

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Frau  
**Lisa Katharina Binhack**

**Medien für Kinder &  
Jugendliche: Wirkung und  
Nutzung von Gewalt in  
Computerspielen**

2014

Fakultät Medien

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Medien für Kinder & Jugendliche: Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen**

Autor:

**Frau Lisa Katharina Binhack**

Studiengang:

**Angewandte Medien**

Seminargruppe:

**AM11wD1-B**

Matrikelnummer:

**30570**

Erstprüfer:

**Herr Prof. Alexander Marbach**

Zweitprüfer:

**Herr Prof. Thomas Pier**

Einreichung

**Mittweida, 23.06.2014**

Faculty of Media

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Media for Children & Teenagers: Impact and Usage of violence in computer games**

author:

**Ms Lisa Katharina Binhack**

course of studies:

**applied media**

seminar group:

**AM11wD1-B**

matriculation number:

**30570**

first examiner:

**Mr Prof. Alexander Marbach**

second examiner:

**Mr Prof. Thomas Pier**

submission:

**Mittweida, 23.06.2014**

---

## **Bibliografische Angaben:**

Binhack, Lisa Katharina:

### **Medien für Kinder & Jugendliche: Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen**

Media for Children & Teenagers: Impact and Usage of violence in computer games

2014 - 63 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences, Fakultät

Medien, Bachelorarbeit, 2014

## **Abstract:**

Die Verfasserin der Arbeit stellt dar, ob gewalthaltige Computerspiele zu Aggression und Gewalt bei Kindern und Jugendlichen führen können. Dabei wird auf einzelne Grundelemente der klassischen und neuen Medien eingegangen; es werden Hardware, Software und Konsolen erörtert. Die Marktentwicklung und Vermarktung verschafft einen kurzen Einblick auf interessante Zahlen. Die Arbeit bietet hauptsächlich eine gute Grundlage an Wissen über die (gewalthaltige) Computerspielwelt. Gewisse Aspekte werden aufgezeigt, die Schuld auf etwas vermeintlich Falsches zu schieben, ist dabei die schematischste Lösung. Die Hauptelemente sind die Wirkungsweisen von Gewalt und Aggression, die anhand eines Beispiels erläutert werden. Darauf folgen der Jugendmedienschutz und ein kurzer Blick in die Zukunft der Spiele. Des Weiteren sollen der Horizont von Sichtweisen auf die wesentlichen Probleme gelenkt und Lösungen ergänzt werden. Den Abschluss der Arbeit bildet eine Schlussbetrachtung des gesamten Themas mit einem Ergebnis.

## Vorbemerkung

Aus Interesse setzte ich mich schon vor einiger Zeit mit dem Thema Computerspiele und der Frage, ob sie tatsächlich gewalttätig machen, auseinander. Aus diesem Grund habe ich nun das Thema „Medien für Kinder & Jugendliche: Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen“ ausgewählt. Häufig sprach ich mit Freunden und Familie, las Artikel und schaute mir Dokumentationen und Filme an. Passend zur Fragestellung der Bachelorarbeit sah ich mir unter anderem „Klass“, „Amok - Columbine School Massacre“ und „Natural Born Killers“ an, um mich auch emotional in das Thema hineinzusetzen.

Ich möchte mich an dieser Stelle bei meinen Eltern Gerhild und Horst Binhack bedanken, da sie während der Schulzeit und des Studiums nicht nur finanziell, sondern vor allem emotional immer für mich da waren und mich stets unterstützt haben. Ohne sie wäre ich nie so weit gekommen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorbemerkung</b> .....	<b>V</b>
<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>VI</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>VII</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	<b>VIII</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>IX</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Glossar</b> .....	<b>3</b>
<b>3 Klassische und neue Medien</b> .....	<b>5</b>
3.1 Geschichte .....	6
3.2 Film und Fernsehen .....	7
3.3 Musik .....	8
3.4 Internet.....	8
<b>4 Hardware, Software und Konsolen</b> .....	<b>10</b>
<b>5 Marktentwicklung und Vermarktung</b> .....	<b>13</b>
<b>6 Einführung in die Welt der Computerspiele</b> .....	<b>16</b>
6.1 Nutzung und Entwicklung von Computerspielen für Kinder und Jugendliche.17	
6.1.1 Computer(spiel)sucht.....	20
6.2 Online-Spiele .....	21
6.3 LAN-Partys.....	22
6.3.1 World Cyber Games.....	23
6.4 Let's Play-Videos .....	24
<b>7 Entstehung von Aggression</b> .....	<b>26</b>
7.1 Mediale Gewalt .....	26
7.2 Gewalt in Computerspielen .....	29
7.2.1 Ego-Shooter.....	31
7.2.2 Counter-Strike und Paintball: Sport oder Kriegsspiele?.....	34
<b>8 Amoklauf in Schulen</b> .....	<b>38</b>
8.1 Fallbeispiel Erfurt 2002.....	40
<b>9 Jugendmedienschutz</b> .....	<b>42</b>
9.1 Waffenzugang und Waffenbesitz.....	45
<b>10 Zukunft der Computerspiele</b> .....	<b>47</b>
<b>11 Schlussbetrachtung</b> .....	<b>49</b>
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>X</b>
<b>Eidesstattliche Erklärung</b> .....	<b>XIII</b>

---

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Commodore 64 .....	10
Abb. 2: PlayStation 3 (PS3).....	11
Abb. 3: Nintendo DS.....	12
Abb. 4: Absatz von Software im Jahr 2001 .....	14
Abb. 5: Counter-Strike Schauplatz .....	35
Abb. 6: Counter-Strike Szenario.....	36
Abb. 7: Labels der USK (FSK rund).....	43

---

## Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Geschichte der Medien .....	16
Tab. 2: Entwicklungen des Konsums von Horror- und Kriegsfilmen.....	38



## Abkürzungsverzeichnis

ADHS	-	Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung
BPjM	-	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
CeBIT	-	Centrum für Büroautomation, Informationstechnologie und Telekommunikation für Informationstechnik
DPV	-	Deutscher Paintballverband
EPPC	-	European Professional Paintball Circuit
FAZ	-	Frankfurter Allgemeine Zeitung
FPS	-	First-Person-Shooter
FSK	-	Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft
GfK	-	Konsum-, Markt- und Absatzforschung
JIM-Studie	-	Jugend-, Information-, (Multi-)Mediastudie
KFN	-	Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen
KIM-Studie	-	Kinder-, Information-, (Multi-)Mediastudie
PDA	-	Personal Digital Assistants
StGB	-	Strafgesetzbuch
USK	-	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
WCG	-	World Cyber Games

# 1 Einleitung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit Medien für Kinder und Jugendliche und der Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Im Laufe der Arbeit wird auf verschiedene Sachverhalte und Forschungsstudien eingegangen. Sie orientiert sich dabei an dem deutschen Computerspielmarkt.

Die heutige Zeit wird als Medienära bezeichnet, die Menschen sind zahlreichen Medieneinflüssen ausgesetzt. Ob zu Hause oder auf der Arbeit: Computer, Radio, Internet, Handy, Smartphone etc. sind alltägliche Gegenstände geworden. Ohne diese Hilfsmittel können sich viele Menschen ein Leben nicht mehr vorstellen. Teilweise bestimmen die Medien über Gedanken, Gefühle, Verhaltensweisen und Entschlüsse (Medienwirkung), aber sie ermöglichen es auch, Beziehungen zu pflegen oder sich umfangreich über Dinge zu informieren (Medienumgang). Überwiegende Teile der Bevölkerung erachten die Medienentwicklung als positiv (z. B. Information, Unterhaltung, Bildung), doch etliche sehen in ihnen vornehmlich Negatives.<sup>1</sup>

Insbesondere sehen sie für die Kinder und Jugendlichen eine Gefahr. Sie beanstanden, dass ein zu früher oder extremer Konsum schädlich sei, er mache Kinder und Jugendliche aggressiv und gewalttätig. Für viele Kritiker sind zum Beispiel Amokläufe durch die in den Medien gezeigte Gewalt entstanden. Die Amokläufe in Amerika auf den dortigen High Schools wurden in Deutschland erstmals durch die Medien publiziert. Nach den ersten Fällen in Amerika ereigneten sich auch einige Angriffe an deutschen Schulen. In Amerika sind unter anderem die dürftigen Waffenschutzgesetze Schuld daran, dass es zu solch brutalen Taten kommen konnte. In Deutschland ist dies nicht gegeben, hierzulande müssen andere Gründe gefunden werden. Ursache und Motiv zu finden, stellte sich zunächst als angeblich einfach heraus. Die Täter spielten gewalthaltige Computerspiele, von den Medien werden sie (irrtümlicherweise) „Killerspiele“ genannt, die dadurch vermehrt in die Presse-/ Öffentlichkeit gerieten. Für Politiker ist dies von hochgradigem Nutzen, da ihnen dadurch die Gelegenheit geboten wird, sich mit diesem Thema in den Medien Aufmerksamkeit zu verschaffen. Sie greifen auf, was ihnen die Medien vermitteln, doch durch bestimmte Aspekte in der Berichtserstattung entsteht ein verzerrter Ausblick. Bisher wurde nicht ausdrücklich bewiesen, dass diese gewalthaltigen Computerspiele tatsächlich die Ursache für Aggression oder Amoklauf sind.

---

<sup>1</sup> Vgl. Appel/Michel-Dittgen [2013], S.180

Nach wie vor denkt ein großer Teil der Gesellschaft negativ über Gewalt in den Medien, speziell in Computerspielen. Im Fokus des Interesses stehen daher folgende Fragen:

Werden die Menschen durch die neuen Medien (z. B. Film und Computer) darin bestärkt, in diesem Zusammenhang fehlerhaft zu denken? Sehen sie das Ganze nur oberflächlich, ohne dabei hinter die Fassaden zu schauen? Und suchen sie lieber die Gründe bei Computerspielen, wenn das Kind oder der Jugendliche Aggressionen aufweist, statt zuerst auf die Erziehung und zum Beispiel den Freundeskreis zu schauen? Sind Verbote von gewalthaltigen Computerspielen wirklich die Lösung?

Ziel der Arbeit ist es, die genannten Fragen zu beantworten und der Gesellschaft weitere Gesichtspunkte zur Frage des Einflusses gewalthaltiger Medienprodukte zu verschaffen. Der Bezug zu Kindern und Jugendlichen soll hierbei im Vordergrund stehen.

---

## 2 Glossar

**Arcade-Spiele** = Videospiele aus den 70er Jahren

**Avatar** = Spielfigur: Virtueller, grafischer Stellvertreter im Computer(spiel)

**Clan** = Feste Teams bestehend aus mehreren Spielern

**CD/ DVD** = Compactdisk/ Digital Video Disk oder Digital Versatile Disc: Wiedergabe- oder Speichermedium für Software, beispielsweise für Musik oder Computerspiele

**Chatten** = Im Internet schriftlich Kommunizieren

**DVD-Rekorder** = siehe CD/ DVD: Gerät zur Wiedergabe von CDs und DVDs

**Editoren** = Bearbeitungsprogramm zum Verändern von Spielelementen

**Frag** = Zerstören eines Gegners

**Headset** = Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon

**Instant Messenger** = Internetseiten oder Programme zur schriftlichen Sofortkommunikation

**Joystick** = Eingabegerät für Computer oder Konsole, in Form eines Schalthebels oder auch Lenkrads

**Online-Gemeinschaft** = siehe Online: Beispielsweise zum Kommunizieren, Soziale Plattformen oder Weblogs (Online-Journal)

**Online/ Offline** = Im Internet aktiv/ Inaktiv

**Pocket Computer** = Taschencomputer: Kleiner tragbarer Computer

**Shareware** = Produkt kann vor dem Kauf kostenlos getestet werden

**Singleplayer/ Multiplayer** = Einzelspieler/ Mehrere Spieler, gegeneinander oder gemeinsam agierend

**Tutorials/ Run- und Walk-Throughs** = Schriftliche oder filmische Gebrauchsanleitung, meist für Computerspiele

**VCR-Rekorder** = Video Cassette Recorder: Videokassettenrekorder, zur Wiedergabe von VHS-Kassetten (Video Home System)

**Video-Streaming-Portale** = Internetseiten zum Wiedergeben oder Downloaden von Filmen oder Musik

### 3 Klassische und neue Medien

Die klassischen Medien sind drucktechnisch reproduzierte Medien wie Plakate, Flyer, Zeitungen/ Zeitschriften und Bücher oder Funkmedien beziehungsweise Bild- und Tonmedien (z. B. Fernsehen und Radio). Zu den neuen Medien gehören beispielsweise Internet, Computer und Smartphone.

Zu der Zeit, als das Buch das modernste Medium war, wurde Frauen, angeblich aus Sicherheitsgründen, untersagt, Bücher zu lesen. Zwischenzeitlich beeinflusste scheinbar das Fernsehen die Menschen negativ und derzeit sind es die neuen digitalen Medien, die einen angeblich vorwiegend negativen Einfluss auf die Bevölkerung haben. Heute nutzt jeder täglich durchschnittlich zehn Stunden Bücher, Fernseher, Radio oder andere Medien. Bei Erwachsenen steht hier der Fernseher im Vordergrund, bei Jugendlichen das Internet. Darauf folgen bei den Jugendlichen Radio und Fernseher, dann Bücher und die Zeitung. Bei einer Umfrage gaben Kinder und Jugendliche zwischen 12 bis 19 Jahren als weiteres wichtiges Kommunikationsmittel die Musikmedien an. Die Smartphone- und Handynutzung ist Mädchen wichtiger als Jungen, Jungen wiederum sind Computerspiele wichtiger. Aber auch die Tageszeitung ist von den Jungen genannt worden, welche bei den Mädchen andererseits weniger beliebt ist.

Die Medienwelt ist eine fiktive Welt. Beispielsweise gibt es kaum eine Sendung ohne Drehbuch. Durch den hohen Medienkonsum könnte die Gefahr entstehen, dass Kinder und Jugendliche nicht mehr zwischen Wirklichkeit und Irrealem unterscheiden können. Auf der einen Seite wird angenommen, dass sie dadurch eine verschobene Wahrnehmung der Realität bekommen könnten; auf der anderen Seite wachsen sie mit der Medienwelt auf und erlernen dadurch selbstständig, mit den neuen Inhalten und Methoden der Übermittlung umzugehen. Für sie ist diese digitale Welt Alltag.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Vgl. Appel/Michel-Dittgen [2013], S.180 ff

### 3.1 Geschichte

<b>Bis 1800</b>	1445 1610 1660	Buchdruck (Gutenberg) Wochenzeitung Tageszeitung
<b>Bis 1900</b>	1839 1888 1888 1886 1895	Fotographie Grammophon Fotoapparat Setzmaschine Stummfilm
<b>1900 - 1950</b>	1906 1923 1924 1925 1945	Rundfunktechnik Erste Rundfunk-Sender Tonfilm Fernsehtechnik Computer (ENIAC)
<b>Ab 1950</b>	1952 1969 1972 1979 1982 1985 1989 1996 2001	Öffentliches Fernsehen in Deutschland Videorecorder Video-Games Walkman Compact Disc (CD) Handy (C-Netz) World Wide Web Digital Video Disc (DVD) MP3-Player

Tab. 1: Geschichte der Medien (Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Moser [2010], S. 53)

Nachdem 1952 das öffentliche Fernsehen in Deutschland startete, fing die Geschichte der Fernsehgeräte 1953 an. Von 31 Schulen (18 Klassen/ 30 Schüler) besaß nur ein Schüler, beziehungsweise seine Familie, ein Fernsehgerät. Alle paar Jahre stieg die Zahl der Geräte pro Haushalt. Auch andere elektronische Unterhaltungsgeräte zogen in die Haushalte ein. 1987 waren es Videorecorder (30 Prozent der Haushalte) und Computer (13,5 Prozent). Ein paar Jahre später 1990/91 wuchsen die Zahlen hier auf 65 Prozent (Videorecorder) und 40 Prozent (Computer). Der sogenannte Gameboy verbreitete sich gleichermaßen schnell. Nachdem der Gameboy 1991 erschienen war, besaßen ihn wenige Monate danach bereits elf Prozent der Sechs- bis Acht-jährigen.

