. Dabei kritisieren sie auch eine allgemein fehlende Reflexion bei manchen Spielern: „Fast jeder hier regt sich über die Medien und ihre Darstellung des Sachverhalts, der Gründe des „Amoklaufs“ [in Emsdetten] auf. Schon mal in euch gegangen, wie sehr wir uns alle eigentlich davon in fast jedem Teil unseres Lebens beeinflussen lassen? CS hat keine Schuld an der Tat, das wissen die Insider hier. Trotzdem verurteilen wir in anderen Bereichen genau so, aufgrund zensierter und desinformierender Berichterstattung [...] Mir tut es um den jungen Mann leid. Er hatte nicht Unrecht mit seiner Darstellung unserer menschlichen Gemeinschaft und war auch ganz sicher nicht dumm¹⁸. Leider nur machen sich diese Gedanken zu wenige – Hauptsache ihr CS läuft morgen noch.“ (McManiac123 2006).

An anderer Stelle kritisiert ein Spieler, dass „gängige Spieleseiten“ im Internet zu unreflektiert über Computerspiele berichten würden: „Fast alle Seiten machen sich damit zum Erfüllungsgehilfen der Spieleindustrie, liest man sich die bekannten Internet Seiten durch, habe ich oft das Gefühl in einem Werbeprospekt ohne Sinn und Verstand zu blättern. Ich will keine Moralapostel Seiten, aber eben auch keine Einwegkommunikation, die alle Neuerscheinungen als Teil einer supertollen Scheinwelt in den Himmel lobt und nach Tauglichkeit der bestmöglichen Ablenkungsqualitäten bewertet, und unabhängig von den restlichen Lebenswelten als den geeignetsten Lebenszeitvertreiber hinstellt. Fakt ist, dass der PC- und Internetkonsum für Individuen und imo [in my opinion] inzw. Gruppen von Jugendlichen zu einem Lebensinhalt werden kann, der andere lebenswichtige und zukunftsichernde Prioritäten verdrängt. Unreflektierte Berichterstattung über achso tolle Spiele gibt dieser Gruppe das rechtfertigende Gefühl, das Richtige zu machen, die andern machen es schließlich auch. [...] auf jeden Fall sollte man alle Welten immer kritisch hinterfragen, selbst wenn sie einem gefallen.“ (fakjoo 2005).

Ein anderes Beispiel zeigt eine sehr ausgeprägte Diskussion unter Spielern, wobei u. a. auch die Themen Recht und Moral auftauchen. Auslöser war ein Bericht über eine Abmahnung, welche von der GIGA Digital Television GmbH an die Freaks 4U GmbH gestellt wurde (vgl. Jensen 2006). GIGA ist ein TV Sender, der sich auf die Themen Computer und Internet fokussiert. Freaks 4U betreibt unter dem Label „Gamesports“ sowohl Audio- als auch Videostreams im Internet mit dem Schwerpunkt Computerspiele bzw. E-Sports. Dabei haben beide in der Vergangenheit u. a. über E-Sport Ereignisse berichtet, wobei die Spiele auch technisch aus Sicht der Spieler gezeigt werden, sprich der Bildschirminhalt des jeweiligen Spiels ist zu sehen. Zu den gezeigten Spielen gehören auch Spiele, die von der USK erst ab 16 Jahren freigegeben

¹⁸ Die Aussage bezieht sich höchstwahrscheinlich auf die Äußerungen des Täters, welche dieser im Internet teilweise absichtlich hinterlassen hat. Dabei ist insbesondere der „Abschiedsbrief“ zu nennen, in dem er vor allem eine Kritik an der Gesellschaft äußert. Der Brief kann u. a. hier nachgelesen werden: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24032/1.html>

worden sind. Der Vorwurf von GIGA lautet, Gamesports habe sich einen unlauteren Wettbewerbsvorteil verschafft, indem Gamesports den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag missachte. Hintergrund ist, dass GIGA entsprechende Inhalte erst ab 22 Uhr zeigt. Daneben betreibt GIGA einen zweiten Sender, der entsprechendes auch früher sendet, aber auf dessen Inhalte nur über ein Verifikationstool zur Überprüfung des Alters zugegriffen werden kann, womit theoretisch nur Zuschauer über 16 Jahren zugelassen werden. Gamesports hingegen hat seine Inhalte per Internetstream rund um die Uhr frei zur Verfügung gestellt.

Aufgrund der Berichterstattung über die genannte Abmahnung entbrennt eine Diskussion unter den Spielern in den zugehörigen Kommentaren. Grundsätzlich werden dabei Stimmen laut, die es sowohl in Bezug auf den Wettbewerb als auch auf den Jugendschutz als gerechtfertigt ansehen, Gamesports abzumahnern, da auch diese sich an geltendes Recht zu halten hätten. Andererseits sehen es viele auch als Rückschritt, vor allem für die Entwicklung des E-Sports, wenn die Unternehmen gegeneinander vorgehen, anstatt an einem Strang zu ziehen, zumal dies auch weitere Folgen für andere Spielinhalte im Internet haben könnte. Zudem verhalte sich GIGA unmoralisch gegenüber ihren Kollegen, da sie, mit dem Jugendschutz als Alibi, nur aus Profitgier handeln würden, um einen Konkurrenten aus dem Weg zu räumen. Und das, obwohl beide Unternehmen, gemeinsam mit anderen Vorreitern innerhalb der E-Sports-Szene, erst das Fundament geschaffen hätten, ohne das auch GIGA heute das angebotene Format überhaupt nicht hätte vermarkten können. Dazu im Folgenden nur einige kurze Beispiele aus der sehr umfangreichen Diskussion:

„Muss das Recht gleich richtig sein? Nach dem Gesetzbuch haben sie recht sicherlich, aber ist der Esport den so weit das das moralische nicht mehr zählt?“ (JOAN 2006).

„und was soll das mit der moral? was ist moralisches verhalten? z.b. der schutz der arbeitsplätze der eigenen mitarbeiter vor konkurrenten, die sich nicht an die spielregeln des wettbewerbs halten wollen und so möglicherweise den erfolg des eigenen unternehmens am markt gefährden...ja, das ist auch moralisch korrektes verhalten.“ (RvM 2006).

“1. Rechtlich gesehen geht GIGA korrekt vor 2. Moralisch gesehen ist es eine ziemliche Frechheit“ (peters 2006).

Eine Antwort dazu lautet: „Ahja, moralisch richtig ist aber das Töten von (virtuellen) Menschen/Polizisten/Zivilisten in Computerspielen... Will damit sagen, du hast anscheinend nicht kapiert, um was es hier geht...“ (ghost17 2006). Der Spieler will anscheinend damit andeuten, dass zwar einige Spieler die Abmahnung aus bereits genannten Gründen als unmoralisch betrachten, er selbst betrachtet es dagegen aber als unmoralisch entsprechende Spielszenen Kindern und Jugendlichen zugänglich zu machen.

„Das ist doch Quatsch. Es geht nur darum die gesetzlichen Auflagen zu erfüllen (was Gamesports auch tun sollte), nicht darum aus lauter Ehre und Moral die Jugend zu schützen“ (madmax 2006).

„Klar es sind 2 konkurrenten, aber in erster line sollte man den esports fördern und bekannter machen als sich jetzt schon fertig zu machen...“ (KeyC 2006a).

„in einer gesunden Marktwirtschaft ist es unumgänglich Konkurrenten auszusteichen, bzw zu übernehmen. Und wer jetzt denke das wäre unrecht, kann gleich nach Nordkorea auswandern und versuchen den Kommunismus zu leben.“ (Iceage 2006a).

„GameSports bzw F4U hat lange versucht mit TE [Turtle Entertainment GmbH, ist beteiligt an GIGA] bzw GIGA zusammen zu finden um gemeinsam dem eSport zu helfen und trotzdem seine Interessen zu wahren und dann kommt sowas. Hier geht es nicht um reine Wirtschaft egal wie wirtschaftlich orientiert GIGA ist, hier geht es um Moral die im eSport dazugehören sollte, vor allem in dieser Phase.“ (AsK 2006a).

Eine Antwort dazu lautet: „Moral zu predigen ist ebenso leicht als Moral zu begründen schwer ist. Nietzsche“ (Iceage 2006b).

Folgender Spieler bezieht sich auf das Nietzsche Zitat und versucht die moralischen Vorwürfe zu begründen, dabei stellt er fest: „Da hier 2 welten aufeinander treffen ist das nun schwer zu differenzieren...Den im internet bzw im eSports herrschen andere Normen grundregeln ect, als draussen...“ (KeyC 2006b).

Einige Spieler vertreten die Meinung, dass gesetzliche Regelungen schlichtweg eingehalten werden müssten, darauf entgegnet ein Spieler folgendes: „Ich bin übrigens ganz gerührt von der Gutgläubigkeit von Sätzen wie ‘Gesetz ist Gesetz.’ oder ‘Diese Gesetze werden schon einen Sinn haben.’. Da liest immer wieder, wie sehr öffentliche Institutionen an Glaubwürdigkeit verloren haben. Und dann scheint es doch bei einigen noch grenzenloses Vertrauen in Legislative und Judikative zu geben. Wie süß!“ (Ron Sommer 2006).

„das hier irgendwas illegal ist, steht doch rechtlich nichtmal fest, das zum einen - zum anderen, sollte eine Firma die sich mit dem esport beschäftigt nicht die moralischen Aspekte vergessen, eigentlich sollte es keine Firma und auch GIGA und TE geben davon, dass das Internet eben rechtliche Grauzonen hat - das wissen wir doch alle!! [...] esport Unternehmen bekriegen sich anstatt zusammenzuarbeiten und der eSport macht einen großen Schritt zurück.“ (AsK 2006b).

„Bei der ganzen Aktion werden sich im Endeffekt eh nur wieder die Anwälte freuen. [...] und wir, die Konsumenten, ziehen die Arschkarte...“ (Maschine 2006).

„Das von Giga eingesetzte Jugendschutzsystem ist völlig unzureichend und von ihnen absichtlich so gewählt, dass es besonders leicht von der minderjährigen Zielgruppe

umgangen werden kann - sehr scheinheilig und betrügerisch in meinen Augen.“ (bnf 2006).

„Verantwortlich ist man nicht nur für das, was man tut, sondern auch für das, was man nicht tut (Laotse, chin. Philosoph, 4-3 Jhd. v. Chr.) [...] Wenn der esport anerkennung finden soll und nicht immer weiter ein Schauplatz für Schaukämpfe der Politiker sowie der ESport fördernden, dann muss ein konsenz gefunden werden und für alle gleiche richtlinien und gesetze gelten. [...] am ende werden die sportler davon profitieren und die community. Denn ein Fairer Wettbewerb muss überall herrschen...“ (NoA | Thabeus 2006).

Bisher gab es dazu 293 Kommentare. Dabei wird wiederum deutlich, dass es auch unter Spielern sehr kritische Diskussionen gibt, aber auch das einige Spieler auf mehreren Ebenen in Bezug auf Computerspiele reflektieren.

Weitere moralische Aspekte

Es wurden in den Ergebnissen der Untersuchung nun einige Themen vorgestellt, zu denen sich Computerspieler geäußert haben. Im Folgenden sollen noch einige, von Spielern eingebrachte Themen, genannt werden, die innerhalb der Untersuchung ebenfalls aufgefunden wurden. Aufgrund des Umfangs sollen diese hier aber nicht mehr näher behandelt werden. Zusammen mit den bisher genannten Themen soll damit lediglich die Vielfalt der aufgegriffenen Aspekte der Spieler verdeutlicht werden. Sicher gibt es daneben noch etliche andere Themen die hier nicht genannt werden. Zu den weiteren Aspekten zählen:

- Die Rolle von Computerspielen, Waffen, Menschen und Gesellschaft bei der Frage nach den Ursachen besonderer Gewalttaten
- Wird Ursache und Wirkung vertauscht in Bezug auf Computerspiele und Gewalt?
- Deutscher Jugendschutz im Vergleich mit geringerem Jugendschutz und dessen Wirkung in anderen Ländern
- Sinn eines Computerspieleverbots im Vergleich mit „legalen“ Gefahren wie z.B. Zigaretten, Alkohol, Straßenverkehr
- Maß der Bedeutung von Computerspielen im Leben von Spielern
- Wirkung von Computerspielen auf den Spieler
- Wirkung von übermäßiger Beschäftigung mit dem Computer und Computersucht
- Wirkung von sonstigem Medienkonsum

- Behinderte am Computer bzw. im E-Sport
- Das Brechen von Regeln oder unfaires Verhalten innerhalb von Multiplayerspielen, wie z.B. Betrug im Wettkampf (cheaten)

Damit sind die Ergebnisse im ersten Teil der Untersuchung abgeschlossen. Dabei wurden häufig ebenfalls Äußerungen gefunden, in denen eine Vertretung der Spielerinteressen in der Öffentlichkeit gewünscht wird. Somit soll im zweiten Teil der Untersuchung der Frage nachgegangen werden, welche Formen der Interessensvertretung für Computerspieler in der Öffentlichkeit existieren und wie diese von den Spielern bewertet werden.

3.2.2 Aktuelle Formen der Interessensvertretung für Computerspieler

Nachdem nun festgestellt werden konnte, dass Computerspieler sich nicht vor einer öffentlichen Diskussion verschließen, sondern ganz im Gegenteil aktiv ihre Meinung zu Themen die Computerspiele betreffen argumentativ äußern wollen, stellt sich die Frage, ob es Personen geben kann, die besonders bei öffentlichen Fragen die Interessen der verschiedenen Spieler vertreten können. Besonders in Anbetracht der politischen Diskussionen über eine weitere Verschärfung des Jugendschutzgesetzes, wobei auch über zunehmende Spieleverbote nachgedacht wird, wovon ebenso Erwachsene Spieler betroffen wären, erscheint ein Stellvertreter, der für die Interessen der Spieler eintritt als durchaus sinnvoll um sich an derartigen Diskussionen überhaupt wirkungsvoll beteiligen zu können. Ebenso könnte von zentraler Stelle aus an Medienberichterstatte heran getreten werden, genauso wie den Medien letztendlich auch ein geeigneter Gesprächs- und Interviewpartner zur Verfügung stehen würde. Die bisher erwähnten, extrem zahlreichen Reaktionen von Computerspielern auf öffentliche Kritik scheinen den Wunsch einer solchen Interessensvertretung zu erhärten. Verbunden ist damit vermutlich auch der Wunsch durch solch einen Stellvertreter in der Gesellschaft allgemein mehr Verständnis und Akzeptanz für Computerspiele und ihre Nutzer zu schaffen.

Petitionen

Betrachtet man die bisherigen Geschehnisse, lassen sich bereits verschiedene Unternehmungen ausmachen, derartige Interessensvertretungen zu verwirklichen. So sind z.B. Online-Petitionen von Spielern als Privatperson gestartet worden, mit dem Versuch die Meinung vieler Spieler zu einem bestimmten Thema zu bündeln und somit auf sich aufmerksam zu machen. Viele solcher Aktionen konnten jedoch praktisch keine Aufmerksamkeit erregen und scheiterten oft an mangelnder Verbreitung, unprofessioneller Aufmachung und auch mangelnder Zuversicht in den Erfolg solcher

Aktionen seitens der Spieler. So erntet ein Spieler, nach dem Aufruf an einer Petition teil zu nehmen, die sich gegen ein angeblich geplantes Verbot bestimmter Computerspiele richtet¹⁹, unter anderem folgende Kommentare:

„Online Petitionen sind albern und nutzlos“ (Masmiseim 2006).

„Eine Onlinepetition mit schlechter Rechtschreibung und mangelnder Interpunktion soll irgendjemand ernstnehmen?“ (bär 2006).

„Wäre nett mal zu wissen, gegen was sich die Petition überhaupt richten soll. Die Seite ist scheiße aufgebaut, es wird nicht einmal deutlich, was mit der Petition ausgesagt werden soll.“ (MrBrook 2006).

Im März 2007 hatte die Petition gerade mal 321 Teilnehmer wobei sie mindestens 3 Monate zuvor gestartet wurde.

Es gibt ein paar wenige Gegenbeispiele die auf mehr Akzeptanz unter den Spielern gestoßen sind. So hat z.B. eine Online-Petition „Gegen unzumutbare Kopierschutzmaßnahmen beim Computerspiel Gothic 3“ (Mondgesänge 2006a) innerhalb von vier Monaten 7482 Teilnehmer verzeichnet und das, obwohl die Gothic-Computerspielreihe, im Vergleich zu den Bestsellern der Branche, nicht die größte Fangemeinde hat. Andererseits ist diese Petition im Vergleich zum vorigen Beispiel sehr professionell verwirklicht worden. Sie wurde von Fans des Spiels erstellt und stellt konkrete Forderungen an die Verleger des Spiels „Gothic 3“, dessen Entwickler „Piranha Bytes“ übrigens in Deutschland ansässig ist. Die Petition wurde vor der Fertigstellung des Rollenspiels „Gothic 3“ durchgeführt und an die Verleger übersandt. Im Petitionstext fordern die Spieler, dass das Computerspiel nicht mit einem Kopierschutz versehen werden soll, der für die Spieler, aus ihrer Sicht, nicht zumutbar ist. Dazu gehöre ein tiefgehender Eingriff des Kopierschutzes in das Computersystem mit möglichen unangenehmen Folgen für das System, die unerwünschte Übermittlung von Informationen, eine Zwangsregistrierung beim Verleger und Maßnahmen des umstrittenen Digital Rights Management (DRM)²⁰. Insbesondere sprechen sich die Spieler gegen die Kopiersperre „Starforce“ aus, da diese einige der genannten Eigenschaften beinhalte: „Starforce wird, so wie jeder andere Kopierschutz auch, mit dem Ziel eingesetzt, eine illegale Vervielfältigung der Software zu verhindern. Um dies zu erreichen, entfaltet Starforce eine Reihe von Aktivitäten, die sehr tief in das Computersystem eingreifen. Beispielsweise werden eigene Gerätetreiber installiert, Datenströme überwacht und Computer nach verdächtigen Programmen durchsucht. Diese Vorgehensweise ist mit Risiken für die Stabilität und Leistungsfähigkeit des PCs

¹⁹ s. <http://www.vietcong-teamspeak.com/ts-database/petition.php>

²⁰ Mit DRM kann die Nutzung digitaler Medien durch den Hersteller massiv eingeschränkt werden. Nähere Informationen hierzu finden sich z.B. auf den Seiten www.drm.info und www.digital-rights-management.de

verbunden und führt darüber hinaus oft zu diversen Problemen. Beispielsweise ist es in der Vergangenheit immer wieder vorgekommen, dass die Original-CDs von mit Starforce geschützten Spielen nicht erkannt wurden, und das Spiel erst nach langwieriger Fehlersuche und nur mit der Hilfe des Herstellersupports gestartet werden konnte - wenn überhaupt.“ (Mondgesänge 2006b). Die Petition richtet sich aber nicht ausschließlich gegen „Starforce“ da verschiedene andere Kopierschutzmechanismen ähnlich arbeiten. Es wird angeprangert, dass kein aktueller Kopierschutz auf Dauer verhindern kann, dass Software kopiert wird und somit nur der ehrliche Käufer durch solch extreme Mechanismen benachteiligt wird. Die angeführten Probleme mit entsprechenden Kopierschutzmechanismen sind schon häufiger von verärgerten Nutzern vorgebracht worden. In Extremfällen wird sogar von Hardwareschäden berichtet (vgl. Boycott Starforce 2007).

Entwickler und Publisher haben sich zwar letztlich entschieden das Computerspiel „Gothic 3“ nicht mit dem Kopierschutz „Starforce“ zu versehen, stattdessen wurde aber der Kopierschutz „Tages“ implementiert, welcher den Reaktionen in Spielerforen nach zu urteilen bei einigen Spielern ebenfalls Probleme zu verursachen scheint. Am häufigsten ist zu lesen, dass die Original-DVD im Laufwerk nicht als Original erkannt wird und das Spiel nicht gestartet werden kann. Dementsprechend regen sich einige Spieler darüber auf „das ich 70€ ausgegeben habe für ein spiel das nicht läuft weil sie alle immer die besten kopierschutzmaßnahmen treffen wollen bis garnix mehr geht!!!“ (Snakiii 2006). So ist zu lesen das einige Benutzer, die mit entsprechenden Problemen zu kämpfen haben, auf illegale Cracks²¹ zurückgreifen welche den Kopierschutz aushebeln, und das obwohl sie das Spiel legal erworben haben.

Somit scheint der Versuch der Spieler, die eigenen Interessen überzeugend zu vermitteln, in diesem Fall doch fehlgeschlagen zu sein. Die meisten Online-Petitionen, die von Spielern erstellt werden, scheitern aber wie erwähnt meist schon an ihrer halbherzigen und unprofessionellen Aufmachung. Man kann sagen, dass diese Art der Interessenvertretung, hervorgebracht durch die Spieler selbst, in der Vergangenheit selten zum gewünschten Erfolg geführt hat.

Fachpresse als Interessensvertreter

Während der Untersuchung konnte ebenfalls festgestellt werden, dass sich Computerspieler, auch wenn solche Versuche immer wieder aufkeimen, eher selten auf spontane Aktionen aus den eigenen Reihen verlassen. Stattdessen wird öfter von bereits bestehenden „Institutionen“ erwartet, oder diese werden darum gebeten, die Interessen der Spieler in der Öffentlichkeit zu vertreten. Unter diese Kategorie fallen bspw. auch

²¹ Cracks entfernen oder umgehen den Kopierschutz einer Software, um diese auch ohne den originalen Datenträger nutzen und vervielfältigen zu können. Meist werden zu fast jeder neu veröffentlichten Software Cracks erstellt, welche anschließend häufig im Internet zur Verfügung gestellt werden.

Computerspiele-Fachzeitschriften, deren Hauptaufgabe meist darin besteht, neu erschienene Computerspiele zu testen und kritisch zu bewerten, dabei jedoch hauptsächlich aus Gesichtspunkten des Spielspaßes. Einige Computerspieler scheinen den Redakteuren solcher Zeitschriften ein gewisses Vertrauen entgegen zu bringen, was sicher auch daran liegt, dass sich diese in ihren Artikeln selbst als Computerspieler darstellen und somit ebenfalls in gewisser Weise von vielen Spielern zur großen Gemeinschaft der Computerspieler gezählt werden. Dementsprechend sehen manche Spieler diese Redaktionen als ein potentes Sprachrohr aus den eigenen Reihen, welches die nötige Kompetenz und eine gewisse Plattform besitzt, um auch gehört zu werden. Jedoch sind diese, ebenso wie andere Fachzeitschriften auch, im Grunde darauf ausgerichtet, lediglich die Fachleserschaft zu erreichen, in diesem Fall also hauptsächlich die Computerspieler. Werden in diesen Zeitschriften Themen angesprochen, die auch in Teilen der Öffentlichkeit außerhalb der Computerspielszene diskutiert werden, dann meist ebenfalls als Berichterstattung für Computerspieler. Andererseits haben sich in der Vergangenheit zunehmend Artikel gehäuft, die sich aufgrund der öffentlichen Kritik an Computerspielen besonders kritisch mit dem Thema auseinandersetzen, wobei teilweise auch versucht wird, an bestimmte Kritiker heran zu treten oder eine gewisse Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit zu erregen. In diesem Zusammenhang wäre bspw. der Artikel in der Zeitschrift „PC Games“ mit dem Titel „Parole: Killerspiel“ zu nennen (vgl. PC Games 2007a). Der Artikel berichtet, wie das ARD-Fernsehmagazin „Kontraste“ mit seiner Sendung vom 23. November 2006, ebenfalls kurz nach den Ereignissen in Emsdetten, mit dem Titel „Killerspiele als Gebrauchsanleitung“ (Mayer 2006). Empörung unter zahlreichen Spielern ausgelöst hat, welche dies hauptsächlich in E-Mails an die Redaktion des Magazins zum Ausdruck gebracht haben. Weiter heißt es, dass die Redaktion von „Kontraste“ mit einem Rundschreiben auf die Kritik reagiert hat, in dem sie u. a. darauf beharrt: „Hauptthese des Stückes war und ist: ‘Gewalttätige Computerspiele machen brutal und dumm, und zwar um so mehr, um so jünger der Spieler ist, um so gewalttätiger die Spiele sind, um so länger die Spielzeit pro Tag ist.’“ (PC Games 2007b). Auch auf der Homepage des Fernsehmagazins „Kontraste“ ist im Artikel zur Sendung u. a. folgendes zu lesen: „Vier Tage nach dem Amoklauf von Emsdetten wird diskutiert und gestritten: Sollen diese Killerspiele, die auch der Amokläufer so oft gespielt hat, verboten werden oder nicht. Sofort! Sagen viele. Andere meinen: Das bringt doch alles nichts. Wir von KONTRASTE meinen, so ein Verbot ist dringend nötig! Denn diese Killerspiele animieren nicht nur verzweifelte Einzeltäter: Sie sorgen dafür, dass ganz viele Kinder verdummen und verrohen. [...] Gewalttätige Computerspiele sind eine wichtige Ursache für Amokläufe.“ (Mayer 2006).

