

## **Übersicht über die Infotexte für die PRO- und CONTRA-Gruppen**

Infotext 01: Christian Pfeiffer zu Killerspielen: „Die Spiele beeinflussen die Psyche“ in *stern.de* vom 26.04.2007

Infotext 02: „Die Polizei übt den Amokfall“ in *Badische Zeitung* vom 30.8.2008

Infotext 03: „Gefahr im Web“ in *RP-Online* vom 24.10.2008

Infotext 04: „Wege aus der Sucht. Onlinesucht. Verloren in virtuellen Welten“ in *stern.de* vom 09.04.2008

Infotext 05: „Sport mit der Maus“ in *Badische Zeitung* vom 07.11.2007

Infotext 06: „Gewaltspiele: Ein Verbot bringt nichts“ in *Hamburger Abendblatt* vom 27.02.2004

Infotext 07: „Forscher: Computerspiele schulen kognitive Fähigkeiten“ in *dpa* vom 29.07.2006

Infotext 08: „Gewaltspiel-Debatte. Größter deutscher Spielehersteller droht mit Wegzug“ in *SPIEGEL ONLINE* vom 21.08.2007

Infotext 09: Studie über Gewalt-Computerspiele - "Virtuelle Aggression bewirkt reale"  
Quelle: <http://www.taz.de/!5176659/> abgerufen am 28.08.2008

Infotext-10 „Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?  
Kölner Aufruf gegen Computergewalt“ vom 10.12.2008

Infotext-11 „Wie wirkt die dargestellte Gewalt in Computerspielen“  
Quelle: <https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/wie-wirkt-die-dargestellte-gewalt-computerspielen> abgerufen am 02.03.2012

Infotext-12 „Computerspiele - Gewalt verstärkt Aggression“  
*Süddeutsche Zeitung* vom 20. Februar 2014

Infotext 13: Neue Diskussion über Computerspiele nach Amoklauf  
*Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 24.07.2016

Infotext 14: Wie Gewalt im Computerspiel erforscht wird  
*RP Online* vom 7. November 2016

**Weitere Fachbücher, Diplomarbeiten, Aufsätze, Artikel und Informationen erhaltet Ihr bei den Interessensvertretungen der Spielehersteller, den Universitäten und Fachhochschulen und dem RüstungsInformationsBüro. Wenn euch ein Text begegnet der nach eurer Einschätzung in die Planspielmappe gehört könnt Ihr ihn an [rib@rib-ev.de](mailto:rib@rib-ev.de) mailen.**

## **Übersicht über die Infotexte für die Gruppe BPjM**

Text-BPjM-01: Einleitertext zur Planspielmappe „Bundesprüfstelle“

Text-BPjM-02: Selbstdarstellung „Bundesprüfstelle“, siehe Website [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

Text-BPjM-03: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ in *wikipedia*

Text-BPjM-04: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, siehe [www.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware\\_Selbstkontrolle](http://www.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware_Selbstkontrolle)

Text-BPjM-05: Gewaltverherrlichende Computerspiele, die in Deutschland für Jugendliche unter 18 Jahren rechtlich erlaubt sind

## **Übersicht über die Infotexte für die Diskussionsleitung**

Text Diskussionsleitung-01: Einleitertext zur Planspielmappe „Diskussionsleitung“

## Christian Pfeiffer zu „Killerspielen“

### „Die Spiele beeinflussen die Psyche“

**Muss man „Killerspiele“ verbieten? Oder auf den Index setzen? Beides, findet der Kriminologe Christian Pfeiffer.**

**Der Bundestag hört heute Experten zum Thema „Killerspiel“-Verbot an. Im *stern.de*-Interview sagt der Kriminologe Christian Pfeiffer, wie Spiele auf Jugendliche wirken, welche er verbieten würde und welche auf den Index gehören - und er schlägt eine Sonderabgabe vor.**

***Herr Pfeiffer, am Donnerstag werden Sie im Bundestag als Experte zum Thema „Killerspiele“ gehört. Bundesministerin von der Leyen und ihr Kollege Laschet aus Nordrhein-Westfalen wollen die Weitergabe von „Killerspielen“ erschweren, Bayern will ein generelles Verbot. Was ist der bessere Weg?***

Ich denke, beides sollte nebeneinander geschehen. Der bayerische Vorstoß wird nur extrem gewalthaltige Computerspiele erreichen können. Er ist ein Akt symbolischer Gesetzgebung, den ich allerdings als wichtig erachte. Es ist Aufgabe des Staates, einmal Flagge zu zeigen und Spiele wie etwa „Der Pate“, das bei uns ab 18 Jahren frei gegeben ist, strafrechtlich zu verbieten. Daneben gibt es jedoch eine Fülle von etwas weniger gewaltorientierten Spielen, bei denen wir davon ausgehen, dass sie schädliche Wirkung auf Kinder und Jugendliche entfalten. Bei diesen ist ein differenziertes Vorgehen nötig. Da eignen sich die Vorschläge von Frau von der Leyen und Herrn Laschet bestens.

**Aber kann man ein strafbewährtes Verbot von Spielen wie „Der Pate“ überhaupt durchsetzen?**

Warum sollte ein Verbot ineffektiv sein? Schon jetzt wissen wir, dass bereits Indizierungen höchst effektiv sind. Wir wissen, dass 82 Prozent der 14- bis 15-jährigen Jungen zumindest gelegentlich Spiele spielen, die erst ab 18 Jahren frei gegeben sind. Gleichzeitig haben wir durch unsere Befragung klären können, dass nur knapp 5 Prozent von ihnen Spiele spielen, die indiziert sind, weil sie diese nämlich gar nicht kennen. Die sind von der Werbung ausgenommen, man kann sie in Kaufhäusern nicht sehen. Dass Erwachsene sie unter dem Ladentisch gegen Ausweisvorlage bekommen, führt nicht dazu, dass sie zu Prestigeobjekten der Jugendkultur auf dem Schulhof werden. Von daher verspreche ich mir von einer Herausnahme solcher Spiele aus dem Markt, die bei der Gewalt deutlich überziehen, doch große Effekte auf den Bekanntheitsgrad dieser Spiele und damit auf den Verbreitungsgrad.

**Das Argument, dass man sich die Spiele aus dem Netz herunterladen kann und dass das Verbotene einen besonderen Reiz auf Jugendliche ausübt, ist in Ihren Augen nicht schlagend?**

Nein, weil die Empirie das Gegenteil bestätigt. Nur 0,2 Prozent der zehnjährigen Jungen etwa haben Erfahrungen mit indizierten Spielen, die durchaus alle im Internet verfügbar wären. Aber jeder zweite zehnjährige Junge hat schon mal Spiele gespielt, die ab 16 sind. Der Bekanntheitsgrad ist es, der niedrig gehalten wird, wenn ein Spiel verboten oder indiziert wird. Von daher sind beide Maßnahmen hoch geeignet, Kinder zu schützen und der Industrie klar zu machen, dass sie sich auf ein risikoreiches Gelände begibt, wenn sie extrem gewalthaltige Spiele produziert. Die Industrie weiß dann: Sie riskiert massive Gewinneinbrüche bis hin zu Verlusten.

### **Was sind nach Ihrer Definition „extrem gewalthaltige Spiele“?**

Das sind solche, in denen der Spieler die Rolle eines Verbrechers einnimmt, der lustvoll andere foltert, tötet, der extreme Gewalt ausübt. Dafür ist „Der Pate“ auch im Bundestag mein Beispiel, wenn ich dort das Spiel vorführen und die Gebrauchsanweisung verlesen werde.

### **„Counterstrike“ würden Sie demnach indizieren und „Der Pate“ würde verboten werden?**

So in etwa könnte man das machen. Oder GTA [Grand Theft Auto] würde indiziert und „Der Pate“ verboten werden. Beide Wege hätten große Effekte. Die Tatsache, dass eine kleine Gruppe sich die Spiele dann trotzdem aus dem Internet herunter lädt ist nicht relevant. Entscheidend ist, dass die Industrie klare Signale vom Staat bekommt, was erlaubt ist und was nicht erlaubt ist.

### **Einer der Kernpunkte in der Verbotsdebatte war die Frage nach dem Zusammenhang von „Killerspiel“-Konsum und Gewaltbereitschaft. In einem Papier schreiben Sie: „[Es] existieren klare Belege für Zusammenhänge zwischen intensivem Konsum bestimmter Spielgenres und der Erhöhung der Gewaltbereitschaft.“ Konkret: Was für „klare Belege“ sind das?**

Dazu gleich. Aber viel wichtiger ist für uns der Befund, den wir selbst erarbeiten konnten, dass solche Spiele eine destruktive Wucht auf die Schulnoten entfalten. Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche mit solchen Spielen verbringen und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus. Das interessiert die Eltern am meisten. Und dass dann noch eine kleine Gruppe von ohnehin gefährdeten Jugendlichen dazu animiert wird, noch tiefer in ihre Machokultur einzutauchen und diese Gewaltmuster zum Vorbild zu nehmen, das ist für die meisten Eltern irrelevant, weil sie keine gefährdeten Kinder haben. Der sorgsam gehütete Jüngste ist dann etwa kaum in Gefahr, ein Gewalttäter zu werden, wohl aber ist er in Gefahr, in Mathe einen Fünfer zu schreiben. Die Wirkung auf die Schulnoten ist viel entscheidender. Wir können klar belegen, dass die Leistungskrise der Jungen in einem beachtlichen Ausmaß damit zusammenhängt, dass sie zu viel Zeit verdaddeln und zu wenig Zeit aufs Mathe- und Vokabeln lernen verwenden.

### **Klar, zu viel Zeit vor dem Rechner ist schlecht. Aber spielt es eine Rolle, ob in den Spielen mit Wattebäuschen geworfen oder mit Handgranaten gefeuert wird?**

Wir können zeigen, dass die „Killerspiele“ eine viel schlimmere Wirkung haben als harmlosere Spiele. Vier Stunden SIMS spielen ist für die Schule auch nicht förderlich, aber es belastet psychisch nicht so wie ein zweistündiger Konsum von „Der Pate“ oder „GTA“. Das können Psychologen nachweisen.

### **Aber es ist ein großer Schritt von schlechten Schulnoten hin zur Gewaltbereitschaft.**

Richtig. Wobei der Frust in der Schule auch die Friedlichkeit des Schülers nicht gerade fördert. Wer hoch frustriert ist, wird schon deswegen aggressiv, weil er irgendwo ja Anerkennung ernten will. Da gibt's Langzeiteffekte, die mit der Verliererrolle einhergehen. Für uns ist jedoch das Durchschlagende, dass das Computerspielen für Schulnoten nicht förderlich ist. Alles andere sind Märchen der Industrie.

### **Den eindeutigen Beleg für den Zusammenhang mit der Gewaltbereitschaft ...**

... den gibt es auch. Durch Längsschnittstudien in den USA, durch verschiedene Experimentalstudien unter anderem in den USA und in Deutschland. Die Empathiefähigkeit, die Fähigkeit, Mitleid zu empfinden, wird reduziert, wenn man sich ständig in die Rolle des aggressiven, tötenden Gewalttäters phantasihaft begibt. Das bleibt nicht ohne Folgen auf die eigene Psyche.

### **Ihr Institut prüft derzeit die Inhalte von 72 Spielen. Sie schreiben: „Bei einem erheblichen Teil der getesteten Spiel haben sich gravierende Zweifel an der Alterseinstufung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ergeben.“ Weshalb zweifeln Sie an der USK?**

Weil wir ihre Alterseinstufungen in vielen Fällen nicht nachvollziehen können. Und weil wir die USK von ihrer Struktur her als problematisch empfinden. Die Tester, die die Spiele nachspielen und für die Gutachter Inhaltsberichte erstellen, haben selber in Interviews offenbart, dass sie parallel dazu die

Industrie bei der Herstellung der Produkte beraten, dass sie Tipps geben, wie die Spiele so gestaltet werden können, dass sie bestimmte Alterseinstufungen auch erreichen. Diese Doppeltätigkeit für die Industrie und die USK halte ich für problematisch und indiskutabel. Das würde ich in Zukunft unterbinden. Dazu gibt es weitere strukturelle Probleme. Wir haben etwa festgestellt, dass sich unsere Beschreibungen des Inhalts nicht mit dem decken, was die USK den Gutachtern als Inhalt der Spiele beschreibt. Deshalb können wir nachvollziehen, dass die Gutachter zu anderen Einschätzungen gekommen sind als wir: Sie waren nicht voll informiert.

**Es gibt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Wird die USK überhaupt noch benötigt, wenn man die Prüfstelle stärken kann?**

Da sollte man zu einer besseren Kooperation kommen. Frau von der Leyen und Herr Laschet streben das offenbar ja auch an. Die Bundesprüfstelle macht eine hervorragende Arbeit. Sie verhungert jedoch leider am ausgestreckten Arm der USK, weil sie in dem Augenblick ihre Zuständigkeit verliert, in dem ein Spiel eine Alterskennzeichnung erhält. Da nutzt man die Qualität der Prüfstelle bislang zu wenig.

**Sie fordern eine stärkere staatliche Kontrolle der USK?**

Darauf wird es vielleicht hinauslaufen.

**Was sind Ihre drei wichtigsten Empfehlungen an die Abgeordneten?**

Eine grundlegende Reform der USK, eine Verschärfung der Normen und vor allem muss, drittens, eine Geldquelle geschaffen werden, damit wir bundesweit eine Informationskampagne starten können, damit wir bundesweit Therapieansätze für die Computersüchtigen entfalten können. Ich schlage vor, eine Abgabe für jedes verkaufte Computerspiel in Höhe von 50 Cent einzuführen. Das würde 20 Millionen Euro pro Jahr erbringen und die zuständigen Organisationen in die Lage versetzen, endlich vernünftige Maßnahmen zu ergreifen. Gegenwärtig mangelt es der USK an Geld. Das sollte sich ändern. Die Organisation, die für den Jugendmedienschutz zuständig ist, müsste Mittel und Wege haben, gegen die wachsende Computerspielsucht Maßnahmen zu ergreifen.

Interview: Florian Güßgen

**Zur Person**

Der Rechtswissenschaftler Christian Pfeiffer, 63, ist Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Als Professor hat er einen Lehrstuhl an der Universität Hannover, ist derzeit jedoch beurlaubt. Von 2000 bis 2003 war das SPD-Mitglied Pfeiffer niedersächsischer Justizminister.

Quelle: *stern.de* vom 26.04.2007

[www.stern.de/politik/panorama/587888.html?nv=cb](http://www.stern.de/politik/panorama/587888.html?nv=cb)

## Die Polizei übt den Amokfall

**Neues Trainingskonzept im Land rückt von Defensivtaktik ab**

**Hetger: Abwarten ist tödlich**

**GÖPPINGEN (ddp).** Die Polizei im Land will sich mit einem neuen Trainingskonzept besser auf Amokläufe vorbereiten. Die Beamten sollen effektiver reagieren, sagte Landespolizeipräsident Erwin Hetger am Mittwoch. Auslöser dafür, von der defensiven Taktik abzurücken, war ein Amoklauf in Erfurt vor sechs Jahren. 2006 wurde ein Amoklauf im Südwesten angedroht, die Polizei durchsuchte drei Schulen im Raum Offenburg. Wer die Drohung verfasst hatte, ist bis heute ungeklärt.

Die Szene wirkt angsteinflößend. Auf einem Schulflur liegen regungslose Jugendliche. Es sind Schüsse zu hören. Plötzlich geht eine Klassenzimmertür auf, ein Bewaffneter stürzt heraus. Die gerade eingetroffenen Polizisten müssen schnell handeln. Der Amoklauf ist diesmal nur nachgestellt, die Schüler sind Puppen und der Täter ein Trainer. Und doch ist alles so real, dass die Polizisten in Stress geraten. Die Szene ist Teil des neuen Konzepts der baden-württembergischen Polizei, das Hetger in Göppingen vorstellte.