Aber auch weitere Geräte wie beispielsweise Radio, Kassettenrekorder oder Computer sind immer häufiger in Kinder- und Jugendzimmern zu finden, am meisten bei den Jungen. Heutzutage lassen sich elektronische Medien kaum noch wegdenken, fast jeder besitzt mindestens eines dieser elektronischen Geräte.<sup>3</sup>

Der erste Computer-Studiengang an deutschen Hochschulen, Informatik genannt, wurde Ende der 60er Jahre eingeführt. In der umgestalteten neuen Oberstufe wurde 1972 der erste Datenverarbeitungsgrundkurs aufgenommen. Bis in die 90er Jahre dauerte es, bis die Basis für Computergrundkurse gelegt wurde. Durch die Entwicklung von Lernsoftware und das Internet konnte somit auch mit Computern gelernt, recherchiert und geschrieben werden. Somit wurde neben Informatik auch der allgemeine Umgang mit dem Computer in den Schule eingeführt. Der Computer soll dabei stets ein Arbeitsgerät bleiben.<sup>4</sup>

### 3.2 Film und Fernsehen

Bei manchen Fernsehsendungen kann durchaus etwas gelernt werden. Entscheidend ist nicht, was im Fernsehen läuft, sondern, was aus welchem Grund und mit welcher Haltung angeschaut wird. Kinder und Jugendliche wachsen mit den neuen Medien auf und lernen so ganz nebenbei. Täglich werden sie beispielsweise mit Nachrichten und Informationen aus der ganzen Welt gefüttert. Abends schauen sie Krimis, Actionfilme oder Thriller, bei denen es um Mord und Totschlag geht. Es kommt hierbei zu undeutlichen Überschneidungen von Realität und Fiktion. Dadurch wird schwer ersichtlich, was sie für richtig und falsch halten sollen. Fantasie und selbstständiges Denken werden von Film und Fernsehen verdrängt, das Fernsehen erschafft neue Bilder und prägt eine neue Weltsicht. Dabei wird die Wirklichkeit bei hohem Fernsehkonsum verzerrt und Ängste können, beispielsweise bei gewalthaltigen Filmen, entstehen. Dennoch gibt es nur eine geringe Beziehung zwischen Fernsehkonsum und dem Bezug zur Realität; dies wurde in einer Studie herausgefunden. Die These, dass Fernsehen maßgeblich zur Verdummung der Bevölkerung beitrage, kann so nicht bejaht werden.<sup>5</sup>

Zum Schutz vor gewalthaltigen Filmen wurden bereits Tausende Filme verboten, was von speziellen Prüfungen abhängig ist. Nach Paragraph 131 Strafgesetzbuch (StGB) gelten zum Beispiel seit 1993 auch Zombies als menschenähnliche Kreaturen, und somit wurde

---

<sup>3</sup> Vgl. Moser [2010], S. 139 ff

<sup>4</sup> Vgl. ebd., S. 187 ff

<sup>5</sup> Vgl. Appel/Michel-Dittgen [2013], S. 181 ff



auch diese Art von Filmen verändert oder verboten. Filme, die beispielsweise verboten wurden, sind „Das Kettensägen-Massaker“ von Tobe Hoopers und „Braindead“ von Peter Jackson.<sup>6</sup>

### 3.3 Musik

Gewisse Musikrichtungen wie Gothic, Heavy-Metal und Gangsta-Rap sind in den vergangenen Jahren als Ursache für School Shootings oder Suizide beschuldigt worden. Beispielsweise hatte die amerikanische Gothic-Band Marilyn Manson in den USA wegen ihrer deprimierenden, aggressiven und makaberen Texte bereits Auftrittsverbote, was wahrscheinlich auf das Provozieren mit Satansmessen, Sadomasochismus oder den bizarr-schwarzen Kleidungsstil der Bandmitglieder zurückzuführen ist. Die anderen teilweise melancholischen Elemente sollen gerade depressive potenzielle Täter in ihren Bann ziehen. Durchaus kann eine kurzzeitige Beeinflussung durch traurige oder aggressive Musik bei manchen Kindern und Jugendlichen auftreten. Dennoch wurde in der Medienwirkungsforschung nicht nachgewiesen, dass gewalthaltige Musik Kinder und Jugendliche aggressiv macht. Die Presseberichterstattung sucht also möglicherweise einen Schuldigen. Im Bezug auf das Faible für gewisse Musikrichtungen und schwierige Verhältnisse zu den Eltern oder der Familie sowie die Entwicklung von Risikoverhalten konnten Verknüpfungen nachgewiesen werden. Allerdings wurde nicht geklärt, aus welchem Zusammenhang konkret diese Faktoren sich ergeben. Eine Mitschuld der gewalthaltigen Musik an jugendlicher Aggressivität kann demnach nicht eindeutig festgestellt werden, wodurch die Kritik an Bedeutung verloren hat.<sup>7</sup>

### 3.4 Internet

Zu Beginn des Internetzeitalters wurde das Internet überwiegend von Männern zwischen 20 bis 40 Jahren genutzt. Heutzutage ist das Internet für jeden gleich präsent (ausgenommen ältere Menschen über 60 Jahre), ob unterwegs per Smartphone oder Internetcafé, von zu Hause oder in der Schule. Einfach lassen sich weltweit Informationen besorgen und dies zu niedrigen Preisen. Video-Streaming-Portale, wie beispielsweise „YouTube“, werden

---

<sup>6</sup> Vgl. Schicha/Brosda [2010], S. 408

<sup>7</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 54 ff

dennoch meist von männlichen Personen besucht, weibliche Personen bevorzugen Kommunikations-Seiten wie Chaträume und andere Instant Messenger. Für viele Personen ab 60 Jahren ist die Nutzung des Internets nur schwer nachvollziehbar. Die jüngere Generation lernt spielerisch von klein auf, mit dem Internet umzugehen. Den Älteren fällt dies schwerer, da sie diese Welt kaum kennen; dadurch können eventuell (Vor-)Urteile entstehen.

Bekanntlich sind nicht alle Informationen richtig und sinnvoll. Kinder und Jugendliche können schnell und heimlich an für sie eigentlich nicht zugängliche Informationen zum Bau von Sprengkörpern, zu Pornografie und gewaltunterstützenden Schriften gelangen. Das Internet ist zu komplex, um sie komplett vor solchen Bereichen zu schützen. Vereinzelt werden manche Internetseiten gelöscht. Allerdings besteht meist eine Kopie der Inhalte und kann somit leicht erneut hochgeladen werden. Beispielsweise können so auch Täter von Amokläufen vor ihrer Tat Internetseiten wie Online-Gemeinschaften (z. B. Weblogs) und Streaming nutzen, um Furcht auszulösen. Es ist erwiesen, dass ein Verbot seitens der Eltern nutzlos ist. Viel wichtiger ist es, im Vorfeld mit den Kindern und Jugendlichen zu sprechen, um diese über etwaige Risiken aufzuklären.<sup>8 9</sup>

---

<sup>8</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 56 ff

<sup>9</sup> Vgl. Appel/Michel-Dittgen [2013], S. 188 ff

## 4 Hardware, Software und Konsolen

Den Computer gibt es in unterschiedlichen Ausführungen: Taschenrechner, Laptop, Tablet, Smartphone etc.. Ausschlaggebend ist die Technik, die sich im Inneren des Computers, im Gehäuse, befindet. Erst die Technik macht das Bedienen des Computers möglich, ohne bestimmte Hardware funktioniert ein Computer nicht. Der Bildschirm ist das wichtigste Medium, denn ohne ihn ist das Arbeiten und Spielen nicht möglich. Er bildet die vom Computer simulierte Wirklichkeit ab. Mit dem Computer verbunden sind Bildschirm, Computermaus, Tastatur und wahlweise Lautsprecherboxen oder ein Joystick, um eine angenehme Bedienung zu gewährleisten.

Das Programm, die Software, befindet sich auf einem optischen Speicher, dieser wird auch Datenträger genannt. Früher war es die Diskette, heute ist es überwiegend die Compactdisk (CD). Dieser Datenträger benötigt zum Verbinden ein Disketten- oder Festplattenlaufwerk. Anfänglich waren Computer für die Büronutzung und nicht für Spiele gedacht. Die ersten bekannten Computer sind Spielautomaten. Die Spiele auf diesen Automaten sind sogenannte Arcade-Spiele. Sie funktionieren gegen Geld und befinden sich meist in öffentlichen Räumen wie Spielhallen und Casinos.

Nachdem die ersten Computer für zum Beispiel Büros entwickelt worden waren, zogen sie auch in den privaten Haushalt ein, von „Commodore 64“, „MS-DOS“ und „Apple-Macintosh“ bis hin zu moderneren Modellen.<sup>10</sup>



Abb. 1: Commodore 64 (Quelle: Oldcomputers.net [2014], o. S.)

---

<sup>10</sup> Vgl. Fritz [2005a], o. S.

Speziell zum Spielen gibt es die stationären Konsolen. Wie bei dem normalen Computer wird ein Bildschirm, wie zum Beispiel der Fernseher, benötigt. Das Steuerungsgerät, ein sogenannter Controller, liegt bei. Wie auch beim Computer verfügen die modernen Konsolen über Internetzugang. Dadurch können zusätzlich Filme angeschaut oder Musikstücke abgespielt werden. Außerdem können sich Spieler leichter kontaktieren oder Erweiterungen bestellen.<sup>11</sup> Wenn das Spielen im Vordergrund steht, sind Konsolen ideal. Sie haben eine beeindruckende Grafik und einen ausgezeichneten Sound. Außerdem lassen sie sich leicht bedienen und haben einen schnellen Prozessor. Wie bei Computern funktionieren die Spiele über Datenträger wie CDs oder bei älteren Modellen über Einsteckmodule.



Abb. 2: PlayStation 3 (PS3) (Quelle: Klicksafe Redaktion [März 2013a], o. S.)

Für unterwegs gibt es die tragbaren Konsolen. Das bekannteste Gerät ist der sogenannte Gameboy. Tragbare Konsolen verfügen im Gegensatz zur stationären Konsole über alle Funktionen integriert in ein Gerät (Bildschirm, Lautsprecher, Steuerungselemente, Stromversorgung und Prozessor). Spielmodule lassen sich einfach in das Gerät einschieben. Allerdings erbringen tragbare Konsolen nicht gleichermaßen viel Leistung wie stationäre.<sup>12 13</sup>

---

<sup>11</sup> Vgl. Klicksafe Redaktion [2013a], o. S.

<sup>12</sup> Vgl. Klicksafe Redaktion [2013b], o. S.

<sup>13</sup> Vgl. Fritz [2005a], o. S.



Abb. 3: Nintendo DS (Quelle: Klicksafe Redaktion [März 2013b], o. S.)

## 5 Marktentwicklung und Vermarktung

Von 1998 bis 2001 ist eine stetige Steigerung von verkauften Computerspielen erkennbar. Zu Beginn waren es deutschlandweit 30,13 Millionen, zwei Jahre später 33,13 Millionen verkaufte Spiele. Im Jahr 2001 sanken die Verkaufszahlen kurzzeitig, dies war vor allem am Konsolespielmarkt zu spüren. Als Grund wird die Weiterentwicklung einer neuen Konsolengeneration betrachtet. Trotz allem wächst der Markt für Computerspiele weiter. 2011 stieg der Absatz in Deutschland auf knapp zwei Milliarden Euro. Gegenüber den Kinoeinnahmen war dies eine Milliarde mehr. Als weiteres Beispiel für den Erfolg der Computerspiele kann angeführt werden, dass 2012 das Spiel „Call of Duty: Black Ops 2“ innerhalb von 15 Tagen eine Milliarde US-Dollar einbrachte, der Film „Avatar“ dagegen hierfür 17 Tage benötigte.

Doch die Computerspielindustrie bekommt immer mehr Konkurrenz durch beispielsweise Smartphones. Und nebenbei steigt das illegale Kopieren (Raubkopieren) von Computer-Software. Allerdings soll dies bei neueren Systemen bald nicht mehr möglich sein.<sup>14 15</sup>

Bei der Vermarktung von Computerspielen ist zum Beispiel die Gerätealterung entscheidend. Die Computerwelt ist generell sehr raschlebig und risikvoll, ihre Produkte hingegen sind kurzlebig. Zum Teil fördert die Industrie diese Gerätealterung, denn börsenrelevante Firmen würden bei Quartalsende den Vorrat nicht fristgerecht auflösen können. Dies wird in der Jahresabschlussrechnung belegt. Deswegen werden die Produkte bereits nach drei Monaten erschwinglicher verkauft, um den Lagerbestand zu verringern. Höchstens sechs Monate lang wird ein beliebtes Spiel zum vollen Preis verkauft.

Hardware und Software werden stetig weiterentwickelt und unterliegen schnell einer Alterung. Circa fünf Jahre sind Konsolen auf dem Markt, bevor sie von ihrem Nachfolger abgelöst werden. Die Firmen verkaufen die Konsolen unter den Herstellungskosten, damit sie möglichst viele Geräte verkaufen. Gewinn gemacht wird mit den teuren Spielmodulen. Die Konsole ist quasi nutzlos ohne die passenden Spiele. Der Nutzer muss zwangsläufig mehr Geld für Spiele ausgeben, damit er die erworbene Konsole nutzen kann. Allerdings sind auch die Spiele schnell überholt.

---

<sup>14</sup> Vgl. Appel/Michel-Dittgen [2013], S. 197

<sup>15</sup> Vgl. Holowaty [2005], o. S.

Entwickler müssen immer schneller bessere Technologien entwickeln, damit sie der Industrie gerecht werden können. Darunter leidet oft die Qualität, oder Spiele können nicht rechtzeitig veröffentlicht werden. In 60 Prozent der Fälle verschiebt sich der Erscheinungstermin mindestens einmal. Dabei gaben 94 Prozent der Leser bei einer Umfrage an, dass das pünktliche Erscheinen nicht so wichtig sei wie die Qualität der Produkte.

Im Gegensatz zur Konsole ist der Computer langlebiger. Wenn die Hardware altert, kann die Software stets durch einen vollständigen Systemwechsel erneuert werden.

Bei der Vermarktung ist zum Beispiel das Bedürfnis der Kunden, welches saisonbedingt ist, entscheidend. Anhand der Tabelle ist zu erkennen, dass nach der Gesellschaft für Konsum-, Markt- und Absatzforschung (GfK) für Computerspiele das vierte Quartal das stärkste war (Tab. 2). Wenn Spiele nicht rechtzeitig veröffentlicht werden, belastet das die Vermarktung bedeutend, besonders im Bezug auf Saisonalität und Bedarf.

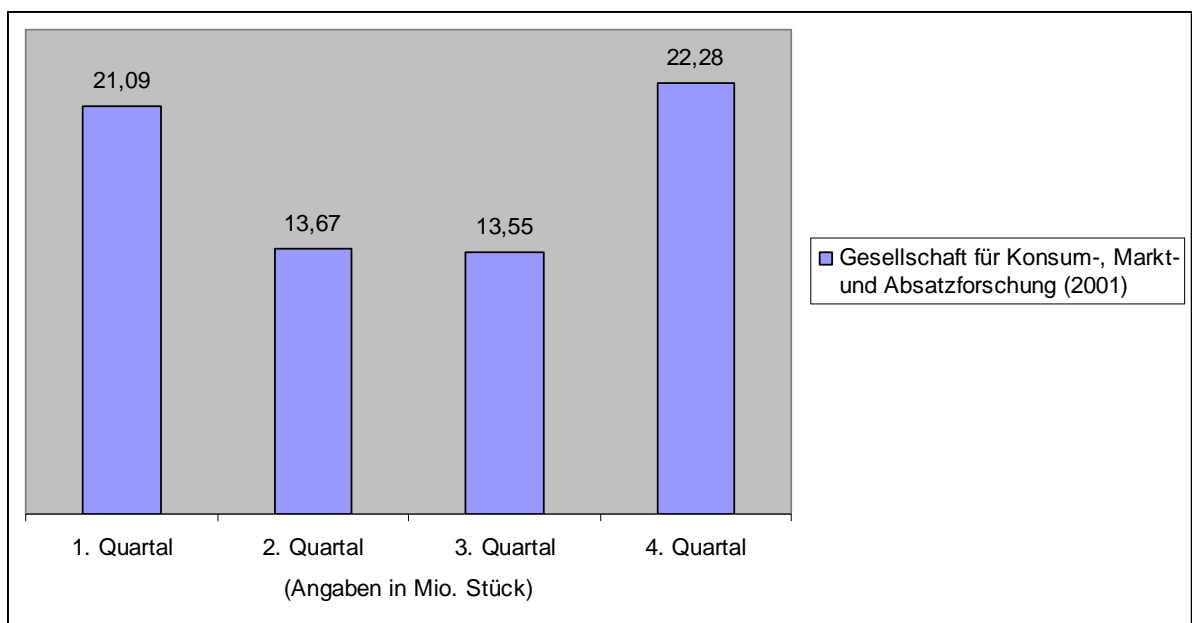


Abb. 4: Absatz von Software im Jahr 2001 (Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Holowaty [2005], o. S.)

