



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

## **Sündenbock „Killerspiele“?**

Zur Berichterstattung über Ego-Shooter in  
öffentlich-rechtlichen Nachrichtensendungen

Verfasser

Christoph Sommerauer

angestrebter akademischer Grad

Magister der Sozialwissenschaften (Mag. soz.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 301 297

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Publizistik und Kommunikationswissenschaft, Pädagogik

Betreuerin:

Univ. Ass. DDr. Julia Wippersberg



# INHALTSVERZEICHNIS

---

<b>1. EINLEITUNG</b> .....	<b>5</b>
<b>2. PROBLEMSTAND UND FRAGESTELLUNG</b> .....	<b>10</b>
2.1 FORSCHUNGSINTERESSE UND PROBLEMBENENNUNG.....	10
2.2 FORSCHUNGSFRAGESTELLUNG.....	11
<b>3. THEORETISCHER HINTERGRUND – BEGRIFFSDEFINITIONEN</b> .....	<b>12</b>
3.1 VON BUGS, EXPERTEN UND BREUGHELSCHEM WIMMELBILDERN .....	12
3.1.1 Glossar der Computerspielbegriffe.....	12
3.1.2 Das Spiel – Definitionen und Kategorisierung .....	24
3.1.3 Zum Phänomen des Spielens .....	27
3.1.4 Computerspielgenres.....	28
3.1.4.1 Adventure.....	28
3.1.4.2 MMORPG.....	29
3.1.4.3 Simulation.....	29
3.1.4.4 Strategie (TBS, RTS).....	30
3.1.4.5 Third-Person-Shooter.....	30
3.1.5 Ego-Shooter (auch First-Person-Shooter, FPS) .....	31
3.1.6 Auswirkung von Gewalt in Computerspielen - Expertenmeinungen .....	32
3.1.6.1 Prof. DDr. Manfred Spitzer.....	32
3.1.6.2 Prof. Dr. Christian Pfeiffer.....	36
3.1.6.3 Die Lieblingsstudien der Kritiker.....	38
3.1.7 Die USK.....	43
3.1.8 PEGI .....	47
3.1.9 Top 20 der weltweit meistverkauften Computerspiele .....	48
3.1.10 Die Geschichte einer Bedrohung .....	50
3.2 FERNSEHNACHRICHTENSENDUNGEN .....	52
3.2.1 Strukturen von Fernsehnachrichtensendungen .....	52
3.2.2 Gesetzliche Grundlagen des deutschen Medienrechtes .....	55
3.2.3 Qualität von Fernsehnachrichtensendungen .....	56
3.2.4 Öffentlich-rechtliche und private Nachrichtensendungen im Vergleich .....	59
<b>4. METHODE UND BEGRÜNDUNG DER METHODENWAHL</b> .....	<b>62</b>
4.1 ALLGEMEINE ÜBERLEGUNGEN.....	62
4.2 QUALITATIVE FORSCHUNG .....	63
4.3 GROUNDED THEORY .....	64
4.4 DATENMATERIAL .....	65
4.5 FORSCHUNGSDESIGN DER VORLIEGENDEN ARBEIT .....	67
4.5.1 Methodisches Vorgehen .....	67
4.5.2 Der Analyseprozess.....	69

4.5.2.1 Die analysierten Nachrichtenbeiträge .....	69
4.5.2.2 Das offene Kodieren .....	69
4.5.2.3 Das axiale Kodieren .....	70
4.5.2.4 Das selektive Kodieren und die Theoriegenerierung .....	71
4.5.3 Erläuterungen zum Prozess der Ergebnisfindung .....	73
<b>5. ERGEBNISSE UND INTERPRETATION.....</b>	<b>75</b>
5.1 DER KONTEXT DER NACHRICHTENBEITRÄGE .....	75
5.2 KATEGORIEN – DIE BESPROCHENEN THEMEN .....	79
5.3 QUELLEN DER AUSSAGEN IN DEN NACHRICHTENSENDUNGEN.....	82
5.4 DIE POSITIV-NEGATIV-KONNOTATION DER AUSSAGEN.....	84
5.5 VERGLEICH DER KONNOTATION GESTÜTZTER & UNGESTÜTZTER AUSSAGEN ...	89
<b>6. RESÜMEE.....</b>	<b>92</b>
<b>7. LITERATUR .....</b>	<b>95</b>
7.1 LITERATURVERZEICHNIS .....	95
7.2 INTERNETQUELLEN.....	98
7.3 VERZEICHNIS AUDIOVISUELLEN MATERIALS.....	100
7.3.1 Nachrichtenbeiträge (chronologisch) .....	100
7.3.2 AV Trägermedien .....	100
<b>8. ANHANG.....</b>	<b>101</b>
8.1 TRANSKRIPTIONEN.....	101
8.2 AUSZUG AUS ANALYSEBÖGEN UND DIAGRAMMEN .....	129
8.2.1 Codebaum ohne Positiv-Negativ-Konnotationen .....	129
8.2.2 Codesystem mit Kodierhäufigkeiten .....	132
8.2.3 Diagramme der Verteilung der Kategorien und Konnotationen.....	134
8.3 ABSTRACT (dt.).....	136
8.4 ABSTRACT (eng.).....	137
8.5 LEBENS LAUF .....	139

## 1. EINLEITUNG

Am 16.04.2008 verkündet das Spielmagazin Gamestar ([1] Linke 2008)<sup>1</sup> folgendes:

*„Electronic Arts kann die Korken knallen lassen: Wie der Publisher heute feierlich verkündet hat, wurden mittlerweile weltweit über 100 Millionen Exemplare der Lebenssimulation **Die Sims** verkauft. Damit gehört die Serie von Designer-Legende Will Wright (**Sim City**, **Sim Earth**) zu den erfolgreichsten Computer- und Videospielen aller Zeiten.“*

Man kann sich dadurch ein ungefähres Bild davon machen, welchen Stellenwert diese Freizeitbeschäftigung in der heutigen Gesellschaft hat. Kann man das? Spiegelt sich dieser Stellenwert in den anderen Medien wieder? Hat man beim Genuss der arrivierten audiovisuellen Medien den Eindruck, es wirklich mit einem gesamtgesellschaftlichen Phänomen zu tun zu haben? Oder werden Computerspiele im Fernsehen eher mit Missachtung gestraft und wenn ihnen überhaupt Beachtung geschenkt wird, dann überwiegend in negativer Konnotation.

Das Phänomen der Angst vor neuen Medien sollte spätestens seit 1913 mit Riepls Komplementaritätsgesetz (Kiefer 2005, 148) eigentlich Geschichte sein. Schließlich hieß es da, dass kein neues, höher entwickeltes Medium das alte vollständig verdrängen werde. Dass man seinen Platz an der Sonne aber ungern an einen unkontrollierten Haufen anarchistischer Jugendverderber verlieren will, ist nicht erst mit dem Kampf der alteingesessenen Informationsmedien gegen das Internet evident geworden. Im Kapitel „Die Geschichte einer Bedrohung“ wird näher auf diesen Umstand eingegangen.

Hier zeichnet sich ein neuer Kampf ab, der mit den bisherigen Querelen kaum zu vergleichen ist. So sollten mittlerweile auch die optimistischsten Standesvertreter der klassischen Medien realisiert haben, dass hier nicht der Kampf Zeitung gegen Radio, oder Radio gegen Fernsehen geführt wird, oder gar der Werte-Bewahrer gegen sowieso

---

<sup>1</sup> Internetquellen werden im Rahmen der vorliegenden Arbeit in eckigen Klammern zitiert. Linkliste im Anschluss an Literaturliste

alles was neu und unbekannt ist, sondern vielmehr ein Kampf aller bisherigen Informationsmedien gegen ein neues Alles-Medium.

Dahin ist sie, die Bestandsgarantie, die die letzten Zeitungs- und Fernseh-Optimisten auf diesem Planeten aus Riepls Gesetz für ihre Medien schlossen. Das Internet dringt nach und nach in die Aufgabenbereiche der klassischen Informationsbringer und übernimmt Stück für Stück deren Aufgabe (Abbildung 1, S. 6).

ACTA 2008

### Eignung der Mediagattungen nach Typen

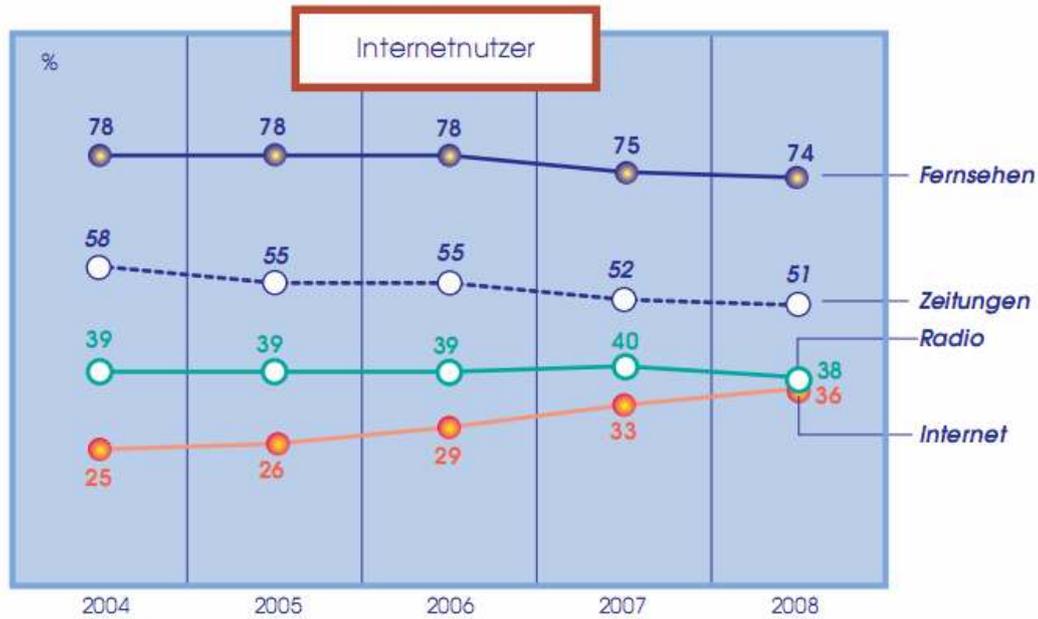
	Print	TV	Online
Typ 1 Moderne Medien-Scanner	++	o	++
Typ 2 Anspruchsvolle Information-Seeker	++	-	++
Typ 3 Genuss-Leser	++	o	-
Typ 4 Informationsorientierte Gewohnheitsnutzer	o	+	o
Typ 5 Wenig interessierte Passivnutzer	-	o	-
Typ 6 Traditionelle Unterhaltungsnutzer	+	++	--
Typ 7 Hedonistische Spaßnutzer	-	+	++

Basis: Gesamtbevölkerung 14-64 Jahre  
Quelle: Allensbacher Computer- und Technik-Analyse, ACTA 2008

Abbildung 1: Eignung der Mediagattungen nach Typen; Quelle: Allensbach Institut für Demoskopie ([2] Faehling 2008)

Wie unschwer erkennbar ist, hat das Fernsehen, gerade bei der anspruchsvollen Gruppe der Information-Seeker - die durch ihren gewonnenen Informationsvorsprung tendenziell gerne als Opinion Leader gelten - einen schwierigen Stand. Das schwelende Unbehagen ist durch die nachweislich wachsende Konkurrenz (s. Abbildung 2, S. 7) durch das neue Medium in diesem Zusammenhang leichter verständlich.

Die wichtigsten Informationsquellen auch von Internetnutzern über das aktuelle Geschehen sind TV und Zeitungen – aber kontinuierlicher Zuwachs für das Internet



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Bevölkerung 14 - 64 Jahre, Internetnutzer  
Quelle: Allensbacher Computer und Technik-Analysen, ACTA 2004 - 2008

**Abbildung 2: Wichtigste Informationsquellen – Wachstum Internet; Quelle: Allensbach Institut für Demoskopie ([3] Köcher 2008)**

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wird untersucht, ob sich dieses schwelende Unbehagen hinsichtlich der Computerspiele auswirkt. Wie also in verschiedenen Fernsehsendungen - Nachrichtenmagazinen im Besonderen - Computerspiele thematisiert werden, ob eine vorwiegende Kontextualisierung erkennbar ist bzw. ob sie als Unterhaltungsgattung sui generis akklamiert werden. Prämisse war, Sendungen zu finden, die Beiträge explizit zum Thema Computerspiele, wenn möglich Ego-Shooter, enthielten und eine Mindestlänge von 5 sowie Maximallänge von 12 Minuten aufwiesen.

Zunächst wird, im Anschluss an die Darlegung des Problemstandes, ein Glossar mit Computerspielbegriffen in alphabetischer Reihenfolge angeführt. Diese müssen nicht zwangsläufig im Fließtext vorkommen, sie sollen vor allem als Überblick über die gängigsten Ausdrücke der Spielerszene dienen, und so einen kleinen Einblick in die oft unverstandene Welt voller Akronyme und sprachlicher Eigenheiten bieten. Spiele, die in

den, im Rahmen der Arbeit untersuchten Sendungen quantitativ in besonderem Ausmaß vertreten sind, werden nicht nur angerissen, sondern zwecks besserer Verständlichkeit der in den gegen Ende der vorliegenden Arbeit folgenden Interpretationen und Textpassagen in groben Zügen sowohl technisch als auch inhaltlich erläutert.

Dem Glossar folgt ein kurzer Einblick in die bisher erfolgten Kategorisierungs- und Definitionsversuche des so versatilen Begriffes „Spiel“ und danach eine ebenso kurze Skizzierung des Phänomens des Spielens. Im darauf folgenden Kapitel werden etwas ausführlicher die gängigsten Computerspielgenres erläutert um einen groben Überblick über die auf dem Markt befindlichen Spielearten zu geben, da im Rahmen der Analyse und bei Durchsicht der Transkriptionen der Eindruck einer falschen Verteilung insofern vermittelt wird, dass zwischen absoluten Verkaufszahlen der prosperierenden Spieleindustrie und der Spielhäufigkeit von Ego-Shootern nicht unterschieden wird.

Nun folgen jene Kapitel, die sich - nach den einführenden, eher allgemein gehaltenen Kapiteln - genauer mit dem analysierten Datenmaterial befassen. Es werden die in den Sendungen zitierten Experten und deren Aussagen vorgestellt und, mangels einer Zitiermöglichkeit gegenteiliger Expertenmeinungen, ebensolchen aus der Literatur entgegengestellt.

Nach der Erläuterung des Begriffes Ego-Shooter, dem schon allein aufgrund seiner Bedeutung für diese Arbeit ein kleines aber doch eigenes Kapitel zugewidmet wurde, wird der in den Sendungen vielfach gescholtenen Alterkennzeichnungsinstitution USK ein eigenes Kapitel gewidmet, ebenso dem potentiellen und in ganz Europa weit verbreiteten Kennzeichnungskonkurrenten PEGI. Dem Eindruck, Ego-Shooter wären das dominierende Spielegenre, soll eine Auflistung der weltweit meistverkauften Spiele entgegengehalten werden, die die Mär von der ubiquitären Seuche „Killerspiel“ eindrucksvoll widerlegen soll.

Um die in den Expertenmeinungen dargelegten Bedrohungspotentiale von einem anderen Blickwinkel zu betrachten, wird daraufhin ein kurzer geschichtlicher Abriss von Expertenmeinungen bisheriger Bedrohungen vorgestellt.

Im zweiten Teil der Theorie wird mit den theoretischen Grundlagen, Voraussetzungen und Verpflichtungen der hier untersuchten öffentlich-rechtlichen Nachrichtensender der theoretische Grundstock der Arbeit beschlossen um auf den darauf folgenden 15 Seiten eingehend die Methode der Grounded Theory sowie die Methodenwahl darzulegen.

Im letzten Kapitel vor dem Resümee werden schließlich Ergebnisse vorgestellt und diskutiert, Einblicke in die Transkription als Basis der Analyse genommen, Herangehensweisen bei der Kontextualisierung skizziert und Ergebnisse in Form von Text und Diagrammen erläutert.

Anmerkung:

Für die vorliegende Diplomarbeit wurde entschieden, für Aussagen, die beide Geschlechter betreffen, zwecks flüssigerer Lesbarkeit des Textes die männliche als neutrale Form zu verwenden und nicht beide Formen auszuschreiben. Selbstverständlich beziehen sich, sofern nicht ausdrücklich Gegenteiliges geschrieben steht, alle diese Aussagen auf weibliche wie männliche Personen in gleicher Weise.

## **2. PROBLEMSTAND UND FRAGESTELLUNG**

### **2.1 FORSCHUNGSINTERESSE UND PROBLEMBENENNUNG**

Computerspiele gehören heute nicht nur bei Kindern und Jugendlichen zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen, auch viele Erwachsene wetteifern regelmäßig in den virtuellen Welten auf ihrem Bildschirm miteinander.

Aktuellen Untersuchungen zufolge verbringen bis zu 12% der Jugendlichen im Alter von 13-18 Jahren bis zu 4 Stunden pro Tag - oder sogar noch mehr - mit Computerspielen. (Batthyány & Pritz 2009, 31) Damit ist das kein Hobby einer vernachlässigbaren Randgruppe mehr, sondern vielmehr ein allgegenwärtiges Freizeitphänomen mit gesellschaftspolitischer Relevanz, das eine ernste und umfassende Auseinandersetzung mit dem Thema erfordert.

Die kontinuierliche Weiterentwicklung der Computerspiele, mit der unter anderem auch eine immer besser und realistischer werdende Spielegrafik einhergeht, steigert die Begeisterung für selbige unter den Anwendern. Bei Kritikern in Politik und Wissenschaft hingegen wachsen Animositäten vor allem gegen Ego-Shooter, (in denen das Spielgeschehen aus der Ego-Perspektive verfolgt wird und deren Spielinhalt die kämpferische Auseinandersetzung mit dem gegnerischen Team ist), da sich die Verbesserung der Grafik in diesem Spielegenre am augenscheinlichsten in der plakativen Darstellung der Auswirkung von Gewaltanwendung gegen NPCs<sup>2</sup> widerspiegelt.

Nicht nur die wachsende Zahl von Spielern weltweit, sondern vor allem die wachsende Spannung zwischen Spielern und Spielegegnern macht es erforderlich, auf dieses Phänomen entsprechend zu reagieren. Es gilt für die betroffenen Wirtschaftszweige ebenso, wie für Pädagogen, Soziologen und Psychologen, sich wissenschaftlich und praktisch mit dem Phänomen Computerspiel und virtuelle Welt bzw. die Auswirkungen derselben auf Nutzer auseinanderzusetzen. Als Kommunikationswissenschaftler ist es

---

<sup>2</sup> Siehe Kap. 3.1.1 Glossar

Gebot der Stunde, kritisch zu hinterfragen ob und wenn ja, wie, Medien mit diesem Thema - spätestens seit dem Amoklauf von Erfurt auch in Deutschland und Österreich gesellschaftspolitisch hochbrisant - umgehen.

## **2.2 FORSCHUNGSFRAGESTELLUNG**

*In welchem Kontext und auf welche Weise werden Ego-Shooter in Nachrichtensendungen öffentlich-rechtlicher Fernsehsender zum Thema gemacht?*

### 3. THEORETISCHER HINTERGRUND – BEGRIFFSDEFINITIONEN

#### 3.1 VON BUGS, EXPERTEN UND BREUGHELSCHEN WIMMELBILDERN

##### 3.1.1 Glossar der Computerspielbegriffe

###### **Bug**

Bug (engl. Käfer) werden Fehler in Computerprogrammen genannt, unabhängig ob es sich bei dem Programm um eine Arbeitssoftware oder ein Computerspiel handelt. Es gibt sog. minor und major bugs, wobei letztere „schwere Programmfehler“ bedeuten, die, im Bezug auf Computerspiele, schlimmstenfalls ein Weiterspielen unmöglich machen können, indem sich relevante Spieldaten falsch laden, nicht laden oder nicht speichern lassen, oder sich das Spiel selbst beendet (Laufzeit- oder Syntaxfehler). Minor Bugs, also kleine Fehler, sind oftmals kleine Grafikfehler, falsche Übersetzungen oder kleine Designausrutscher, die sich nicht weiter negativ auf den Spielverlauf auswirken (Abbildung 3, S. 12). Programmierer benutzen gerne die in einschlägigen Kreisen ubiquitär gewordene Ausrede „It’s not a bug, it’s a feature“ (Es ist kein Fehler, es ist eine beabsichtigte Eigenschaft).



Abbildung 3: Beispiel eines „minor bugs“. Screenshot aus „Prototype“ (Activision)

Die kolportierte Entstehung des Ausdrucks „bug“ erzählt von einer Motte, die 1947 auf die Relaisplatten des mannshohen Computers „Mark II Aiken Relay Calculator“ geraten war, ein Schließen der Relais verhinderte und so einen Ausfall verursacht haben soll. Diese Geschichte ist sogar mittels eines vorgeblich authentischen Notizbucheintrages (samt aufgeklebter Motte) im renommierten Washingtoner Smithsonian Institut dokumentiert.

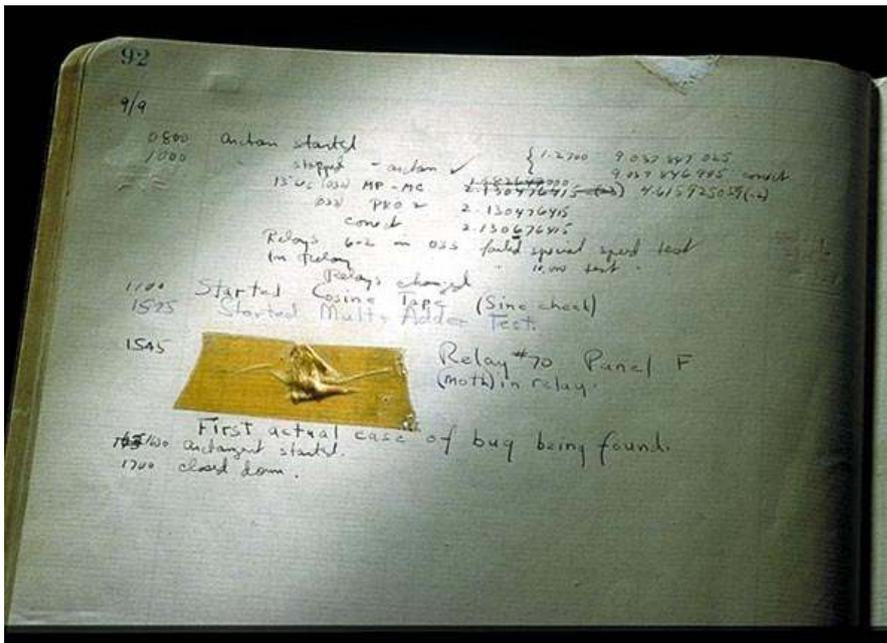


Abbildung 4: Notizbucheintrag des ersten Computerbugs; Quelle: National Museum of American History ([8] Smithsonian 1947)

### Cheat(er)

Ein Cheater ist jemand, der Cheats benutzt, also beim Spielen betrügt. Es gibt vielfältigste Cheats, die von Programmierern ursprünglich zu Testzwecken eingebaut wurden, um das Spiel selbst in der Testphase schneller durchspielen zu können, z.B. nicht bei stärkeren Gegnern hängen zu bleiben oder ganze Levels in Sekunden durchheilen zu können. Sie helfen sich mit Unsterblichkeit, unbegrenzter Munition, der Fähigkeit das gesamt vom Spiel zur Verfügung gestellte Waffenarsenal auf einmal tragen zu können, oder einer Art Röntgenblick der durch Wände sehen lässt oder dem berüchtigten „God Mode“ der zumeist alle Fähigkeiten in sich vereint. Will man nicht das Spiel selbst manipulieren, so finden sich im Internet zahllose Cheatseiten die mit diversen Tipps und Tricks weiterhelfen sollte man irgendwo im Spiel fest stecken und partout nicht mehr weiter wissen. Cheats werden gewöhnlich über die sogenannte

Ingame-Konsole aufgerufen, einer Textfeldeinblendung die den Spielinhalt meist im oberen Bildschirmbereich zu einem Teil überlappt und so Texteingaben trotz eines laufenden Spieles ermöglicht (s. Abbildung 6, S.14)



Abbildung 5: Typisches Sichtfeld eines Ego-Shooters (Crysis [EA])



Abbildung 6: Abbildung 5 + eingeblendete Konsole

### Counter-Strike (CS)

CS ist der meistgespielte Online-Ego-Shooter aller Zeiten ([6] GameSpy 2003). Online bedeutet in diesem Fall, dass die Spieler sich, unabhängig von ihrem tatsächlichen geographischen Aufenthaltsort, nur auf den gleichen Server einloggen müssen, um gegeneinander spielen zu können. Obwohl diese Feststellung „meistgespielt“ nunmehr sechs Jahre alt ist, hat sie nach wie vor ihre Gültigkeit, wie aktuelle Serverstatistiken (s. Abb. S. 15 u. 17) beweisen. Um eine repräsentative und in ihrer Aussagekraft belastbare Statistik anführen zu können, wurde als Datenbasis CLQ gewählt. CLQ ist eine Datensammelstelle, die alle relevanten Informationen im Bezug auf Ego-Shooter, seien dies Spielerzahlen, Onlinezeiten, meistfrequentierte Spieleserver oder dergleichen speichert. Sie ist die Autorität in Sachen Serverstatistik und gilt mit über 200 Millionen Seitenaufrufen unter Amateuren wie professionellen Spielern seit 1998 als maßgebend auf diesem Gebiet. Außerdem wurde, um tageszeitabhängige Auslastungsvariablen zu analysieren sowie deren Einfluss auf oben getätigte Feststellung zu eliminieren die Serverauslastungen jedes einzelnen Ego-Shooters zu vier willkürlich gewählten Tageszeiten (alle 5 Stunden ab 9 Uhr) analysiert. Hier zeigt sich, dass trotz seines, für Computerspielbegriffe methusalemischen Alters von 10 Jahren, Counter-Strike immer noch der mit Abstand meistgespielte Online-Ego-Shooter weltweit ist.

**Welcome to The Champions League for Quake style games!**

<b>Last updated</b>	54 seconds ago		
<b>Total pageviews</b>	203,064,988		
<b>Total players</b>	44,275,196	<b>Online players</b>	314,238
<b>Total servers</b>	571,007	<b>Online servers</b>	107,193

**Live statistics for all game servers.**  
The Champions League for Quake style games (The CLQ) keeps live statistics of all game servers. These statistics are updated once every few minutes.

**Detailed statistics for each individual player on all game servers.**  
For all game servers detailed statistics for each individual player are calculated. These detailed statistics are updated once every 24 hours.

**Official ranking of servers and players.**  
Every week all game servers are ranked by popularity and all individual players are ranked by 3 different ranking methods: the standard CLQ speed ranking and also the new top ranking and new PPH ranking. We have player ranking for every server on the planet!

**Custom pages with selected servers and players.**  
You can create unlimited custom pages. You can select several game servers and players on each custom page. This can be used to track your favorite game servers but also for clans and communities.

**Add live server data to your own website!**  
Once you created a custom page with game servers you can add the servers on this page to your own website. You can use the look of your own website for this.

Abbildung 7: CLQ Serverauslastung, Spielstatistik, Pageviews, Letzter Zugriff: 29.08.2009

<b>Last updated</b>	45 seconds ago		
<b>Total players</b>	44,205,148	<b>Online players</b>	210,725
<b>Total servers</b>	563,351	<b>Online servers</b>	110,572

Game	Online players	Online servers	Total Server
America's Army	348	772	4,20
BattleField 1942	465	499	2,28
BattleField 2	5,334	3,589	12,07
BattleField 2142	1,743	1,067	2,94
Call of Duty	310	360	1,44
Call of Duty 2	3,356	4,420	15,83
Call of Duty 4	13,019	14,912	53,20
Call of Duty: United Offense	523	1,073	3,83
Call of Duty: World at War	2,097	2,387	8,61
Counter-Strike	125,749	18,103	228,47
Counter-Strike: Source	30,294	37,422	126,78
Crysis	190	86	44
Day of Defeat	2,382	693	3,85
Day of Defeat: Source	1,581	1,921	6,29
Doom 3	6	43	28
Enemy Territory: Quake Wars	642	277	1,48
F.E.A.R.	129	238	1,56
Fortress Forever	16	30	5,85
Half-Life	367	248	1,30
Half-Life 2	713	1,147	4,34
Halo	535	709	4,35
Left 4 Dead	4,349	9,989	26,77
Quake 1: QuakeWorld	15	71	11
Quake 2	85	122	25
Quake 3	1,888	1,884	13,04
Quake 4	36	210	1,02
Team Fortress 2	10,123	4,625	16,41
Team Fortress Classic	8	203	68
Unreal Tournament	253	429	1,35
Unreal Tournament 2004	476	1,105	6,88
Unreal Tournament 3	94	631	3,78
Wolfenstein: Enemy Territory	3,549	874	3,48

Abbildung 8: CLQ Serverstatistik 9 Uhr

<b>Last updated</b>	83 seconds ago		
<b>Total players</b>	44,193,153	<b>Online players</b>	248,585
<b>Total servers</b>	552,238	<b>Online servers</b>	105,810

Game	Online players	Online servers	Total Server
America's Army	582	759	4,27
BattleField 1942	807	489	2,23
BattleField 2	9,179	3,432	11,91
BattleField 2142	2,720	1,058	2,91
Call of Duty	672	364	1,44
Call of Duty 2	7,512	4,331	15,88
Call of Duty 4	23,298	14,669	52,86
Call of Duty: United Offense	1,235	1,036	3,78
Call of Duty: World at War	3,442	2,372	8,61
Counter-Strike	122,292	16,953	221,04
Counter-Strike: Source	43,347	36,085	125,01
Crysis	333	84	43
Day of Defeat	1,850	680	3,80
Day of Defeat: Source	2,820	1,850	6,22
Doom 3	8	44	28
Enemy Territory: Quake Wars	788	282	1,47
F.E.A.R.	302	234	1,54
Fortress Forever	23	31	5,86
Half-Life	544	222	1,26
Half-Life 2	1,016	1,095	4,29
Halo	389	688	4,26
Left 4 Dead	4,740	9,221	26,51
Quake 1: QuakeWorld	6	71	11
Quake 2	132	121	25
Quake 3	2,947	1,827	12,95
Quake 4	69	207	1,01
Team Fortress 2	11,481	4,361	16,17
Team Fortress Classic	15	173	66
Unreal Tournament	409	425	1,35
Unreal Tournament 2004	753	1,082	6,61
Unreal Tournament 3	232	624	3,74
Wolfenstein: Enemy Territory	4,592	868	3,47

Abbildung 9: CLQ Serverstatistik 14 Uhr

Wie aus den Statistiken abzulesen, wird Counter-Strike und dessen auf dem Engine-Nachfolger Source programmierter Softwarezwilling „Counter-Strike: Source“ um 9

Uhr Vormittag mitteleuropäischer Zeit von 156.043 Spielern auf 56.525 aktiven Servern weltweit gespielt. Um den quantitativen Verlauf der teilnehmenden Spieler verfolgen zu können wurden im Laufe von 15 Stunden alle 20 Minuten Screenshots von der Serverstatistik gemacht, um ein Bild vom Nutzungsverlauf zu erhalten. Um unnötige Zahlenkolonnen, die einer Übersichtlichkeit und Verständlichkeit der Statistik diametral entgegenstünden, zu vermeiden, wurde eine repräsentative Auswahl von 4 Momentaufnahmen im Abstand von jeweils 5 Stunden vorgenommen, anhand welcher ablesbar wird, dass, gemessen an der mitteleuropäischen Zeit (CET), niemals weniger als 150.000 Spieler simultan spielen, mit einer Zunahme der Spieler gegen 19 Uhr (Abbildung 10, S.17): über 200.000 gleichzeitig. Laut offiziellen Zahlen der Hersteller werden die Spiele in einem monatlichen Zeitaufwand von ca. 10.000 Milliarden Minuten gespielt. (Schrammel 2008, 77)

CS und *CS: Source* unterscheiden sich vom Prinzip her nicht, es sind lediglich die Grafik- und Physikeigenschaften von *CS: Source* weiter entwickelt. Warum trotz schlechterer Grafik dennoch das klassische Counter-Strike offenkundig um ein Vielfaches beliebter ist, liegt in genau der „verbesserten“ Physikberechnung (s. Spielphysik) begründet. Die responsive Umgebung mit eingebauter Kollisionsabfrage, bewirkt eine wesentlich realistischere Reaktion auf physikalische Einflüsse durch den Spieler. Das bedeutet, dass sich Kisten verschieben lassen oder kippen können was zu unkontrollierbaren Bewegungen der Spielfigur führen kann, was wiederum unter fortgeschrittenen Spielern auf Kritik stößt, da dieser unbeeinflussbare Zufallseffekt die persönliche Leistung des Spielers unterminiert. (Schrammel 2008, 76) Da es in Counter-Strike aber in allerhöchstem Maße um Taktik, Reaktionsschnelligkeit und Zielgenauigkeit geht, und die Spieler mit zunehmender Beherrschung des Spiels immer weniger von unkalkulierbaren physikalischen Reaktionen der virtuellen Umgebung abhängig sein wollen, ist die „alte“ Variante nach wie vor beliebter.