Die Beamten sollen besser und schneller auf Amoktaten reagieren. Sie haben sich bisher meist defensiv verhalten, um auf Spezialkräfte zu warten, erklärt Hetger. Hintergrund für die Neuausrichtung sei der Amoklauf am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt, bei dem 16 Menschen getötet wurden. Eine Analyse aller Amokfälle ergab, dass Abwarten tödlich ist, sagt Hetger: "Nur ein sofortiges Einschreiten kann weitere Bluttaten verhindern."

14.500 Polizisten sollen mit der nach Polizeiangaben bundesweit einmaligen Methode flächendeckend im Land geschult werden. 150 Trainer wurden dafür ausgebildet. Farbmarkierungswaffen schaffen Realitätsnähe. "Wir können richtig Stress erzeugen und das Handeln der Beamten beeinflussen", erklärt Trainer Reinhold Boyal. So müssen sie richtig reagieren, wenn jemand eine Waffe trägt. "Das könnte ja auch ein Lehrer sein, der sie in seinen Besitz gebracht hat."

Zudem gibt es Theorie und Schießübungen, auch mentale und rechtliche Aspekte werden gelehrt. "Der Amoktäter zögert nicht, er tötet und macht sich keine Sorgen um die eigene Haut", erklärt Thomas Mürder, Chef der Bereitschaftspolizei. Mit den Schulen im Land werde bereits besser zusammengearbeitet: Alle besäßen Krisenteams und Krisenpläne. Alleine in den letzten beiden Jahren gab es laut Hetger im Südwesten 114 Amokdrohungen gegen Schulen – glücklicherweise ohne Ernstfall. In der Übung am Mittwoch gelang es, den Täter zu überwältigen. Doch Hetger ist sich sicher: Ein "risikoloses Patentrezept" gibt es nicht.

Quelle: *Badische Zeitung* vom 30.8.2008

## Gefahr im Web

VON CHRISTOPH ZACHARIAS

*Mettmann (RP)*

**Der Verein „Neue Wege“ will Eltern Ratschläge geben, wie sie den Internet- und Spielkonsum ihrer Kinder kontrollieren und in vernünftige Bahnen lenken können. Es sind mehrere Info-Abende geplant.**

„Das Internet birgt Gefahren und Risiken, besonders für junge Menschen“, sagt Silvia Karen Böhm, Vorsitzende des Fördervereins „Neue Wege“. Die Mitglieder bieten Informationsveranstaltungen für Eltern und Fachkräfte in Heiligenhaus, Haan, Wülfrath und Mettmann an. Horst Pohlmann vom Institut für Medienforschung und Pädagogik in Köln will Eltern „Medien-Kompetenz“ vermitteln.

„Kinder und Jugendliche verbringen heute sehr viel Zeit vor dem Computer und chatten im Internet“, sagt Christoph Pipping, Sprecher des Vereins und Rechtsanwalt. „Im Schüler-VZ werden nicht nur harmlose virtuelle Gespräche geführt, sondern es wird gegenüber anderen Teilnehmern gemobbt“, sagt Pipping. Die verbalen Beleidigungen würden am nächsten Tag in der Schule teilweise handgreiflichen weiter geführt.

Risikant sei es, eigene Fotos ins Internet zu setzen oder Namen und Adresse anzugeben. „Auch Erwachsene klinken sich ein und nehmen beispielsweise Kontakt zu Mädchen auf“, sagt Silvia Böhm.

In You-Tube sind Filme und Bilder von Trinkgelagen und Schlägereien zu sehen, die Schüler aufgenommen haben. Lehrer werden heimlich fotografiert, Fotos von Toilettenbenutzern tauchen auf. „Was einmal im Internet steht, bleibt dort für immer“, sagt Helmut Elker-Kuhn von der Jugendgerichtshilfe Wülfrath.

Kinder im Alter von zehn Jahren schauen sich „Killerspiele“ an. „Es geht immer ums Töten, friedvolle Alternativen fehlen“, sagt Dirk Wermelskirchen von der Jugendgerichtshilfe Mettmann. Brutale Videos von Hinrichtungen, tödlichen Unfällen, von Mord- und Unfallopfern sind ebenfalls zu sehen. Das Video von der Hinrichtung Saddam Husseins hatte sehr viele Zugriffe von Internetnutzern, berichtete Wermelskirchen.

Folgen ungezügelter Internetkonsums seien Verrohung, Unfähigkeit, Konflikte friedvoll zu lösen. „Oft sitzen Jugendliche stundenlang vor dem Computer, spielen oder chatten bis nach Mitternacht, sind unkonzentriert, fehlen in der Schule, haben keine sozialen Kontakte mehr“, sagt Einar Sosna von der Jugendgerichtshilfe Haan.

Eltern müssten lernen, wie sie den Computerkonsum ihrer Kinder in vernünftige Bahnen lenken können. Dies sei schwierig vor allem dann, wenn beide Eltern berufstätig und häufig nicht zu Hause seien und ihr Kind auch noch freien Zugang zum Computer habe. Passwörter sind eine Möglichkeit des Schutzes.

Dirk Wermelskirchen warnt davor, dass junge Menschen einen eigenen Computer in ihrem Zimmer hätten. „Dann ist Kontrolle kaum noch möglich.“ Es gelte, Kindern Alternativen für ihre Freizeit anzubieten. Doch oft scheitere eine Mitgliedschaft in einem Sportverein an den Mitgliedsbeiträgen, die die Eltern bezahlen müssten.

Quelle: [www.rp-online.de/public/article/mettmann/629587/Gefahr-im-Web.html](http://www.rp-online.de/public/article/mettmann/629587/Gefahr-im-Web.html)

RP-Online vom 24.10.2008

## Wege aus der Sucht

### Onlinesucht. Verloren in virtuellen Welten

Von Tim Farin und Christian Parth

**Experten fordern, Onlinespiele mit Aufklebern als suchtfährdend zu kennzeichnen. Denn manche Online-Spieler fliehen aus dem wirklichen Leben, kleben ganze Wochenenden pausenlos am Schirm: Leidenschaft wurde zu Abhängigkeit. Meist trifft es junge Männer, und Hilfsangebote für sie sind spärlich gesät.**

Morgens, mittags, abends und nachts. Frank Volkerts\* steht mitten in den Flammen, um ihn herum glühende Steine, es ist die Hölle. Schweiß tropft von seiner Stirn, die Hände sind feucht. 40 Freunde sind mit ihm gekommen nach Molten Core, um den Riesen Ragnaros zu bekämpfen, der in einer dunklen Höhle haust mit seinen blutrünstigen Söhnen und feuerspeienden Kampfhunden. Hexenmeister Volkerts steht hinten in der Schlachtreihe.

Er muss warten, bis der Kommandeur Befehl zum Losschlagen gibt. So lange sieht Frank zu, wie die erste Frontreihe den Feind aufreibt. Einige fallen. Jetzt geht Frank vor mit seinem riesigen Einhandschwert und schlägt zu. Erbarmungslos, das Vieh muss sterben! 30 Krieger prügeln aufs Monster ein, mit Schwertern, Pfeilen und Zaubersprüchen. Das Scheißvieh stirbt einfach nicht. Frank sagt: „Ich hasse diesen Ort.“ Drei Monate hat Frank Volkerts, 28, in Molten Core, einem mythischen Ort im Online-Rollenspiel World of Warcraft (WoW) verbracht. An den Wochenenden spielte er durch. Schlafen? Keine Sekunde. Essen? Nebensache.

#### Mit dem Computer Stress bewältigen

Was Frank Volkerts nicht ahnte: Er war onlinesüchtig. In einer Untersuchung an der Berliner Charité zeigten 9,3 Prozent von 323 befragten Berliner Schülern der sechsten Klassen exzessives Spielverhalten. Die Ergebnisse lassen den Schluss zu, dass vor allem Jugendliche den Computer zur Stressbewältigung nutzen: Statt nach der Schule die Hausaufgaben zu erledigen oder mit Freunden Fußball zu spielen, kraxeln und ballern sie bis spät in die Nacht im virtuellen Abenteuerland. Florian Rehbein und seine Kollegen vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen haben 16 000 Neuntklässler nach ihren Spielgewohnheiten befragt: Zehn Prozent von ihnen verbrachten sieben Stunden täglich am Rechner. 90 Prozent der Netzabhängigen, so Rehbein, sind Jungen.

Es zieht sie vor den Bildschirm wie den Alkoholiker zur Flasche. Ihre früheren Hobbys interessieren sie nicht mehr, genauso wenig wie die Kumpels, mit denen sie vor Kurzem noch echte Wälder und Straßenzüge erkundet haben. Fast so alt wie das World Wide Web, das von 1993 an allgemeine Popularität gewann, ist auch der Expertenstreit darüber, ob exzessives Verweilen in virtuellen Welten eine Sucht ist, eine Abhängigkeit oder womöglich nur das Symptom anderer psychischer Auffälligkeiten. Deshalb vermischen sich unterschiedliche Fachbegriffe für ein und dasselbe: Von „problematischer Internetnutzung“ sprechen die einen, von „Internetsucht“ die anderen, wieder andere nennen es „pathologische Internetnutzung“ oder auch „zwanghafte Computernutzung“.

## **Multisuserspiele fressen Zeit**

Immerhin: Dass sich da ein ernstes sozialmedizinisches Problempotenzial entwickelt hat, bestreitet kaum noch jemand. Eine aktuelle Online-Befragung des Psychologie- Privatdozenten Ralf Demmel aus Münster konzentrierte sich auf Multiuser-Rollenspiele: Volkerts` Favorit „World of Warcraft“ führt mit 76,8 Prozent Nutzung die Hitliste der virtuellen Zeitfresser an. Der durchschnittliche Spieler beginnt es mit 18,8 Jahren und investiert 4,01 Stunden pro Tag.

Je öfter sich Frank Volkerts in die zweite Welt vergrub, desto lästiger wurde ihm die erste. Bis Februar 2005 war er erfolgreich. In Karlsruhe hatte er einen Online- Shop eröffnet und Spielkonsolen verkauft, Kundenzufriedenheit war oberstes Gebot. Wenn er eine Bestellung nicht am selben Tag erledigen konnte, legte er eine Packung Gummibärchen mit in den Karton.

Sein Schicksal kam am 11. Februar 2005 in die Regale. Ein paar Monate nach der WoW-Erstinstallation waren bei Volkerts die Euro-Umsätze dem virtuellen Gold und Abenteuerbrauch gewichen. Am Telefon log er: „Das Paket ist doch längst weg, ich kann mir das auch nicht erklären.“ Dabei lag die Ware unverpackt in seiner Spielerhöhle, neben leeren Cola-Flaschen und Tellern mit den Resten verkohlter Tiefkühlpizza. Besorgten Freunden sagte er nur: „Ich melde mich. Aber jetzt gerade habe ich wirklich keine Zeit.“ Als Hexenmeister „xtuner“ hatte er schließlich rund um die Uhr zu tun.

Zu Beginn ist Frank nur ein Außenseiter. Seine Kleidung ist zerschlissen, er steht im Rang eines Bauern und sieht aus wie ein Clochard. An seinem Körper hängen Lederfetzen herab. Leute wie er, Level 1, haben keine Erfahrung, zählen nicht viel. Er geht ein paar Schritte und sieht einen Mann, über dessen Kopf ein Fragezeichen blinkt. Die Gestalt sagt, er solle fünf Kisten suchen, die im Dorf versteckt sind. Wenn er sie gefunden hat, kann er sich seine Belohnung abholen. Frank zieht los, fünf Minuten später ist der Auftrag erledigt. Er bekommt Lob, den zweiten Level und einen Haufen Spielgold. „Es ging ganz schnell, schon war ich nicht mehr ganz unten.“

## **Riesenspinnen niederknüppeln, Fledermäuse meucheln**

Bei WoW kann man Karriere machen, ohne sich beim Lehrer einzuschleimen oder den Kollegen einzutunken. Ein paar Riesenspinnen niederknüppeln, Fledermäuse meucheln und auferstandene Skelette in Einzelteile zerlegen, schon ist der Spieler bei Level 5 und voller Endorphine. „Am Anfang geht das alles sehr schnell“, sagt Volkerts. „Doch dann muss man immer mehr Zeit investieren, um dieselben Erfolgserlebnisse zu haben.“

Einzelkämpfer haben bei WoW keine Chance. Die meisten Hindernisse können nur mit Kampfverbänden überwunden werden. Wer vorankommen will, muss einer Gilde beitreten, einer vereinsähnlichen Gruppe mit bis zu 200 Mitgliedern und strenger Hierarchie. 87,2 Prozent der vom münsterschen Forscher Demmel befragten Spieler sind in Gilden organisiert. Wie reale Unternehmen arbeiten auch sie mit Belohnungssystemen. Wer pünktlich zur Schlacht erscheint, bekommt Bonuspunkte. Im Januar 2007 ging Volkerts Online- Shop pleite. Heute verkauft er Computerspiele in einem Elektro-Discounter im württembergischen Crailsheim und sagt: „Die Leute, die sich WoW holen, seh ich nie wieder.“

Als Markus aus Berlin-Kreuzberg in die siebte Klasse kam, war sein Leben abseits des Computers beendet. Das kam ihm gelegen. In der Schule zog man ihn wegen seines Jähzorns auf. Zu Hause konnte er sich bei intergalaktischen Sternenkriegen und Mittelalterschlachten abreagieren. Teilweise kämpfte er an mehreren Fronten zugleich, auf Mitspieler legte er keinen Wert. Von Tag zu Tag steigerte er seinen Konsum, lernte nicht mehr, schlief nicht mehr, duschte nur noch einmal die Woche. Die Mutter bemerkte, wie sie ihr einziges Kind an die virtuelle Welt verlor.

Doch die Deutschlehrerin war machtlos. Sie brachte ihm Nudeln mit Tomatensoße ins Kinderzimmer. Wenn sie ihn fragte, ob er mit ins Kino kommen wolle, war ihm das immer „zu kurzfristig“. Oft eskalierte die Situation. Beide schrien sich an, bis der kräftige Markus seine zierliche Mutter einfach anhob und aus dem Zimmer trug. Die Eltern beschlossen, den Rechner in ihrer Zweitwohnung auf derselben Etage zu isolieren. Markus verschaffte sich dorthin schnell Zugang. Er brach mit einer Scheckkarte in das Versteck ein.

### **„Ich war taub“**

Zu dieser Zeit war Markus emotional kaum noch erreichbar. „Ich habe nichts mehr gespürt, die Umwelt nicht mehr bewusst wahrgenommen. Ich war taub“, sagt der heute 17-Jährige. Die einzige Regung war Wut, wenn es vor dem Rechner nicht so klappte. Irgendwann wurde Markus klar, dass er ein Problem hatte. Er zog die Kabel aus dem Computer und übergab sie seinem Vertrauenslehrer. Seit einem Rückfall sitzt er nun fast einmal wöchentlich im Café Beispiellos der Berliner Caritas und sucht das Gespräch mit Leidensgenossen.

Die digitale Welt boomt, weil sie die Wünsche ihrer Bevölkerung in Echtzeit befriedigt. Viele hängen längst fest im weltumspannenden Netz. Teenager und Rentner, Rechtsanwälte und Ärzte, Arbeitslose und Hausfrauen. Sie leben nach der Arbeit als sogenannte Avatare, virtuelle Stellvertreter ihrer selbst, jagen Terroristen in „Counter-Strike“, chatten bis zum Morgengrauen oder schauen für 1,99 Euro die Minute zu, wie knapp bekleidete Damen ihre via Tastatur übermittelten Wünsche erfüllen.