Was letztendlich zu der Aktion der „PC Games“ geführt hat war folgende Passage aus dem Rundschreiben der „Kontraste“-Redaktion: „All die empörten Spieler von

Killerspielen, die sich selbst in Ihren E-mails Friedlichkeit und Intelligenz attestierten (und so meinten, den Beitrag ad absurdum geführt zu haben), dürfen sich also als den statistischen Ausreißer betrachten.“ (PC Games 2007b). Dies wird damit begründet, dass diese Spieler nur eine Ausnahme darstellen würden, so wie jedem bekannt sei das bspw. das Rauchen das Lungenkrebsrisiko erhöhe, es aber dennoch 80-jährige Kettenraucher geben würde, sowie 30-jährige Nichtraucher, die an Lungenkrebs sterben würden. In der Masse sei es jedoch nicht zu leugnen, dass Rauchen das Lungenkrebsrisiko fördere. Einen ähnlichen Zusammenhang sieht die Redaktion also zwischen gewalthaltigen Computerspielen und deren angeblicher Wirkung, die brutal und dumm mache. Das friedfertige Spieler solcher Computerspiele nur einen „statistischen Ausreißer“ darstellen sollen hat die Redaktion der „PC Games“ zum Anlass genommen ihre Aktion: „Parole: Killerspiel“ zu starten. Neben dieser Berichterstattung wird dabei dazu aufgerufen, einen vorgefertigten Brief der Zeitschriftenredaktion zu unterschreiben und mit eigenen Worten zu ergänzen, sowie Bilder von sich im Kreis der Familie oder Freunde bei zu legen, um zu zeigen, dass Spieler solcher Spiele nicht grundsätzlich brutal seien. Die Redaktion möchte die Briefe sammeln und anschließend gebündelt an die „Kontraste“-Redaktion senden. Neben der Kritik Millionen Spieler in der Öffentlichkeit in ein falsches Licht zu rücken, enthält der Brief der „PC Games“-Redaktion u. a. am Ende die Aufforderung: „Treten Sie endlich in einen Dialog.“ (PC Games 2007c). Die Zeitschriftenredaktion setzt sich also für das ein, was von etlichen Spielern, wie bereits in verschiedenen Beispielen verdeutlicht wurde, gefordert wird, nämlich eine sachliche Diskussion zu führen. In einer E-Mail, die im Vorfeld dieser Aktion von der „PC Games“-Redaktion an die „Kontraste“-Redaktion versandt wurde, heißt es u. a.: „Gerne geben wir Ihnen einen tieferen Einblick in die Welt der Computerspiele und -spieler - bei PC Games in Fürth, an einem runden Tisch oder auch bei Ihnen in Berlin.“ (PC Games 2007d). Die E-Mail blieb unbeantwortet und mehrmaliges Nachhaken durch die „PC Games“-Redaktion wurde angeblich ebenfalls weitestgehend ignoriert. Dies war wohl mit ein Grund warum man sich zu der zuvor erwähnten Briefaktion entschlossen hat. Inwiefern solche Aktionen, sollte es ein Einzelfall bleiben, auch wirklich etwas bewirken bleibt fraglich, zumindest werden damit jedoch bestimmte Interessen etlicher Computerspieler gegenüber einem Kritiker vertreten und es wird versucht sich in den Diskurs einzubringen.

Die Aktion wurde, den Kommentaren auf den Webseiten der „PC Games“ nach zu urteilen, von der überwiegenden Mehrheit der Leser sehr positiv aufgefasst: „Wunderbar! Da mache ich doch direkt mit.“ (Jared 2007). Manche scheinen sich nicht sicher über den Erfolg der Aktion zu sein, im Großen und Ganzen scheinen die Spieler jedoch froh zu sein „das nun auch von seiten der pcgames mal was getan wird“ (Kaller1986 2007). Die Freude über solche Aktionen scheint auch daher zu rühren, dass

einige Spieler anscheinend sonst niemanden ausmachen können, der in solchen Belangen öffentlich ihre Interessen vertritt:

„Finde ich klasse, dass ihr euch so engagiert. Leider haben die Spieler immer noch keine richtige Lobby, da ist es umso wichtiger dass ihr als auflagestarkes Magazin so etwas macht, auch wenn es eigentlich nicht euer Job ist. Aber daran sieht man dass ihr auch Spieler seid... Kurz: Danke!“ (AoE_Maniac 2007).

Interessanterweise ist auch an verschiedenen Stellen immer wieder zu lesen, dass die Spieler gerne auch gemeinsame Aktionen der gesamten Computerspiele-Fachpresse sehen würden: „endlich mal, jetzt wäre schön wenn die spielemagazine mal zusammen sprechen würden und gemeinsame aktionen starten“ (echohead 2007).

„Allerdings finde auch ich, dass ihr mal eure wechselseitigen Intimfeindschaften mit den anderen Spielermagazinen außen vor lassen solltet und gemeinsame Aktionen ins Leben rufen solltet. Denn mit einer geschätzten Lobby von 5 Millionen erreichten Lesern im Rücken kann man doch viel mehr bewegen.“ (Phade 2007).

Aus den Kommentaren wird deutlich, wie sehr sich manche Spieler eine organisierte Vertretung ihrer Interessen wünschen. Die Spielefachzeitschriften scheinen dabei von den meisten Spielern als würdiger Vertreter angesehen zu werden, da sie, wie erwähnt von den Spielern ebenfalls als Computerspieler wahrgenommen werden, sowie eine hohe fachliche Kompetenz besitzen und anscheinend auch die Meinung der meisten Spieler in öffentlichen Fragen, in Bezug auf Computerspiele/r, teilen.

Die beschriebene Aktion der „PC Games“ ist allerdings erst nach besonders brisanter, öffentlicher Kritik gegenüber Computerspielen bzw. -spielern gestartet worden. So sind dieser Aktion zunächst überaus zahlreiche Unmutsäußerungen seitens der Spieler vorausgegangen, bevor die Redaktion der „PC Games“ sich stellvertretend an einen der vielen Berichterstatter gewandt hat und schließlich zu dieser Briefaktion aufgerufen hat. „Da wir uns [...] als Vertreter von weit mehr als einer Million Spieler [bezogen auf die Verkaufszahlen] verpflichtet sehen, hier einzuschreiten“ (PC Games 2007e).

Vergleichbare Aktionen durch Spielefachzeitschriften sind allerdings auch schon vorher durchgeführt worden. Das Computerspielmagazin „GameStar“ hat bereits früher reagiert, jedoch musste auch hier stets erst eindeutige Kritik von Außen vorangehen und eine gewisse Aufruhr unter den Spielern stattfinden, bevor das Gespräch mit den entsprechenden Parteien gesucht wurde.

So wurde bspw. auf den Fernsehbeitrag des Magazins „Frontal21“ vom 26. April 2005 mit dem Titel „Gewalt ohne Grenzen - brutale Computerspiele im Kinderzimmer“ mit einer Petition reagiert, die von der Zeitschrift „GameStar“ ins Leben gerufen wurde. Wie bereits weiter oben verdeutlicht wurde, haben viele Computerspieler mit teils heftiger Kritik auf die Beiträge des Fernsehmagazins „Frontal21“ zum Thema

Computerspiele reagiert. Dies hat die „GameStar“-Redaktion wohl ebenfalls zum Anlass genommen, eine solche Petition zu eröffnen, in der eine „ausgewogene Darstellung der Sachverhalte“ (GameStar 2005a, zitiert nach Internet Archive 2007a) gefordert wird. Die Petition stieß auf recht hohe Resonanz unter den Spielern. Wie bereits weiter oben erwähnt, verzeichnete sie innerhalb ca. eines Monats rund 51.000 Teilnehmer. In diesem Fall wurden die Onlineunterschriften jedoch nicht einfach nur übergeben, sondern die „GameStar“-Redaktion suchte gezielt das Gespräch mit der Redaktion von „Frontal21“. So wurde die vereinbarte Übergabe am 2. September 2005 zu einer kurzen Diskussion genutzt. Anwesend waren Gunnar Lott („GameStar“-Chefredakteur), sowie von „Frontal21“ Dr. Rainer Fromm (Autor), Dr. Claus Richter (Redaktionsleiter), Theo Koll (Moderator) und Nikolaus Brender, der Chefredakteur des ZDF (s. Abbildung 15).



Abbildung 15: Diskussion zwischen dem GameStar-Chefredakteur (links) und Vertretern des ZDF (GameStar 2005b)

Die Besetzung zeigt, dass das ZDF bereit war, die Angelegenheit ernst zu nehmen. Laut „GameStar“ endete die Diskussion nach einer Stunde zwar nicht im Konsens, aber durchaus mit Positionen, die weniger weit voneinander entfernt waren als vorher (vgl. GameStar 2005c).

Manche Computerspieler äußern sich sehr positiv über den Versuch der „GameStar“ einen Diskurs zu führen. Ein Community-Mitglied spricht sich dafür aus: „das die ZDF/ARD ‘meinung’ UND die Gamer ‘meinung’ sich annähren/verbinden sollten. Sind wir bereit gewisse moralische Kompromisse einzugehen könnten die das auch? Ziel sollte allgemeine Toleranz und irgendwann Normalität sein.“ (Netrunner 2005). Auch hier zeigen die Forderungen des Spielers wieder deutliche Parallelen zu den Ansprüchen der Diskursethik.

Ein weiteres Beispiel für eine Spielerinteressenvertretung durch eine Spielefachzeitschrift betrifft die von verschiedenen Seiten gestellte Forderung einer Indizierung des Computerspiels „Counter-Strike“, nachdem die Tat von Robert Steinhäuser im Jahr 2002 mit diesem Spiel in Verbindung gebracht wurde (vgl. Kap 2). Auch dies stieß wie bereits erwähnt auf zahlreiche Kritik aus Spielerkreisen. Auch in diesem Fall hatte das Magazin „GameStar“ eine Onlinepetition gestartet, worin gegen die Indizierung des Spiels plädiert wurde. Die Petition stand lediglich eine Woche lang online, in dieser Zeit wurden laut „GameStar“ über 20.000 Onlineunterschriften gesammelt (vgl. GameStar 2002b). Diese wurden anschließend an die damalige BPjS, welche über den Indizierungsantrag entschied, und an das Familienministerium übergeben. Wie bereits erwähnt haben sowohl die Petition, als auch sonstige zahlreiche argumentative Proteste aus Spielerkreisen anscheinend dazu geführt, dass sich die BPjS dazu entschied zwei Spieler zur Anhörung einzuladen.

Gewählte (Profi-)Spieler als Interessensvertreter

Dies führt uns zu einer weiteren Art der Interessensvertretung für Computerspieler. Die direkte Vertretung durch Spieler aus der professionellen Computerspielszene. Im Fall der Anhörung vor dem Gremium der BPjS war eine solche Vertretung in gewisser Weise nahe liegend, da besonders aus dem professionellen Computerspielbereich etliche Argumente geliefert wurden, warum „Counter-Strike“ nicht indiziert werden sollte. Demnach werde das Spiel als eine Art Sport betrachtet. „Das ‘Erlegen’ eines Gegners ist Mittel zum Zweck, ähnlich des Umwerfens einer Schachfigur wenn man sie schlägt.“ (Spilker 2002b). Näheres zu derartigen Argumenten wurde bereits in Kap. 3.2.1 erläutert.

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch wie die Vertreter der Spieler ausgewählt wurden. Dabei ist zunächst anzumerken, dass die PlanetLAN GmbH, welche u. a. unter dem Namen „WWCL“²² eine LAN-Party-Liga für E-Sportler betreibt, nach bekannt werden des Untersuchungsverfahrens bzgl. „Counter-Strike“ an die damalige BPjS herangetreten sei, mit dem Vorschlag zwei Spieler in der Anhörung vorsprechen zu lassen. Dies wurde dem Verfasser von Michael Wegner, dem damaligen

²² World Wide Championship of LAN-Gaming, s. www.wwcl.net

Geschäftsführer von PlanetLAN, auf Anfrage am 13.04.2007 schriftlich mitgeteilt. Dabei habe man der BPjS vorgeschlagen, zwei Spieler aus der großen Datenbank der WWCL-Liga zu vermitteln. Die BPjS habe, im Hinblick auf die überwältigende Anzahl an Protesten aus Spielerkreisen, dem Vorschlag entsprechend zugestimmt. Weiter gibt Wegner an, man habe sich anschließend intern dazu entschieden, die Auswahl der Vertreter der Szene zu überlassen. Somit wurde mit der Organisation einer demokratischen Wahl begonnen, welche über das Internet auf einer eigens dafür eingerichteten Webseite ausgeführt werden sollte (vgl. WWCL 2002 zitiert nach Internet Archive 2007b). Dazu wurden zunächst „die größten Clans, Community-Websites und Portale“ (Vögeding 2002a) der Szene gebeten, jeweils drei Spieler für die Wahl vorzuschlagen (s. Abbildung 16). Aus dem E-Mail Text, welcher an die verschiedenen Szeneseiten gerichtet wurde und welcher dem Verfasser ebenfalls mit freundlicher Genehmigung durch Michael Wegner überlassen wurde, geht hervor, dass explizit darum gebeten, wurde drei „aktive Counter-Strike-Spieler“ vorzuschlagen, welche ihrer Meinung nach die Szene am besten vor dem Gremium der BPjS repräsentieren könnten. Anschließend wurden die am häufigsten genannten Spieler zur Wahl gestellt. Zwei Spieler lehnten die Kandidatur ab, somit standen 9 Spieler zur Wahl. Von jedem der Spieler wurde ein kurzes Profil online gestellt, welches neben einigen persönlichen Angaben und den bisherigen Erfahrungen im E-Sport Bereich auch persönliche Argumente gegen eine mögliche Indizierung enthielt. Die Möglichkeit zur Stimmabgabe stand frei verfügbar online und wurde innerhalb der Szene auf verschiedenen Internetseiten bekannt gegeben. Theoretisch konnte jede Person mit Internetzugang an der Wahl teilnehmen, auch wenn sich die Wahl natürlich nur an Spieler richtete.

Exakt 14 Tage lang konnte abgestimmt werden. Am Ende erhielten die beiden Spieler die meisten Stimmen, die bereits in der Vorauswahl am häufigsten vorgeschlagen wurden: Rami „Raal“ Allouni und Sven „Moquai“ Spilker (s. Abbildung 17). Die genaue Stimmanzahl sowie die Existenz etwaiger Sicherheitsmaßnahmen, um bspw. eine Manipulation der Wahl zu verhindern, konnten leider nicht mehr rechtzeitig in Erfahrung gebracht werden. Ein Interesse an einer solchen Manipulation erscheint jedoch unwahrscheinlich, da hieraus für niemanden ein besonderer persönlicher Vorteil auszumachen wäre.

Vorauswahl

Die Vorauswahl trafen die größten Clans, Community-Websites und Portale, die jeder drei Vorschläge einreichten. Diejenigen Spieler, die am häufigsten genannt wurden, werden am 01. April zur Wahl gestellt. Hier die Ergebnisse der Vorauswahl:

Spielername	Stimmen	Aufgestellt von
(m8s)raal	7	CounterStrike.de, PC-Action, PC-Games.de, CS-Times.de, Counterstrikeshome.de, Schroet Kommando, PlanetLAN
SK Moquai	6	inCounterStrike.de, PC-Action, PC-Games.de, Zoggn.de, Daddeln.de, Schroet Kommando
mTw.aTn zulu	5	mTw, PC-Action, PC-Games.de, Zoggn.de, PlanetLAN
SK Jap	3	Turtled.com, Daddeln.de, Shuuk
n!Pee23	3	Gamestar.de, Gamigo.de, n!faculty
Oberdichtcaker	3	Zoggn.de, Counterstrikeshome.de, PlanetLAN
mTw.aTn Speiky	2	Gamigo.de, Daddeln.de
mTw.aTn shahrouz	2	Krawall.de, CS-Times.de
mTw.aTn hazz	2	inCounterStrike.de, Shuuk
esu.chucky	2	inCounterStrike.de, esports-united
n!Gee73	2	Gamestar.de, n!faculty
n! Terror-Lord	1	Turtled.com
mTw.aTn cracken	1	Turtled.com
mTw.aTn pre	1	Krawall.de
esu.duke	1	Krawall.de
esu.roflaa	1	Shuuk
esu.allanon	1	esports-united
esu.voodoo	1	esports-united
Fritte Ketchup	1	Gamigo.de
CPL Ralf	1	Schroet Kommando
Johnny_R	1	[mouz]
Bambi2	1	[mouz]
ffcw-noname	1	CounterStrike.de
SpUt	1	CS-Times.de

Abbildung 16: Vorauswahlergebnis der Spielervertreter vor dem BPjS-Gremium (WWCL 2002 zitiert nach Internet Archive 2007b)



Abbildung 17: Endgültiges Wahlergebnis der Spielervertreter vor dem BPJS-Gremium (WWCL 2002 zitiert nach Internet Archive 2007b)

In diesem Fall wurden die Spielervertreter also durch eine Art demokratische Wahl ermittelt. Dazu muss jedoch beachtet werden, dass die vorgeschlagenen Kandidaten zu diesem Zeitpunkt alle aus dem (professionellem) E-Sports-Bereich stammten. Zur Beteiligung an der Wahl wurde jedoch die gesamte „Counter-Strike Szene“ aufgerufen. Es ist anzunehmen, dass sich jedoch etliche Counter-Strike-Spieler nicht für den E-Sport interessieren, so wie nicht jeder Intensivspieler zum Typ E-Sportler gehört (s. Kap. 2.3). Insofern stellt sich die Frage inwieweit professionelle Spieler die Interessen aller Spieler vertreten können. In diesem Fall lag das grundlegende Interesse natürlich darin, dass das Computerspiel Counter-Strike nicht indiziert wird. Es kann davon ausgegangen werden, dass jemand, der ein bestimmtes Computerspiel gerne spielt, kein Interesse daran hat, dass dieses indiziert wird. Wie wir jedoch bereits in Kap. 3.2.1 festgestellt haben, gehen inhaltliche Argumentationen in Bezug auf Computerspiele zwischen E-Sportlern und anderen Spielertypen teilweise auseinander. Im Hinblick auf eine allgemeine Interessensvertretung von Computerspielern müsste also erörtert werden, ob professionelle Computerspieler auch die Interessen anderer Spielertypen vertreten können. Aber das wohl überwiegend gemeinsame Ziel aller Counter-Strike-Spieler konnte jedoch in diesem Fall erreicht werden, nämlich dass das Spiel nicht indiziert wird.

Laut WWCL-Webseite erklärte die Vorsitzende der damaligen BPJS und heutigen BPJM, Frau Monssen-Engberding, in der Begründung der Entscheidung, dass die Ausführungen der „gewählten Vertreter der Counter-Strike Szene von Raal und Moquai klar herausgestellt hätten, dass der Sport im Vordergrund stehe.“ (Vögeding 2002b). Wie bereits erwähnt, heißt es in der Entscheidung der BPJS, dass es sowohl Gründe für, als auch gegen eine Indizierung gebe. Die argumentativen Proteste vieler Spieler und

die Ausführungen der beiden Spielervertreter haben allerdings sicher dazu beigetragen, die Gründe gegen eine Indizierung zu verdeutlichen bzw. zu untermauern. Ebenfalls bereits erwähnt wurde, dass laut BPjS im Falle einer Indizierung „das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften gravierende Rechtsfolgen nach sich zieht, die in diesem Falle zu weitreichend sind.“ (BPjS 2002, S. 5). Im Hinblick auf eine erfolgreiche Entwicklung des professionellen E-Sports in Deutschland, welcher besonders auch auf ein gewisses öffentliches Interesse angewiesen ist, hätte eine Indizierung des Computerspiels Counter-Strike, welches nach wie vor eine der Hauptattraktionen im E-Sport-Bereich darstellt, in der Tat weit reichende Folgen gehabt. So hätte bspw. aufgrund des Werbeverbots höchstwahrscheinlich keine öffentliche Berichterstattung mehr stattfinden können, womit schließlich die benötigten Zuschauer und damit auch die Sponsoren ausgeblieben wären.

Dachverband als Interessensvertreter

Der erste explizite Interessensvertreter für E-Sportler wurde Ende 2003 als Deutscher eSport Verband (DeSpV) gegründet, welcher sich aus führenden Mitgliedern von bis dato erfolgreichen deutschen E-Sport Clans zusammensetzte. Dieser sollte die Interessen der E-Sport Teilnehmer kanalisieren und mittelfristig E-Sport in der Öffentlichkeit als Sportart etablieren. Kurz darauf wurde jedoch der Deutsche eSport Verband e.V. (DeSV) gegründet, welcher mit demselben Anspruch startete, worauf es zu Streitigkeiten zwischen den beiden Verbänden kam. Ende 2004 konnten diese jedoch beigelegt werden und man entschloss sich, den Deutschen eSport Bund (ESB) zu gründen, welcher sich teilweise aus Mitgliedern der vorigen Verbände zusammenschloss und bis heute besteht. (vgl. Wondracek 2005)

Der ESB versteht sich „als die übergeordnete unabhängige Institution der eSport Community“ (ESB 2004), mit dem Zweck „Den eSport in seinen sämtlichen Arten und Genres zu fördern, die dafür übergeordneten erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen, zu koordinieren und gegenüber dem Staat und der Öffentlichkeit zu vertreten“ (ESB 2004). Zu seinen übergeordneten Zielen gehört „faire und unabhängige Strukturen für alle eSportler zu schaffen und die Anerkennung des eSports als Sportart zu erreichen.“ (ESB 2004). Daraus wird deutlich, dass der ESB in dieser Funktion nicht als allgemeiner Vertreter von Computerspielern fungieren kann, da er sich auf den E-Sport konzentriert und die E-Sport Community lediglich einen kleinen Teil der Computerspieler ausmacht. Andererseits scheint es dennoch grundlegende Interessen zu geben, die sowohl von E-Sportlern als auch anderen Spielertypen geteilt werden, so wie dies auch im vorigen Beispiel der Fall war.