Früher orientierte sich die Entwicklung bei Computerspielen überwiegend an der Qualität der Grafik oder dem hohen Maße an Farbigkeit. Zwischenzeitlich lag der Fokus der Entwickler in der Optimierung der Bedienbarkeit. In den 70er und 80er Jahren bestand die Bedienung nur aus Eingabe eines Befehls durch Text, da es noch keine Grafik gab. Dadurch brauchte es reichlich Zeit, dieses Spiel zu bewältigen. Anfang der 90er Jahre bewährten sich die ersten Schaltflächen, sogenannte Buttons, die per Mausklick ausgewählt werden konnten.

Heute ist die Entwicklung weiter, sodass bei einem Mausklick gleich mehrere Elemente ausgewählt werden können. Dazu kommen automatische Benachrichtigungen und Töne. Auch die Grafik wurde weiterentwickelt. Durch eine bessere Grafikauflösung kamen die visuellen Spiellandschaften der Realität näher. Diese Spiellandschaften haben eine enorme Überzeugungskraft, da reale Geräusche und emotionale Musik den Spielen angepasst wurden. Sie sollen beim Spielen gefühlstechnisch auf den Spieler wirken.

Derzeitig bestimmen sogenannte Intelligenz- und Kommunikationssysteme unsere Computerspiele. Dadurch können Spiele noch interaktiver gestaltet werden. Der computergesteuerte Avatar (Spielfigur) kann von dem Spieler manuell angepasst werden. Der Avatar kann beispielsweise einen Gegner simulieren, der durch gekünstelte, unkalkulierbare Intelligenz agiert. Dies macht ein Spiel besonders spannend. Außerdem können Spieler durch die Internetfähigkeit des Computers miteinander kommunizieren und somit alleine oder im Team kooperieren.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Vgl. Holowaty [2005], o. S.



## 6 Einführung in die Welt der Computerspiele

Computerspiele dienen der Unterhaltung und gelten als besonders anziehend. In der Fachwelt werden sie als „(...) massenmediale Angebote (...) [oder] Plattform zur Realisation interpersonaler Kommunikation (...)“<sup>17</sup> bezeichnet. Grob gesagt sind es „so-tun-als-ob“-Spiele. Denn Feinde, Avatare, Landschaften, Städte können von einem Computer virtuell dargestellt und beeinflusst werden. Daher werden Computerspiele auch als wechselseitige Medien charakterisiert. Der Spieler kann beobachten, auswählen und handeln, aber er muss sich ebenso an gewisse Spielregeln halten. Durch die Individualität ist keiner der Spielverläufe gleich. Der Spielverlauf kann durch zwischenzeitliches Abspeichern und Wiederholen gelenkt werden, somit kann der Spieler beispielsweise beim Tod der Spielfigur an letzter Stelle erneut beginnen. Ob der Spielverlauf positiv oder negativ abläuft, kann er selber entscheiden. Der Singleplayer bezeichnet einen Spieler in einem Modus. In diesem spielt der Spieler alleine gegen den vom Computer gesteuerten Avatar. Im Multiplayer-Modus spielen die Spieler gemeinsam oder gegeneinander.

Einerseits können sich die gesellschaftliche Bildung und das Einfühlungsvermögen der Computerspieler durch das Spielen bilden und weiterentwickeln. Andererseits können gewisse Erfahrungen wie Geschicklichkeit, logisches Denken und Teamfähigkeit gesammelt und erlernt werden, die anschließend im realen Leben genutzt werden können.<sup>18</sup> Es gibt viele Computerspielgenres für viele Computerspielgruppen, die sich in folgende Kategorien gliedern lassen:

- **Aufbau-/ Echtzeitstrategie:** Ziel ist es, wirtschaftliche und soziale Städte, Welten oder Streitmächte aufzubauen und zu verwalten. Meist spielen diese Spiele in der Vergangenheit, wie etwa in der Steinzeit oder Ritterzeit. Die Echtzeitstrategiespiele sind ähnlich wie die Aufbauspiele, allerdings werden sie in realer Zeit gespielt und meist gegen andere Mitspieler.
- **Ego-Shooter:** siehe Kapitel 7.2.1 Ego-Shooter.
- **Adventure:** Hier ist es das Ziel, eine lustige Biografie oder ernste Karriere einer Spielfigur zu durchleben. Dabei werden unter anderem Rätsel gelöst und Informationen gesammelt.

---

<sup>17</sup> Quandt/Wimmer/Wolling [2009], S. 14

<sup>18</sup> Vgl. ebd., S. 27 ff

- Rollenspiel: Spielt meist in einer Fantasiewelt mit Trollen, Magiern und anderen Fa-belwesen. Der Spieler kann entscheiden, welchen mystischen Charakter er spielen möchte. Ziel ist es, die Welt zu retten, indem das Böse bekämpft wird und notwen-dige Dinge wie Münzen, Schwerter oder Leben einsammelt werden.
- Jump'n'Run: Eines der bekanntesten Computerspiele. Meist auf Zeit muss der Spie-ler möglichst schnell zum Ende des Levels gelangen. Dabei muss er Gegner besie-gen, über Hürden springen oder Gegenstände einsammeln.
- Simulation: Ob Zugsimulator, Sportsimulator oder Landwirtschaftssimulator, diese Spiele gibt es in allen denkbaren Ausführungen. Dabei geht es darum, realitätsnah, aber dennoch virtuell, Hobbys oder Berufe durchzuspielen.
- Rennspiel: Ist Simulationsspielen ähnlich, nur spielen diese Rennspiele meist in fik-tiven Welten. Hier steht das Fahrzeug (Auto, Motorrad, Formel-1-Wagen etc.) im Vordergrund. Ziel ist es, zum Beispiel mit dem Sportwagen möglichst schnell im Ziel anzukommen und dabei die Mitspieler oder Computergegner abzudrängen.<sup>19</sup>

Da die Computerspiele meist speziell sind, werden die Computerspieler schnell in Schub-laden gesteckt. Schuld daran ist wahrscheinlich auch die neu entwickelte eigene Schrift-sprache, „Leet“ genannt. Dabei werden Zahlen als Buchstaben gesetzt, die etwa gleich aussehen, zum Beispiel: Leet = 1337 oder 3905h0073r = Ego-Shooter. Außerdem beinhal-tet diese Sprache Kürzel und Emotions (Smilies), unter anderem: wb = welcome back, lol = laughing out loud oder :) = positives grinsen und O.o/ Oo = erstaunte Augen. Daher kom-men wahrscheinlich die Ausdrücke (Computer)Freak oder (Computer)Nerd.

## 6.1 Nutzung und Entwicklung von Computerspielen für Kin-der und Jugendliche

Kein Kind und kein Jugendlicher verbringt heutzutage seine Freizeit ganz ohne Mediennut-zung. Am meisten Zeit zum Spielen haben die jüngeren Altersklassen, sie verbringen um die drei Stunden pro Tag am Computer. Dass Computerspieler endlos und zurückgezogen vor dem Computer sitzen, ist ein Gerücht; dies tun gerade mal sechs Prozent laut einer

---

<sup>19</sup> Vgl. Eltern.ch [2014], o. S.

Umfrage. 70 Prozent gaben an, gemeinsam mit Freunden zu spielen.<sup>20 21</sup> Circa drei Stunden sind es pro Tag im Schnitt bei Kindern und Jugendlichen zwischen drei bis 13 Jahren. 73 Prozent schauen so gut wie jeden Tag fern und das durchschnittlich 145 Minuten lang. Nur zwei Prozent bestehen hier aus extrem-Konsumierern, dies sind hauptsächlich Jugendliche ab 13 Jahren, welche fünf bis sechs Stunden am Tag den Fernseher nutzen. Oft gehen die Eltern als Vorbilder voraus. Sie achten nicht auf ihren eigenen Konsum und nicht auf den ihrer Kinder. Dadurch stehen den meisten Kindern und Jugendlichen die Medien rund um die Uhr zu Verfügung.

In der Kinder-, Information-, (Multi-)Mediastudie (KIM-Studie) wurde herausgefunden, dass sich Computerspiele auf dem sechsten Platz der Interessen der Kinder wiederfinden.<sup>22</sup> Allerdings lassen sich Computerspiele und Computerspielnutzung durch Komplexität nur schwerlich gezielt wissenschaftlich untersuchen. Daher gibt es nur wenig bekannte Daten. Diese stammen beispielsweise aus der Meinungsforschung (Umfragen). Als Grund hierfür wurde benannt, dass Computerspiele bislang als bedeutungslos eingeordnet wurden und es daher wenige spezifische Erkenntnisse darüber gab.<sup>23</sup> Mittlerweile sprechen mehrere Argumente gegen die ausgiebige Computerspielnutzung bei Kindern und Jugendlichen. Häufig wird eine Verschlechterung in der schulischen Leistungen und der gesellschaftlichen Verhaltensweise genannt. Zunächst werden die Nutzungsformen in drei wesentliche Aspekte unterschieden:

1. Zeit: Anwendung (wieviel Zeit, wann, wo)
2. Sache: Spielgenre (siehe Kapitel 6 Einführung in die Welt der Computerspiele)
3. Soziales: Alter, Erfahrung, Schule, Geschlecht, etc. oder Wohnsitz/-zustand/-wechsel, Freizeitangebot

Zusätzlich werden die Beweggründe der Nutzung und die Gemütsbewegungen der Kinder und Jugendlichen untersucht. Kaum berücksichtigt werden beispielsweise die Einflüsse auf den Menschen, wie zum Beispiel seine gesundheitliche Situation.<sup>24</sup> Wenn Kinder und Jugendliche am Computer spielen, können sie sich frei entfalten, Spaß und Freude empfinden oder Zorn loswerden. Außerdem hilft es ihnen zu entspannen, Stress abzubauen und dem Alltag zu entfliehen. Am liebsten beschäftigen sich die Kinder und Jugendlichen mit ihren

---

<sup>20</sup> Vgl. Appel/Michel-Dittgen [2013], S. 196 ff

<sup>21</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 64

<sup>22</sup> Vgl. Cleppien/Lerche [2010], S. 23 ff

<sup>23</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/Wolling [2009], S. 57 ff

<sup>24</sup> Vgl. ebd., S. 15 ff

Hobbys, doch lassen sich diese Freizeitbeschäftigungen nicht ausführen, setzen sie sich vor den Bildschirm. Das ist sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen der Fall.

Bei einer Untersuchung wurde herausgefunden, dass die Langeweile die meisten Kinder und Jugendlichen an die Computerbildschirme führt. Während des Spielens ist die Langeweile verschwunden. Sie sind auf das Spiel konzentriert und verlieren dabei das natürliche Zeitempfinden. Durch eine gewisse Gestik und Mimik oder verbale Äußerungen der Spieler kann beobachtet werden, dass sie sich geistig und körperlich auf das Spiel eingelassen haben. Doch nicht nur die Langeweile führt die Kinder und Jugendlichen zu den Spielen. Einige sagten, dass sie zum Zeitüberbrücken zu den Geräten griffen. Neben dem Verlust des Zeitgefühls können bei intensiver Computernutzung auch das Hunger- und Müdigkeitsgefühl beeinträchtigt werden. Ein Schlusspunkt wird frühestens gesetzt, wenn die Spielerfolge ausbleiben oder das Fassungsvermögen stark abbaut. Zwischen Actionspielen und friedlichen Adventurespielen wurden hier Differenzen im Bezug auf Anstrengung und Aufmerksamkeit herausgefunden. Actionreiche Spiele führten eher zu einem starken Druck und immenser geistiger und körperlicher Belastung. Nach extensiven Spielstunden stiegen dabei entsprechend jedem Misserfolg die Frustration und der Ehrgeiz an. Der Spieler versetzt sich in seinen Avatar, als wäre er selber in dem Spiel tätig. Diese Art von Spielen macht besonders attraktiv, dass nicht großartig nachgedacht werden muss. Der Spieler weiß, wie er zu handeln hat, dabei ergeben sich die Szenarien fast automatisch.<sup>25</sup> Beeindruckend ist für ihn, dass er zum Beispiel mehrere virtuelle Sportarten ausüben kann (Fußball, Ski oder Formel 1 etc). Er ist körperlich uneingeschränkt und kann schneller besser werden und erfolgreich sein.<sup>26</sup>

In der Jugend-, Information-, (Multi-)Mediastudie (JIM-Studie) ist ebenfalls herausgefunden worden, dass die Nutzung von Computerspielen bei Jugendlichen angestiegen ist. Hierbei nutzen weniger Mädchen als Jungen Computerspiele. Im Gegensatz zu den Jüngeren gibt es bei den Älteren weniger Vielspieler. Realschüler sitzen am meisten am Computer, darauf folgen Hauptschüler und anschließend Gymnasiasten. Weniger als zehn Prozent haben keinerlei Computererfahrung.

Im Bezug auf die Lieblings-Computerspiele zeigt sich, dass Jungen Action- und Simulationsspiele, Mädchen Strategie- und Rollenspiele bevorzugen. Wegen der Verfügbarkeit des Internets in nahezu allen Familien steigt nebenbei die Onlinespielnutzung bei Computer

---

<sup>25</sup> Vgl. Fritz [2005b], o. S.

<sup>26</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/Wolling [2009], S. 156 ff

und Konsole an, bleibt jedoch immer noch zehn Prozent unter der allgemeinen Nutzung. Im selben Zeitraum steigt die Handyspielnutzung von unter zehn Prozent auf 90 Prozent an.

Wegen des jungen Alters der Interviewten bei der KIM-Studie konnte kein allzu hohes Maß an Qualität erreicht werden. Die Fragen der KIM-Studie lassen sich nicht mit der JIM-Studie gleichsetzen, daher konnte nicht genau ermittelt werden, wie häufig und wie lange die Kinder am Computer sitzen. Dessen ungeachtet und in Bezug auf die JIM-Studie wurde festgestellt, dass auch der Konsum von Computerspielen bei Kindern auf 90 Prozent gestiegen ist, sogar während des Befragungsabschnitts. Zudem spielen Kinder lieber zusammen in einer Gruppe als Jugendliche. Gleichbleibend in den beiden Studien war, dass Jungs am ehesten die Vielspieler sind. Bei Kindern lassen sich die Lieblings-Genres nicht eindeutig aufzeigen. Dennoch wurde herausgefunden, dass Jungen Action- und Simulationsspiele und Mädchen Spaß-Lernspiele und Jump'n'Runs bevorzugen. Und wie bei der JIM-Studie stieg die Onlinespielnutzung bei den Kindern an. Bezüglich der Schulformen sind die Abweichungen von Hauptschule, Realschule und Gymnasium weniger bis nicht mehr vorhanden.<sup>27</sup> (Die Angaben stammen aus der KIM- und JIM-Studie von 1998 bis 2005.)

### 6.1.1 Computer(spiel)sucht

Bei einer Sucht geht es nicht (mehr) um Spaß am Spielen, sondern das Spielen wird zu einem krankhaften Verlangen. Durch die neuen Medien entstehen neue Süchte, die gerade bei den Jugendlichen als problematisch anzusehen sind. Dazu gehört beispielsweise die Internet- und Computersucht (allgemein Mediensucht).<sup>28</sup> Ein sogenanntes Flow-Erlebnis kommt einer Computerspielsucht gleich. Bei einem Flow werden die Gefühle auf einmal extrem positiv und dann wieder sehr negativ beeinflusst. Der Spieler muss sich mit Ehrgeiz-, Macht- und Erfolgs-Gefühlen in das Spiel hineinversetzen können, worauf die Lust steigt, das Spiel fortzusetzen. Das Computerspiel muss durchführbar sein, damit sich der Spieler von Level zu Level weiterarbeiten kann. Wenn Spiele dem Spieler zu einfach erscheinen, kann die Schwierigkeitsstufe (vorab) eingestellt werden oder sie richtet sich automatisch nach der Entwicklung des Spielers. Beispielsweise kann eingestellt werden, wie stark die Gegner sind oder im Verlauf des Spielens werden. Diese Einstellung macht das Spielen wieder interessanter.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Vgl. Quendt/Wimmer/Wolling [2009], S. 75 ff

<sup>28</sup> Vgl. Cleppien/Lerche [2010], S. 136

<sup>29</sup> Vgl. Fritz [2005b], o. S.