Eine hochinteressante Tatsache, die sich daraus ergibt, ist, dass die in den Medien oftmals verteufelte realistische Grafik - wie im Beitrag Frontal21 „*Also man hat natürlich den Eindruck, dass die [Spiele] grausamer geworden sind weil sie eben realistischer sind.*“ (vgl. Transkription S.122) - für ambitionierte Spieler offenbar keineswegs Kaufanreiz Nummer Eins ist. Vielmehr wird alles gemieden, was der eigenen, objektiv messbaren Leistung entgegensteht.

<b>Last updated</b> 120+ seconds ago			
<b>Total players</b>	44,274,421	<b>Online players</b>	325,852
<b>Total servers</b>	571,007	<b>Online servers</b>	107,182
Game	Online players	Online servers	Total Servers
America's Army	1,060	728	4,36
BattleField 1942	1,295	495	2,31
BattleField 2	14,458	3,468	12,26
BattleField 2142	4,470	1,072	2,99
Call of Duty	1,197	342	1,44
Call of Duty 2	9,775	4,340	15,98
Call of Duty 4	34,116	14,839	53,86
Call of Duty: United Offense	1,959	1,059	3,87
Call of Duty: World at War	5,685	2,359	8,62
Counter-Strike	148,695	19,001	232,71
Counter-Strike: Source	53,230	35,757	128,06
Crysis	536	84	42
Day of Defeat	1,620	474	3,90
Day of Defeat: Source	4,823	1,936	6,36
Doom 3	24	45	26
Enemy Territory: Quake Wars	891	263	1,46
F.E.A.R.	240	243	1,56
Fortress Forever	47	31	5,84
Half-Life	636	257	1,31
Half-Life 2	1,482	1,109	4,37
Halo	1,327	708	4,44
Left 4 Dead	7,765	8,396	26,82
Quake 1: QuakeWorld	35	68	11
Quake 2	223	117	26
Quake 3	4,272	1,865	13,17
Quake 4	164	200	1,03
Team Fortress 2	18,003	4,675	16,66
Team Fortress Classic	29	190	66
Unreal Tournament	615	420	1,36
Unreal Tournament 2004	1,257	1,086	6,76
Unreal Tournament 3	501	626	3,82
Wolfenstein: Enemy Territory	5,362	857	3,46

Abbildung 10: CLQ Serverstatistik 19 Uhr

<b>Last updated</b> 120+ seconds ago			
<b>Total players</b>	44,202,551	<b>Online players</b>	253,445
<b>Total servers</b>	563,351	<b>Online servers</b>	111,073
Game	Online players	Online servers	Total Servers
America's Army	1,109	769	4,30
BattleField 1942	1,053	499	2,26
BattleField 2	11,652	3,586	12,01
BattleField 2142	3,659	1,072	2,94
Call of Duty	626	368	1,44
Call of Duty 2	6,525	4,436	15,83
Call of Duty 4	24,802	14,953	53,20
Call of Duty: United Offense	1,550	1,077	3,83
Call of Duty: World at War	4,814	2,413	8,61
Counter-Strike	102,568	19,178	228,47
Counter-Strike: Source	49,136	37,653	126,76
Crysis	239	81	42
Day of Defeat	1,034	687	3,86
Day of Defeat: Source	3,798	1,933	6,26
Doom 3	32	42	26
Enemy Territory: Quake Wars	890	282	1,46
F.E.A.R.	320	249	1,56
Fortress Forever	44	31	5,84
Half-Life	429	248	1,30
Half-Life 2	1,106	1,142	4,34
Halo	1,303	723	4,36
Left 4 Dead	8,269	9,365	26,77
Quake 1: QuakeWorld	25	73	11
Quake 2	218	122	26
Quake 3	3,828	1,894	13,04
Quake 4	104	215	1,03
Team Fortress 2	16,932	4,663	16,41
Team Fortress Classic	32	201	66
Unreal Tournament	582	427	1,36
Unreal Tournament 2004	1,200	1,115	6,66
Unreal Tournament 3	380	629	3,76
Wolfenstein: Enemy Territory	5,136	875	3,46

Abbildung 11: CLQ Serverstatistik 0 Uhr

Basis für Counter-Strike war das Spiel Half-Life des Spieleherstellers Valve. Die beiden Spieler Minh Lee und Jess Cliffe haben 1999 die Engine (s. dort) von Half-Life genommen und auf ihrer Basis ein taktisches, rundenbasiertes Räuber und Gendarm Spiel gestaltet. Es spielen immer zwei Teams gegeneinander, jeweils Terroristen gegen eine Antiterrorereinheit. Um den Realitätsgrad zu erhöhen, sind die Figuren der Antiterrorereinheit mit der Einsatzbekleidung echter Spezialeinheiten (US-Navy SEALs, deutsche GSG9, britische SAS und französische GIGN) ausgestattet. Welche dieser Spezialeinheiten man wählt, macht im Spielverlauf keinen Unterschied, da die gesamte restliche Ausrüstung selbst gekauft werden muss. Mit der Entscheidung für eine bestimmte Spezialeinheit entscheidet man sich demgemäß nur für ein Erscheinungsbild, also wie der Spielcharakter aussieht.

Man entscheidet am Anfang einer Map (s. S.23), auf welcher Seite man spielen möchte und bleibt für gewöhnlich bis zum Ende der gespielten Karte im selben Team, es sei denn durch aufgehörende Spieler entsteht eine Ungleichheit der Kräfte. Offiziell gibt es

die Spielvarianten Defuse, Hostage-Rescue, Assassination und Escape, wobei bei Defuse (de\_mapname) - wie der Name schon sagt - eine Bombe defused, also entschärft werden muss und bei Hostage (cs\_mapname) das Terroristenteam Geiseln gefangen hält, die von der Antiterrorereinheit gerettet werden müssen. Bei der Spielvariante Assassination (as\_mapname) muss das Terroristenteam eine VIP ausschalten, die geschützt und begleitet durch die Spezialeinheit ein bestimmtes Ziel auf der Map erreichen muss.

Die Spielvariante Escape (es\_mapname) unterscheidet sich stark von den anderen drei Varianten, da in ihr das Team der Terroristen am Anfang einer Runde keine Waffen kaufen darf und nur durch geschicktes Taktieren eine vorher ausgewiesene Fluchtzone auf der Map erreichen muss. Dass die Variante Hostage aus dem Namensgebungsschema „Variante = erste zwei Buchstaben Unterstrich Mapname“ ausbricht, ist schnell erklärt. Ursprünglich gab es nur die Spielvariante Geiselnbefreiung. Daher mussten Counter-Strike-Maps nur von Spielkarten anderer Spiele im Internet unterscheidbar sein und trugen deshalb die Initialen CS.

Nur die ersten beiden Varianten sind wirklich beliebt und werden viel gespielt (s. Abbildung 12, S. 19). Unter den 25 meistgespielten Maps weltweit findet sich nur eine as\_map und keine einzige es\_map. (Aus technischen Gründen sind nur 19 der 25 meistgespielten Maps in Abbildung 12 zu sehen). Die Fangemeinde von CS ist nach wie vor sehr aktiv und lässt sich regelmäßig Neues einfallen, um nicht immer die gleichen Karten und vorgegebenen Spielvarianten spielen zu müssen. So haben sich zu den erwähnten vier Spielvarianten mittlerweile weitere 23 Spielvarianten mit über 12000 (!) Maps ([7] FPSbanana, 2009) hinzugesellt. Dabei sind natürlich bei weitem nicht alle Spielwelten von Grund auf unterschiedlich. Viele unterscheiden sich nur in Details oder kombinieren gleiche Welten mit anderen Spielmodi. Um das taktische Element des Spiels hinlänglich ausnutzen zu können und nicht in einem unübersehbaren Gedränge von PCs zu landen, erlauben die größten Server maximal 32 Spieler pro Spiel und Map, 16 Spieler pro Team. Einen enormen Bedeutungsschub erlangte Counter-Strike, als es 2001 den Ego-Shooter Quake 3 vom Thron des offiziellen Turnierspiels der Cyberathlete Professional League Weltmeisterschaft stieß.

**TheCLQ.COM** Home Games Servers Players Player FAQ Register Login

Live statistics Global statistics

Game	Counter-Strike		
Last updated	12 days ago	Online players	76,440
Total servers	221,045	Online servers	16,004

Filter: All countries 0+ free slots All Maps Update Filter

**Top 25 maps**

- de\_dust2 (5159)
- de\_inferno (1271)
- de\_nuke (843)
- de\_train (735)
- de\_aztec (571)
- de\_dust (466)
- de\_cbble (310)
- fy\_snow (291)
- cs\_assault (199)
- cs\_italy (194)
- cs\_office (166)
- awp\_india (149)
- cs\_militia (141)
- de\_prodigy (131)
- de\_cpl\_mill (130)
- cs\_bloodstrike (100)
- as\_oilrig (85)
- de\_westwood (76)
- cs\_backalley (75)

Name	Players		Ping	Map
	Now	Max		
【真朋友】CS1.6【SXE】服务器	32 (+1)	32		de_dust2
Clan White Lions	32 (+1)	32		de_inferno
Zombie Plague BETA - No Steam 24/7	32	32		zm_toxic_house2
Colosseum[SKE][NonSteam] Classic - cs..	32 (+2)	32		de_dust
INDIGO   [Non-Steam]1000fps   Clan-i..	32 (+1)	32		de_dust2_2006
Need Org Xtreme. #1 @ ConnectionGames	32	32		de_inferno
【175】云南106【主网网吧】..	32	32		zm_dust2_final
JoinPGN.com - Classic, CA - Hosted by ..	31 (+5)	32		de_inferno
S~cri~eD De~irc~S	31	32		de_dust2
[sorpac.com]-22僵尸吃人服	31 (+1)	32		de_dust2
郁南天网吧混服	31	32		de_nuke
.....Official Redirect to Cs.BiggY-Zo..	31	32		fy_snow
[Clan] # [GaMe.OveR] #1 32 Slots   sXe..	31 (+1)	32		de_dust
#2[厦]兄弟情深[sXe7.8]混服	31	77		de_dust2
【B.J.X】深圳北星网吧 SXE 1# 混服	31 (+1)	32	15.59 #216	de_inferno_34
CS1号僵尸服[SXE]	31 (+1)	32	4.03 #617	de_dust2
ANG SERVER CS 1.6 #1	31	31	11.18 #293	de_dust2
United Arabs of America	31	32	28.94 #110	de_dust2
United Russia Federation of USA	31	32	29.01 #107	de_dust2
~Zombie Plague [DM]~ 24/7	31 (+1)	32	15.82 #214	zm_castle_siege
Skaviados [32 Slots] [www.team-skaviad..	31 (+1)	32	20.47 #167	de_aztec
x Ao.混服【群:15283284】	31 (+4)	32	4.76 #554	de_jioj
1@ Antraxo - Zombie Plague	31 (+1)	32	10.34 #315	zm_toxic_house2
- #01 Xtreme Addictions [ 32 Slots ] - ..	31	32	18.17 #187	de_kabul_32
【豆客CS平台】京A07 水晶恋网吧CS1.6服..	30 (+1)	32	17.35 #195	de_dust2

<<<< << 1-25 of 16004 >> >>>>

Abbildung 12: CLQ – Beliebteste Counter-Strike Maps weltweit, Markierung Maptypen

## Engine

Eine Spiel-Engine (engl. Engine – Motor) ist ein dem jeweiligen Computerspiel zugrunde liegender Programmcode, der, je nach Art und Weise seiner Programmierung den Spielablauf steuert und dessen Basis darstellt. So hat z.B. die Engine des bekannten Ego-Shooters Quake 2, von dem Teile auch in die Engine des Spieleklassikers Half-Life geflossen sind, die Eigenheit, zwischen einem regulären Sprung und einem geduckten Sprung des Spielcharakters unterscheiden zu können. Das bedeutet, dass mit einem

gedruckten Sprung Stellen erreicht werden können, die mit einem normalen Sprung zuvor unerreichbar waren.

Während der eigentümliche Ausdruck „Spielmotor“ schon bei alten Lucas Arts Adventures (Abenteuerspielen) wie Monkey Island Verwendung fand, entstand Mitte der 90er Jahre im Zusammenhang mit den ersten aufkommenden Ego-Shootern wie Doom oder Quake (beide vom Hersteller id Software) und deren Lizenzierung die Hochzeit der Spielmotoren. Der Aufbau des Spieles war erstmals durch eine verhältnismäßig strikte Trennung der verschiedenen Softwarekernkomponenten (3D-Grafik, Kollisionsabfrage, Sound) auf der einen Seite und der Spielwelt sowie künstlerischer Ausstattung und Regelwerk auf der anderen Seite charakterisiert.

Erst im Laufe der Monate begann der Vorteil dieser Trennung evident zu werden, als sich andere Programmierer wegen des immensen Erfolges für die gelungene Art der Programmierung der id Software Spiele zu interessieren begannen und Anfragen bezüglich Lizenzierung an die Firma stellten. Durch die neuartige Trennung war es möglich, spielinhaltliche, designrelevante und technikspezifische Komponenten getrennt zu erwerben, mit bis dahin unerreicht wenig Aufwand umzuprogrammieren und dennoch eine komplett neue Wirkung durch z.B. andere Fahrzeuge, Charaktere, Waffen und eine gänzlich andere Spielumgebung zu erreichen. Damit war auch der Grundstein für die Modderszene (Mod = Modifikation) gelegt, bei der es reichte, wenn sich einige technisch nicht gänzlich unbedarfte Spieler zusammenschlossen und aus einem bestehenden Spiel eines kreierten, das auf den ersten Blick überhaupt nichts mit jenem, aus dem es hervorgegangen war, gemeinsam zu haben schien. (vgl. Gregory 2009, 11 f). (Siehe auch Counter-Strike in diesem Kapitel.)

### **Fatality**

Fatalities sind spezielle, schwierig auszuführende Bewegungsabläufe der Kampfspielserie Mortal Kombat, mittels derer am Ende eines Finalkampfes der bereits besiegte Gegner „hingerichtet“ werden kann. Im Gegensatz zu speziellen, besonders wirkstarken Schlag- und Trittkombinationen, die auch während eines Kampfes durch eine gewisse Tastenkombination aktiviert werden können, ist ein Fatality nur direkt nach Aufforderung durch den (spieleigenen) Kommentator durchführbar und verlangt die präzise Erfüllung diverser Voraussetzungen, um gelingen zu können (Entfernung vom Gegner, Richtung, Abfolge und Dauer der Eingaben, etc.). (Kent 2001, 463ff)

Ein Merkmal von Fatalities ist außerdem, dass sie immer freiwillig sind. Führt man sie nicht direkt nach der Aufforderung aus, gilt der Kampf trotzdem als gewonnen, nur dass der Gegner ohne weiteres Zutun umfällt. Es gibt in den verschiedenen Teilen der Spielserie diverse Variationen von Fatalities, unter anderem Animality (der Spieler verwandelt sich in ein Tier und frisst den Gegner), Babality (der Spieler verwandelt seinen Gegner in ein Baby, das weinend in seinen Windeln sitzt, während man triumphierend die Arme hochreißt) oder Friendship (der Spieler macht dem besiegten Gegner gegenüber eine Geste der Freundschaft).

### **Half-Life**

Als 1998 der First Person Shooter (FPS) Half-Life das Licht der Spielewelt erblickte, war die Aufregung groß. Die Grafik war revolutionär (heute immerhin noch ein nostalgisches Lächeln wert), die Story des Protagonisten Gordon Freeman, durch dessen Augen die Spieler die Welt sahen, bis dahin beispiellos. Als MIT (Massachusetts Institute of Technology) -Experimentalphysiker arbeitet der Spieler in einer zu einer geheimen staatlichen Forschungseinrichtung namens Black Mesa umgebauten Raketenbasis an der Erschließung einer neuen Energiequelle, basierend auf außerirdischen Kristallen. Das besondere an dem Spiel ist, dass man am Weg in die Arbeit via Monorail (Einschienenschwebbahn) sehr viel von der Welt zu sehen bekommt. Über Lautsprecherdurchsagen wird man über die neuesten Ereignissen der Welt in Kenntnis gesetzt, und nebenbei sieht man, wo man sich im Laufe des Spiels vermutlich durchkämpfen wird müssen.

Bei Ankunft der Monorail begrüßt man als Gordon einen Sicherheitsbeamten namens „Barney“ und geht immer tiefer in die tief in die Rocky Mountains gebaute Forschungseinrichtung. Da diese extrem weitläufig ist, sind, wie in einem Krankenhaus, überall Schilder und Richtungshinweise angegeben, um schnell, vorbei an Empfangsschaltern, Kantinen und Umkleideräumen, zum eigenen Labor zu finden.

An dem Morgen, an welchem die Spielhandlung beginnt, geht bei dem Versuch, Energie aus einem außerirdischen Kristall zu gewinnen, etwas schief und es öffnen sich mehrere Dimensionstore, durch welche verschiedene außerirdische Kreaturen in unsere Welt strömen.

Hier fängt das Spiel richtig an, man muss vor den Außerirdischen flüchten und erfährt im Laufe des Spiels, dass eine Gruppe von Wissenschaftlern sich im sog. Lambda-

Komplex verbarrikadiert haben. Dorthin muss sich Gordon Freeman durchschlagen und wird dabei von Aliens attackiert. Etwa in der Hälfte des Spiels stürmen Soldaten die Forschungseinrichtung, mit dem Befehl, von diesem Zwischenfall ebenso wenig an die Öffentlichkeit dringen zu lassen wie vom geheimen Komplex selbst. Die Soldaten machen dabei keinen Unterschied zwischen Alien und Wissenschaftler. Der Spieler muss mit ansehen, wie die Soldaten gründlich unter beiden aufräumen.

Das Spiel wird nun von einem vorwiegend „Wer am schnellsten zielt, gewinnt“-Shooter zu einem „Bloß nicht auffallen“-Spiel, da die Soldaten in massiver Überzahl sind und für damalige Computerspielverhältnisse ausgesprochen intelligent interagierten. Ganz lassen sich Zusammenstöße mit ihnen nicht vermeiden, aber die „Dirty Harry“-Methode, sprich auf den Gegner draufhalten und hoffen, dass die Munition reicht, eine Methode, auf die viele Ego-Shooter ausgelegt sind, funktioniert hier nicht.

Da die Soldaten trotz ihrer faktischen Übermacht nicht in der Lage sind, die Situation zu meistern (ein Umstand, an dem der Spieler nicht ganz unschuldig ist), wird eine Spezialeinheit namens Black-Ops nachgesandt, deren Auftrag die Vernichtung jeglichen Lebens in Black Mesa ist. Nach der ausgesprochen anspruchsvollen Überwindung dieses Problems taucht am Ende des Spiels der mysteriöse G-Man auf und bietet dem Spieler zwei Optionen an. Entweder man arbeitet für ihn, oder man stirbt. Letzteres lässt sich bei Ablehnung des Angebotes auch nicht vermeiden, da man ohne Waffen in eine Halle voller Aliens teleportiert wird, von denen man sofort besiegt wird.

Warum Half-Life vom Magazin PC Gamer, dem meistverkauften Spielmagazin der Welt 1999, 2001 und 2005 mit dem Titel „Bestes Spiel aller Zeiten“<sup>[5]</sup> geadelt wurde, ist nicht allein durch eine schöne Grafik oder ein abwechslungsreiches Leveldesign erklärbar. Vielmehr ließ Half-Life typische Genregrenzen hinter sich und bot dem Spieler Aspekte von Adventures und Jump'n'Run typischen Geschicklichkeitsspielen. Giftige Abwässer und Schluchten mussten überwunden, Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigt und Stromleitungen an verschiedenen Stellen der Spielwelt aktiviert beziehungsweise deaktiviert werden, um vorwärts zu kommen. Außerdem konnte man stets davon ausgehen, in Spielsituationen, die alleine nicht zu bewältigen waren, Schützenhilfe von einem NPC zu erhalten. Das auf Half-Life basierende

Counter-Strike ist heute, 10 Jahre später, immer noch der erfolgreichste Ego-Shooter aller Zeiten (Siehe auch Counter-Strike in diesem Kapitel).

### **Handheld**

Auf deutsch auf den ersten Blick seltsam anmutend, bedeutet „handheld“ aus dem englischen übersetzt einfach „mit der Hand gehalten“ und bezeichnet alle elektronischen Geräte, die klein genug sind, um in einer Hand gehalten zu werden. Allgemein bezieht sich diese auf keine bestimmte Gerätegattung und kann vom Handy bis zu kompakten wissenschaftlichen Messgeräten alles meinen. In der vorliegenden Arbeit beziehen sich Handhelds auf die weit verbreiteten tragbaren Spielkonsolen von Gameboy bis PSP (Playstation Portable).

### **MAP**

Als Map werden u.a. Spielwelten von Onlinespielen bezeichnet, innerhalb derer der gesamte Spielablauf stattfindet. Eine Map kann durch die Spielfigur nicht verlassen werden, schlimmstenfalls läuft der Protagonist gegen eine unsichtbare Wand. Üblicherweise legen Mapdesigner jedoch hohen Wert darauf, natürliche Grenzen in ihre Maps einzubauen, sodaß dem Spieler die Begrenztheit seines Aktionsbereiches nicht auffällt. Je nach Spielwirklichkeit bestehen diese Grenzen in mittelalterlichen Burgwällen, Flüssen, Bergen, stark befahrenen Autobahnen oder einfach einem Raumschiff. Bei einem Online-Shooter wie Counter-Strike werden von einem Serverbetreiber gewöhnlich mehrere dieser Landschaften auf den Server geladen, um den Spielern abwechslungsreiche Szenarien bieten zu können. Diese Varianz an Maps wird als „mapcycle“ bezeichnet. Eine Spielwelt muss vom Spieler vor Spielantritt auf den eigenen Computer geladen werden. Verbindet sich der Spieler mit einem Server, der eine Map im Mapzyklus hat, über die der Spieler noch nicht verfügt, wird diese automatisch heruntergeladen und installiert. Erst danach ist die Teilnahme am Spiel möglich.

### **NPC**

Non-Player Character. Jede Spielfigur auf dem Bildschirm, die nicht von einem menschlichen Spieler gelenkt wird.

## **Videospiel**

Synonym für alle Arten von über Bildschirm gespielten Spielen wird Videospiel im vorliegenden Text als Überbegriff für Computer-, Konsolen- und Handheld-Spiele verwendet.

## **WASD**

Die meistgenutzten Buchstaben einer Ego-Shooter-Spieler Tastatur. Da die meisten Menschen die Maus mit der rechten Hand führen, die Maus also rechts neben der Tastatur liegt, wurde von Spielschmieden früh die Lenkung von Spielecharakteren in 3D-Spielen auf die linke Seite der Tastatur gelegt, da durch die Breite der Tastatur eine ergonomische Haltung der Handgelenke begünstigt wurde. Dabei stehen die Buchstaben W für vorwärts, A für links, S für rückwärts und D für eine Bewegung nach rechts. Die Tasten werden von Spielern nicht nur wegen ihrer besseren Ergonomie vorgezogen, sondern weil sie im Gegensatz zu den Pfeiltasten von anderen Tasten umgeben sind und bei entsprechender Tastaturbelegung (Q nach rechts lehnen, E nach links lehnen, Shift-Taste laufen, C ducken, usw.) eine schnelle und intuitive Befehlseingabe ermöglicht. Bei FPS (First-Person-Shooter, Synonym für Ego-Shooter) und Spielen mit gleichem Bewegungsablauf gelten die Tasten WASD mittlerweile als Standardbelegung.

### **3.1.2 Das Spiel – Definitionen und Kategorisierung**

*„Wenn man den Gehalt unserer Handlungen bis auf den Grund des Erkennbaren prüft, mag wohl der Gedanke aufkommen, alles menschliche Tun sei nur ein Spielen.“* schreibt der niederländische Anthropologe und Kulturhistoriker Johan Huizinga 1938 in seinem Hauptwerk „Homo Ludens“, um nur 30 Seiten später mit einer Definition des Wortes Spiel aufzuwarten, die von Spieltheoretikern und Philosophen noch heute als maßgebend angesehen wird: *„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“* (Huizinga 2006, 7 u. 37)

Generell haben wir es bei diesem Begriff mit einer sprachlichen Vielfalt zu tun, die eine ad hoc Plazierung sehr schwierig macht, stolpern wir doch in Form des hier so ausgiebig besprochenen Computerspiels und seiner Vorgänger, also jeder Form des Wettbewerbs-, Geschicklichkeits-, Schach und Fußballspiels, ebenso darüber wie über das Spiel des Windes, das Liebesspiel, das Spiel der Muskeln, Wellen, Worte oder Philharmoniker wie letztlich auch das Spiel der Radachse im Lager (vgl. Flitner 2006; Wagner 2008; Huizinga 2006).

Setzt man sich näher mit der Spieldefinition auseinander, stößt man auf wiederholte Anläufe diverser wissenschaftlicher Richtungen, eine für sich passende Definition zu finden. Auffallend ist hierbei die enorme interdisziplinäre Bedeutung, die dem eingangs erwähnten Kulturtheoretiker Huizinga zukommt. So basieren zwei weitere bedeutsame Definitionsversuche, die im Folgenden vorgestellt werden, auf seinen Ausführungen. Jener des französischen Philosophen Roger Caillois definiert das Spiel über sechs Merkmale:

1. Die Teilnahme an Spielen ist freiwillig
2. Spiele sind von der Wirklichkeit in Raum und Zeit getrennt
3. Der Ausgang von Spielen ist nicht vorherbestimmt
4. Spiele sind unproduktiv
5. Spiele haben Regeln
6. Spiele täuschen Wirklichkeit vor

Michael Wagner, Universitätsprofessor für technologiegestütztes Lernen und Multimedia meint in seinem Essay dazu: „*Obwohl Caillois diese Definition zu einer Zeit niederschrieb, in der das Computerspiel zumindest in seiner heutigen Form noch nicht existierte, besitzt sein Zugang zum Thema Spiel auch im Rahmen der Computerspieltheorie noch heute Relevanz. Ein Nachteil dieses Ansatzes besteht jedoch darin, dass er das Spiel als abstraktes System begreift und so die eigentliche Aktivität des Spielens und deren emotionale und motivierende Eigenschaft [...] nicht zu beschreiben imstande ist.*“ (Wagner 2008, 48)

Hier setzt der Spieltheoretiker Jesper Juul mit seiner Betrachtung an, die die Eigenheiten des Computerspiels berücksichtigt und dabei auch das von Wagner

monierte Fehlen der eigentlichen Tätigkeit samt emotionaler Motivation inkludiert (vgl. ebd. 48 f.):

1. Spiele haben Regeln
2. Spieler haben veränderliche quantifizierbare Ergebnisse
3. Verschiedene Spielergebnisse sind mit unterschiedlichen Werten verbunden
4. Die Veränderung von Spielergebnissen ist mit Aufwand verbunden
5. Das Erreichen von Spielergebnissen erzeugt Emotionen bei den Spielerinnen und Spielern
6. Die Konsequenzen von Spielergebnissen sind verhandelbar

Dieser computerspieltheoretische Ansatz unterscheidet sich vom Philosophischen Caillois' dadurch, dass das Spiel kein abstraktes von der „wirklichen Zeit und dem wirklichen Raum“ getrenntes Konstrukt ist, sondern der intrinsischen Motivation der Spieler Rechnung trägt.

Außerdem ist Spiel ein so breit gefächertes Begriff, dass man beim Versuch einer Rahmung schon *mit dem Gedanken spielt*, einen etymologischen Vergleich mit anderen Sprachfamilien anzustellen um herauszufinden ob es sich um eine Eigenheit der indogermanischen Sprachfamilie handelt. Da eine solche Untersuchung eine eigene Forschungsarbeit füllen würde, sei nur ein kurzer gedanklicher Ausritt zum einzigen unmittelbaren geographischen Nachbarn gestattet, der sprachlich aus einer anderen Welt zu stammen scheint. Ungarns Landessprache ist im Gegensatz zu allen anderen Nachbarn nicht indoeuropäischen, sondern finno-ugrischen Ursprungs und damit der optimale Gegenstand eines schnellen Vergleichs.

Das Wort Spiel heißt im ungarischen „Játék“. Werden nun die oben angegebenen Beispiele untersucht erhält man trotz unterschiedlicher Sprachwurzel frappierende Übereinstimmungen wie in der folgenden Auflistung erkennbar.

Computerspiel	számítógépes játék
Geschicklichkeitsspiel	ügyességi játék
Spiel des Windes	a szél játéka
Liebesspiel	szerelmi játék

Wortspiel	szójáték
Muskelspiel	izomjáték
Spiel der Wellen	hullámok játéka
mit einem Gedanken spielen	egy gondolattal játszani
Spiel der Radachse im Lager	tengelyjáték
Das Spiel der Wiener Philharmoniker	A Bécsi Filharmonikusok játéka

**Tabelle 1: Vergleich deutscher und ungarischer „Wortspiele“**

Wie man unschwer erkennen kann, fördert ein erster, schneller Vergleich, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, erstaunliche Parallelen zutage. Eine genauere Gegenüberstellung wäre interessant, denn bei der eben vorgenommenen hat sich u.a. auch herausgestellt, dass im Ungarischen sämtliche spielerische Tätigkeiten von Schach bis Fußball nie in Kombination mit dem Verb „spielen“ verwendet, sondern generell verbiert, also zu Verben umfunktioniert werden. Schach spielen und Fußball spielen wären wörtlich übersetzt somit „schachen“ und „fußballen“. Eine erste Konfrontation zweier grundunterschiedlicher Sprachfamilien hat also – zumindest seitens des Autors - unerwartete Ähnlichkeiten zutage gefördert.

### **3.1.3 Zum Phänomen des Spielens**

"Spielen heißt, so tun als ob, wobei Körper und Geist gefordert und geformt werden."  
(Berndt 2005, 20)

Das Spielen ist ein wichtiger Grundstein für die gesunde menschliche Entwicklung. Das Kind lernt im Spiel mit der Welt umzugehen, lernt Realität und Phantasie kennen und unterscheiden, denn im Spiel treffen die innere Welt des Kindes mit seinen Wünschen, Gefühlen und Träumen auf die äußere, reale" Welt, wobei das Spiel als Vermittlungsmedium zu verstehen ist. (vgl. Fritz 1989, 13f) Das Kind findet in der Welt des Spielens sowohl reale als auch Phantasieelemente wieder.

Mit Objekten aus der realen Welt wird die Phantasiewelt dargestellt, dadurch belebt und für die kindliche Seele erlebbar gemacht. Vorstellungen und Wünsche werden wahrgenommen und im Bewusstsein als solche gefestigt, wodurch ein positiver Umgang mit diesen ermöglicht wird. Im Spiel kann mit der Realität und möglichen Änderungen derselben experimentiert werden, soziale Situationen und Konflikte können

reproduziert und im geschützten Rahmen auf eine Weise bearbeitet und auch sensomotorisch trainiert werden, wie es im "echten Leben" nicht möglich wäre.