### **Glücksgefühl durch körpereigene Opiate**

Egal, ob man im Weltraum Planeten besiedeln, virtuelle Inseln verteidigen oder auf den sieben Weltmeeren Schrecken verbreiten muss - im Spiel klappt alles viel besser als im realen Leben. „Genau hier lauert die Suchtgefahr“, sagt Gerald Hüther, Hirnforscher an der Universität Göttingen. „Die Hersteller haben ein perfektes intuitives Verständnis für die Bedürfnisse vor allem der jungen Nutzer: Sie bieten Aufgaben, mit denen die Spieler über sich hinauswachsen können.“ So hinterlässt das Spielen bleibende Spuren: „Das Belohnungszentrum im Zwischenhirn schüttet Dopamin aus“, erklärt Hüther. Dieser Botenstoff sorgt dafür, dass körpereigene Opiate dem Spieler ein Glücksgefühl vermitteln. Dopamin führt auch dazu, dass bestimmte Verschaltungen von Nervenzellen im Gehirn immer stärker werden. „Wenn es also ein starkes Glücksgefühl beim Spielen gibt, baut das Gehirn so etwas wie Autobahnen für diese Reize.“

Wer erst mal solche Prachtalleen im Hirn hat, fährt keine Umwege mehr durch kleine Seitengassen, sondern rast direkt hinein ins schöne Reich der Spiele, das schon bald seinen Zoll fordert: Trockene Augen, verschwommenes Sehen, Müdigkeit und Verspannungen sind noch der Light-Tarif. Schulversagen, Familiendramen, Jobverlust, Beziehungsstörungen und finanzielle Not verschärfen die Lage. Dann wäre es Zeit für eine Therapie.

Bert te Wildt, Psychiater an der Medizinischen Hochschule Hannover, untersuchte 30 deutlich Netzabhängige. Bei 25 von ihnen fand er ein depressives Syndrom, in mehreren Fällen Auffälligkeiten in der Persönlichkeitsstruktur. „In unserer Studie an Internetabhängigen haben wir festgestellt, dass die Menschen alle Kriterien für bekannte psychische Erkrankungen erfüllen“, sagte Wildt. „Die Internetabhängigkeit ist bei diesen Menschen als Symptom zu verstehen.“ Deshalb ist er skeptisch, ob man zu diesem Zeitpunkt die Internetabhängigkeit als eigenständige Krankheit deklarieren sollte. Allerdings: „Ein pragmatischer Grund, der dafür spräche: Es gibt Menschen, die ganz stark unter Internetabhängigkeit oder Computerspielsucht leiden und denen die dahinterliegende psychische Erkrankung nicht bewusst ist. Wenn man eine spezifische Behandlung für Internetabhängige

anbietet, haben diese Menschen die Möglichkeit, erst einmal Hilfe zu bekommen. Diese Hilfsangebote sind aber gegenwärtig spärlich gesät.“

### **Leben abseits des Bildschirms**

Das Smith&Jones-Zentrum für Abhängige in der Sint Nicolaasstraat 16 mitten in Amsterdam spielt in Europa eine Vorreiterrolle in der Daddelsucht-Therapie. Hier gibt es keine aseptischen Räume mit weißen Kacheln. Das Haus ist ein vierstöckiger Bau, kaum breiter als ein Wohnzimmer. Gleich hinter der Rezeption steht eine verschlissene Sofaecke. Drei bis vier verzweifelte Elternpaare nehmen dort täglich Platz, ihre Sprösslinge im Schlepptau. Manchmal ist die Stimmung wie auf einer Beerdigung“, sagt Keith Bakker, ehemaliger Junkie und Betreiber der Einrichtung. „Die Eltern haben jeden Kontakt zu ihrem Kind verloren. Es gibt einfach keine Verbindung mehr.“

André etwa wurde vor zwei Tagen von seinen Eltern bei Bakker abgeliefert. Die erste Nacht war ein Albtraum, erzählt der 16-jährige WoW-Spieler. Er konnte erst einschlafen, als er das Summen der Waschmaschine im Nebenzimmer hörte. Das Geräusch beruhigte ihn, weil es ihn an seinen Rechner zu Hause erinnerte. Jungen wie André werden von zehn Psychologen und einem Psychiater mit Einzel- und Gruppengesprächen, Radtouren und Paintball-Turnieren zurück in die Realität geführt. „Die Kids müssen wieder lernen, dass es sich auch abseits des Bildschirms lohnt zu leben“, sagt Bakker. Im Vergleich zu den Niederlanden ist Deutschland therapeutisches Entwicklungsland: Da „Online-Sucht“ als offizielle Diagnose nicht existiert, lässt sich auch nicht ohne Weiteres eine Behandlung verordnen. Dagegen kämpft Gabriele Farke seit beinahe einem Jahrzehnt. Die Ratgeber-Autorin aus Buxtehude hat den Verein „Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht“ gegründet und betreibt im Internet die Seite [www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de). 150 000 Zugriffe verzeichnet sie monatlich. Sie bietet Beratung an. „Meistens melden sich die Eltern“, sagt Gabriele Farke.

### **Letzte Flucht: der Freitod**

Oliver Jacobs fühlte sich sterbenselend. Die Nachricht über seinen bevorstehenden Freitod verfasste der 15-Jährige mit den Tasten seines Handys. Es war ein später Nachmittag im Sommer 2004, der blonde Teenager saß allein auf einer Wolledecke in einem Waldstück bei Bielefeld, die Vögel zwitscherten, die Welt wirkte freundlich. Aber Oliver sah keinen Ausweg: Er würde sitzen bleiben, sein Amerika-Austausch platzen. Seit einem Jahr hatte er keinen Internetzugang mehr. Jetzt war er am Tiefpunkt.

Aus einer Wodkaflasche hatte der Junge sich Mut angetrunken, um die etwa 100 Herztabletten aus dem Vorrat seines Vaters zu schlucken. Gerade schickte er die SMS mit seinen letzten Worten, da klingelte es. Ein Kumpel überredete Oliver, es nicht zu tun. „Das war wirklich Schwein“, sagt der heute 18-Jährige. Am selben Abend fand er sich in der Psychiatrie wieder. Oliver's Fall ist ungewöhnlich. Er war nicht süchtig nach Inhalten - er erschuf sie selbst. Als er zehn war, ließen seine Eltern sich scheiden, er blieb beim Vater. Auf seinem ersten PC programmierte er kleine Funktionen, baute eine einfache Fan-Website, zum Spiel „Microsoft Train Simulator“. Es war das erste von vielen „Projekten“, die Oliver in die Isolation trieben. Zwei Jahre später zieht die neue Freundin zum Vater. Oliver ist plötzlich „nicht mehr die Nummer eins“. Er schließt sich mit seinem Kater in sein Zimmer ein, dort liegt nun ein DSL-Anschluss. Er chattet mit Könnern und studiert Quelltexte. Bald ist die Schule Nebensache. Stattdessen feilt er an einer großen Fan-Seite für die Städtebausimulation „Sim City“.

## **Geld von Papas Konto abgebucht**

Oliver findet listig Wege, um seine Obsession auszuleben. Gegenüber einer Agentur gibt er sich als älter aus, bestellt ein Grunddesign für eine Seite und lässt die Rechnung über 350 Euro vom Vater bezahlen. Der damals 14-Jährige schreibt Business-Pläne in Powerpoint. Er will den Eltern beweisen, dass er nicht spielt - und prompt „investieren“ sie: Mit dem Geld mietet er Platz auf Servern und kauft Foren-Software.

Insgesamt 200 Domains mietet Oliver, die Eltern kostet das am Ende etwa 15 000 Euro. Rechnungen von Lieferanten lässt Oliver von Papas Konto abbuchen, er fälscht Unterschriften und hält auf Ebay Waren feil, die er nicht liefern kann. Er raucht Kette und versagt in der Schule. Der Vater schickt ihn kurz zur Mutter, doch auch die ist überfordert. Es hagelt Strafanzeigen. Der Vater kappt die DSL-Leitung. Für Oliver ein kalter Entzug, mit dem er nicht zurechtkommt. „Ich war fast drei Jahre nur im Internet. Das ist, als hätte ich im Koma gelegen.“ Als feststand, dass er die neunte Klasse nicht schafft, beschloss der Junge seinen Selbstmord.

Nach diesem Tiefpunkt im Wald hat Oliver freiwillig drei Monate in der Jugendpsychiatrie verbracht. Seit seiner Entlassung nutzt er eine ambulante Therapie. Inzwischen hat er seinen Hauptschulabschluss und besucht ein Berufskolleg. Allein vor dem Informatik-Unterricht hat er Panik. Oliver, der seine prägenden Jahre vor dem Bildschirm verbracht hat, weiß nicht, wie es weitergehen soll. „Was passiert mit uns Süchtigen, wenn das Internet in Zukunft immer wichtiger wird?“

\* Name von der Redaktion geändert

Mitarbeit: Gerd Elendt, Mascha Jacoby, Arnd Schweitzer, Wolf-Christian Ulrich

Quelle: *stern.de* vom 09.04.2008 // 14.3.2008

[www.stern.de/wissenschaft/mensch/:Onlinesucht-Verloren-Welten/616788.html](http://www.stern.de/wissenschaft/mensch/:Onlinesucht-Verloren-Welten/616788.html)

[www.stern.de/wissenschaft/mensch/616788.html](http://www.stern.de/wissenschaft/mensch/616788.html)

## Sport mit der Maus

### Der 19-jährige Pascal Pfefferle ist fast Weltmeister - im Computerspiel „Command & Conquer“

Von unserer Redakteurin Kathrin Blum



Pascal an seinem Trainingsplatz

**„Krach!“, „Peng!“, „Boom!“ dröhnt es aus den Boxen, wenn Pascal Pfefferle aus Ehrenkirchen-Offnadingen am Computer sitzt. Er spielt mehrere Stunden täglich Computer. Und hat mit seiner Leidenschaft kürzlich sogar den dritten Platz einer Weltmeisterschaft gewonnen - der World Cyber Games.**

„Command & Conquer“ heißt das Spiel, das es Pascal angetan hat. Und er gibt zu: „Ja, es ist ein Kriegsspiel.“ Es sei aber auch ein Strategiespiel, bei dem man etwas lernen könne. Mit Vorurteilen umzugehen ist er gewohnt. Der 19-Jährige qualifizierte sich bei den deutschen Meisterschaften in Berlin in der Kategorie „Command & Conquer“ für die World Cyber Games 2007 in Seattle. Dort erspielte er sich die Bronzemedaille. Er sahnte Sachpreise ab und lernte ganz nebenbei nicht nur die USA kennen, sondern viele nette Cyber-Fans aus der ganzen Welt. Und das auch noch völlig kostenlos. Denn finanziert wurde Pascals Reise wie bei vielen „richtigen“ Sportarten von Sponsoren.

Sein 23-jähriger Bruder nahm Pascal vor vier Jahren zu einer LAN-Party mit, also einer Netzwerkparty, auf der viele Menschen gegeneinander spielen. Schon war es um ihn geschehen. Er spezialisierte sich auf „Command & Conquer“ und wurde immer erfolgreicher, besiegte einen Gegner nach dem anderen. Vor einem Wettbewerb oder einer LAN-Party sitzt er zwei bis drei Stunden täglich vor der Mattscheibe. Seine Eltern achten darauf, dass es nicht mehr wird. Doch Pascal würde das, was er da tut, nie selbst als spielen bezeichnen. Nein, er trainiert - schließlich macht er elektronischen Sport, so genannten E-Sport.

„Bei Command & Conquer geht es um intelligente Strategien und Schnelligkeit“, erklärt er. „Man muss gegen verschiedene Trainingspartner kämpfen, um verschiedene Möglichkeiten ausprobieren zu können.“ Pascals Gegner kommen aus der ganzen Welt, neue Partner findet er übers Internet. Unterhalten kann er sich mit ihnen auf Englisch, Französisch oder Spanisch. „Durch mein Training für Command & Conquer bin ich in der Schule besser geworden - vor allem in den Fremdsprachen“, sagt er grinsend, „deshalb tolerieren meine Eltern auch, dass ich oft und lange am Computer sitze.“ Bei „Command and Conquer“ geht es darum, Geld zu sammeln, und mit diesem Geld eine Basis mit Lufteinheiten und Infanterien aufzustellen. Damit kann dann der Feind angegriffen und abgewehrt werden. Explosionen, Kugelhagel und Rauchwolken - das klingt grausam. Ist es das auch? „Mir geht es mehr um die Strategie, wie ich den Feind besiegen kann“, sagt Pascal Pfefferle, „nicht darum, dass ich virtuell töte“. Pascal glaubt nicht, dass ihn das Spiel aggressiv macht. „Schließlich kann ich zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden“, sagt er.

In der realen Welt spielt der 19-Jährige Fußball und kann sich für Sprachen begeistern. Sein Beruf später kann, muss aber nicht unbedingt mit dem Computer zu tun haben. „So ganz

genau weiß ich noch nicht, was ich später machen möchte, es gibt da mehrere Optionen.“ Wirtschaftsinformatik interessiert ihn, oder Game-Design. Pascal könnte sich aber auch gut vorstellen, Pilot zu werden - einfach ist das nicht, aber bewerben möchte er sich auf jeden Fall.

Bis er in die Berufswelt einsteigt, hat er noch Zeit, um an Cyber-Wettbewerben teilzunehmen. Über das gute Abschneiden bei den World Cyber Games und dass er sich überhaupt für diese qualifiziert hat, freut er sich riesig. „Aber ich habe ja auch hart trainiert.“ Können und kluge Strategien sind das eine; „Glück gehört aber auf jeden Fall auch dazu“, gibt er grinsend zu. Auch ein Glücksfall: Seine Schule hat ihn für die Zeit in Seattle sogar vom Unterricht freigestellt.

Und Pascal Pfefferle hat sogar inzwischen einen Weg gefunden, mit seinem Hobby etwas Geld zu verdienen: Bei Wettbewerben gewinnt er immer wieder Laptops und Computer-Zubehör. „Weil ich ja mittlerweile bestens ausgestattet bin, verkauf ich das Equipment bei Ebay“, verrät er.

### **World Cyber Games**

Die World Cyber Games (WCG) sind das **größte E-Sport-Event** der Welt mit bis zu 25 000 US-Dollar Preisgeld. Sie wurden 2000 mit der Unterstützung von Samsung, dem Hauptsponsor, ins Leben gerufen. Seitdem finden sie jährlich statt. Die Spieler treten meist in **Nationalmannschaften** gegeneinander an. Jedes Jahr kommen **neue Spiele** hinzu. 2003 führte die deutsche Nationalmannschaft den Medallenspiegel an. Nächstes Jahr könnten die WCG nach Deutschland kommen, da **Köln** als Bewerberstadt in der engeren Auswahl steht.

Quelle: *Badische Zeitung* vom 07.11.2007

## **Gewaltspiele: Ein Verbot bringt nichts**

**Normale Jugendliche können Realität vom Virtuellen unterscheiden, behauptet Martin Stolpe. Bei Computerspielen wie „Counterstrike“ gehe es nicht ums Töten, sondern um Geschicklichkeit.**

Am Freitag, dem 26. April 2002, erschießt der 19-jährige Robert S. 16 Menschen. Die grausame Tat im Erfurter Gutenberg Gymnasium erschütterte ganz Deutschland. Schon kurz darauf ist der vermeintliche Grund des Amoklaufs bekannt: Computerspiele. Als Folge tritt ab dem 1. April 2003 das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Diese Ereignisse sind nun alle schon eine Weile her. Trotzdem reißt die Debatte nicht ab, ob Computerspiele gewalttätig machen. Dem möchte ich in meinem Artikel auf die Spur kommen.