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) befragte 14.301 Schüler, die im Schnitt 15 Jahre alt waren, nach der Intensität der Computerspielnutzung. Das tägliche Benutzen bis zu drei Stunden sei als normal zu bezeichnen. 15 Prozent der Befragten sind Vielnutzer, sie verbringen drei bis 4,8 Stunden täglich vor dem Bildschirm. Mehr als 4,8 Stunden täglich nutzen ihn circa zehn Prozent, davon sind 15 Prozent Jungen und vier Prozent Mädchen. Fraglich ist, ob eine hohe Spielzeit zu einer Computerspielsucht führen kann. In der Untersuchung weisen circa fünf Prozent (24 Prozent Jungen, acht Prozent Mädchen) der extrem-Konsumierer Kontrollverlust oder Entzugerscheinungen auf, sie gelten als suchtgefährdet. Bei Vielnutzern sind es circa drei Prozent der Mädchen und 13 Prozent der Jungen. Der Zeitkonsum spielt dabei nicht immer eine zentrale Rolle. Wesentlich sind die Neigung zur Technik oder das generelle Interesse an anderen Spielgenres bei Jungen. Online(rollen)spele führen vermehrt zu einer Abhängigkeit, da sie abwechslungsreicher in der Gestaltung sind. Zum Beispiel ist durch das Internet die Kommunikation mit anderen Spielern möglich oder es gibt stets aktualisierte Rangplatzierungen. Die Spiele „Counter-Strike“ (46 Prozent) und „World of Warcraft“ (60 Prozent) werden von den Vielnutzern und extrem-Konsumierern am meisten gespielt und weisen auch eine gesteigerte Suchtgefährdung an.

Neben der übermäßigen Lust auf Computerspiele gibt es weitere Beweggründe, weshalb Jugendliche in die virtuelle Welt entfliehen. Sie können den generellen Leistungsdruck nicht mehr bewältigen, was dazu führt, dass die Schule vernachlässigt wird. Allerdings scheint die Computerspielsucht und der Leistungsdruck aufeinanderbezogen sich gegenseitig zu verstärken. Die Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörungserkrankung (ADHS) wurde im Bereich der Computerspielsucht vielfach beobachtet, allerdings ist die Grundlage noch nicht eindeutig belegt. Bisher galt überwiegend die einseitige Freizeitbeschäftigung als Ursache, jedoch gehören psychosoziale Auffälligkeiten zusammenhängend dazu.<sup>30</sup>

## 6.2 Online-Spiele

Die Online-Spiele entstanden nicht durch die neuen Medien, sondern finden ihre Wurzeln in Studentennetzwerken in den 70er Jahren. Heute wie damals sind junge Menschen von der Multiplayer-Version beeindruckt worden.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Vgl. Bitzer/Walter/Lingner/Schwartz [2009], S. 201 ff

<sup>31</sup> Vgl. Quendt/Wimmer/Wolling [2009], S. 169

Online-Spiele können ausschließlich an internetfähigen Geräten genutzt werden. Die Installation erfolgt bei den meisten Spielen über die erworbene Spielsoftware. Aber durch das Internet können Spiele ebenso heruntergeladen und eingerichtet werden. Oft entstehen dabei Kosten. Die virtuelle Spielwelt erscheint auf dem Bildschirm, jedoch entsteht der Spielverlauf nur durch die Onlineverbindung. Manche Spiele können kostenlos installiert werden, benötigen aber, in den meisten Fällen zum Spielen, einen Monatsbeitrag bis zu 20 Euro. Wie auch die Standard-Computerspiele ohne Internet bieten die Online-Spiele die gleiche Vielfalt an Spielgenres. Das Besondere an bestimmten Online-Spielen ist, dass der Spielverlauf parallel zur Echtzeit weiter verläuft, auch wenn die Spieler offline sind. Angriffe können somit weiterhin erfolgen. Mittels des Internets können die virtuellen Welten stets weiterentwickelt werden und bieten daher eine große Abwechslung für die Spieler. Verbunden werden die Spieler durch das Netzwerk, dadurch kann im Multiplayer-Modus gemeinsam oder gegeneinander (weltweit) gespielt werden. Gemeinsamkeiten wie Misserfolg, Ehrgeiz und Ruhm binden die Spieler an das Spiel, infolgedessen können Freundschaften entstehen, die bis in die Realität bestehen bleiben.<sup>32</sup>

Bei einer Umfrage wurden Actionspiele als beliebtestes Spielgenre genannt. Auf dem ersten Platz befindet sich die „Counter-Strike“-Serie, mit Abstand gefolgt von der „Battlefield“-Serie auf dem zweiten Platz. Auch Rollenspiele wie die „Warcraft“-Serie finden sich weit vorne. Vereinzelt wurden Sport- und Rennspiele genannt, diese bilden aber das Schlusslicht.<sup>33</sup>

### 6.3 LAN-Partys

Die Geschichte beginnt bereits 1962 mit einem Tennissimulationsspiel, in dem zwei Spieler gegeneinander antraten.

In den 90er Jahren formierten sich die ersten Spielergruppen und entwickelten sich bis heute zu einer Multiplayer-Spielvereinigung (Netzwerkverbindung). Mittlerweile ist die Multiplayer-Spielvereinigung zu einem spezifischen Fachgebiet geworden und nennt sich heutzutage WAN- oder LAN-Party. Auf einer sogenannten LAN-Party treffen sich junge Erwachsene zwischen 15 bis 25 Jahren und umfassen dabei zwei bis 1.000 Spieler.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/wolling [2009], S. 136 ff

<sup>33</sup> Vgl. ebd., S. 179 ff

<sup>34</sup> Vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang [2010], S. 176 ff

Zu Beginn waren es private LAN-Partys mit Freunden, bei denen aus Platz- und Stromgründen nur eine kleine Gruppe zusammenkam. Die kleinen privaten LAN-Partys finden auch heute noch statt, doch die größeren Partys sind anziehender geworden. Daraus entwickelten sich authentische Veranstaltungen mit speziellen Organisationsteams. Diese planen, koordinieren und bauen auf. Dabei entsteht für die Spieler ein Teilnahmebeitrag, meistens bis 25 Euro. Sponsoren für die technische Ausstattung müssen mobilisiert werden, damit solche Veranstaltungen realisiert werden können. Sie finden dann beispielsweise in öffentlichen großräumigen Hallen statt. Allerdings muss jeder Teilnehmer seinen eigenen Computer sowie die Software mitbringen. Eine LAN-Party findet größtenteils in den Ferien oder über ein (verlängertes) Wochenende statt. Der Spaßfaktor und das Beisammensein sollen dabei im Vordergrund stehen.<sup>35</sup>

LAN-Partys wurde unterstellt, eine Zusammenkunft für Raubkopierer zu sein. Ausnahmen gibt es, aber sowohl die Spieler als auch die Organisatoren sind achtsam. Der Spieler, der betrügt und erwischt wird, muss mit Konsequenzen rechnen und die Party verlassen. Die meisten Teilnehmer sind gewissenhaft und beachten die Regeln im Spiel und außerhalb des Spiels. Diese werden vorab in einer Hausordnung bestimmt.<sup>36</sup>

Neben den LAN-Partys entwickelten sich sogenannte Clans. Laut dem Deutschen eSport Bunds gibt es deutschlandweit schätzungsweise 1,5 Millionen Spieler, die sich in etwa 40.000 Clans eingliedern. Drei Gruppen werden dabei charakterisiert:

- Fun-Clans: Hobbyspieler (der Spaß am Spielen ist dabei das Wesentliche)
- Semiprofessionelle Clans: Amateurspieler (spielen hauptsächlich aus Spaß, nehmen aber gelegentlich an Wettkämpfen teil)
- Pro-Gamer-Clans: Profispieler (spielen wegen Erfolg und Gewinn, werden von Sponsoren gefördert (materiell und kommerziell))<sup>37</sup>

### 6.3.1 World Cyber Games

Die bekannteste seriöse LAN-Party und gleichzeitig Meisterschaft im Computerspielen sind die World Cyber Games (WCG). Die WCG richten sich geschichtlich an den Olympischen

---

<sup>35</sup> Vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang [2010], S. 190 ff

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S. 195

<sup>37</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/wolling [2009], S. 152



Spielen aus; hier werden ebenfalls 14 Spiele (in diesem Fall Computerspiele) durchspielt. Die Art der Spiele richtet sich dabei nach dem Erfolg der Spiele, daher werden sie erst ein paar Monate vor den WCG angekündigt. Da die Spiele virtuell sind, ist auch das olympische Feuer unreal. Die Sieger (Clans) erhalten jedoch einen reales Preisgeld.

Da die Kölner Messe als multinationale Messestadt gilt und bereits mit Erfolg eine solche Veranstaltung ausgetragen hat, fand die WCG 2008 in Köln statt. Dabei unterteilte man die Messe in verschiedene Distrikte, in denen circa 800 Spieler und Spielerinnen aus 78 Nationen zusammenkamen. Durch die Größe und Seriosität der WCG kamen schätzungsweise 500 Reporter und weitere 20.000 Gäste in die Messehallen.<sup>38</sup>

## 6.4 Let's Play-Videos

„Let's-Play“-Videos sind Videomitschnitte von Computerspielsitzungen, die mit einem Voice-over-Kommentar des jeweiligen Spielers unterlegt sind. (...) Der gesamte Spieldurchlauf [wird] in mehreren Teilen präsentiert: „Let's-Play“-Videos zeigen die audiovisuelle Form eines Computerspiels und lassen zugleich einen Spieler hörbar werden, der in einer Art Thinking-around-Test seine Wahrnehmungen und Assoziationen während des Spielens schildert.“<sup>39</sup> Beispielsweise werden Tipps zu bestimmten Spielverläufen oder direkt die Spiellösungen veranschaulicht. Die Genres reichen dabei von Actionspielen bis hin zu Jump'n'Runs. Gesprochen wird meistens von dem gespielten Avatar in der ersten und/oder dritten Person, oftmals wird er auch benannt als: Wir. Musiktexte oder Texte aus Filmen werden dabei manchmal zweckmäßig oder ironischerweise zitiert. Let's Play-Videos demonstrieren auf unterhaltsame Art und Weise den Spielverlauf und können die Betrachter an ihr eigenes Spielerlebnis fesseln. Tutorials, Run- und Walk-Throughs sind die Vorläufer der Let's Play-Videos. Das neue Genre wurde überwiegend auf der „YouTube“-Plattform publiziert und entwickelte sich dort rasch in den letzten Jahren. Wie oft ein Let's Play-Video angeschaut wurde, dokumentieren die Klickzahlen der Videos. Die steigenden Klickzahlen zeigen, dass Let's Play-Videos immer beliebter werden. Doch nur die amüsanten, originellen und verrückten Videos erlangen Aufsehen. Die Pseudonyme der bekanntesten Spieler entwickeln sich zu Künstlernamen; durch deren Bewunderer entstehen richtige Fan-Gemeinschaften.

---

<sup>38</sup> Vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang [2010], S. 213 ff

<sup>39</sup> Venus [2012], S. 45

---

Im deutschsprachigen Raum sind die Let's Play-Autoren André Krieger und Erik Range am bekanntesten und dadurch am erfolgreichsten. André Krieger nennt sich auf „YouTube“ „Commander“. Seit Sommer 2011 arbeitet er ausnahmslos an seinem Geschäftsmodell des „YouTube“-Partnerprogramms. Durch das Partnerprogramm kann er an den Werbeeinnahmen teilhaben. Somit hat er sein Hobby zum Beruf gemacht. Auch Erik Range alias „Gronkh“ verdient mittlerweile sein Geld mit Let's Play-Videos. Seinen Schwerpunkt legt er auf das Spiel „Minecraft“.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Vgl. Venus [2012], S. 45 ff

## 7 Entstehung von Aggression

Von aggressivem Verhalten beziehungsweise Aggression gibt es mehrere Arten, die bei jeder Person anders zum Vorschein kommen. Aus psychologischer Sicht gibt es Menschen, die zwar unterbewusst aggressiv denken oder empfinden, aber dies zeigt sich nicht in ihrem Verhalten. Grob lässt sich eine Aggression in drei Typen einteilen; die physische (z. B. schlagen), die verbale (z. B. beschimpfen), die relationale (z. B. diskriminieren).

Hinsichtlich gewalthaltiger Computerspiele ist für die Forscher Folgendes interessant zu beobachten und zu untersuchen: 1. das automatische Verhalten des Probanden beim Betrachten von Gewalt oder Waffen, 2. was denkt und sagt er über sich selbst und 3. welchen Bezug hat er zu den Computerspielen. Verbote offenkundiger Gewalt sind unbewusste, aggressive Situationen, deswegen ist es Forschern wichtig, diese genauer zu prüfen. Einige sagen, dass gewalthaltige Computerspiele Gewalt und Aggression fördern, andere, dass es Spielern durch Gewaltspiele ermöglicht wird, Aggression abzubauen. Den Ursprung aggressiven Verhaltens ausschließlich bei Computerspielen zu suchen, ist falsch, Aggression kann viele Gründe haben, zum Beispiel private und persönliche Zustände. Je mehr Faktoren zusammenkommen, desto höher steigt das Risiko von Gewalt. Die Forscher, die Aggression im Bezug auf gewalthaltige Computerspiele erforschten, zeigten auf, dass bei ihrer Untersuchung die Gewaltbereitschaft nur mäßig erhöht wurde.<sup>41</sup>

### 7.1 Mediale Gewalt

Gewalt tritt nicht nur in den neuen, sondern auch in den alten Medien auf, denn Gewalt lässt sich auch in Worten darstellen. Schon in alten Märchen gibt es Gewalthandlungen, die vielen Kindern Angst machen können. Gegenwärtig sind es Bücher wie „Harry Potter“ oder „Twilight“, die speziell für Kinder und Jugendliche geschrieben wurden und Gewaltszenen enthalten. Bücher sind also nicht weniger bedenklich.<sup>42</sup>

Im Film und Fernsehen gibt es ebenfalls viele gewalthaltige Szenen, die sich in verschiedene Genres unterscheiden lassen: Action-, Fantasy-, Horror- und Science Fiction Filme oder Krimis. Auch die negativen Nachrichten von Kriegen, Attentaten etc. sind allgegenwärtig. Ein bestimmtes Gewaltausmaß ist bereits von der Bevölkerung anerkannt und nicht

---

<sup>41</sup> Vgl. Hartmann [2007], o. S.

<sup>42</sup> Vgl. Schicha/Brosda [2010], S. 417

mehr wegzudenken. Sie hat sich bereits an die vielen Gewalt/-serien, -nachrichten und -bilder gewöhnt. Circa 10.000 Mordtaten werden im Jahr im deutschen Fernsehen ausgestrahlt. Die Häufigkeit der Nutzung entscheidet jedoch, inwieweit die Konsumenten abhärten oder sich satt gesehen haben. Kinder und Jugendliche schalten den Fernseher an und können unvermittelt Filme und Nachrichten mit Gewaltinhalten sehen. Zwischen realen und ausgedachten Beiträgen wird dabei unterschieden. Informationsmedien (Nachrichten und Dokumentationsfilme) zeigen die reale Gewalt, den Zuschauern wird mit harten und zum Teil schockierenden Bildern veranschaulicht, wie es täglich auf der Welt zugeht. Krimis und Kinofilme sind zwar größtenteils erfunden, zeigen aber oft realistische Handlungen; diese sollen erlebnisreich und fesselnd sein oder nachdenklich machen. Beispielsweise eifern Jungen gewalttätigen (Film)Charakteren häufiger nach als Mädchen. Beiläufig kann es passieren, dass der Charakter (das Idol) durch übermäßiges Konsumieren von manch einem Kind als Familienangehöriger angesehen wird.

Aber nicht nur die Feinde wenden Gewalt an, sondern auch die Helden. Fälschlicherweise vermittelt dies den Kindern und Jugendlichen, dass Gewalt rechtens ist, um einen gewissen Zweck zu erfüllen oder um Erfolg zu haben. Kinder oder Jugendliche, die als Vorbild einen Helden in Action- und Kriegsfilmern besitzen, neigen eher zu körperlicher Gewalt als Kinder ohne diese Vorbilder.

Der gesteigerte Konsum in der ganzen Familie kann die Hemmschwelle von Gewaltbereitschaft senken oder das Sozialverhalten der Kinder und Jugendlichen verändern. Es kann sein, dass manche Kinder dadurch ihr Vorbild bei (rabiaten) Eltern suchen, die ihren Kindern die Sehgewohnheiten vorleben. Ist bei den Eltern der Sozialstand gering, ist der unbewachte Konsum der Kinder größer. Treten Frustration und Aggression auf, so erscheinen sie gemeinsam und werden wechselseitig gesteuert. Ursachen des gesteigerten Konsums sind unter anderem die Verbreitung und der technische Fortschritt von Wiedergabe- und Speichergeräten wie beispielsweise VCR-Rekordern und DVD-Rekordern oder neuen Internetleistungen im eigenen Haushalt. Als positiv erwies sich, gemeinschaftlich mit den jüngeren Kindern fernzusehen und dabei gewalthaltige Szenen ablehnend schlecht zu bewerten.