Aber nicht nur für Kinder, auch für den erwachsenen Menschen hat das Ausleben von Phantasien, Wünschen und Ideen im Spiel zentrale Bedeutung und wird als prägend für das Wesen eines Menschen angesehen. Im unbeschwerten Raum des Spiels, der es erlaubt, Ernst und Pflichten des Lebens vorübergehend zu vergessen, können hemmende Energien abgebaut und neue, positive Energien gewonnen werden. Huizinga sieht das Spiel als Ursprung menschlicher Kultur und Kunst, er spricht vom "Homo ludens", dem "spielenden Menschen" und intendiert, die Kerneigenschaft des Menschen der modernen Zeit damit auf den Punkt zu bringen und so die Begriffe „Homo sapiens“ und „Homo faber“ abzulösen. (vgl. Huizinga 2006, 7)

### **3.1.4 Computerspielgenres**

Die folgende Liste von Computerspielgenres stellt eine für diesen Text relevante Auswahl dar und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

#### 3.1.4.1 Adventure

Das Genre der Adventures blickt auf eine bewegte Entwicklungsgeschichte von fast 35 Jahren zurück. Bezeichnenderweise hieß das erste Abenteuerspiel „Adventure“ (1975) und Experten sind sich uneinig ob es nun namensgebend für das Genre war oder nicht. Viel hat es mit den heutigen Abenteuerspielen nicht gemein. Die Besonderheit von Adventures ist die Schwerpunktlegung auf dem Lösen von Rätseln, dem Auffinden von Gegenständen oder der Beschaffung diverser Informationen. Die ersten Adventures waren textbasiert, mit anderen Worten: man hatte keine visuellen Reize auf dem Monitor, sondern „unterhielt“ sich mehr oder weniger mit dem Computer wie folgt:

Computer: „In der Höhle befindet sich eine Wunderlampe, ein Wischlappen, ein Feuerzeug und ein Spiegel. Was nun?“

Spielereingabe: „Kombiniere Wischlappen und Wunderlampe.“

Computer: „Du rubbelst mit dem Lappen über die Lampe, ein Lampengeist erscheint und gewährt Dir drei Wünsche.“

Wäre die Eingabe des Spielers etwa „Kombiniere Spiegel und Lampe“ oder dergleichen gewesen, wäre die einzige Reaktion nur „Kein Erfolg“, „Keine Reaktion“ oder „Nicht möglich“ gewesen. Mit der beständigen Weiterentwicklung der Computertechnik und dem stetigen Zuwachs an Rechenleistung entwickelten sich Grafikadventures, die es, anfangs in flacher, zweidimensionaler Optik, erlaubte, die besagte Wunderlampe auch tatsächlich auf dem Bildschirm zu betrachten.

### **Ego-Shooter auch First-Person-Shooter, FPS (s. Kap. 3.1.5)**

#### 3.1.4.2 MMORPG

Massively multiplayer online role playing game. Sinngemäß übersetzt: Massen-Mehrspieler-Onlinerollenspiel. Eine Gattung von Onlinespiel, die darauf ausgelegt ist, sich über das Internet mit einem zentralen Server zu verbinden, auf den gleichzeitig extrem viele (World Of Warcraft begrenzt auf 5000, EVE Online bis zu 150000) andere Spieler zugreifen. Sobald ein Spieler auf einem Server landet, der ihm gefällt, verbindet er sich gewöhnlich die darauffolgenden Male wieder mit dem gleichen Server und lernt im Laufe der Zeit viele Mitspieler kennen. Das derzeit am öftesten in den Medien zitierte MMORPG heißt World Of Warcraft und hat ca. 12 Millionen Nutzer weltweit. Der besondere Reiz von Online-Rollenspielen liegt darin, dass sie keinen linearen Aufbau haben, mit der Folge, dass man sich entwickelt in der virtuellen Welt ganz nach den eigenen Vorstellungen entwickelt und lebt.

#### 3.1.4.3 Simulation

Salopp gesagt ist jedes Computerspiel eine Simulation. Innerhalb der Computerspielszene bezeichnen Simulationen jedoch stets möglichst lebensecht simuliertes menschliches Leben. Die Sims gelten definitionsgemäß als Lebenssimulation mit der man im allgemeinsten Sinne des Wortes das alltägliche Leben, vom Arbeiten bis zum Zirkusbesuch auf dem PC nachspielt. Es gibt jedoch kaum etwas, dass man nicht als Simulation spielen könnte, so ist man in Transport Gigant ein Logistikunternehmer, in Airline Tycoon – richtig, ein Airline Tycoon und im Microsoft Flight Simulator ein Pilot, der in einem absolut realitätsnah programmierten Cockpit eine Verkehrsmaschine von Wien nach New York fliegt und dabei – vorausgesetzt der Autopilot bleibt deaktiviert und das Wetter schlägt keine Kapriolen – acht größtenteils ereignislose Stunden vor dem Monitor sitzen und die

Wasseroberfläche bewundern darf. Es schaffen jedoch immer wieder auch ausgefallene Simulationen (zumindest kurzfristig) in die Top Ten, wie der in Deutschland sehr beliebte Landwirtschaftssimulator, in dem man nach Lust und Laune säen und ernten und bei Bedarf auch Traktoren reparieren darf.

#### 3.1.4.4 Strategie (TBS, RTS)

Strategiespiele, egal ob "rundenbasiert" (turn-based strategy, TBS) oder „Echtzeit“ (real time strategy, RTS) werden gerne als Schach der Computerspielwelt bezeichnet. Unabhängig vom übrigen Kontext, sei es das römische Imperium, eine moderne Söldnertruppe oder das Erwirken der galaktischen Übermacht, geht es in Strategiespielen immer um die geschickte Stärkung der eigenen Position durch planvollen Einsatz der eigenen beschränkten Ressourcen. Ob diese Stärkung vornehmlich durch Diplomatie, besonders effizientes Wirtschaften oder das Fokussieren auf militärische Entwicklung geschieht, obliegt den meist sehr langwierigen Überlegungen des Spielers. Strategiespiele wachsen sich, bedingt durch die im Laufe des Spiels stetig anwachsenden Ressourcen (Bevölkerung, Bauten, Truppen, etc.), auf dem Bildschirm fast unvermeidlich zu einer äußerst unübersichtlichen und rechenaufwendigen Angelegenheit aus, die dem unbedarften Beobachter auf den ersten Blick wie ein Breughelsches Wimmelbild erscheinen mag, weshalb bis vor wenigen Jahren noch rundenbasierte 2D oder Pseudo-3D Strategiespiele dominierten. (vgl. Rosenfelder 2008, 114) Eines der bekanntesten RTS ist StarCraft, das sich besonders in Südkorea zu einem Volkssport mit Turnieren, Trainingslagern und Profispielern mit erklecklichen Jahressummen entwickelt hat. (vgl. Böttger et al. 2007, 184)

#### 3.1.4.5 Third-Person-Shooter

Vergleichbar mit einem Ego-Shooter, nur dass der Spieler die Spielwelt nicht durch die Augen des Protagonisten sieht (s. FPS) sondern durch eine Kameraperspektive, die den Protagonisten, wie eine weitere Person, in wenigen Metern Entfernung leicht erhöht verfolgt. In solchen Spielen wird im Gegensatz zum FPS nicht der Spielcharakter selbst mit der Maus gelenkt, sondern die ihn verfolgende Kamera. Die Bewegung des Protagonisten selbst erfolgt wie im FPS mit WASD.



**Abbildung 13: Screenshot Kameraperspektive; Prototype (Activision)**

### **3.1.5 Ego-Shooter (auch First-Person-Shooter, FPS)**

Als Ego-Shooter werden Computerspiele bezeichnet, dessen Spielwelt man durch die Augen des Protagonisten wahrnimmt (s. Abbildung 5 S.14). Man schlüpft sozusagen in die Haut des Hauptdarstellers und wird zu dessen Ego. Aus diesem Grund werden die Spiele auch First-Person-Shooter oder FPS genannt. Die Perspektive ist stets aus der grammatikalisch gesehen ersten Person. Weil diese Sichtweise die Immersion stark erhöht und gleichzeitig ein relativ einfaches Zielen mit einer virtuellen Waffe erlaubt (der Schuss geht dorthin, wohin das Alter-Ego zielt) wurden Actionspiele mit Schießereien zum bevorzugten Anwendungsgebiet dieser Spielerperspektive und der Name Ego-Shooter war geboren. Die ebenfalls gebräuchliche Abkürzung FPS ist leicht mit dem ebenso verbreiteten Akronym für „Frames per Second“ also Bilder pro Sekunde zu verwechseln. Welche Bedeutung FPS jeweils hat, lässt sich aus dem jeweiligen Kontext erkennen.

### 3.1.6 Auswirkung von Gewalt in Computerspielen - Expertenmeinungen

Interessanterweise finden ausschließlich bekennende Nichtspieler unter den Wissenschaftlern und Experten Computerspiele schädlich. Professoren, die sich selbst in die Niederungen des Spielens herabbegeben und sich den durch Computerspielgegner proklamierten schädlichen Auswirkungen sehenden Auges aussetzen, sind ausschließlich gegenteiliger Meinung. Was nicht heißen soll, dass sie im Hobby des Computerspielens den heiligen Gral mit lediglich positiven Auswirkungen sehen. Sie machen sich, so scheint es, lediglich die Mühe, Fehler in Sparten als solche zu deklarieren, und nicht das ganze dahinterliegende System zu verteufeln.

Kommen wir zuerst zu einer Auswahl von Expertenmeinungen, die negative Effekte durch Computerspiele festgestellt haben. Die Auswahl wurde in Anlehnung an die Expertenauswahl der Fernsehsendungen durchgeführt, in der Hoffnung, die professionellen Redaktionen würden zum jeweiligen Thema die geeigneten Koryphäen einzuladen.

#### 3.1.6.1 Prof. DDr. Manfred Spitzer

Leiter der psychiatrischen Uniklinik Ulm und Ansprechpartner Nr. 1 deutscher Kulturpessimisten und öffentlich-rechtlicher Medien muss mit seinem Buch „Vorsicht Bildschirm!“ offenbar den Nerv der Zeit getroffen haben, da es mittlerweile in fünfter Auflage erschienen ist. Bei der Originalausgabe ging wohl ein Raunen durch die Wohnzimmer der Nation, und Bewahrpädagogen mussten dank Sätzen wie

*„Kraftwerke führen zu einer höheren Belastung der Menschen mit Kohlendioxid, Rußpartikel oder Radioaktivität und damit zu gesundheitlichen Risiken und Gefahren. Verglichen mit dem Auto sterben an Kraftwerken jährlich jedoch nur wenige Menschen, selbst wenn man die kleinen Zwischenfälle oder die großen Unfälle von Sellafield, Three Mile Island, Harrisburgh, Chernobyl und Tokaimura mit einbezieht. Viele Menschen nehmen dennoch beispielsweise die Kernkraft so ernst, dass sie gegen sie auf die Straße gehen. Man kann*

*berechnen, dass durch Bildschirm-Medien in Deutschland jährlich deutlich mehr Menschen den Tod finden als durch Autos und Kraftwerke zusammengenommen. Bildschirme erzeugen darüber hinaus ein hohes Maß an Behinderungen und Leid. Warum hat eigentlich noch nie jemand gegen Bildschirm-Medien demonstriert?“ (Spitzer 2006, II)*

erleichtert aufgetaucht haben, berücksichtigt man seine enorme Bildschirmfrequenz zu dieser Thematik. Die Ironie dieses Umstandes inklusive.

Spitzer erklärt in seinem Elaborat die Gefahr von Videospiele unter anderem durch deren perfide Wirkungsmechanismen. So schreibt er:

*„Im Gegensatz zum passiven Fernsehen wird beim Videospiel aktiv geübt und aus der Ich-Perspektive erlebt und gehandelt. Der Spieler ist emotional stärker beteiligt und unterliegt ja auch selbst der virtuellen Gefahr. In neurowissenschaftlicher Hinsicht konnte mittlerweile sogar nachgewiesen werden, dass im Schlaf nach längerem Videospiel vermehrt bildhafte Komponenten des zuvor gespielten Spiels auftreten. [sic]*

*Dies betraf interessanterweise nicht die trivialen Aspekte des Spiels wie beispielsweise den Computerbildschirm oder die Tastatur, sondern dessen spielrelevante grafische Elemente. [sic!]*

*Man weiß seit einigen Jahren aus der naturwissenschaftlichen Grundlagenforschung um die Zusammenhänge zwischen Schlafen und Lernen.“ (ebd. 231 f)*

Das würde bedeuten, dass Kinder, die mit Altergenossen im Sandkasten spielen, sofern sie danach davon träumen, vorrangig von den anderen Kindern bzw. der Interaktion mit ihnen träumen und nicht von der Struktur und dem Aufbau des Sandkastens. Immer vorausgesetzt es handelt sich nicht um Idiot Savants, deren Wahrnehmung bekanntlich von jener „Normalsterblicher“ signifikant abweicht.

Wissenschaftlern gegenüber, die Spitzers Meinung diametral entgegenstehen, passiert ihm selten ein Rundumschlag, wenn allerdings, dann unabhängig davon welcher Fachrichtung sie angehören.

*„Es gibt manifeste Wirtschaftsinteressen an dieser ‚Ballerspielindustrie‘. Das ist ein Markt von 20 Milliarden jährlich. Meiner Ansicht nach sind diejenigen, die da nix dagegen unternehmen, gekauft! So wie in den 70er Jahren Leute gekauft wurden die sagen rauchen ist unschädlich. Das wissen wir ja heute leider, dass da Wissenschaftler gekauft wurden die gesagt haben rauchen ist unschädlich. Das kam erst in den letzten zwei Jahren raus. Ja? Wissenschaftler! Da wurden ganze Forschungsinstitute von der Tabakindustrie gesponsert damit die sagen: Rauchen ist unschädlich! Das wissen wir heute. Und das bis in die 70er Jahre hinein. In Deutschland. Und anderswo auf der Welt natürlich auch. Und heute, das große Geld wird mit den Medien verdient.“ (Spitzer 2006, DVD)*

Man muss ihm jedoch korrekterweise zugute halten, dass ihm diese pauschale Denunzierung aller Forscher mit gegenteiliger Meinung in dieser Form nicht in seinem o.g. Buch passiert ist, sondern bei einem Universitätsvortrag zu selbigem im März 2006. Da dieser Vortrag jedoch auf DVD veröffentlicht wurde und käuflich für jedermann erwerbbar ist, wurde ein Zitat daraus für diese Arbeit als formalwissenschaftlich korrekt erachtet.

Problematisch ist nach Meinung des Autors, dass Spitzer, als Koryphäe auf dem Gebiet der Hirnforschung, zwar durch populärwissenschaftliche Publikationen zu einem der bekanntesten Hirnforscher Deutschlands wurde, sich jedoch selbst durch pejorativ-populistische Aussagen wie diese disqualifiziert und bei vielen neutralen Interessenten statt Aufmerksamkeit eine spontane Abwehrhaltung initiiert.

So kritisiert er unter anderem, dass Ann Wood, ihres Zeichens Erfindern der Kleinstkindersendung „Teletubbies“ trotz der Tatsache geädelt wurde,

*„dass sie nicht nur für das Leiden vieler tausend Kinder unter Lese- und Aufmerksamkeitsstörungen verantwortlich ist, sondern indirekt auch für deren Tod.“ (Spitzer 2006, 136 f)*

oder meint zum Verhalten mancher Eltern, den Bildschirmkonsum ihrer Zöglinge, aus Angst diese könnten zu Außenseitern werden, nicht zu regulieren:

*„Zum Außenseiterargument sei hier klar Klarstellung bezogen: Erstens trifft es nicht zu, denn es sind diejenigen Kinder und Jugendlichen die viel fernsehen, die weniger Freunde haben und eher allein sind. Selbst jedoch dann wenn das Argument zutreffen würde, müsste man es kritisch betrachten: Mit diesem Argument kann man alles rechtfertigen, sogar das Mitlaufen bei Verbrechen (und dafür gibt es gerade in unserem Land ein historisches Beispiel gigantischen Ausmaßes).“ (ebd. 257)*

Die elterliche Befürchtung von Ablehnung ihrer Kinder mit nationalsozialistischem Mitläufertum gleichzusetzen ist bestenfalls geschmacklos. Macht man sich jedoch die Mühe am missionarischen Eifer vorbeizulesen und die Fakten hinter der Meinung zu ergründen stößt man auf einige interessante Studien zum Thema Fernsehen, Spiele und Gewalt. Und auf die Tatsache, dass ihn Studien, die seiner Meinung entsprechen aber keine signifikanten Ergebnisse enthalten das Signifikanzniveau als unwichtig für die Wissenschaft verwerfen lassen

*„Wie der Harvard-Statistiker Robert Rosenthal (1986) sehr eindrücklich gezeigt hat, können kleine Korrelationen jedoch gesellschaftlich sehr bedeutsam sein.“ (ebd. 174)*

wohingegen Studien die ihm widersprechen entweder mit Missachtung gestraft (d.h. gar nicht erst den Weg in sein Buch finden), trotz Signifikanz in die Bedeutungslosigkeit geredet oder in ihrer Validität angezweifelt werden. (ebd. 198ff)

Auf das variable Signifikanzniveau nimmt auch Prof. Peter Purgathofer, Dozent am Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung der TU Wien in seinem Essay Bezug, als er beschreibt, dass viele Studien, die in ihrem Ergebnis nicht den Vermutungen und Hypothesen der Wissenschaftler entsprechen, verworfen werden, und so eine statistische Schiefelage durch falsch-positive Studien entstehen kann. (Purgathofer 2008, 60)

Im analysierten Datenmaterial verdichtet sich Spitzers Buch im Wesentlichen stets auf die gleiche Aussage, nämlich

*[...] virtuelle Gewalt entweder passiv rezipiert übers Fernsehen oder noch schlimmer, aktiv eingeübt am Computerspiel, macht tatsächlich gewalttätig.*<sup>3</sup>

Purgathofer antwortet auf dieses Mantra u.a. mit dem Zitat eines Ergebnisses aus einer aktuellen Studie ([10] 2007, BBFC Research):

*gamers appear to forget they are playing games less readily than film goers forget they are watching a film because they have to participate in the game for it to proceed. They appear to non-games players to be engrossed in what they are doing, but, they are concentrating on making progress, and are unlikely to be emotionally involved;*

Tatsächlich scheint genau das Gegenteil der Fall zu sein: die interaktive Komponente erlaubt die emotionale Beteiligung am Spielgeschehen zu regulieren, stellt also einen Kontrollmechanismus dar. (Purgathofer 2008, 65)

### 3.1.6.2 Prof. Dr. Christian Pfeiffer

Sozialpsychologe, Gründer und Leiter des Kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen (KFN) und ehemaliger Justizminister Niedersachsens gilt neben Manfred Spitzer als einer der schärfsten Kritiker der Ego-Shooter. International bekannt wurde er durch den „Joseph-Fall“, bei dem er als Gutachter, der bis dahin als unglaubwürdig erachteten Mutter des im Schwimmbad verunglückten Joseph Kantelberg-Abdullah, bei ihrer Darstellung, wonach ihr Sohn vor 200 Augenzeugen von Neonazis gequält und hingerichtet worden sei, Glaubwürdigkeit attestierte und einen internationalen Proteststurm über die Teilnahmslosigkeit und virulenten Neonazismus der vermeintlichen Zeugen auslöste. ([11] Spiegel 2000)

---

<sup>3</sup> Eigenaussage in Frontal 21, s. Transkription S. 109

Pfeiffer war im Jahr 2007 einer der Ersten, der nach dem Amoklauf an der Virginia Polytechnic Institute and State University, bei der der Student Seung-Hui Cho 32 Menschen getötet und weitere 59 verletzt hatte, in einem Interview mit der *Passauer Neuen Presse* den Schuldigen in den Computerspielen gefunden hatte:

*„Wer töten will, wird es immer schaffen, an Waffen heranzukommen. Größere Sorge bereitet mir, dass sich vor allem männliche Jugendliche systematisch desensibilisieren durch Computerspiele, die solche Tötungsarien vorzeichnen. Die Mehrheit der jüngeren Amokläufer hat sich erst am Computer in Stimmung geschossen. Ich plädiere deshalb bei gewaltverherrlichenden Killerspielen für ein Werbe- und Verkaufsverbot.“* PNP 18.04.2007 ([11] 2007 heise.de; [12] gamestar.de)

Dass die eigens zur restlosen Aufklärung des Falles einberufene Prüfungskommission keine vier Monate später in ihrem extrem detailreichen, 260-seitigen, vollständig online verfügbaren Untersuchungsbericht ([13] Report of the Virginia Tech Review Panel 2007) festgestellt hatte, dass Seung-Hui Cho bis auf Sonic The Hedgehog (s. Bild) im Alter von neun Jahren überhaupt keine Computerspiele gespielt hatte, konnte an der Tatsache, dass diese bereits öffentlich dafür haftbar gemacht worden waren auch nichts mehr ändern. Das könnte auch daran liegen, dass der Bericht in den Medien weit weniger forciert worden war als die publikumswirksamen jedoch haltlosen Vermutungen.



Innerhalb der Wissenschaftsgemeinde hat sich Pfeiffer Hardliner-Ruf erarbeitet, indem er einen Artikel eines Wissenschaftlerkollegen öffentlich des Plagiarismus bezichtigte und eigenhändig die – in der Tat unzureichend zitierten - Autoren von seiner Entdeckung in Kenntnis setzte. Der Autor, Winfred Kaminski, Prof. am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der FH Köln, hatte die unvollständige Zitation umgehend zugegeben, sie aber angesichts der Tatsache, dass der Artikel für ein nichtwissenschaftliches Publikum gedacht war, abgeschwächt. Zeitgleich veröffentlichte das von Pfeiffer geleitete KFN ein dreiseitiges Paper mit dem Titel „Ein

schlechtes Buch und ein massiver Plagiatsvorwurf“ sowie eine 20-seitige Rezension mit nicht minder unverhohlener Kritik. ([14] Wagner 2008)

### 3.1.6.3 Die Lieblingsstudien der Kritiker

In diesem Kapitel geht es, wie der Titel es erahnen lässt, um jene Studien, auf die sich so gut wie alle europäischen Forscher mit ablehnender Haltung gegenüber Computerspielen beziehen. Im darauf folgenden Kapitel sollten eigentlich jene Experten angeführt werden die in den analysierten Sendungen zugunsten der Computerspiele zu Wort gekommenen sind. Leider hat sich im Rahmen der Analyse ergeben, dass solche in keiner Sendung zitiert oder gar interviewt wurden.

Um die unbestritten beklemmenden Ergebnisse daher nicht lose und unkommentiert im Raum stehen zu lassen, wurden die Aussagen durch die jeweils passenden Gegenaussagen ebenso renommierter Forscher ergänzt, eine Tatsache, die in dieser neutralen Form bisher weder in Studien europäischer Koryphäen und schon gar nicht in den analysierten Nachrichtensendungen zu finden ist.

Die zweifellos meistzitierte Studie ist von den beiden Forschern Craig A. Anderson und Brad J. Bushman von der Iowa State University. Diese Metaanalyse der bis dahin gesammelten einschlägigen wissenschaftlichen Untersuchungen kulminiert in der Aussage, dass die Annahme, durch gewalthaltige Videospiele fände eine eindeutige Gefährdung der Kindesgesundheit auf öffentlicher Ebene statt, klar unterstützt werde:

*These results clearly support the hypothesis that exposure to violent video games poses a public-health threat to children and youths [and] is positively associated with heightened levels of aggression in young adults and children, in experimental and non-experimental designs, and in males and females. [...] In brief, every theoretical derived from prior research and from GAM (General Aggression Model) was supported by the metaanalysis of currently available research on violent video games. (Anderson & Bushman 2001, 353 ff)*

Außerdem erkennen die beiden Forscher nach Durchsicht der Literatur einen stringenten Zusammenhang mit erhöhten Aggressionslevels bei Kindern und jungen Erwachsenen, sowohl in experimentellen als auch nicht-experimentellen Studiendesigns. Ebenso werden aus früheren Forschungsergebnissen und aus dem generellen Aggressionsmodell abgeleitete Theorien durch ihre Metaanalyse gestützt.

Eine Antwort auf ebendiesen Aussageninhalt gibt Jeffrey Goldstein von der niederländischen Universität Utrecht:

*Ich habe so ziemlich alle englischsprachige Forschung über elektronische Spiele, inklusive Video- und Computerspielen, CD-ROM und Onlinespielen, gelesen. Weder die Quantität noch die Qualität der Forschung über Videospiele macht viel Hoffnung auf stichhaltige Aussagen über deren Effekte.*

*Fast jede Studie leidet an unklaren Definitionen (von Gewalt bzw. Aggression), ambivalenten Messgrößen (Verwechslung von aggressivem Spiel und aggressivem Verhalten, zweifelhaften Maßeinheiten von Aggression wie Lärmstößen<sup>4</sup> oder Selbsteinschätzung früherer Aggression) und massiver Verallgemeinerung erhobener Daten. Experimente die den Anspruch erheben die Effekte elektronischer Spiele zu untersuchen, befassen sich selten, wenn überhaupt mit dem Spielen. (Kutner & Olson 2008, 58f)*

Ebenfalls ubiquitär ist der Vergleich der Forscher von Ego-Shootern und dem Schießen mit realen Waffen. Oft und gern wird auf Studien Bezug genommen, die bewiesen haben sollen dass aus Computerspielern Scharfschützen werden, ohne je eine reale

---

<sup>4</sup> Lärmstöße sind in vielen Studien unter Laborbedingungen das Mittel der Wahl zur Feststellung des jeweiligen Aggressionslevels. Die Versuchsperson wird dazu aufgefordert sich mit einem unsichtbaren Gegner in der Weise zu „duellieren“, dass sie einen Knopf schneller drücken als ihr Gegenüber. Wenn sie verlieren, hören sie einen lauten Rauschton, vergleichbar mit dem Ätherrauschen bei zwischen zwei Radiokanälen, dessen Lautstärke und Länge ihr Gegner, oder wenn sie gewinnen sie bestimmen dürfen. Der Gegner ist ein Computer mit fest programmierten Reaktionen, was die Testperson natürlich nicht weiß. „Aggression“ wird in diesen Studien als Lautstärke und Länge des Lärmstoßes definiert. Diese Messmethode wird vor allem dann kritisiert, wenn ihre Ergebnisse eins zu eins als reale Aggressionsauswirkung übernommen werden. (Kutner & Olson 2008, 73f)

Waffe abgefeuert zu haben. Am nun folgenden Beispiel soll gezeigt werden, wie auf Studien Bezug genommen wird die es nicht gibt.

Oberstleutnant (Lt. Col.) Dave Grossman beschreibt im Vorwort zu seinem 1999 veröffentlichten Buch „Stop Teaching Our Kids to Kill“ folgende dramatische Begebenheit:

*Fourteen-year-old Michael Carneal steals a gun from a neighbor's house, brings it to school, and fires eight shots into a student prayer meeting that is breaking up. Prior to stealing the gun, he had never shot a real handgun in his life. The FBI says that the average experienced law enforcement officer, in the average shootout, at an average range of seven yards, hits with approximately one bullet in five. So how many hits did Michael Carneal make? He fired eight shots; he got eight hits, on eight different kids. Five of them were head shots, and the other three were upper torso. The result was three dead and one paralyzed for life. I tell law enforcement officers about this when I train them, and they are stunned. Nowhere in the annals of law enforcement or military or criminal history can we find an equivalent achievement. And this from a boy on his first try.*

*How did Michael Carneal acquire this kind of killing Ability? Simple: practice. At the tender age of fourteen he had practiced killing literally thousands of people. His simulators were point-and-shoot video games he played for hundreds of hours in video arcades and in the comfort of his own home. (Grossman & DeGaetano 1999, 4)*

Kurz zusammengefasst schreibt er, dass ein 14-jähriger Schüler, der in seinem Leben noch keine echte Waffe in der Hand gehalten hat, eines schönen Tages in die Schule spaziert und dort acht Schüsse auf eine sich auflösende Gebetsgruppe von Schülern abgibt. Es geht dabei um den Amoklauf an der Virginia Tech. Das Erstaunliche daran nach Grossman: Alle acht Kugeln haben getroffen und zwar acht unterschiedliche Personen, wobei laut Auskunft des FBI ein durchschnittlich erfahrener Gesetzeshüter, in einer durchschnittlichen Schiesserei, bei einer durchschnittlichen Entfernung von sieben Metern, lediglich einmal je fünf Schüssen trifft. Er führt an, dass der Täter zwar keine

echte Waffe je berührt hätte, dafür aber reichlich Training an Schießsimulatoren in Spielhallen und zu Hause gesammelt hätte. Für ihn ein unwiderlegbarer Beweis für eine Kausalität und somit die Gefährlichkeit von Videospiele.

Wie eine später veröffentlichte Fallstudie auf Basis von über 75 Interviews mit über 100 Personen durch Harding et al. zeigte, hatte Grossman einige Fakten etwas dramatisiert um es formell zu bezeichnen. So bezog sich sein Vergleich der Trefferquote des Amokschützen mit der eines durchschnittlich geübten Schützen fälschlicherweise auf Schusswechsel und nicht auf die in der Schule vorgefundene Situation, bei der der Schüler als einziger eine Waffe hatte und nicht vor Beschuss in Deckung gehen musste. Auf diese Art von Schusswechsel müsste sich seine 20%-ige Trefferquote richtigerweise beziehen.

Des Weiteren war in der Fallstudie zu lesen, dass Michael Carneal sehr wohl schon Erfahrung mit echten Waffen gesammelt hatte. Einerseits hatte er seinem Vater erst eine .38er Pistole sowie später zwei alte Schrotflinten gestohlen und die Pistole versucht in der Schule zu verkaufen, (Harding et al. 2003, 140f) andererseits beschränkte sich die „Erfahrung“ nicht auf das Stehlen oder Verkaufen selbiger, sondern er hatte

*„He snuck into a friend’s father’s garage and stole a .22 pistol and ammunition, the gun he ultimately used in the shooting. He had previously fired guns with this young man and his father.”* (ebd. 140)

auch Schießübungen mit seinem Freund und dessen Vater gemacht. Außerdem schreibt Grossman im Zusammenhang mit der großartigen Treffsicherheit des Burschen lediglich wie viele Schüler er getroffen hatte und nicht aus welcher Position und Entfernung. Diese suggeriert er lediglich über die Angabe des FBI über die durchschnittliche Trefferquote bei einem Abstand von 7 Metern. Aus dem Bericht von Harding et al. gehen diese Daten deutlich hervor. So handelte es sich bei der „Gebetsgruppe“ um 25-30 Schüler, die jeden Morgen vor dem Unterricht zu einem kurzen Gebet zusammentreten.

*„Each morning before school, a group of about 25 to 30 student gathers in the Heath lobby to say a short prayer. When the leader*

*says, "Time to pray", the students join hand, have a one minute or two minute prayer, and then go to class. (ebd. 141)*

*Just as the group was finishing its morning prayer, Carneal slowly fired three shots and then five in rapid succession, making an arc around the lobby. He would later say that he was not aiming the weapon but simply firing into the crowd." (ebd. 142)*

Sie hielten sich bei den Händen, mussten also nahe beieinander stehen und eine geschlossene Gruppe bilden. Während sie das Gebet beendeten schoss Carneal nach eigenen Angaben ohne zu zielen in die Gruppe. Worin genau die von Grossman propagierte Tölsche Großleistung besteht weiß er wohl nur selbst.

Allerdings gelang ihm mit der einfachen und doch so wirkungsvollen und dramatischen Darstellung der kausalen Zusammenhänge von Ego-Shooter Simulationen und realer Treffsicherheit einen echten Klassiker zu schaffen, da sich diese ab da in zunehmender Zahl in diversen Studien wiederfand.

So wandert der Ausdruck Tötungssimulator von einer Behauptung in ein Buch, von einem Buch in eine Studie und schließlich in eine Fernsehsendung, die sich auf Ergebnisse einer Studie beziehen. Auch der in dieser Arbeit bereits vorgestellte Prof. Spitzer bezieht in seiner Argumentation direkt und indirekt auf die Angaben Grossmans. Spitzer verwendet in seinem Buch den beinahe wissenschaftlich fundiert klingenden Ausdruck „Tötungs-Trainings-Software“ (Spitzer 2006, 242) um auf die Gefahr durch den Bildschirm hinzuweisen.

In den folgenden Kapiteln wird wiederholt auf Paragraph 131 Bezug genommen. Um in weiterer Folge eine Vorstellung von seinem Inhalt zu haben, sei er hier angeführt.

### **§ 131 Gewaltdarstellung**

(1) Wer Schriften (§ [11](#) Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,

1. verbreitet,
2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,
3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder
4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen,

wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

(2) Ebenso wird bestraft, wer eine Darbietung des in Absatz 1 bezeichneten Inhalts durch Rundfunk, Medien- oder Teledienste verbreitet.

(3) Die Absätze 1 und 2 gelten nicht, wenn die Handlung der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.

(4) Absatz 1 Nr. 3 ist nicht anzuwenden, wenn der zur Sorge für die Person Berechtigte handelt; dies gilt nicht, wenn der Sorgeberechtigte durch das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen seine Erziehungspflicht gröblich verletzt.