Eltern und Pädagogen vermuten, dass Actionspiele schuld an solchen Taten seien, und wollen deshalb ihren Nachwuchs vor Computerspielen schützen. Doch schaden Computerspiele überhaupt, und ist es ein wirksames Mittel, sie zu verbieten? Ich denke, nein. Meiner Meinung nach gehören zwar Actionspiele nicht in die Hände von 12-Jährigen oder noch Jüngeren. Ältere können dagegen Realität vom Virtuellen unterscheiden.

Immerhin spielen schon allein in Deutschland 500 000 Jugendliche das Computerspiel „Counter-Strike“. Und das sind sicherlich nicht alles potenzielle Mörder, sondern ganz normale Jugendliche. Den Jugendlichen geht es nicht ums Töten von möglichst vielen Gegnern, sondern um Strategie, Geschicklichkeit und um Reaktionsschnelligkeit.

In diesem Punkt vertrete ich die Meinung von Ralf E. Streibl (Uni Bremen), die er im ZDF geäußert hatte: „Nur weil jemand solche Computerspiele spielt, wird er nicht zu solchen Taten getrieben. Entscheidend ist das, was sonst aus der Lebensumwelt mitgebracht wird.“

Ich halte das enge Umfeld einer Person auch für sehr wichtig. So ist es wahrscheinlicher, dass ein Mensch, der in seiner Kindheit misshandelt wurde, zu einem Kriminellen wird, als eine Person, die in einem geordneten Elternhaus aufwuchs, aber Actionspiele in seinem Jugendalter spielte. Natürlich sind auch der Wohnort, Freunde und Schule wichtig. Man darf die Ursachen für das Handeln einer Person nicht auf den Einfluss von Computerspielen reduzieren.

Dazu Elke Monssen-Engberding, die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für Jugend gefährdende Schriften (BPJS): „Entscheidend sind, wie es viele Wissenschaftler in den letzten Tagen dargelegt haben, mehrere Faktoren. So muss es sich sicherlich um einen Vielspieler handeln, es muss unter Umständen ein gewaltgeprägtes Umfeld vorhanden sein sowie eine bestimmte Persönlichkeitsstruktur des Täters.“

Es gab auch schon mehrere Studien zu Computerspielen und deren Wirkung. Eine Langzeitstudie wurde von dem Psychologieprofessor Kevin Durkin (University of Western Australia) durchgeführt.

Sein Ergebnis war, dass es kaum Anhaltspunkte dafür gebe, dass Spiele mit Gewaltinhalten zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft führen würden. Andere Studien kamen zu ähnlichen Ergebnissen.

Die Eltern sollten ihrem Nachwuchs das Computerspielen also nicht verbieten, denn sonst besteht die Gefahr, dass der Jugendliche heimlich spielen wird und sich dann an gar keine Grenzen mehr hält.

Wenn man das Computerspielen maßlos übertreibt, sehe auch ich die Gefahr, dass der Jugendliche süchtig wird und den Bezug zur Realität verliert. Außerdem ist es bekannt, dass ständiges Sitzen vor dem Bildschirm die Augen und den Rücken schädigt.

Aber wer weiß schon, dass das Computerspielen Jugendliche in ihrer intellektuellen Entwicklung sogar fördern kann. Zum Beispiel werden das räumliche Denken und die Reaktionsschnelligkeit geschult und gestärkt.

Martin Stolpe, 9 b

Sankt-Ansgar-Schule

Quelle: *Hamburger Abendblatt* vom 27.02.2004

## Forscher: Computerspiele schulen kognitive Fähigkeiten

**Frankfurt/Main - Moderne Computerspiele schulen nach Ansicht des Trendforschers Matthias Horx „die kognitiven Fähigkeiten, die wir in der Arbeits- und Wissenswelt des 21. Jahrhundert brauchen“.**

„Computerspiele sind in einer unglaublichen Art und Weise differenziert geworden, in einer Komplexität, dagegen ist jedes Schachspiel langweilig und dumm“, meinte Horx, Vater des Zukunftsinstituts in Kelkheim am Taunus in einem dpa-Gespräch in Frankfurt. Viele glaubten zu Unrecht, Lesen sei dem Spielen am Computer überlegen. „Da wird Kulturdünkel aufrechterhalten. Man möchte immer die alten Kulturtechniken behalten, und deshalb definiert man alle neuen erstmal negativ.“

Das umstrittene Computerspiel „World of Warcraft“ zum Beispiel werde weltweit von sieben Millionen Menschen, darunter rund einer halben Million in Deutschland, gespielt. Dabei ließen sich „Kooperation, Kampf um Konkurrenz, strategisches und taktisches Denken“ lernen. So wie viele Menschen heute Computerspiele für gefährlich hielten, habe das Lesen von Romanen im 16. bis 18. Jahrhundert als dekadent gegolten. „Zu Beginn der Kinofilme hat man ebenfalls behauptet, die Menschen verschwänden in Scheinwelten und könnten danach mit der Wirklichkeit nicht umgehen.“

„Die Bedenkenträger sind vor allem die Medien. Und dann gibt es immer eine Menge von Leuten, die ihre alten Privilegien gegen die „Newcomer“ verteidigen wollen. Das ist eine unselige Tradition von der Kirche bis heute“, sagte Horx. „Die Kirche hat ebenfalls versucht, Kulturtechniken zu dominieren - die Leute sollten Latein lesen und die Bibel studieren, alles andere galt als abwegig. Dabei entwickeln sich neue Medien immer durch eine Art Verdauungsprozess. Es kommt eine neue Technologie auf, man experimentiert damit, und dann lernen Menschen langsam, sinnvoll damit umzugehen.“

Chatten ist nach Ansicht des Trendforschers eine „Erweiterung unseres kommunikativen Kosmos“. Es sei „ein tiefes menschliches Bedürfnis, in Netzwerken und zunächst einmal auf Distanz zu kommunizieren - und erst dann auszuwählen, mit wem man sich näher und intimer beschäftigen möchte“.

Quelle: *dpa* vom 29.07.2006

[http://portale.web.de/Computer/PC\\_Multimedia/?msg\\_id=6220411](http://portale.web.de/Computer/PC_Multimedia/?msg_id=6220411)

**Begriffserklärung „kognitiv“:** Zu den kognitiven Fähigkeiten eines Menschen zählen zum Beispiel die Aufmerksamkeit, die Erinnerung, das Lernen, die Kreativität, das Planen, die Orientierung, die Argumentation, der Wille, das Glauben und einige mehr (nach [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)).

## **Gewaltspiel-Debatte.**

### **Größter deutscher Spielehersteller droht mit Wegzug**

**Videospiele-Entwickler Crytek ist die einzige deutsche Computerspiel-Firma von Weltrang. Jetzt droht die Firma, Deutschland den Rücken zu kehren - sofern es zu einem Herstellungs- und Verbreitungsverbot sogenannter Killerspiele kommt.**

Sollte es zu einem Herstellungsverbot von sogenannten Killerspielen kommen, würde man „Deutschland verlassen“, sagte Firmenmitgründer Avni Yerli dem Nachrichtenportal „Welt Online“ vor Beginn der Leipziger Branchenmesse „Games Convention“.

„Budapest ist eine schöne Stadt. Dort haben wir schon eine Niederlassung“, so Yerli im Interview. Zudem würden regelmäßig Wirtschaftsministerien aus anderen Ländern anklopfen. „Vor allem England, Schottland, Österreich und Singapur sind sehr aktiv“.

Durch einen Wegzug von Crytek würde Deutschland den Anschluss an die Weltspitze verlieren, da es derzeit kein weiteres, international wettbewerbsfähiges Spielestudio gibt. Das Frankfurter Unternehmen beschäftigt rund 130 Mitarbeiter aus 27 Ländern.

Videospiele gelten als eine wichtige Zukunftsbranche. Von 2007 bis 2011 soll der Umsatz mit Spielen für Konsolen, PCs, Mobiltelefone und andere portable Geräte um jährlich 9,7 Prozent auf 3,4 Milliarden US-Dollar steigen, prognostiziert die Wirtschaftsprüfungs- und Beratungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers (PwC) im aktuellen „Global Entertainment and Media Outlook: 2007- 2011“

### **Innenminister fordern Herstellungs- und Verbreitungsverbot**

Die Innenministerkonferenz (IMK) der Länder hatte sich Ende Mai erstmals einstimmig für ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot gewalttätiger Computerspiele ausgesprochen. Man sehe die „Notwendigkeit, erforderliche Verschärfungen des Jugendschutzes und ein ausdrückliches Herstellungs- und Verbreitungsverbot virtueller Killerspiele so schnell wie möglich umzusetzen“, hieß es. Was genau mit „virtuellen Killerspielen“ gemeint ist, wurde nicht definiert.

Zudem soll eine grundlegende Reform der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine altersgerechte Medienfreigabe sichern. In der offiziellen Mitteilung zur Konferenz heißt es, man wolle darauf hinwirken, „dass künftig im stärkeren Maße eine sehr restriktive Altersfreigabe von Gewalt verherrlichenden Computerspielen vorgenommen wird“.

Diese Einschätzung wirkt aus mehreren Gründen verwunderlich: Die Bundesregierung selbst hat die Arbeit der USK noch mehrmals ausdrücklich gelobt. Im europäischen Ausland gilt der deutsche Jugendschutz als vorbildlich. Gewaltverherrlichende Medien jeder Art sind in der Bundesrepublik ohnehin per Gesetz verboten.

Das federführende Bundesfamilienministerium arbeitet derzeit an einem anderen Gesetzentwurf: Statt wie bislang gewaltverherrlichende Spiele soll die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) künftig auch gewaltbeherrschte Spiele indizieren. Diese dürften dann nicht mehr beworben und an Jugendliche verkauft werden.

## **Forscher: „Gewaltspiele führen nicht zu Amokläufen“**

Selbst Spiele-Kritiker innerhalb der Forschergemeinde bezweifeln, dass Videospiele ursächlich für Amokläufe oder andere Gewalttaten verantwortlich gemacht werden könnten. Die Psychologin Ingrid Möller von der Universität Potsdam sagte SPIEGEL ONLINE: „Spiele oder andere Medien sind nicht die Ursache für Amokläufe.“

Ein so komplexes Geschehen auf eine einzige Ursache zu reduzieren, führe zu nichts. Man müsse „Risikofaktoren ausfiltern, die die Wirkung solcher Medien in ungünstiger Weise verstärken“. Es gebe allerdings Hinweise, dass dauerhaftes Spielen brutaler Spiele aggressive Gedankeninhalte fördern könne.

Bekannt geworden war Crytek durch den Ego-Shooter „Far Cry“, in dem als Spielziel feindliche Söldner getötet werden müssen. Als das Spiel herauskam, wurde es in einem Atemzug mit großen US-Produktionen wie „Half- Life 2“ genannt.

„Far Cry“ verkaufte sich etwa 2,5 Millionen Mal. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hatte die erste Version des Spiels auf ihre Schwarze Liste gesetzt. Crytek entschärfte daraufhin einige Sequenzen. Auf der „Games Convention“ wird Crytek diese Woche seinen neuen Ego-Shooter „Crysis“ vorstellen. Das Entwicklungsbudget wird mit mehr als 16 Millionen Euro angegeben.

SSU

[www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,500977,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,500977,00.html)

Quelle: *SPIEGEL ONLINE* vom 21.08.2007

## Studie über Gewalt-Computerspiele

### "Virtuelle Aggression bewirkt reale"

Machen gewaltverherrlichende Computerspiele und Horrorfilme Kinder aggressiv? Die Universität Tübingen präsentiert nun eine neue Studie, die das bestätigen soll.

**BERLIN taz** Spätestens seit dem Amoklauf von Emsdetten im Jahr 2006 hat die Debatte um gewaltverherrlichende Computerspiele Hochkonjunktur. Die Wissenschaft entzweit sich an der Frage, wie gefährlich Ballerspiele für Kinder wirklich sind. Forscher der Universität Tübingen bestätigen nun mit einer neuen Studie die These: Wer als Kind schon Horrorfilme und Gewaltspiele konsumiert, wird als Jugendlicher eher zu Gewalttaten neigen. Dazu wurden vor zwei Jahren 653 Zwölfjährige aus Hauptschulen zu ihrem Umgang mit Medien befragt. Auf zwei Fragebögen sollten die Schüler beispielsweise beantworten, wann sie ihren ersten Horrorfilm gesehen haben und wie oft und wie lange sie täglich Computer spielen.

"Die Ergebnisse waren erschreckend" sagt Günter Huber, Professor für Pädagogische Psychologie an der Uni Tübingen und Leiter der Studie. "Schon Sechsjährige sehen sich Gewaltvideos an, mit zwölf beschäftigen sich einige mehr als fünf Stunden täglich mit Computerspielen". In diesem Jahr wurde die Studie wiederholt, zusätzlich stellten die Wissenschaftler die Frage, wie die Jugendlichen in Konfliktsituationen über den Gebrauch von Gewalt entscheiden würden. Günter Huber sieht seine These bestätigt: "Die Kinder werden durch die Gewalt quasi konditioniert. Virtuelle Aggression bewirkt auch reale Aggression". Soll heißen: Wer als Kind schon von Hass, Macht und Gewalt geprägt wird, dem rutscht als Jugendlicher eher mal die Hand aus.

Winfred Kaminski, Professor vom Institut für Medienforschung an der Fachhochschule Köln, hält nichts von der allgemeinen Verteufelung von Computerspielen. Er stellt vielmehr eine "Generationenkluft" fest. "Computerspiele gehören längst zur normalen Sozialisation der Kinder, sie sind zu Facetten des Alltags geworden" sagt er. Eltern können meist mit Computerspielen nichts anfangen, sie stehen ratlos vor ihren daddelnden Kindern. Kaminski weist darauf hin, dass die bildhafte Darstellung von Gewalt nichts Neues ist: "Die Abbildung von Gewalt gibt es seit Menschengedenken. Ich schicke meine Studenten ins Museum, damit sie sehen, wie blutrünstig schon die Darstellungen des Mittelalters waren". Auch Comics waren zu ihren Hochzeiten in den 80er Jahren bei der Erwachsenengeneration verpönt und sollten sogar verboten werden. "Heute wird Batman als Kult gehandelt" sagt der Wissenschaftler.

Kaminski sieht eine ganz andere Gefahr, die jugendliches Aggressionsverhalten erklärt: Viel gefährlicher ist die Gewalt, die Kinder im Alltag erleben. "Jede Nachrichtensendung zeigt reale Gewalt in der Welt, hinzu kommen die Erfahrungen, die die Kinder im Elternhaus, in der Schule oder im Freundeskreis machen". Wer als Jugendlicher gewalttätig wird oder sogar Amok läuft, bei dem kommen also eine Vielzahl von auslösenden Faktoren zusammen. Von einem Verbot von gewalthaltigen Video- und Computerspielen, wie es die Forscher der Uni Tübingen fordern, hält Kaminski gar nichts: "Das erhöht nur den Reiz". In einer Forderung sind sich Huber und Kaminski allerdings einig: Schule und Elternhaus müssen die Kinder unterstützen, aus dem Medienangebot auszuwählen. Jugendschutz ist vor allem Aufgabe der Gesellschaft.

## **Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen? Kölner Aufruf gegen Computergewalt**

### **1. Killerspiele sind Landminen für die Seele**

5-, 15- und 25jährige sitzen heute Stunden, Tage und Nächte vor Computern und Spielekonsolen. In „Spielen“ wie „Counter-Strike“, „Doom 3“, „Call of Duty“, „Halo 3“, „Crysis“, „Grand Theft Auto IV“ u.a. üben sie systematisches und exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettensäge. Sie demütigen, foltern, verstümmeln, zerstückeln, erschießen und zersägen Menschen an ihren Bildschirmen.

Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass Mediengewalt und vor allem Killerspiele verheerende Wirkungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche haben. Ebenso ist im Alltag von Eltern, Lehrerinnen und Lehrern, Erzieherinnen und Erziehern längst unübersehbar, dass Kinder und Jugendliche durch Computerspiele aggressiver, gewalttätiger und abgestumpfter werden. Belegt ist: Je brutaler die Spiele sind und je mehr Zeit die Kinder damit vergeuden, desto schlechter sind die Schulleistungen. Viele Eltern sind verzweifelt, Lehrerinnen und Lehrer haben mit steigender Brutalität und Schulversagen zu kämpfen.

### **2. Killerspiele sind aktives Kriegstraining**

Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden: Die Soldaten werden desensibilisiert und fürs Töten konditioniert, die Tötungshemmung wird abgebaut. Genauso werden durch Killerspiele Kindern und Jugendlichen Spezialkenntnisse über Waffen und militärische Taktik vermittelt, denn diese sogenannten „Spiele“ sind in Wirklichkeit Simulationen der Kriegsrealität: Sie erzeugen Angst, Stress und andauernde Adrenalinschübe.

Sie erzwingen unmittelbare Handlungen in einem Reiz-Reaktions-Schema und verhindern so gezielt kritische Distanz und Mitgefühl. Die virtuellen Räume und die reale Welt durchdringen sich, werden ununterscheidbar. Der „Spielraum“ unserer Kinder und Jugendlichen entspricht der Wirklichkeit des Kampfes von Soldaten in den völkerrechtswidrigen Kriegen z.B. im Irak und in Afghanistan. Vor genau solchen Zielmonitoren sitzen Panzer-, Flugzeug- und Hubschrauberbesatzungen und schießen wirkliche Menschen einzeln ab – gelernt ist gelernt.

### **3. Wer profitiert vom Krieg in den Köpfen?**

Die „Global Player“ der Spieleindustrie profitieren in einer stagnierenden globalen Wirtschaft vom größten Wachstumsmarkt. Die Computerspielbranche hat einen weltweiten Jahresumsatz von über 30 Milliarden Euro. Computerspiele sind gigantische Geldmaschinen: Die Branche wächst zweistellig, die Rendite ist riesig, denn Computerspiele sind teuer bei geringen Investitionen. Dieser boomende Markt wird in Deutschland sogar staatlich gefördert.

Zudem arbeiten Computerspielindustrie und Militär in Forschung, Entwicklung und Anwendung eng zusammen: Spielentwicklung und Forschungen über militärische Simulationen ergänzen einander. Die US-Armee setzt Computerspiele zur Anwerbung von

Soldaten ein (z.B. [www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com)). Games-Konzerne dienen somit als Teil des militärisch-industriell-medialen Komplexes dazu, mit „Spielen“ die künftigen Soldaten heranzuziehen.

Das Alltagsleben wird vom Krieg durchdrungen, um Akzeptanz für die derzeitigen und künftigen Kriege zu schaffen. Diese Spiele sind somit massive Angriffe auf Menschenrechte, Völkerrecht und Grundgesetz. Warum also wird hiergegen nichts unternommen?

#### **4. Komplizen, Kollaborateure und Profiteure der Killer-Industrie**

Die Entwicklung von Computerspielen wie die Verharmlosung ihrer Wirkungen funktionieren nur, weil Wissenschaftler und Hochschulen seit langem mitspielen. Hochschulen richten Studiengänge für die Games-Industrie ein und Wissenschaftler kreieren eine neue Sprache, die die Wirklichkeit verschleiert statt aufzuklären: Mit Nebelbegriffen wie „Medienkompetenz“ und „Rahmungskompetenz“ wird pseudo-wissenschaftlich suggeriert, dass Kinder und Jugendliche mit Killerspielen sinnvoll „umgehen“ könnten, ohne seelischen und körperlichen Schaden zu nehmen. Die Spiele sind aber gerade so angelegt, dass dies nicht möglich ist.

Kritik an Computerspielen wird als „unwissenschaftlich“ diffamiert. Tatsächlich gibt es aber keinen sogenannten „Wissenschaftsstreit“: Über 3500 empirische Untersuchungen belegen den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und gesteigerter Aggressivität.

Wissenschaftler, die dies leugnen, machen sich zu Komplizen und sind Profiteure des militärisch-industriell-medialen Komplexes, denn deren Institute erhalten umfangreiche finanzielle Unterstützung der Games-Industrie. Die Hochschulen bekommen kaum mehr staatliche Gelder und werden so immer mehr zum Dienstleister der Industrie. So wird wissenschaftliche Korruption und Abhängigkeit von Wirtschaft und Militär geradezu provoziert.

Auch die Politik macht sich zum Handlanger dieser Interessen: Derzeit laufen Beschlussanträge im Bundestag, die Computerspiele zum „Kulturgut“ erklären wollen.

Gelten Gewaltspiele als „Kunst“, kann damit aber der Jugendschutz ausgehebelt werden. Die staatliche „Bundeszentrale für politische Bildung“ beteiligt sich zudem seit Jahren an der Verharmlosung von Gewaltspielen. Hier veröffentlichen nahezu ausschließlich solche „Medienpädagogen“, die der Games-Industrie nahestehen und deren Schriften offen für Gewaltspiele werben. So finanzieren die Bürger mit ihren Steuergeldern ihre eigene Desinformation. Die Bundeszentrale verstößt damit gegen den grundgesetzlichen Auftrag zur Friedenserziehung.

#### **5. Wer verantwortlich ist**

Verantwortlich sind also nicht Eltern, Lehrerinnen und Lehrer, denen die Bewältigung der Folgen immer zugeschoben wird. Verantwortlich sind Hersteller und Kriegsindustrie; die inflationäre Verbreitung der Spiele ist politisch gewollt und wird von „Wissenschaft“ und Medien bereitwillig vorangetrieben.

Tatsächlich brauchen Kinder und Jugendliche nicht „Medienkompetenz“, sondern eine Medienbildung, die Herzensbildung mit einschließt. Kinder und Jugendliche müssen an die sinnvolle und mitmenschliche Bewältigung der realen Aufgaben unserer Zeit herangeführt werden. Daher müssen Eltern, Lehrer und alle Bürger die Verantwortlichen benennen und zur Rechenschaft ziehen.

**Wir lassen nicht zu,**

- o dass die Köpfe und Herzen unserer Kinder weiterhin durch Killerspiele mit Krieg und Gewalt vergiftet werden;
- o dass Kinder und Jugendliche zu Tötungsmaschinen auf den virtuellen und realen Schlachtfeldern dieser Welt abgerichtet werden;
- o dass neue Feindbilder geschaffen und Fremdenfeindlichkeit verbreitet wird;
- o dass die humanen und zum Frieden verpflichtenden Grundlagen unserer Gesellschaft zugrunde gerichtet werden und Krieg zur Normalität wird;
- o dass Menschenrechte, Grundgesetz und Völkerrecht durch Gewaltspiele unterminiert werden.

**Wir fordern,**

- o dass die Herstellung und Verbreitung von kriegsverherrlichenden und gewaltfördernden Computerspielen für Kinder und Erwachsene verboten werden - denn Krieg ist nicht nur schlecht für Kinder, sondern auch für Erwachsene;
- o dass die „Bundeszentrale für politische Bildung“ verharmlosende Schriften zurückzieht und gemäß ihrem Auftrag über den tatsächlichen Stand der Forschung informiert;
- o dass Wissenschaftler ihre Finanzierung durch die Games-Industrie offenlegen;
- o dass alle Parteien ihre Beschlussanträge, die Computerspiele zum „Kulturgut“ erklären wollen, zurückziehen;
- o dass die Games-Industrie keine staatliche Förderung und politische Unterstützung erhält;
- o dass Medienbildung über die tatsächliche Wirkung von Gewaltdarstellungen aufklärt und zum Frieden erzieht;
- o dass Politiker, Wissenschaftler und Medienvertreter ihrem Auftrag gerecht werden, dem Frieden zu dienen, wie es Grundgesetz, Menschenrechte und Völkerrecht verlangen – sonst müssen sie abtreten.

Kontakt:

Prof. Dr. Maria Mies, Blumenstr. 9, 50670 Köln (V.i.S.d.P.), [koelner.aufruf@gmx.de](mailto:koelner.aufruf@gmx.de).  
Hier können auch der Aufruf und Unterschriftenlisten angefordert werden.

## Wie wirkt die dargestellte Gewalt in Computerspielen?

Gewalt wird in Computerspielen nicht nur grafisch und akustisch dargestellt, sondern interaktiv erlebbar gemacht. Ein einfacher Ursache-Wirkungs-Zusammenhang zwischen der Nutzung von Gewaltspielen und dem Ausüben von Gewalt konnte in der Medienwirkungsforschung bisher nicht nachgewiesen werden. Vielmehr geht aus den unterschiedlichen Studien hervor, dass menschliches Verhalten nicht monokausal erklärbar ist, jedoch verschiedene Einflüsse, wie biografische, soziologische, genetische und neurobiologische Faktoren in Kombination mit einer exzessiven Nutzung gewalthaltiger Computerspiele durchaus negative Folgen nach sich ziehen können (vgl. Hartmann 2006).

Der Blick auf die in Spielen dargestellte Gewalt ist für den außenstehenden Betrachter dabei immer ein anderer als der des bzw. der aktiv Spielenden. Für den Spielenden sind in der Regel Spannung und Nervenkitzel ausschlaggebend für die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele, da er dort gefahrlos in eine andere Rolle schlüpfen kann, die ihm im normalen Leben nicht zur Verfügung steht und nach anderen Regeln funktioniert als die Realität.

Es ist daher notwendig, sich mit Kindern frühzeitig über ihre Spiele (nicht nur die digitalen) auseinanderzusetzen. Wichtig innerhalb des Spielprozesses ist es, dass die Rahmung des Spiels, das heißt der Raum der Spielvereinbarung, nicht verlassen wird und dem Spielenden jederzeit klar ist, dass es sich um ein Spiel handelt. Die Fähigkeit, genau diese Grenzen wahrzunehmen und sich daran zu halten, wird von der Wissenschaft als Rahmungskompetenz bezeichnet (Fritz 1997, S. 30).

Insofern liegt es nahe, das Verhältnis von Spiel und Nicht-Spiel und damit von virtueller und realer Welt bereits in der Grundschule durch die vorliegenden Unterrichtseinheiten aufzugreifen und zu thematisieren, um genau diese Rahmungskompetenz bereits im Grundschulalter auszubilden und zu stärken.

Computerspiele mit einer Freigabe ab 12, ab 16 oder ab 18 Jahren gehören nicht in die Hände von Kindern. Die drastische Darstellung von Gewalt kann Kinder in ihrer Entwicklung beeinträchtigen und z. B. Alpträume auslösen, da sie ihre Rahmungskompetenz noch nicht so weit entwickelt haben wie ältere Jugendliche oder Erwachsene, um das Gesehene als reines Medienerlebnis richtig einordnen und verarbeiten zu können. Der Jugendschutz im Bereich der Computerspiele setzt hier deutlich Altersgrenzen, die die mediale Erfahrung des jeweiligen Alters und den Grad der Persönlichkeitsentwicklung berücksichtigen.

Quelle: <https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/wie-wirkt-die-dargestellte-gewalt-computerspielen> abgerufen am 02.03.2012

Weiterführende Informationen in der Publikation "**Medien und Gewalt, Befunde der Forschung 2004 – 2009 Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vorgelegt im März 2010**"

## **Computerspiele Gewalt verstärkt Aggressionen**

Fördert das Geballer am Rechner Aggressionen? Ja, sagt eine neue, umfassende Studie. Allerdings können Computerspiele auch positives Verhalten fördern - theoretisch. Warum die öffentliche Aufregung übertrieben ist.

**Von Sebastian Herrmann**

Die Zahlen knallen rein. 97 Prozent aller US-Teenager, so ergab eine repräsentative Umfrage vor einiger Zeit, zocken regelmäßig Videospiele. Bei Erwachsenen waren es immerhin noch 50 Prozent, die gewohnheitsmäßig Zerstreuung vor der Konsole oder dem Rechner suchen. Die durchschnittliche Dauer, die dabei wöchentlich vor dem Bildschirm verbracht wird, summiert sich auf etwa 13 Stunden. Das ist viel Zeit, um eine gigantische Menge virtuelles Blut zu vergießen, schließlich setzen die kommerziell erfolgreichsten Spiele alle auf Gewalt. Es wird geschossen, geprügelt, gemeuchelt, zählt eigentlich jemand die Toten? Da kommt immer wieder aufs Neue die Frage auf, was dieses Gemetzel in den Köpfen der Spieler anrichtet. Eine neue Meta-Analyse liefert nun eine Antwort. Die Kurzfassung lautet: Aggressive Spiele verstärken aggressives Verhalten; und Spiele mit prosozialem Inhalt verstärken prosoziales Verhalten.

Während Jugendliche scheinbar kollektiv vor dem Rechner die Magazine virtueller Sturmgewehre leer ballern, pflegt auch die Videospiel-abstinente Öffentlichkeit ihre Obsessionen. Es scheint kaum eine Woche ohne kritische Veröffentlichungen zu vergehen, in denen der Untergang der Jugend oder der Verlust der Menschlichkeit durch fiese Killerspiele beklagt wird. Und auch die Wissenschaft widmet sich mit Feuereifer dem Thema: Alleine seit 2009 sind zur Frage nach den Auswirkungen von Videospielen mindestens 98 einzelne Studien mit insgesamt 36 965 Probanden erschienen - das entspricht etwa einer Veröffentlichung pro Monat.

### **"Es gibt einen Effekt"**

Alle diese Untersuchungen haben Tobias Greitemeyer und Dirk Mügge von der Universität Innsbruck zusammengefügt und für eine Meta-Analyse ausgewertet, die im Fachmagazin *Personality and Social Psychology Bulletin* erscheinen wird. Demnach zeigen [Computerspiele](#) Wirkung bei jenen, die viel Zeit damit verbringen - im Guten wie auch im Schlechten.

"Es gibt einen Effekt, alles andere wäre eine Überraschung", sagt Greitemeyer, "allerdings ist dieser Effekt nicht besonders groß." In einer oft hysterisch geführten Debatte klingt das überraschend zurückhaltend. Wird die Gefahr, die von Computerspielen ausgeht, also übertrieben? Man könne durchaus diskutieren, ob der beobachtete, eher schwache Zusammenhang von aggressiven Spielen und aggressivem Verhalten berechtigter Anlass zur Sorge sei, schreiben Greitemeyer und Mügge. Doch die beiden Psychologen legen sich fest: Weil so viele Menschen in virtuellen Schlachten Blut vergießen, stelle das Phänomen tatsächlich ein relevantes Problem dar. Der Effekt mag klein sein, doch wenn er Millionen Menschen betrifft, zeigt er eben Auswirkungen, die für eine Gesellschaft von Bedeutung sind. Die Auswirkungen sind schließlich mutmaßlich gravierend, selbst wenn nur wenige exzessive Spieler auffällig werden.

## **Ballerspiele sollen Aggressionen verstärken**

Die beiden Wissenschaftler bestätigen mit ihrer Arbeit Befunde anderer Forschungsgruppen. So publizierten Psychologen um Craig Anderson von der Iowa State University 2010 im Fachblatt *Psychological Bulletin* die bis dahin umfangreichste Meta-Analyse zum Effekt von Computerspielen. Das Team wertete Studien mit insgesamt mehr als 130 000 Teilnehmern aus. Dabei gelangten sie zu ähnlichen Schlüssen: Ballerspiele verstärken aggressive Gedanken, aggressive Affekte und entsprechendes Verhalten. Zugleich reduzieren sie empathische Gefühle und die Bereitschaft zu helfen. Auch hier waren die beobachteten Effekte zwar deutlich, aber insgesamt moderat. Klar ist aber auch: Im Einzelfall lässt sich niemals sagen, dass Computerspiele Ursache einer Gewalttat waren.