Bei Jugendlichen verlagert sich die Nutzung meist zu Freunden oder, wenn ein Fernseher im eigenen Zimmer steht, ins Jugendzimmer. Kinder und Jugendliche wollen, dass ihnen vertraut wird, Kontrollen und Verbote wollen sie vermeiden.

Horror- und Kriegsfilmern stehen wegen besonderer Gewaltinhalte am häufigsten im Fokus. Diese sind nicht zu verwechseln mit Krimis und Abenteuerfilmen, welche eine geringere

körperliche Gewalt aufweisen. Horror- und Kriegsfilme werden neben Science Fiction und Krimis am häufigsten angesehen:

	Horrorfilme	Kriegsfilme	Science Fiction	Krimis	
<b>1994</b>	12,5	10,6	4,8	2,0	Prozent
<b>1999</b>	13,5	13,4	5,4	3,0	Prozent
<b>2004</b>	15,1	15,5	5,3	2,7	Prozent

Tab. 2: Entwicklungen des Konsums von Horror- und Kriegsfilmen (Eigene Darstellung)

Zu beachten ist, dass der Effekt bei Jungen und Mädchen ungleich ist, sich aber in den letzten zehn Jahren verschärft hat. Der Konsum von Horrorfilmen resultierte zunehmend gerade in verbal oder physisch angewendeter Gewalt und Gewalt gegen Objekte. Im Bezug auf das Vielsehen stiegen die Zahlen der Jungen an, die der Mädchen sanken. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass sich gerade Jungen nach Abenteuer und Spannung sehnen. Allerdings ist die Ursache von Gewalt nicht immer der häufige Konsum von Gewalt/-inhalten und -darstellungen. Außerdem verarbeitet jeder Mensch das Gesehene anders. Für den einen zeigen gewalthaltige Filme die reale Gewalt, für den anderen ist es nur Fiktion, er würde sich selbst nicht so verhalten wollen, wie es in den Filmen dargestellt wird.

Ende der 70er und in den 80er Jahren wurde sich bereits intensiv mit der Mediengewalt auseinandergesetzt. Damals wurde sie durch den privaten Rundfunk publiziert und diesbezügliche Diskussionen wurden in der Öffentlichkeit, in der Medienpädagogik und dem Jugendschutz geführt. Daher zeigte sich 1978 in einer der ersten Studien, dass es bestimmte Neigungen zu Gewalt durch gewalthaltige Filme gibt. Dabei wurde beispielsweise der Zeichentrickfilm „Donald Duck“ oder der Film „Dick und Doof“ mit Katastrophen, Morden und Ähnlichem auf eine Stufe gestellt.

Die Zahlen aus einer anderen Umfrage von Jugendlichen in einer Jugendstrafvollzugsanstalt sind erschreckend: 70 Prozent hatten überlegt, eine Tat durchzuführen, die sie im Fernsehen gesehen hatten, und 30 Prozent haben diese durchgesetzt.

In einer neueren Untersuchung von gewalthaltigen Filmen und Fernsehsendungen wurde ergründet, ob und inwieweit Kinder und Jugendliche davon beeindruckt werden beziehungsweise wie es sich auf ihr Verhalten auswirkt. Ihnen wurden verschiedene Arten von Gewaltfilmen gezeigt, die Reaktionen waren vielfältig. Beispielsweise zeigten die Kinder erhöhte Angst, wenn das Opfer bei der (realistischen) Gewalttat zu sehen war. War das Opfer nicht zu sehen, schien ihnen ihre Fantasie durch die Geräusche Angst zu bereiten. Die Aggression schwand. Demnach zeigte sich im Bezug auf Gewalt, dass Aggressionen

nur möglich sind, wenn es einen außerordentlichen Beweggrund als Voraussetzung gibt. Meist sind die Kinder und Jugendlichen bereits durch Vorgeschichten gewaltanfällig. Der gewalthaltige Medienkonsum ist daher nicht Ursache, sondern die Folge von (familiärer, schulischer etc.) Gewalttätigkeit.<sup>43 44 45 46 47 48</sup>

## 7.2 Gewalt in Computerspielen

Im Gegensatz zu Film und Fernsehen können Computerspieler unmittelbar in das Geschehen des Spiels eingreifen. Dies fördert bestimmte Emotionen, da der Spieler mit dem eigenen Avatar Abenteuer erleben kann; bei Filmen wird ausschließlich zugeschaut. Dies macht (gewalthaltige) Computerspiele besonders attraktiv. Eltern können dies meist nicht verstehen. Sie sehen ihr Kind stundenlang vor einem Bildschirm sitzen, statt dass es ins Freie geht oder sich mit Freunden verabredet. Oftmals werden die Computerspiele daneben nur flüchtig betrachtet. Aber es gibt auch Eltern, die ihren Kindern klare Regeln und eine Grenzlinie beim Konsum von Computerspielen setzen. Sie achten beispielsweise auf die Inhalte der Spiele, bevor sie gekauft werden. Deren Kinder sind häufig besser in der Schule und allgemein friedlicher, dies zeigte eine Umfrage. Auch eine geringere körperliche Aggression wurde festgestellt. Allerdings lässt diese sich nicht hundertprozentig auf das Spiel- oder Erziehungsverhalten zurückführen.

Gewalthaltige Computerspiele erlangen immer mehr Aufmerksamkeit durch die Medien. Dies liegt nicht an dem steigenden Verkaufsabsatz, sondern viel mehr an den Gewalt/-inhalten und -darstellungen. Politiker fordern, dass gewalthaltige Computerspiele verboten werden oder dass sie eine höhere Zugangsschwierigkeit erhalten sollen. Ego-Shooter werden als besonders bedenklich betrachtet. Die Sorge der Politiker ist, dass die Spiele Gewalt fördern beziehungsweise Spaß an Gewalt bei Kindern und Jugendlichen entwickeln können. Ein häufiger Vorwurf ist, dass die Spieler in ihrer Fantasie gegen wirkliche Charaktere kämpfen. In Anbetracht der Skepsis aus der Politik und den Medien sind die Spieler bestürzt und können diese nicht nachvollziehen. Dass es bei den Spielen um virtuelle Gewalt geht, es nur ein Spiel ist und dass sie zwischen Realität und Irrealität unterscheiden können, sind die Entgegnungen der Computerspieler. Fazit: Wie bei anderen Medien ist ein konsequenter und durchdachter Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen durchaus ratsam.

---

<sup>43</sup> Vgl. Moser [2010], S. 199 ff

<sup>44</sup> Vgl. Fuchs/Lamnek/Luedtke/Baur [2009], S. 177 ff

<sup>45</sup> Vgl. ebd., S. 196 ff

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 204 ff

<sup>47</sup> Vgl. Schicha/Brosda [2010], S. 419

<sup>48</sup> Vgl. Cleppien/Lerche [2010], S. 124

Eine Definition von virtueller Gewalt ist das Verletzen oder gar Töten von Avataren in Computerspielen. Gewalthaltige Computerspiele werden daher von der Öffentlichkeit als sogenannte „Killerspiele“ bezeichnet. Die Wissenschaft sieht dies als umstritten an und als unbegründet. Sie ist der Meinung, dass der Ausdruck „Killer“ eher nötigend ist und der Gesellschaft dadurch Voreingenommenheit suggeriert. Avatare sind äußerlich sehr realistisch und menschenähnlich. Ausschlaggebend sind allerdings die Bewegungsprozesse der Avatare; durch sie werden sie vom Spieler instinktiv als existente Lebewesen wahrgenommen. Einzelne Personen können sich dadurch täuschen lassen und demzufolge schwerer zwischen real und virtuell unterscheiden.

In einer Studie wurden kurzfristige und langfristige Auswirkungen von gewalthaltigen Computerspielen erforscht. Bei dem kurzfristigen Gebrauch (nach ca. 30 Minuten) stellten sich gesteigerte aggressive Gedanken, Fiktionen, Empfindungen, Beeinflussung und Aufregung bei den Probanden heraus. Dies kann zu erhöhter Gewaltaktivität führen. Die Auswirkungen der Mehrfachnutzung über längere Zeit sind bei den Probanden beständiger, doch auch durch die kurzfristige Nutzung können sich bereits Auswirkungen auf den Spieler übertragen. Dabei entsteht oft die langfristige Nutzung durch kurzfristigen Gebrauch. Die aggressive Beeinflussung und Gewaltbereitschaft nimmt zu; von dem Probanden wird dies als positiv realisiert. Der Aufwand für langfristige Studien ist höher als bei kurzfristigen, deswegen werden sie vermindert durchgeführt und bestimmte Fragen bleiben offen. Bevor diese Studien bekannt gegeben werden, werden sie mittels einer Bewertung durch weitere Gremien erneut analysiert und nochmals mit bewährten Maßstäben beurteilt. Dies macht sie besonders authentisch. Dennoch sind weitere Prüfungen notwendig, damit Forscher noch eindeutiger herausfinden können, inwieweit Kinder und Jugendliche von gewalthaltigen Computerspielen beeinflusst werden.<sup>49 50 51 52</sup>

In einer weiteren Studie in Form eines Experiments sollten zwei Gruppen in Hinsicht auf den Gebrauch von gewalthaltigen Computerspielen verglichen werden. Die eine Gruppe nutzte ein gewalthaltiges, die andere ein neutrales Spiel (45 Minuten). Danach unterzogen sich die Teilnehmer einem Reaktionsspiel gegeneinander, indem sie blitzschnell auf Wörter reagieren sollten, die auf einer elektronischen Anzeige standen. Auffallend war, dass die Teilnehmer des gewalthaltigen Spiels auf die positiven Worte flatter reagierten. Der Verlierer bekam zur Strafe, nach jeder Spielrunde, ein neues penetrantes Geräusch eingespielt,

---

<sup>49</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 59

<sup>50</sup> Vgl. Appel/Michel-Dittgen [2013], S. 197

<sup>51</sup> Vgl. Hartmann [2007], o. S.

<sup>52</sup> Vgl. Petermann/Koglin [2013], S. 95

dessen Lautstärke und Länge vom Gegner bestimmt wurden. Während des Spielens wurden Verhaltensweise und Gefühle aufgezeichnet, da sie nur bis knapp nach dem Spielen nachgewiesen werden können. Sie wurden später in Reaktionen auf reale (z. B. Kampf gegen Menschen) und irrealen (z. B. Kampf gegen Monster) gewalthaltigen Computerspielen und andere Kriterien (z. B. Waffentypus) unterteilt. Folglich wurde erkannt, dass die Spieler des gewalthaltigen Computerspiels im Gegensatz zu den neutral Spielenden, einen längeren Ton auswählten. Der Spieler hörte davor, als Provokation, sein selbst bestimmtes Geräusch. Als Resultat kam dabei heraus, dass es durchaus der Fall sein kann, dass der Konsum von Gewaltspielen aggressive Gefühle und aggressives Verhalten verursacht. Spaß am Spielen hatten dagegen alle. In ähnlichen Studien wurde hingegen nur eine geringfügige Steigerung der Aggression belegt.<sup>53 54</sup>

### 7.2.1 Ego-Shooter

In jedem Jahrzehnt wurde gegen einen anderen, meist neuen, Jugendtrend gewettert. In den 50er Jahren begann es mit Rock 'n' Roll, in den 60er waren es Comics, in den 70er Zeichentrickfilme, in den 80er Horrorfilme und seit den 90er Jahren sind es überwiegend Computerspiele. Hierbei geraten vermehrt Ego-Shooter in den Fokus.

Ego-Shooter werden auch First-Person-Shooter (FPS) genannt. Der Spieler durchläuft im Allgemeinen Länder, Städte und andere Landschaften und Gebäude mit auftauchenden Gegnern. Er ist meist bewaffnet mit ausgewählten real aussehenden Waffen (Pistole, Messer, Bomben etc.), aber er kann auch mit dem bloßen Körpereinsatz schlagen und treten. Außerdem benötigt er ein hohes Maß an Reaktion, Aufmerksamkeit und Entschlusskraft. Gespielt werden Ego-Shooter sowohl am Computer (mit Tastatur und Computermaus) als auch an der Spielkonsole (mit Joystick oder Controller). Ziel ist es überwiegend, die gegnerische Mannschaft vollständig auszulöschen. In den letzten Jahren haben sich weitere Ziele durchgesetzt, Ego-Shooter haben sich dadurch weiterentwickelt, auch in technischen Aspekten:

- Verpixelte Grafiken sind verschwunden und die Netzwerkkompatibilität hat sich verbessert.

---

<sup>53</sup> Vgl. Petermann/Koglin [2013], S. 93 ff

<sup>54</sup> Vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang [2010], S. 201



- Spielen mit und gegen Freunde ist über Netzwerke und Internet (WAN-/ LAN-Partys) möglich.
- Komplizierte (Denk)Aufgaben müssen gelöst werden. Ein Beispiel ist „Grand Theft Auto“ (GTA) (1997): In einer realistischen Stadt muss der Spieler Verbrechen (in neueren Fassungen Drogengeschäfte, Schutzgelderpressung etc.) ausführen.
- Kampferöffnung um bestimmte Gegenstände, Gebäude oder sogenanntes fragen. Beispiel „Postal 2“ (2003): Der Spieler geht brutal gegen Zivilisten vor, zum Beispiel durch Hinrichten mit einer Schaufel.
- Kommentare und Erzählungen werden von den Avataren gesprochen. Ein Beispiel dafür ist „Duke Nukem 3D“ (1996): In diesem Spiel sind die Feinde Aliens. Der Avatar macht Anmerkungen über den Spielverlauf und kann tauchen und Fahrzeuge bedienen.
- Beeinflussung der persönlichen Stimmung durch bestimmte Effekte (Licht/ Schatten, Klang/ Musik). Zum Beispiel „Prey“ (2006): Vorgehen in einer zum Teil unwirklichen Welt mit Geistern.
- Landschaften reichen von prächtigen fantasievollen Welten bis hin zu realen Städten. Beispielsweise „Bioshock“ (2007): In einer Unterwasserstadt der 20er Jahre liegen sterbliche Überreste. Kleine Mädchen mit Spritzen erschweren das Vorankommen.
- Testversionen als Shareware im Internet zum download verfügbar.
- Spielinterne Programme zum Überarbeiten und Umwandeln vieler Spielelemente, sogenannte Editoren.<sup>55 56 57</sup>

Das hohe Kaufinteresse macht diese technischen Entwicklungen möglich und notwendig.

Den Tätern von Amokläufen wird nachgesagt, dass sie gerne Ego-Shooter gespielt haben. Seitdem haben Medien und Politik ein Auge auf diese Spiele, da sie der Meinung sind, dass sie aggressionsfördernd wirken. Ob Ego-Shooter die Spieler zur Imitation verleiten oder desensibilisieren, wird weiter ermittelt. Oft stand in der Diskussion, diese Art von Spielen zu

---

<sup>55</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 59

<sup>56</sup> Vgl. ebd., S. 62

<sup>57</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/Wolling [2009], S. 151

verbieten. Doch die Ansichten über Wirkung und Nutzung bleiben unterschiedlich. Grundsätzlich geht es in Ego-Shootern um Gewalt, doch wie hoch das Maß an Gewaltdarstellungen ist, ist in jedem Spiel unterschiedlich. Manche Hersteller verzichten gänzlich auf Gewaltdarstellungen.