### 3.1.7 Die USK

Kein anderes Kapitel dieser Arbeit ist so prädestiniert Inhalte eingangs über Symbole zu vermitteln wie dieses.



Abbildung 14: Die Alterskennzeichnungen der USK

Als eines der wenigen Länder verwendet Deutschland nicht die europaweit übliche PEGI-Alterskennzeichnung (s. 3.1.8). Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist die in Deutschland für die Alterskennzeichnung von Computerspielen zuständige Institution und – sofern man dem dieser Untersuchung zugrunde liegenden Datenmaterial Glauben schenken mag – Intimfeind aller Computerspielgegner, die in Ermangelung eines ausgeprägten Differenzierungsvermögens die fehlende Allmacht der

USK, für die Einhaltung ihrer Alterskennzeichnung zu sorgen, als Ankerpunkt einer gescheiterten Sozialpolitik sehen.

Die USK ist also jenes Gremium, dem Spiele von der Unterhaltungsindustrie zur Prüfung vorgesetzt werden, um die gesetzlich vorgeschriebene Alterskennzeichnung zu erhalten. Sie geht nach einem durch die USK und dessen Beirat (s. u.) festgelegten Prüfverfahren vor, das im Wesentlichen folgende Bestandteile enthält: (vgl. Hilse & Schulz 2008, 149)

- Die Prüfung auf Vollständigkeit der Unterlagen
- Die technische Prüfung
- Die Aufbereitung des Spieles durch einen Tester
- Die Prüfsitzung
  - Präsentation des Spieles durch einen Tester
  - Anhörung des Antragstellers (sofern vom Antragsteller gewünscht)
  - Diskussion im Prüfungsgremium
  - Abstimmung im Prüfungsgremium
  - Übernahme der Empfehlung oder Veto durch den Ständigen Vertreter / Erteilung der Altersfreigabe
- Verfassen des Gutachtens

Bei dem ersten Punkt bedeutet die Prüfung auf Vollständigkeit nicht in erster Linie ob eingereichte Datenträger den vollen Spielumfang darstellen, sondern vor allem bei komplexeren Spielen zusätzlichen Materialien wie Handbüchern oder Komplettlösungen, die das Durchspielen des Titels erleichtern. Wird der Materialumfang als nicht ausreichend bewertet und nach Rücksprache mit dem Hersteller durch diesen nicht ergänzt, wird der Prüfprozess an dieser Stelle bereits abgebrochen. (ebd., 149f)

Die technische Prüfung gilt der Funktion des Datenträgers. Laufen Installation und Handling der ersten ein bis zwei Spiellevels problemlos? Sind Passwörter notwendig? Falls ja, sind sie verfügbar? Ist eine Internetanbindung notwendig? Muss eine Registrierung durchgeführt werden? Auch die generelle Systemanforderung, sprich wie

stark ein Computer sein muss, um das Spiel ohne Ruckeln spielen zu können fällt unter diesen Punkt des Prüfverfahrens. (ebd., 150)

Nach der grundlegenden technischen Prüfung folgt die Aufbereitung des Spieles durch einen Tester. Im Zuge dessen spielt dieser das Spiel komplett durch und notiert u.a. sämtliche jugendschutzrelevanten Aspekte wie

- Spielidee, Spielthema, Spielziel und Belohnungsstruktur
- die Art und Weise, in der in diesem Spiel die Gewalt präsentiert wird, und die Darstellung der Folgen
- der Anteil der Gewaltdarstellungen an der Spielhandlung
- der Einsatz von Waffen (z.B. fiktiv, aktuell, historisch)
- die Spielatmosphäre und mögliche Identifikationsangebote
- der Realitätsbezug der Spielgeschichte (z.B. historisch / fiktional / real) und der Realitätsgrad der Darstellung
- die akustische Umsetzung des Spielinhaltes, die ebenfalls einen wesentlichen Aspekt der Spielbeurteilung bildet
- das Angstpotehtial und der enthaltene Handlungsdruck

Für die Tester gelten selbstverständlich die Regeln der Unabhängigkeit (von der Computer- und Softwareindustrie) und fachlichen Kompetenz, letztere besonders hinsichtlich des Kinder- und Jugendschutzes, welche durch kontinuierliche Aus- und Weiterbildung gesichert wird. Die Aufbereitung für das Prüfungsgremium muss 1. reliabel, 2. valide und 3. objektiv sein, also dergestalt, dass sich das Gremium auf 1. die Präsentation verlassen kann, 2. den Gutachtern alle relevanten zur Verfügung stehenden Informationen mitgeteilt werden um eine angemessene Entscheidung über die durch den Hersteller beantragte Altersfreigabe fällen zu können und 3. objektiv im Sinne, „*dass alle Angaben auf dem besten Wissen und Gewissen und der Kenntnis des gesamten Spielablaufes beruhen.*“ Letztendlich muss es eine objektive Präsentation sein im Rahmen derer der Gutachter dem Prüfungsgremium relevante Spielstände wie repräsentative Spielelemente vorzuführen und jugendschutzrelevante Aspekte aus o.g. Auflistung darzulegen hat. (ebd., 150f)

Da es zum eigentlich letzten Punkt des Prüfverfahrens, dem Verfassen des Gutachtens kaum erläuterungsrelevante Tatsachen gibt, wird abschließend der eigentlich vorletzte Punkt des Prüfverfahrens näher erörtert. Die sog. Prüfsitzung erfolgt unter Beteiligung von vier Gutachtern sowie ständigen Vertretern der obersten Landesjugendbehörden als Vorsitzenden des Prüfungsausschusses. Bevor der Tester den Gutachtern seinen Prüfbericht präsentiert und dabei ausgewählte Spielinhalte vorführt und das Spielgeschehen erläutert, bekommen diese jeweils eine Kopie ausgehändigt um sich ein kurzes Gesamtbild machen zu können. Während der Präsentation obliegt es dem Tester aufkommende Fragen zu beantworten und Gremienmitgliedern, die der Nachvollziehbarkeit halber Spielszenen selbst nachspielen wollen, erklärend zur Seite zu stehen.

Auch dem Antragsteller ist es erlaubt in diesem Stadium des Prüfverfahrens anwesend zu sein um eventuelle Argumente darlegen zu können, nicht mehr jedoch später in der darauf folgenden Gremiumsdiskussion, in der jeder Gutachter seine individuelle Einschätzung des Spieles hinsichtlich der beantragten Altersfreigabe darlegt und Aspekte vorbringt die für oder gegen diese Kennzeichnung sprechen. In dieser Phase können noch einmal die Tester einbezogen werden, Fragen gestellt und ggfs. Spielinhalte erneut präsentiert werden. Schließlich erfolgt die Abstimmung des Gremiums über die Alterskennzeichnung, eine Entscheidung mit einfacher Mehrheit und unabhängig von der vom Anbieter beantragten Freigabe. (ebd. 151f)

Den Vorsitz hat in jedem Verfahren der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde. Dieser übernimmt, sofern er sie als angemessen einstuft und nicht von seinem Vetorecht Gebrauch macht, die Altersempfehlung als Entscheidung der OLJB und verfügt die Kennzeichnung eines Spieles durch den Erlass eines Verwaltungsaktes. Legt er ein Veto ein, so tritt der in den Prüfgrundsätzen der USK geregelte Instanzenweg in Kraft. Dadurch wird sowohl die Bewertung der Spiele auf Grundlage eines plural zusammengesetzten Gremiums, wie auch die Alterskennzeichnung durch die OLJB als hoheitlicher Verwaltungsakt erreicht. (ebd. 152)

**Sonderfälle:** Werden bei einem Spiel Verstöße gegen das Strafrecht (z.B. Gewaltdarstellung gemäß § 131 StGB (s.o.), Pornographie gemäß § 184 StGB oder die Verwendung verfassungswidriger Kennzeichen gemäß § 86a StGB) festgestellt, müssen

die Gutachter prüfen ob die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste indizierter Medien laut der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erfüllt sind. Ein enge und kontinuierliche Zusammenarbeit mit der BPjM gewährleistet eine einheitliche Auslegung der Kriterien. Wird ein Spiel indiziert, landet es also auf dem Index, ist nicht nur der Verkauf an Minderjährige verboten, sondern auch das Bewerben sowie das Auflegen des Produktes im frei zugänglichen Warensortiment. Es darf nur an Erwachsene auf direkte Nachfrage herausgegeben werden, wird also, wie es in Deutschland so schön heißt, von „unter der Ladentheke“ verkauft. (ebd. 153)

Der Unterschied zwischen einem durch die USK gekennzeichneten Spiel für Erwachsene und einem indizierten Spiel, besteht im Werbeverbot, dem freien Zugang im Verkaufsbereich sowie der Bezeichnung „nicht jugendgefährdend“ vs. „jugendgefährdend“. In den analysierten Sendungen werden speziell die letzten beiden Ausdrücke (absichtlich?) missverständlich emphasiert, indem man Spiele, die brutal sind, jedoch in keiner Hinsicht gegen geltende Gesetze verstoßen und von der USK als für Erwachsene geeignet eingestuft wurden (USK 18), als nicht jugendgefährdend anprangert und im Wissen um die undeutliche Abgrenzung gegeneinander gleich darauf von dreizehnjährigen Spielern spricht.

### **3.1.8 PEGI**

PEGI steht für Pan-European Game Information und ist das erste europaweit einheitliche Alterskennzeichnungssystem. Nach seiner Entstehungsphase Mai 2001 bis Mai 2002, in der mehrmals eine multinationale Expertengruppe zusammentraf, welche mittels eines Unterausschusses 100 Spiele sowohl nach etablierten nationalen Kriterien, als auch anhand des geplanten europäischen Modells testen ließ um etwaige Diskrepanzen und nationale Besonderheiten von vornherein aufzudecken, trat, nachdem die verschiedenen Systeme zu völlig einheitlichen Ergebnissen gekommen waren, im April 2003 das PEGI-System mit folgenden Kriterien für die Alterseinstufung in Kraft: (Bänsch & Mader 2008, 155)

- Gewalt
- Sex- und Nacktszenen
- Diskriminierung

- Drogen
- Furchteinflößende Szenen
- Vulgäre oder sexuelle Ausdrücke
- Glücksspiel

Die Alterseinstufung erfolgt nach einer Skalierung dieser Kategorien, wobei die Faktoren

- Angemessenheit der Inhalte für den Spieler
- Klassifizierung anhand etablierter nationaler Systeme in Europa
- Akzeptanz in verschiedenen europäischen Ländern

besondere Berücksichtigung fanden. (ebd. 156)

Ähnlich der USK verwendet das System für seine Altersempfehlungen fünf Altersklassen, wobei die ersten beiden Altersempfehlungen im Gegensatz zur USK (0 und 6) 3+ und 7+ sind. Als weitere Ergänzung zu nationalen Altersklassifizierungssystemen wurde in Übereinstimmung mit den oben genannten Kriterien außerdem Logos erdacht, die dem Verbraucher den Grund der Einstufung deutlich macht.



Abbildung 15: PEGI-Logos für Gewalt, Sex, Diskriminierung, Drogen, Angst, Vulgärsprache, Glücksspiel

PEGI findet derzeit in 31 Ländern Anwendung.

### 3.1.9 Top 20 der weltweit meistverkauften Computerspiele

Am unmittelbarsten lassen sich Frequenz und Beliebtheit von Spielen an ihren Verkaufszahlen ablesen. Darum und aufgrund der in Bezug auf die Beliebtheit von Ego-Shootern oftmals fälschlich kolportierten Zahlen, wird hier auf die offiziell durch die

NPD<sup>5</sup> Gruppe veröffentlichten globalen Verkaufszahlen für das Jahr 2008 zurückgegriffen. Angaben in Klammern bezeichnen das jeweilige Spielegenre und wurden durch den Autor vorgenommen. Erklärungen zu Genres unter 2.1.4.

Top 20 der weltweit meistverkauften Computerspiele des Jahres 2008 ([4] Giga.de)

- 1. World of Warcraft: Wrath of the Lich King** (MMORPG)
- 2. Spore** (Aufbau-Simulation)
- 3. World of Warcraft: Battle Chest** (MMORPG)
- 4. Age of Conan: Hyborian Adventures** (MMORPG)
- 5. Warhammer Online: Age Of Reckoning** (MMORPG)
- 6. Call Of Duty 4: Modern Warfare** (FPS)
- 7. The Sims 2 Double Deluxe** (Lebens-Simulation)
- 8. World Of Warcraft: Wrath of the Lich King Collector's Ed.** (MMORPG)
- 9. Fallout 3** (3D-Action-Rollenspiel)
- 10. World Of Warcraft: The Burning Crusade** (MMORPG)
- 11. Call Of Duty: World At War** (FPS)
- 12. The Sims 2 FreeTime** (Lebens-Simulation)
- 13. World Of Warcraft** (MMORPG)
- 14. Sins Of A Solar Empire** (Echtzeitstrategie)
- 15. Warcraft III Battle Chest** (Echtzeitstrategie)
- 16. The Sims 2 Apartment Life** (Lebens-Simulation)
- 17. Crysis** (Science Fiction FPS)
- 18. Left 4 Dead** (Horror Ego-Shooter)
- 19. Diablo Battle Chest** (Action-Rollenspiel)
- 20. The Orange Box** (Spielesammlung: Ego-Shooter, FP Action Puzzle)

---

<sup>5</sup> **About The NPD Group, Inc.**

The NPD Group is the leading provider of reliable and comprehensive consumer and retail information for a wide range of industries. Today, more than 1,600 manufacturers, retailers, and service companies rely on NPD to help them drive critical business decisions at the global, national, and local market levels. NPD helps our clients to identify new business opportunities and guide product development, marketing, sales, merchandising, and other functions. Information is available for the following industry sectors: automotive, beauty, commercial technology, consumer technology, entertainment, fashion, food and beverage, foodservice, home, office supplies, software, sports, toys, and wireless.

### 3.1.10 Die Geschichte einer Bedrohung

Wann immer sich ein neues Medium in einer Gesellschaft zu etablieren beginnt, werden Rufe nach Gewährleistung dessen potentiell gefährlicher Eigenheiten laut. Besonders betrifft dies Medien, denen der Makel der Jugend- oder Populärkultur anhaftet. Dabei sind Medien, etymologisch gesprochen, nichts anderes als „in der Mitte Befindliche“ (lat.: *medium* = Mitte) oder Mittler und bilden eine Sphäre der Vermittlung. (vgl. Winkler 2008, 39) Genau so geschieht es bei der Verbreitung der Videospiele.

Wann immer ebendiese Rufe laut werden – und sie werden laut, das ist Gesetz, eine ungeschriebene Bestimmung, ein unsichtbares Manifest, oder physikalisch nüchtern gefasst, eine so unausweichliche Unabänderlichkeit wie die Erzeugung von Energie mittels der Proton-Proton-Fusionsreaktion durch die Sonne – sind sie stets von der unheilvollen Aura des Kindsverderbs durchsetzt, eine Aura die nur durch berufene Missionare der Kindesrettung ruch- und dadurch angreifbar gemacht wird.

Waren es, wie Michael Ehn und Ernst Strouhal in ihrem Buch „Luftmenschen“ schreiben, in früheren Jahrhunderten tatsächlich Priester die mit missionarischem Eifer um die Rettung unserer Seelen bemüht waren

*Bis zur Mitte des 17. Jahrhunderts war das Spiel stets mit Gotteslästerung und Sündhaftigkeit assoziiert, kaum wurde zwischen den Spielen differenziert. [...] Von den vielen kirchlichen Spielverboten waren nicht nur die Karten, Würfeln und das Trik-Trak, eine Vorform des Backgammon, sondern auch das Schachspiel betroffen.*

*Pater Souter warnt 1622 vor dem Schachspiel: es lehre den Straßenräuber Fallstricke zu spannen, ‚macht den Frieden verhaßt und reizt zu den Waffen‘. Nicht selten ist es Gegenstand der Beichte. (Purgathofer 2008, 64)*

war es später ein beinahe repräsentativer Querschnitt durch gehobene Gesellschaftsschichten wie z.B. der Kinoreformer und Jurist Albert Hellwig, der 1911 über den Zusammenhang von Gewalttätigkeit und Filmkonsum meinte

*Ich bin trotzdem aus allgemeinen psychologischen Erwägungen fest davon überzeugt [...] dass ein Kausalzusammenhang [...] besteht, und dass dieser Zusammenhang für mich als erwiesen feststehen würde auch dann, wenn es nicht in einem einzigen Fall gelingen sollte, ihn exakt nachzuweisen.*

Wie unschwer erkennbar, hat jede Zeit ihre Ultima Ratio des jeweilig zeitgenössischen Sittenverfalls. Mitte der 1950er Jahre hatte der Psychiater Fredric Wertham in seinem Werk „Seduction of the Innocent“ den Übeltäter in Form von Comics ausgemacht:

*The difference between the surreptitious pornographic literature for adults and children's comic books is this: in one it is a question of attracting perverts, in the other of making them.*

(Der Unterschied zwischen der verstoßenen pornographischen Literatur für Erwachsene und den Comicheften für Kinder ist folgender: bei einer ist es die Frage des Anlockens von Perversen, bei der anderen die ihrer Formung. Ü.d.A.)

Das Problem war schon damals, wie auch heute, das Publikum. Blickt man nämlich 200 Jahre zurück sieht man sich literarischen Perlen wie Horace Walpoles „The Castle of Otranto“ gegenüber, auf dessen ersten zwei Buchseiten man liest, dass der kränkliche Prinz Conrad an seinem Hochzeitstag von einem riesigen gefiederten Marmorhelm erschlagen wird, um kurz darauf zu erfahren, dass dessen Vater der Braut des Verblichenen erklärt, er habe vor sie zu schwängern, auf dass sie ihm einen Ersatz für seinen Sohn gebäre. Als diese Novelle 1764 veröffentlicht wurde, ging kein Raunen durch die Welt, kein besorgtes Stöhnen ob des potentiellen Einflusses auf die unschuldige Jugend. Warum auch. Kaum jemand konnte lesen und die Bücher waren für die arme, arbeitende Mehrheit der Bevölkerung ohnehin unerschwinglich. (Kutner & Olson 2008, 32)

## 3.2 FERNSEHNACHRICHTENSENDUNGEN

Nachrichtensendungen im Fernsehen begleiten den Alltag des Großteils der Menschen in unserer Gesellschaft. Für jeden sind sie vertraut und selbstverständlich, doch was macht eine qualitativ „gute“ Nachrichtensendung aus? Wie muss recherchiert werden? Was versteht man überhaupt unter einer „Nachricht“ und welche Elemente und Sendungsteile gehören zu einer Fernsehnachrichtensendung?

Diese grundlegenden Aspekte werden im folgenden Kapitel theoretisch aufgearbeitet.

### 3.2.1 Strukturen von Fernsehnachrichtensendungen

Vor einem wissenschaftlichen Diskurs über Fernsehnachrichtensendungen, erscheint es sinnvoll, sich zunächst der Definition von „Nachricht“ an sich zuzuwenden.

Wie fast überall so existiert auch zum Schlagwort „Nachrichten“ keine einstimmig angenommene, offizielle Definition. In der Menge von Definitionsversuchen, die schon ins 19. Jahrhundert und früher zurückreichen, sind vor allem in den neueren Definitionsansätzen wesentliche Gemeinsamkeiten festzustellen sind, die auf einen gewissen definatorischen Konsens deuten.

Einige Definitionsversuche sollen im Folgenden beispielhaft angeführt werden:

*„Die Nachricht muss wahr sein, den Tatsachen entsprechend, sie muss möglichst frei von persönlichen Auffassungen und Gefühlen des Berichtenden, von Werturteil und Zwecksetzungen sein, sie muss sich auf tatsächliche Vorgänge beschränken.“ (Groth 1928, 484)*

*„Nachrichten sind neue sowie wahrheitsgemäß und sorgfältig wiedergegebene Informationen, die a) aktuelle Ereignisse überall auf der Welt zum Gegenstand haben, die b) gegenübergestellt werden anderen wahrheitsgemäß und sorgfältig erarbeiteten Hintergrundinformationen, die zuvor jedoch wie Nachrichten behandelt werden müssen, die c) auf faire Weise von ausgebildeten Journalisten ausgewählt werden, dies jedoch ohne künstliches Ausbalancieren und ohne persönliche politische Motivation oder redaktionelle Einfärbung, die d) in eine Nachrichtensendung aufgenommen werden, weil sie interessant, von allgemeiner Bedeutung oder aber in den Augen der erwähnten Journalisten für die Zuhörer von persönlichem Belang sind, und die e) ohne*

*Furcht objektiv gestaltet werden mit Blick auf die geltenden Gesetze und auf die Programmgrundsätze der BBC bezüglich guten Geschmacks und journalistische Grundsätze.“ (BBC 1976; zitiert nach: Arnold 1982, 28)*

*„Die Nachricht ist eine faire und verständliche Information über Tatsachen, die für Leser oder Hörer erstens neu sind (zugespitzt im englischen Wort für die Nachricht, news) und zweitens eines von beiden: wichtig (und das heißt oft auch: interessant, doch durchaus nicht immer) oder interessant, selbst wenn das Ereignis mich nicht betrifft, zum Beispiel ein Schneesturm in Florida.“ (Schneider/Raue 2008, 62)*

*„Eine Zeitungs-, Radio- oder Fernsehnachricht ist eine 'Neuigkeit' - genauer: eine Mitteilung über ein aktuelles Ereignis, für das ein öffentliches Interesse besteht, oder - spezieller noch - eine nach bestimmten Regeln gestaltete journalistische Darstellungsform.“ (Noelle-Neumann et al. 2002, 328)*

*„Die Nachricht ist eine direkte, kompakte und möglichst objektive Mitteilung über ein neues Ereignis, das für die Öffentlichkeit wichtig und interessant ist.“ (Schwiesau, Ohler 2003, 11)*

Schon früh wurde also als entscheidendes Kriterium der Wahrheitsgehalt und das Fehlen persönlicher Motivation des Überbringers der Nachricht, des Journalisten postuliert, die sorgfältige Recherche nach den geltenden Regeln wird gefordert, sowie der Neuheitswert und die allgemeine Wichtigkeit bzw. ein anzunehmendes bestehendes Interesse an der erbrachten Information.

Derartige Anforderungen gelten also für jene Nachrichtenbeiträge die in Fernsehnachrichtensendungen der Öffentlichkeit dargeboten werden, und mittels Wort, Bild und Ton interessant dargebracht werden müssen.

Dabei greifen Nachrichtenmacher für heute übliche Nachrichtensendung auf einen gewissen Standard an Aufbauelementen zurück.

Die grundlegenden Sendungsteile seien im Folgenden aufgezählt (vgl. [9] European-Mediaculture):

- Moderation
- Wortmeldung

- Filmbeitrag/Nachricht im Film
- Korrespondentenbericht
- Kommentar
- Interview

*Moderation:* Je nach Sendungskonzept gibt es meistens einen, mitunter aber auch zwei Moderatoren einer Nachrichtensendung. Diese/-r moderiert die gesamte Sendung, dazu zählt die Begrüßung und die Verabschiedung sowie die An- und Abmoderation jedes Nachrichtenbeitrages, Einleitung von Filmbeiträgen sowie die Überleitung zum nächsten Thema. Noch während der Moderator im Bild ist und spricht, wird er zum Teil schon visuell durch Grafiken, Bilder etc. unterstützt.

Als *Wortmeldung* wird jenes Sendungselement bezeichnet, in dem der Moderator eine Meldung aus dem "on" vor trägt. Dabei ist nur der Moderator und eine Grafik bzw. ein Foto („Hintersetzer“) zu sehen. Die Meldung wird nicht durch einen Film unterstützt.

Der *Filmbeitrag* ist ein häufig schon vor der Ausstrahlung fertig produziertes Element seiner Nachrichtensendung, bei dem die Informationen sowohl auf der Text- (live von externem Sprecher oder aus dem „off“ im Studio) als auch auf der Bildebene vermittelt werden.

Im *Korrespondentenbericht* berichtet ein Außenkorrespondent vor Ort vom Schauplatz des Ereignisses. Die Beiträge können vorgefertigt oder live sein, oft ist der Korrespondent im Bild zu sehen, mitunter ist auch der Moderator im Studio zu sehen und befragt den Korrespondenten direkt zum Ereignis.

Ein *Kommentar* ist ein Meinungsbeitrag und muss in der An- und Abmoderation deutlich als solcher gekennzeichnet werden. Er wird zu einem bestimmten Thema der Nachrichtensendung von einem weiteren Sprecher (Redakteur) selbst verfasst und vorgetragen.

Beim *Interview* spricht der Moderator der Sendung im Studio über Telefon bzw. Bildeinblendung mit einem Gesprächspartner.

### 3.2.2 Gesetzliche Grundlagen des deutschen Medienrechtes

Wie in jedem gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bereich, so ist auch der Bereich des Rundfunks und der Medien zur Sicherung der Wahrung unserer gesellschaftlichen Werte mit Rechtsgrundlagen und Vorschriftenensammlungen ausgestattet worden, deren Einhaltung von unseren Gesetzen verbindlich gefordert wird.

Zentral sind hier in Deutschland, neben gesetzlich verpflichtenden Leitlinien einzelner Sender, vor allem der Rundfunkstaatsvertrag sowie der Medienstaatsvertrag.

So heißt es in der Präambel des Rundfunkstaatsvertrages (vom 31. August 1991 in seiner jetzt gültigen Fassung (zuletzt geändert durch den Zwölften Rundfunkänderungsstaatsvertrag vom 18. Dezember 2008):

*„Dieser Staatsvertrag enthält grundlegende Regelungen für den öffentlich-rechtlichen und den privaten Rundfunk in einem dualen Rundfunksystem der Länder des vereinten Deutschlands. Er trägt der europäischen Entwicklung des Rundfunks Rechnung.*

*Öffentlich-rechtlicher Rundfunk und privater Rundfunk sind der freien individuellen und öffentlichen Meinungsbildung sowie der Meinungsvielfalt verpflichtet. Beide Rundfunksysteme müssen in der Lage sein, den Anforderungen des nationalen und des internationalen Wettbewerbs zu entsprechen.“*

Und in seinen „Allgemeinen Grundsätzen“ (§3):

*(1) Die in der Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland (ARD) zusammengeschlossenen Landesrundfunkanstalten, das Zweite Deutsche Fernsehen (ZDF), das Deutschlandradio und alle Veranstalter bundesweit verbreiteter Rundfunkprogramme haben in ihren Angeboten die Würde des Menschen zu achten und zu schützen; die sittlichen und religiösen Überzeugungen der Bevölkerung sind zu achten. Die Angebote sollen dazu beitragen, die Achtung vor Leben, Freiheit und körperlicher Unversehrtheit, vor Glauben und Meinungen anderer zu stärken. Weitergehende landesrechtliche Anforderungen an die Gestaltung der Angebote sowie § 41 dieses Staatsvertrages bleiben unberührt.*

Und im Medienstaatsvertrag ist zu lesen:

#### § 11 Inhalte, Sorgfaltspflicht, Meinungsumfragen

*(1) Für die Angebote gilt die verfassungsmäßige Ordnung. Die Vorschriften der allgemeinen Gesetze und die gesetzlichen Bestimmungen zum Schutz der persönlichen Ehre sind einzuhalten.*

*(2) Verteildienste nach § 2 Abs. 2 Nrn. 1 bis 3 und Angebote nach § 10 Abs. 3 haben, soweit sie der Berichterstattung dienen und Informationsangebote enthalten, den anerkannten journalistischen Grundsätzen zu entsprechen. Nachrichten über das aktuelle Tagesgeschehen sind vom Diensteanbieter vor ihrer Verbreitung mit der nach*

*den Umständen gebotenen Sorgfalt auf Inhalt, Herkunft und Wahrheit zu prüfen. Kommentare sind von der Berichterstattung deutlich zu trennen und unter Nennung des Verfassers als solche zu kennzeichnen.*

*(3) Bei der Wiedergabe von Meinungsumfragen in Angeboten, die vom Diensteanbieter durchgeführt werden, ist anzugeben, ob sie repräsentativ sind.*

## § 12 Unzulässige Mediendienste, Jugendschutz

*Die für Mediendienste geltenden Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages finden Anwendung.*

### 3.2.3 Qualität von Fernsehnachrichtensendungen

*„Die Diskussion in Journalismus, Wissenschaft und Politik um die Qualität von Medienangeboten ist eine kaum überschaubare, schon Jahrzehnte andauernde Debatte, deren Endpunkt noch immer nicht absehbar ist.“*, so Gregor Daschmann, Professor am Institut für Publizistik der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Daschmann 2009, 257)

Die Frage um die Qualität von *Fernsehnachrichtensendungen*, die hier von Interesse ist, stellt einen Teilaspekt dieser Debatte dar, die sowohl bezogen auf Nachrichtenangebote öffentlich-rechtlicher als auch privater Fernsehsender, wie auch die beiden vergleichend geführt wird.