Seit seiner Gründung hat der ESB versucht, entsprechende Lobbyarbeit zu betreiben. Viele dieser Unternehmungen scheinen jedoch eher im Hintergrund abgelaufen zu sein, zumindest geben die meisten Spieler an, anfangs kaum von entsprechendem

Engagement des ESB erfahren zu haben. Der Vorstandsvorsitzende des ESB, Frank Sliwka, gibt dazu in einem Interview an, dass viele Teile der Lobbyarbeit anfangs nicht nach außen an die Spieler kommuniziert wurden (vgl. Wintermantel-Menze 2006). In Zukunft wolle der ESB jedoch seine Arbeit für die Spieler transparenter gestalten, was auch geschehen ist. Seit 2006 gibt es jeden Monat neben weiteren Veröffentlichungen einen aktuellen Bericht über die Aktivitäten des ESB auf dessen Homepage²³. In einem weiteren Interview beschreibt Sliwka bisherige Tätigkeiten des ESB: „Der esb sucht den direkten Kontakt zu Medien, Öffentlichkeit und Politik. Auch ist der esb auf verschiedenen Veranstaltungen, wie z. B. eSports-Forum, Games Media Lounge, Quo Vadis und verschiedenen Diskussionsrunde vertreten gewesen, um die Position des esb darzulegen und den direkten Kontakt zur Öffentlichkeit zu erhalten. Genauso hat der esb Kontakt zu den verschiedenen Verbänden, Parteien und Institutionen aufgenommen.“ (ESB 2006a, S. 68). Dementsprechend ist nachvollziehbar, dass derartige Arbeit für die Spieler nicht immer sofort ersichtlich ist. Jedoch hat der ESB auch mit verschiedenen öffentlichen Stellungnahmen auf sich aufmerksam gemacht. So hat er bspw. zu dem Fernsehbeitrag des Magazins „Frontal21“ „Gewalt ohne Grenzen – Brutale Computerspiele im Kinderzimmer“ vom 26. April 2005, zwei Tage nach der Ausstrahlung, ausführlich Stellung bezogen. In der Pressemeldung heißt es: „Der Bericht von Frontal21 diffamiert einen großen Teil der Computerspieler und hilft nicht, die Allgemeinheit objektiv zu informieren. Wichtig ist dem esb, dass eine objektive Berichterstattung und Aufklärung stattfindet und keine Feindbilder geschaffen werden.“ (ESB 2005a, S. 2). Des Weiteren wünscht sich der ESB „im Namen seiner Mitglieder mehr Dialogbereitschaft der ZDF-Sendung ‘Frontal21’“ (ESB 2005a, S. 1). Damit decken sich die Forderungen des ESB recht genau mit den Forderungen in den zahlreichen Spielerprotesten zu entsprechenden Medienberichten (s. Kap. 3.2.1). Dies wird auch in den Reaktionen der Spieler auf die Stellungnahme des ESB deutlich:

„Ich bin wirklich SEHR erfreut das sich der esb damit auseinander setzt! Richtig so.“ (TeCpe4ce 2005).

„Sehr guter Text, Danke esb!“ ([FearFactor 2005).

„ich kann dem beitrage des ESB nur zustimmen“ (maverrick 2005).

Interessant ist dabei auch, dass sich hierbei die Interessen des ESB nicht nur mit denen der E-Sportler decken, sondern vermutlich mit den Interessen eines sehr großen Teils aller Computerspieler.

Andererseits ist anzumerken, dass die Pressemeldung anscheinend nur von meist szeneeinternen Internetportalen/-berichterstellern aufgegriffen wurde, zumindest lassen dies die vom ESB ausgewählten Pressereaktionen vermuten (vgl. ESB 2006a, S. 26-33).

²³ www.e-sb.de

Damit stellt sich die Frage, inwieweit sich der ESB in der öffentlichen Wahrnehmung auch außerhalb der Szene platzieren kann. Dazu muss jedoch auch erwähnt werden, dass der ESB erst vor ca. 2 Jahren gegründet wurde und sich entsprechend noch im Aufbau befindet. Die erwähnte Stellungnahme wurde bereits ca. 4 Monate nach der Verbandsgründung veröffentlicht, insofern ist eine verhaltene Pressereaktion vielleicht auch verständlich. Trotzdem wird natürlich die Präsenz in der breiten Öffentlichkeit für einen möglichen Interessensvertreter von Computerspielern in Zukunft eine entscheidende Rolle spielen, wenn er entsprechend gehört werden soll.

Der ESB sucht ebenfalls den direkten Dialog an verschiedenen Stellen. Laut Sliwka stehe der ESB bspw. nun in engem Kontakt mit der Redaktion des erwähnten Fernsehbeitrages, dabei gäbe es einen sehr konstruktiven Dialog (vgl. ESB 2006a, S. 67). Auch als 2005 der bereits in Kap. 2 erwähnte Koalitionsvertrag beschlossen wurde, welcher unter anderem eine Verschärfung des Jugendschutzes und ein Verbot von „Killerspielen“ zum Thema hat, reagierte der ESB ebenfalls mit einer Pressemeldung. In dieser heißt es, der ESB begrüße die politische Auseinandersetzung mit dem Thema und unterstütze Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen, fordere aber gleichzeitig eine Stärkung der Medienkompetenz von Eltern und Pädagogen. Dies zähle zu den wichtigsten Aufgaben der Gesellschaft, da Kinder und Jugendliche heute unweigerlich mit Massenmedien, und damit auch Computerspielen, in Berührung kommen würden, dabei jedoch allzu oft mit ihrem Medienkonsum alleine gelassen würden. Weiter heißt es: „Der esb bietet zur Klärung von Genre- und Wirkungsfragen an, mit den entsprechenden politischen Gremien in den Dialog zu treten und darüber hinaus aktiv den Aufbau von Maßnahmen zur Erhöhung der Medienkompetenz der Eltern, Pädagogen und Jugendlichen zu unterstützen.“ (ESB 2006a, S. 43). Der ESB bietet sich also hierbei der Politik als Experte an, um in einem Dialog eine differenziertere Betrachtung von Computerspielen zu erarbeiten und entsprechende Maßnahmen zur Medienkompetenzförderung zu ergreifen. Ebenso wird in der Meldung noch auf den sportlichen Wettkampf im Bereich der Computerspiele verwiesen, welcher weltweit an Anerkennung gewinne. Inwieweit solche Meldungen von der Politik wahrgenommen werden, ist schwer zu sagen. Jedoch versucht der ESB auch hier direkte Kontakte herzustellen, angeblich habe man in den verschiedenen Parteien auch schon Ansprechpartner (vgl. ESB 2007, S. 1).

Die Pressemeldung zeigt, dass der ESB, trotz seiner grundsätzlichen Konzentration auf den E-Sport, zunächst einmal auch daran arbeiten muss, die generelle Anerkennung von Computerspielen und -spielern in der Gesellschaft zu stärken, um überhaupt eine Akzeptanzbasis für den E-Sport schaffen zu können. Dies deckt sich wiederum nicht nur mit den Interessen der E-Sportler, sondern auch mit denen vieler anderer Computerspieler, da zunächst einmal grundsätzliche Interessen der Computerspieler vertreten werden. Auch der Ansatz, Maßnahmen zur allgemeinen

Medienkompetenzförderung zu ergreifen, scheint im Sinne einiger Spieler zu sein, wie dies ebenfalls in Kap. 3.2.1 ersichtlich wurde. Durch das Angebot des ESB, der Politik beratend zur Seite zu stehen, bzw. in einem Dialog Lösungen zu erarbeiten, könnte vielleicht auch das von Spielern beklagte Defizit in Sachen Medienkompetenz bei einigen Politikern angegangen werden.

Dass der ESB unter den Spielern zunehmend an Akzeptanz gewinnt, verdeutlichen auch die stetig steigenden Mitgliederzahlen, wobei die Mitgliedschaft aktuell kostenlos ist. Anfang 2007 verzeichnete der ESB bereits über 40.000 Mitglieder (vgl. ESB 2007, S. 1). Zur Verdeutlichung dieser Zahl soll ein kurzer Vergleich mit den „traditionellen“ Sportverbänden dienen. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) verzeichnet unter seinen Mitgliedern insgesamt 60 Spitzenverbände, die von ihrer Funktion her mit dem ESB vergleichbar sind. In der Rangliste dieser 60 Spitzenverbände würde sich der ESB, geordnet nach den Mitgliederzahlen laut Bestandserhebung 2006, auf Platz 39 einordnen (vgl. DOSB 2006, S. 11). Das heißt, der ESB lässt bereits 20 Sportverbände, welche meist auf ein jahrzehntelanges Bestehen zurückblicken, innerhalb von nur 2 Jahren im Bereich der Mitgliederzahl hinter sich. Dies kann als überaus enorme Entwicklung bezeichnet werden. Ein erklärtes Ziel des ESB ist es übrigens, ebenfalls als Mitglied in den DOSB aufgenommen zu werden und damit für den E-Sport in Deutschland eine ähnliche Anerkennung zu erreichen, wie dies bereits in anderen Ländern der Fall ist. „In Bulgarien, Südkorea und China wird eSport bereits als Sportart offiziell anerkannt und gefördert.“ (ESB 2006b, S. 1). Zudem ist weiterhin mit einem starken Zuwachs der Mitgliederzahlen zu rechnen, betrachtet man bspw. die über 640.000 registrierten Nutzer in der Electronic Sports League (ESL), der größten E-Sports Liga in Europa, welche vor ca. 6 Jahren in Deutschland gegründet wurde (vgl. ESL 2007). Die überwiegende Mehrheit der Ligateilnehmer stammt aus Deutschland und aktuell steigt die Anzahl der Registrierungen konstant um ca. 10.000 neue Teilnehmer pro Monat (s. Abbildung 18). Dies ist auch ein Indiz dafür, dass E-Sport und Computerspiele allgemein, in Zukunft erheblich an Bedeutung zunehmen werden. Entsprechend wichtig wird eine organisierte Vertretung der Spieler sein, wenn sie ihre Interessen in der Gesellschaft wirksam vorbringen wollen.

Registrierte User

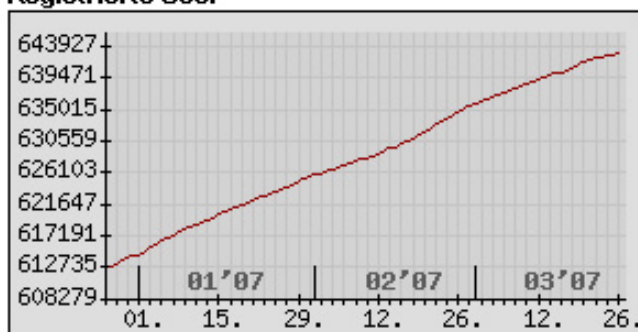


Abbildung 18: Registrierte Nutzer der ESL (ESL 2007)

Ebenfalls interessant ist, dass die sich überschlagenden Reaktionen aus den Medien und der Politik nach den Ereignissen in Emsdetten, zu einer gemeinsamen Pressemitteilung geführt haben, die unter solidarischem Zusammenschluss des ESB gemeinsam mit verschiedenen E-Sport und Community Organisationen entstanden ist, und dies obwohl einige dieser Organisationen sonst in Konkurrenz zueinander stehen. In der Pressemitteilung sprechen diese Organisationen im Namen der „Gemeinschaft der deutschen Computerspieler“ (ESB 2006b, S. 1) und bezeichnen sich als Sprachrohr der deutschen Spieler:

„Die Spieler sind bereit, eine offene, ehrliche und konstruktive Diskussion über den Umgang mit Computerspielen zu führen. Daher fordern gemeinsam mit dem ESB die deutschen eSport-Organisationen World Cyber Games, Freaks4U, GIGA, mTw, Netzstatt Gaming League, Electronic Sports League und readmore die Politik auf, nicht weiter unreflektiert die Computer- und Videospiele sowie die Spieler als Sündenbock für eine verfehlte Sozial-, Familien- und Jugendpolitik heranzuziehen. Auch unterstützen die genannten Vertreter des deutschen eSports die Klärung von Genre- und Wirkungsfragen und bieten an, mit den entsprechenden politischen und wissenschaftlichen Gremien in den Dialog zu treten. Gleichzeitig fordert der ESB endlich politische Rahmenbedingungen zur Erhöhung der Medienkompetenz von Eltern, Pädagogen und Jugendlichen.“ (ESB 2006b, S. 1). Die genannten Organisationen bezeichnen sich darüber hinaus als Vertreter der Interessen von über einer Million deutscher E-Sportler.

Die Formulierung lässt dabei Unklarheiten offen, so ist von deutschen Computerspielern, aber auch von deutschen E-Sportlern die Rede, was jedoch nicht ein und dasselbe darstellt. Somit wird nicht ganz klar, in wessen Namen hier nun gesprochen werden soll. Der Täter von Emsdetten soll zwar Counter-Strike gespielt haben, jedoch spricht nichts dafür, dass er dies auch wettkampforientiert getan hat, oder Teil eines wettkampforientierten Clans war. Würde es demnach Sinn machen nur im Namen der E-Sportler auf die Ereignisse in Emsdetten zu reagieren? Die öffentliche Kritik richtete sich gegen „Killerspiele“, aufgrund der vagen Definitionslage können etliche Computerspiele unter diesen Begriff fallen, auch Titel die im E-Sport Verwendung finden. Somit könnten E-Sportler, als Teil der Computerspieler, die davon betroffen sind, speziell für ihre Interessen eintreten. Andererseits sind die im Presstext angeführten Interessen derart elementar, dass sie von jedem Computerspieler angeführt werden könnten.

Es stellt sich die Frage, wen der ESB, oder auch die genannten Organisationen, vertreten wollen. Der ESB betont immer wieder, dass er sich für die Interessen der E-Sportler einsetzen will. Die aktuelle Debatte benötigt jedoch zunächst eine allgemeine Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele. Wie in diesem und anderen Beispielen deutlich wird setzt der ESB deshalb auch genau an diesem Punkt an. Jedoch

verleitet dies dazu, wie die Pressemeldung zeigt, im Namen aller Spieler zu sprechen. Es kann davon ausgegangen werden, dass jedes Mitglied des ESB sich auch von diesem vertreten lassen will. Jedoch besitzt der ESB an sich keinerlei Legitimation, auch für andere Spieler, vor allem Spieler ohne E-Sport-Interesse, zu sprechen. Da der ESB aber in diesem speziellen Fall elementare Interessen vieler Computerspieler anspricht, scheinen auch Spieler ohne E-Sportinteressen froh über eine solche Stellungnahme in der Öffentlichkeit zu sein, auch in ihrem Namen.

Die Folgenden Spielermeinungen entstammen Kommentaren zur zuletzt genannten Pressemeldung, welche hier in einem Newsbeitrag auf einer Counter-Strike-Community Seite²⁴ veröffentlicht wurde. Dabei ist davon auszugehen, dass dort sowohl Spieler mit als auch ohne E-Sportinteresse verkehren, da sich die Seite generell an alle Counter-Strike-Spieler richtet.

„finde den Artikel auch sehr gut geschrieben und spiegelt genau das wieder was auch ich denke.“ (Flying-Neo 2006).

„endlich wird mal klarheit und stellungnahme von beteiligten soielern und ähnlichen gemacht DAS FIND ICH RICHTIG UND SCHLIEß MICH DEM VOLL AN!!!“ (lammermann 2006).

„Immerhin gibts ein paar interessenvertretungen wie den esb, die wenigstens versuchen öffentlich dem ganzen entgegentreten.“ (Kaniff 2006).

„also ich persönlich fühle mich mit diesem schreiben sehr gut unterstützt, die vertrehten meine meinung echt gut!“ (ProLuckerDeluxe 2006).

Die Spieler scheinen sich also mit der Stellungnahme identifizieren zu können und sind froh, dass ihre Interessen in der Öffentlichkeit vertreten werden. Dabei scheint die Interessensvertretung im Vordergrund zu stehen und nicht unbedingt die Frage durch welche Institution dies geschieht.

Des Weiteren spricht sich ein Spieler für eine effektivere Interessensvertretung aus: „mal ne *dumme* frage : wieso starten unsere sogenannten *vertreter* [...] nicht mal ne fernseh kapagne ? ein paar werbe spots wo wirklich gezeigt wird was eSport und auch die sogenannten Killerspiele überhaupt sind ? was bringt das im netz presse erklärungen zu bringen die ausser uns (spielern) doch sowieso kein mensch liest ? der eSport will *aufklären* ? dann sollen die das im fernseh machen (so wie unsere politiker usw) damit erreicht mann viel mehr . die menschen glauben nunmal das was sie im fernseh sehen .“ (Salzstange 2006a).

Ein anderer Spieler antwortet darauf: „wer soll das bezahlen.. wer hat soviel geld?“ (Nachtfuchs 2006).

²⁴ www.counter-strike.de

Darauf antwortet wiederum der Spieler „Salzstange“: „wer das bezahlen soll ? hmm... die spieleindustrie ? die spiele magazine ? die clans die geld verdienen mit eSports ? die verbände die unsere *intressen* vertreten ? [Aufzählung der oben genannten Organisationen] da haben wir doch schon genug geld zusammen... und ansonsten muss dann eben auch mal die comunity sich beteiligen.“ (Salzstange 2006b).

Der Spieler hält hier die Pressemeldung des ESB und der weiter genannten Organisationen anscheinend für nicht wirkungsvoll genug, was vereinzelt auch an anderen Stellen von Spielern gegenüber den Pressemitteilungen des ESB geäußert wurde. Dabei sei aber noch mal betont, dass etliche Spieler kaum über die im Hintergrund laufenden Aktionen des ESB informiert sind. Die Forderung des Spielers zielt jedoch auch darauf ab, in die breitere Öffentlichkeit zu treten und „Aufklärung“ zu betreiben, selbst wenn sich die einzelnen Spieler an einer Finanzierung zur Verwirklichung solcher Maßnahmen beteiligen müssten. Dabei wird wieder deutlich, dass die wichtige Bedeutung der öffentlichen Wahrnehmung eines Interessensvertreters von Computerspielern auch hier noch nicht ausreichend gegeben ist, was auch entsprechend von den Spielern wahrgenommen wird. Jedoch werden zumindest die angeführten Interessen von vielen Spielern geteilt.

Es ist vielleicht noch anzumerken, dass die meisten Kommentare zum entsprechenden Newsbeitrag wieder auf die allgemeine Diskussion über Computerspiele eingehen, ohne speziell das Engagement des ESB oder das der anderen Organisationen zu beurteilen. Unter den wenigen Kommentaren die auf die Pressemitteilung selbst eingehen, war jedoch kein Kommentar zu finden, der sich negativ über das Engagement der so genannten Vertreter äußerte oder der die Interessensvertretung nicht akzeptierte.

Trotzdem muss darauf hingewiesen werden, dass der ESB in der Vergangenheit auch vereinzelt von manchen Spielern an verschiedenen Stellen kritisiert wurde. In einem Online-Artikel eines jungen Spielemagazins äußert sich der Autor über den E-Sport und die verpassten Chancen, diesen wirkungsvoll zu organisieren. Dem ESB wird dabei fehlende Stärke und Durchsetzungsvermögen vorgeworfen, sowie sich nicht genug für den Aufbau einer benötigten Struktur und Organisation der Szene zu engagieren (vgl. Lorenzen 2006). Des Weiteren wurde ein Kommentar gefunden, in dem sich ein Spieler durch geplante Maßnahmen des ESB anscheinend bevormundet gefühlt hat (vgl. Kosta 2006). An anderer Stelle wird kritisiert das sich der ESB in seiner Pressemeldung als Reaktion auf den bereits angesprochenen Koalitionsvertrag (vgl. ESB 2005b), nicht explizit gegen den Begriff „Killerspiele“ ausspricht und die geforderte Medienkompetenzförderung zu kurz greifen würde (vgl. Wintermantel-Menze 2005). Im selben Kontext wird dem ESB von Spielern noch Eigeninteresse und Unfähigkeit vorgeworfen. Außerdem würden die Interessen des ESB fadenscheinig wirken, da er von kommerziellen Firmen gesponsert werde. Gerade ein kommerzielles Interesse wurde dem ESB von Kritikern wohl am häufigsten vorgeworfen, dies wird häufig auch

damit begründet, dass die Vorstandsmitglieder²⁵ des ESB ebenfalls in verschiedenen Firmen tätig sind, welche von einer erfolgreichen Entwicklung des E-Sports profitieren könnten. Dabei hat der ESB jedoch immer wieder betont, keine kommerziellen Interessen zu verfolgen. Sliwka sagt in einem Interview dazu: „Der esb ist nicht auf finanzielle Gewinnerzielung aus. Dies ergibt sich alleine schon aus der Vorschriften der Satzung und den dort beschriebenen Aufgaben.“²⁶ (Wintermantel-Menze 2006).

Insgesamt betrachtet ist jedoch eher selten Kritik über den ESB zu finden, die Zusprüche scheinen dagegen um ein Vielfaches zu überwiegen. Zudem finden sich die meisten der wenigen kritischen Stimmen eher in der Anfangszeit des ESB.

Weitere Institutionen als mögliche Interessensvertreter

Neben den genannten Institutionen gibt es weitere, die in der öffentlichen Diskussion um Computerspiele ebenfalls Stellung bezogen haben und im Rahmen einer Interessensvertretung von Computerspielern einmal näher betrachtet werden sollten. So stimmen bspw. etliche Spieler den Ausführungen der USK zu, die nach den Ereignissen in Emsdetten und der neu aufgekeimten Diskussion um „Killerspiele“ ebenfalls eine Pressemitteilung veröffentlichte. In dieser verteidigt sich die USK zunächst gegen die Anschuldigungen, vor allem aus den Reihen der Politik, angeblich willkürlich zu handeln. Begründet wird dies damit, dass seit der Reformierung und Verstärkung des Jugendschutzgesetzes nach den Ereignissen in Erfurt, die Alterskennzeichnung den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) unterstellt wurde, womit die Alterskennzeichnung durch den Ständigen Vertreter der OLJB erteilt werden und zudem der überwiegende Teil der Gutachter von den OLJB benannt werden. Außerdem könne die BPjM nicht gekennzeichnete Computerspiele jederzeit indizieren. Es wird ebenfalls darauf verwiesen, dass Deutschland im europäischen Vergleich den strengsten Jugendschutz aufweist. Darüber hinaus sei die Herstellung und Verbreitung gewaltverherrlichender „Killerspiele“ bereits durch §131 StGB²⁷ unter Strafe gestellt. Anschließend wird verdeutlicht, dass die Arbeitsweise der USK, die sich auf die Zusammenarbeit staatlicher und nichtstaatlicher Kräfte stützt, mit denen der BPjM und der FSK vergleichbar wäre. Weiter heißt es: „Die USK fordert die Beachtung ihrer Alterskennzeichen am Ort des Verkaufs: im Handel. Sie wirbt für die Beachtung der Alterskennzeichen am Ort der Nutzung: im Kinderzimmer. Dazu braucht sie Unterstützung und Verbündete: in der Familie wie in der Schule und in den Medien. Wir finden es daher bedauerlich, dass die Tragödie an der Geschwister-Scholl-Schule von Einzelnen eilig instrumentalisiert werden soll, um das in Deutschland etablierte und

²⁵ vgl. den Link „Vorstand“ unter www.e-sb.de

²⁶ Satzung des ESB: http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/esb_satzung.pdf

²⁷ Das Strafgesetzbuch (StGB) kann in seiner geltenden Fassung u. a. online unter <http://bundesrecht.juris.de/stgb/index.html> eingesehen werden

gesetzlich geregelte Freigabeverfahren für Computer- und Videospiele in Frage zu stellen.“ (GameStar 2006). Ein Großteil der Computerspieler scheint die Argumentationsweise der USK zu teilen, wie ein Vergleich mit den in Kap. 3.2.1 beschriebenen Spielerbeiträgen verdeutlicht. So scheinen in der Gesamtbetrachtung die meisten Spieler das Alterskennzeichnungsverfahren und die Gesetzeslage ebenso als sinnvoll und meist auch ausreichend zu bewerten, wenn es entsprechend beachtet werden würde. Im Besonderen sehen die Spieler aber ebenfalls die Verantwortung von Händlern, Familie, Schule und Medien gefordert. Dementsprechend findet die Pressemitteilung der USK in den zugehörigen Kommentaren der Spieler auch ihre Zustimmung, wobei jedoch auch hier befürchtet wird, dass derartige Stellungnahmen in der Öffentlichkeit nicht genügend Beachtung finden:

„Die USK tut ihren Job, wo ist der Fehler den Eltern zu raten auf ihre Kinder zu achten und nicht TV, Computer und Spielen die Erziehung zu überlassen?“ (UzeroK 2006).