In einem Kategorisierungsschema lassen sich Ähnlichkeiten und Differenzen von Ego-Shooter-Genres wie folgt eingliedern:

1. Zeitangabe und Wirkungsfeld: Der Spieler sieht mit den Augen seines Avatars (Ich-Perspektive). Daher der Name FPS. Sowohl der Computer als auch der Spieler agieren gleichzeitig in einem Zeitraum. Ähnlichkeiten zu anderen Ego-Shootern sind vorhanden.
2. Funktion des Spielers und Szenario: Ähnlichkeiten im Bezug auf die Funktion des Spielers; er spielt allein oder im Team und verkörpert immer einen Krieger, Soldat oder Ähnliches. Unterschiede im Hinblick auf das Szenario; beispielsweise gibt es realistisch-historische (Erste/ Zweite Weltkrieg) oder neumodische, zum Teil unrealistische Szenerien (Weltall/ erfundene Welten).
3. Tempo und Komplexitätsgrad: Bezüglich des Tempos finden sich Ähnlichkeiten; die Spieleigenschaft fordert zum Erreichen des Ziels Reaktions- und Schnelligkeitsintensität. Unterschiede finden sich in der Komplexität wieder; manche Spiele erzählen gar keine Geschichten und andere die außergewöhnlichsten.<sup>58</sup>

Bezüglich einer Umfrage zu den Lieblings-Shootern in drei Stufen (Gewaltdarstellung, Komplexität, Wirklichkeitsnähe) wurde folgendes herausgefunden: „Counter-Strike“ ist das am häufigsten verkaufte Computerspiel. Somit liegt es auf dem ersten Platz der meistgespielten Spiele. Die „Half-Life“-Reihe, „Doom“ und „Quake“ folgen auf den nächsten Plätzen. Als besonders realitätsnah wurden die Spiele „Call of Duty, Medal of Honor“ und die „Battlefield“-Reihe betitelt (siehe Punkt 2. Funktion des Spielers und Szenario). „Far Cry“ und „Half-Life“ sind entsprechend der Komplexität gleichgestellt. Laut den Spielern beinhaltet „Counter-Strike“ (und manch andere FPS) keine allzu schlimme Gewaltdarstellung, wie im Gegensatz von den Medien behauptet wird. Nur ein geringer Teil der Spieler bevorzugt besonders gewalthaltige Computerspiele, diese sind allerdings wegen der Altersfreigabe für die jüngeren schwer verfügbar.

---

<sup>58</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/Wolling [2009], S. 241 ff

In erster Linie bestimmen Geld- und Zeitgründe die Nutzung der Computerspiele. Auch wegen des Verlangens nach Einfluss, Herrschaft und Kontrolle zieht es die Spieler, wie auch bei anderen Spielen, zu Ego-Shootern. Der Spaß am Wettkampf (spielen im Clan) kann hier ebenfalls Anlass sein. Einige Spieler gaben an, dass ihnen das Spielen in einem Clan mehr Spaß bereite als alleine zu spielen. Dann steht die Gewalt ohnehin im Hintergrund.<sup>59</sup>

<sup>60</sup>

„Es geht ja nicht darum, dass wir uns gegenseitig umbringen wollen, sondern dass wir ein Teamspiel spielen und Punkte holen wollen. Das Ziel dabei ist halt ab und zu jemanden zu töten, aber das ist nicht das eigentliche Ziel, sondern die Punkte zu holen.“ Ben

„(...) Es ist nicht so, dass meine Familie nicht da gewesen wäre, aber es war definitiv Ersatzfamilie, weil man da einfach aus allen Bereichen Leute kennen gelernt hat.“ Eddie<sup>61</sup>

## 7.2.2 Counter-Strike und Paintball: Sport oder Kriegsspiele?

Ist von einem gewalthaltigen Computerspiel die Rede, wird meist „Counter-Strike“ genannt. Es ist eines der bekanntesten und beliebtesten Ego-Shooter und wurde 1999 von dem Unternehmen Sierra Entertainment herausgegeben. Als Avatare sind Terroristen- oder Antiterrorereinheiten wählbar. Das Spiel verfolgt mehrere Ziele: das Umbringen von möglichst vielen Gegnern, das Retten von Geiseln und das Anbringen und Explodieren eines Sprengsatzes.

Spätestens seit 2002, nach dem Amoklauf in Erfurt, erhielt das Spiel immer mehr Kritik aus Medien und Politik, da der Täter dieses Spiels angeblich sehr ausgeprägt nutzte. In dem Spiel „Counter-Strike“ hat der Spieler verschiedene Schusswaffenarten (z. B. Scharfschützengewehr und Maschinenpistole) zur Auswahl. Die Waffen sind sehr detailliert und sehen daher realen Waffen sehr ähnlich. Durch das Interesse an Ego-Shootern steigt gleichzeitig auch das Wissen über Schusswaffen bei Jugendlichen. Dem Spiel wird daher eine gewisse Mitverantwortung für den Amoklauf gegeben, denn es simuliert nahezu identische Schauplätze und die militärischen Personen. Die Schauplätze, sogenannte Szenarien, bieten unterschiedliche Städte und Landschaften, die ausgesucht werden können. Der Amokläufer orientierte sich präzise an dem Spiel; er zog eine Sturmhaube und dunkle Kleidung an,

<sup>59</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/Wolling [2009], S. 249 ff

<sup>60</sup> Vgl. ebd., S. 156

<sup>61</sup> Ebd., S. 156

besorgte sich Waffen, ähnliche wie im Spiel, und ging zielgerecht mordsüchtig vor. Infolgedessen gab es einige kleine Veränderungen im Jugendschutzgesetz, damit es Kindern und Jugendlichen erschwert wird, an gewalthaltige Computerspiele zu kommen. Auch heute noch ist es Wunsch der Politik, das Spiel gänzlich zu verbieten.<sup>62 63 64 65</sup> Laut Politikern ahmt auch das reale Spiel „Paintball“ das Töten von Menschen nach. Daher erhofften sie sich ebenfalls ein Verbot für dieses Spiel, da der Täter eines anderen Amoklaufs abgesehen von gewalthaltigen Computerspielen auch Druckluftwaffen besaß. Andererseits ist „Paintball“ vergleichbar mit Spielen wie beispielsweise „Räuber und Gendarm“ oder Ritterspielen, bei denen es nicht in erster Linie um Gewaltbereitschaft geht.<sup>66</sup>

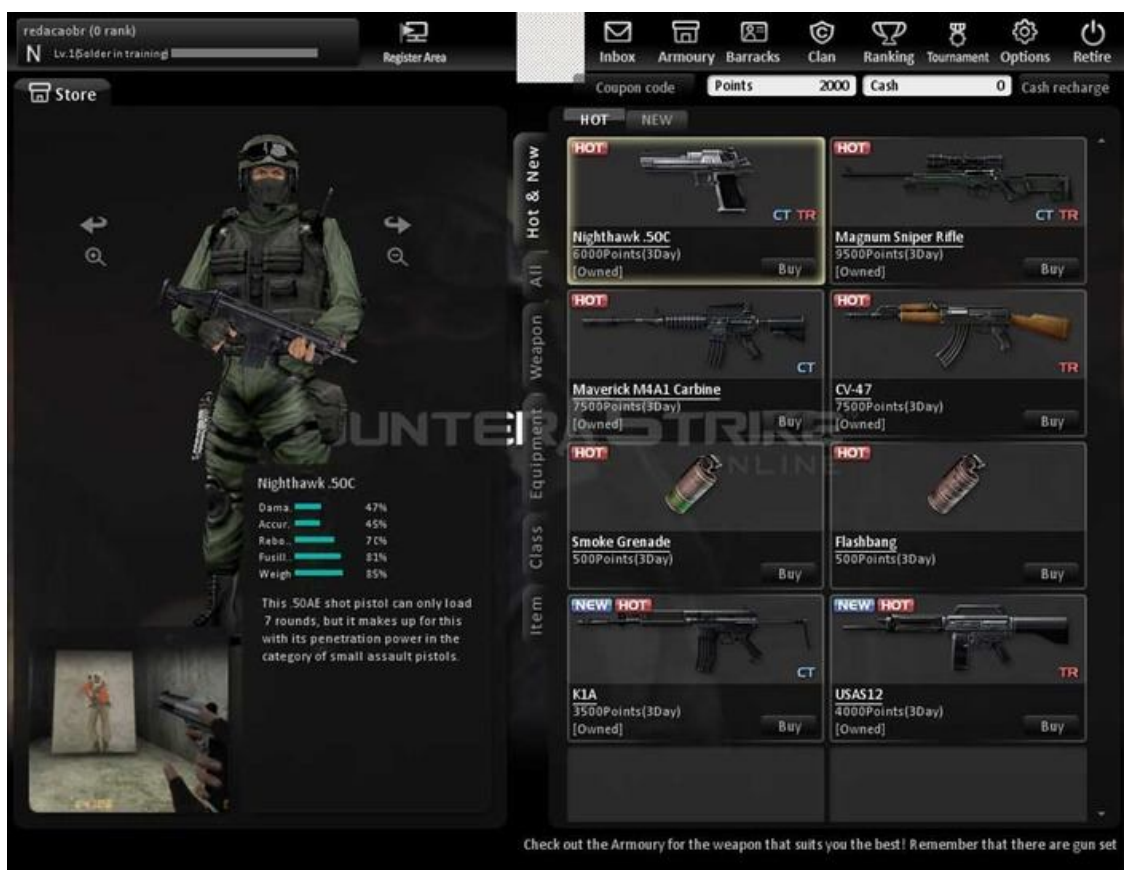


Abb. 5: Counter-Strike Schauplatz (Quelle: Riggall [o. J.], o. S.)

<sup>62</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 171

<sup>63</sup> Vgl. ebd., S. 59

<sup>64</sup> Vgl. Quandt/Wimmer/Wolling [2009], S. 108

<sup>65</sup> Vgl. Gasser/Creutzfeldt/Näher/Rainer/Wickler [2004], S. 337 ff

<sup>66</sup> Vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang [2010], S. 260



Abb. 6: Counter-Strike Szenario (Quelle: Fakhruddin [2011], o. S.)

Wegen Gewaltinhalten erhielt „Paintball“ eine Alters- und Sicherheitsregelung. Daher provoziert es Zweifel, Vorurteile, Diskriminierung und Ablehnung; es wird als paramilitäres Spiel bezeichnet. Im Bezug auf Sport hat es Kampfsportähnlichkeit. Gegen den klassischen Kampfsport wird jedoch keine Kritik erhoben.

1998 gründete sich deshalb der Deutsche Paintballverband (DPV), damit unwissende informiert werden können und somit ein neuer positiver Ruf für die neu anerkannte (Trend-/Spaß-)Sportart geschaffen werden konnte. Im Saarland wurde es bereits im Betriebssportverband eingetragen. Alleine in Deutschland gibt es laut Verband 50.000 aktive Paintballspieler mit weiterem Anstieg, auch weltweit. Im Jahr 2000 wurde erstmalig auf dem Fernsehsender Eurosport die European Professional Paintball Circuit (EPPC)-Tunier ausstrahlt.<sup>67 68 69</sup> „Paintball“ ist ein reales (mittlerweile) in der Öffentlichkeit stehendes Sportspiel mit bestimmten Regeln, wie in beispielsweise Tennis oder anderen Ballspielen. Gespielt wird auf einem speziell aufgebauten Spielfeld (Sportfeld), das bestimmten Vorschriften ge-

<sup>67</sup> Vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang [2010], S. 239 ff

<sup>68</sup> Vgl. ebd., S. 259

<sup>69</sup> Vgl. ebd., S. 263

nügen muss. Die Spieler finden Deckung hinter Bäumen, Tonnen oder anderen Schutzwällen. Das Spielen in der umliegenden Landschaft oder auf dem privaten Grundstück ist gesetzwidrig. Dies dient der Sicherheit von Personen, die nicht am Spiel teilnehmen. Die Spieldauer wird festgelegt und die Spieler in zwei Mannschaften, die gegeneinander spielen, aufgeteilt. Die Teilnehmerzahl richtet sich dabei nach der Größe des Spielfelds. Im besten Fall sollte die Menge der Teilnehmer in beiden Mannschaften übereinstimmen. Üblich sind fünf, sieben und zehn Mitspieler, bei größeren Veranstaltungen können es mehr als 100 sein. Das Ziel ist, die gegnerische Mannschaft mit bunter Farbkugelmunition abzuschießen und dabei die gegnerische Fahne zu gewinnen und die eigene zu sichern. Diese bunten Gelatinefarbkugeln zerplatzen bei Kollision und kennzeichnen den Spieler als getroffen. Er muss das Feld verlassen. Die Farbe ist umweltschützend und deswegen nicht gesundheitsschädlich, außerdem können Kleidung und Gegenstände mühelos gereinigt werden. Die Druckluftwaffen sind sogenannte Markierer, die allein in der Grundausstattung 1.500 Euro kosten können. Die Farbkugeln werden mit Kohlenstoffdioxid abgeschossen, erreichen über 200 km/h und haben einen Aktionsradius bis zu 200 Metern. Die Spieler befinden sich jedoch in unmittelbarer Nähe. Deswegen ist eine Kopf- und Gesichtsschutzmaske, besonders für die Augen und Ohren, wichtig. Ohne diesen Schutz darf nicht gespielt werden, Pseudoschutzmasken, wie beispielsweise Skibrillen, sind nicht erlaubt. Die Kleidung kann dagegen frei gewählt werden. Unempfindliche und bequeme Alltagskleidung sind von Vorteil. Professionelle Spieler verfügen meist über mannschaftliche Uniformen oder andere individuelle Designs. Militärische Tarnkleidung ist hingegen unerwünscht. Das Spielen soll nicht an Übungen des Militärs erinnern.<sup>70</sup> Aber gerade das kriegsähnliche Verhalten lässt auch „Paintball“ in die Kritik geraten. Angeblich gab es in den USA, während des zweiten Weltkriegs ähnliche Schauplätze von rechtsradikalen Paintballeinheiten mit SS-Uniformen. Allerdings nehmen die meisten Paintballspieler im In- und Ausland Abstand hiervon. Dennoch müssen sie sich oft rechtfertigen. Bemühungen, „Paintball“ von den Beschuldigungen freizusprechen und in Zukunft zu einer angesehenen und gültigen Sportart zu machen, werden dadurch erschwert. Fallen Personen durch rechtsradikales oder rassistisches Verhalten auf, dürfen sie nicht am Paintballspiel teilnehmen. Auch militärische Begriffe werden weggelassen. „Waffe“ wird durch „Markierer“ und „Erschießen“ durch „Markieren“ ausgetauscht. Daher gibt es in dem Spiel ausschließlich bunte Farbkugeln, außer der Farbe Rot, da sie an Blut erinnert, und farbige Markierer-Designs.<sup>71 72</sup>

---

<sup>70</sup> Vgl. Hepp/Höhn/Vogelgesang [2010], S. 241 ff

<sup>71</sup> Vgl. ebd., S. 247 ff

<sup>72</sup> Vgl. ebd., S. 262

## 8 Amoklauf in Schulen

Das Wort „Amok“ ist malaiischer Herkunft und bedeutet etwa: in gedankenloser Wut etliche Menschen angreifen und ermorden. Es ist nahezu eine Kurzschlussreaktion. Amokläufe in Schulen finden nur gelegentlich statt. Viele Täter begehen am Ende Selbstmord, daher ist es schwierig, Hintergründe und Abläufe zu ergründen. Das Wort „Amok“ ist unangebracht, da die Täter die Tat in ihrer Schule lange zuvor geplant hatten. Und Tätern, die die Tat überlebten, konnte keine Amnesie nachgewiesen werden. Amokläufe werden auch „School Shootings“ genannt, obwohl dies eher unsinnig ist. Lehrer, Lehrerinnen und Schüler und Schülerinnen werden in manchen Fällen, wenn Gewehre und Pistolen unzugänglich sind, mit (Küchen)Messern oder selbstgebauten Bomben getötet. Wird zielbewusst gemordet und kommen wenige Personen zu Schaden, werden diese Taten nicht in Statistiken aufgenommen. Oft ist es Zufall, dass mehrere unbeteiligte Personen zu Schaden kommen. Es ist daher sinnvoll, Mehrfachtötungen von Amokläufen abzugrenzen.<sup>73</sup> Amokläufe, wie sie in der Öffentlichkeit beschrieben sind, passieren auf der ganzen Welt und können in jedem Schulzweig und in jedem Alter auftreten. Meist werden diese Taten zu zweit oder in einer Gruppe geplant. Sowohl Mädchen als auch Jungen können für solch eine Tat verantwortlich sein, jedoch sind die Zahlen bei Mädchen und Frauen niedriger.