Der Begriff Qualität, vom lateinischen *qualitas* (= Beschaffenheit, Merkmal, Eigenschaft, Zustand) stammend, bezeichnet laut Brockhaus (1979)

*„1. Eigenschaft, Beschaffenheit, besonders im Unterschied zur Quantität; 2. Güte, Wertstufe [...]“* (Der neue Brockhaus 1979, Bd. 4, 309) und in einer späteren Auflage des Brockhaus (1999) ist zu lesen:

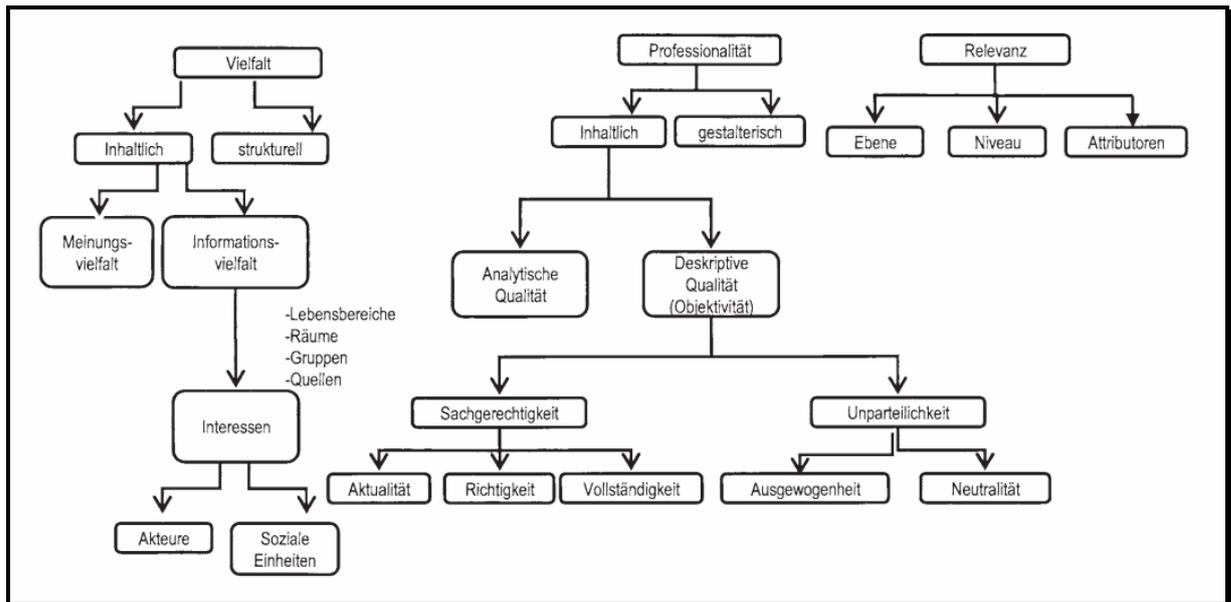
*„1. allgemein: Gesamtheit von charakteristischen Eigenschaften, Beschaffenheit; Güte; von Personen, meist im Plural: gute (moralische) Eigenschaften. 2. Philosophie: in Aristoteles' Ontologie: die wesentliche Eigenschaft eines Dings, die es zu dem macht, was es ist [...]“* (Der Brockhaus 1999, Bd. 11, 252)

Im Gegensatz zu anderen Bereichen, wie etwa dem Konsumgüterbereich, ist die Qualität von Informationen und Informationsvermittlung ein nur schwer fassbares und schwer durch Messwerte und Normen prüfbares Phänomen. Zwar existieren zahlreiche Versuche, Definitionen von Qualität für den Medien- und speziell für den

Informationsvermittlungsbereich zu formulieren, doch eine allgemeingültige Normierung, die Bedingung/Basis für eine gut funktionierende Qualitätssicherung bedeuten würde/wäre, ist bis dato noch nicht gefunden. Durch Landesmediengesetze, Staatsverträge und andere rundfunkrelevante Bestimmungen greift der Gesetzgeber im Medienbereich daher verstärkt ein, im Versuch, trotzdem ein gewisses Maß an Qualitätssicherung zu erzielen. (vgl. Daschmann 2009, 257)

Die Qualität von Fernsehnachrichten kann als multidimensionales Konstrukt begriffen werden, das sich aus mehreren Dimensionen speist. Die Dimensionen *Vielfalt* (der Strukturen, Quellen, Meinungen, Informationen über Lebensbereiche, Räume, Gruppen und Interessen -

nicht nur klassische Themenbereiche wie Politik und Wirtschaft, sondern auch Soziales, Kulturelles und Sport etwa sollte abgedeckt werden, um der gesellschaftlichen Vielfalt Rechnung zu tragen, repräsentiert durch Vielfalt der Akteure und Themen), *Relevanz* (Bedeutsamkeit der Inhalte und Sachverhalte, also die Wirkungsintensität, die Wertezentralität, die räumlichen oder emotionalen Nähe und die Nachhaltigkeit der geschilderten Sachverhalte, erhärtet durch Urteile relevanter Instanzen), *Professionalität* (der gestalterisch und inhaltlich angemessene Umgang mit den Themen, der analytische Tiefe, Aktualität, Sachgerechtigkeit also Richtigkeit und Vollständigkeit sowie Unparteilichkeit fordert), *Publikumsakzeptanz* (Publikumseinschätzung) sowie *Rechtmäßigkeit* (Einhalten der für Medienangebote geltenden substanziellen rechtlichen Bestimmungen, wie Achtung der Menschenwürde, Jugendschutzgesetze oder Rundfunkstaatsverträge – zum Beispiel zur Trennung von Programm und Werbung) sind dabei die am häufigsten diskutierten Kriterien, deren Vorhandensein Nachrichtensendungen als glaubwürdig, verlässlich und seriös gelten lassen. (vgl. Daschmann 2009, 260) Doch als entscheidend werden weniger die Qualitätsmerkmale an sich, als viel mehr deren Operationalisierung angesehen, die funktionierende Beziehung zwischen den spezifischen Eigenschaften der Medienangebote und den Bedürfnissen der Rezipienten. (vgl. ebd., 257)



**Abbildung 16: Graphische Darstellung der Indikatoren für Qualität von Nachrichtensendungen.**  
 Quelle: Daschmann 2009, 261, Abb. 1; mit Verweis auf Schatz/Schulz (1992) In: Media Perspektiven 11/1992, 690 -672 sowie Maurer/Reinemann (2006): Medieninhalte, Wiesbaden

An Studien zur Erfassung der Nachrichtenqualität verschiedener Anbieter im deutschsprachigen Raum mangelt es. Die wenigen Einzelstudien, die sich annähernd vollständig an den dargestellten Dimensionen orientieren, untersuchen meist lediglich Einzelereignisse, die kontinuierlichen Studien zur Nachrichtenqualität wiederum erheben längst nicht alle Indikatoren. Auch der dokumentierte Vergleich öffentlich-rechtlicher und privater Sender bleibt aus. (vgl. Daschmann 2009, 260)

Daschmann postuliert, dass lediglich fünf Studien<sup>6</sup> in den letzten Jahren den geforderten wissenschaftlichen Kriterien zur Bestimmung von Nachrichtenqualität entsprechen, indem sie über längere Untersuchungszeiträume hinweg vergleichend die Qualitätsaspekte bei Fernsehnachrichten messen und diese sachgerecht darzustellen in der Lage sind. (vgl. ebd.)

Auf die Resultate dieser fünf Untersuchungen beziehen sich im Wesentlichen die folgenden Ausführungen. / Auf diese soll im Folgenden eingegangen werden.

<sup>6</sup> Es sind dies die kontinuierlichen Inhaltsanalysen der ARD/ZDF-Programmanalyse des Kölner Instituts für empirische Medienforschung (IFEM) (Udo Michael Krüger); die Nachrichtenwertstudie der Projektgruppe um Georg Ruhrmann und Michaela Maier; die ALM-Studie (Hans-Jürgen Weiß und Joachim Trebbe); die Dissertation von Torsten Maurer sowie die Befragungen des ARD-Trend, zur Informationsqualität aus Zuschauersicht (vgl. Daschmann 2009, 260)

### 3.2.4 Öffentlich-rechtliche und private Nachrichtensendungen im Vergleich

Im Rundfunkstaatsvertrag werden einheitliche Regelungen für das deutsche Rundfunkrecht geschaffen, an die öffentlich-rechtlicher ebenso wie privater Rundfunk sich zu halten verpflichtet ist.

Im Rundfunkstaatsvertrag vom 31. August 1991 in seiner jetzt gültigen Fassung (zuletzt geändert durch den Zwölften Rundfunkänderungsstaatsvertrag vom 18. Dezember 2008) wird in den „Vorschriften für den öffentlich-rechtlichen Rundfunk“ (II. Abschnitt), diesem folgender Auftrag erteilt:

#### § 11 - Auftrag

*(1) Auftrag der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten ist, durch die Herstellung und Verbreitung ihrer Angebote als Medium und Faktor des Prozesses freier individueller und öffentlicher Meinungsbildung zu wirken und dadurch die demokratischen, sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Gesellschaft zu erfüllen. Die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten haben in ihren Angeboten einen umfassenden Überblick über das internationale, europäische, nationale und regionale Geschehen in allen wesentlichen Lebensbereichen zu geben. Sie sollen hierdurch die internationale Verständigung, die europäische Integration und den gesellschaftlichen Zusammenhalt in Bund und Ländern fördern. Ihre Angebote haben der Bildung, Information, Beratung und Unterhaltung zu dienen. Sie haben Beiträge insbesondere zur Kultur anzubieten. Auch Unterhaltung soll einem öffentlich-rechtlichen Angebotsprofil entsprechen.*

*(2) Die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten haben bei der Erfüllung ihres Auftrags die Grundsätze der Objektivität und Unparteilichkeit der Berichterstattung, die Meinungsvielfalt sowie die Ausgewogenheit ihrer Angebote zu berücksichtigen.*

Dieser als *Bildungsauftrag* bekannte Forderungskatalog, insbesondere der Auftrag, die „demokratischen, sozialen und kulturellen Bedürfnisse der Gesellschaft“ zu erfüllen, einen „umfassenden Überblick über das internationale, europäische, nationale und regionale Geschehen in allen wesentlichen Lebensbereichen“ zu geben, und dabei „der Bildung, Information, Beratung und Unterhaltung“ zu dienen, ist zwar alles andere als anspruchlos, besonders hoch gegriffen klingt auch die Forderung, die „internationale Verständigung, die europäische Integration und den gesellschaftlichen Zusammenhalt in Bund und Ländern zu fördern“, sie finden ihre Rechtfertigung jedoch in ihrer Finanzierung durch öffentliche Gelder der Rundfunkgebühr.

In den „Vorschriften für den privaten Rundfunk“ (III. Abschnitt), der seine Rundfunkprogramme aus Werbung und Teleshopping, durch Entgelte der Teilnehmer

(etwa Abonnements), sowie aus eigenen oder sonstigen Mitteln finanziert, sind keine derart dichten Bildungspflichten postuliert, hier heißt es unter „Programmgrundsätze, Sendezeit für Dritte“ (5. Unterabschnitt) lediglich:

#### § 41 – Programmgrundsätze

[...]

*(2) Die Rundfunkvollprogramme sollen zur Darstellung der Vielfalt im deutschsprachigen und europäischen Raum mit einem angemessenen Anteil an Information, Kultur und Bildung beitragen; die Möglichkeit, Spartenprogramme anzubieten, bleibt hiervon unberührt.*

Mit diesen unterschiedlichen Voraussetzungen und Aufträgen gehen die öffentlich-rechtlichen und die privaten Anbieter also auf Sendung und an dieser Stelle soll ein Blick auf die Umsetzung dieser Forderungen geworfen und anhand deren Nachrichtensendungen nun kritisch bezogen auf Programmgestaltung, Nachrichtenqualität sowie Zuseherfrequenzen und Frequenzänderungen betrachtet werden.

Dies geschieht anhand der von Daschmann (2009) erhobenen Befunde aus den fünf (in Fußnote 6 angeführten) Untersuchungen zu Nachrichtenwert und Programmgestaltung.

Es kommen diese Studien den hohen wissenschaftlichen Anforderungen seriöser, objektiver Forschung nach den geltenden Qualitätskriterien für Nachrichtenqualität nach. Bei Vergleich der Ergebnisse der fünf Studien zeigt sich deren hohe Synchronität, die unabhängig vom jeweiligen Auftraggeber – zum Teil wurden die Studien unter Mitbeteiligung von öffentlich-rechtlichen Anstalten in Auftrag gegeben – und bei unterschiedlichen Operationalisierungen ungebrochen vorhanden ist, und spricht für die Validität der Befunde. (vgl. Daschmann 2009, 264)

Da es sich bei den erhobenen Befunden um Langzeiterhebungen handelt, sind auch die Ergebnisse nicht als Momentaufnahmen, sondern vielmehr als bewusste Programmentscheidungen zu betrachten.

Zunächst fällt auf, dass die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender im Vergleich zu den privaten ein umfangreicheres Nachrichtenangebot offerierten. Bezogen auf die Nachrichtenqualität zeigt dieses eine größere Vielfalt der Formate und der abgedeckten Ereignisregionen und statuiert sich im Ganzen näher an den Qualitätskriterien für gute Nachrichtensendungen. Eine wesentliche Erkenntnis aus den Untersuchungen bezieht

sich auf die Einhaltung des Trennungsgebotes von Nachricht und Meinung, dieses wird von den öffentlich-rechtlichen Anstalten klarer umgesetzt als von den privaten.

Während sich die öffentlich-rechtlichen, den erhobenen Befunden zufolge, bei der Nachrichtenauswahl stärker an politischen und gesellschaftlichen Relevanzkriterien orientieren, belegen für die privaten Anbieter emotionale und unterhaltende Elemente einen höheren Stellenwert. Der Trend zur Visualisierung von Emotion – der in den Nachrichten aller Sender festgestellt werden kann – ist hier stärker ausgeprägt vorhanden. Politische Themen und Politikberichterstattung nimmt bei den Privaten (zunehmend) weniger Umfang ein, ist jenseits der Nachrichtensendungen nur marginal vorhanden und erfüllt damit gerade nur die Mindestanforderungen, so Daschmann (2009, 262, 264), es wird schwerpunktmässig auf boulevardeske Themen gesetzt. „Dies“, so Daschmann weiter, *„entspricht der Anforderung des „Grundstandards“ an die privaten Anbieter, wie sie das Bundesverfassungsgericht formuliert hat und bedeutet im dualen System einen Zuwachs außenpluraler Nachrichtenvielfalt für den Fernsehzuschauer und ist insofern zu begrüßen“*. (ebd.)

Obwohl auch in Publikumsbefragungen von den Zuschauern den Öffentlich-rechtlichen *„die größere Verlässlichkeit, Sachkundigkeit, Objektivität und kritische Distanziertheit in ihren Sendungen“* zugesprochen wird, zeigt sich ein deutlicher Zuwachs an Publikumsakzeptanz auf Seiten der Privaten. Beliebtheit und Einschaltquoten, der Publikumszuspruch also - bei den Privaten die „zentrale Währung“ – und das Maß an Qualität einer Sendung stehen im Spannungsverhältnis und fallen nur zu oft deutlich auseinander. Es ist nicht immer das Relevante und rechtmässig Einwandfreie, das beim Publikum den größten Anklang findet, wie die häufig geführte Debatte um das Spannungsverhältnis von Quote und Qualität deutlich macht. (vgl. Daschmann 2009, 259)

So lässt sich zusammenfassen, dass – wenngleich dem zu verzeichnenden Publikumszuwachs bei Nachrichtensendungen auf Seiten der privaten Sender Beachtung gebührt, es dennoch die öffentlich-rechtlichen Anbieter sind, deren Nachrichten in Deutschland die eingeforderte Qualität des Fernsehnachrichtenangebotes sichern.

## **4. METHODE UND BEGRÜNDUNG DER METHODENWAHL**

### **4.1 ALLGEMEINE ÜBERLEGUNGEN**

Untersucht werden soll, wie ausgesuchte audiovisuelle Medien über ein bestimmtes Genre von Freizeitbeschäftigung, in diesem Fall Computerspiele, im Besonderen Ego-Shooter, berichten. Ein soziales Phänomen soll also aus medienwissenschaftlicher Sicht betrachtet und analysiert werden.

Gerade einer sozial verankerten und medienwissenschaftlich betrachteten Thematik wie dieser, wo Pro und Kontra, Befürworter und Gegner auch im wissenschaftlichen Diskurs mitunter hart aufeinanderstoßen, ist es für „gute Forschung“<sup>7</sup> die unumgängliche Voraussetzung, dass eine Methode gefunden wird, die festgefahrene Denkmuster und mitgebrachte Vorerfahrungen aufzubrechen in der Lage ist.

Um das zu erreichen und dabei tief genug in die Materie einzudringen und allen relevanten Aspekten Beachtung zu schenken, soll also nicht eine Theorie Ausgangspunkt der Forschung sein, da diese stets eine vorhandene Ansicht widerspiegelt.

Theorien, die in dieser Forschung untersucht werden, sollen in einem ersten Schritt der Analyse aus dem Gegenstand selbst generiert und im Zuge der weiteren Analyse dann an diesem methodengeleitet überprüft werden.

Die Wahl der geeigneten Methode bedurfte einiger Probeläufe mit unterschiedlichen Forschungsansätzen, bis schließlich der passende Ansatz, der den strengen Anforderungen guter Wissenschaft gerecht wird und dabei dieses spezielle Problemfeld in geeigneter Weise erfassen kann, gefunden wurde.

---

<sup>7</sup> Kriterien von „guter Forschung“ bzw. „guter Wissenschaft“ siehe Ausführungen auf S.64

## 4.2 QUALITATIVE FORSCHUNG

In Fragen der Sozialwissenschaften findet *quantitative* Forschung immer weniger Beachtung, da ihre Fragestellungen und Ergebnisse häufig zugunsten der Einhaltung von methodischen Standards zu weit von Alltagsfragen und -problemen entfernt bleiben (vgl. Flick 2000, 12).

Nach Strauß und Corbin sind Forschungen besonders über soziologische Problemfelder ihrem Wesen nach angemessener mit qualitativen denn mit quantitativen Methoden zu beforschen. Qualitative Methoden können verstehen helfen, was hinter wenig bekannten Phänomenen liegt und geben auch Aufschluss über "verwickelte Details, die mit quantitativen Methoden schwierig aufzuzeigen sind". Sie können benutzt werden, um überraschende und neuartige Erkenntnisse über Dinge zu erlangen, über die schon eine Menge Wissen besteht. (vgl. Strauß/Corbin 1996, 4f)

Für die Untersuchung der Darstellungen von Ego-Shootern in Nachrichtensendungen wird daher eine Methode der qualitativen Forschung herangezogen.

Eine ausschließlich hermeneutisch-interpretative Analyse entspräche dem Anspruch dieser Forschungsarbeit nicht, da ihr die methodischen Instrumente zur objektiven Erkenntnis in letzter Instanz fehlen (vgl. Lamnek 2005, 74). Auf das einfache Interpretieren der Sendungen zum simplen Auffinden von Sinnzusammenhängen wird zugunsten des Erforschens der Art der Darstellung verzichtet werden. In einer qualitativen Datenanalyse sollen alle relevanten Aussagen in den Nachrichtensendungen als einzelne, sinntragende Elemente betrachtet, kodiert und analysiert werden. Erst die dadurch gewonnenen gegenstandsbezogenen Theorien werden dann erklärend aufgeschlüsselt und als Analyseergebnisse hermeneutisch interpretiert.

Die Analyse der Sendungen wird weitgehend nach der Methode der Grounded Theory nach Strauß & Corbin (1996) sowie Glaser & Strauß (1998) erfolgen.

*Überall dort, wo eine komplexe soziale Wirklichkeit nicht allein durch Zahlen erfassbar ist, sondern wo es um sprachvermittelte Handlungs- und Sinnzusammenhänge geht, lassen sich die Techniken der Grounded Theory zur Modell- und Theoriebildung einsetzen. (Legewie 1995, VII)*

### 4.3 GROUNDED THEORY

Die Grounded Theory ist eine qualitative Forschungsmethodologie mit dem Ziel, systematisch eine gegenstandsverankerte Theorie zu entwickeln.

Gegenstandsverankert bedeutet, dass die Theorie aus der Untersuchung des Phänomens generiert wird, welches sie abbildet. Sie sollte dazu sorgfältig von den Daten abgeleitet werden, um der alltäglichen Wirklichkeit des untersuchten Gegenstandsbereiches gerecht zu werden und schließlich in ihrer Aussage mit diesem übereinzustimmen. (vgl. Strauß/Corbin 1996, 7ff)

Ein wesentliches Merkmal der Grounded Theory ist nach Strauß und Corbin, dass hier am Anfang nicht eine Theorie steht, die anschließend bewiesen werden soll. Am Anfang steht vielmehr ein Untersuchungsbereich - *was* in diesem Bereich relevant ist, wird sich erst im Forschungsprozess herausstellen. (Strauß/Corbin 1996, 8)

Der analytische Prozess ist gekennzeichnet durch ein ständiges Wechselspiel von Datenerheben, Kodieren des Datenmaterials (Herausbilden von Konzepten und den dazugehörigen Kategorien), Analysieren und wieder Zurückgehen ins Forschungsfeld zur Überprüfung und zum weiteren Auffinden relevanter Aspekte und Zusammenhänge in den Daten vor dem Hintergrund der ersten Teilergebnisse.

Durch diese Methodologie werden also die Konzepte der Theorie und ihre Beziehung zueinander nicht nur erzeugt, sondern sie werden im Zuge des analytischen Prozesses auch schon vorläufig getestet. Es ist Voraussetzung für die Forschung nach den Methoden der Grounded Theory, im Zuge der Analyse immer wieder zum Datenmaterial zurückzukehren und die bisher gewonnenen Annahmen erneut zu prüfen, um sie zu bestätigen oder zu verwerfen. (vgl. Lamnek 2005, 109f; Strauß u. Corbin 1996, 9f)

Forscher, die mit der Grounded Theory arbeiten, müssen sich wie alle Forscher mit Fragen über ihre Interpretationen, analytischen Vorgehensweisen, Validität usw. auseinandersetzen. Die der Forschung zugrunde liegenden Wissenschaftskriterien (Forschungsstandards) müssen der jeweiligen Untersuchung angemessen sein und vor allem ausreichend explizit gemacht werden, sodass die Forschung die Kriterien einer „guten Wissenschaft“ erfüllt. Das sind bei der Grounded Theory: Signifikanz, Vereinbarkeit von Theorie und Beobachtung, Generalisierbarkeit, Reproduzierbarkeit,

Präzision, Regelgeleitetheit und Verifizierbarkeit. (vgl. Strauß u. Corbin 1996, 11f u. 214ff)

#### 4.4 DATENMATERIAL

Von Interesse war, wie in den Medien mit einem so bedeutenden Phänomen wie dem Computerspielen, das soziokulturell nicht nur bei unserer Jugend so fest verankert ist, umgegangen wird.

Aufgrund der Tatsache, dass immer noch Fernsehnachrichten das zur Informationsgewinnung mit Abstand am meisten genutzte Medium ist (vgl. Abbildung 2, S. 7), wurden zur Untersuchung das audiovisuelle Medium Fernsehen herangezogen. Dabei beschränkte man sich auf Beiträge aus dem deutschen Sprachraum, da es der mitteleuropäische Kulturkreis ist, dem das Interesse der Untersuchung gilt.

Das Datenmaterial der vorliegenden Arbeit bilden also Beiträge in Nachrichtensendungen, die explizit Ego-Shooter (pejorativ „Killerspiele“ genannt) zum Thema haben. Die Bedingung, nur solche Sendungen zur Analyse heranzuziehen, die explizit Ego-Shooter oder einen quasi-synonymen Begriff (wie 3D-Shooter, Gewaltspiele, Killerspiele u.ä.) im Titel haben oder im Senderarchiv unter einem dieser Begriffe beschlagwortet sind, sollte die Recherche regelgeleitet und generalisierbar halten. Die Recherche wurde auf Sendungen beschränkt, die längstens vor fünf Jahren ausgestrahlt wurden, da dieser Zeitraum noch in unmittelbarem Zusammenhang und Einfluss auf den heutigen gesellschaftlichen Status Quo zu sehen ist.

Die Entscheidung, ausschließlich die Archive der öffentlich-rechtlichen Sender nach Sendungen, die die an sie gestellten Voraussetzungen erfüllten, abzufragen, lag in der Tatsache begründet, dass von den Zuschauern den Öffentlich-rechtlichen „*die größere Verlässlichkeit, Sachkundigkeit, Objektivität und kritische Distanziertheit in ihren Sendungen*“ (vgl. Daschmann 2009, 259) zugesprochen wird, diese daher für die Menschen die erste Instanz zur Informationsgewinnung darstellt.

Unter den genannten Recherchebedingungen fanden sich schließlich 9 Sendungsbeiträge, die zur Analyse herangezogen werden sollten.

<b>Sender</b>	<b>Sendungstitel</b>	<b>Beitragstitel</b>	<b>Dauer (Min.)</b>
ZDF	Aspekte	Wie Kinder Spaß am morden finden	05:52
3sat	Bauerfeind	Spielend in die Chefetage	05:02
ZDF	Frontal 21 (2004)	Videogemetzel im Kinderzimmer	08:00
ZDF	Frontal 21 (2005)	Gewalt ohne Grenzen - Brutale Computerspiele im Kinderzimmer	08:18
ZDF	Heute Journal	Thema Killerspiele und Verbot	08:05
BR	Kontrovers	Online-Krieg im Kinderzimmer - Wie wirken Killerspiele	06:00
ARD	Panorama (04/07)	Wenn Computersucht die Kindheit zerstört	08:20
ARD	Panorama (02/07)	Morden und foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet	06:23
ZDF	ZDF Reporter	Ballern trotz Altersbeschränkung	10:58

Die analytische Beachtung galt vorwiegend dem gesprochenen Wort, nur sekundär wurden das Bildmaterial und die musikalische Untermalung forschungstechnisch berücksichtigt. Bildmaterial wurde dann analytisch betrachtet, wenn es sich um Filmeinspielungen von Alltagsszenen der „Computerspieler“ oder Computerspielszenen auf einem Monitor handelt. Besonders dann, wenn Aussage bzw. Musikuntermalung und gezeigter Bildinhalt nicht übereinstimmen wurde dieser gesondert betrachtet.

Das Gros der analytischen Einheiten und Codes also beziehen sich auf verbalsprachliche Inhalte.

## 4.5 FORSCHUNGSDESIGN DER VORLIEGENDEN ARBEIT

### 4.5.1 Methodisches Vorgehen

Das methodische Vorgehen zur qualitativen Datenanalyse der ausgewählten Nachrichtensendungen erfolgt also nach der von Strauß und Corbin (1996) sowie Glaser und Strauß (1998) entwickelten Methode der Grounded Theory, einer Forschungsstrategie zur induktiven Theoriegenerierung.

In ihren Abhandlungen (s.o. 1996; 1998) wird die methodische Vorgehensweise ihres wissenschaftstheoretisch begründeten Forschungsstils von den Autoren als ein „abgestimmtes Arsenal von Einzeltechniken“ vorgestellt, detailliert und anschaulich erklärt, um es zu ermöglichen, induktiv (aus den Daten heraus) zu einem zu untersuchenden Phänomen methodengeleitet, schrittweise eine in den Daten begründete Theorie, eben eine „grounded theory“ zu entwickeln. (vgl. Legewie 1996, VII)

Demgemäß bildet die Grounded Theory also die Grundlage der Untersuchung, die, wie von Strauß gefordert, an die vorliegende Forschungsfragestellung angepasst wurde. (vgl. Strauß & Corbin 1996, XI)

Im Folgenden seien die Grundverfahren einer Untersuchung nach den Methoden der Grounded Theory vorgestellt.

1. **Das offene Kodieren** – dieses umfasst das anfängliche Benennen von relevanten sinntragenden Inhalten, den so genannten *Konzepten*, die dann inhaltlich miteinander verglichen, und wenn sie sich auf ein ähnliches Phänomen beziehen, gemeinsam in Klassifikationen von Konzepten, den *Kategorien*, gruppiert werden. (vgl. Strauß & Corbin 1996, 43ff)

Mit *theoretischer Sensibilität*, also einer guten Balance aus forscherscher Kreativität und den formalen Kriterien guter Wissenschaft, wird in repetitiven Zyklen auf neue Weise über die Daten nachgedacht, es werden Eigenschaften, Ausprägungen und Zusammenhänge ausgearbeitet, die die Ergebnisse zum Teil neu gruppieren und dabei weiter in der Realität verankern sollen. (vgl. Strauß & Corbin 1996, 56ff)

2. **Das axiale Kodieren** – dabei geht es detailliert um Verbindungen und Beziehungen der Kategorien zu ihren Subkategorien und Konzepten sowie der Kategorien untereinander. Wieder werden die Daten neu betrachtet und anhand von Bedingungen, Kontext und Konsequenzen neu in Beziehung zueinander gesetzt. In einem solchen Kodier-Paradigma werden Hypothesen zu möglichen Beziehungen der Kategorien und Konzepte aufgestellt und überprüft. (Strauß & Corbin 1996, 75ff)
  
3. **Beim selektiven Kodieren** – geht es letztendlich um die Entwicklung der Theorie. Man spricht hier vom *Integrieren* des im oben beschriebenen Prozess gesammelten und analysierten Datenmaterials, der gesamten interpretativen Arbeit also, indem eine *Kernkategorie* in den Daten gefunden werden muss. Diese Integration der Daten „unterscheidet sich nicht sehr vom axialen Kodieren. Sie wird nur auf einer höheren, abstrakteren Ebene der Analyse durchgeführt.“ (Strauß & Corbin 1996, 95)

Die Kernkategorie muss so gewählt werden, dass alle Hauptkategorien mit ihr anhand des Kodier-Paradigmas (Eigenschaften, Bedingung, Kontext etc.) in Beziehung gesetzt, um sie herum integriert werden können, sie also das zentrale Phänomen, das Herzstück des beforschten Bereiches darstellt. (vgl. Strauß & Corbin 1996, 101)

Die entstandene Verbindung des gesamten gesammelten Datenmaterials auf einem breiten konzeptuellen Niveau und darüber hinaus durch Eigenschaften und dimensionale Ausprägungen mit jeder Hauptkategorie und mit dem zentralen Phänomen (der Kernkategorie), liefert den Grundbaustein der induktiv in den Daten gewonnenen Theorie, des Ergebnisses der Forschung.

Neuerlich werden beim Aufstellen und Verschriftlichen der Theorie und ihrer Bedingungen – graphisch und schriftlich – die Aussagen anhand der Daten validiert, es werden Muster gefunden und Unterschiede anhand verschiedener Kontexte dargestellt, die sich in den Daten bestätigen müssen. (Strauß & Corbin 1996, 109f, 114)

## 4.5.2 Der Analyseprozess

### 4.5.2.1 Die analysierten Nachrichtenbeiträge

Zunächst galt es, die neun theoriegeleitet ausgewählten Nachrichtenbeiträge zu transkribieren. Das ergab bei einer durchschnittlichen Länge von etwa 1250 Wörtern pro Beitrag (der kürzeste Beitrag umfasst 841, der längste Beitrag 2062 Wörter) insgesamt 11.381 Wörter bzw. 35 Seiten zu analysierenden Textes.

Sendungstitel	Anzahl Zeichen o. LZ	Anzahl Wörter	Anzahl Seiten
Aspekte	4965	841	2
Bauerfeind	5237	888	3
Frontal 21 (2004)	7711	1293	3
Frontal 21 (2005)	7504	1218	5
Heute Journal	8607	1503	4
Kontrovers	5417	963	3
Panorama (04/07)	8021	1412	6
Panorama (02/07)	7128	1201	3
ZDF Reporter	11591	2062	6
<b>Summe</b>		11381	35

Nun wurde systematisch nach den methodischen Schritten der Grounded Theory vorgegangen, und die Textmenge so einer quantitativen Inhaltsanalyse unterzogen, an deren Ende die induktive Generierung einer gegenstandsverankerten, verifizierten Theorie als Ergebnis steht.

### 4.5.2.2 Das offene Kodieren

Es wurden nach Vorgabe der Grounded Theory relevante Aussagen herausgefiltert und zunächst zu Konzepten kodiert. Jede solche Sinneinheit erhielt einen Namen, der anschaulich genug, um das Konzept zu beschreiben aber auch so breit gefasst sein musste, um als Begriff auch für ähnliche Aussagen geeignet zu sein. Annähernd jede Aussage, jeder Satz ergab ein solches Konzept oder wurde einem schon vorhandenen zugeordnet.

Mehrere Konzepte, die sich auf ein ähnliches Phänomen beziehen, wurden *kategorisiert*, das heißt sie erhielten einen Überbegriff, eine so genannte Kategorie, der sie untergeordnet wurden.

So entstanden im Laufe des offenen Kodierens eine große Zahl Kategorien, denen jeweils mehrere Konzepte zugehörten, mit denen jeweils unterschiedlich viele Aussagen und Sätze kodiert wurden.

Wichtig war das laufende zurückgreifen auf die Datenbasis und das neue analytische Betrachten der schon kodierten Textstellen, sobald neue Konzepte und Kategorien entwickelt wurden, da sich die Kodelandschaft auch der bereits kodierten Textteile dadurch im Sinne einer zunehmend größeren analytischen Dichte stetig neu entwickelte.

Bei zahlreichen Neugruppierungen galt es besonderes Augenmerk darauf zu richten, wer der Sender jeder Aussage war. Es gab einige Behauptungen, bei denen es nicht eindeutig zu erkennen war, ob es sich um eine zitierte fundierte Erkenntnis aus Wissenschaft und Forschung handelt, um eine rezitierte Meinung eines dritten, oder ob die Behauptung Meinung oder Vermutung der Medien selbst war. Das in den Mediengesetzen geforderte Trennungsgebot von Nachricht und Meinung (vgl. Kap. 3.2, S. 52f) wurde also – wenn nicht mit Füßen getreten, so zumindest nicht auf Händen getragen<sup>8</sup>.

Dieser Umstand erschwerte zunächst das Kodiervorgehen und die eindeutige korrekte Zuordnung zu den generierten Codes und erforderte wiederum einige neue Konzepte.

Auf diese Weise entstanden schon nach den ersten offenen Kodier-Durchgängen des Textmaterials aus den neun Sendungen 6 Kategorien, denen je unterschiedlich viele, insgesamt 85 Konzepte zugeordnet waren, die zusammen an 302 Textstellen kodiert wurden.

#### 4.5.2.3 Das axiale Kodieren

Schon parallel dazu liefen die Vorgänge des axialen Kodierens ab. Hier geht es um das Erkennen von Dimensionen und Eigenschaften sowie Kontext der Konzepte und

---

<sup>8</sup> Diesbezügliche Beispiele und Diskussion finden sich in Kapitel V

Phänomene, sodass die kodierten Textstellen jeweils auf dimensionalen Eigenschaftsebenen positioniert und verglichen werden können.

An dieser Stelle traten beim direkten Vorgehen gemäß den Schritt-für-Schritt-Anleitungen der Grounded Theory gewisse Unstimmigkeiten oder Grenzen auf, da es sich bei der vorliegenden Untersuchung nicht, wie in vielen Beispielen aus der Methodendarstellung, um ein soziales Phänomen an sich handelt (vgl. Strauss & Corbin 1996, 58ff; 64ff; 95ff), sondern vielmehr um Aussagen, die von einer bestimmten meinungsbildenden Gruppe – den Medien in Fernsehnachrichtensendungen nämlich – zu einem sozialen Phänomen geliefert werden. Viele der Codes benennen daher nicht Aspekte des sozialen Phänomens, sondern vielmehr die Art und Weise, wie darüber gesprochen wird, welche Art von Aussage bezüglich des Phänomens von wem, wie getätigt wird.