„Ich finde es schon beachtlich, wie sich nun alle beteiligten Organisationen etc. zu Wort melden. Nur: wer liest das denn alles? Nur die Internet-User, die sowieso besser über die Materie bescheid wissen oder wird das auch in Zeitungen abgedruckt?“ (/dev/null 2006).

„Es ist nun mal leider so das in unserer Gesellschaft ein Schnellschuss der Medien länger im Gedächtnis bleibt wie alles an Entschuldigungen und Rechtfertigungen was dann so hinterher kommt. Ich würde es trotzdem für sinnvoll halten wenn diese Stellungnahme der USK mal von der Bildzeitung usw. veröffentlicht würde dann würde das auch mal einer beachten [...] Das einzige was etwas bringen würde wäre wenn endlich mal die bestehenden Regelungen auch eingehalten würden und Spiele die eine Altersfreigabe erfordern an zu junge Kinder und zu junge Kinder mit Eltern dabei nicht verkauft bzw. die Eltern mal drauf hingewiesen würden was sie denn da tun, denn die meißten die jetzt am lautesten schreien haben ihren Kindern die Killerspiele selbst gekauft ohne zu wissen was sie da tun.“ (Hell666 2006).

Im Folgenden noch einige weitere Spielermeinungen über die USK an anderer Stelle:

„Wenn sie meinen die USK wäre nicht streng genug sollten sie mal einen Blick auf unsere Nachbarländer werfen... Oder wie kann es sein dass in Deutschland ein Spiel zensiert und ab 18 eingestuft wird und ich das gleiche Spiel zB in Belgien ab 12 kriege und sogar unzensiert?! Die USK macht ihren Job meiner Meinung nach gut (bei manchen Spielen ein wenig streng finde ich). Das einzige Problem ist halt wieder nur die Umsetzung an der Ladentheke...“ (Dispater_87 2006).

„Und ich vertrate weiterhin den Standpunkt, dass die USK vollkommen ausreicht. Es besteht bereits eine Prüfung von Spielen, mit darauffolgender Altersbeschränkung und/oder Verkaufsverbot an Minderjährige. Dies durchzusetzen liegt bei den Eltern.“ (nyarr 2006).

Innerhalb der Untersuchung konnten hier sogar noch weniger bzw. fast überhaupt keine negativen Meinungen von Computerspielern über die USK gefunden werden. Die vermehrte Kritik an Computerspielen bzw. -spielern in den letzten Jahren scheint aber auch so etwas wie eine Art Gemeinschaftsgefühl hervorzurufen. Dieses wird vor allem unter Spielern deutlich, aber etwas weiter gefasst werden auch andere, welche dabei in Kritik geraten sind, oder welche die Kritik an Computerspielen für unsachgemäß halten, in dieser Gemeinschaft durch die Spieler teilweise dazu gezählt. Die äußerst seltenen kritischen Beiträge von Spielern über die USK halten meist die Alterskennzeichnung für zu streng, andererseits gibt es wiederum Beiträge, welche die Kennzeichnungen für zu locker bewerten, oder es wird je nach Fall unterschiedlich beurteilt. Ansonsten wurden höchstens noch vereinzelt Meinungen gefunden, welche die Arbeit der USK als sinnlos erachten, da die meisten sowieso an jedes Spiel kommen würden, wenn sie dies wollten. Indirekt spricht dies allerdings wieder für die Argumente der USK und vieler Spieler, dass die Einhaltung der Altersangaben wiederum in der Verantwortung von Händlern und Eltern liege.

Auch der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen - G.A.M.E. e.V. (Games, Art, Media, Entertainment)²⁸ hat sich nach den heftigen Reaktionen auf den Vorfall in Emsdetten mit einer Pressemitteilung zu Wort gemeldet. Dabei sind teilweise sehr deutliche Parallelen zwischen den Äußerungen des Verbandes und einigen Spieleraussagen zu erkennen. So wird in der Meldung bspw. kritisiert, dass medial nur die Symptome in den Vordergrund gestellt werden würden, die Frage nach den eigentlichen Ursachen würde jedoch unter den Tisch fallen: „Wie kommt ein 18-jähriger an Waffen, Munition und Sprengstoff? Wie kann es sein, dass er von seinem sozialen Umfeld so im Stich gelassen wurde? Wie kann es sein, dass er seit über drei Jahren in verschiedenster Form im Internet, im Freundeskreis, in der Schule und sogar bei professionellen, psychologischen Diensten auffällig geworden ist und um Hilfe bat, ohne dass darauf entsprechend reagiert wurde?“ (G.A.M.E. 2006).

Einige Spieler haben sich sehr ähnlich dazu geäußert:

„1. Warum, warum, warum kann im Jahr 2006 in Deutschland, irgendwer mit einer Schusswaffe rumlaufen? 2. Warum hat er Munition zu hause? 3. Woher stammt das Zubehör für die Sprengsätze? 4. Wieso???? Wieso können ELTERN SOETWAS NICHT MERKEN?“ ([PFC]Paternaut 2006). Auch zu den anderen Stichpunkten finden sich ähnliche Spielermeinungen.

G.A.M.E. vertritt über 40 Unternehmen im deutschsprachigen Raum, die an der Produktion von Computerspielen beteiligt sind. Wie verdeutlicht wurde, sprechen sich sowohl Spieler als auch Entwickler gegen eine voreilige Kritik an Computerspielen aus, teils sogar mit exakt denselben Argumenten. Allerdings handelt es sich hierbei auch um

²⁸ www.game-bundesverband.de

eine besondere Situation und es stellt sich die Frage, inwieweit sich die Interessen noch überschneiden wenn es um andere Fragen geht, wie z.B. bei der weiter oben erwähnten Diskussion über Kopierschutzmaßnahmen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU)²⁹. Dieser vertritt vor allem internationale Computerspielproduzenten in Deutschland. Betrachtet man die deklarierten Ziele sowohl von G.A.M.E. als auch BIU so stößt man u. a. auf folgende Punkte: „Kommunikation über Computer- und Videospiele mit der Öffentlichkeit [...] Maßnahmenentwicklung zur Förderung von Medienkompetenz sowie des Kinder- und Jugendschutzes“ (BIU 2007c), sowie: „Förderung des Ansehens von Computerspielen in Deutschland“ (G.A.M.E. 2007). Diese Ziele lassen sich wohl mit den Interessen vieler deutscher Spieler im Moment vereinbaren. Der schon häufiger von verschiedenen Spielern vorgebrachte Vorschlag, die Interessensvertretung verschiedenster Organisationen zu bündeln, könnte zumindest bei solch grundlegenden Interessen durchaus Sinn machen. In diesem Zusammenhang ist es sicher auch interessant, dass der ESB mit USK, G.A.M.E. und BIU bereits eine Partnerschaft eingegangen ist. Damit erweist sich der ESB mit seinen Bemühungen auch als interessante Schnittstelle zwischen szeneeigenen und -externen Organisationen.

Interessenverband professioneller Teams

Ein weiterer Interessenverband, der sich gebildet hat, nennt sich G7³⁰ und wurde im April 2006 von sieben der weltweit einflussreichsten und erfolgreichsten E-Sport Teams gegründet, mittlerweile ist die Mitgliederzahl auf zehn Teams angewachsen. Als Ziel wird genannt, den E-Sport im Allgemeinen zu fördern und die Interessen der Mitglieder zu schützen. Dazu gehöre auch stabile und professionelle Wettbewerbsbedingungen zu schaffen, was in engem Kontakt mit E-Sport Veranstaltern und sonstigen E-Sport Institutionen geschehen soll (vgl. G7 2007). Die sieben Gründungsmitglieder stammen aus ca. sechs verschiedenen Ländern, wobei einige Teams bereits derart internationale Strukturen besitzen, dass es schwierig ist, diese einem bestimmten Land zuzuordnen. Mit den drei dazu gestoßenen Mitgliedern sind zwei weitere Länder hinzugekommen. Dieser noch recht junge Verband hat bis heute, ein Jahr nach seiner Gründung, noch keine nennenswerten Maßnahmen vollzogen und kann somit nur anhand seiner geplanten Vorhaben als Interessensvertreter beurteilt werden. Durch den besonderen Fokus auf den E-Sport kann zunächst nicht von einer generellen Vertretung aller Spielertypen ausgegangen werden. Wie allerdings bereits festgestellt wurde, fokussieren sich die langfristigen Ziele des ESB ebenfalls auf den E-Sport, verschiedene Maßnahmen des ESB hatten aber bisher durchaus ebenfalls Vertretungscharakter für

²⁹ www.biu-online.de

³⁰ www.g7teams.com

sämtliche Spielertypen. Aber selbst unter Spielern, die Interesse für den E-Sport zeigen, wurde die Gründung der G7 zwiespältig aufgenommen. Die Kommentare auf den Seiten eines reinen E-Sport-Onlineberichterstatters verdeutlichen dies, wobei davon auszugehen ist, dass sich auf diesen Seiten fast ausschließlich E-Sport-Interessierte bewegen. Einige sahen in der Gründung der G7 einen Fortschritt in der internationalen Organisation und Vertretung des E-Sports, andere warfen dagegen den teilnehmenden Teams Eigeninteresse und Machtausbau vor. Besonders kritisch wurde auch die Art der Gründung betrachtet, die sich für einige Spieler als sehr willkürlich darstellte und teilweise sogar als Ausgrenzung anderer, namhafter Teams oder gar Länder angesehen wurde.

„finds was seltsam das die asiatischen teams komplett aussen vor sind, auch wenn der esport in china und korea schon viel weiter ist als hier sollte man die berücksichtigen um sich neue möglichkeiten zu eröffnen.“ (side 2006).

„Das ganze hat nichts mit Ausgeglichenheit zu tun oder wer das besste cs team hat ! in dem Managment der Clans sitzen die warscheinlich fähigsten leute der esport scene und diese sollen dafür sorgen das alles glatt geht ob verträge, gehälter oder Turnire nach einem Standart. Ich denke das diese 7 Teams genau die Richtigen für diesen job alleine schon wegen der langen zugehörigkeit zum esport.“ (eLo | .hyRe 2006).

„es ist vollkommen klar dass eine organisation wie diese viel gutes mitbringen kann, aber hier fehlt mir eindeutig die begründung dafür warum genau DIESE teams in dieser gruppierung sitzen und nicht andere, wie zb meetyourmakers [ein weiteres E-Sport Team] o.ä.. es sieht wiedereinmal verdammt stark nach reiner willkür aus...“ (f4nbOy 2006).

„was mir bei der sache bissl fehlt is der bezug zur community? ich mein zB wird sich dieser ach so tolle rat doch sicher eher für invite only, als für qualifikationsturniere einsetzen.... da sind einfach keine normalen spieler interessen vertreten...“ (mR.MaLicE 2006).

„Ansonsten ein Schritt in die richtige Richtung.. gibts da dann auch immer GIPFEL Treffen? Hoffe man merkt was davon, vom ESB merk ich nicht viel.“ (eagle-one 2006).

Im Januar 2007 haben sich Vertreter der G7 in Köln erstmals zu einem persönlichen Meeting getroffen, dabei wurden u. a. zukünftige Ziele näher konkretisiert. Ein Redakteur desselben Onlineberichterstatters wie zuvor erwähnt, hat im Rahmen der Tagung mit den Beteiligten gesprochen und dies in einem entsprechenden Artikel festgehalten. Darin steht, dass sich die Ziele der G7 seit der Gründung nicht großartig verändert hätten, man wolle sich in den verschiedenen Teilen des E-Sports einbringen und so zu einer Professionalisierung beitragen. Geplant sei bspw. an Turnierveranstalter heran zu treten um die organisatorischen Verhältnisse solcher Veranstaltungen besonders für die Spieler zu verbessern. Außerdem sollen Turniere zukünftig nach

bestimmten Kriterien, die für Spieler wichtig seien, öffentlich bewertet werden. Des Weiteren seien Muster für standardisierte Spielerverträge geplant, welche vor allem kleineren Teams als Hilfe dienen sollen. Außerdem möchte man eine weltweite und von Veranstaltern unabhängige Rangliste für E-Sport Teams und Spieler entwickeln. Um den E-Sport allgemein voran zu treiben werde auch darüber nachgedacht, wie dieser im massentauglichen Fernsehen eingebracht werden könnte. (vgl. Ohls 2007a & 2007b)

Auch an den Spielermeinungen scheint sich nach diesem Artikel nicht vieles geändert zu haben, so gab es sowohl positive als auch negative Kommentare, viele wollten abwarten und sehen was die G7 wirklich umsetzen. Von der anfänglichen Kritik, dass bestimmte Länder bzw. Teams nicht zu den Mitgliedern zählen, ist allerdings nichts mehr zu lesen. Dies liegt wohl daran, dass nun auch ein Team aus China und zwei weitere, in der Kritik häufig genannte Teams, zu den Mitgliedern der G7 zählen. Im Folgenden noch einige Kommentare zum genannten Artikel:

„Die Organisation G7 schafft sicherlich Hoffnungen und wird es vielleicht auch schaffen den eSport voranzutreiben, jedoch sollte man auch die Gefahren nicht verkennen: Es ist ein Zusammenschluss der ‘mächtigsten und besten’ Teams der Welt und sie könnten diese Organisation nutzen, um ihre ‘Vormachtstellung’ weiter auszubauen bzw. zu erhalten. Ich weiß nicht, man sollte halt immer auch ein wenig kritische auf Projekte blicken, bei denen sich eine gewisse Macht bildet. Und es kann mir keiner erzählen, dass es Ihnen nur darum geht dem eSport generell zu helfen, es geht sicherlich auch darum eigene, egoistische Interessen durchzusetzen bzw. zu bewahren. Wir werden sehen.“(DkH.Keyweb | StaN-04- 2007).

„ich finde, dass sich das alles sehr gut anhört! vielleicht ist der E-Sport in 2 jahren insgesamt deutlich professioneller, nicht nur die großen, sondern auch die ambitionierten kleineren clans! wäre alles ein riesen fortschritt für uns alle, so profitieren wir ja auch von besseren zuschauern.“ (AEQUITAS 2007).

Die G7 wird von den Spielern ebenfalls mit den G8-Staaten aus der Politik und den G14, ein Zusammenschluss europäischer Spitzenfußballvereine, verglichen. Dabei kommen die Spieler aber zu keinen neuen Schlüssen und es herrscht weiterhin eine geteilte Meinung. Die eher verhaltene Resonanz zu den G7 von Spielern auf allgemeinen Spieleportalen lässt vermuten, dass sich Spieler, welche sich nicht für den E-Sport interessieren auch weniger Interesse für die G7 zeigen. Die wenigen Kommentare die gefunden wurden ähneln aber den bisher genannten Kommentaren.

Damit sind aktuell existierende Interessensvertretungen von Computerspielern in Deutschland weitestgehend abgehandelt. Es gibt daneben noch einzelne Projekte, die sich bspw. für eine Medienkompetenzförderung speziell im Computerspielebereich einsetzen, wie z.B. www.gameparents.de. Dieses Projekt wird von Eltern betrieben, die selbst Computerspiele spielen, und die sich damit hauptsächlich an verunsicherte Eltern

von Computerspielern richten, wobei ebenfalls versucht wird, Vorurteile abzubauen. An anderer Stelle hat der Verein Medialog e. V. eine Initiative gegründet, die sich explizit gegen ein Verbot von „Killerspielen“ ausspricht (www.killerspieleverbieten.de). Auch von Seiten der Spieler werden immer wieder einzelne Projekte gestartet, mit dem Versuch bestimmte Spielermeinungen nach außen zu kommunizieren (z.B.: www.killerspielspieler.org, s. a. Kap. 3.2.1). Die verschiedenen Projekte treffen teilweise die hier geschilderten Interessen der Computerspieler häufig recht gut, außerhalb der Spielergemeinschaft werden aber auch diese bisher praktisch kaum wahrgenommen. Ebenso eignen sich solche Projekte als Interessensvertreter meist nur vorübergehend, weshalb hier auch nicht weiter darauf eingegangen werden soll. Im nächsten Kapitel folgt nun eine Zusammenfassung der einzelnen Ergebnisse.

4 Zusammenfassung der Ergebnisse

Die Untersuchung wurde in zwei Forschungsbereiche geteilt, zunächst galt es zu klären, ob Computerspieler sich moralisch in Bezug auf Computerspiele äußern und wenn ja, inwiefern dabei ethische Gesichtspunkte aufgegriffen werden. Dies sollte Aufschluss darüber geben, ob unter Computerspielern eine ethische Reflexion in Bezug auf Computerspiele stattfindet. Des Weiteren galt zu klären, inwiefern Meinungen von Computerspielern nach außen getragen werden, bzw. ob Interessensvertreter etwaige Spielermeinungen im Sinne der Spieler in die Öffentlichkeit transportieren.

Der erste Teil der Untersuchung hat zunächst einmal deutlich gezeigt, dass viele Computerspieler ihre Meinung in Bezug auf moralische Aspekte bei Computerspielen aktiv zum Ausdruck bringen. Dabei konnte ebenfalls festgestellt werden, dass ein Großteil der Spieler zunächst einmal seine Meinungen individuell und innerhalb der Spielergemeinschaft hervorbringt. Dennoch wurde deutlich, dass Computerspieler sich dabei häufig als Gemeinschaft wahrnehmen und auch entsprechend argumentieren. Viele Äußerungen lassen dabei den Schluss zu, dass sich einige Spieler zunächst häufig in einer Art Schutzreaktion gegen Kritik aus der Öffentlichkeit verteidigen. Eine umfassende Reflexion des Sachverhalts scheint dabei nicht immer stattgefunden zu haben. Andererseits verdeutlichen verschiedene Spieleräußerungen wiederum, dass einige Spieler sich auch wesentlich eingehender mit dem entsprechenden Thema auseinandersetzen, was dementsprechend auf eine gewisse Reflexion schließen lässt. Auch in der Diskussion mit Außenstehenden scheinen einige Spieler ihre Meinung möglichst gut mit nachvollziehbaren Argumenten untermauern zu wollen, wobei ebenfalls von einer gewissen Reflexion ausgegangen werden kann. Dabei ist festzustellen, dass je nach Spieler die Reflexion auf unterschiedlichen Ebenen stattfindet. Inwiefern dabei bspw. das Alter des Spielers eine Rolle spielt, müsste in weiteren Untersuchungen festgestellt werden. Sehr deutlich wurden die unterschiedlichen Reflexionsgrade auch in der Kritik, welche unter den Spielern selbst stattfindet. Teilweise entstehen daraus sogar szeninterne Diskussionen, welche die Spieler evt. dazu animieren, das Thema nochmals aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, sowie sich eingehender mit dem Thema zu befassen.

Erwähnenswert ist dabei auch, dass die Auseinandersetzung mit bestimmten Themen unter manchen Spielern anscheinend dazu führt, dass auch in anderen Lebensbereichen einige Sachverhalte kritischer betrachtet werden als zuvor. So haben sich Spieler, angestoßen durch die öffentliche Diskussion, bspw. eingehend mit den Ursachen von realer Gewalt befasst und diese hinterfragt. Ebenfalls deutlich wurde diese Transformation auf andere Lebensbereiche bei der vorgebrachten Medienkritik in

Bezug auf Medienberichte über Computerspiele, was dazu geführt hat, dass einige Spieler auch Medienberichte zu anderen Themen deutlicher hinterfragen. Ähnlich verhält es sich mit politischen Aussagen, vielleicht wurden einige Spieler dadurch, dass das Thema Computerspiele in der Politik behandelt wird, überhaupt erst auf politische Themen aufmerksam gemacht. Allerdings muss hierbei erwähnt werden, dass besonders die von einigen Politikern teilweise recht harte Kritik an Computerspielen, die häufig von den Medien aufgegriffen wurde, bei einem Großteil der Spieler eher zu einer Art Politikverdrossenheit zu führen scheint.

In Bezug auf die Reflexion ist noch zu erwähnen, dass diese während des Spielens anscheinend praktisch nicht stattfindet. Dies liegt zum einen daran, dass die Spieler solche Spiele oder Spielweisen wählen, welche es ihnen erlauben das Spiel konfliktfrei zu spielen. Andererseits verlangt das interaktive Medium Computerspiel häufig eine besondere Konzentration, womit eine wirkliche Reflexion während des Spiels kaum möglich wird. Dagegen findet bei vielen Spielern außerhalb des Spiels durchaus eine Reflexion statt.

Ebenfalls konnte festgestellt werden, bzw. in Bezug auf andere Studien konnte bestätigt werden, dass der moralischen Sichtweise der Spieler in Bezug auf Computerspiele häufig ein eigenes Normenverständnis zugrunde liegt, welches allerdings individuell geprägt ist. Manche Spieler scheinen sich darüber bewusst zu sein und äußern dementsprechend Verständnis, wenn manche Sichtweisen für Außenstehende nicht nachvollziehbar erscheinen, andere wiederum kritisieren das Unverständnis mancher Außenstehenden recht unreflektiert, wobei teilweise auch Vorurteile vorherrschen. Dabei raten manche Spieler an, je nach Situation sowohl anderen Spielern als auch Außenstehenden, die eigene Meinung zu reflektieren.

Besonders wenn es um bestimmte Inhalte in Computerspielen geht, scheinen selbst die Präferenzen unter den Spielern deutlich zu divergieren, was die Spieleentwickler bereits erkannt haben und auch entsprechend in ihren Spielen umsetzen. Dies lässt sich sicherlich auch zum Teil auf die unterschiedlichen Spielertypen zurückführen, allerdings wäre auch hier weitergehende Forschung dringend erforderlich.

Geht es um eine Diskussion in Bezug auf Computerspiele wurde deutlich, wie sehr Computerspieler darauf bestehen, dass eine faire und sachliche Diskussion geführt wird, besonders wenn es sich dabei um eine öffentliche Diskussion handelt. Dabei konnten eindeutige Parallelen zu den Ansprüchen der Diskursethik festgestellt werden. In einzelnen Argumentationen kommen sicherlich auch andere ethische Sichtweisen zum tragen, allerdings wird eine allgemeine Diskussion im Sinne der Diskursethik anscheinend von der überwiegenden Mehrheit der Computerspieler gefordert. Entsprechend wird dies auch im Bemühen einiger Spieler deutlich, wenn sie selbst versuchen sich auf diese Weise in die Diskussion einzubringen.