Am Aussehen, Charakter oder speziellem Verhalten lassen sich Amokläufer nicht erkennen. Es kann höchstens auf ehemalige Attentäter zurückgegriffen werden, um typische Profile zu erstellen. Riskant ist allerdings, dass dadurch auch unschuldige Schüler oder bestimmte Eigenschaften der Schüler ins Visier geraten. Nicht jeder, der Gewalt anwendet oder aggressives Verhalten zeigt, ist ein potenzieller Amokläufer. Viele Sachverhalte (z. B. einer kritischen Lebensgeschichte) wirken dabei zusammen. Aktuelle Forschungen belegen jedoch klare Risikobestandteile wie familiäre und soziale Probleme im jugendlichen Alter der Täter. Jugendliche wollen verstanden werden. Und eines Tages beginnen sie, sich von der Familie zu lösen. Freunde beziehungsweise Personen im gleichen Alter, werden bedeutender und einflussreicher. Dies kann positive und negative Effekte mit sich bringen. Bewunderung und Ansehen ist in einer Jugendgruppe äußerst wichtig, jeder möchte Beachtung erhalten. Es wird dabei gegen das Gesetz verstoßen, welches wiederum in der Familie zu Streit und Druck führt. Der Körper und vor allem auch das Aussehen verändern sich in der Jugend (Pubertät). Das Selbstwertgefühl vieler Jugendlicher leidet darunter, und sie können sich oft nicht akzeptieren. Auch kann es passieren, dass Harmonie zwischen

---

<sup>73</sup> Vgl. Remschmidt/Martin/Niebergall/Walter/Bannenbergl [2012], S. 77

Freunden als Homosexualität verstanden wird. Gerade für junge Männer ist dies unangenehm. Zorn, Hass und Rachedgedanken werden angefacht. Außerdem mangelt es den Jugendlichen an Erfahrung, und somit können Situationen schlechter eingeschätzt werden. Jungen denken, sie seien unbesiegbar und unantastbar, da sie neue Leistungsfähigkeiten wahrgenommen haben. Gewalthaltige Medien gelten auch stets als verführerisch, denn Verbotenes ist für Kinder und Jugendliche sehr anziehend. Oft merken die Eltern erst etwas, wenn es zu spät ist, sie haben den Zugang zu ihrem Kind verloren. Die übermäßige Nutzung der digitalen (meist nicht altersgerechten) Medien und Inhalte können sie nicht mehr steuern. Häufig weist das Kind dann mürrisches, ablehnendes Verhalten gegen Eltern, Lehrer oder Gleichaltrige auf. Wenn es für längere Zeit nur am Computer gespielt hat, wird der Kontakt zum Freundeskreis schwächer. Aus eigener Kraft können viele nicht aufhören, da der Konsum zur Sucht geworden ist. Scheinbar steigern gewalthaltige Filme und Computerspiele und Waffen dabei das Selbstbewusstsein, das Kind sieht sich selbst in der Rolle des Unüberwindbaren.<sup>74 75 76</sup>

Die meisten Amokläufe passieren in dem Zeitraum, in dem die Zeugnisse vergeben werden. Schüler, deren Leistung nicht besonders gut ausfallen ist, geraten in Bedrängnis oder haben Angst vor den Eltern. Sie fühlen sich frustriert, hoffnungslos und erhalten oft keine Unterstützung durch die Familie. Manche zweifeln durch Misserfolge an ihren Zukunftschancen. In ein paar Fällen können Amokläufe rechtzeitig gestoppt werden, denn oft wird der Plan von einer Person an Unbeteiligte weiter gegeben oder sie veröffentlicht ihn im Internet. Dann ist es bedeutsam, dass Mitschüler die Signale durchschauen und nicht als Scherz ansehen.

Frühwarnsignale sind oft nicht leicht erkennbar. Speziell für Lehrkräfte gibt es Kurse und Lehrgänge für solche Vorkommnisse. Dort lernen sie richtig zu beobachten, wahrzunehmen und zu handeln und Unruhe oder Bedrohung zu erkennen. Je früher eine Zwangslage erkannt wird, desto besser. In den Schulen gibt es daher eine Schulordnung, in der bestimmte Regeln geltend gemacht werden. Zum Beispiel, dass Gewalttätigkeiten nicht geduldet werden und direkt der Schulleitung gemeldet werden müssen. Doch nicht immer ist es nur Gewalt, auf die geachtet werden muss, beispielsweise kommen auch Suizidandrohungen oder andere (extreme) Handlungsweisen (z. B. Mobbing, Waffenmitnahme, Abkapslung von der Gemeinschaft etc.) vor. Werden Frühwarnsignale erkannt, sollte ergründet werden,

---

<sup>74</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 20

<sup>75</sup> Vgl. ebd., S. 25

<sup>76</sup> Vgl. Remschmidt/Martin/Niebergall/Walter/Bannenbergl [2012], S. 93



welches die Gründe hierfür sind. Fünf Punkte lassen sich nach Abspaltung von wissenschaftlichen Resultaten aufzeigen:<sup>77 78</sup>

1. „Entwicklung der Qualität von Lehrer-Schüler-Beziehungen
2. Ermöglichung von sozialem Lernen
3. Schaffung eines gemeinsamen Grundwerte und Normensystems
4. Vermittlung eines positiven Leistungs- und Selbstkonzeptes
5. Ermöglichung von sozialer Identität“<sup>79</sup>

## 8.1 Fallbeispiel Erfurt 2002

Der Täter Robert S., 19 Jahre alt, Mitglied eines Schützenclubs und ehemaliger Schüler des Gutenberg-Gymnasiums in Erfurt, war kein Einzelkind. Er hatte einen jüngeren Bruder, der zum Tatzeitpunkt sechs Jahre alt war, und einen älteren Bruder, der am selben Gymnasium sein Abitur absolvierte. Robert war in der Schule nicht besonders gut und sollte die Klasse wiederholen. Oft machte er die Bemerkung, irgendwann berühmt (Politiker) werden zu wollen. Außenseiter war er nicht, laut Kommission hatte er acht bis zehn Freunde im gleichen Alter, die auch regelmäßig etwas zusammen unternahmen, zum Beispiel wurden Computerspiele gemeinsam gespielt. Seitdem Robert 14 Jahre alt war, nutzte er Computerspiele.<sup>80 81</sup>

Der Amoklauf von Erfurt erfolgte am letzten Tag der schriftlichen Abiturprüfung, am 26. April 2002. An diesem Morgen fragte der Schüler den Hausmeister nach der Schulleiterin. Dann ging er in die Schultoilette und nahm seine Pistole, Pumpgun und Maskierung mit, die er zuvor dort versteckt gehalten hatte. Die Maske zog er über sein Gesicht. Den Rest, unter anderem ein Übermaß an Patronen, ließ er liegen. Sein erstes Ziel war das Sekretariat. Dort schoss Robert die stellvertretende Schulleiterin und eine Bürokräftin nieder. Danach ging er weiter gezielt vor. Auf der ersten Etage tötete er drei Lehrer, auf der zweiten zwei und

---

<sup>77</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 47

<sup>78</sup> Vgl. ebd., S. 120

<sup>79</sup> Ebd., S. 133

<sup>80</sup> Vgl. Gasser/Creutzfeldt/Näher/Rainer/Wickler [2004], S. 296 ff

<sup>81</sup> Vgl. ebd., S. 333 ff

auf der dritten vier. Auf dem Weg zurück erschoss er einen weiteren Lehrer und zwei Schüler hinter einer Tür. Als er schließlich auf dem Schulhof eintraf, schoss er erneut auf eine davonlaufende Lehrerin. Ein Polizist traf inzwischen ein und es kam zu einer kurzen Schießerei. Daraufhin zieht sich Robert in das Schulgebäude zurück und erwischte dabei einen Polizeibeamten tödlich. Daraufhin veränderte sich seine Methode. Er sprach kurz mit einem, zur Zeit dort arbeiteten, Fliesenleger und nahm die Maske ab. Der Täter erschoss jetzt niemanden mehr, außer sich selbst, nachdem er sich von einem Lehrer in einen Raum einschließen lassen hatte. Insgesamt hatte er 16 Menschen getötet.

Später überprüfte die Polizei das Zimmer von Robert, dabei fand sie unterschiedliche Filme vor, die vom Fernsehen aufgenommen worden waren. Darunter auch Filme mit Gewaltinhalten, die nicht zensiert waren. Auf seinem Computer waren nicht bedenkliche Aufbaustrategiespiele und einige gewalthaltige Computerspiele installiert. Das Spiel „Counter-Strike“ erregte dabei am meisten Aufsehen.

Laut Untersuchungskommission beschäftigten sich Roberts Eltern zu wenig mit ihm. Doch im Bezug auf die schulischen Leistungen überbelasteten sie ihn. Des Weiteren schrieb die Untersuchungskommission, dass das Gutenberg-Gymnasium von ehemaligen Schülern als eine unnahbare Einrichtung wahrgenommen werde, Spaß am Lernen werde ihnen nicht vermittelt. Aus Roberts Sicht hatten die Lehrer Schuld an seinem schulischen Versagen. Deswegen wollte er sich vermutlich an ihnen rächen. Anscheinend nutzte er die Tat auch, um in die Medien zu gelangen und berühmt zu werden.

Nach der Tat kursierten auch einige Medien-Meldungen, die sich aber später als unwahr herausstellten. Zum Beispiel berichtete eine Tageszeitung aus Großbritannien, dass Robert S. von dem Lied „School Wars“ der Band „Slipknot“ motiviert gewesen sei. Einzelne deutsche Zeitungen übernahmen das Gerücht, ohne selbst zu recherchieren, denn dieses Lied existiert nicht. Die Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ) schrieb in einem Artikel über das Spiel „Counter-Strike“, dass der Täter dadurch den Blick für die Realität verloren habe, dass er sich die Waffen aus dem Spiel für seine Tat besorgt habe und dass er von dem Spiel trainiert worden sei. Außerdem schrieb sie, dass es in dem Spiel darum gehe, alles und jeden zu erschießen. Jedoch wurde nicht beachtet, dass es sich bei „Counter-Strike“ nicht um das Töten von unschuldigen Passanten handelt. Laut FAZ war das Spiel schuld an dem Amoklauf von Erfurt, lediglich der Nachweis fehlte.<sup>82 83 84</sup>

<sup>82</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 51 ff

<sup>83</sup> Vgl. Fuchs/Lamnek/Luedtke/Baur [2009], S. 29

<sup>84</sup> Vgl. Wilkens [2007], o. S.

## 9 Jugendmedienschutz

In Deutschland gibt es die meisten rechtlichen Bestimmungen im Bezug auf die Mediennutzung. Zahlreiche Normen und Einschränkungen gelten und werden im Jugendmedienschutz zum Schutz der Kinder und Jugendlichen vorgenommen. Die Einschränkungen müssen dort angewendet werden, wo eine positive Wirkung durchgesetzt werden kann. Jedoch können sie nicht zu 100 Prozent zugesichert werden, da jeder Nutzer einen anderen alltäglichen Kontakt mit Medien pflegt.

Am 1. April 2003 wurde das umgewandelte Jugendschutzgesetz abgeschlossen und angenommen. Es enthält stärkere Anordnungen im Bezug auf gewalthaltige Computer- und Videospiele. Trotzdem entstehen seit einigen Jahren vermehrt Diskussionen über den Jugendmedienschutz, vor allem seit bekannt ist, dass Amokläufer gewalthaltige Computerspiele angeblich bevorzugt nutzen. Für manche Leute ist die Kontrolle noch nicht verschärft genug. Sie fordern einen verbesserten und stärkeren Schutz oder das kompletten Verbot. Demgegenüber wird auf die Medienfreiheit (Meinungsäußerung in Presse, Kunst etc.) verwiesen. Ein neues, modernes und beliebtes Medium sollte ihrer Meinung nach jedoch überwacht und nutzbar gemacht werden können.

Der Jugendmedienschutz ist in zwei Gruppen unterteilt. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) überprüft die Altersfreigabe von Filmen und Videos, bevor diese veröffentlicht werden. Filme können beispielsweise neu geschnitten (gekürzt) und nochmals geprüft werden, wenn sie eine bestimmte Altersfreigabe erreichen sollen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) bestimmt die Altersfreigabe von Computer- und Videospielen. 1994 wurde sie, nach dem Muster der FSK, von der Berliner Senatsverwaltung für Jugend und der Unterhaltungssoftware-Industrie ins Leben gerufen. Von der Spielsorte und dem Untersuchungsergebnis unabhängig wird die USK durch eine festgelegte Beitragszahlung von Vertretern und Herstellern der eingereichten Waren unterstützt.



Abb. 7: Labels der USK (FSK rund) (Quelle: Hallofgaming.de [2011], o. S.)

Seit 2003 ist die Kennzeichnung der Altersfreigabe auf DVDs und Computerspielen rechtlich vorgeschrieben. Die sogenannten Labels werden von den Herstellern auf der Vorderseite der Verpackung angebracht. Sie verpflichten den Händler zur korrekten Abgabe, ansonsten drohen, wie bei dem Verkauf von Alkohol an Kinder und Jugendliche, hohe Geldbußen. Die Einstufungen der USK sind gegliedert in:

- Keine Altersbegrenzung (weiß): Familienfreundliche Spiele, allerdings können ein paar Spiele wegen schwieriger Beherrschbarkeit nicht von Kleinkindern benutzt werden.
- Ab sechs Jahren freigegeben (gelb): Etwas schwierigere, spannende Spielaufgaben sind zu bewältigen, oft zählt dabei die Schnelligkeit, daher sind sie für jüngere Kinder nicht geeignet.
- Ab zwölf Jahren freigegeben (grün): (Wett)Kampfhaltige (nicht brutale) Spiele, die zum Beispiel in historischen oder erfundenen Welten spielen. Demzufolge bieten sie genügend Distanz zum alltäglichen Leben.
- Ab 16 Jahren freigegeben (blau): Der Spieler durchläuft häufig eine erzählerische, militärische Handlung, dabei ist er mit Waffen ausgerüstet und muss seine Feinde bekämpfen. Oft werden diese Spiele auch von Erwachsenen gespielt.
- Ab 18 Jahren freigegeben/ nicht jugendfrei (rot): Gewalthaltige und meist überaus brutale Spiele, deswegen nur für Erwachsene gedacht. Sie können Kinder und Jugendliche verstören.

- Ware ohne Label (wurde der USK nicht eingereicht): Diese ist nur für Erwachsene zugelassen.

Kommen Gewalt-, Hass-, Brutalität- und andere Deliktinhalte vor, so besteht ein Risiko für Kinder und Jugendliche. Der Name des Spiels oder Films wird in ein Register eingetragen und unterliegt einigen Einschränkungen. Auch Computerspiele können zensiert oder gekürzt werden. Besonders ungünstig ist dies für die Hersteller, da sich dann der Verkauf ausschließlich an Personen ab 18 Jahren richtet, Werbung untersagt wird und Sendungszeiten auf spät abends oder nachts verschoben werden.

Beurteilt und geprüft werden die Filme und Computerspiele von insgesamt 18 Medien-/pädagogischen, -wissenschaftlichen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), kirchlichen Einrichtungen und dem Bundesfamilienministerium etc. (die Anzahl und Kriterien können variieren). Die teilnehmenden Gutachter dürfen keinen Bezug zu einem Fernsehsender oder Computerspielhersteller haben.

Gerade Computerspiele sind sehr schnelllebig. Aus zeitlichen Gründen kann es passieren, dass ein Spiel veröffentlicht wird, während es die Prüfvorgänge durchläuft. In dieser Zeitspanne können Spieler das Spiel ohne Zensur oder Altersfreigabe kaufen. Allerdings gibt es bisher keine andere Möglichkeit. Die Prüfvorgänge der Computerspiele sind gegenüber denen der Filmprüfung komplexer. Die Prüfung der Spiele setzt sich dabei aus der Test- und Prüfphase zusammen. Das Computerspiel muss während der Testphase vollständig durchgespielt werden, zwischenzeitlich wird der Spielstand abgespeichert. Das kann sich 30 Stunden und mehr hinziehen, daher wird oft ein zusätzlicher Produkttester eingesetzt. Dieser verfasst zum Ende des Spiels ein Protokoll bezüglich der Altersfreigabe. In der Prüfphase wird dieses von fünf Fachmännern begutachtet. Der Produkttester durchspielt währenddessen die entsprechenden Szenarien. Aber auch die Gutachter können stets am Spiel teilnehmen, um die Wirkung festzustellen. Nach einem Meinungsaustausch wird demokratisch abgestimmt, welche Altersbegrenzung das Spiel bekommen soll. Bevor das Spiel die tatsächliche Kennzeichnung bekommt, kann immer Einspruch eingelegt werden. Ein anderes Komitee führt dann ein neues Prüfverfahren durch, bis sich schließlich geeinigt wird. Dabei kann es durchaus zu einer Zensur oder einem Verbot kommen. Zum Abschluss entscheidet die USK intern oder der Jugendminister der Länder.

Jedoch werden die Beurteilungen teilweise von mehreren Seiten beanstandet, denn die USK bewilligt etliche Spiele mit niedriger Altersfreigabe, deshalb wurde ihr vorgeworfen, nicht qualitativ zu arbeiten. Im Gegensatz dazu halten vielerlei Verbraucher die Richtlinien für zu hoch, da nur Deutschland erhöhte Vorschriften aufstellt. Der Jugendschutz und die

USK benötigen deshalb mehr Durchsetzungskraft, aber generell haben sie sich als sinnvoll erwiesen und arbeiten ständig an neuen Qualitätsverbesserungen.