Daher konnte das beschriebene Konkretisieren der Codings durch dimensionale Eigenschaften, Kontext und Konsequenz nicht eins-zu-eins aus den Darstellungen übernommen werden und musste – wie es für solche Fälle von den Entwicklern der Methode gefordert wird (vgl. Strauß & Corbin 1996, XI) – mit der nötigen forscherschen Kreativität und mit Sensibilität für theoretische Zusammenhänge den Gegebenheiten der vorliegenden Forschungsfrage angepasst werden.

Der letztgültige Codebaum der Analyse umfasst nun 9 Kategorien und 106 Konzepte, die an 797 Sinneinheiten angewendet wurden.

Mit diesen methodischen Vorgehensweisen ist es also gelungen, ein dichtes Netz an Eigenschaften und Verbindungen in und zwischen den Konzepten und Kategorien herzustellen und den Daten und Ergebnissen damit – beim wiederholten Überprüfen – große analytische Dichte und somit das geforderte „grounding“ (Gegenstandsverankerung) zu geben.

#### 4.5.2.4 Das selektive Kodieren und die Theoriegenerierung

Auf der soliden Basis der Konzepte und Konzeptverbindungen aus dem offenen und axialen Kodieren, fiel bei der vorliegenden Fragestellung das selektive Kodieren vergleichsweise komplikationslos aus.

Es wurde eine Kernkategorie gesucht, die das untersuchte Phänomen beschreibt und es erlaubt, alle Kategorien mit ihr in Beziehung zu setzen. Nach kurzem theoretischen Abwägen der Bedeutung einiger zentraler Aspekte im Datenmaterial der

Nachrichtensendungen, wurde bald die optimale Kernkategorie festgelegt: „*Medien über das Phänomen Ego-Shooter*“, da keine andere das Kernphänomen des Forschungsgegenstandes so treffsicher darstellt und sich mit allen Kategorien und Konzepten in Beziehung setzen lässt. Als Alternativen wurden „Amok-Aussagen“, „Expertenmeinungen“ oder „Anlassfälle für Berichterstattung“ in Betracht gezogen, doch diese hätten die Bedingungen, die an die Kernkategorie gestellt werden und das Interesse der vorliegenden Arbeit nicht so eindrucksvoll auf den Punkt gebracht und konkretisiert.

Zur Kernkategorie wurden zentrale Eigenschaften und deren Dimensionen entworfen, die mit jeder der 9 Hauptkategorien sowie ihren 106 Konzepten in Beziehung gesetzt werden konnten. Jede der 797 kodierten Sinneinheiten wurde in Bezug auf diese Eigenschaften betrachtet und erhielt so eine konkrete Zuordnung im System der dimensional Ausprägungen dieser Eigenschaften der Kernkategorie.

MEDIEN ÜBER DAS PHÄNOMEN EGO-SHOOTER		
Eigenschaften	Dimensionale Ausprägung	
Konnotation der Aussage	<i>positiv</i>	<i>negativ</i>
Quelle der Aussage	<i>gestützte Aussage</i>	<i>nicht gestützte Aussage - Medienmeinung</i>

Abbildung 17: Eigenschaften und dimensionale Ausprägung der Kernkategorie

Mit diesem Netz von theoriegeleitet mit dem Kern der Untersuchung verbundenen Phänomenen konnte eine Theorie generiert werden, die Klarheit über das der vorliegenden Forschung zugrunde liegende zentrale Phänomen legt und der Forschungsfrage in qualitativ beschreibender Weise Antwort gibt.

### 4.5.3 Erläuterungen zum Prozess der Ergebnisfindung

Zentral für die Theoriegenerierung war die Zuordnung jeder sinntragenden Einheit in den Berichterstattungen zu den Eigenschaften der Kernkategorie.

Deutlich sprang schon im Zuge der ersten Analyseschritte ins Auge, dass die Art wie über das Phänomen Ego-Shooter in den Nachrichtensendungen berichtet wurde – sei es in Anmoderation, Berichterstattung oder in gezeigten Interviews, sei es in Zusammenhang mit Spielinhalt, Spieleffekten, Zielgruppe, Gesetzen oder Forschung – auffällig negativlastig war. Nur wenige Einzelaussagen schienen positive Aspekte zu diesem nicht nur bei unserer Jugend so beliebten Freizeitaktivität zu beinhalten. Zur Beantwortung der Fragestellung *„In welchem Kontext und auf welche Weise werden Ego-Shooter in Nachrichtensendungen öffentlich-rechtlicher Fernsehsender zum Thema gemacht“* wurde die Frage um die positive oder negative Konnotation der Einzelaussagen als wesentlich betrachtet.

So erfolgte eine Zuordnung aller kodierten Sinneinheiten zur ihrer Konnotation auf der dimensional Ebene von „positiv“ und „eher positiv“ über „neutral“, zu „eher negativ“ und „negativ“.

Zu beachten ist dabei, dass diese konnotativen Zuordnungen auf der dimensional Ebene „positiv-negativ“ immer im kontextuellen Zusammenhang mit der Kernkategorie *„Medien über das Phänomen Ego-Shooter“* stehen. Das bedeutet, dass z.B. der Satz *„Aufgeschreckt durch unsere Recherchen, forderten die Innenminister dreier Bundesländer die Abgabe von Computerspielen strenger zu regeln.“* (Frontal 21, 2005, s. Transkription S.109) der beim offenen Kodieren in das Konzept „Auswirkung der eigenen Beiträge laut Medien“ fiel und in dieser Hinsicht eindeutig positiv belegt ist, bei der letztgültigen Kodierung trotz des positiv gemeinten Eigenlobes ob des eigenen Einflusses negativ kodiert wird, da, immer die Kernkategorie im Auge behaltend, hinsichtlich der Berichterstattung über Ego-Shooter die Auswirkung auf das Ansehen dieser SpieleGattung in der Öffentlichkeit eindeutig negativ war. Im Gegensatz dazu wird z.B. der Satz *„Nach diesem Film haben uns Computerspieler Tausende E-Mails geschickt und sich über die, in ihren Augen, ungerechte Berichterstattung beschwert.“* (Frontal 21, 2005, s. Transkription S. 109), der in dasselbe offene Kodierkonzept fällt und von den Medien selbst eher negativ gemeint ist, als eher positiv eingestuft, da er den Zuseher eine lebendige und (re)aktive Spielergemeinschaft vermittelt.

Die zweite zentrale Eigenschaft der Kernkategorie, der jede kodierte Aussage zugeordnet werden kann, ist die Quelle der sie entspringt. Werden Fakten in den Nachrichtensendungen dargebracht, die unkommentiert in den Raum gestellt werden, werden sie anders konzeptualisiert als belegte Daten. Aussagen wie „Seit der Tragödie von Winnenden wird hierzulande wieder heftig über die Gefahren durch so genannte Killerspiele diskutiert. Die wurden ja auch bei dem 17-jährigen Amokläufer zuhause auf dem Computer gefunden.“ (ZDF Reporter 2009, s. S. 117) oder „Letztes Jahr wurden von rund 2700 Titeln gerade einmal 4 % als ungeeignet für Minderjährige angesehen.“ (Aspekte 2006, s. S.107) werden ohne Quellenangabe vorgebracht und der Interpretation der Zuschauer überlassen. Besonders bei letzterer wäre eine Quellenangabe simpel, da sich die Aussage auf die Alterkennzeichnungsinstitution USK bezieht, die, folgt man der - auch hier analysierten – Berichterstattung, in regem Kontakt mit den Redaktionen steht.

Daher wurde den Quellen der Einzelaussagen ein besonderes Augenmerk gewidmet. Welches Sinnelement in der Nachrichtensendung ist eine getragene Aussage, die zitiert wird bzw. bei dem sich die Medien auf die Meinung eines Dritten berufen, welche ist ungestützte Behauptung der Medien selbst.

Auch bezüglich dieser Eigenschaft wurde jede Sinneinheit eingestuft und als *gestützte* oder *nicht gestützte* Aussage gezählt.

Schließlich wurden die Ergebnisse in ihrer Gesamtheit bezüglich der Kategorien und der zentralen Eigenschaften „Quelle“ und „Positiv-Negativ-Konnotation“ gezählt und qualitativ unter Berücksichtigung der Einzelkonzepte inhaltlich betrachtet und diskutiert.

## **5. ERGEBNISSE UND INTERPRETATION**

Das Datenmaterial der Untersuchung bildeten die neun, nach den genannten Recherchekriterien erhaltenen Nachrichtensendungen öffentlich-rechtlicher Sender, wobei das Augenmerk schwerpunktmäßig auf dem gesprochenen Wort lag.

Dabei wurde jede sinntragende Einheit (Satz, Satzgruppe oder Bildinhalt) den aus dem Material heraus, induktiv generierten Kategorien und Subkategorien zugeordnet und zu den Eigenschaften der Kernkategorie in Beziehung gesetzt. Die Kernkategorie stellt das Wesentliche des Untersuchungsbereiches dar und steht in Beziehung zur Forschungsfragestellung „Wie und in welchem Kontext werden Ego-Shooter in Nachrichtensendungen öffentlich-rechtlicher Fernsehsender zum Thema gemacht?“.

### **5.1 DER KONTEXT DER NACHRICHTENBEITRÄGE**

Schon anhand der Beitragstitel der neun Nachrichtenbeiträge wurde ersichtlich, was die Grundeinstellung der beitragsgestaltenden Redaktion war.

Anhand von Beitragstiteln<sup>9</sup> wie „Wie Kinder Spaß am Morden finden“, „Ballern trotz Altersbeschränkung“ oder „Spielend in die Chefetage“ fiel die jeweilige Kontextualisierung zunächst des Titels, im Verlauf der Analyse dann auch der Inhalte nicht schwer.

Ein unmittelbarer Anlassfall ließ sich nur für die Sendungen Kontrovers (17.03.2009) und ZDF Reporter (26.03.2009) in Form des Amoklaufes von Winnenden am 11.03.2009 neben Ausstrahlungsdatum auch durch inhaltliche Bezugnahme feststellen.

Die anderen Sendungen stehen in keinem feststellbaren zeitlichen Kontext mit einem Anlassfall welcher Art auch immer. In 6 der 9 Sendungen ist es Kinder und Gewalt, 2 haben Gesetz, Altersbeschränkung zum Hauptthema, lediglich eine Sendung thematisiert schon im Titel positive Aspekte und Auswirkungen von Spielen.

Um nicht von einem reißerischen Titel einer Sendung, der letztlich nur Zuschauer vor die Bildschirme locken soll auf die Inhalte der Sendung zu schließen und eine

---

<sup>9</sup> Für die Liste aller Beitragstitel der neun analysierten Nachrichtensendungen siehe S.66

vorschnelle Kontextualisierung zu vermeiden, sowie um eine eventuelle Änderung der vorwiegenden Kontexte im Laufe der letzten fünf Jahre aufzuzeigen, folgen nun zur Veranschaulichung und zum Einblick in die Sendungen jeweils der erste Satz des ersten, zehnten und 20. Absatzes der ersten beiden und letzten beiden Transkription laut Analysetool.

Die chronologisch gesehen erste Sendung Frontal21 vom 09.11.2004 beginnt mit dem Absatz 1 Satz 1: *„Bei Ihnen zuhause werden ohne Ihr Wissen gezielt Polizisten erschossen, Frauen verstümmelt, und Rentner mit Knüppeln erschlagen.“*

Der Kontext der Anmoderation ist auf den ersten Blick ersichtlich. Die Aussage *„Bei Ihnen zuhause“* in Verbindung mit *„gezielt Polizisten erschossen, Frauen verstümmelt und Rentner mit Knüppeln erschlagen“* suggeriert dem Zuschauer nicht nur, dass die Spiele generell einen unglaublich abstoßenden Inhalt haben, sondern dass selbst die schlimmsten von ihnen allgegenwärtig sind, also nicht nur von irgendwelchen Computerfreaks fernab der Zivilisation gespielt werden. Viel effizienter kann man, nach Meinung des Autors, die undefinierbare Angst vor dem Unbekannten gar nicht schüren.

Absatz 10 Satz 1: Jürgen Hilse, Oberste Landesjugendbehörde: *„Man kann über einzelne Sachen immer diskutieren, ich kenne das, man kann immer unterschiedlicher Auffassung sein aber ich denke mal, daß sich die freiwillige Selbstkontrolle in diesem Bereich hier absolut bewährt hat, ja.“*

Den ersten Satz des 10. Absatzes kann man ohne Kenntnis der Transkription in überhaupt keinen Kontext setzen. Er stellt die Antwort des Vertreters der obersten Landesjugendbehörden und Vorsitzenden der USK auf Vorwürfe hinsichtlich einer mangelnden Strenge beim Alterskennzeichnungsverfahren dar. Diese Vorwürfe beziehen sich durch die gesamte Sendung und Gipfel in der indirekten Aussage, dass die USK eigentlich nutzlos ist und abgeschafft gehört.

Absatz 20 Satz 1: *Hoher Distanzierungsgrad!? (Blutfontänen und Todesschreie sind die einzige Handlung des Killerspiels.)*

Bei Kurzaussagen (wie dieser) wird bei Bedarf der darauf folgende Satz in Klammer hinzugefügt, um sonst nicht erkennbare Zusammenhänge evident zu machen.

Das letzte Beispiel aus der ersten Sendung ist die Reaktion des Sprechers auf einen Legitimierungsversuch seitens des USK Vertreters. Die Aussage wird durch einen höhnischen Unterton ins Lächerliche gezogen und durch die Einspielung einer Fatality weiter karikiert.

Die chronologisch gesehen zweite Sendung ist ebenfalls aus der Redaktion von Frontal21 vom 26.04.2005:

Abs. 1 Satz 1: *„Wer vor brutalen Computerspielen und ihren möglichen Folgen warnt, gilt in der Spielerszene schnell als ahnungslos und unzeitgemäß.“*

Die einleitenden Worte der zweiten Sendung sind vermutlich im Kontext mit Reaktionen erboster Zuschauer zu sehen. Die „Verurteilung“ durch die Spielerszene wird an die nicht involvierten Rezipienten weitergegeben, und dadurch eine erhöhte Spannung zwischen den Diskussionsparteien vermittelt.

Abs. 10 Satz 1: *„Man [kann] sich nur wünschen, dass es ein paar wenige Spieler in der Redaktion gibt, die auf die Idee kommen, den Amoklauf von Erfurt aus Recherchegründen live in Ihrer Redaktion nachzuspielen.“*

Obwohl ein völlig anderer Absatz, bestätigt diese Texteinheit die oben getätigte Vermutung. Es wird eine erbost verfasste E-Mail vorgelesen, um den Zusehern das Unmutspotential passionierter Ego-Shooter Spieler vor Augen zu führen.

Abs. 20 Satz 1: *„Und die Spiele werden immer brutaler.“*

Aus dieser Sinneinheit lässt sich nicht erkennen, ob es sich um eine Verallgemeinerung handelt, also auf alle Spielesparten ausgesprochen wird, oder ausschließlich auf Ego-Shooter. Unter Rücksichtnahme auf die Transkription erkennt man, dass sich diese Aussage auf direkt vor der Aussage eingespielte Prügelspiele bezieht.

Die chronologisch gesehen vorletzte Sendung ist die Sendung ZDF Reporter vom 26.03.2009:

Abs. 1 Satz 1: *„Ballern trotz Altersbeschränkung - wie einfach Kinder und Jugendliche an Killerspiele kommen.“*

Der erste Satz der Anmoderation stellt gleichzeitig auch den Titel der Sendung dar, und vermittelt den Zuschauern in wenigen Worten, dass eine Altersbeschränkung offenbar auch von Kindern extrem einfach zu umgehen ist.

Abs. 10 Satz 1: *„Wird diese Gewaltdarstellung in Zeitlupe noch dargestellt, beispielsweise?“*

Auf den ersten Blick erscheint diese Aussage, wegen der Wortwahl „Gewaltdarstellung in Zeitlupe“, verurteilend, so ist sie jedoch nicht gemeint. Sie stellt lediglich eine der Fragen im Evaluierungsverfahren der Alterskennzeichnung durch die USK dar.

Abs. 20 Satz 1: *Bist Du 16? Ja. Dabei ist Florian erst 13.*

Die Betonung des Sprechers von „Dabei ist Florian erst 13“ soll erneut die Einfachheit des Prozesses, mit dem junge Minderjährige an für ihr Alter ungeeignete Spiele kommen aufzeigen. Als Nebeneffekt bekommt der Zuseher den Eindruck vermittelt, die Alterskennzeichnung von Computerspielen sei eine einfach zu umgehende Farce.

Die chronologisch gesehen letzte Sendung ist das Heute Journal vom 21.04.2009:

Abs. 1 Satz 1: *Was gäbe es seriöseres als die deutschen Games-Tage 2009, heute in Berlin eröffnet.*

Die Einleitung des Heute Journals schlägt einen, gemessen an der Analyse der anderen Nachrichtensendungen, überraschend freundlichen Ton an. Hier scheint sich ein Brückenbau zwischen Medien und Spielern anzubahnen. Leider erfährt man wenige Sekunden später, dass der Anfang der Anmoderation ironisch gemeint war.

Abs. 10 Satz 1: *Mal gilt es Zombies zu eliminieren, mal Soldaten.*

Wie sich im Verlauf der nächsten Sätze herausstellt, handelt es sich bei den angesprochenen Soldaten um jene Virtuellen des Spieles Call of Duty 4. Es wird, wie schon in den Expertenmeinungen diskutiert, eine Anleihe bei Grossman genommen, und vom Training der Schießfertigkeiten geredet.

Abs. 20 Satz 1: *Das ist richtig scheußlich.*

Stellt die Reaktion des Moderators auf die Einblendung einer abstoßenden Szene aus Resident Evil 5 dar.

Die gezeigten Textstellen wurden, wie oben erwähnt, willkürlich gewählt und sollen einen repräsentativen Querschnitt darstellen. Um in einem übersichtlichen Rahmen zu bleiben wurden nicht alle Sendungen zitiert die zitierten Sinneinheiten geben jedoch einen relativ guten Einblick in die Art des inhaltlichen Kontextes. In Kapitel 5.4 findet sich die Konnotationsanalyse der gleichen Textstellen.

## 5.2 KATEGORIEN – DIE BESPROCHENEN THEMEN

Die neun induktiv aus dem Textmaterial generierten Kategorien fungieren als inhaltliche Überbegriffe für alle besprochenen Themen aus den analysierten Nachrichtensendungen.

Es sind dies:

Kategorie I: Spielen von Ego-Shootern

Kategorie II: Über Ego-Shooter

Kategorie III: Spieleffekte

Kategorie IV: Gesetzliches, Gesellschaftliches

Kategorie V: Forschung

Kategorie VI: Einstellungen zu Ego-Shootern

Kategorie VII: Direkt-Sprecher

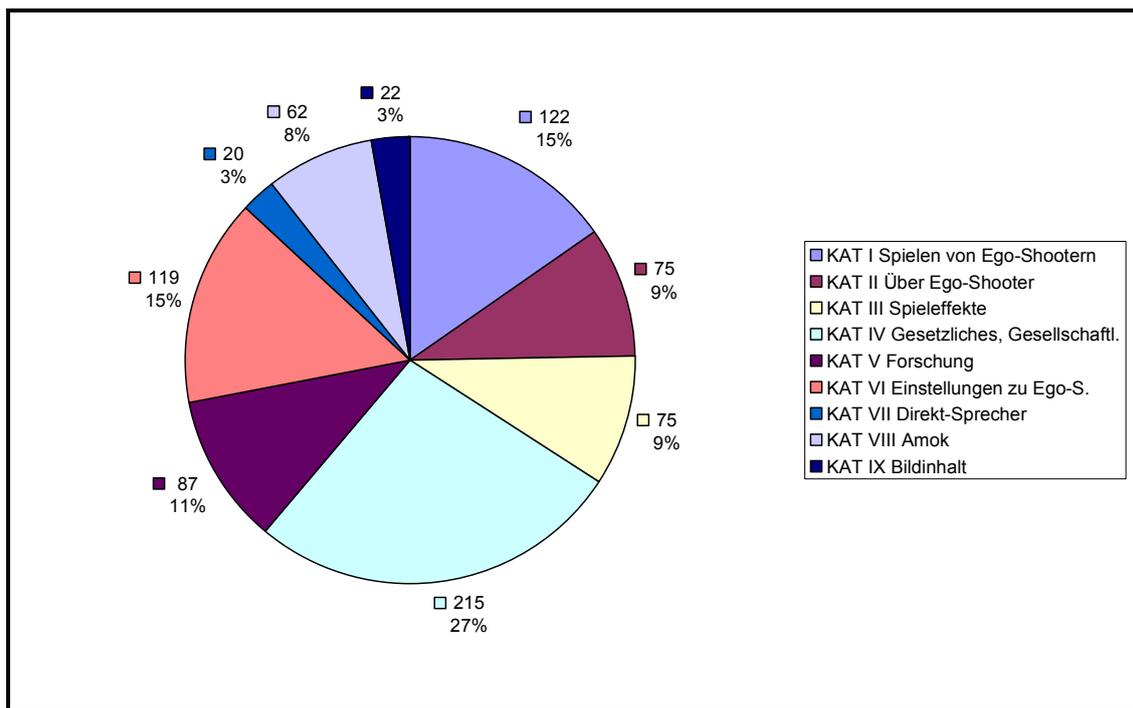
Kategorie VIII: Amok

Kategorie IX: Bildinhalt

Die prozentuelle und absolute Verteilung der neun Kategorien ist aus Abbildung 18 der folgenden Seite ersichtlich. Mit 27% aller Aussagen wird am häufigsten die Gesetzeslage und der damit zusammenhängende gesellschaftliche Status quo (Kat. IV) thematisiert. Weiters erhalten mit je 15% Einstellungen verschiedener Personengruppen zu Ego-Shootern sowie dem Spielen und den Auswirkungen desselben (Kat. VI) viel Raum, ebenso wie Aussagen übers Spielen von Ego-Shootern, mit Häufigkeit, Frequenz und Art und Weise wie Ego-Shooter gespielt werden (Kat. I).

11% der Aussagen konnten der Computerspiel- und Ego-Shooter-Forschung (Kat. V) zugeordnet werden, die Spieleffekte mit Auswirkungen des Spielens auf den Spieler (Kat. III) nahmen 9% des Kategorienumfangs ein, die Beschreibung von bzw. Aussagen über Ego-Shooter (Kat. II) waren ebenfalls mit 9% vertreten und Amoklauf wurde in 8% der kodierten Einheiten zum Thema gemacht (Kat. VIII).

Die Kategorien VII und IX stehen nicht in direktem Vergleich mit den übrigen Kategorien, sie listen Sinneinheiten auf, in denen entweder direkte Reden und Interviews eingebettet (Kat. VII) oder Bildinhalte gruppiert werden (Kat. IX) und haben daher lediglich in ihren Subkategorien (Konzepten) Aussagekraft über inhaltliche Schwerpunkte.



**Abbildung 18: Verteilung der Kategorien**

Die neun Kategorien enthielten verschieden viele Unterkategorien, für deren Benennung wegen der angestrebten Vorgehenstreue nach Vorgabe der Grounded Theory die Bezeichnung „Konzept“ gewählt wurde. Konzepte stellen eine Spezifizierung der thematisch übergeordneten Kategorie dar, können jedoch eine recht breite Varianz aufweisen. In der Kategorie I (Spielen von Ego-Shootern) sind z.B. Konzepte wie Spielerdichte und Spielfrequenz ebenso enthalten wie die Frage nach der Spielwahrnehmung oder danach warum Menschen Ego-Shooter spielen. Die vollständige Liste der Konzepte findet sich im Anhang ab Abbildung 24 auf den Seiten 129ff, ein Codebaum-Auszug ist der Anschaulichkeit halber direkt nachfolgend einzusehen.

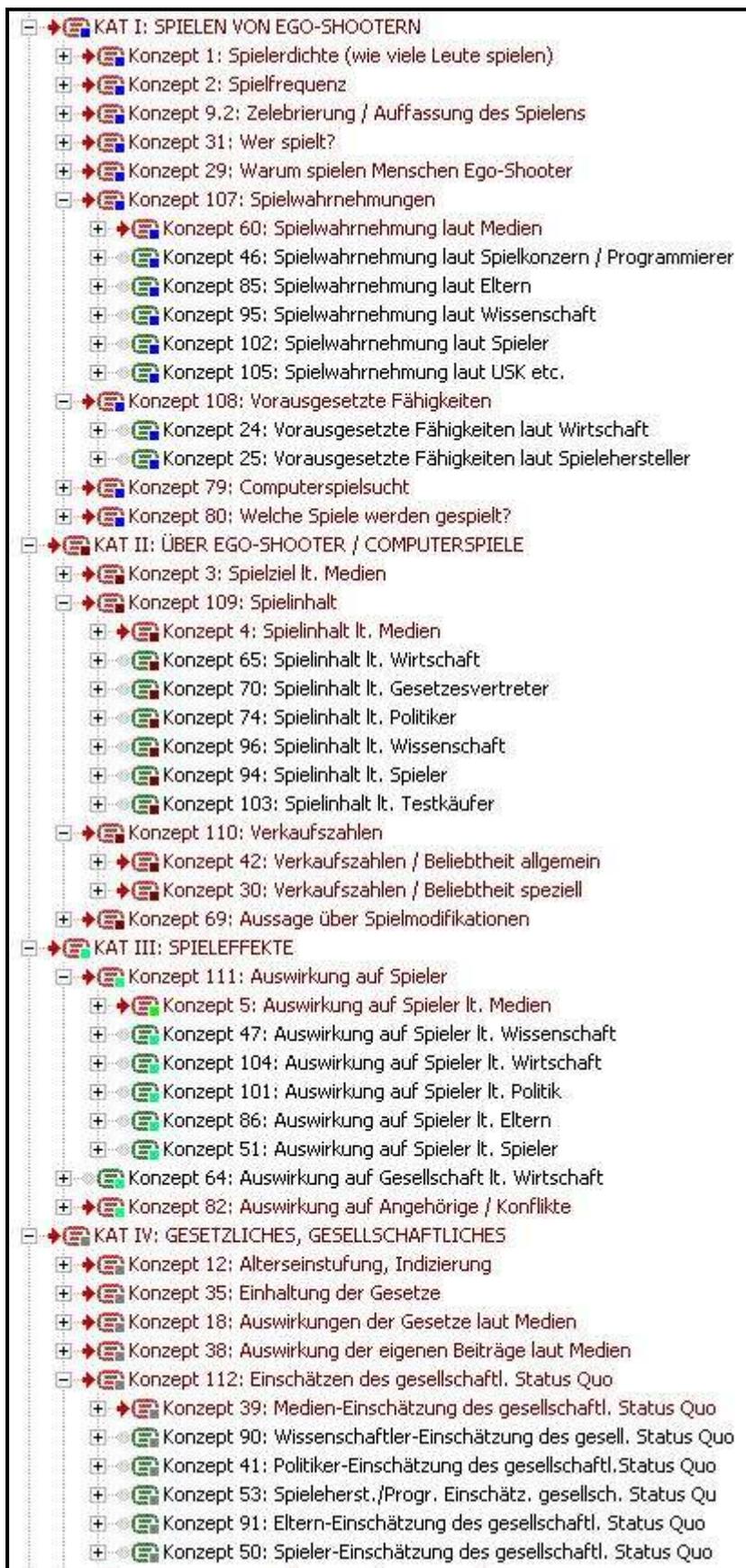


Abbildung 19: Codebaum-Auszug aus Liste der Codes; komplette Liste der Codes S. 129ff

### 5.3 QUELLEN DER AUSSAGEN IN DEN NACHRICHTENSENDUNGEN

Da sich im fortgeschrittenen Stadium der Analyse eine starke Tendenz in Richtung negativ konnotierter Aussagen manifestierte, erschien eine generelle Überprüfung der Aussagenquellen von Interesse.

Sollte in engster Anlehnung an die Forschungsfrage ursprünglich vorrangig eruiert werden, ob Aussagen hinsichtlich der Computerspiele insgesamt positiv oder negativ ausfielen, so machte das eindeutige Ergebnis eine genauere Analyse hinsichtlich der Belastbarkeit der Aussagen im Sinne einer inhaltlichen Absicherung durch Dritte erstrebenswert.

Dies erfolgte durch Überprüfung der Quellen in dem Sinne, dass Aussagen (bzw. Feststellungen, Behauptungen) die vom Sprecher ohne weitere Erklärung hinsichtlich Herkunft und ohne Bekräftigung durch Dritte oder Angabe jeglicher bestätigender Daten getätigt wurden, als „ungestützte“ Medienaussage definiert wurden, Aussagen, die direkt von interviewten Personen kamen, oder vom Nachrichtensprecher, jedoch in Anlehnung an überprüfbare Angaben durch Dritte, seien dies Personen oder Studien oder dergleichen, als „gestützte“ Aussage gehandhabt wurde.

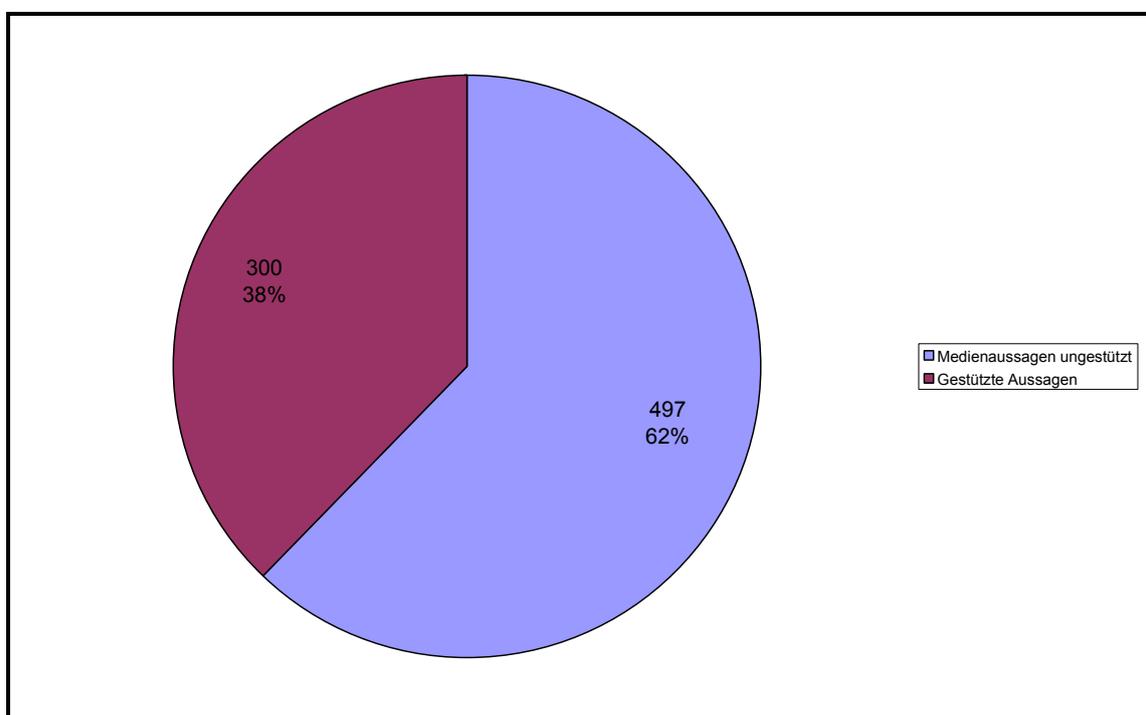


Abbildung 20: Verteilung gestützter und ungestützter Aussagen in den Nachrichtensendungen

Bei der Analyse nach oben genannten Vorgaben ergab sich folgendes Bild:

Von insgesamt 797 kodierten Sinneinheiten erwiesen sich fast zwei Drittel, nämlich 497 Aussagen oder 62% als ungestützt, 300 Aussagen oder 38 % waren direkt getätigt oder basierten laut Sprecher auf stützenden Daten.

## 5.4 DIE POSITIV-NEGATIV-KONNOTATION DER AUSSAGEN

Bei der Auswertung der Konnotation der Aussagen wurde eine fünfteilige Skala mit den Werten positiv, eher positiv, neutral, eher negativ und negativ angewendet. Das Ergebnis dieser Analyse sprengte jegliche Vorstellung, entsprach jedoch genau der sich während der Analyse abzeichnenden Tendenz. Ganze 358 von 797 Aussagen oder 44,92% waren eindeutig negativ konnotiert. Weitere 141 oder 17,69% waren eher negativ behaftet. Zu diesem im wahrsten Wortsinn negativen Ergebnis kamen 201 oder 25,22% neutrale Sinneinheiten die jedoch zum Großteil bloße Fakten, wie Spielerzahlen oder Altersgrenzen, die ohne jegliche Gewichtung gesagt wurden, enthielten.