Einzelne Spielermeinungen führen dabei jedoch sicherlich kaum zum gewünschten Erfolg, nur eine Bündelung der Interessen von Computerspielern hat Aussicht auf die Chance in der Öffentlichkeit wahrgenommen zu werden. Entsprechend hat sich der zweite Teil der Untersuchung der Frage gewidmet, welche Formen einer solchen Interessensvertretung bereits bestehen und wie diese von den Spielern wahrgenommen werden.

In den letzten Jahren hat sich die öffentliche Diskussion in Bezug auf Computerspiele verschärft, allerdings wird dabei deutlich, dass eine solche Diskussion praktisch unter Ausschluss der Computerspieler geführt wird. Da die Spieler aber, wie sich nun feststellen ließ, ebenfalls ihre Meinung einbringen wollen, versuchen sie dies auf verschiedenen Wegen zu realisieren.

In Anbetracht dessen, dass die meisten Äußerungen einzelner Spieler innerhalb der Szene hervorgebracht werden, scheinen viele dabei ihrem Ärger schlicht unter Gleichgesinnten Luft verschaffen zu wollen. Gewisse Kommentare deuten allerdings darauf hin, dass manche Spieler davon ausgehen, dass ihre Äußerungen, selbst auf sehr spielerzentrierten Internetseiten, auch von Außenstehenden oder Kritikern gelesen werden. Einem Großteil der Spieler scheint jedoch bewusst zu sein, dass dies kaum der Fall sein wird. Dementsprechend äußern sich Spieler, die ihre Meinung auch an Außenstehende kommunizieren wollen, bzw. sich in eine öffentliche Diskussion einbringen wollen, auch auf Internetseiten die ebenfalls von Personen ohne Computerspieleerfahrung besucht werden. Falls möglich äußern sich etliche Spieler auch direkt auf den Internetseiten verschiedener Kritiker, wie z.B. bei Medienberichterstattem. Einige Spieler scheinen in diesem Zusammenhang auch entsprechend E-Mails und Briefe zu versenden, oder sie beteiligen sich an Petitionen. Solche Aktionen, die zwar einzeln von den Spielern ausgeführt werden, können in der Masse jedoch durchaus Aufmerksamkeit erregen, so wie dies z.B. bei dem zu Anfang beschriebenen Indizierungsantrag zu Counter-Strike der Fall gewesen war. Allerdings kann derartige sicher nicht in diesem Maße beliebig wiederholt werden, zudem könnten die Interessen der Spieler durch einen Vertreter wahrscheinlich wesentlich besser gebündelt werden.

Dieser Meinung scheinen auch einige Spieler zu sein, so bitten und erwarten sie von verschiedenen Organisationen, wie z.B. den Computerspielefachzeitschriften, dass diese ihre Interessen in der Öffentlichkeit vertreten. Wie festgestellt wurde, hat es in diesem Bereich bereits verschiedene Unternehmungen gegeben, allerdings kann nicht behauptet werden, dass derartige Aktionen in der breiten Öffentlichkeit Aufmerksamkeit erregt haben, zumindest jedoch konnten einzelne Gespräche mit Beteiligten angeregt werden.

Relativ ähnlich ergeht es dem E-Sport Dachverband ESB, auch dieser kann bisher auf keine besonderen Erfolge in der breiten Öffentlichkeit zurückblicken, allerdings zeigt

sich hier zumindest der Versuch, eine organisierte Interessensvertretung aufzubauen und mit verschiedenen Teilen der Öffentlichkeit in Kontakt zu treten.

Die Versuche, sowohl von Fachzeitschriften als auch durch den ESB und ähnlichen Organisationen, finden zumindest bei den meisten Spielern großen Anklang, ebenso fühlen sie sich auch inhaltlich dabei sehr gut vertreten.

Andere Institutionen, wie z.B. Entwicklerverbände kommen für eine Vertretung der Spieler dagegen wohl eher nicht in Frage. Auch wenn aufgrund der aktuellen Situation die Argumente dieser Verbände ebenfalls von vielen Spielern getragen werden, kann davon ausgegangen werden, dass früher oder später Interessenskonflikte zu erwarten sind. Zudem wurde innerhalb der Untersuchung mehrfach deutlich, dass die Spieler es als sehr wichtig erachten, dass ein möglicher Interessensvertreter für Spieler keine kommerziellen Interessen verfolgt.

Ebenfalls anzumerken ist, dass im Gegensatz zur gesamten Computerspieleszene der E-Sport Bereich bisher am deutlichsten organisatorische Strukturen aufweist, welche u. a. in einer Interessensvertretung münden können. Allerdings stellt sich hierbei die Frage, inwieweit E-Sport Vertreter die Interessen aller Computerspieler vertreten können.

Erste Schlüsse, die aus diesen Ergebnissen gezogen werden können, sowie die Frage wie eine zukünftige Entwicklung mit möglichen Lösungen aussehen kann, soll Gegenstand des nächsten Kapitels sein.

5 Fazit und Ausblick

Mit Hilfe dieser informationsethischen Betrachtung im Rahmen einer qualitativen Untersuchung konnten die hervorgebrachten Ergebnisse auf diesem jungen Forschungsgebiet als erste Tendenzen festgestellt werden. Dennoch müssen nun diese Ergebnisse in weiteren Untersuchungen bestätigt und verfeinert werden. Im Rahmen der qualitativen Forschung gilt es, sich der Wahrheit durch einen Diskurs anzunähern. Zudem wäre eine Zusammenarbeit mit der Quantitativen Forschung hilfreich, um einzelne Ergebnisse zu überprüfen und entsprechend bestätigen zu können, dass die beobachteten Fälle nicht zufällig waren. (vgl. Mayer 2006, S. 22 ff)

Dennoch soll an dieser Stelle versucht werden, erste Schlüsse aus den gewonnenen Ergebnissen zu ziehen. Die Untersuchung hat angedeutet, dass Computerspieler teilweise eine sehr heterogene Masse darstellen, was es schwierig machen dürfte, vor allem Detailinteressen der verschiedenen Spieler(typen) entsprechend, von zentraler Stelle aus zu vertreten. In Anbetracht der aktuellen Situation scheint es jedoch zunächst einmal nötig, die elementaren und anscheinend von den meisten Spielern einhellig geteilten Interessen in die öffentliche Diskussion einzubringen. So könnte sich ein zentraler Interessensvertreter wie der ESB, zumindest mittelfristig für einen Großteil der gesamten Spielergemeinschaft einsetzen.

Es stellt sich allerdings die Frage, wie auch längerfristig und vor allem effektiver als bisher eine Interessensvertretung verwirklicht werden kann. Auch dies sollte in zukünftigen Forschungen auf diesem Gebiet eingehend erörtert werden. Die vorgestellten Erscheinungsformen könnten dabei als erste Grundlage herangezogen werden. So stellt z.B. die demokratische Wahl der beiden Spielervertreter vor dem Gremium der BPjS einen interessanten Ansatz dar. Dabei sollte allerdings auch auf Sicherheitsvorkehrungen geachtet werden, welche die Sicherheit einer demokratischen Wahl gewährleisten können. Allerdings stellt sich hierbei wiederum die Frage wer in einem solchen Fall zur Wahl gestellt werden sollte. Vielleicht ließen sich dabei Institutionen wie die BPjM gar als Vorbild nehmen, schließlich setzen sich deren Gremiumsmitglieder ebenfalls aus den unterschiedlichsten Bereichen zusammen, um möglichst objektiv agieren zu können. So wäre es bspw. denkbar einen Dachverband zu gründen, welcher sich auf demokratischem Wege aus verschiedenen Mitgliedern der einzelnen Spielbereiche zusammensetzt, wie z.B. E-Sport Veranstalter, E-Sport Teilnehmer, Fachpresse, wissenschaftliche Experten auf dem Gebiet, Communitybetreiber, sowie einfache und engagierte Spieler, etc.. Auch eine Verteilung nach der in Kap. 2.3 vorgestellten Spielertypologie wäre möglich. Ein solcher Verband könnte somit auch längerfristig die Interessen der heterogenen

Computerspielergemeinschaft vertreten, da ganz im Sinne der Diskursethik und somit im Sinne der Spieler, auch intern eine inklusive Diskussionsplattform geschaffen wäre, welche dann entsprechend nach Außen in der Öffentlichkeit verschiedene Interessen vorbringen könnte. Dies ist jedoch wie bereits erwähnt nur eine Möglichkeit von vielen, die es in zukünftigen Untersuchungen zu erörtern gilt.

Wie die aktuelle Situation gezeigt hat, wird es dabei von enormer Wichtigkeit sein, dass ein solcher Interessensvertreter auch entsprechend in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird. Ein Dachverband hat dabei womöglich gute Chancen sich längerfristig in der Gesellschaft zu etablieren, da er in seinen Strukturen traditionellen Institutionen ähnelt und somit vielleicht eine ähnliche Akzeptanz in der Gesellschaft finden kann. Wichtig wird sein, dass er in den verschiedenen Teilen der Öffentlichkeit auch entsprechend ernst genommen wird, auch in der Politik und in den Medien.

Es scheint jedenfalls fest zu stehen, dass Computerspieler in Deutschland nicht mehr als Randgruppe innerhalb der Gesellschaft betrachtet werden wollen. Offenbar unterscheiden sich die einzelnen Mitglieder der heterogenen Masse der Computerspieler, welche lediglich von der gemeinsamen Erfahrung mit Computerspielen geprägt sind, in ihren verschiedenen Denkweisen und Reflexionsgraden kaum von anderen Menschen. Dabei wird ebenfalls ersichtlich, dass die Mehrheit der Spieler wohl nicht gesondert behandelt werden will, sondern lediglich als Teil der Gesellschaft akzeptiert werden möchte und zwar mit denselben Rechten die ebenfalls allen anderen Mitgliedern dieser Gesellschaft zugestanden werden. Vorrangiges Ziel eines Interessenvertreters sollte es deshalb sein, in der breiten Öffentlichkeit ein Bewusstsein zu schaffen, in dem Computerspieler als ebenbürtiges Mitglied der Gesellschaft akzeptiert werden. Viele Spieler und Organisationen machen dabei den ersten Schritt und versuchen sich entsprechend nach diskursethischen Maßstäben in die Diskussion einzubringen. Andere Teile der Öffentlichkeit sind damit gefordert, in den so oft erbetenen Dialog zu treten. Ein zentraler Interessensvertreter für Computerspieler würde sich hier als klarer Ansprechpartner eignen. Im nächsten Schritt müsste erörtert werden, ob eine globale Interessensvertretung der Computerspieler von Nöten ist und falls ja, wie diese aussehen könnte.

Anhang A: Spielbeschreibung Counter-Strike

Zunächst ist das Spiel „Counter-Strike“ in verschiedenen Versionen erhältlich, der grundlegende Spielinhalt hat sich jedoch seit der ersten Veröffentlichung im Juni 1999 nicht geändert. Damals wurde das von Computerspielern selbst entwickelte Spiel, als kostenlose Erweiterung (Mod) des Computerspiels „Half-Life“ veröffentlicht, mittlerweile hat jedoch der Entwickler von „Half-Life“ (Valve Corporation) die Weiterentwicklung übernommen. Das Spiel wurde als reines Netzwerkspiel veröffentlicht, d. h. es konnte nur mit anderen Spielern zusammen gespielt werden, was auch heute noch besonders bevorzugt wird, auch wenn es mittlerweile ebenfalls gegen den Computer gespielt werden kann.

Das Spiel wird aus der Ego-Perspektive gespielt und reiht sich in die Kategorie „Actionspiele“ ein, näheres zu dieser Spielart findet sich im Kap. 2.3. Es können zwischen 2 und 30 oder mehr Spielern gleichzeitig in einem Szenario spielen, dabei spielen zwei Teams gegeneinander, die jeweils an zwei entgegen gesetzten Punkten starten. Der Spieler kann wählen, welchem Team er beitreten will (Antiterror-Einheit oder Terroristen), welche je nach geladener Spielumgebung (map) ein bestimmtes Ziel zu erfüllen haben, wobei die jeweils gegnerische Mannschaft versucht dies zu verhindern. Das Ziel kann bspw. sein an bestimmten Stellen eine Bombe zu platzieren (Terroristen) oder Geiseln zu befreien (Antiterror). Pro map gibt es ein Ziel. Die Mannschaft, die dieses Ziel erreichen muss, hat eine Spielrunde lang Zeit dieses zu erfüllen (ca. 2 - 5 Minuten), andernfalls gewinnt die gegnerische Mannschaft die Runde. Die Runde wird vorzeitig beendet, wenn entweder das Ziel erfüllt wurde, oder alle Gegner eliminiert wurden. Scheidet ein Spieler während einer Runde aus, muss er als Zuschauer warten bis die nächste Runde beginnt. Die Spieler können sich am Anfang jeder Runde Waffen und Ausrüstung (Handgranaten, Schutzausrüstung, etc.) kaufen, die alle realistischen Gegenständen nachempfunden wurden. Geld gibt es bspw. für eliminierte Gegner, Zielerfüllung und Rundengewinn. Für das Ausschalten von Teammitgliedern oder Geiseln gibt es dagegen Geld- und Punkteabzug, verschiedene Modifikationen lassen auch noch härtere Strafen zu. Für jeden eliminierten Gegner und für die Zielerfüllung gibt es Punkte für den jeweiligen Spieler, bei Rundengewinn gibt es zusätzlich einen Punkt für das gesamte Team. Die grafische und akustische Darstellung des Spiels orientiert sich dabei an der Realität.

Im Gegensatz zu einigen anderen Spielen, bei denen bspw. jeder gegen jeden spielt, kann dieses Spiel ausschließlich in zwei unterschiedlichen Teams gespielt werden. Um gegen die gegnerische Mannschaft zu gewinnen ist es häufig sehr wichtig, taktisch vorzugehen und im Team zusammen zu arbeiten, wobei natürlich auch zwei einzelne

Spieler gegeneinander antreten können. Im E-Sport Bereich erfreut sich das Spiel seit Jahren großer Beliebtheit, da es für Wettkampfsituationen besonders geeignet ist. Dabei treten meist eingespielte Teams oder auch Einzelspieler nach vorgegebenen Regeln gegeneinander an. Somit findet das Spiel auch in verschiedenen E-Sport Turnieren und Ligen Verwendung.

Für weitere Informationen sind die Seiten zu „Counter-Strike“³¹ auf www.wikipedia.de zu empfehlen. Auch wenn es sich dabei um eine frei editierbare Quelle handelt, wird sie sehr sorgfältig gepflegt und enthält reichliche Zusatzinformationen, was zumindest einen guten Überblick verschaffen kann. Eine grundlegende Beschreibung des Spiels findet sich ebenso in dem Dokument der BPJS im Anhang B, S. 3 f.

³¹ <http://de.wikipedia.org/wiki/Counterstrike>

Anhang B: Anonymisierte Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

Die Veröffentlichung des Dokuments im Rahmen dieser Arbeit wurde am 12.12.2007 durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien schriftlich autorisiert. Dem Autor wurde hierfür eine Kopie dieses Dokumentes überlassen, welches im Folgenden als Ganzes zitiert wird:

Pr. 278/01

**Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften**

Entscheidung Nr. 5116 vom 16.5.2002

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
517. Sitzung vom 16. Mai 2002
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende

als Beisitzer der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirche

Länderbeisitzer:
Bremen
Hamburg
Hessen

Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für den Verfahrensbeteiligten:

beschlossen:

Das Computerspiel CD-ROM
„**Counter Strike**“

wird nicht in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Spiel „Counter Strike“ wurde von der Firma ... produziert. In der Bundesrepublik Deutschland wird es vertrieben von ... Der Bundesprüfstelle liegt das Spiel in der englischsprachigen Originalversion vor.

Zur Installation werden folgende Hardwarevoraussetzungen genannt: Windows 95/98 NT 4.0, Pentium 133, 24 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, 2x CD-ROM-Laufwerk, 400 MB freier Festplattenspeicher, Windows-kompatible Soundkarte, Maus, Tastatur, LAN- und/oder 32-bit-Internet-Verbindung (mind. 28.8 Modem).

Der Antragsteller beantragt die Indizierung, weil der Inhalt des Computerspiels geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren. Die mögliche Desorientierung ergebe sich insbesondere aus dem gezielten Töten der Gegner, die sehr realistisch wie Menschen reagieren und sich bewegen. Um die Mission erfolgreich beenden zu können, sei der Spieler gezwungen, mit taktischem Geschick die Konflikte zu lösen. Bei dieser Konfliktlösung stünden Gewalt und Töten im Vordergrund. Durch die sehr realistische Darstellung im Spiel müsse der Spieler seinem Gegner immer einen Schritt voraus sein, um selbst überleben zu können. Hierdurch werde er gefühlsmäßig sehr intensiv in das Spielgeschehen eingebunden. Eine wünschenswerte kritische kognitive Reflektion des aggressiven Spielinhalts erscheine dem Spieler auf Grund einer hohen psycho-physischen Beanspruchung während des Spiels daher nicht möglich.

Gewalt werde in diesem Spiel in großem Stil dargestellt und als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert, was sich letztlich auch in der großen Auswahl der Waffen, die dem Spieler zur Verfügung stehen, zeige. Zudem müsse der Spieler, um nicht selbst getötet zu werden, im Großteil der Fälle ausgesprochen heimtückisch vorgehen und die Gegner regelrecht meuchlings ermorden. Äußerst bedenklich sei auch, dass die Wahl der Seite (Antiterror/Terroristen) kaum praktische Auswirkungen auf das Spiel habe, die Grenzen illegal/legal also verwischt bzw. aufgehoben würden.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über den Antrag in der Sitzung vom 16.5.2002 entschieden werden soll.

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragt Ablehnung des Indizierungsantrages bzw. hilfsweise gem. § 2 GjS von der Indizierung abzusehen.

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten hat einen umfangreichen Schriftsatz eingereicht. Zusammenfassend führt er zur Begründung seines Antrages aus:

- Das Spiel wird von den Nutzern als Comic-Welt erlebt.
- Eine Transformation von Handlungsmustern in die Wirklichkeit finde nicht statt.
- Das Spiel erfordert taktisches Geschick, Teamplay und soziale Kompetenz und nicht „reflexartiges Abschießen“.
- Die Splattereffekte erreichen nicht das „übliche“ Maß dessen, was in vergleichbaren Comic-Filmen oder sonstigen Filmen täglich geboten wird und sei nicht vergleichbar mit Spielen wie „Unreal Tournament“ und „Return to Castle Wolfenstein“.
- Der Aufbau einer Community mit hunderttausenden Mitgliedern widerlege die These der sozialen Unverträglichkeit.
- Eine Indizierung würde zu einer stärkeren Verbreitung des Spiels führen.

Das Spiel „Counter Strike“ hat wie kein anderes je zuvor in der Geschichte der Bundesprüfstelle vor dem Verhandlungstermin zu umfangreichen Diskussionen in der Öffentlichkeit geführt.

Auslöser dieser Diskussionen waren die schrecklichen Ereignisse in Erfurt und die Darstellungen in einem Teil der Presse, dass der Täter von Erfurt „Counter Strike“ gespielt habe, wenngleich auch andere Äußerungen in der Presse zu lesen waren, dass der Täter dieses Spiel nicht besessen habe.

Bei der Bundesprüfstelle sind tausende von E-Mails vor der mündlichen Verhandlung eingegangen, es wurden von Computerzeitschriften Unterschriftenaktionen gestartet, in denen tausende von Spielern sich gegen die Indizierung ausgesprochen haben.

Zusammenfassen lassen sich die Argumente der E-Mails etwa so, wie es in der Zeitschrift PC-Games Ausgabe Juli 2002 dargestellt wird:

- In „Counter Strike“ geht es vorrangig darum, taktische Ziele im Team zu erreichen.
- Matches in „Counter Strike“ sind zu gewinnen, ohne dass ein Schuss fällt.
- Figuren, die z.B. Zivilisten ähneln, treten im Spiel nur in der Rolle von Geiseln auf.
- Schadet ein Geiselnnehmer einer Geisel, wird er bestraft und kann sogar disqualifiziert werden.
- In „Counter Strike“ besteht keine Möglichkeit z.B. Gegnern Körperteile abzuschießen. Im Gegenteil zählt „Counter Strike“ zu den Action-Spielen, die auf überzogene Gewaltdarstellung verzichten.“

Vielfach zielten die Diskussionen in den Mails auch darauf ab, dass sich die Spieler als Computerspieler verunglimpft und diskriminiert fühlen, da Computerspieler gleichgesetzt würden mit potentiellen Massenmördern.

Da die Bundesprüfstelle bisher mit einem Computerspiel, das ausschließlich als Netzwerkspiel zu spielen ist, keine Erfahrung gemacht hat, wurden erstmals zwei 24jährige Spieler angehört, die von der Gemeinschaft der „Counter Strike“-Anhänger in einem demokratischen Abstimmungsverfahren über Internet gewählt wurden.

Dieses Novum in der Geschichte der Bundesprüfstelle ist auf das Spielprinzip von „Counter Strike“ zurückzuführen, das in die Kategorie der „First-Person-Shooter“ fällt. Der Spieler kann wahlweise in die Rolle des Terroristen oder in die eines Anti-Terroristen schlüpfen. Er tritt damit einer von zwei Einheiten bei, deren Aufgabenstellungen und Zielsetzungen naturgemäß genau gegengesetzt sind. Es geht zumeist um Geiselnahme versus Geiselnbefreiung, um das Zünden versus Entschärfen von Bomben. Den Teams steht eine begrenzte Zeit zur Verfügung (im Mittel vier Minuten), um ihr jeweiliges Ziel zu erreichen. Schlägt dieser Versuch fehl, hat das gegnerische Team gewonnen und das Szenario beginnt erneut. Mit Ausgang einer jeden Runde erhält die erfolgreiche Mannschaft einen Geldbetrag, der von den einzelnen Mitgliedern für die individuelle Aus- und Aufrüstung genutzt werden kann. Gekämpft wird mit „handelsüblichen“ Waffen, unter ihnen Messer, Pistolen, Scharfschützengewehre und Granaten. Auch kugelsichere Westen und Nachtsichtgeräte gehören zum Arsenal. Reaktionsschnelles Schießen und Eliminieren der menschlich

anmutenden Gegenspieler ist auf dem Weg zur Zielerreichung unumgänglich und stellt einen wesentlichen Bestandteil des Spieles dar. Die Tötungsinszenierungen sind der Realität entliehen. Getroffene Figuren zucken, taumeln, straucheln zu Boden, wo sie reglos verharren. Es fließt Blut.

Dennoch unterscheidet sich „Counter Strike“ von den bislang indizierten First-Person-Shootern in einem wesentlichen Punkt. Es ist das erste originäre Multiplayer-Spiel: Das erste Computerspiel, das nicht im Alleingang am heimischen Einzelplatzrechner gespielt werden kann, sondern lediglich im Verbund mehrerer Personen, die in einem Netzwerk oder über Internet zusammenkommen. Gemeinsames Spiel eröffnet die Möglichkeit zu Kommunikation, die ihrerseits entscheidend auf die Wahrnehmung und Wirkung des Gespielten Einfluss nehmen kann. Hieraus ergibt sich ein neuer, für die Richtung der Gremium-Entscheidung wesentlicher Sachverhalt, der nur über die Befragung von Spielern zu ermitteln war.