Ist der Fall damit nun endlich abgeschlossen und bei den Akten? Schließlich haben Greitemeyer und Mügge alle relevanten Studien ausgewertet, die seit der Arbeit von Anderson erschienen sind. Bestimmt nicht. "Die Debatte ist nach wie vor am Laufen", sagt auch Greitemeyer. Das liegt auch mit an der hohen Frequenz, mit der neue Studien zum Thema veröffentlicht werden. Diese Einzelbefunde verfügen meist über wenig Aussagekraft, erst aus einer Masse an Befunden lässt sich ein valides Bild schälen - wie nun in der aktuellen Meta-Analyse. Zum einen streuen Ergebnisse schlicht und einfach: Eine einzelne Studie kann trotz aller Sorgfalt einen Zufallstreffer ergeben. Zum anderen sei der Aufbau so gut wie jeder einzelnen Untersuchung zur Auswirkung von Computerspielen diskussionswürdig, sagt Greitemeyer. "Alle Designs haben Schwachstellen."

## ***Computerspiele Aggression, wie misst man das?***

Denn wie lässt sich Aggression im Labor messen? Die Probanden gehen ja nicht automatisch mit dem Messer auf den Experimentator los, wenn sie zuvor am Rechner einige Stunden geballert haben. Wissenschaftler müssen Umwege gehen und bei jedem einzelnen dieser indirekten Kniffe ist die Frage berechtigt, welche Aussagen er zulässt. In Experimenten untersuchen Psychologen etwa, ob [Computerspieler](#) nach einer Gewaltorgie am Rechner anderen eher Schmerzen zufügen - mit hohen Tönen oder zum Beispiel indem sie scharfe Chilisauce ins Getränk anderer kippen. Lautstärke oder Schärfegrad könnten Aggressionen quantifizierbar machen, andererseits wirkt das Setting auch artifiziell.

Andere Möglichkeiten sind Korrelationsstudien, in denen über lange Zeiträume etwa delinquentes Verhalten und die Zeit in Zusammenhang gebracht werden, die mit gewaltsamen Computerspielen verbracht wird. Dabei taucht jedoch die Frage auf: Wenn jemand aggressiv auffällt, liegt das an solchen Spielen? Oder haben aggressive Typen eher einen Hang zum Egoshooten? Kurz, auch solche Studien lassen sich kritisieren. Genauso wie Untersuchungen, bei denen die Probanden zur Introspektion angehalten werden, bei denen sie ihr Verhalten etwa in fiktiven Situationen selbst einschätzen sollen. Wie ehrlich fallen solche Antworten aus? Wie gesagt, jedes Studiendesign hat seine Schwächen - und so bekommen Gegner und Freunde von Computerspielen stets frische Munition, um ihren Standpunkt weiter zu verteidigen und sich hinter ihren Haltungen zu verschanzen.

## **Kriegerische Spiele dominieren**

Wissenschaftlich sollte der Fall abgeschlossen sein. Greitemeyer unterfüttert nun aber einen bislang weniger beachteten Aspekt mit einem Datenfundament: Die Spiele verfügen auch über potenzielle positive Effekte. Prosoziale Spiele fördern erwünschtes Verhalten im Vergleich zu neutralen Spielen eher und senken Aggressionen. Wissenschaftlich mag das eine seriöse Erkenntnis sein, doch für die Praxis ist das wahrscheinlich wenig relevant. Es besteht eben das Problem, dass die meisten Spiele mit zu befürwortender Wirkung irre fad und schlecht gemacht sind. Grafisch schmieren solche Produktionen gegen Gangster-Epen wie die Grand-Theft-Auto-Serie oder Ego-Shooter-Klassiker wie Counterstrike ab. Das große Geld wandert in die Entwicklung kriegerischer Spiele - Panzergefechte, Häuserschlachten, das ganze Programm. Warum ist das so?

Man könnte genauso gut fragen, warum das große Popcorn-Kino eine solche Obsession für Gewaltorgien und Rachephantasien hat. Solche Inhalte verkaufen sich eben, das Publikum mag solche Filme - und ist andersherum an solche Inhalte gewöhnt, weil sie eben produziert werden.

Quelle: <http://www.sueddeutsche.de/wissen/computerspiele-gewalt-verstaerkt-aggressionen-1.1893700>

Süddeutsche Zeitung vom 20. Februar 2014

## ***Neue Diskussion über Computerspiele nach Amoklauf***

Der Amokläufer von München soll Computerspiele mit Gewaltdarstellungen gespielt haben. Schon äußern sich Politiker und Experten – und eine alte Diskussion beginnt von Neuem.

Nach dem Amoklauf von München wird wieder über Computerspiele mit Gewaltdarstellungen diskutiert. Der Vorsitzende der CDU/CSU-Bundestagsfraktion, [Volker Kauder](#), forderte, sogenannte Ego-Shooter-Spiele zu hinterfragen. „Es gibt für alles Grenzen, wenn Gewalt damit gefördert wird“, sagte der CDU-Politiker der „Welt am Sonntag“.

Auch Bundesinnenminister [Thomas de Maizière](#) (CDU) beklagte „das unerträgliche Ausmaß von gewaltverherrlichenden Spielen im Internet“. Dieses habe „auch eine schädliche Wirkung gerade auf die Entwicklung auch junger Menschen“. Das könne kein vernünftiger Mensch bestreiten. „Und das ist auch etwas, dass in unserer Gesellschaft mehr diskutiert werden sollte, als bisher.“

Die Amokforscherin Britta Bannenberg sagte, Amokläufer beschäftigten sich lange mit der Ausführung ihrer Tat, und „malen sich Einzelheiten aus bis hin zur Kleidung, die sie tragen werden. Ego-Shooter-Spiele können für sie identifikationsstiftend sein, wenn die Tat dort in Teilen gleichsam vorab schon mal durchgespielt wird: So werde ich meine Opfer töten.“ Allerdings betonte sie auch, solche Spiele könnten zwar die Tötungsfantasien des Täters verstärken, seien aber nicht die Ursache.

### ***Was sagt die Forschung?***

Untersuchungen zu dem Thema sind nur schwer durchzuführen und haben widersprüchliche Ergebnisse hervorgebracht. [Eine 2016 veröffentlichte Studie von Forschern der John Hopkins University in Baltimore sieht keinen Zusammenhang von Computerspielen und Verhaltensstörungen](#): Die Wissenschaftler befragten 5400 in den neunziger Jahren aufgewachsene Kinder, die später Videospiele spielten, jeweils im Alter von acht bis neun und dann noch einmal mit 15 Jahren. Verhaltensstörungen und die Anzahl der Computerspiele, die in einem Haushalt vorhanden waren, so ihre Schlussfolgerung, stünden in keinem Zusammenhang. Gewalttätige Computerspiele riefen auch keine Depressionen hervor. Ein Vergleich zwischen den Jugendlichen, die gewalttätige und denen, die kompetitive Spiele spielten, deutete allerdings darauf hin, dass Gewalt stärker als die Wettkampf-Elemente mit Verhaltensstörungen zusammenhänge. Die Hinweise darauf sind laut den Forschern aber eher schwach.

Der Amokläufer von München hat wohl Gewalt-Computerspiele gespielt. Das lässt eine alte Debatte aufleben

Zu einem ganz anderen Schluss kamen [kanadische Forscher der Brock University im Jahr 2012](#). Die Forscher sehen nicht nur einen Zusammenhang zwischen Gewalt in Computerspielen und aggressivem Verhalten, sondern auch eine Kausalität. Ihre über drei Jahre laufende Studie mit rund 1500 Jugendlichen zeige: Nicht ohnehin zu Aggression neigende Jugendliche spielten Gewaltspiele (das wird als Selektionshypothese bezeichnet).

Sondern wie viel Zeit jemand mit solchen Spielen verbringe, beeinflusse aggressives Verhalten (Sozialisationshypothese).

### ***Sprache im Netz sei verroht***

Unions-Fraktionschef Kauder forderte unterdessen auch, neu über die Rolle sozialer Netzwerke nachzudenken. Der Kampf gegen die Gewalt sei nicht allein Aufgabe der Sicherheitsbehörden. „Extremismus, Gewalt und Hass müssen in der Gesellschaft geächtet werden, egal woher diese kommen, ob von links, von Islamisten, aus der rechten Szene oder von anderswo“, verlangte der CDU-Politiker.

Die Sprache im Netz sei verroht. „Man hat sich auch fast daran gewöhnt, dass extremistische Propaganda überall im Internet zu finden ist. Darüber müssen wir mehr reden“, sagte Kauder.

Mehr zum Thema

- [Amokläufer als Vorbild: Müssen wir sie als Helden sterben lassen?](#)
- [Buch „Amok im Kopf“: Was den Attentäter von München animiert haben könnte](#)
- [Attentäter von München: Führen Depressionen in den Amoklauf?](#)
- [Attentat von München: Stimmen im Kopf](#)

Die Freiheit des Netzes sei kein absoluter Wert: „Es ist unerträglich, dass das Video des Attentäters von Würzburg immer noch im Internet kursiert. Der Mann bekommt damit noch mehr Aufmerksamkeit. Das könnte auch andere zum Nachahmen der Tat verleiten.“

Quelle: <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/ungluecke/diskussion-ueber-killer-computerspiele-nach-amoklauf-in-muenchen-14355353.html>

Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 24.07.2016

## ***Wie Gewalt im Computerspiel erforscht wird***

Spiele, in denen Gewalt eine zentrale Rolle spielen, stehen immer wieder in Kritik, aber auch im Fokus der Forscher.

Berlin/Tübingen. Es sind vor allem Jugendliche und junge Erwachsene, die etwa Kriegsspiele und Ego-Shooter spielen. Was machen die da eigentlich? Ein Forscher hat mitgespielt und Buch geführt – nun wird er dafür ausgezeichnet.

"Erst nachdem wir jede Menge Schaden angerichtet hatten, wurden wir von einer Panzerfaust in die Luft gesprengt. Zufrieden waren wir aber allemal." So fasst der Kulturwissenschaftler Christoph Bareither (Universität Tübingen) in seiner Doktorarbeit ein Gefecht in einem Computerspiel zusammen, an dem er mit anderen Spielern teilgenommen hatte. Insgesamt spielte Bareither hunderte Stunden selbst bei diversen Spiele mit, um virtuelle Gewalt zu erforschen. Am 8. November erhält er für seine Dissertation in Berlin den Studienpreis der Körber-Stiftung aus den Händen von Bundestagspräsident Norbert Lammert.

## ***Auch Mitleid und Schuldgefühle***

Gewalt in Computerspielen bereitet Spielern nach Bareithers Erkenntnissen ein "hochkomplexes Vergnügen": Sie erlebten Dominanz und Freude, Hochs und Tiefs, ja sogar Mitleid und Schuldgefühle. "Es steht dem Kinobesuch oder dem Fußballspielen in nichts nach", sagte Bareither. Und betont: Er wolle virtuelle Gewalt nicht verharmlosen. Gleichwohl müsse man das Potenzial der Spiele, Emotionen hervorzurufen, anerkennen. "Sonst grenzt man alle Computerspieler aus und es kommt zu keiner vernünftigen Debatte." Diese sei nötig, um eine angemessene Kritik an virtueller Gewalt jenseits moralischer Vorurteile zu ermöglichen.

Für manchen mögen Bareithers Ergebnisse nach streitbaren Thesen klingen. "Ich würde das voll unterschreiben", sagt dagegen der Computerspielforscher Prof. Maic Masuch (Universität Duisburg-Essen). Er gab Ende der 90er Jahre erste Computerspiel-Seminare, weil er selbst gern spielte, und besetzte Deutschlands wohl erste Professur in diesem Bereich. Er betont, viele Spiele lägen heute auf hohem erzählerischem Niveau, Charaktere seien vielschichtig – und manche Spieler setzen sich über Jahre mit einem Spiel auseinander. "Das geht dann sogar weit über einen Kinobesuch hinaus", sagt Masuch.

## ***Spielen auch Thema an der Uni***

Anders als in Masuchs Anfangszeit hat Computerspielforschung heute an vielen deutschen Universitäten Einzug gehalten. Die Zugänge und Methoden variieren je nach Disziplin: Informatiker und Politikwissenschaftler mischen in dem Feld ebenso mit wie die Geisteswissenschaften – mit unterschiedlichen Methoden.

Bei der Computerspielforschung standen mögliche Wirkungen, gerade von "Gewaltspielen", lange im Fokus. Etwa nach dem Amoklauf von Winnenden 2009 hoffte man auf Erkenntnisse. Doch diese blieben uneinheitlich.

## ***Kein Zusammenhang mit echter Gewalt***

Nach Masuchs Einschätzung ist es "ungeheuer schwierig", bei Computerspielen überhaupt Prinzipien von Ursache und Wirkung herzuleiten. Pauschalisierte Aussagen wie "15 Minuten Konsum von Gewaltdarstellungen pro Tag machen Jugendliche gewalttätig" klingen zunächst naheliegend, seien aber wissenschaftlich unhaltbar. Sinkende Empathie durch viele Gewalterlebnisse am Computer hält aber auch Masuch in der Gesamtwirkung für wahrscheinlich.

Die eine eindeutige Antwort gibt es vielleicht gar nicht: Der Psychologe Dietrich Dörner (Universität Bamberg) nannte "Killerspiele" einmal den "geborenen Sündenbock": Sie ersparten jedes Nachdenken über tatsächliche Gewaltursachen.

## ***Äußerungen der Mitspieler notiert***

Auch Bareither schließt mögliche Wirkungen von Spielen auf die Spieler nicht aus, wie er sagt. Für ihn ist die zentrale Frage aber, was die Spieler mit den Spielen machen und was sie damit erleben. Um das zu erforschen, knüpfte er Kontakte in die Szene und wurde zum Mitspieler. "Ich habe ein detailliertes Forschungstagebuch geführt auf einem Laptop neben dem Spielen", sagt Bareither. Darin hielt er das Spielgeschehen ebenso fest wie die Äußerungen der Mitspieler: Ausrufe wie "Bäm!" oder "Wie die wegfliegen, wie lustig!" beim Erschießen von Gegnern.

Manche Äußerungen fand Bareither durchaus bedenklich, wie er sagt. Hasstiraden und Lachen, etwa während eines virtuellen Amoklaufs, bewegten sich "an einer Tabugrenze". Als Spiel mit dem Tabubruch ordnet er auch ein, dass Mitspieler sich in einem historischen Spiel als Deutsche "natürlich" auf die Seite der Wehrmacht schlugen.

## ***Gewalt verstöre noch immer***

Allerdings beobachtete Bareither immer wieder auch Momente, in denen Gewalt unvergnügend wird und Spieler das auch wahrnehmen. Ein Unwohlsein habe er zuerst an sich selbst, später bei anderen bemerkt.

Bareither analysierte YouTube-Videos und Computerspielzeitschriften und führte Interviews mit Spielern. Manche seien dabei zu Erkenntnissen gelangt wie "Eigentlich ist da ja ziemlich krass, was wir hier machen", erzählt Bareither. "Andere sind hochgradig selbstreflexiv." Unter Spielern werde darüber aber nicht gesprochen. "Da steht Spaß im Mittelpunkt."