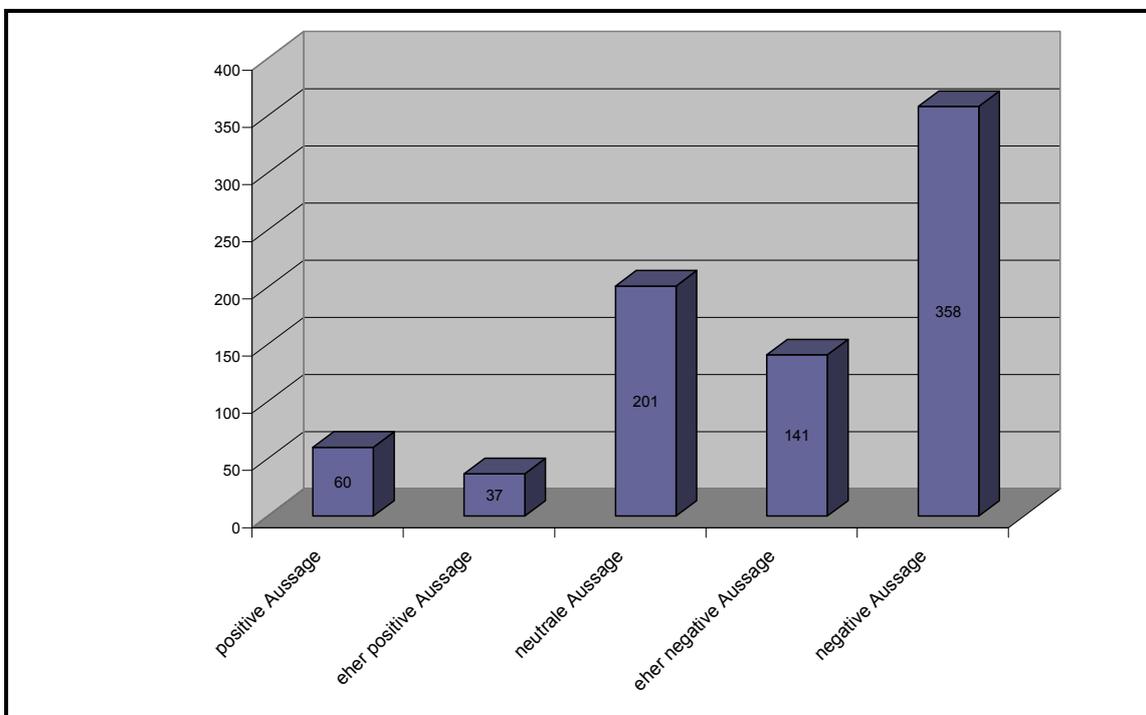


Abbildung 21: Konnotation aller Aussagen in den Nachrichtensendungen

Die Konnotationsdarlegung in diesem Kapitel des Ergebnisberichtes erfolgt an denselben Textstellen wie im Kapitel 5.1 „Kontext der Beiträge“. Dies erfolgt einerseits, um eine Transparenz der Arbeitsweise zu erreichen und zu verhindern, dass absichtlich besonders negative oder positive Textstellen die ursprüngliche Konnotationsausprägung des Datenmaterials unterminieren und andererseits, um anhand der Vergleichbarkeit der Textstellen die Vorgehensweise des Autors nachvollziehen zu können.

Wie also schon in Kapitel 5.1 geschrieben beginnt die chronologisch gesehen erste Sendung „Frontal21“ vom 09.11.2004 mit

Abs. 1 Satz 1: *„Bei Ihnen zuhause werden ohne Ihr Wissen gezielt Polizisten erschossen, Frauen verstümmelt, und Rentner mit Knüppeln erschlagen.“*

Abs. 10 Satz 1: Jürgen Hilse, Oberste Landesjugendbehörde: *„Man kann über einzelne Sachen immer diskutieren, ich kenne das, man kann immer unterschiedlicher Auffassung sein aber ich denke mal, daß sich die freiwillige Selbstkontrolle in diesem Bereich hier absolut bewährt hat, ja.“*

Abs. 20 Satz 1: *Hoher Distanzierungsgrad!? (Blutfontänen und Todesschreie sind die einzige Handlung des Killerspiels.)*

Auch hier wird bei Bedarf ein weiterer Satz hinzugefügt, um sonst nicht erkennbare Zusammenhänge evident zu machen.

Bei der ersten Aussage bleibt wenig Interpretationsspielraum, die Einleitung ist extrem negativ konnotiert. Bei der zweiten Aussage handelt es sich um eine Antwort durch einen USK Vertreter, der seinen Standpunkt gegen die Vorwürfe des Reporters verteidigt hat. Absatz 10 wurde als eher positiv bewertet. Die dritte Texteinheit stellt eine Reaktion auf eine Aussage des USK Vertreters dar und wurde nicht zuletzt wegen des ausgesprochen höhnischen Tonfalles negativ bewertet.

Zufälligerweise spiegelt diese willkürliche Auswahl an Sinneinheiten relativ genau das Konnotationsverhältnis der Gesamtanalyse aus.

Die chronologisch gesehen zweite Sendung ist ebenfalls aus der Redaktion von „Frontal21“ vom 26.04.2005:

Abs. 1 Satz 1: *„Wer vor brutalen Computerspielen und ihren möglichen Folgen warnt, gilt in der Spielerszene schnell als ahnungslos und unzeitgemäß.“*

Abs. 10 Satz 1: *„Man [kann] sich nur wünschen, dass es ein paar wenige Spieler in der Redaktion gibt, die auf die Idee kommen, den Amoklauf von Erfurt aus Recherchegründen live in Ihrer Redaktion nachzuspielen.“*

Abs. 20 Satz 1: *„Und die Spiele werden immer brutaler.“*

Die Sinneinheiten eins und zwei ergeben aleatorisch einen Zusammenhang, da die erste die Spielerszene als vorurteilsbehaftet, die zweite sie wiederum als aggressiv und rachsüchtig darstellt. Letztere stellt eine durch den Redakteur vorgelesene E-Mail Reaktion auf die erste Sendung dar. Es kann nur gemutmaßt werden, dass nicht alle Reaktionen in einem derart aggressiven Tonfall formuliert waren. In der Sendung wurden jedenfalls ausschließlich bedrohlich klingende Textteile rezitiert, die allesamt ein extrem negatives Bild auf die gesamte Spielergemeinschaft warfen. Die letzte Texteinheit stellt einen urteilsbehafteten Allsatz im besten Popperschen Sinn dar und ist, wie auch die beiden davor, negativ konnotiert.

Die chronologisch gesehen vorletzte Sendung ist die Sendung „ZDF Reporter“ vom 26.03.2009:

Abs. 1 Satz 1: *„Ballern trotz Altersbeschränkung - wie einfach Kinder und Jugendliche an Killerspiele kommen.“*

Abs. 10 Satz 1: *„Wird diese Gewaltdarstellung in Zeitlupe noch dargestellt, beispielsweise?“*

Abs. 20 Satz 1: *Bist Du 16? Ja. Dabei ist Florian erst 13.*

Die erste Sinneinheit zeigt genau Richtung und Inhalt dieser Sendung. Es wird nicht in erster Linie auf die Ego-Shooter und deren potentiellen negativen Einfluss auf Spieler eingegangen, sondern vorrangig um den gesellschaftlichen Status quo hinsichtlich der Einhaltung der Altersbeschränkungen. Sie wurde als „eher negative“ Konnotation wahrgenommen, da sie eine einfach begehbare Gesetzesübertretung durch Kinder und Jugendliche suggeriert, wohingegen im Verlauf der Sendung festgestellt wurde, dass die Jugendlichen Testkäufer in weniger als der Hälfte der Geschäfte Spiele ausgehändigt bekamen, die nicht für ihre Altersklasse gedacht waren.

Die zweite Aussage stammt von einem Vertreter der USK und beschreibt einen Teil der Fragestellung, nach welcher Spieletester vorgehen. Da diese Aussage sich weder negativ noch positiv über Computerspiele äußert, wurde sie als „neutral“ kodiert.

Die letzte Texteinheit stellt einen Teil eines Gespräches des jugendlichen Testkäufers mit einem Verkäufer, sowie den darauf folgenden Kommentar durch den Sprecher dar. Da Letzterer den Altersunterschied des Testkäufers zum gekauften Produkt betont, um damit die Illegalität der Handlung aufzuzeigen, wurde dieser Texteinheit im Konzept

„Einhaltung der Gesetze“ in der Kategorie „Gesetzliches/Gesellschaftliches“ als „eher negativ“ kodiert.

Die chronologisch gesehen letzte Sendung ist das „Heute Journal“ vom 21.04.2009:

Abs. 1 Satz 1: *Was gäbe es seriöseres als die deutschen Games-Tage 2009, heute in Berlin eröffnet.*

Abs. 10 Satz 1: *Mal gilt es Zombies zu eliminieren, mal Soldaten.*

Abs. 20 Satz 1: *Das ist richtig scheußlich.* (Reaktion auf die Einblendung einer Szene aus Resident Evil 5).

Der erste Satz der Anmoderation wäre das perfekte Beispiel für einen hinsichtlich der Computerspiele positiv konnotierten Inhalt. Er ist jedoch ironisch gemeint was sich wenige Sätze später auch dem Zuschauer erschließt. Da er das jedoch beim ersten Hören nicht sofort wissen kann, wurde diese Texteinheit noch mit „eher positiv“ kodiert.

Der zweite Satz scheint nach einer negativen Kodierung zu verlangen. Da der Ausdruck „eliminieren“ dem Autor im Vergleich zu den in den anderen Sendungen gebrauchten Beschreibungen wie niedermetzeln, abschlachten, hinrichten und dergleichen noch recht freundlich vorkommt, wurde er nur als „eher negativ“ konnotiert in die Konzeptliste eingetragen.

Bei der letzten Texteinheit mit dem Inhalt „das ist richtig scheußlich“ war wenig Interpretationsspielraum gegeben, sie wurde „negativ“ kodiert.

Aus einer willkürlich entschiedenen Auswahl von 12 Textstellen aus den zwei ältesten und zwei neuesten Sendungen des dieser Analyse zugrunde liegenden Datenmaterials ergibt sich hinsichtlich des Grundtons ein relativ düsteres Bild, welches die Sendungen in einem negativeren Licht darstellt als die Gesamtanalyse.

Hinsichtlich der Konnotation pro Kategorie ist keine Abweichung von bisherigen Ergebnissen erkennbar. Es fällt auf, dass besonders in der Kerneinheit „Forschung“ die negativen Aussagen massiv überwiegen. Das liegt in der Auswahl der befragten Wissenschaftler begründet, die sich, wie im Kapitel 3.1.6 erläutert, ausschließlich der Gruppe „Spielkritiker“ zuordnen lassen.

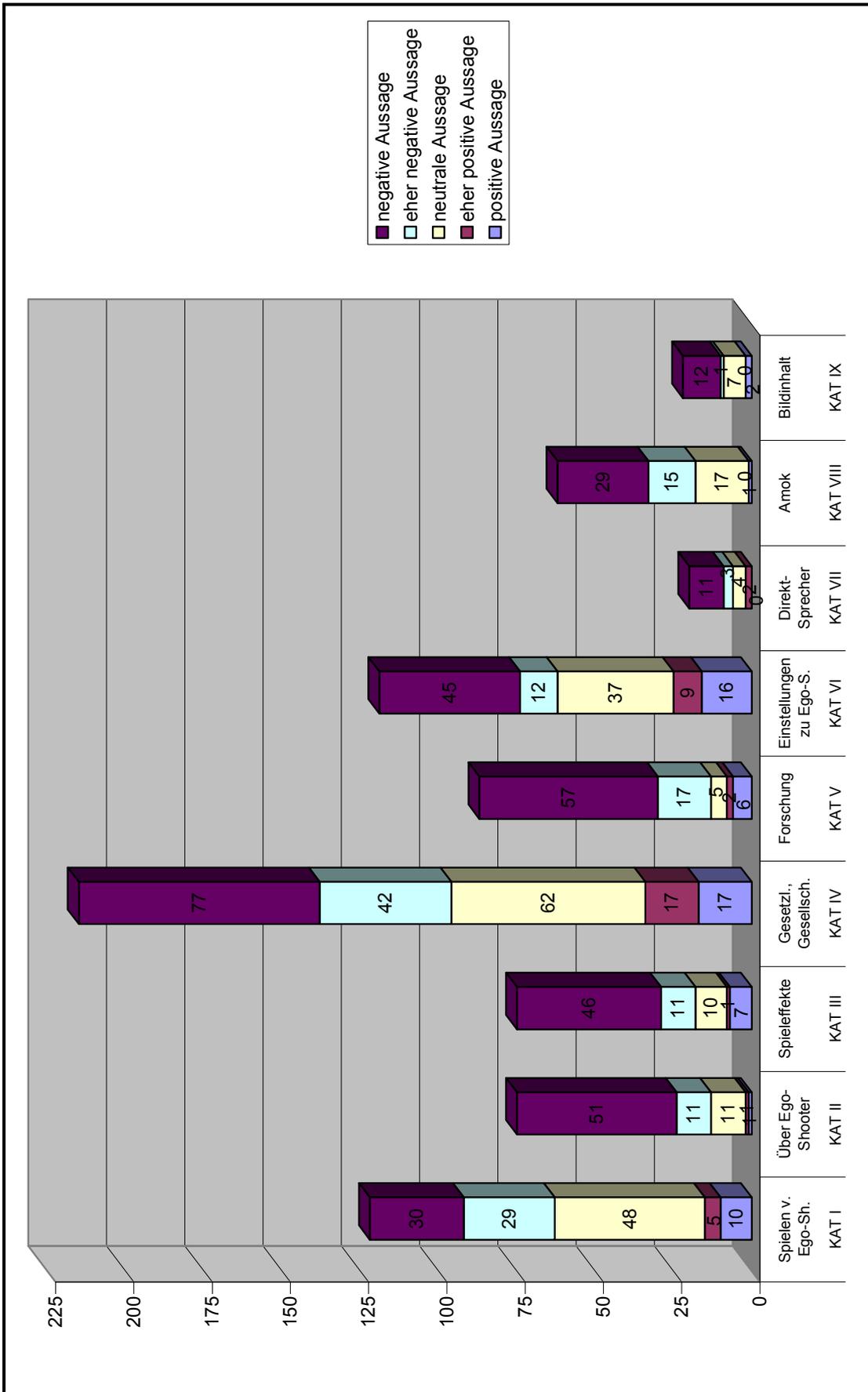
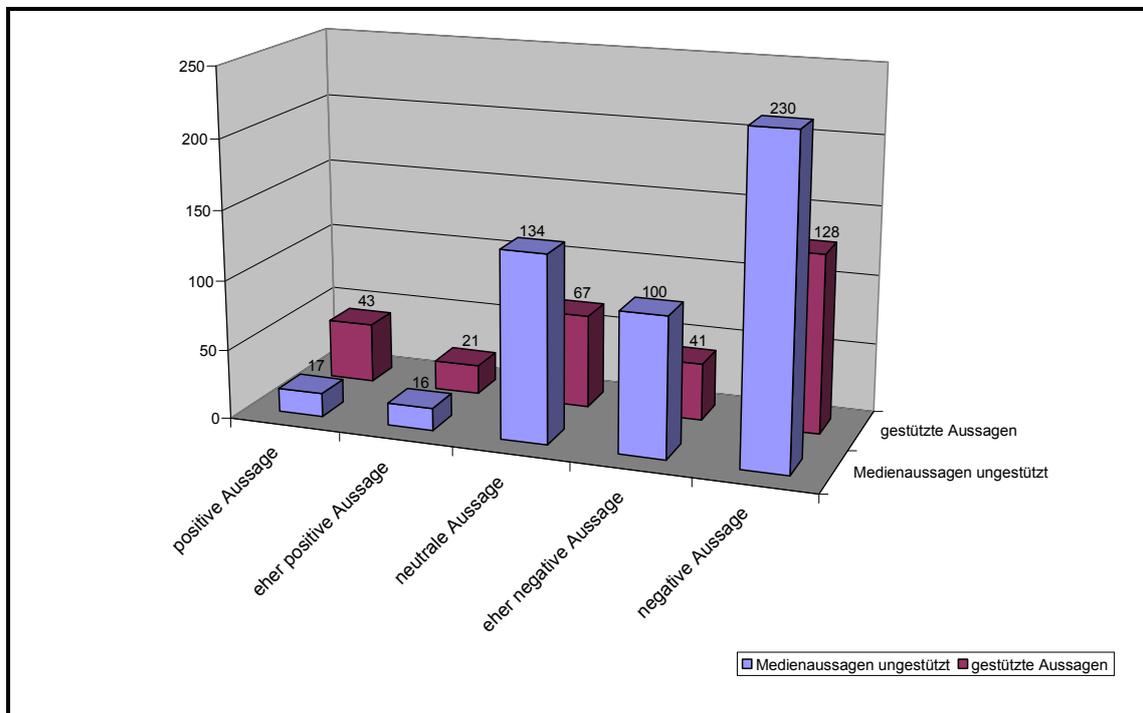


Abbildung 22: Häufigkeiten der kodierten Sinneinheiten zu allen Kategorien (x-Achse) samt Konnotation „Positiv-Negativ“ (y-Achse)

## 5.5 VERGLEICH DER KONNOTATION GESTÜTZTER & UNGESTÜTZTER AUSSAGEN



**Abbildung 23: Vergleich der Konnotationen gestützter und nicht-gestützter Aussagen. Von den insgesamt 797 Aussagen aus den 9 Nachrichtensendungen sind 300 Aussagen gestützt, 497 ungestützt.**

Eine Tatsache sticht nach der Auswertung der Analyse und Verbildlichung dieses Ergebnisses sofort ins Auge. Es sind ausschließlich positive und eher positive Aussagen, die, so wenige sie auch sein mögen, vorwiegend von Quellen gestützt werden. Bei allen anderen Aussagen von, neutral bis negativ, überwiegt die Meinung die gestützte Aussage bei weitem. Wie sie das auffassen wollen, sei den Lesern überlassen, nach Meinung des Autors fügt sich dieses Analyseergebnis jedoch nahtlos in die Reihe der anderen Ergebnisse, die da zu einem griffigen Satz zusammengefasst lauten könnte:

*The medium is the message.*

McLuhan möge diesen unzitieren, unverhohlenen Diebstahl verzeihen, aber alle Analyseergebnisse dieser Untersuchung scheinen es zu bestätigen: Die Einstellung der Redaktion bestimmt die Einstellung der Redakteure, bestimmt die Einstellung der

Herangehensweise, bestimmt die vermittelten Inhalte. Liefere es auf ein Wort hinaus, wäre dies wohl „Standpunktselektion“. Das ist keine großartig neue Erkenntnis da es seit Urzeiten so gehandhabt wird, darf aber nach dieser Arbeit ein weiteres Mal als bestätigt angesehen werden.

Um diese letzte Erkenntnis einer Überprüfung zu unterziehen, werden einige wenige Szenen aus den Sendungen nun ein letztes Mal aus dem Kontext gehoben, für sich stehend untersucht und zwecks Standpunktallokation kommentiert:

---

*„Der §131 hatte bisher überhaupt nicht gewirkt, und wenn man sogar bei der Spielanleitung aufgefordert wird zunächst erst einmal jemanden zu quälen und dann kriegt man mehr Punkte bevor man dann mit der Kettensäge den Kopf absägt, dann ist das etwas was ich nicht verstehen kann dass das überhaupt hergestellt werden muß. Und deshalb muß so etwas auch verboten werden.“* Aus Panorama 02/07

Eine Aussage, die spontan beipflichtendes Nicken beim Zuseher auslöst. Leider wird diese Aussage unkommentiert im Raum stehen gelassen und nicht darauf hingewiesen, dass es sich bei der Beschreibung durch den Politiker um ein Spiel handelt, das nach laufender Gesetzgebung nach §131 StGB bereits (zurecht) verboten ist.

---

*„Letztes Jahr wurden von rund 2700 Titeln gerade einmal 4 % als ungeeignet für Minderjährige angesehen.“* Aus „Aspekte“

Eine realitätsverzerrende Darstellung, da der USK vom Spielehersteller nur Produkte vorgelegt werden, bei denen er davon ausgeht, eine Freigabe zu erhalten. Andere Spiele werden erst „marktgerecht“ gemacht, also umprogrammiert, um die begehrte Freigabepaketete der USK zu erhalten. Spiele, die vom gesamten Konzept nicht in einen Markt passen, werden daher überhaupt nicht erst vorgelegt.

---

Einspielung einer Szene, die den Geschlechtsverkehr des Spielcharakters mit einer Frau darstellt. Untermalt wird die Szene mit dem Song „Rape Me“ von Nirvana.

Es handelt sich hierbei um eine durch die illegale sog. Hot-Coffee-Modifikation ermöglichte Szene aus dem Spiel „GTA San Andreas“. Sie stellt den einvernehmlichen Verkehr des Protagonisten mit seiner Freundin dar. Der Name Hot-Coffee-Mod kommt daher, daß in Amerika die Darstellung von Sexualität im Spiel unerwünscht war und durch den Euphemismus „Auf einen heißen Kaffee eingeladen werden“ ersetzt wurde. Wenn man sich galant verhielt und bei seiner Herzensdame alles richtig machte, winkte am Ende eine Einladung auf einen „heißen Kaffee“. So wurde auch eine höhere Alterseinstufung umgangen.] Pan 02/07

---

Bert Weingarten, PanAmp-Internetsicherheitsfirma: *„Die Gefährdung von Call Of Duty geht über die normale Gefährdung eines Killerspiels eindeutig hinaus. Warum? Dort wird eigentlich der Zweite Weltkrieg verharmlost, das heißt, die Slogans dieser Kriegsgeneration werden in dem Spiel aktiv, es geht wieder um die Tommies, es geht wieder um die Krauts. Es geht wieder um das gegenseitige Töten.“*

Ein Aspekt an Ego-Shootern, den interessanter Weise außer ihm noch niemand angeprangert hat. Das muss wohl daran liegen, dass Tommies und Krauts nun mal die pejorative Bezeichnung zweier Weltkriegsparteien füreinander war, im Internet den Spielern jedoch für gewöhnlich völlig egal ist, auf welcher Seite sie spielen, es sei denn sie beherrschen eine der Waffen besonders gut und wollen an dieser spielerische Perfektion erreichen. Unterstrichen wird diese Tatsache dadurch, dass Spieler bei einem spielerischen Ungleichgewicht der Gruppen von einer Spielrunde zur anderen einfach die „Seiten wechseln“. Wäre da die zitierte Gesinnung im Spiel, ließen sich Unausgewogenheiten kaum im Sekundentakt ausgleichen. Des weiteren auch deshalb eine im höchsten Maße hinterfragungswürdige Aussage, weil Herr Weingarten den Coup seines jungen Lebens landen würde, ließe sich die Politik durch diese Art von Polemik dazu hinreißen, „Killerspiele“ zu verbieten. Herrn Weingartens Arbeitgeber, die Firma PanAmp stellt eine Filtersoftware für das Internet her, mit der man die in den Sendungen so heiß diskutierten Spiele filtern, und deren Verbreitung kontrollieren will. Da diese nicht kostenlos zur Verfügung gestellt wird, ist hier doch ein nicht unerheblicher Interessenskonflikt zwischen persönlichem Vorteil und vorgeblich neutraler Information feststellbar.

---

## 6. RESÜMEE

Auch wenn der Ausdruck „lustig“ in einer ernsthaften Forschungsarbeit auf den ersten Blick unangebracht scheint, so ist er bei näherem Hinsehen der einzig richtige, wenn es um die Beschreibung der aktuellen Forschungssituation zur Auswirkung von gewaltdominierten Computer- und Videospielen geht. Je intensiver man sich in den Forschungsstand einliest, je mehr Studien man untersucht, je genauer man um ausgewogene Objektivität bemüht ist, desto abstruser wird das ganze beforschte Gebiet.

Unabhängig davon, ob Querschnitt- (die Mehrheit) oder Längsschnittstudien, unabhängig ob Studien unter Laborbedingungen oder Feldstudien befragt werden, unabhängig von der ausführenden Institution und den ausführenden Koryphäen, unabhängig von den letztlich erlangten Erkenntnissen der jeweiligen Studie und genauso unabhängig von der geographischen Lage des erhebenden Organs: immer werden die Studien (natürlich) im besten wissenschaftlichen Licht präsentiert, die jeweilige Studienmethode fachgerecht und zunftgemäß erörtert und gleichzeitig die Professionalität und Unfehlbarkeit der faktischen Daten hervorgestrichen. Man hat das Ergebnis schließlich schwarz auf weiß, wie soll es da noch Raum für Zweifel geben.

Und trotz der objektiven und wissenschaftlich unantastbaren Vorgehensweise bei ihrer jeweiligen Studie kommen Wissenschaftler mit einer ablehnenden Haltung gegenüber Computerspielen wiederholt zu Ergebnissen, die ihre Einstellung bestärkt und untermauert, wohingegen liberalere Wissenschaftler bei ebenso akademisch fundierten Studien zu grundlegend gegenteiligen Ergebnissen kommen.

Es gibt kaum ein Zitat, das besser in diese Situation passt, als jenes des deutschen Dichters Friedrich Hebbel, der dereinst meinte:

*"Es ist unglaublich,  
wieviel Geist in der Welt aufgeboten wird,  
um Dummheiten zu beweisen."*

Ziel dieses Zitats ist es beileibe nicht, die heutigen Wissenschaftler an den Pranger stellen. Schließlich wurde über das endgültige Verderbnis der Jugend auch früher schon philosophiert:

*"Die Jugend liebt heutzutage den Luxus. Sie hat schlechte Manieren, verachtet die Autorität, hat keinen Respekt vor älteren Leuten und schwatzt, wo sie arbeiten soll. Die jungen Leute stehen nicht mehr auf, wenn Ältere das Zimmer betreten. Sie widersprechen ihren Eltern, schwadronieren in der Gesellschaft, verschlingen bei Tisch die Süßspeisen, legen die Beine übereinander und tyrannisieren ihre Lehrer."*

(Sokrates, 479 – 399 v.Chr.)

Nur dass es eben, und hier lässt sich Hebbels Zitat ansetzen, früher hauptsächlich Meinungen und persönliche Erfahrungen waren, die man seinen Mitmenschen vorbrachte. Heute werden diese Meinungen - mit Kernspintomographien, Metaanalysen und Laborstudien belegt – zu wissenschaftlichen Fakten und dulden somit keinen Widerspruch.

Nur in einer Sache sind sich beide Seiten ungewohnt einig. Die Dosis macht das Gift. Für einen Spieler ist 10 Stunden täglich vor dem Bildschirm sitzen, und nur noch in seinen Spielen leben, ebenso ungesund, wie es Spiele, die laut USK für Erwachsene gedacht sind, für 12-Jährige sind.

Unangenehm fällt lediglich die ausgeprägte Tendenz der Fraktion „Computerspiele machen dumm“ zur Verunglimpfung der Gegenseite auf. Da wird mit gekauften Wissenschaftlern der Prä-„Zigaretten-verursachen-Krebs“-Ära argumentiert, um die Studienergebnisse aller Akademiker, deren Ergebnisse sich nicht mit den Weltuntergangsszenarien der ernsten Gelehrten decken, auf einen Schlag zu diskreditieren.

De facto sieht man sich als Nutzer der besprochenen Spiele einer Berichterstattung gegenüber, die den Eindruck einer bedrohlichen, klandestinen Parallelgesellschaft zu erwecken scheint, die nur darauf wartet, im richtigen Moment die Beherrschung zu verlieren und Amok zu laufen. Vielleicht ist von Seiten der Computerspieler angesichts

der Ergebnisse keine Euphorie angebracht, aber anhand der Analyse kann man erkennen, dass es - abhängig von der Redaktion und parallel zur Sendungschronologie - eine Tendenz zu einer neutraleren Berichterstattung gibt.

### **Quintessenz:**

Worum ging es noch einmal? Anliegen dieser Arbeit war es, herauszufinden, in welcher Weise über Ego-Shooter berichtet wird.

Da öffentlich-rechtlichen Medien der Ruf der „*größeren Verlässlichkeit, Sachkundigkeit, Objektivität und kritischen Distanziertheit in ihren Sendungen*“ zugesprochen wird, obliegt ihnen mit diesem Vertrauen der Zuseher gleichzeitig die Verantwortung, die Präjudizierung einer großen Bevölkerungsgruppe nach besten Kräften zu vermeiden. Werden in ihren Sendungen verschiedene Experten zitiert, deren einhellige Meinung ein extrem negatives Licht auf viele Millionen spielaffiner Mitmenschen wirft, kann dadurch Durchschnittsbürgern ohne besonderes Interesse an Computerspielen - und dadurch ohne Wissen um die interessengeleitete einseitige Darstellung - nachhaltig ein bedrohlicher Eindruck vermittelt, und der Grundstein für eine unüberbrückbare Differenz gelegt werden. Es muss zum Wohl des gemeinschaftlichen Zusammenlebens absolut im Sinne der Medien sein, eine solche Spaltung der Gesellschaft durch tendenziöse Berichterstattung um jeden Preis zu vermeiden. Die Ergebnisse dieser Arbeit können als Warnung in dieser Hinsicht verstanden werden.

## **7. LITERATUR**

### **7.1 LITERATURVERZEICHNIS**

Anderson, Craig A.; Bushman, Brad J. (2001): "Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour. A meta-analytic review of the scientific literature." In Psychological Science 12(5). Oxford: Blackwell Publishing

Arnold, Bernd-Peter (1982): Nachrichtenwert und Nachrichtenauswahl. Anmerkungen aus der Sicht der Praxis. In: Media Perspektiven 1/1982, S. 28-34; Frankfurt am Main: Arbeitsgemeinschaft der ARD-Werbegeellschaften

Batthyány, Dominik; Pritz, Alfred (Hrsg.) (2009): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien, New York: Springer

Berndt, Jürgen (2005): Bildschirmspiele. Faszination und Wirkung auf die heutige Jugend. Münster: MV-Verlag

Böttger, Matthias; von Borries, Friedrich; Walz, Steffen P. (2007): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. Basel, Berlin, Boston: Birkhäuser

Daschmann, Gregor (2009): Qualität von Fernsehnachrichten: Dimensionen und Befunde. Eine Forschungsübersicht. In: Media Perspektiven MP 5/2009, S. 257-266; Frankfurt am Main: Arbeitsgemeinschaft der ARD-Werbegeellschaften

Der Brockhaus in 15 Bänden (1999); Originalausgabe 1998: Leipzig – Mannheim: F. A. Brockhaus; Rheda – Wiedenbrück: Bertelsmann

Der neue Brockhaus (1979), Lexikon und Wörterbuch in 5 Bänden und einem Atlas; 6. völlig neu bearbeitete Auflage; Originalauflage 1998; Wiesbaden: F. A. Brockhaus

Flitner, Andreas (2006): Nachwort. In: Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt

Fritz, Jürgen (1989): Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. Weinheim, München: Juventa

Glaser, Barney G.; Strauss, Anselm L. (1998): Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung. Bern: Hans Huber

Gregory, Jason (2009): Game Engine Architecture. Wellesley: A K Peters, Ltd.