Die Spielervertreter und entwarfen in ihrem Vortrag das anschauliche Bild einer großen Gemeinschaft jugendlicher und junger erwachsener Spieler, die sich seit ca. Sommer 1999 rund um „Counter Strike“ formiert hat. Eine beständig anwachsende internationale Gemeinschaft, die die anfänglich anonyme Kommunikation übers Internet schnell durch persönliche Treffen bereichert hat, die sich in Clans (Mannschaften aus mehreren Spielern). organisiert und Netzwerkpartys veranstaltet, auf denen es – abseits des Getümmels auf dem Bildschirm – sehr friedlich zugeht. Die organisierten Counter-Striker betrachten das gemeinsame Spiel als Sport (E-Sport). Für sie stehen der Wettkampf, die Abstimmung von Taktiken und Strategien im eigenen Team im Vordergrund. Blutige Details, wie das Zerfetzen von Gliedmaßen, werden in diesem Zusammenhang eher als störend empfunden, da diese Grafiken sehr viel zusätzliche Prozessorleistung benötigen und das Spiel „ruckeln“ lassen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie den des Computerspiels verwiesen.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Counter Strike“ war nicht in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle hat in den letzten Jahren im wesentlichen dann Computerspiele als jugendgefährdend eingestuft, wenn der Hauptinhalt des Spieles daraus besteht, Menschen oder menschenähnliche Gegner auf unterschiedliche Art und Weise zu töten. Diese Computerspiele sind so gestaltet, dass der Spieler in die Rolle des Tötenden versetzt wird. Ihm werden unterschiedliche Waffen an die Hand gegeben, die ihn in die Lage versetzen, die auftauchenden Gegner auf unterschiedliche Art und Weise zu liquidieren. Der Tod des Gegenübers wird spielimmanent positiv bewertet. Regelmäßig erhält der Spieler für jeden getöteten Gegner Punkte. Oft gelingt es dem Spieler nur dann, in die nächste Spielstufe zu gelangen, wenn er alle Gegner ausgeschaltet hat. Die Spielidee ermöglicht kein nonaggressives Verhalten, z.B. in Form eines Ausweichens, da das Spielersubstitut regelmäßig selbst angegriffen wird. So ist die Ideologie dieser Spiele mit einem Satz zu beschreiben: Töte schneller als die anderen, sonst wirst du selbst getötet. In vielen dieser Computerspiele werden die Tötungsvorgänge detailgetreu präsentiert. Körperteile platzen durch die Geschosseinwirkung auseinander. Die auf diese Art verehrten Personen schreien auf, ehe sie zu Boden stürzen.

Computerspiele wurden in den letzten Jahren regelmäßig dann nicht indiziert, wenn der Hauptinhalt des Spiels eben nicht einzig aus der Aufforderung besteht, Menschen oder menschenähnliche Gegner zu töten, sondern wenn das Computerspiel noch andere wesentliche Elemente enthält.

Das Zwölfergremium hat im Hinblick auf diese Entscheidung umfassend diskutiert. Zunächst wurde festgestellt, dass das Spiel sowohl Elemente hat, aufgrund derer eine Indizierung hätte ausgesprochen werden können, als auch solche Elemente, die eine Indizierung nicht als vertretbar erscheinen lassen.

In dem Spiel werden in erheblichem Umfang sowohl strategische Vorgehensweisen angeboten, als auch die Möglichkeit, in den Spielergemeinschaften zu kommunizieren. Allerdings ist es auch wesentlicher Bestandteil des Spiels, virtuelle menschliche Gegner zu töten. Je nach Spielerpersönlichkeit stehen für den Einen eher strategische Gesichtspunkte im Mittelpunkt, für den Anderen eher die vordergründige Action. Auch hat das Gremium darauf verwiesen, dass diejenigen Spieler, die in erster Linie kurzfristige aktionale Inhalte und Formen suchen, nicht langfristig an dieses Spiel gebunden werden. Das Gremium hat sehr deutlich gemacht, dass dieses Spiel nicht in die Hände von Kindern und jüngeren Jugendlichen und auch Jugendlichen gehört, da es für diese Altersgruppen beeinträchtigende Elemente aufweist. Dies insbesondere aus dem Grunde, weil Kinder und Jugendliche, die auf der Suche nach einem differenzierten Norm- und Wertesystem sind, durch die kampforientierte Spielhandlung negativ beeinflusst werden könnten. Andererseits hat das Zwölfergremium deutlich darauf verwiesen, dass das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften gravierende Rechtsfolgen nach sich zieht, die in diesem Falle zu weitreichend sind.

Denn bei der überwiegenden Anzahl älterer Jugendlicher sollte angenommen werden, dass sie bereits über ein gefestigteres Normen- und Wertesystem verfügen, und sehr wohl zwischen Realität und Spiel differenzieren können.

Das Spiel hat durch die Gesamtkonzeption in Verbindung mit Darstellung und Grafik gegenüber anderen Spielen, die in die Liste aufgenommen wurden, noch keinen solchen Gefährdungsgrad, der eine Indizierung rechtfertigt. Eine verrohende Wirkung ist nicht gegeben, weil die Umsetzung der Actionszenarien weitgehend auf Effekthascherei verzichtet. Auf akustische Animation in Form etwa von Schreien wird vollständig verzichtet. Jugendbeeinträchtigende Aspekte treten insbesondere durch die Tatsache auf, dass jüngeren Jugendlichen z.B. der Zutritt zu LAN-Partys gewährt wird, auf denen dieses Spiel gespielt wird. Möglichkeiten der Ordnungsämter, den Zutritt dieser Altersgruppen zu verhindern, bestehen auf Grund der momentanen Regelungen nicht. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftwareindustrie hat die amerikanische Originalversion bereits vor Einführung auf dem deutschen Markt als nicht geeignet unter 18 Jahren eingestuft. Dabei handelt es sich bei der jetzigen Gesetzeslage lediglich um eine Empfehlung ohne jede gesetzliche Verbindlichkeit. Wäre eine Alterseinstufung verbindlich, könnte jüngeren Jugendlichen bzw. Kindern der Zutritt verwehrt werden, was dem Spiel auf der Rechtsfolgenseite ausreichend Rechnung tragen würde. Dies unterstreicht die Notwendigkeit einer raschen Novellierung des Jugendschutzgesetzes.

Der Gesetzgeber hat nach der gegenwärtigen Rechtslage durch das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit und durch das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften im Hinblick auf Videofilme eindeutig unterschieden, dass es solche gibt, die jugendbeeinträchtigend sind auch für Jugendliche bis zu 18 Jahren. Diese werden gekennzeichnet mit „nicht freigegeben unter 18 Jahren“. Darüber hinaus hat der Gesetzgeber im Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften der Bundesprüfstelle die

Möglichkeit eingeräumt, auch solche Videofilme, die gekennzeichnet sind mit „nicht freigegeben unter 18 Jahren“ zu indizieren, wenn sie die Schwelle zur Jugendgefährdung überschreiten. So wurde dem Zwölfergremium der Bundesprüfstelle in den letzten Jahren eine Vielzahl von Filmen vorgelegt, die gekennzeichnet waren mit „nicht freigegeben unter 18 Jahren“. Ein Teil wurde entweder vom Dreier- oder Zwölfergremium indiziert, weil die Grenze zur Jugendgefährdung eindeutig überschritten war, ein anderer Teil wurde nicht in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen, weil die Kennzeichnung „nicht freigegeben unter 18 Jahren“ bereits bestimmte Vertriebsbeschränkungen auslöst, die dem Zwölfergremium als ausreichend erschienen sind. Das mit dem GjS verbundene Werbeverbot schien dem Zwölfergremium in diesen Fällen zu gravierend, um es bezüglich solcher Inhalte zu verhängen.

Im Hinblick auf Computerspiele hat diese Möglichkeit bisher nicht bestanden.

Der Bundesprüfstelle wurde in den vergangenen Jahren eine Vielzahl von Computerspielen vorgelegt, die sie nicht indiziert hat, weil der Inhalt eben noch nicht so gestaltet war, dass die Grenze zur Jugendgefährdung eindeutig überschritten war. Das Zwölfergremium hat darauf verwiesen, dass die Indizierungen belastende Verwaltungsakte sind, die erhebliche Verbreitungsbeschränkungen nach sich ziehen, insbesondere das eben bereits erwähnte Werbeverbot in der Öffentlichkeit. So muss dann auch die Jugendgefährdung eindeutig gegeben sein, damit die Indizierung auch der entsprechenden gerichtlichen Überprüfung auf dem Verwaltungsrechtswege Stand halten kann.

Wenngleich auch dem Zwölfergremium in vielen Fällen bei der Nichtindizierung bewusst war, dass eigentlich Vertriebsbeschränkungen in Form eines Abgabeverbots an Minderjährige wünschenswert oder sogar erforderlich gewesen wären, so hat das Zwölfergremium aber auch betont, dass ein solches Abgabeverbot ausreichend wäre, um dem Inhalt bestimmter Computerspiele genüge zu tun.

In diesem Zusammenhang darf natürlich nicht vergessen werden, dass die Computerspiele von der USK, ehe sie auf dem Markt erscheinen, gekennzeichnet werden. Diese Kennzeichen, die in den überwiegenden Fällen mit der Einschätzung des Zwölfergremiums der Bundesprüfstelle übereinstimmen, beruhen auf freiwilliger Basis, d.h. es sind Empfehlungen für Eltern und Händler, die von einem Teil der Händler beachtet werden, von anderen jedoch als das eingestuft werden was sie sind, nämlich Empfehlungen für die Eltern, und die dann auch solche Computerspiele an Kinder und Jugendliche weitergeben, die für ihre Altersgruppe beeinträchtigend sind.

Noch schwieriger ist es für die Ordnungsämter in den Fällen, in denen solche Computerspiele auf sogenannten LAN-Partys dargeboten bzw. gespielt werden. Haben diese Computerspiele die Empfehlung der Freiwilligen Selbstkontrolle „nicht geeignet unter 18 Jahren“, haben die Ordnungsämter keine gesetzliche Möglichkeit, den Zutritt jüngerer Altersgruppen, für die die Altersempfehlung nicht ausgesprochen wurde, zu verhindern. Auch die Eltern haben dann keine Kontrolle über das, was ihre Kinder spielen, denn LAN-Partys finden nicht innerhalb des häuslichen Bereiches statt. Dieses wird durch das Jugendschutzneuregelungsgesetz in Zukunft geregelt. Erhalten Computerspiele z.B. die Einschätzung „keine Jugendfreigabe“ dann wird es den Ordnungsämtern möglich sein, Kindern und Jugendlichen der falschen Altersgruppe den Zutritt zu solchen LAN-Partys zu verweigern, sofern die entsprechenden Spiele dort zur Verfügung stehen.

Basierend auf der Erkenntnis, dass der Gesetzgeber im Hinblick auf Filme und zukünftig auch im Hinblick auf Computerspiele zwischen jugendbeeinträchtigend und jugendgefährdend deutlich unterscheidet bzw. unterscheiden will, hat das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle diese Entscheidung sehr gründlich abgewogen.

In der Medienberichterstattung zu den tragischen Ereignissen in Erfurt wurde das Computerspiel „Counter Strike“ vielfach als unmittelbarer Auslöser für den Amoklauf des Schülers dargestellt. Viele dieser Berichte waren aus verständlichen Gründen sehr emotional gehalten. Die Darstellung des Spielinhaltes von „Counter Strike“ erfolgte in diesem Zusammenhang häufig einseitig und zum Teil auch nicht immer zutreffend. Die Mitglieder des Zwölfergremiums haben diese Berichterstattung im Bewusstsein der anstehenden Entscheidung sehr aufmerksam verfolgt. Ein großer und wesentlicher Teil der Öffentlichkeit hatte sich seine Meinung bereits gebildet. Alles dieses hat die Entscheidung gegen eine Indizierung von „Counter Strike“ nicht einfacher gemacht.

Das Zwölfergremium hat aber sehr wohl alle Meinungen in seine Entscheidung mit einfließen lassen.

So hat das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle in den letzten Jahren stets solche Spiele indiziert, die dazu auffordern, Menschen oder menschenähnliche Wesen zu vernichten und die gleichzeitig einen Spielspaß dahingehend vermitteln, dass eine solche Aufforderung zur Vernichtung „Freude“ bereiten kann. Dies erfolgte stets mit folgender Begründung:

Es ist darauf hinzuweisen, dass das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften ähnlich wie die Vorschriften der §§ 131 und 184 StGB von einer sogenannten Wirkungsvermutung ausgehen. Gesetzgeberisches Motiv des § 184 StGB war z.B. die Erwägung, dass angesichts des Fehlens wissenschaftlich gesicherter Erkenntnisse über die Möglichkeit schädlicher Auswirkungen der Pornographie die Freiheit des erwachsenen Bürgers, selbst zu bestimmen, was er lesen will, so lange den Vorrang hat, als die Ermöglichung dieser Selbstbestimmung nicht ernst zu nehmende Gefahren für andere Rechtsgüter schafft. Solche hat der Gesetzgeber vor allem in der ungestörten sexuellen Entwicklung Jugendlicher gesehen – obwohl ein schädlicher Einfluss der Pornographie auch hier nicht erwiesen ist, ferner in dem Interesse des Einzelnen, nicht ungewollt mit Pornographie konfrontiert zu werden (vgl. Schönke/Schröder, § 184 Anm. 1), wobei die Grundsätze der Rechtsprechung betreffend die Wirkungsvermutung pornographischer Inhalte auch für gewalthaltige Inhalte gelten.

Dies bedeutet, dass die Gremien der Bundesprüfstelle so lange von einer Gefährdungsvermutung ausgehen können, so lange die Vermutung nicht durch einschlägige wissenschaftliche Erkenntnisse widerlegt worden ist.

Eine solche Widerlegungsvermutung gibt es in der einschlägigen wissenschaftlichen Forschung nicht. Vielmehr ist davon auszugehen, dass bestimmte Inhalte eine verrohende Wirkung haben. Beispielhaft kann auf folgende Ergebnisse verwiesen werden:

„Nach dem jetzigen Stand der Auswertungen können noch keine endgültigen Schlussfolgerungen gezogen werden und die Frage nach den Wirkungen ist noch nicht eindeutig zu beantworten. Doch zeichnen sich bei den bisher vorliegenden Ergebnissen einige Trends ab, die Aufmerksamkeit verdienen und die bereits wichtige Hinweise auf potentielle Wirkmechanismen geben können.

Die bisher vorliegenden Befunde belegen gleichzeitig sowohl unmittelbare als auch langfristig wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospiele. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.

Langfristig kann diese Herabsetzung der empathischen Reagibilität zu einer emotionalen Abstumpfung führen, die einen wesentlichen Hemmmechanismus für das Aggressionsmotiv schwächt. Aus den dargestellten Befunden ist eine solche langfristige Wirkung des Umgangs mit aggressionshaltigen Videospiele ableitbar.

Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospiele die dispositionelle Sensitivität gegenüber emotionalen Zuständen anderer herabgesetzt. Die Kinder, deren Mitgefühl für andere gering ausgeprägt ist, haben nach eigenen Angaben bereits viel Erfahrung mit Videospiele, insbesondere mit solchen Spielen, deren Spielinhalt von aggressionspezifischer Thematik ist. Gleichzeitig ist bei diesen Kindern der sprachliche Umgang mit Begriffen körperlicher Auseinandersetzung erleichtert. In ihren Phantasiegeschichten berichten sie häufiger als andere Kinder über Streit in Form physischer Aggression, und zwar unabhängig von der Art des unmittelbar zuvor gespielten Spiels. Allerdings gibt es auch eine Teilgruppe von Kindern, die ein hohes Aggressionsniveau aufweist und viel Erfahrung mit aggressiven Videospiele hat, die trotzdem empathisch auf die emotional belastenden Bilder reagieren. Diese empathische Reaktion ist allerdings nur zu beobachten, wenn sie zuvor mit dem Joshi-Spiel gespielt haben.

Was die emotionale Reagibilität dieser Kinder gegen den langfristigen Einfluss häufigen Spielens mit aggressionshaltigen Videospiele immunisiert, ist anhand der Daten unserer Untersuchung bisher nicht auszumachen. Hier ist weitere Forschung nötig, die die Einflüsse der familiären und schulischen Umwelt und der Beziehung zu Gleichaltrigen mitberücksichtigt.“

(vgl. Rita Steckel und Clemens Trudewind „Aggression in Videospiele: Gibt es Auswirkungen auf die Spieler?“ in: Handbuch Medien: Computerspiele Theorie, Forschung, Praxis, herausgegeben von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn).

Unabhängig von den bisherigen Ergebnissen zur Wirkungsforschung, die, wie es einmal Professor Groebel in einem Aufsatz zusammen gefasst hat, im Prinzip belegen, dass es mehr Hinweise dahingehend gibt, dass mediale Gewaltdarstellungen eher schädlich denn nützlich sind, sind auch die Gremien der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass nicht generell jede Art von Gewaltdarstellung als verrohend einzustufen ist. Es muss an dieser Stelle zwar noch einmal betont werden, wenngleich dieses auch in der Wirkungsforschung hinreichend bekannt ist, dass nicht die Medien allein verantwortlich sind für eine bestimmte Aggressionsbereitschaft unter Jugendlichen. Hinzukommen müssen eine Vielzahl weiterer Faktoren, deren Aufzählung hier im Einzelnen ausgespart werden soll.

Ebenso sind die Gremien der Bundesprüfstelle nicht der Auffassung, wie unter Umständen gemeinhin vertreten werden könnte, dass Computerspiele ohnehin „süchtig“ machen oder ähnliches. Dies ist ohnehin kein Tatbestand, der unter das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer neueren Untersuchung zu dem Ergebnis kommt, dass bestimmte Computerspiele durchaus auch positive Wirkungen haben können, was von den Gremien der Bundesprüfstelle nicht negiert wird. Ein Auszug dieser Ergebnisse wird im Einzelnen wie folgt dargestellt:

„Durch Aufforderungsreize und Spielhandlung rückt immer stärker ein wesentlicher Faktor der Computerspiele ins Blickfeld: Leistung, Erfolg und Spielkontrolle. Die sekundären Spielhandlungen dienen genau diesem Ziel. Verwoben mit den Motivstrukturen des Spielers entwickelt sich daraus der primäre Spielreiz: Erfolg zu haben, zu siegen, das Gefühl der Kompetenz zu genießen. Dies ist unmittelbar an die Kontrolle des Spiels gebunden. Das Spiel entwickelt seine Spannung und Dynamik aus der (offenen). Frage ob es mir gelingt, durch meine Spielhandlung das Spiel unter meine Kontrolle zu bringen. Neben dem primären Spielreiz gibt es bei zahlreichen Spielern auch sozial-emotionale Spielreize: Geselligkeit; mit anderen Spaß haben und lachen können; Gefühle spüren und sie in der Gemeinschaft zeigen dürfen. Diese Spielreize ordnen sich zum einen den primären Spielreizen unter (auch die Spielgemeinschaft wünscht sich Spielerfolg), zum anderen können sie die Einseitigkeit des primären Spielreizes ein wenig relativieren (z.B. durch die Situationskomik beim Spielen). Kann der Spieler trotz Bemühen die mit dem primären Spielreiz verbundenen Ziele nicht erreichen, gelingt es ihm also nicht, das Spiel zu kontrollieren, kommt es zu negativ-emotionalen Spielfolgen: Versagensgefühle, Frustration, Wut, Disstress, aggressive Impulse. Dies kann zum Spielabbruch führen oder zur Bereitschaft, die sekundären Spielhandlungen zu intensivieren. Größeres Maß an Konzentration und Anstrengung, Entwicklung der Fähigkeit, Stress zu ertragen und Zunahme der Misserfolgsresistenz könnten mögliche Folgen sein. Kommt der Spieler mit dem Spiel klar, gelingt es ihm, Kontrolle über das Spiel auszuüben und ausreichend Spielerfolge zu erlangen, ist mit positiv-emotionalen Spielfolgen zu rechnen: Erfolgsgefühle, Spaß, Erlebnis der Kompetenz. Zu den Folgen gehört auch, dass der Spielreiz steigt und das Spiel fortgesetzt wird – es sei denn, dass vom Spiel keine Herausforderung mehr ausgeht. Die Steigerung des Spielreizes verbindet sich in der Regel mit einer Intensivierung der sekundären Spielhandlungen: Die Spieler verschmelzen mit dem Spiel, sie gehen auf in die Spieltätigkeit (‘Flow’), haben Schwierigkeiten aufzuhören und ‘vergessen’ die Zeit. Die Sogwirkung des Computerspiels kann durch zwei Teil-Funktionskreise entstehen: durch die ‘Frustrations-Spirale’ und die ‘Flow-Spirale’. Bei der ‘Frustrations-Spirale’ führen negativ-emotionale Spielfolgen dazu, dass die (nicht erlangten). Spielreize immer begehrllicher werden und den Spieler ‘zwingen’, immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu ‘investieren’. Die ‘Flow-Spirale’ schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese ‘Lust’ sich immer wieder herstellen lässt. Von daher bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierige Levels des Spiels ‘in den Griff’ zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende ‘Energiequelle’ für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der ‘Frustrations-Spirale’, mal in der ‘Flow-Spirale’. Das Überwinden der ‘Frustrations-Spirale’ führt unmittelbar in die ‘Flow-Spirale’, und die ‘Flow-Spirale’ birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die ‘Frustrations-Spirale’ zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielforderungen zu erfüllen (durch Nachlassen der Konzentrationskraft oder durch einen schwierigen Level). Dieser ‘Zwei-Wege-Generator’ liefert die motivationale ‘Energie’ für das Computerspielen. Er ist es, der die ‘Erwartung’ der Spieler und das ‘Entgegenkommen’ des Spiels in spielerische Aktivität verwandelt. Die emotionale Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden.“

(vgl. Jürgen Fritz, Langeweile, Stress und Flow, Gefühle beim Computerspiel in: Handbuch Medien Computerspiele, a.a.O.).

Diese Ergebnisse lassen jedoch umgekehrt nicht den Schluss zu, dass jeder Inhalt eines Computerspiels, unabhängig davon, ob das Computerspiel einen gewissen Flow ermöglicht oder nicht, von vornherein keine jugendgefährdenden Wirkungen ausüben kann. Bestimmte Inhalte werden nach wie vor als möglicherweise jugendgefährdend eingestuft. Wörtlich wird dazu ausgeführt:

„Wo also liegt das Problem des Jugendmedienschutzes, der Gefährdungseinschätzung und Indizierung von Computerspielen? Und wie könnte man es lösen? Die Wirkungsforschung kann zur Legitimierung der staatlichen Eingriffe wenig beitragen: zu inkonsistent und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse. Jugendliche nutzen die virtuellen Welten in ihrem Sinne, und sie können sehr wohl zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheiden. Vielleicht wenden sie sich der virtuellen Welt gerade deshalb zu, weil sie wissen, wie schmerzhaft die reale Welt in ihrer verdeckten Gewaltorientierung sein kann. Jugendliche haben ihre eigenen Bewertungsmuster für reale und für virtuelle Gewalt, die ihrer Lebenssituation angemessen sind und die viel deutlicher als bei älteren Erwachsenen zwischen beiden Welten trennen. Während sie im Hinblick auf die reale Welt den moralischen Normen im Grundsatz nicht widersprechen, beharren sie darauf, dass sie sich im Computerspiel in einem `wertfreien Raum` befinden, der anderen Prinzipien als denen der realen Welt folgt. Insofern sehen sie diese Welt `realistischer` als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.