Als Forscher selbst derart involviert zu sein, sei generell problematisch, erläutert Masuch. "Es kann sehr schwierig sein, die nötige Neutralität und Distanz herzustellen." Für Bareither war das – natürlich nur im Spiel – eine Frage von Leben und Tod: Sein Avatar wurde oft erschossen, weil er gerade Notizen machte und abgelenkt war.

Quelle: <http://www.rp-online.de/digitales/games/wissenschaftler-erklaert-studie-zu-gewalt-in-computerspielen-aid-1.6379189>

RP Online vom 7. November 2016

## Einleitertext zur Planspielmappe „Bundesprüfstelle“

Sehr geehrte Damen und Herren der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM),

Sie entscheiden heute über die Frage, ob besonders gewaltverherrlichende Computerspiele – wie zum Beispiel „Obscure 2“ – für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden sollen oder nicht. Für Sie sind vor allem die Argumente entscheidend, die die beiden Streitparteien für (pro) oder gegen (contra) das Verbot vorbringen.

Nach welchen Regeln die Diskussion abläuft, entnehmen Sie bitte den Infoblättern **Regeln zum Planspiel** „Sollen besonders gewaltverherrlichende Computerspiele für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden?“ und dem **„Ablaufplan“**.

Bitte beachten Sie als Bundesprüfstelle vor allem folgende Hinweise: Sie sind das Entscheidungsgremium.

Um zu einer Entscheidung zu kommen,

- können Sie eine thematische Gliederung der Diskussion vorschreiben („Wir sprechen in der ersten Runde ausschließlich über die möglichen Gefahren der gewaltverherrlichenden Computerspiele, in der zweiten Runde über...“)
- rufen Sie zuerst die Eingangsstatements auf, danach die Wortmeldungen der Diskutanten und zum Schluss die Schlusstatements der Gruppen (siehe Ablaufplan)
- sind Sie zur Neutralität verpflichtet, d.h. Sie kommentieren keine inhaltlichen Aussagen der Teilnehmer/innen
- rufen Sie abwechselnd die Wortbeiträge beider Seiten auf und bevorzugen dabei keine Seite (Sollten sich lediglich Teilnehmer/innen einer Seite zur Wort melden, dürfen Sie diese nacheinander aufrufen.)
- sollten Sie auch bei Teilnehmer/innen und Gruppen nachfragen, die sich nicht zu Wort melden
- können Sie als Mitglied der BPjM jederzeit Zwischenfragen stellen und werden bei ihrer Wortmeldung sofort drangenommen
- sollten Sie Ihre persönliche Meinung zu keinem Zeitpunkt kundtun
- unterbinden Sie unaufgeforderte Zwischenrufe und Kommentare.

# Selbstdarstellung Bundesprüfstelle

**Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM),  
im Folgenden kurz „Bundesprüfstelle“ genannt**

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

Postfach 140165, 53056 Bonn

Tel.: 0228-962103-0, Fax: 0228-379014

E-Mail: [info@bpjm.bund.de](mailto:info@bpjm.bund.de), Website der BPjM [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

## Was ist jugendgefährdend?

Bei der Aufzählung jugendgefährdender Inhalte in § 18 Abs. 1 JuSchG handelt es sich um einen Beispielskatalog, der durch die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle aktualisiert werden kann. Im einzelnen ergeben sich folgende Indizierungs-schwerpunkte: Gewaltdarstellung, Verherrlichung der NS-Ideologie, Rassenhass, sexualethisch desorientierende Medien oder schwer jugendgefährdende Medien

## Gewaltdarstellung

Mit Gewaltdarstellungen ist die Bundesprüfstelle am häufigsten befasst. Mediale Gewaltdarstellungen wirken unter anderem dann verrohend,

- \* wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird;
- \* wenn Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wobei in diesen Fällen überwiegend auch auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt wird;
- \* wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt wird, die Gewalt jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert;
- \* wenn Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit dargestellt wird;
- \* wenn Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden.

Die Bundesprüfstelle indiziert z.B. Computerspiele dann, wenn

- \* Gewaltanwendung gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung dargeboten wird;
- \* Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie);
- \* Gewaltanwendung (insbesondere Waffengebrauch) durch aufwändige Inszenierung ästhetisiert wird;
- \* Verletzungs- und Tötungsvorgänge zusätzlich zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert werden;
- \* Gewalttaten gegen Menschen dargeboten werden, wobei die Gewaltanwendung "belohnt" wird (z.B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen des Computerspiels nur bei Anwendung von Gewalt).

Quelle: Text von der Website [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

## Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)**, ehemals Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), ist eine deutsche Bundesoberbehörde mit Sitz in Bonn, die dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend nachgeordnet ist. Ihre Zuständigkeit liegt in der Prüfung und Aufnahme jugendgefährdender Medien in die Liste jugendgefährdender Medien („Indizierung“). Sie dient dem medialen Jugendschutz.

### Gesetzliche Grundlagen

Das Grundrecht auf freie Meinungsäußerung (Artikel 5 Abs. 1 Grundgesetz) ist bereits nach dem Wortlaut des Grundgesetzes nicht schrankenlos gewährleistet. Neben den „allgemeinen Gesetzen“ und dem „Recht der persönlichen Ehre“ sind es auch „die Bestimmungen zum Schutze der Jugend“, die die Meinungsfreiheit einschränken. Die Kunstfreiheit (Artikel 5 Absatz 3 Grundgesetz) wird nicht ausdrücklich unter einen Schrankenvorbehalt gestellt; sie kann aber durch kollidierendes Verfassungsrecht eingeschränkt werden, was im Endeffekt auf das Gleiche hinausläuft: Auch sie muss also weichen, wenn die Beeinträchtigung anderer wichtiger Rechtsgüter - etwa des Jugendschutzes - droht. Zu den Bestimmungen zum Schutze der Jugend gehört das im April 2003 in Kraft getretene Jugendschutzgesetz (JuSchG). Es löste als gesetzliche Grundlage das „*Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften*“ ab.

Das Zensurverbot von Artikel 5 Absatz 1 Satz 3 bezieht sich insofern lediglich auf eine Vorzensur. In dem Sinne ist auch eine Indizierung erst nach der Veröffentlichung möglich (Nachzensur).

Die Grenzen der Meinungs- und Kunstfreiheit werden in anderen Ländern unterschiedlich gesetzt: In den USA zum Beispiel verstößt der Gebrauch des Hakenkreuzes nicht wie in Deutschland gegen Gesetze, und z.B. der Kampf eines Computerspielers gegen damit gekennzeichnete, virtuelle Nazis gilt dort nicht als verwerfliche nationalsozialistische Wiederbetätigung. Die Wirkung von Gewaltdarstellungen wird eher unkritisch gesehen; wogegen die Kriterien für Pornographie in den USA wesentlich schärfer ausgelegt werden als in Deutschland. Aber auch da setzt die Rechtsprechung hohe Hürden für die Einschränkung der Meinungsfreiheit.

### Aufgaben

Die Bundesprüfstelle hat folgende Aufgaben:

- auf Antrag von Jugendministern und -ämtern jugendgefährdenden Medien strafbewehrten Verboten zu unterwerfen, damit sie nur noch Erwachsenen, nicht aber Kindern zugänglich sind.
- Förderung wertorientierter Medienerziehung.
- Sensibilisierung der Öffentlichkeit für Probleme des Jugendmedienschutzes.

Nach § 18 Absatz 1 JSchG bedeutet jugendgefährdend, dass „die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in Gefahr ist. Beispielhaft werden Medien genannt, die

„unsittlich sind, verrohend wirken, oder zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizen“.

Nach § 15 Absatz 2 JSchG unterliegen bestimmte Medieninhalte wegen ihrer offensichtlichen Jugendgefährdung schon kraft Gesetzes einer beschränkten Verbreitung, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Schriften bedürfte. Dazu zählen z.B.

- die nach dem StGB verbotenen Inhalte wie Volksverhetzung, Anleitung zu Straftaten, Gewaltverherrlichung und -verharmlosung, Aufstachelung zum Rassenhass, Pornographie,
- Medien, die den Krieg verherrlichen oder
- Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen.

Da es indessen einem Medium nicht immer gleich anzusehen ist, dass es einen nach § 15 Absatz 2 JSchG beschriebenen Inhalt hat, kann die Bundesprüfstelle solche Medien indizieren, um eine Klärung herbeizuführen. Folglich hat die Bundesprüfstelle auch holocaustleugnende Medien, die den Straftatbestand der Volksverhetzung oder den der Verunglimpfung des Andenkens Verstorbener erfüllen, bei denen die Staatsanwaltschaften aber keinen Täter zur Verantwortung ziehen konnte, in die Liste der jugendgefährdenden Schriften eingetragen.

Die BPjM prüft auf Antrag eines Jugendamts oder auf Anregung eines anerkannten Trägers der freien Jugendhilfe, ob eine Schrift, ein Film, ein Computerspiel oder ein anderes Medium jugendgefährdende Inhalte hat. Im Falle von Anträgen wird immer geprüft, bei Anregungen liegt es im Ermessen der Prüfstelle, ob sie tätig wird. Andere als die gesetzlich vorgesehenen staatlichen Stellen dürfen keine Anträge stellen (in der Praxis sind dies hauptsächlich Jugendämter).

Ergänzend ist zu sagen, dass man jederzeit auch als Privatperson tätig werden kann, wenn man z.B. Internetseiten von sehr fragwürdigem Inhalt vor sich hat. In diesem Falle kann man sich direkt an sein jeweiliges zuständiges Jugendamt wenden, damit dieses den Fall prüft.

### **Verfahrensablauf**

Die Urheber, Hersteller oder Inhaber von Nutzungsrechten an dem betroffenen Medium werden von dem Indizierungsantrag bzw. der Anregung zur Indizierung in Kenntnis gesetzt. Es wird ihnen Gelegenheit zur Stellungnahme gegeben. Hat ein Medienobjekt eine Alterskennzeichnung durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (Ausnahme: „FSK 18“) oder die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle erhalten, stellt dies ein Verfahrenshindernis dar, die Bundesprüfstelle darf dann kein Indizierungsverfahren durchführen. Medien mit einer solchen Kennzeichnung, die vor dem 1. April 2003 indiziert wurden, verbleiben jedoch auf dem Index.

### **Entscheidungsgremien**

Die Entscheidung, ob ein Medium jugendgefährdend ist, wird durch das 12er Gremium oder das 3er Gremium gefällt. In diesen Gremien sind Jugendschutzeinrichtungen, die Kunst und

die Wirtschaft durch ehrenamtliche „Beisitzer“ vertreten. Die Gremien sind weisungsungebunden.

Das 12er-Gremium setzt sich wie folgt zusammen:

- Der Vorsitzenden (oder der stellvertretenden Vorsitzenden) und Beisitzern aus den Gruppen
- Kunst
- Literatur
- Buchhandel und Verlegerschaft
- Anbieter von Bildträgern und Telemedien
- Träger der freien Jugendhilfe
- Träger der öffentlichen Jugendhilfe
- Lehrerschaft
- Kirchen, der jüdischen Kultusgemeinden und anderer Religionsgemeinschaften, die Körperschaften des öffentlichen Rechts sind
- sowie in jeder Sitzung jeweils 3 Vertreter aus den für den Jugendschutz zuständigen Landesministerien, die im Turnus wechseln.

Die Verhandlung, an der Beauftragte des betroffenen Mediums teilnehmen können, ist mündlich und nichtöffentlich. Der Vorsitzende kann aber Drittpersonen die Anwesenheit gestatten. Protokolle werden (wie auch bei Gerichten) nicht veröffentlicht, hingegen können die schriftlichen Entscheidungsbegründungen der Bundesprüfstelle auch von an dem Verfahren Unbeteiligten angefordert werden. Die Namen der Beisitzer werden den Verfahrensbeteiligten bekanntgegeben und sind auch im Protokoll sowie der Indizierungsentscheidung aufgeführt. Wenn nicht verfahrensbeteiligte Personen die Indizierungsentscheidung anfordern, werden alle personenbezogenen Daten (der Beisitzer wie der beteiligten Firmen und Rechtsanwälte) entfernt.

Die Indizierung bedarf einer Mehrheit von 2/3 der Stimmen. Wird diese Mehrheit nicht erreicht, ist der Indizierungsantrag abgelehnt. In Fällen, in welchen die Bundesprüfstelle nur in der nach Gesetz gestatteten äußersten Minimalbesetzung (9 Personen) tagt, muss eine qualifizierte Mehrheit von 7 Personen sich für die Indizierung aussprechen, sonst kommt sie nicht zustande.

Das 3er-Gremium ist nur zuständig in Fällen, in denen die Jugendgefährdung offensichtlich ist. Mindestens ein Beisitzer in diesem Gremium muss aus entweder dem Bereich „Kunst“ oder „Literatur“ oder „Buchhandel und Verlegerschaft“ oder „Anbieter von Bildträgern und Telemedien“ angehören. Ein Indizierungsantrag ist nur bei Einstimmigkeit angenommen bzw. abgelehnt. Kommt keine Einstimmigkeit zustande, so wird in voller Besetzung entschieden.

Gegen die Indizierungsentscheidung kann der Verfahrensbeteiligte beim Verwaltungsgericht Klage erheben.

### **Liste der jugendgefährdenden Medien**

Die Liste der jugendgefährdenden Medien (umgangssprachlich: Index) wird nur bei so genannten Trägermedien (also solchen, deren Inhalt nicht virtuell, sondern gegenständlich

gespeichert ist) veröffentlicht. Bei so genannten Telemedien unterbleibt eine Veröffentlichung, um einen Werbeeffect zu vermeiden. Dritten Personen ist gemäß § 15 Abs. 4 JuSchG die Veröffentlichung der Liste zum Zweck der geschäftlichen Werbung unter Strafandrohung verboten. Daraus ergibt sich, dass eine öffentliche Auseinandersetzung (siehe Art. 5 GG) mit den Inhalten der Liste sehr wohl möglich ist. Die Listen werden in BPjM-Aktuell veröffentlicht, das einmal im Vierteljahr erscheint und als Einzelheft für derzeit 11 € erhältlich ist. Eine private Website (siehe Weblinks) listet die Trägermedien auf. Die amtlichen Bekanntmachungen sind im übrigen Amtliche Werke im Sinne des § 5 Abs. 1 UrhG.

Bezüglich der Liste der nicht veröffentlichten Telemedien wird diese gemäß § 24 Abs. 5 JuSchG anerkannten Einrichtungen der Selbstkontrolle zum Zweck der Aufnahme in nutzerautonome Filterprogramme in verschlüsselter Form zur Verfügung gestellt. Dies betrifft etwa die Selbstkontrolle der Betreiber von Suchmaschinen. „Auskunft über die Zusammensetzung der Liste erteilt die Behörde nur bei gezielter Nachfrage nach einzelnen Internet-Adressen unter der E-Mail [liste@bundespruefstelle.de](mailto:liste@bundespruefstelle.de)“.

Eine Indizierung ist nach dem neuen JSchG 25 Jahre lang gültig, danach muss das Medium aus dem Index gelöscht werden. Wenn die Bundesprüfstelle der Auffassung ist, die Jugendgefährdung liege weiterhin vor, muss sie ein neues Verfahren durchführen.

Verfahrensbeteiligte können, wenn sich die Sach- oder Rechtslage geändert hat, nach § 51 Verwaltungsverfahrensgesetz (VwVfG) einen Antrag auf Wiederaufnahme des Verfahrens mit dem Ziel der Listenstreichung stellen.