In der heutigen Zeit ist es durch das Internet und die Verbreitung von Raubkopierern allerdings nicht schwierig, sich auf illegalem Weg die Spiele und Filme zu beschaffen. Die Eltern bekommen dies oft nicht mit. 2005 wurde diesbezüglich eine Umfrage gestartet und 23.000 Kinder und Jugendliche wurden befragt. Ein kleiner Auszug zeigt, dass jedes zweite zehn Jahre alte Kind bereits Computerspiele mit blauem Label gespielt hat.

Viele Politiker setzen sich für eine Verschärfung des Jugendschutzgesetzes ein. Das Wort „Killerspiele“ taucht am häufigsten auf. Doch bevor rechtlich gegen „Killerspiele“ vorgegangen werden kann, muss das Wort zuerst exakt definiert werden. Am liebsten wäre den Kritikern ein automatisches Verbot von (äußerst) gewalthaltigen Computerspielen, Filmen und dem vermeintlich aggressiven Spiel „Paintball“, doch dieses konnte bisher nicht durchgesetzt werden. Außerdem bemühen sich einzelne Politiker um ein Verbot, das schon die Produktion solcher Medien betreffen soll. Manche Entwürfe bleiben jedoch fragwürdig und scheinen in der Praxis schwer umsetzbar.<sup>85 86 87 88</sup>

## 9.1 Waffenzugang und Waffenbesitz

Menschen werden nicht mit Computerspielen umgebracht, sondern mit Waffen. Daher ist ein Blick auf die Benutzung der Waffen notwendig. Das Waffenschutzgesetz ist bereits sehr streng, doch illegal lassen sich Waffen problemlos beschaffen. Bei den Amokläufen in den Schulen waren die meisten Waffen illegal besorgt oder bei einem Verwandten entwendet worden. Allerdings sind auch alltäglich benutzte Messer wie beispielsweise Küchen-, Taschen- oder Rasiermesser gefährlich und können sogar tödlich sein. Diese sind in jedem Haushalt frei verfügbar.<sup>89</sup>

Stichproben wurden aus einer von deutschen Schulen erstellten Waffenstatistik entnommen. Im Jahr 1997 waren es 41 Prozent der Schüler der Klassen sieben bis 13 in Bochum, die schon einmal Waffen, hauptsächlich Messer, mit in die Schule brachten. Neun Prozent sahen die Waffen oder wurden damit bedroht. In einer weiteren Studie im Jahr 2000 wurden

---

<sup>85</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 65 ff

<sup>86</sup> Vgl. Wilkens [2007], o. S.

<sup>87</sup> Vgl. Schutz/Dreyer [2007], o. S.

<sup>88</sup> Vgl. Holling [2007], o. S.

<sup>89</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 21

3.500 Schüler einer Hauptschule aus Hessen befragt. Davon gaben 17 Prozent an, im Verlauf des letzten Jahres Schreckschusswaffen und Ähnliches mit in der Schule gehabt zu haben. Auch aus Bremen kommen Stichproben; 2003 wurden 4.000 Hauptschüler befragt. Acht Prozent verfügten über reale Schusswaffe zu Hause und weitere acht Prozent hatten häufig ein Messer bei sich.<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 30

## 10 Zukunft der Computerspiele

Was sich früher über zehn Jahre entwickelte, passiert heute in zwei bis drei Jahren. Die Gesellschaft ist bereits verwöhnt von diesem technischen Fortschritt, sie will immer schnellere und qualitativ hochwertigere Geräte und Computerspiele. Der Computerspielmarkt muss sich anpassen. Schon jetzt weisen die Grafiken eine enorme Leistung auf, sie wirken überaus real. Die Geräte arbeiten und „denken“ bereits ähnlich wie Menschen. Auch das Internet ist heutzutage Standard und annähernd in jedem Haushalt verfügbar. Dadurch wird das Spielen im Multiplayer-Modus auch in Zukunft noch attraktiver. Dies immer weiter zu steigern wird immer schwieriger.

Neben Computer- und Konsolen(-spielen), dem Internet und Pocket Computern entstehen weitere Ebenen und neue Angebote. Lange Zeit waren die Personal Digital Assistants (PDA) beliebt. Sie können ortsunabhängig bedient werden, verfügen über mobiles Internet und erleichtern die Kommunikation nicht nur unter den Spielern. Sie haben mehr Leistung als Notebooks oder als beispielsweise das Gameboy Advance. Doch mittlerweile wurden sie durch Smartphones abgelöst. Pocket Computer und PDAs wollen sich vermehrt an die Spielindustrie und ihre Kunden richten. Sie können in drei bis fünf Monaten entwickelt werden, Computerspiele benötigen größtenteils drei bis fünf Jahre. 2005 gab es knapp 1,8 Millionen Computerspieler, davon 100.000, die ein PDA besaßen.

Vor allem die Möglichkeit, sich untereinander zu verständigen (chatten), macht Computerspiele auch für die Zukunft besonders interessant. Gerade Online-Spiele werden daher immer beliebter. Bereits seit 2001 steigt der Markt stetig an. Interessant sind sie auch für die Hersteller, da sie teilweise nur mit registrierten Identifizierungszeichen funktionieren, dies schreckt Raubkopierer ab. Diese Spiele bleiben durch den Monatsbeitrag der Nutzer aktuell.

Die Online-Rollenspiele passen sich oftmals an erfolgreiche Filme, wie beispielsweise „Star Wars“ oder „Der Herr der Ringe“ an und erringen dadurch auch eine hohe Popularität. Auch das Spiel „Die Sims“ ist seit seiner Veröffentlichung auf den ersten Rängen zu finden. Es ist sowohl offline als auch online zu spielen, außerdem ist es übersichtlich, individuell und tiefgründig und spricht jede Altersstufe beider Geschlechter an. Eine besondere Spielkenntnis ist nicht nötig. Solche Spiele erfordern bezüglich Entwicklung und Kundendienst einen erheblichen Aufwand. Allerdings entstehen hierdurch eine Vielzahl an Arbeitsplätzen. Beispielsweise arbeiten 20 Spielentwickler und 100 Angestellte (Dienstleistung/ Kundendienst,



Abrechnung, IT-Bereich) bei der Computerspielfirma Goa. Auf der Messe Centrum für Büroautomation, Informationstechnologie und Telekommunikation für Informationstechnik (CeBIT) werden jedes Jahr die neusten Techniken präsentiert. Die Entwicklung ist rasant.<sup>91</sup>

---

<sup>91</sup> Vgl. Fritz [2005a], o. S.

## 11 Schlussbetrachtung

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass gewalthaltige Computerspiele nicht vorwiegend der Grund für Aggression, Gewalt und Amokläufe bei Kindern und Jugendlichen sind. Auch gewaltbezogene Filme und das Fernsehen animieren sie nicht in erster Linie. Allerdings kann eine übermäßige Nutzung ein denkbares Risiko darstellen, jedoch spielen viele Einflüsse und Wechselwirkungen eine Rolle, die genauer betrachtet werden sollten. Denn nur allein durch die Nutzung dieser Spiele wird niemand gewalttätig. Die Studien gelangen zu unterschiedlichen Ergebnissen durch verschiedene Anwendungsweisen, und dennoch zeigen sie überwiegend, dass die Vermutungen über Zusammenhänge von gewalthaltigen Computerspielen und aktiver Gewalt fraglich sind. Bestimmte Forschungsergebnisse von Studien sollten, um ein präziseres Ergebnis zu erzielen, gesondert geprüft werden. Das heißt, dass die Fragen in Umfragen, Studien und anderen Forschungsansätzen exakter erarbeitet werden müssen.

Das Risiko liegt nicht in den gewalthaltigen Computerspielen (Ego-Shooter) oder Paintballspielen selbst, sondern in einem unvernünftigen, unpädagogischen Umgang mit dieser Problematik durch Eltern und Erzieher. Bereits aggressive Kinder und Jugendliche greifen bewusst zu gewalttätigen Formaten. Auch übermäßiger Konsum kann Ursache für aggressives Verhalten sein, wenn soziale Kontakte und schulische Leistungen vernachlässigt werden. Technische Geräte sollten daher bis ins Jugendalter nicht in den Kinderzimmern vorhanden sein. Außerdem sollten Eltern daran denken, dass sie Vorbilder sind. Erziehungsberechtigte sollten sich über die Spiele informieren und offen über die Spielnutzung mit ihren Kindern reden. Eventuell sollten die Eltern die Spiele zuvor testen, da die Altersfreigabe nicht immer einen Schutz gewährleistet beziehungsweise Spiele bei jedem Kind eine andere Wirkung haben. Mit jüngeren Kindern kann gemeinsam am Computer oder an der Konsole gespielt werden, jedoch sollten andere familiäre Aktivitäten nicht vernachlässigt werden. Überwachung und Verbote sollten vermieden werden. Denn Verbotenes ist für Kinder und Jugendliche außerordentlich anziehend, und somit haben Verbote keinen Effekt. Kinder und Jugendliche sollten lernen, mit den neuen Medien umzugehen, daher ist die Erziehung der bedeutsamste Aspekt zur Minimierung aggressiver Reaktionen.

Nach den Amokläufen in Schulen wurden die Zimmer der Täter durchsucht und einige Gegenstände und Sachverhalte gefunden, diese angeblich Schuld an der Tat gewesen sein sollen. Doch wissenschaftlich gesehen ist dies ein Fehler, die Gesellschaft betrachtet diese Fälle nur oberflächlich. Verknüpfungen wird nicht nachgegangen, da meist keine Zeit dafür übrig ist. Auch die Politiker schauen nicht hinter die Fassaden. Hier wird deutlich, dass eine

Aufklärung in den Medien nicht richtig publiziert wird und die Menschen daher unwissend über die Hintergründe, Amokläufe und Aggressionen bleiben.

Die Arbeit der USK selbst und auch die Aufnahme von gewalthaltigen Computerspielen in ein Register stellen sich als positive Maßnahmen heraus, da es so jüngeren Kindern erschwert wird, an gewaltverherrlichende Spiele zu kommen.<sup>92 93 94 95 96</sup>

Abschließend lässt sich ein Vergleich zwischen Rauchen und Lungenkrebs auf der einen Seite und gewalthaltigen Computerspielen und Aggression auf der anderen Seite ziehen. Bestätigt ist: Rauchen erhöht die Gefahr, an Lungenkrebs zu erkranken, aber sterben daran wird nicht jeder. Demnach schlagen sich auch nicht alle Konsumenten von gewalthaltigen Computerspielen auf der Straße, aber die Gefahr erhöhten Aggressionspotenzials ist gegeben. Dennoch spielen hier verschiedene Kriterien eine Rolle.<sup>97</sup>

---

<sup>92</sup> Vgl. Petermann/Koglin [2013], S. 99

<sup>93</sup> Vgl. Robertz/Wickenhäuser [2010], S. 52

<sup>94</sup> Vgl. ebd., S. 68

<sup>95</sup> Vgl. Fuchs/Lamnek/Luedtke/Baur [2009], S. 54

<sup>96</sup> Vgl. Bitzer/Walter/Lingner/Schwartz [2009], S. 206 ff

<sup>97</sup> Vgl. Hartmann [2007], o. S.

---

## Literaturverzeichnis

### **Bücher:**

Appel, Wolfgang; Michel-Dittgen, Birgit: Digital Natives - Was Personaler über die Generation Y wissen sollten, Springer Gabler, Wiesbaden 2013

Bitzer, Eva M.; Walter, Ulla; Lingner, Heidrun; Schwartz, Friedrich-Wilhelm: Kindergesundheit stärken - Vorschläge zur Optimierung von Prävention und Versorgung, Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg 2009

Cleppien, Georg; Lerche Ulrike: Soziale Arbeit und Medien, 1. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien GmbH, Wiesbaden 2010

Fuchs, Marek; Lamnek, Siegfried; Luedtke, Jens; Baur, Nina: Gewalt an Schulen - 1994 – 1999 – 2004, 2. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2009

Hepp, Andreas; Höhn Marco; Vogelgesang, Waldemar: Populäre Events - Medienevents, Spielevents, Spaßevents, 2. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien GmbH, Wiesbaden 2010

Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik - Aufwachsen im Medienzeitalter, 5. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2010

Petermann, Franz; Koglin, Ute: Aggression und Gewalt von Kindern und Jugendlichen - Hintergründe und Praxis, 1. Auflage Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg 2013

Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens: Die Computerspieler - Studien zur Nutzung von Computergames, 2. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2009

Remschmidt, Helmut, unter Mitarbeit von Martin, Matthias; Niebergall, Gerhard; Walter, Reinhard; Bannenberg, Britta: Tötungs- und Gewaltdelikte junger Menschen - Ursachen, Begutachtung, Prognose, 1. Auflage Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg 2012

Robertz, Frank J.; Wickenhäuser Ruben: Der Riss in der Tafel - Amoklauf und schwere Gewalt in der Schule, 2. Auflage Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg 2010

Schicha, Christian; Brosda, Carsten: Handbuch Medienethik, 1. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2010

**Internet:**

Eltern.ch: Spiel ist nicht gleich Spiel: Einführung in die Welt der Games, <http://www.eltern.ch/games/gamesarten.html> [2014] (abgerufen am 16.04.2014)

Fakhrudin, Mufaddal: Interview with two Counter Strike legends Spawn and HeatoN, <http://tbreak.com/megamers/27902/features/interview-with-two-counter-strike-legends-spawn-and-heaton/all/1/> [20.05.2011] (abgerufen am 05.06.2014)

Fritz, Jürgen: Computerspiele: Was ist das? <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63648/definitionen?p=all> [06.12.2005a] (abgerufen am 09.04.2014)

Fritz, Jürgen: Zwischen Frust und Flow, <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63711/emotionen?p=all> [06.12.2005b] (abgerufen am 17.04.2014)

Gasser, Karl Heinz; Creutzfeldt, Malte; Näher, Markus; Rainer, Rudolf; Wickler, Peter: Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, [http://www.thueringen.de/imperia/md/content/text/justiz/bericht\\_der\\_kommission\\_gutenberg\\_gymnasium.pdf](http://www.thueringen.de/imperia/md/content/text/justiz/bericht_der_kommission_gutenberg_gymnasium.pdf) [19.04.2004] (abgerufen am 15.05.2014)

Hallofgaming.de: USK nun auch im Internet vertreten, <http://www.hallofgaming.de/news/usk-nun-auch-im-internet-vertreten> [20.09.2011] (abgerufen am 05.06.2014)

Hartmann, Tilo: Einstieg: Machen Computerspiele gewalttätig? <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63504/einstieg-in-die-debatte?p=all> [07.08.2007] (abgerufen am 06.05.2014)

Holling, Eggert: Einstieg: Die USK und ihre Kritiker, <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63567/einstieg-in-die-debatte?p=all> [07.08.2007] (abgerufen am 20.05.2014)

Holowaty, Christoph: Hardware, Software, Leidenschaft, <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63659/markt?p=all> [06.12.2005] (abgerufen am 10.04.2014)

Klicksafe Redaktion: Stationäre Konsolen, <http://www.schau-hin.info/medien/games/sicherheit/stationaere-konsolen.html> [März 2013a] (abgerufen am 09.04.2014)

Klicksafe Redaktion: Tragbare Konsolen, <http://www.schau-hin.info/medien/games/sicherheit/tragbare-konsolen.html> [März 2013b] (abgerufen am 09.04.2014)

Oldcomputers.net: Commodore 64 - 1982, <http://oldcomputers.net/c64.html> [03.01.2014] (abgerufen am 05.06.2014)

Schutz, Wolfgang; Dreyer, Stephan: Einstieg: Möglichkeiten und Grenzen gesetzlicher Jugendschutzvorgaben, <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63547/einstieg-in-die-debatte?p=all> [07.08.2007] (abgerufen am 20.05.2014)

Venus, Jochen: The Clash of Mediatizations - ›Let's-Play‹-Videos und der Mythos des Computerspiels, <http://www.uni-muenster.de/Ejournals/index.php/pop/article/download/763/726> [2012] (abgerufen am 28.04.2014)

Wilkens, Andreas: Verbotene Spiele, <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63496/einfuehrung?p=all> [13.08.2007] (abgerufen am 14.05.2014)

---

## Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich durch meine Unterschrift, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit:

**Medien für Kinder & Jugendliche: Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen**

ohne fremde Hilfe angefertigt und alle Stellen, die ich wörtlich oder dem Sinne nach aus Veröffentlichungen entnommen habe, als solche kenntlich gemacht habe, mich auch keiner anderen als der angegebenen Literatur oder sonstiger Hilfsmittel bedient habe.

Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegen.

Mittweida, den 23.06.2014

---

Lisa Katharina Binhack