Wenn dem so ist, und die Entwicklungslinien dieser virtuellen Welten machen es nach jedem `Innovationssprung` deutlicher denn je, dann müssen die Menschen, die diese Welten schaffen, auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die `Spielemacher` dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer. Diese urteilen `nach moralischen Kriterien`, und das muss so sein. Wichtig ist allerdings, dass nicht persönliche Grundhaltungen zum Maß der Beurteilung werden, sondern dass man sich auf die Grundwerte bezieht, die das Grundgesetz als Grundkonsens vorgibt. Empathie als die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein `Grenzpfeiler` sein für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte das im Hinblick auf eine Indizierung möglicherweise aussehen?

Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und –vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenze dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf – unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkungen hat oder sozialetisch desorientierend wirken kann. Dies gilt insbesondere, wenn die Gewalthandlungen des Spielers aus der Perspektive der `subjektiven` Kamera erfolgen und Waffengebrauch jeglicher Art einschließen. Eine solche virtuelle Welt stünde in einem eklatanten Widerspruch zum menschlichen Gebot der Empathie.

Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie, unabhängig davon wie sie im Einzelfall gemeint ist oder wirkt, verschärft die Eigenart der Computerspiele, die empathischen Gefühlen der Spieler zu vermindern, so erheblich, dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht.

Schwieriger wird die Entscheidung bei Spielen, die sich der Thematik `Krieg` zuwenden. Virtuelle Kriege zu führen, hat `naturgemäß` wenig mit Empathie zu tun. Der Blick vom `Feldherrenhügel`, auf die `strategische Karte` oder aus dem Cockpit eines Kampfflugzeuges erfasst nicht das menschliche Leid, das in der realen Welt mit Krieg verbunden ist. Wird durch die eingegrenzte Perspektive der virtuelle Krieg bereits `verharmlost` oder `verherrlicht`? Werden virtuelle Kriege problematischer, je näher sie an reale Ereignisse der

jüngsten Vergangenheit rücken und daher als Simulation einer historischen Gegebenheit erscheinen können? Um ein `Nein` zu `Kriegsspielen` moralisch zu rechtfertigen, müssen die `Kriegshandlungen` auf der Spieloberfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass sich ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen aufzutut. Beispielsweise müsste der virtuelle Krieg, der sich durch entsprechende Spielhandlungen auch realisiert, als ein witziges Unternehmen erscheinen, bei dem man sich prächtig unterhalten kann.

Das Problem ist nicht, dass Gewalt in der virtuellen Welt `verharmlost` oder `verherrlicht` werden könnte, sondern als das angemessene und notwendige Mittel erscheint, Macht und Kontrolle über das Spiel zu erlangen. Dabei treten Erscheinungsformen der Gewalt auf, die ästhetisch akzeptiert sind und die es nahe legen, sich von empathischen Gefühlen zu dispensieren. Dies liegt jedoch in der Struktur der Computerspiele begründet, die allesamt auf Macht, Kontrolle und Herrschaft ausgelegt sind und deren Ziel (in der realen Welt) es ist, `umsatzstark` verkauft zu werden, d.h. ein möglichst breites Publikum zu finden.

Gleichwohl sollten Normen formuliert und durchgesetzt werden, die im Umgang mit virtuellen Welten deutliche Grenzen markieren. Spieloberflächen, die in eklatantem Widerspruch stehen zu empathischen Verhalten, setzen Sozialisationsimpulse, die unter moralischen Gesichtspunkten nicht zu billigen sind. Die Notwendigkeit, deutlicher als bisher die Normen- und Wertefrage bei virtuellen Welten zu stellen, erwächst auch aus der ungebremsten Weiterentwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene.“

(vgl. Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr: „Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen“ in: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O).

Abschließend ist festzustellen, dass Beeinflussungen durch Computerspiele nicht von vornherein zu verneinen sind. So kann insgesamt wie folgt zusammengefasst werden: „Das Verschwimmen von Grenzen zwischen den Welten könnte dazu führen, dass der Transfer zwischen den Welten unkontrolliert zunimmt, dass Gedanken, Gefühle, Wünsche, Informationen, Kenntnisse, Werthaltungen allzu rasch zwischen den Welten hin und her fließen (vgl. Heike Esser, Tanja Witting a.a.O).

Im Einklang mit diesen Erkenntnissen der Wirkungsforschung hat das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle deutliche Unterschiede zwischen jenen Spielen gesehen, die in den vergangenen Jahren als jugendgefährdend eingestuft worden sind und zwischen dem Spiel „Counter Strike“. In „Counter Strike“ geht es vorrangig darum, taktische Ziele im Team zu erreichen. Diejenigen, die „Counter Strike“ spielen wollen, schließen sich in Teams zusammen und verabreden untereinander eine bestimmte Spielstrategie, um das gegnerische Team zu besiegen. Dabei ist nicht zu leugnen, dass natürlich auch gekämpft werden muss oder kann, aber es ist nicht die simple Ballerei wie in anderen 3D-EGO-Shootern, in denen nonaggressives Verhalten gar nicht ermöglicht wird. Wer in „Counter Strike“ nur auf die auftauchenden Gegner ballert, wird nicht lange im Team bleiben und sehr schnell dazu beitragen, dass das eigene Team auf jeden Fall zu den Verlierern gehört. So stehen eben in „Counter Strike“ auch andere Elemente im Vordergrund, so insbesondere das Kommunizieren mit anderen Menschen über die zu verabredenden Strategien. So kann „Counter Strike“ auch in einer Weise gespielt werden, die keinen einzigen Schuss erforderlich macht, was, und das hat das Zwölfergremium durchaus deutlich gesehen, nicht regelmäßig der Fall sein wird.

Umgekehrt hat das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle auch darauf verwiesen, dass basierend auf der Tatsache, dass das GjS von einer Wirkungsvermutung ausgeht, bestimmte Medieninhalte dazu angetan sein können, die Schwelle von Kindern und Jugendlichen gegenüber Gewaltanwendung herabzusetzen. Es hat aber gleichzeitig betont, dass

gewalthaltige Inhalte nicht der ausschließliche Grund für solche Wirkungsmechanismen sind, sondern dass andere Faktoren (so z.B. soziales Umfeld oder bestimmte Persönlichkeitsstrukturen der Spielenden). hinzukommen müssen. Keineswegs vermochte das Zwölfergremium der Auffassung zu folgen, dass das Spielen eines ganz bestimmten Spieles dazu führen wird, quasi als Alleinverursacher, die Hemmschwelle gegenüber Gewaltanwendung herabzusetzen.

Das Zwölfergremium hat weiterhin betont, dass nicht die tausenden von Mails und Unterschriftenaktionen, die bei der Bundesprüfstelle eingegangen sind, dazu geführt haben dieses Spiel nicht zu indizieren. Das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle entscheidet in jedem Einzelfall sorgfältig über den Inhalt eines Spieles. Es wägt in einem deutlichen Entscheidungsprozess zwischen möglicher Jugendbeeinträchtigung und möglicher Jugendgefährdung ab. Davon ist es unabhängig, ob für oder gegen eine Indizierung mehr oder weniger Zuschriften eingehen.

Die umfangreiche Berichterstattung vor der Sitzung ist sicherlich jedem präsent gewesen. Dennoch hat sich das Zwölfergremium bemüht, im Abwägungsprozess zwischen Jugendbeeinträchtigung und Jugendgefährdung die Entscheidung zu treffen, die es für richtig gehalten hat. Das Zwölfergremium hat mit dieser Entscheidung nicht die Auffassung vertreten, dass das Spiel in die Hände von Kindern und Jugendlichen gehört. Es hat aber deutliche Unterschiede zu anderen indizierten Spielen gesehen und daher die Entscheidung der Nichtindizierung als die richtige angesehen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 20 GjS, 42 VwGO).

Quellenverzeichnis

Monografien und Zeitschriften

- Fritz, J. , Wegge, J., Wagner, V., Gregarek, S. & Trudewind, C.** (1995): Faszination, Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Ergebnisse und offene Fragen. In J. Fritz (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen (S. 238 – 243). Weinheim und München: Juventa.
- Fritz, J.** (2003): Im Sog der Computerspiele – Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler. In J. Fritz / W. Fehr (Hrsg.): Computerspiele – Virtuelle Spiel und Lernwelten (CD-Rom). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Fehr, W.** (2003): Virtuelle Gewalt - Modell oder Spiegel?. In J. Fritz / W. Fehr (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (S. 49 – 60). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J.** (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim und München: Juventa.
- Fritz, J. & Fehr, W.** (2004): Kulturkonflikt „Computerspiele“. Spiel- & Lernsoftware – pädagogisch beurteilt. 2004/2005 (14), S. 6-9.
- Fromm, R.** (2003): Digital spielen - real morden? - Shooter, Clans und Fragger: Videospiele in der Jugendszene. Marburg: Schüren.
- Griffiths, M. & Davies, M. N. O.** (2005): Does video game addiction exist?. In J. Raessens / J. Goldstein (Eds.): Handbook of computer game studies (pp. 359-369). Massachusetts: MIT.
- Grimm, P.** (2002): Reflexion der Moral in den Medien. Entwurf einer Systematisierung medienethischer Fragen. In P. Grimm / R. Capurro (Hrsg.): Menschenbilder in den Medien - ethische Vorbilder?. Medienethik Band 1 (S. 25 – 45). Stuttgart: Steiner.
- Gunter, B.** (2005): Psychological effects of video games. In J. Raessens / J. Goldstein (Eds.): Handbook of computer game studies (pp. 145-160). Massachusetts: MIT.
- Kent, S. L.** (2001): The ultimate history of video games. New York: Three Rivers Press.
- Kuhlen, R.** (2004): Informationsethik – Umgang mit Wissen und Information in elektronischen Räumen. Konstanz: UVK.

- Kunczik, M. & Zipfel, A.** (2004): Medien und Gewalt - Befunde der Forschung seit 1998 [elektronische Version]. Berlin: Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Ladas, M.** (2002): Brutale Spiele(r)? - Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a. M.: Lang.
- Mayer, H. O.** (2006): Interview und schriftliche Befragung. Entwicklung, Durchführung und Auswertung. München: Oldenbourg.
- Mul, J. de** (2005): The game of life: narrative and ludic identity formation in computer games. In J. Raessens / J. Goldstein (Eds.): Handbook of computer game studies (pp.251-266). Massachusetts: MIT.
- Müller-Lietzkow, J.** (2006): Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?. Merz Medien + Erziehung Zeitschrift für Medienpädagogik - Merz Wissenschaft – Sport und Medien, 2006 (6), S. 102-112.
- Nagenborg, M.** (2005): Gewalt in Videospiele - Das Internet als Ort der Distribution und Diskussion. Praxis für Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 2005 (9), S. 755-766.
- Nagenborg, M.** (2006): Computerspiele als Gegenstand der Angewandten Ethik. Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik, 2006 (3), S. 197-208.
- Rushkoff, D.** (2005): Renaissance now! The gamers' perspective. In J. Raessens / J. Goldstein (Eds.): Handbook of computer game studies (pp.415-421). Massachusetts: MIT.
- Witting, T. & Esser, H.** (2003): Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel. In J. Fritz / W. Fehr (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (S. 30 – 48). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Sonstige Schriftstücke

- Bundesrat** (2007): Gesetzesantrag des Freistaates Bayern - Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSchVerbG) [elektronische Version]. Köln: Bundesanzeiger. Online verfügbar unter:
http://www.bundesrat.de/cln_050/nn_8336/SharedDocs/Drucksachen/2007/0001-0100/76-07,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/76-07.pdf (Datum des Zugriffs: 25. April 2007).
- BPjS** (2002): Entscheidung Nr. 5116 vom 16.5.2002. Bonn: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Siehe Anhang B.

Schirmacher, F. (2002): Die Software fürs Massaker - Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert. Frankfurter Allgemeine Zeitung, 2002 (17), S. 21.

Gruner + Jahr (2006): Spielwaren und Computer-/Videospiele. Märkte + Tendenzen: Marktanalyse Band 2006, 8. Hamburg: Gruner und Jahr

Internetquellen

Allensbach, Institut für Demoskopie (2007): Sollte man Gewaltdarstellungen in Filmen und Computerspielen verbieten?. Allensbacher Berichte, 2007 (1).
http://www.ifd-allensbach.de/pdf/prd_0701.pdf (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).

BENEDICTUS PP. XVI (2007): Botschaft von Papst Benedikt XVI. zum 41. Welttag der sozialen Kommunikationsmittel - Thema: "Kinder und Soziale Kommunikationsmittel: eine Herausforderung für die Erziehung".
http://www.vatican.va/holy_father/benedict_xvi/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20070124_41st-world-communications-day_ge.html (Datum des Zugriffs: 11. April 2007).

BIU (2007a): Branche. <http://www.biu-online.de/5.0.html> (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).

BIU (2007b): Marktzahlen 2006 PC – Spiele Videospiele Januar – Dezember 2006.
http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen_2006.pdf (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).

BIU (2007c): Verband. <http://www.biu-online.de/4.0.html> (Datum des Zugriffs: 2. April 2007).

Boycott Starforce (2007): Boycott Starforce. <http://www.glop.org/starforce/> (Datum des Zugriffs: 7. März 2007).

BPjM (2007a): Antrags- und Anregungsberechtigte.
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/indizierungsverfahren.html> (Datum des Zugriffs: 22. April 2007).

BPjM (2007b): Verfahren vor dem 12er-Gremium.
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/Indizierungsverfahren/verfahrensarten,did=32934.html> (Datum des Zugriffs: 22. April 2007).

BPjM (2007c): Rechtsfolgen der Indizierung von Trägermedien.
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/Rechtsfolgen/indizierung-traegermedien,did=33104.html> (Datum des Zugriffs: 22. April 2007).

- BPjM** (2007d): Grundlagen des Jugendmedienschutzes in Deutschland.
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/Wegweiser-Jugendmedienschutz/grundlagen.html> (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).
- Capurro, R** (2004): Informationsethik – Eine Standortbestimmung. International Journal of Information Ethics, 2004 (1), S. 4-10. http://www.i-r-i-e.net/inhalt/001/ijie_001_full.pdf (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).
- Crysis-HQ** (2007): Crysis-HQ.com Gallery.
<http://crisis.4thdimension.info/modules.php?name=gallery&file=displayimagepopup&pid=659&fullsize=1> (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).
- Crytek** (2007): Screenshots - CryEngine 2.
http://www.crytek.com/screenshots/index.php?sx=cryengine2&px=facial_editor_2.jpg (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).
- DOSB** (2006): Deutscher Olympischer Sportbund – Bestandserhebung 2006.
http://www.dosb.de/fileadmin/fm-dosb/downloads/bestandserhebung/DOSB_Bestandserhebung_2006.pdf (Datum des Zugriffs: 24. März 2007).
- Electronic Arts** (2007): Black & White 2. http://www.electronic-arts.de/publish/ea_spiele/spiele_info.html?etitel=Black+%26+White%99+2 (Datum des Zugriffs: 26. Februar 2007).
- ESB** (2004): Deutscher eSport-Bund (esb) – Grundkonzept. http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/esb_verband_neu.pdf (Datum des Zugriffs: 20. März 2007).
- ESB** (2005a): Pressemitteilung 3/2005. http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/PM_03_2005_esb.pdf (Datum des Zugriffs: 22. März 2007).
- ESB** (2005b): Gemeinsam für Deutschland - Der Deutsche eSport-Bund (esb) bietet seine Unterstützung und Hilfe bei der Neuregelung des Jugendschutzes an. http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/PM_08_2005_esb_jugendschutz.pdf (Datum des Zugriffs: 29. März 2007).
- ESB** (2006a): Jahrbuch 2005. <http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/jahrbuch.pdf> (Datum des Zugriffs: 22. März 2007).
- ESB** (2006b): Pressemitteilung 11/2006.
<http://esb.geetac.de/cache/filedb/PM11%20Emsdetten.pdf> (Datum des Zugriffs: 26. März 2007).

- ESB** (2007): IGM 1/07, Interview Frank Sliwka.
http://esb.geetac.de/cache/filedb/Interview%20Sliwka_IGM%20012007.pdf (Datum des Zugriffs: 22. März 2007).
- ESL** (2007): Electronic Sports League - Statistiken. <http://www.esl.eu/de/statistics/> (Datum des Zugriffs: 26. März 2007).
- Fischer, S.** (2006): Verbotsdebatte - Niedersachsen will bis zu zwei Jahre Haft für Killerspiel-Verkäufer.
<http://www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,454024,00.html> (Datum des Zugriffs: 28. April 2007).
- Fränkel, H.** (2007a): "Killerspiele" - PC ACTION-Leser stellt Strafanzeige gegen Beckstein *Update*. http://www.pcaction.de/?article_id=566860 (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).
- Fränkel, H.** (2007b): "Killerspiele" - Strafanzeige gegen Beckstein: Stellungnahme aus dem Innenministerium. http://www.pcaction.de/?article_id=568781 (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).
- Fränkel, H.** (2007c): "Killerspiele" - Anzeige gegen Beckstein: Staatsanwaltschaft sieht keine Straftat. http://www.pcaction.de/?article_id=572172 (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).
- Frasca, G.** (2003): Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3.
<http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> (Datum des Zugriffs: 28. Februar 2007).
- Fromm, R. & Reichart, T.** (2005): Frontal21 - Gewalt ohne Grenzen - Brutale Computerspiele im Kinderzimmer.
<http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/26/0,1872,2285338,00.html> (Datum des Zugriffs: 15. April 2007).
- Frontal21** (2004): Frontal21 hakt nach - Endlose Gewaltspirale - Die wichtigsten Antworten zum Thema Killerspiele.
<http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/18/0,1872,2219410,00.html> (Datum des Zugriffs: 15. April 2007).
- G7** (2007): G7 Teams – About G7. <http://www.g7teams.com/aboutg7.php> (Datum des Zugriffs: 2. April 2007).
- G.A.M.E.** (2006): G.A.M.E. reagiert auf Attentat von Emsdetten. <http://www.gamebundesverband.de/reloaded/index.php?site=1&news=64> (Datum des Zugriffs: 31. März 2007).
- G.A.M.E.** (2007): Ziele - Ziele des Verbandes. <http://www.gamebundesverband.de/reloaded/index.php?site=0&url=ueber.htm> (Datum des Zugriffs: 2. April 2007).

GameStar (2002a): Counterstrike nicht indiziert [Update].

http://www.gamestar.de/news/pc/spiele/action/counterstrike_nicht_indiziert_%5Bupdate%5D/1337940/counterstrike_nicht_indiziert_%5Bupdate%5D.html (Datum des Zugriffs: 22. April 2007).

GameStar (2002b): Akte Counterstrike.

http://www.gamestar.de/magazin/report/akte_counterstrike/1337792/akte_counterstrike.html (Datum des Zugriffs: 15. März 2007).

GameStar (2005a): Offener Brief an die Chefredaktion des ZDF.

<http://www.gamestar.de/aktuell/petition/frontal21/> (offline, s. Internet Archive 2007a).

GameStar (2005b): GameStar beim ZDF.

http://www.gamestar.de/aktuell/screenshots/gamestar_beim_zdf/51821/gamestar_beim_zdf.html (Datum des Zugriffs: 14. März 2007).

GameStar (2005c): GameStar beim ZDF.

http://www.gamestar.de/magazin/special/events/gamestar_beim_zdf/1456130/gamestar_beim_zdf.html (Datum des Zugriffs: 14. März 2007).

GameStar (2006): Emsdetten und die „Killerspiele“ – Stellungnahme der USK.

http://www.gamestar.de/news/vermishtes/emsdetten_und_die_killerspiele_/1466406/emsdetten_und_die_killerspiele_.html (Datum des Zugriffs: 31. März 2007).

Gasser, K. H., Creutzfeld, M., Näher, M., Rainer, R. & Wickler, P. (2004): Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium.

http://www.thueringen.de/imperia/md/content/text/justiz/bericht_der_kommission_gutenberg_gymnasium.pdf (Datum des Zugriffs: 25. April 2007).

gouranga (2007): Grand Theft Auto 3 Information. <http://www.gouranga.com/nf-info-gta3.htm> (Datum des Zugriffs: 30. April 2007).

Heise (2002): BPjS grübelt über Indizierung von Counter-Strike.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/25403> (Datum des Zugriffs: 22. April 2007).

Heise (2007): Bundesrat vertagt bayerischen Gesetzentwurf gegen "Killerspiele".

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/85662> (Datum des Zugriffs: 25. April 2007).

Internet Archive (2007a): Offener Brief an die Chefredaktion des ZDF.

<http://web.archive.org/web/20060528021758/http://www.gamestar.de/aktuell/petition/frontal21/> (Datum des Zugriffs: 14. März 2007).

Internet Archive (2007b): Indizierungsantrag: Rettet Counter-Strike! - Vorauswahl.

<http://web.archive.org/web/20040326052758/http://rettet-cs.wwcl.net/> (Datum des Zugriffs: 17. März 2007).

- Jensen, D. alias BeemIt** (2006): GIGA mahnt Freaks 4U ab - Worum geht es?.
<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&page=1&id=1849> (Datum des Zugriffs: 13. April 2007).
- Jung von Matt, Electronic Arts & GEE** (2006): Spielplatz Deutschland.
<http://www.spielplatz-deutschland.de/> (Datum des Zugriffs: 17. April 2007).
- Kommission Gutenberg-Gymnasium** (2004): Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium. Thüringen. http://www.thueringer-allgemeine.de/ta/ta_media/ta.KomGut.pdf (Datum des Zugriffs: 4. November 2006).
- Lorenzen, M. alias Noli** (2006): Die Geburt eines Universums - Über den langen Weg zum eSport, das Fliegen ohne Piloten und viele vergebene Chancen.
<http://played.core64.de/index.php?go=news/readmore&id=809> (Datum des Zugriffs: 28. März 2007).
- Mayer, S.** (2006): Killerspiele als Gebrauchsanleitung. http://www.rbb-online.de/_kontraste/beitrag_jsp/key=rbb_beitrag_5083247.html (Datum des Zugriffs: 29. April 2007).
- Mondgesänge** (2006a): Petition - Gegen unzumutbare Kopierschutzmaßnahmen beim Computerspiel Gothic 3. <http://www.mondgesaenge.de/PETITION/> (Datum des Zugriffs: 6. März 2007).
- Mondgesänge** (2006b): Fragen und Antworten – Was ist an Starforce so schlimm?
<http://www.mondgesaenge.de/PETITION/?action=faq#starforce1> (Datum des Zugriffs: 8. März 2007).
- Neuerer, D.** (2006): Parteien-Streit über Verbot von Killerspielen.
<http://www.netzeitung.de/deutschland/454418.html> (Datum des Zugriffs: 27. April 2007).
- Ogilvy & Mather** (2006): Downloads. <http://www.ogilvy.de/staying-alive/html/downloads.html> (Datum des Zugriffs: 28. April 2007).
- Ohls, G. alias datawave** (2007a): Gipfeltreffen in Köln: Die G7 bei der Arbeit.
<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=2183> (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).
- Ohls, G. alias datawave** (2007b): Gipfeltreffen in Köln: Die G7 bei der Arbeit Teil II.
<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=2189> (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).
- Ownage.nl** (2007): Game Black & White 2. Screenshots PC.
<http://www.ownage.nl/game/341> (Datum des Zugriffs: 26. Februar 2007).
- PC Games** (2007a): Special – Parole Killerspiel. <http://www.pcgames.de/?menu=0807> (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

PC Games (2007b): ARD Magazin "Kontraste" verschickt Mails an Kritiker und enttäuschte Zuschauer. http://www.pcgames.de/?article_id=540922 (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

PC Games (2007c):

<http://www.pcgames.de/external/gfx/special/killerspiel/Kontraste.pdf> (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

PC Games (2007d): Wir haken bei "Kontraste" nach.

http://www.pcgames.de/?article_id=541301&page=2 (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

PC Games (2007e): Wir haken bei "Kontraste" nach.

http://www.pcgames.de/?article_id=541301 (Datum des Zugriffs: 13. März 2007).