## **Rechtsfolgen**

Werden die betroffenen Medien in die Liste jugendgefährdender Schriften eingetragen, dürfen sie nach § 15 des Jugendschutzgesetzes im Handel nicht öffentlich ausgelegt und nur an Kunden ab 18 Jahren auf Nachfrage nach dem entsprechenden Titel abgegeben werden, nicht importiert oder exportiert werden, nicht im Versandhandel vertrieben werden und in Medien, die Jugendlichen zugänglich sind, nicht beworben werden. Strittig ist, ob eine (kritische) Rezension solcher Publikationen in Jugendlichen zugänglichen Medien zulässig ist. Die Staatsanwaltschaften haben sich in dieser Hinsicht nicht einhellig festgelegt. Die Sendung von Filmen im Fernsehen, die indiziert oder im Wesentlichen inhaltsgleich mit einem indizierten Werk sind, ist laut Jugendmedienschutz-Staatsvertrag unzulässig. Die BPjM kann allerdings gegen Erhebung eines Entgeltes feststellen, dass bei einem Film nach der Anwendung von Schnitten keine Inhaltsgleichheit mehr vorliegt.

## **Kritik**

### **Werbeverbot für indizierte Medien**

Kritiker werfen der BPjM oft faktische Zensur, paternalistische Bevormundung und Einschränkung der Rede- und Pressefreiheit vor. Durch die Indizierung werde in der Praxis auch der Zugang für Erwachsene erschwert, wenn nicht gar unmöglich gemacht, da indizierte Werke nicht beworben werden dürfen und im Versandhandel nur unter strengen Auflagen verkauft werden dürfen; dadurch werde der Verkauf oft unwirtschaftlich und die Medien verschwinden somit vom Markt. Auch in rechtlich zulässigen Situationen setze bei

Journalisten (die ja keine Juristen sind) die „Schere im Kopf“ ein und man verzichte auf die Erwähnung, um keinen Ärger zu bekommen. Eine derartige Institution bestehe auch in keiner anderen westlichen Demokratie und die Jugend im Ausland sei deswegen auch nicht erkennbar schlimmer oder verdorbener als in Deutschland. Begründungen für ältere Indizierungen seien aus heutiger Sicht nicht nachvollziehbare „Moralpanik-Reaktionen“ (vgl. River Raid oder Debil (Album)).

Das Werbeverbot für indizierte Medien ist allerdings nicht das Ziel des Indizierungsverfahrens, sondern ihre Rechtsfolge. Die Bundesprüfstelle sieht ihre Aufgabe darin, durch die Indizierung jugendgefährdender Medien das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass es Inhalte gibt, die ungeeignet und schädlich für Kinder und Jugendliche sein können.

Ein Diskurs über die betroffenen Medien findet in der Praxis nur selten statt. Ein Grund hierfür ist die Rechtsunsicherheit bei der Beurteilung, ob eine kritische Rezension eines indizierten Mediums zulässig ist oder gegen das Werbeverbot verstößt. Diese ist auf die uneinheitlichen Stellungnahmen der Staatsanwaltschaften zurückzuführen, sodass eine Klarstellung von Seiten der Strafverfolgungsbehörden hilfreich wäre.

Was die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle betrifft, so hat sie sich im Laufe der Jahrzehnte geändert und den gesellschaftlichen Anschauungen angepasst. Die Indizierungen der 50er und 60er Jahre, aber auch jene aus den Anfangstagen der Video- und Computerspiele würden heute nicht mehr zustande kommen – dennoch sind viele von ihnen bis heute gültig.

## **Weblinks**

- [Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien](#)
- [Weitere Infos über die BPjM und ihre Arbeit \(Schaubild Indizierungsverfahren\)](#)
- [Beispielfälle aus schulischer Sicht](#)
- [Liste aller indizierten oder beschlagnahmten Trägermedien](#) (kostenlose Anmeldung nötig)
- [Artikel über indizierte Comics](#)

## Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



Die **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)** ist in Deutschland die verantwortliche Stelle für die Alterskennzeichnung von Computerspielen.

Träger der USK ist die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH in Berlin. Bis zum 31. Mai 2008 befand sich die USK in der Trägerschaft des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e. V. in Berlin. Sie hat seit ihrer Gründung 1994 über 17.600 Spieletitel auf ihre Kinder- und Jugendauglichkeit überprüft. Waren dies anfangs Empfehlungen, sind es seit der Novelle des Jugendschutzgesetzes 2003 verpflichtende Alterseinstufungen, die sowohl auf der Verpackung des Spiels als auch auf dem Datenträger deutlich erkennbar abgedruckt sein müssen. Gemäß Jugendschutzgesetz darf Jugendlichen in der Öffentlichkeit ein Spiel nur dann zugänglich gemacht werden, wenn es für die entsprechende Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet ist. Dies betrifft vor allem die im Einzelhandel vertriebenen Datenträger mit Spielen. Die Spiele dürfen offen zum Verkauf ausgelegt und angeboten werden, sofern bei der Abwicklung eines Kaufs das Alter des Käufers überprüft wird.

Eine verschärfte Regelung gilt für Spiele ohne Jugendfreigabe: sie sind vom Versandhandel und vom Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen (zum Beispiel Verkaufsstand oder Kiosk) ausgeschlossen. Das Gesetz definiert den Begriff Versandhandel als ein Geschäft ohne persönlichen Kontakt, bei dem nicht sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt (§ 1 Abs. 4 JuSchG). Versandhändler, die eine Altersverifikation ihrer Kunden durchführen (beispielsweise per Postident-Verfahren), sind somit von dieser Regelung nicht erfasst.

Von den Einschränkungen gänzlich ausgeschlossen sind Spiele zu Informations-, Illustrations- oder Lehrzwecken, die als Info- oder Lehrprogramm gekennzeichnet sind, sofern sie „offensichtlich nicht die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen“ (§ 14 Abs. 7 JuSchG). Im Zweifelsfall entscheidet die oberste Landesbehörde darüber und kann nach eigenem Ermessen Kennzeichnungen widerrufen.

Bei der USK wird jedes Spiel einzeln von den Sichtern/Spieletestern mithilfe von Lösungshilfen und Zusatzmaterial der Einreicher durchgespielt und für das Gutachtergremium eine Präsentation mit besonderem Schwerpunkt auf jugenschutzrelevanten Inhalten erstellt. Die Sichter stehen den Gutachtern für alle offenen Fragen zu Verfügung. Gutachter können auf Wunsch auch einzelne Spielabschnitte selber spielen, um sich ein genaueres Bild zu machen. Dieses Verfahren gilt als das gründlichste weltweit.

Ein Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB), die federführend für den Jugendschutz sind, wirkt in den Gutachtergremien der USK mit und erteilt auf dieser Grundlage die Altersfreigaben. Die Gutachterinnen und Gutachter sind unabhängig. Sie haben zum Beispiel als Pädagogen, Journalisten, Sozialwissenschaftler oder Jugendbeauftragter Erfahrungen in der Kinder-/Jugendarbeit, sind am interaktiven Medium interessiert und weder in Hard- noch Softwareindustrie beschäftigt.

Spielerhersteller können ihre Produkte bei der USK gegen Gebühr einstufen lassen. Dieses Verfahren führt zu einer von fünf Kennzeichnungen (siehe unten). Die USK hat auch die Möglichkeit, die Kennzeichnung zu verweigern. Dies geschieht zum Beispiel, wenn die vorgelegte Software einen Straftatbestand erfüllt, den Krieg verherrlicht oder leidende Menschen in einer die Menschenwürde verletzenden Weise zeigt (§ 15 Abs. 2 JuSchG). In solchen Fällen ist eine Indizierung des Spiels durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wahrscheinlich.

Nicht gekennzeichnete Spiele werden grundsätzlich wie Spiele ohne Jugendfreigabe behandelt (§ 12 Abs. 3 JuSchG). Der Handel in Deutschland bietet fast nur gekennzeichnete Spiele an. In vielen anderen west- und mitteleuropäischen Ländern wird mittlerweile das 2003 gemeinsam eingeführte Alterseinstufungssystem Pan-European Game Information genutzt.

## Kennzeichnungen



Freigegeben ohne Altersbeschränkung



Freigegeben ab sechs Jahren



Freigegeben ab zwölf Jahren



Freigegeben ab sechzehn Jahren



Keine Jugendfreigabe (freigegeben für Volljährige, das heißt ab 18 Jahren)

Die Altersstufen sind in JuSchG § 14 Abs. 2 festgeschrieben.

## Kritik

Von verschiedenen Seiten wird kritisiert, dass Medien, die jugendgefährdend oder nach §15, Abs. 2, Nr. 1–5 JuSchG als „schwer jugendgefährdend“ eingestuft wurden, von der USK keine Kennzeichnung erhalten.<sup>[1]</sup> Diese Medien können durch die BPjM indiziert werden, schwer jugendgefährdende Medien müssen laut §15, Abs. 2 wie indizierte Werke behandelt werden. Kritiker führen nun an, dass diese Werke dennoch, mit den in §15, Abs. 1, Nr. 1–7 beschriebenen Auflagen in Deutschland vertrieben werden könnten, beispielsweise als Grauimporte. Auch ein Kauf „hinter der Grenze oder im Internet“ sei denkbar.<sup>[2]</sup> Andererseits wird besonders von Seiten der Spieler kritisiert, dass Hersteller in vielen Fällen unter Anwendung von Selbstzensur eine Version ihres Produkts speziell für den deutschen Markt programmieren, um damit einer Verweigerung der USK-Kennzeichnung und der darauf oft folgenden Indizierung durch die BPjM zu entgehen.<sup>[3]</sup> Die Änderungen umfassen oft die Entfernung jeglicher Darstellung von Blut, die Beschneidung von Zwischensequenzen bis hin zur Abänderung der Hintergrundgeschichte (Beispiel: Soldier of Fortune II).<sup>[4]</sup> Dass unter der Vorgabe des Jugendschutzes dabei meistens solche Produkte abgeändert werden, die sich von vornherein ausdrücklich an ein erwachsenes Publikum richten, und erst zensierte Spiele die USK-Einstufung „Keine Jugendfreigabe“ erhalten, wird als widersinnig empfunden.<sup>[5]</sup>

Spiele, denen die USK eine Einstufung verweigert, werden oft nicht mehr in Deutschland veröffentlicht, da die dann drohende Indizierung die Bewerbung und den offenen Verkauf des Produkts verbietet und somit unwirtschaftlich machen kann. Ein Beispiel hierfür ist der Titel Gears of War. Der Verleger Microsoft führte an, dass eine zensierte Version die Erwartungshaltung der Spieler in Deutschland an das hohe Niveau des Spieles nicht mehr erfülle. Auch sei die Kompatibilität über den Mehrspieler-Onlinedienst der Spielkonsole durch die nötigen tiefen Eingriffe dann nicht mehr gewährleistet.<sup>[6]</sup>

Problematisch sind auch die konkurrierenden Zuständigkeiten der USK, FSK mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Es besteht die Möglichkeit, dass Werke unterschiedlich eingestuft werden, wobei in diesen Fällen immer die Einstufung gilt, die zuerst getroffen wurde.<sup>[7]</sup> Das heißt die Entscheidung der USK/FSK kann von der BPjM (und umgekehrt) nicht revidiert werden, weder zu Gunsten noch zu Ungunsten des Werks.<sup>[8]</sup> Die USK überprüft nur Spiele, welche auf physikalischen Datenträgern gespeichert werden. Werden Spiele online, kostenlos oder gegen Gebühr als Download vertrieben, so gelten die Bestimmungen des Jugend-Medienschutz-Staatsvertrag. Für Vertrieb über das Internet und gleichzeitigen Verkauf als Datenträger (zum Beispiel Steam) resultieren hieraus verschiedene unbeantwortete Rechtsfragen.<sup>[9]</sup>

**Ähnliche Organisationen.** Weitere Organisationen der freiwilligen Selbstkontrolle, die durch Ermächtigung der obersten Landesbehörden (§ 14 Abs. 6) verbindliche Kennzeichnungen im Sinne des Jugendschutzgesetzes vergeben, sind die FSK für Filme und die ASK für Automatenspiele. Im Rest der EU gilt das Pan-European Game Information System (PEGI). In den USA bewertet das Entertainment Software Rating Board (ESRB) die Eignung von Computerspielen für Kinder und Jugendliche.

## **Gewaltverherrlichende Computerspiele, die in Deutschland für Jugendliche unter 18 Jahren rechtlich erlaubt sind:**

### **„Counter-Strike“**

Veröffentlichung: 19.06.1999 (1. Version)

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 16+ / USK (D): 16+

### **„Counter-Strike“ (1.6; Source)**

Veröffentlichung: 19.08.2004

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 16+ / USK (D): 16+

### **„Obscure 1“**

Veröffentlichung: 14.04.2005

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 16+ / USK (D): 16+

### **„Obscure 2“**

Veröffentlichung: 27.09.2007

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 16+ / USK (D): 16+

### **„Day of Defeat“**

Veröffentlichung: 01.05.2003

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 12+ / USK (D): 16+

### **„Command & Conquer: Alarmstufe Rot“ (3)**

Veröffentlichung: 30.08.2008

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 12+ / USK (D): 16+

### **„America's Army“**

Veröffentlichung: 04.07.2002

PEGI (EU): 16+ / USK (D): 16+

## **Gewaltverherrlichende Computerspiele, die in Deutschland ab 18 Jahren rechtlich erlaubt sind (oder noch ohne Festlegung):**

### **„Call of Duty. Modern Warfare 2“**

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 18+ / USK (D): 18+

Veröffentlichung: 10.11.2009

### **„Call of Duty. World at War“**

Veröffentlichung: 14.11.2008

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 16+ / USK (D): 18+

### **„Grand Theft Auto IV“**

Veröffentlichung: 21.11.2008

ESRB (USA): keine Angabe / PEGI (EU): 18+ / USK (D): 18+

### **„Mercenaries 2: World in Flames“**

ESRB (USA): Teen 13+ / PEGI (EU): 16+ / USK (D): 18+

## **Einleitertext zur Planspielmappe „Diskussionsleitung“**

Sehr geehrte Damen und Herren der Diskussionsleitung,

die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)** entscheidet heute über die Frage, ob besonders gewaltverherrlichende Computerspiele für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden sollen oder nicht. Für die BPjM sind die Argumente entscheidend, die die beiden Streitparteien für (pro) oder gegen (contra) das Verbot vorbringen.

Sie haben sich dankenswerter Weise bereit erklärt, die **Diskussionsleitung** zu übernehmen. Nach welchen Regeln die Diskussion abläuft, entnehmen Sie bitte den Infoblättern **Regeln zum Planspiel** „Sollen besonders gewaltverherrlichende Computerspiele für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden?“ und dem **„Ablaufplan“**.

Bitte beachten Sie als Diskussionsleiter vor allem folgende Hinweise:

- Sie sind für den korrekten organisatorischen Ablauf zuständig.
- Als Diskussionsleiter/in sind Sie zur Neutralität verpflichtet, d.h. Sie kommentieren keine inhaltlichen Aussagen der Teilnehmer/innen.
- Ihre eigene Meinung sollten Sie zu keinem Zeitpunkt kundtun
- Bitte rufen Sie abwechselnd die Wortbeiträge beider Seiten auf, bitte bevorzugen Sie dabei keine Seite.
- Sollten sich lediglich Teilnehmer/innen einer Seite zur Wort melden, dürfen Sie diese nacheinander aufrufen.
- Selbstverständlich sollten Sie auch bei Gruppen nachfragen, die sich nicht zu Wort melden.
- Die Mitglieder der BPjM dürfen jederzeit Zwischenfragen stellen und werden bei ihrer Wortmeldung sofort drangenommen.
- Bitte unterbinden Sie unaufgeforderte Zwischenrufe und Kommentare.
- Bitte rufen Sie zuerst die Eingangsstatements auf, danach die Wortmeldungen der Diskutanten und zum Schluss die Schlusstatements der Gruppen (siehe Ablaufplan).

Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit dem Planspiel!