PlanetLAN (2002): Party Pics: Tag der Entscheidung.

http://www.planetlan.de/show_photos.html?number=640 (Datum des Zugriffs: 21. April 2007).

Polizeiliche Kriminalprävention (2007): Welche Gefahren gibt es? - Snuff-Videos.

http://www.polizei-beratung.de/vorbeugung/jugendkriminalitaet/gewaltvideos_auf_schuelerhandys/gefahren/ (Datum des Zugriffs: 12. April 2007).

Polylux (2006): Beruf: Computerspieler.

<http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973/> (Datum des Zugriffs: 16. Februar 2007).

Richter, M. alias Lita(2006): Blutspur durch die Medien - Vom Balanceakt zwischen purem Schwachsinn und journalistischer Freiheit.

<http://www.ingame.de/content.php?c=303> (Datum des Zugriffs: 9. April 2007).

Slotosch, S. (2006): Das alte Lied, das alte Leid.

<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html> (Datum des Zugriffs: 12. Februar 2007).

Spiegel Online (2006): Ihre Meinung: Killerspiele verbieten?.

<http://forum.spiegel.de/showthread.php?t=980> (Datum des Zugriffs: 27. April 2007).

Spilker, S. alias Moquai (2002a): Counter-Strike Indizierungsverfahren - Eine Nachlese.

http://www.mymtw.de/index.php?module=special&action=article_detail&articleID=606 (Datum des Zugriffs: 21. April 2007).

Spilker S. alias Moquai (2002b): Interview mit Moquai zur Indizierung.

http://www.mymtw.de/index.php?module=special&action=article_detail&articleID=406 (Datum des Zugriffs: 17. März 2007).

Stern (2006): stern-Umfrage - Bürger geben "Killerspielen" Mitschuld an Gewalt in Schulen. <http://stern.de/presse/vorab/577448.html?q=killerspiele%20umfrage> (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).

Stöcker, C. (2006): GEWALT-DEBATTE - Minister fordert Verbot von "Killerspielen". <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,422223,00.html> (Datum des Zugriffs: 9. April 2007).

Süddeutsche Zeitung (2006): Amoklauf im Münsterland - "Nun müsst ihr bezahlen!". <http://www.sueddeutsche.de/panorama/artikel/173/92081/> (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).

Tagesschau (2006): Debatte um Verbot von "Killer-Spielen". http://www.tagesschau.de/aktuell/meldungen/0,1185,OID6112564_NAV_REF1,00.html (Datum des Zugriffs: 10. Februar 2007).

USK (2007): Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen - Die weltweit verbindlichsten Regeln. http://www.usk.de/89_Wie_Kennzeichen_entstehen.htm (Datum des Zugriffs: 22. April 2007).

Valve Corporation (2007): Steam & Game Stats. <http://steampowered.com/v/index.php?area=stats> (Datum des Zugriffs: 13. Februar 2007).

Vögeding J. alias Sparky(2002a): Rettet-CS: Partnerseiten. <http://www.wycl.net/news14644.htm> (Datum des Zugriffs: 17. März 2007).

Vögeding J. alias Sparky(2002b): CS nicht indiziert! <http://www.wycl.net/news14678.htm> (Datum des Zugriffs 20. März 2007).

WDR (2003): Zum Schutz der Jugend neue Paragraphen - Verschärftes Waffen- und Jugendschutzgesetz tritt in Kraft. <http://www.wdr.de/themen/politik/recht/jugendschutz/novelle/staatsvertrag.jhtml> (Datum des Zugriffs: 25. April 2007).

WDR (2007): Hart aber fair – Die Sendung. <http://www.wdr.de/tv/hartaberfair05/sendung.phtml> (Datum des Zugriffs: 8. Februar 2007).

Weinberg, U. (2004): Alles Spiel!. [http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/273811/weinberg.pdf](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/273811/weinberg.pdf) (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).

Welt Online (2006): Mehrheit der Deutschen will Killerspiele verbieten. http://www.welt.de/politik/article96823/Mehrheit_der_Deutschen_will_Killerspiele_verbieten.html (Datum des Zugriffs: 26. April 2007).

Wintermantel-Menze, J. alias jwm (2005): [OT] Koalition der Unfaehigen - Willkommen im Reich der Mitte - updated (jwm, 15.11.2005 12:45:00).
<http://cstrike.de/comments.php?newsid=12735> (Datum des Zugriffs: 29. März 2007).

Wintermantel-Menze, J. alias jwm (2006): Interview mit Frank Sliwka.
<http://www.counter-strike.de/content/general/behind/esb.php> (Datum des Zugriffs: 22. März 2007).

Wondracek, S. alias Rudi (2005): Special: Der deutsche eSport Bund.
<http://mymtw.de/index.php?action=show&area=old&newsID=10477> (Datum des Zugriffs: 29. April 2007).

WWCL (2002): Indizierungsantrag: Rettet Counter-Strike! - Vorauswahl (offline, s. Internet Archive 2007b).

Quellen aus Internetforen, Kommentarwebseiten, etc.

.-r4ki` (2007):
<http://forum.ingame.de/doom/showthread.php?s=c649e9b8e9968ef761f3ab34a93dacf4&threadid=17721> (Eintrag vom 16.03.07 um 12:43 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. April 2007).

/dev/null (2006):
<http://www.gamestar.de/community/gspinboard/showthread.php?t=242265> (Eintrag vom 24.11.06 um 13:28 Uhr) (Datum des Zugriffs: 31. März 2007).

`TeCpe4ce (2005): <http://www.cstrike.de/comments.php?newsid=12061&seite=1&>
(Eintrag vom 29.04.05 um 12:22 Uhr) (Datum des Zugriffs: 22. März 2007).

[]FearFactor (2005): <http://www.cstrike.de/comments.php?newsid=12061&seite=1&>
(Eintrag vom 29.04.05 um 13:00 Uhr) (Datum des Zugriffs: 22. März 2007).

[PFC]Peternaut (2006): http://forum.counter-strike.de/bb/thread.php?TID=154866&PID=1237015784#reply_1237015784 (Eintrag vom 21.11.06 um 22:32 Uhr) (Datum des Zugriffs: 2. April 2007).

[PTG]Aiming (2006): <http://www.counter-strike.de/comments.php?newsid=13736&seite=4&>
(Eintrag vom 21.11.06 um 10:41 Uhr) (Datum des Zugriffs: 25. April 2007).

26 (2006): <http://www.wdr.de/tv/hartaberfair05/20061122/index.phtml?offset=1500>
(Eintrag vom 23.11.06 um 12:41 Uhr) (Datum des Zugriffs: 8. Februar 2007).

AEQUITAS (2007):
<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=2189&page=2> (Eintrag vom 25.01.07 um 17:01 Uhr) (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).

AoE_Maniac (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=forum&s=thread&bid=13&tid=5374800&x=0> (Eintrag vom 04.01.07 um 17:56 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

AsK (2006a): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=9> (Eintrag vom 18.10.06 um 17:43 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

AsK (2006b): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=11> (Eintrag vom 19.10.06 um 18:04 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

avril|L (2006): <http://www.ingame.de/content.php?c=53444> (Eintrag vom 23.11.06 um 11:42 Uhr) (Datum des Zugriffs: 11. April 2007).

bär (2006): <http://www.gamestar.de/community/gspinboard/showthread.php?t=242665> (Eintrag vom 26.11.06 um 21:48 Uhr) (Datum des Zugriffs: 6. März 2007).

bingo (2006a): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 10.12.06 um 11:35 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. Februar 2007).

bingo (2006b): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 10.12.06 um 19:25 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. Februar 2007).

bnf (2006): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=12> (Eintrag vom 19.10.06 um 22:48 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Boesor (2006):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5281805&page=11> (Eintrag vom 22.11.06 um 21:37 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

Boesor (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5532329&page=3> (Eintrag vom 06.03.07 um 12:47 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).

Cry_Baby (2006):

<http://www.krawall.de/web/Killerspiele/interview/id,22981/action,bewertkomm/s,,c> (Eintrag vom 07.12.06) (Datum des Zugriffs: 11. April 2007).

DingoRE (2006):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5281805&page=10> (Eintrag vom 22.11.06 um 19:24 Uhr) (Datum des Zugriffs: 13. April 2007).

Dispater_87 (2006): <http://www.counter-strike.de/comments.php?newsid=13645> (Eintrag vom 23.09.06 um 13:26 Uhr) (Datum des Zugriffs: 2. April 2007).

DkH.Keyweb | StaN-04- (2007):

<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=2189&page=1> (Eintrag vom 24.01.07 um 20:08 Uhr) (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).

eagle-one (2006): <http://readmore.de/index.php?cont=news&id=1184&page=3> (Eintrag vom 26.04.06 um 08:26 Uhr) (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).

echohead (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5374800&page=2> (Eintrag vom 04.01.07 um 18:04 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

ElCapo (2006): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 09.12.06 um 15:58 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. Februar 2007).

eLo | .hyRe (2006): <http://readmore.de/index.php?cont=news&id=1184&page=2> (Eintrag vom 25.04.06 um 21:00 Uhr) (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).

eX2tremiousU (2006):

<http://www.pcgames.de/?menu=forum&s=thread&bid=13&tid=5281805&x=0> (Eintrag vom 22.11.06 um 14:15 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. Februar 2007).

f4nbOy (2006): <http://readmore.de/index.php?cont=news&id=1184&page=3> (Eintrag vom 25.04.06 um 22:44 Uhr) (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).

fakjoo (2005): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=12735&seite=5&> (Eintrag vom 16.11.05 um 18:12 Uhr) (Datum des Zugriffs: 13. April 2007).

Faras (2007):

<http://forum.ingame.de/doom/showthread.php?s=c649e9b8e9968ef761f3ab34a93dacf4&threadid=17721> (Eintrag vom 16.03.07 um 13:26 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. April 2007).

Flying-Neo (2006): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=1&> (Eintrag vom 22.11.06 um 10:55 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. März 2007).

Frank (2006): <http://www.wdr.de/tv/hartaberfair05/20061122/index.phtml?offset=160> (Eintrag vom 26.11.06 um 16:14 Uhr) (Datum des Zugriffs: 8. Februar 2007).

Gekko (2004): <http://forum.gaming-universe.de/index.php?showtopic=2091> (Eintrag vom 9.11.04 um 17:21 Uhr) (Datum des Zugriffs: 15. April 2007).

ghost17 (2006): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=6> (Eintrag vom 18.10.06 um 14:26 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

GRAW (2006): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 12.12.06 um 23:28 Uhr) (Datum des Zugriffs: 20. Februar 2007).

Hell666 (2006):

<http://www.gamestar.de/community/gspinboard/showthread.php?t=242265> (Eintrag vom 24.11.06 um 13:52 Uhr) (Datum des Zugriffs: 31. März 2007).

Iceage (2006a): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=9> (Eintrag vom 18.10.06 um 17:25 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Iceage (2006b): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=9>
(Eintrag vom 18.10.06 um 17:50 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Iceman72 (2006): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=2&> (Eintrag vom 23.11.06 um 10:38 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. April 2007).

Jared (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5443013>
(Eintrag vom 29.01.07 um 19:13 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

JOAN (2006): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=7>
(Eintrag vom 18.10.06 um 14:56 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Joe_2000 (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5532329&page=4>
(Eintrag vom 06.03.07 um 13:03 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).

Kai S. 18 (2006):

<http://www.wdr.de/tv/hartaberfair05/20061122/index.phtml?offset=2000> (Eintrag vom 22.11.06 um 22:01 Uhr) (Datum des Zugriffs: 8. Februar 2007).

Kaller1986 (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5443013>
(Eintrag vom 29.01.07 um 17:50 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. März 2007).

Kaniff (2006): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=1&> (Eintrag vom 22.11.06 um 14.56 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. März 2007).

KeyC (2006a): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=8>
(Eintrag vom 18.10.06 um 16:30 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

KeyC (2006b): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=11>
(Eintrag vom 19.10.06 um 19:47 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

KillerspielSpieler (2006): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 12.12.06 um 22:20 Uhr) (Datum des Zugriffs: 17. Februar 2007).

kinglouiXIV (2006): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 12.12.06 um 21:06 Uhr) (Datum des Zugriffs: 20. Februar 2007).

klauslog (2006a): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 09.12.06 um 13:05 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. Februar 2007).

klauslog (2006b): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 10.12.06 um 16:21 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. Februar 2007).

klauslog (2006c): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 12.12.06 um 11:21 Uhr) (Datum des Zugriffs: 20. Februar 2007).

klauslog (2006d): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 13.12.06 um 14:45 Uhr) (Datum des Zugriffs: 20. Februar 2007).

Konrad_of_Thuringia (2006):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5281805&page=15> (Eintrag vom 28.11.06 um 04:02 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. Februar 2007).

Kosta (2006): <http://www.esl.eu/de/news/28982/> (Eintrag vom 06.10.06 um 15:46 Uhr) (Datum des Zugriffs: 28. März 2007).

Krizz (2006): <http://www.ingame.de/content.php?c=303> (Eintrag vom 22.08.06 um 23:30 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

lammermann (2006): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=1> (Eintrag vom 22.11.06 um 12:20 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. März 2007).

Lionheart25 (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5532329&page=3> (Eintrag vom 06.03.07 um 12:42 Uhr) (Datum des Zugriffs: 2007).

Loosa (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=forum&s=thread&bid=13&tid=5532329&x=0> (Eintrag vom 06.03.07 um 12:13 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).

LordMephisto (2006):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5281805&page=10> (Eintrag vom 22.11.06 um 19:29 Uhr) (Datum des Zugriffs: 13. April 2007).

M3LL0W (2007): <http://www.counter-strike.de/comments.php?newsid=13826&seite=1> (Eintrag vom 26.01.07 um 16.11 Uhr) (Datum des Zugriffs: 11. April 2007).

Mach007 (2006): <http://www.counter-strike.de/comments.php?newsid=13766&seite=1> (Eintrag vom 07.12.06 um 23.37 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

madmax (2006): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=5> (Eintrag vom 18.10.06 um 13:38 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Maschine (2006):

<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=12> (Eintrag vom 20.10.06 um 01:16 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Masmiseim (2006):

<http://www.gamestar.de/community/gspinboard/showthread.php?t=242665> (Eintrag vom 26.11.06 um 21:47 Uhr) (Datum des Zugriffs: 6. März 2007).

maverrick (2005): <http://www.cstrike.de/comments.php?newsid=12061&seite=2&>
(Eintrag vom 29.04.05 um 13:37) (Datum des Zugriffs: 22. März 2007).

McManiac123 (2006): <http://www.counter-strike.de/comments.php?newsid=13736&seite=4&>
(Eintrag vom 21.11.06 um 11.18 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

Michael Giertz (2006): <http://forum.spiegel.de/showthread.php?t=882&page=6>
(Eintrag vom: 20.10.06 um 12:46 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

Moggele (2006):
<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5281805&page=6>
(Eintrag vom 22.11.06 um 15:26 Uhr) (Datum des Zugriffs: 11. April 2007).

Montares (2007):
<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5532329&page=4>
(Eintrag vom 06.03.07 um 13:08 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).

mR.MaLicE (2006): <http://readmore.de/index.php?cont=news&id=1184&page=3>
(Eintrag vom 26.04.06 um 09:14 Uhr) (Datum des Zugriffs: 3 April 2007).

MrBrook (2006):
<http://www.gamestar.de/community/gspinboard/showthread.php?t=242665>
(Eintrag vom 26.11.06 um 22:17 Uhr) (Datum des Zugriffs: 6. März 2007).

Muffin Man (2006): <http://forum.spiegel.de/showthread.php?t=882&page=16>
(Eintrag vom 16.11.06 um 23:42 Uhr) (Datum des Zugriffs: 11. April 2007).

mystic (2006): <http://www.ingame.de/content.php?c=303>
(Eintrag vom 29.11.06 um 13:20 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

Nachtfuchs (2006): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=2&>
(Eintrag vom 24.11.06 um 12:30 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. März 2007).

Netrunner (2005):
<http://www.gamestar.de/community/gspinboard/showthread.php?t=136241>
(Eintrag vom 13.07.05 um 11:33 Uhr) (Datum des Zugriffs: 14. März 2007).

NoA | Thabeus (2006):
<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=12>
(Eintrag vom 21.10.06 um 09:38 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

nyarr (2006): <http://www.counter-strike.de/comments.php?newsid=13633&seite=1&>
(Eintrag vom 18.09.06 um 23.38 Uhr) (Datum des Zugriffs: 2. April 2007).

peters (2006): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=3>
(Eintrag vom 18.10.06 um 12:37 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Phade (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5374800&page=7> (Eintrag vom 06.01.07 um 12:58 Uhr) (Datum des Zugriffs: 13. März 2007).

Plasberg, F (2006): <http://www.wdr.de/tv/hartaberfair05/20061122/index.phtml> (Datum des Zugriffs: 8. Februar 2007).

ProLuckerDeluxe (2006): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=2&> (Eintrag vom 22.11.06 um 19:45 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. März 2007).

Rizzorat (2006): <http://forum.spiegel.de/showthread.php?t=568&page=10> (Eintrag vom 20.06.06 um 10:52 Uhr) (Datum des Zugriffs: 9. April 2007).

Ron Sommer (2006):

<http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=11> (Eintrag vom 19.10.06 um 14:36 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

RvM (2006): <http://www.readmore.de/index.php?cont=articles&id=1849&page=4> (Eintrag vom 18.10.06 um 13:01 Uhr) (Datum des Zugriffs: 24. April 2007).

Salzstange (2006a): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=2&> (Eintrag vom 24.11.06 um 09:28 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. März 2007).

Salzstange (2006b): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13739&seite=3&> (Eintrag vom 25.11.06 um 11:44 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. März 2007).

SchumiGSG9 (2007):

<http://www.pcgames.de/?menu=forum&s=thread&bid=13&tid=5532329&x=0> (Eintrag vom 06.03.07 um 12:01 Uhr) (Datum des Zugriffs: 16. April 2007).

Shadow_Man (2006):

<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5281805&page=11> (Eintrag vom 23.11.06 um 00:35 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

Shanon (2005): <http://forum.counter-strike.de/bb/thread.php?TID=120870&page=9> (Eintrag vom 13.11.05 um 21:37:27 Uhr) (Datum des Zugriffs: 11. April 2007).

side (2006): <http://readmore.de/index.php?cont=news&id=1184&page=2> (Eintrag vom 25.04.06 um 20:07 Uhr) (Datum des Zugriffs: 3. April 2007).

Sidewalkwalker (2004): <http://forum.gaming-universe.de/index.php?showtopic=2091&st=20> (Eintrag vom 10.11.04 um 22:04 Uhr) (Datum des Zugriffs: 15. April 2004).

Sleepy (2004): <http://forum.gaming-universe.de/index.php?showtopic=2091> (Eintrag vom 9.11.04 um 22:14 Uhr) (Datum des Zugriffs: 15. April 2007).

Snakiii (2006): <http://forum.worldofplayers.de/forum/showthread.php?t=143815> (Eintrag vom 13.10.06 um 18:30 Uhr) (Datum des Zugriffs: 8. März 2007).

sparvar (2007): <http://cstrike.de/comments.php?newsid=13898&> (Eintrag vom 24.03.07 um 16:34 Uhr) (Datum des Zugriffs: 27. April 2007).

Speit, A (2006): Forderung einer Entschuldigung.
<http://www.petitiononline.com/beckst06/petition.html> (Datum des Zugriffs: 10. Februar 2007).

Steppenwolf (2006): <http://www.ingame.de/content.php?c=303> (Eintrag vom 22.08.06 um 08:47 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. April 2007).

Tesp (2007):
<http://forum.ingame.de/doom/showthread.php?s=c649e9b8e9968ef761f3ab34a93dacf4&threadid=17721> (Eintrag vom 18.03.07 um 21:39 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. April 2007).

Tigr3 (2006): <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973> (Eintrag vom 11.12.06 um 17:02 Uhr) (Datum des Zugriffs: 20. Februar 2007).

Tory (2006): <http://forum.spiegel.de/showthread.php?t=568&page=10> (Eintrag vom 20.06.06 um 10:37 Uhr) (Datum des Zugriffs: 9. April 2007).

Tsuran (2006): <http://forum.spiegel.de/showthread.php?t=568&page=10> (Eintrag vom 20.06.06 um 10:33 Uhr) (Datum des Zugriffs: 9. April 2007).

UzeroK (2006):
<http://www.gamestar.de/community/gspinboard/showthread.php?t=242265> (Eintrag vom 24.11.06 um 16:27 Uhr) (Datum des Zugriffs: 31. März 2007).

WackyWildWorm (2006):
<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=5281805&page=12> (Eintrag vom 23.11.06 um 12:02 Uhr) (Datum des Zugriffs: 10. Februar 2007).

wARmAch1n3 (2007):
<http://forum.ingame.de/doom/showthread.php?s=c649e9b8e9968ef761f3ab34a93dacf4&threadid=17721> (Eintrag vom 11.03.07 um 18:15 Uhr) (Datum des Zugriffs: 12. April 2007).

Wintermantel-Menze, J. & Marzi, P (2007a): www.killerspiel-spieler.org - eine Aktion gegen die Vorurteile. <http://killerspiel-spieler.org/> (Datum des Zugriffs: 12. Februar 2007).

Wintermantel-Menze, J. & Marzi, P (2007b): www.killerspiel-spieler.org - eine Aktion gegen die Vorurteile. <http://killerspiel-spieler.org/links.html> (Datum des Zugriffs: 12. Februar 2007).

Danksagung

Ich möchte mich an dieser Stelle noch bei einigen Personen für ihre Mithilfe bedanken. Besonderer Dank gilt Herrn Nagenborg, welcher mir in allen Fragen sehr behilflich war und mich exzellent betreut hat. Ebenso möchte ich Herrn Zimmermann danken, der sich stets für die Belange der Studenten einsetzt. Herrn Capurro danke ich für seine Lehre und für die Heranführung an ein wichtiges Thema, sowie für seine Menschlichkeit. Ebenfalls danke an Frau Kucher-Sturm, Herrn Müller-Lietzkow, Herrn Seifert, die BPjM, sowie Herrn Wegner und der PlanetLAN für die Unterstützung.

Ebenso geht ein Dank an Alex und Thorsten für den roten Stift und an Daniel „Danyo“ und Thomas „Banane“ für den fliegenden Blecheimer.

Last but not least natürlich ebenso danke an
die Spieler.

Schwäbisch Gmünd, im Mai 2007

Oliver Klopfer