Grossman, David Lt. Col.; DeGaetano Gloria (1999): Stop Teaching Our Kids to Kill A Call to Action against TV, Movie and Video Game Violence. New York: Random Press

Groth, Otto (1928): Die Zeitung: Ein System der Zeitungskunde; Journalistik; 1. Band. Mannheim, Berlin, Leipzig: Bensheimer

Harding, David; Mehta, Jal; Newman, Katherine (2003): No Exit: Mental Illness, Marginality, and School Violence in West Paducah, Kentucky. In Moore, Mark Harrison (Hrsg.): Deadly lessons: understanding lethal school violence: case studies of School Violence Committee. Washington DC: The National Academies Press

Hilse, Jürgen; Schulz, Christine (2008): Die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen in Deutschland. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller

Huizinga, Johan (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Vorliegender Band 20. Auflage der 1987 bibliographisch ergänzten und 1994 mit Nachwort versehenen Neuausgabe des 1956 bei Rowohlt erschienenen gleichlautenden Titels. Originalausgabe 1938. Reinbek: Rowohlt

Johnson, Steven (2006): Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln: Kiepenheuer & Witsch

Kent, Steven L. (2001): The ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and beyond... the story behind the craze that touched or lives and changed the world. New York: Three Rivers Press

Kiefer, Marie Luise (2009): Medienökonomik. Einführung in eine ökonomische Theorie der Medien. Oldenbourg: Wissenschaftsverlag

Kutner, Lawrence; Olson, Cheryl K. (2008): Grand Theft Childhood. The Surprising Truth About VIOLENT Video Games\*..... \*and what parents can do. New York, London, Toronto, Sydney: Simon & Schuster

Legewie, Heiner (1996): Vorwort zur deutschen Ausgabe. In: Strauss, Anselm; Corbin, Juliet: Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Weinheim: Beltz

Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.) (2008): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller

Muckenhaupt, Manfred (2000): Fernsehnachrichten gestern und heute. Tübingen: GNV

Noelle-Neumann, Elisabeth; Schulz, Winfried; Wilke, Jürgen (Hrsg.) (2002): Fischer Lexikon: Publizistik Massenkommunikation. Aktualisierte, vollst. überarbeitete u. erg. Neuauflage; Frankfurt/ Main: Fischer

Purgathofer, Peter (2008): Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller

Rosenfelder, Andreas (2008): Digitale Paradiese. Von der Schönheit der Computerspiele. Köln: Kiepenheuer & Witsch

Schneider, Wolf; Raue, Paul-Josef (2008): Das neue Handbuch des Journalismus. 4. Auflage; 1. Auflage 1996; Reinbek: Rowohlt

Schrammel, Sabrina; Mitgutsch Konstantin (2008): Spielerische Gewalt. Skizze einer ludischen Kultur des Spiels „Counter-Strike“. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller

Schwiesau, Dietz; Ohler, Josef (2003): Die Nachricht in Presse, Radio, Fernsehen, Nachrichtenagentur und Internet. München: List

Spitzer, Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm!. Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. 2. ungekürzte Auflage. Originalausgabe 2005. München: DTV

Strauss, Anselm; Corbin, Juliet (1996): Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Weinheim: Beltz

Wagner, Michael (2008): Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel. Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert: Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller

Winkler, Hartmut (2008): Basiswissen Medien. Frankfurt/Main: Fischer

## 7.2 INTERNETQUELLEN

- [1] Linken, Andre (2008): Die Sims. 100 Millionen verkaufte Exemplare. GameStar Spielmagazin Onlineversion; URL: [http://www.gamestar.de/news/pc/strategie/lebenssimulation/1944488/die\\_sims.html](http://www.gamestar.de/news/pc/strategie/lebenssimulation/1944488/die_sims.html) ;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [2] Faehling, Gerhard (2008): ACTA 2008: Mediennutzer und Mediennutzung unter typologischen Aspekten. Insitut für Demoskopie Allensbach; URL: [http://www.acta-online.de/presentationen/acta\\_2008/acta\\_2008\\_Mediennutzung.pdf](http://www.acta-online.de/presentationen/acta_2008/acta_2008_Mediennutzung.pdf) ;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [3] Köcher, Renate (2008): ACTA 2008: Veränderungen der Informations- und Kommunikationskultur. Insitut für Demoskopie Allensbach; URL: [http://www.acta-online.de/presentationen/acta\\_2008/acta\\_2008\\_Information%2390EDC.pdf](http://www.acta-online.de/presentationen/acta_2008/acta_2008_Information%2390EDC.pdf)  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [4] Geoffrey (2009): Die bestverkauften Spiele 2008. News vom 16.01.2009; URL: <http://www.giga.de/news/00148263-pc-die-bestverkauften-spiele-2008/> ;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [5] Valve (2009): Best PC Game Ever. URL: <http://www.valvesoftware.com/about.html>  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [6] Gamespy (2003): GameSpy's Top 50 Games of All Time.  
URL: <http://archive.gamespy.com/articles/july01/top501aspe/index3.shtm>;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [7] FPSbanana (2009): Counter-Strike Maps und Spielvarianten. URL: <http://www.fpsbanana.com/maps/games/3> ;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [8] Smithsonian (1947): First actual case of computer bug. URL: <http://americanhistory.si.edu/collections/comphist/objects/bug.htm> ;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [9] European-Mediaculture: Know How : Nachrichten: Nachrichtensendung und Präsentation. Online-Informationsplattform von European MediaCulture. URL: <http://www.european-mediaculture.org/Nachrichtensendung-und-Praesen.37.0.html> ;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009
- [10] BBFC Research (2007): Playing Video Games – BBFC Publishes Research. URL: <http://www.bbfc.co.uk/news/stories/20070417.html> ;  
Letzter Zugriff am 14.09.2009

[11] Heise News (2007): Kriminologe: Amokläufer schießen sich am Computer in Stimmung. URL: <http://www.heise.de/newsticker/Kriminologe-Amoklaeufer-schiessen-sich-am-Computer-in-Stimmung--/meldung/88426> ;

Letzter Zugriff: 14.09.2009

[12] Gamestar (2007): Amoklauf in Virginia. Erste Reaktionen aus Deutschland. URL: [http://www.gamestar.de/news/1469486/amoklauf\\_in\\_virginia.html](http://www.gamestar.de/news/1469486/amoklauf_in_virginia.html) ;

Letzter Zugriff am 14.09.2009

[13] Virginia Tech Review Panel (2007): Mass Shootings at Virginia Tech. April 16, 2007. Report of the Review Panel. Presented to Governor Kaine Commonwealth of Virginia. URL: <http://www.governor.virginia.gov/TempContent/techPanelReport-docs/FullReport.pdf> ;

Letzter Zugriff am 14.09.2009

[14] Wagner, Michael (2008): Zum Versuch der wissenschaftlichen Demontage Kaminskis. URL: <http://www.gamestudies.at/2008/05/zum-versuch-der.html> ;

Letzter Zugriff am 14.09.2009

## 7.3 VERZEICHNIS AUDIOVISUELLEN MATERIALS

### 7.3.1 Nachrichtenbeiträge (chronologisch)

Sendung	Sender	Sendedatum
Frontal 21	ZDF	09.11.2004
Frontal 21	ZDF	26.04.2005
Aspekte	ZDF	20.10.2006
Panorama	ARD	22.02.2007
Panorama	ARD	05.04.2007
Bauerfeind	3sat	04.02.2009
Kontrovers	BR	17.03.2009
ZDF Reporter	ZDF	26.03.2009
Heute Journal	ZDF	21.04.2009

### 7.3.2 AV Trägermedien

Spitzer Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm! Der Einfluss von Bildschirm-Medien auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Ein Vortrag vom März 2006. Edition Jokers in Kooperation mit Auditorium Netzwerk

## 8. ANHANG

### 8.1 TRANSKRIPTIONEN

#### Frontal21 09.11. 2004 Transkription

Anmoderation:

Bei Ihnen zuhause werden ohne Ihr Wissen gezielt Polizisten erschossen, Frauen verstümmelt, und Rentner mit Knüppeln erschlagen. Sie hatten keine Ahnung? Nun, es passiert auch relativ unauffällig auf einem kleinen Bildschirm im Kinderzimmer. Was da zurzeit auf Deutschlands Computern gespielt wird ist bar jeder Beschreibung.

Wir reden dabei nicht über abstruse Einzelfälle. Ein Großteil der Schüler kommt mit diesen Videospiele in Kontakt, viele metzeln stundenlang. Und dabei sollte doch nach Erfurt alles anders werden. Erinnern Sie sich noch, an den Jungen, der in seine Schule marschierte und unter Lehrern und Schülern ein Massaker anrichtete. Er soll mit einem brutalen Videospiele das Zielen trainiert haben. Danach wurde - gut gemeint – das Jugendschutzgesetz geändert, und alles wurde schlimmer. Rainer Fromm über Massenmord als Kindersport.

Off: Es gibt nur ein Ziel: Töte Deine Gegner! Doom 3, eines der brutalsten Computerspiele. Das Horrorspiel ist nicht indiziert, gilt nicht als jugendgefährdend. Und das mit staatlichem Stempel. Das Gemetzel ist beliebt bei Jugendlichen. Stundenlanges splattern, wie das Verstümmeln von Opfern in der Computerszene genannt wird, ist die einzige Handlung.

3 ca. 16 Jährige Jugendliche vor einem Computer auf dem Doom3 läuft. „*Schieß ihm die Birne weg. Da isser!*“

Jugendlicher 1: „*Also das Spiel ist für mich realistischer, also jetzt, z.B. von den Lebensverlusten her, wenn Du zum Beispiel mit dem Schraubenschlüssel geschlagen wirst, oder so, da spritzt das Blut.*“

Jugendlicher 2: „*Ist halt auch so ein bisschen brutaler als bei den anderen Spielen, und so, und man sieht voll wie das Blut richtig spritzt... und... ja.*“

Off: Erfurt, vor zwei Jahren. Im Bluttausch tötet ein Schüler Lehrer und Mitschüler wie im Computerspiel. Der Täter war begeisterter Nutzer dieser Gewaltspiele. Das Entsetzen ist groß. Nach Erfurt soll ein neues schärferes Gesetz Jugendliche schützen, speziell vor den brutalen Computerspielen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, kurz USK, ist jetzt gemeinsam mit den obersten Landesjugendbehörden für die Alterseinstufung verantwortlich. 3500 Spiele sind hier geprüft worden, fast alle sind im Handel. Nur 23 Spiele haben keine Freigabe bekommen: Selbstzufriedenheit im Amt.

Jürgen Hilde, Oberste Landesjugendbehörde: „*Man kann über einzelne Sachen immer diskutieren, ich kenne das, man kann immer unterschiedlicher Auffassung sein aber ich denke mal, dass sich die freiwillige Selbstkontrolle in diesem Bereich hier absolut bewährt hat, ja.*“

Off (höhnisch): Bewährt!? Ein Hohn bei Spielen wie Hitman: Contracts. Sinnloses Morden im Sanatorium ist hier Spielinhalt. Eine Vorgängerversion hatte die Bundesprüfstelle damals noch indiziert, das heißt, es konnte nicht offen gekauft werden, das Spiel gab es nur unter Ladentheke. Die aktuelle Fassung ist mindestens so brutal und frei erhältlich ab 18. Das bedeutet: für Hitman: Contracts und ähnliche Gewaltspiele können die Hersteller offen werben. Und was noch bedenklicher ist: die Metzelspiele sind überall im Handel in den Hitlisten ganz oben. Aggressive Werbung in den Kaufhäusern. Die Altersbeschränkungen sind fast wirkungslos, der Jugendschutz wird auf die einzelnen Verkäuferinnen verlagert.

Eine Stichprobe ergibt: Gleich im ersten Geschäft kann der 14-jährige Ken das Killerspiel Doom 3 kaufen, freigegeben ab 18. Mit den Frontal21 Recherchen konfrontiert, sind mehrere Innenminister alarmiert.

Jörg Schönbohm, CDU, Innenminister Brandenburg: „*Das nunmehr durch die unabhängige Selbstkontrolle Filme und solche Spiele nicht indiziert und damit verboten werden, ist nicht akzeptabel,*

*äh..., was umso schwieriger ist, wenn man überlegt, dass die Vorgängerspiele von einer ähnlichen Brutalität und Grausamkeit schon von der Bundesprüfstelle verboten wurden und jetzt nicht. Also hier muss eingegriffen und muss was geändert werden.“*

Einspielung Pistolenschüsse auf Zombie aus Doom3.

Jörg Schönbohm, CDU, Innenminister Brandenburg: *„Ich habe diesen, äh, äh, äh... Sachverhalt, über den wir hier sprechen, erst, äh... kürzlich festgestellt, auch durch ihre Recherchen, und... äh... ich werde mich dafür einsetzen, dass jetzt aus dem Konsequenzen gezogen werden.“*

Fritz Behrens, SPD, Innenminister NRW: *„Das sind ja Dinge, die diametral entgegenstehen den Wertentscheidungen unseres Grundgesetzes, und ich denke, dass man sich anschauen muss, ob die gesetzlichen Grundlagen heute richtig sind, vollständig sind, ob sie funktionieren, vielleicht auch verändern muss und man muss sich anschauen, ob da wo gesetzliche Grundlagen ausreichend vorhanden sind der praktische Gesetzesvollzug und die Überprüfung ausreichend ist. Darüber muss man in Deutschland Diskussionen führen, denn so wie es ist kann nicht bleiben.“*

Einspielung Scharfschützenfernrohr zielt von Dach auf Geiselnnehmer: *„Now! Shoot!“* [Kopfschuß]  
*„You’re the greatest!“*

Off: Du bist der Größte! Perverse Lob für einen gezielten Mord. Auch die Vorgängerversion war früher indiziert. Dieses Gewaltspiel ist heute erhältlich. Das hat offensichtlich System bei der USK. Killerspiele wie Max Payne 2 oder Mortal Kombat werden nicht als jugendgefährdend bewertet. Spielinhalt auch hier: Töten.

Jürgen Hilse, Oberste Landesjugendbehörde: *„Noch einmal, grad bei Mortal Kombat, man kann nicht sagen: Es ist viel Gewalt im Spiel andererseits ist ein hoher Distanzierungsgrad bei dieser Arena, es sind sehr fiktionale comicartige Figuren, etc. also man kann ganz viel über dieses Spiel inhaltlich diskutieren.“*

Off (höhnisch): Hoher Distanzierungsgrad!? Blutfontänen und Todesschreie sind die einzige Handlung des Killerspiels. Unbedenklich ab 18, das ist die Ausrede der USK. Für den Jugendschutz macht sie alleine den Handel verantwortlich.

Jürgen Hilse, Oberste Landesjugendbehörde: *„Wir reden auch bei Mortal Kombat über Erwachsene.“*

Journalist: *„Aber nicht nur...“*

Jürgen Hilse: *„Und nicht über eine Jugendgefährdung! Ich muss das nochmal sagen, weil Sie immer sagen, ja das beinhaltet dies und jenes... es ist die Frage: darf man diesen Inhalt Erwachsenen zumuten?“*

Journalist: *„Aber in diesen Zeitschriften, die primär von Jugendlichen gelesen werden, die Spiele liegen aus, in den Geschäften und man kann ja also den Verkäuferinnen nicht zumuten, dass sie die Arbeit leisten die eigentlich der Jugendschutz leisten müsste.“*

Jürgen Hilse: *„Das ist aber genau die Aufgabe. Das ist aber genau die Aufgabe, natürlich!“*

Off: die USK sollte der Jugendschutz verbessern. Das Gegenteil ist der Fall. Mehr brutale Gewaltspiele statt weniger. Das Bundesfamilienministerium will nach den Frontal21 Recherchen jetzt handeln.

Peter Ruhenstroth-Bauer, SPD, Staatsss. Bundesfamilienministerium: *„Wir haben vereinbart, dass bis zum Jahre 2008 evaluiert wird, nachgesehen wird, ob das tatsächlich eine sehr sinnvolle Regelung ist. Ich glaube das ist ein viel zu langer Zeitraum, auch aufgrund der Vorfälle die sich jetzt ergeben haben, zeigt sich, und da sind wir jetzt mit den Ländern im Gespräch, wie wir sehr schnell hier auch zu Zwischenergebnissen kommen, damit wir dieses nachsteuern können.“*

Einspielung GTA, Protagonist läuft mit einem Baseballschläger in der Hand auf dem Gehsteig herum, läuft erst gegen einen Wand, dreht sich dann um und schlägt auf den ersten Passanten ein, der ihm über den Weg läuft. Es handelt sich dabei um eine alte Oma. Danach schlägt er den zweiten Passanten nieder, bei dem es sich um einen circa 20-Jährigen im Trainingsanzug handelt.

Off: Rentner erschlagen! Die Inhalte der Gewaltspiele sind immer brutaler. Mord als Spielespaß.

Jugendlicher: *„Wenn ich ehrlich bin, die Aufträge habe ich eigentlich nie so richtig gelöst und das Ziel von dem Spiel kenne ich auch nicht, eigentlich, das lustige ist eigentlich nur, das man überall rumfahren kann, Autos a... u... a... umrammen und Leute abschießen. Das ist eigentlich der Spielspaß an dem Spiel.“*

Einspielung GTA, Protagonist prügelt wahllos mit Händen und Füßen auf Passanten ein, währenddessen:

Off: Bayern will jetzt nicht nur die Kontrolle verbessern, es will solche Spiele ganz verbieten.

Günther Beckstein, CSU, Innenminister Bayern: *„Ich sage wir brauchen Herstellungsverbote. Denn die Technik hat sich ja so entwickelt, dass der einzelne Träger solcher Spiele nimmer viel kostet, sodass der Preis für Verleihen und für Kauf nimmer sehr unterschiedlich ist. Und ich sage, wenn etwas auf dem Markt ist, dann wird es von Jugendlichen erworben und auch schwarz kopiert und weiter vertrieben.“*

Einspielung aus Hitman: Contracts. Der Protagonist wird von zwei maskierten Männern mit Maschinenpistolen beschossen, schießt mit zwei Pistolen zurück und tötet dabei beide Gegner. Cut. Ein Gang mit vier maskierten Leichen wird gezeigt.

Off: Herstellungsverbote. Das klingt gut! Bis jetzt schafft es aber die Politik noch nicht einmal bestehende Gesetze anzuwenden. Ein Armutszeugnis.

Moderator (nach dem Filmbeitrag): Diese heftig kritisierten Vertreter der Selbstkontrolle erreichen Sie gleich in unserem Internetchat.

## Panorama vom 22.2.2007 Transkription

Anmoderation:

Es geht immer ums töten. Je brutaler, je realistischer desto besser. Computerspiele und vor allem so genannte Killerspiele gehören inzwischen zum normalen Freizeitprogramm von Jugendlichen. Die Wirkung dieser Spiele ist umstritten. Die meisten Spieler sagen, wenn man da jemanden abknallt zersägt oder vergewaltigt, hätte das ja nichts mit der Wirklichkeit zu tun. Wer diese brutalen Killerspiele allerdings das erste Mal sieht, fragt sich schon, warum so etwas eigentlich nicht verboten ist. Thomas Bernd und Sonja Meier sind dieser Frage nachgegangen.

Videobeitrag:

Ein Monitor wird gezeigt, mit einem Soldaten aus der Ego-Perspektive der in einem Raum feindliche Soldaten abschießt. Als der gegnerische Soldat tot ist, sieht man den Protagonisten weiter auf die Leiche einschießen. Der Soldat ruft: „Unten gesichert! Los, los, los!“

Schnitt. Einer der im Beitrag interviewten Spieler lacht.

Off: Sturmgewehr und Handgranaten. Menschen abknallen als Feierabendspaß. Hildesheim Innenstadt: Nazis gegen Amerikaner auf Originalschlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Das ganze virtuell im Internet. Call Of Duty, übersetzt Einsatzbefehl, so heißt dieses Killerspiel. Das Ziel: Möglichst viele Menschen töten. Je blutiger desto besser.

Spieler Christian Reininghaus: *„Das faszinierende daran ist, das sieht mittlerweile im Computer dann fast schon genauso aus wie in echt, denke ich. Ich hab in echt noch nicht so viel Blut gesehen so viel, aber es ist ein guter Nebeneffekt... Nebeneffekt und das macht das Spiel einfach auch mehr spaßiger.“*

Spieler 2 Ingolf Wichmann: *„Bei uns denkt keiner darüber nach, der könnte jetzt in meinem Hinterkopf sehen, das ist ein Nazi oder das ist ein Russe und ein Amerikaner, es geht wirklich nur um das reine Kämpfen, das eine Team gegen das andere Team wie beim Fußball bloß das ist halt ein bißchen brutaler ist, ist es ja nun mal wirklich auch.“*

Off: Hitlers Krieg als Killerspiel. Gedankenlos und scheinbar unpolitisch.

Bert Weingarten, PanAmp-Internetsicherheitsfirma: *„Die Gefährdung von Call Of Duty geht über die normale Gefährdung eines Killerspiels eindeutig hinaus. Warum? Dort wird eigentlich der Zweite Weltkrieg verharmlost, das heißt die Slogans dieser Kriegsgeneration werden in dem Spiel aktiv, es geht wieder um die Tommies, es geht wieder um die Krauts. Es geht wieder um das gegenseitige Töten.“*

Off: Die Call Of Duty Szene hat Bert Weingarten monatelang im Netz beobachtet. Seine Bilanz: Allein in Deutschland sind täglich über 20.000 Kämpfer im Fronteinsatz. Familienväter, Schüler, Nazis. Wer will kann das Killerspiel problemlos noch auffrisieren, wenn auch illegal.

Einblendung einer Website, von der man Modifikationen für Call Of Duty herunterladen kann. Auf der gezeigten Seite sieht man unter anderem schöner ausgearbeitete Uniformen, ein Hakenkreuz und die SS Rune.

Bert Weingarten: *„Man kann das Spiel durch eine Vielzahl von kostenlosen Modifikationen erweitern. Die man dann über Internet einfach runterladen kann. Das kann jeder machen in Deutschland. Das bedeutet, dass sie das Spiel z.B. mit verfassungsfeindlichen Symbolen bestücken können wie die SS Rune aber auch das Hakenkreuz.“*

Einspielung einer Szene aus GTA, in dem der Spielcharakter von hinten eine Passantin angreift, worauf diese sagt: „Why are you disrespecting me?“ Der Spielercharakter sticht sie nieder, sie fällt keuchend zu Boden und blutet sehr stark.

Off: Hinrichten, quälen, morden. Insgesamt 1,5 Millionen spielen in Deutschland so genannte Ego-Shooter, Killerspiele.

Einspielung aus dem Spiel Mafia: Ein Mafiaschläger erschießt einen unbewaffneten Mann, in einer weiteren Szene kämpft ein Mafiaschläger gegen einen Mann und drückt in gegen eine offene Feuerstelle, offenbar um ihn zu verbrennen.

Off: Und was es nicht an der Ladentheke zu kaufen gibt holen sich selbst Kinder problemlos aus dem Internet, wie dieses Spiel:

Einspielung einer Szene, die den Geschlechtsverkehr des Spielers mit einer Frau darstellt. [Anm. d. Autors: Es handelt sich hierbei um eine durch die sog. Hot-Coffee-Modifikation ermöglichte Szene aus dem Spiel „GTA San Andreas“. Sie stellt den einvernehmlichen Verkehr des Protagonisten mit seiner Freundin dar. Der Name Hot-Coffee-Mod kommt daher, dass in Amerika die Darstellung von Sexualität im Spiel unerwünscht war und durch den Euphemismus „Auf einen heißen Kaffee eingeladen werden“ ersetzt wurde. So wurde auch eine höhere Alterseinstufung umgangen.]

Off: Wer hier möglichst viele Frauen vergewaltigt, gewinnt.

Die Internetfahnder des bayerischen Landeskriminalamts. Killerspiele, selbst brutalste, haben sie hier regelmäßig auf dem Schirm, die Ermittlungen allerdings laufen meist ins Leere. Kaum ein Spiel konnte bundesweit bislang verboten werden. Der Grund: Das aktive virtuelle Morden und das makabere Spielziel möglichst viele Menschen zu töten reicht nicht für ein Verbot beklagen Fahnder.

Einspielung einer Szene aus GTA, bei der der Spieler mit einem Flammenwerfer willkürlich Passanten, darunter einen Polizisten, auf der Straße in Brand setzt, die dann brennend davonlaufen.

Off: Denn der zuständige §131 stellt nur die reine Darstellung von Gewalttätigkeiten gegen Menschen unter Strafe. Reale Bilder werden dabei von Gerichten eher verboten als künstliche Computerszenen.

Albert Bischeltsrieder, Landeskriminalamt Bayern: *„Bei Computerspielen, speziell bei diesen Killerspielen, geht es eben nicht so sehr oder sogar erst in zweiter Linie um Darstellungen, besonders grausame Darstellungen sondern es geht um das aktive Handeln der Personen. Also ich sehe nicht nur zu wie eine Person beispielsweise mit einer Kettensäge zerstückelt wird, wie bei einem Video, sondern ich bin derjenige der gegen diese Person, gegen eine andere Person mit Gewalt tätig wird. Und das ist das eigentlich entscheidende und dem wird der bisherige §131, zumindest aus unserer Sicht, nicht gerecht.“*

Off: Dieser Paragraph, Streitpunkt auch im Berliner Bundesrat, vor wenigen Tagen. Bayern und Niedersachsen fordern das Gesetz explizit auf Killerspiele zu erweitern, nur so könne man sie tatsächlich verbieten und die Hersteller bestrafen.

Politiker Uwe Schünemann, CSU: *„Der §131 hatte bisher überhaupt nicht gewirkt und wenn man sogar bei der Spielanleitung aufgefordert wird zunächst erst einmal jemanden zu quälen und dann kriegt man mehr Punkte bevor man dann mit der Kettensäge den Kopf absägt dann ist das etwas was ich nicht verstehen kann das das überhaupt hergestellt werden muss. Und deshalb muss so etwas auch verboten werden.“*

Off: Die Bundesjustizministerin allerdings sträubt sich beharrlich. Für sie ist die aktuelle Bundesratsinitiative schlichtweg überflüssig. Sie glaubt ungerührt an die Wirksamkeit ihres Paragraphen. Lästige Nachfragen:

Einspielung von der Bundespressekonferenz mit Familienministerin Brigitte Zypries.

Journalist: *„Frau Ministerin, was spricht gegen ein explizites Verbot von Killerspielen, z.B. an eine Ausweitung des § 131.“*

Antwort: *„Äh, wir haben die Killerspiele in § 131 verboten. Mir hat noch niemand erklärt was er besser machen will als das was im Moment im Strafgesetzbuch steht.“*

Günther Beckstein, CSU, Innenminister Bayern: *„Mit dem heutigen Gesetz kommen wir nicht aus weil Anwendung des Gesetzes von der Staatsanwaltschaft und Gerichten zu restriktiv gehandhabt wird, dass es faktisch nicht zu einem Verbot von Killerspielen ausreicht. Das ist die Erfahrung aller Praktiker, und da hilft ma nix, dass die Justizministerin als Privatperson eine andere Meinung hat sondern wir müssen das Gesetz so fassen das es eindeutig ein Verbot virtueller Killerspiele beinhaltet.“*

Einspielung von vier Szenen aus Doom3.

Szene 1: Der Spieler schießt mit einer Schrotflinte auf einen Zombie.

Szene 2: Der Spieler schießt mit einem Maschinengewehr auf einen Zombie.

Szene 3: Der Spieler schlägt mit einer brennenden Fackel auf einen Zombie ein.

Szene 4: Der Spieler geht mit einer laufenden Kettensäge auf einen Riesenzombie los.

Off: Übrigens jeder zweite Fünfzehnjährige in Deutschland hat ein derartiges Killerspiel schon ausprobiert.

*Albert Bischeltsrieder: „Bei diesen Spielen ist es wirklich vielfach so, dass man als Ermittlungsbeamter eine gewisse Hilflosigkeit fast fühlt wenn die gesetzlichen Handhaben einfach nicht ausreichen gegen derartige Spiele vorzugehen.“*

## Aspekte vom 20.10.2006 Transkription

Anmoderation:

Willkommen bei Aspekte. In Zeiten von Armut und Arbeitslosigkeit boomt, vielleicht nicht zufällig, die Branche der Computerspiele. Vor allem Jugendliche verbringen Stunden mit Gewaltspielen wenigstens am Computer einmal Held sein, einmal Gewinner. Haben sie ihr Opfer anvisiert, heißt es in einer Spielanleitung, können sie es verprügeln, mit Taste V erschießen, mit Taste X erdrosseln. Knochen splintern und innere Organe explodieren, das verspricht die Werbung für diese Killerspiele. Jeder kann sie überall kaufen, viele sind ab 16 freigegeben. Zuständig für die Altersfreigabe bei Computerspielen ist die USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Die ist jetzt ins Kreuzfeuer der Kritik geraten. Rainer Fromm über eine Lücke im Jugendschutz.

Einspielung:

Off: Töten in virtuellen Welten, nein keiner Außerirdischen, es geht um Passanten auf der Straße. Hier kennt nicht das Gute gegen das Böse, der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kriminellen mit riesigen Waffenarsenal. In Deutschland ist die Gewaltorgie freigegeben ab 16. Grand Theft Auto San Andreas weltweit über 10 Millionen Mal verkauft die Serie ist selbst bei Kindern Kult.

Zwei Winzlinge werden zwischen Kaufhausregalen gezeigt, wie sie eine Spielhülle halten. Journalist: „Schon mal gespielt?“

Kinder: „Ja.“

Journalist: „Und wie ist das?“

Kind: „Das ist gut. Da kann man Autos klauen und so. Und wenn die Polizei tot ist, gibt es eine Waffe da und die kannst Du nehmen, und noch mal draufschlagen...“

Off: Die Kleinsten sollten derlei Spiele eigentlich nicht in die Finger kriegen aber für Jugendliche sollen sie geeignet sein. Zum Beispiel „Backyard Wrestling“, einziger Inhalt: Prügel. Möglichst fies, möglichst realistisch. Zitat: „Verwende stacheldrahtumwickelte Baseballschläger, Glühbirnen und andere abgefahrene Gegenstände und einen Gegner zu besiegen.“ Verantwortlich für die Altersfreigabe, in diesem Fall 16, ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, kurz USK, gemeinsam mit den obersten Landesjugendbehörden. Die USK finanziert sich über Testgebühren der Spieleindustrie.

Einspielung von Mortal Kombat - keine Jugendfreigabe für diese Gewaltorgie, eine Ausnahme. Letztes Jahr wurden von rund 2700 Titeln gerade einmal 4 % als ungeeignet für Minderjährige angesehen. Warum bekommen San Andreas und Backyard Wrestling die Freigabe ab 16 Jahren?

Christine Schulz, Leiterin USK: „Bei diesen beiden von Ihnen genannten Spielen, sind sie zu der Erkenntnis gekommen, daß es für Spieler im mittleren Schulalter halt nix ist, unzumutbar, also das betrifft Spieler zwischen 12 und 15 sozusagen, sondern das, eben, für ältere Spieler, die jetzt praktisch schon Medienerfahrung, Lebenserfahrung genug, äh, nach Ansicht der Prüfungsgremien haben, nicht mehr gefährdend beziehungsweise beeinträchtigend sind.“

Off: Eine zynische Weltsicht? Kämpft die USK an der falschen Front?

Holger Hövelmann, SPD Innenminister Sachsen-Anhalt: „Offensichtlich gibts jetzt immer noch Lücken und der Kommerz geht oftmals vor der Vernunft und und und vor dem Schutz der Kinder und Jugendlichen und an der Stelle muss man nachsteuern und dafür sorgen dass auch die Selbstkontrolle unabhängige und freiwillige Selbstkontrolle dem Ziel unterliegt Kinder und Jugendliche zu schützen und nicht dem Ziel unterliegt möglichst viel Absatz zu machen.“

Uwe Schönemann, CDU, Innenminister Niedersachsen: „Und da sind die Innenminister gefordert, hier auch nach vorne zu gehen, und äh, wir haben uns geeinigt, wir wollen äh mit dem kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen hier Nachweise führen, dass die USK hier falsch gehandelt hat, und dann wollen wir ne Formulierung haben für ein Herstellungsverbot und ein Verbreitungsverbot.“

Off: Hier im kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen werden derzeit 90 Gutachten der USK analysiert. Unter der Leitung von Professor Christian Pfeiffer stoßen die Tester immer wieder auf problematische Altersvorgaben.

Christian Pfeiffer, kriminologisches Forschungsinstitut: *„Bereits das Spielen der ersten 20 Spiele, die wir jetzt alle durchhaben, weckt bei uns massive Zweifel daran, dass das System funktioniert. Bei einigen Spielen würden wir sagen überhaupt nicht für den Markt geeignet, bei anderen eine höhere Alterseinstufung empfehlen, also müssen wir in den Dialog treten mit der USK um zu prüfen woran liegts, dass das so aus unserer Sicht falsch läuft.“*

Off: Offenbar hat auch das Gremium aus Politik, Kirche und Jugendverbänden, der Beirat der USK die Übersicht verloren. Hitman, der Spieler wird zum Killer, selbst im Sanatorium, freigegeben ab 18 mit dem Gütesiegel der USK darf das Spiel überall verkauft und offen beworben werden.

Albrecht Buttolo, CDU Innenminister Sachsen: *„Für mich sind einige Spiele völlig unakzeptabel ob nun ab 16 oder ab 18, eine unabhängige Stelle müßte dies natürlich dann auch so sehen, und beispielsweise das Töten von Menschen, das Zersägen von Menschen, unabhängig von der Altersklasse als nicht marktfähig wegnehmen.“*

Off: Noch nie waren die Spiele so blutig wie heute, umso wichtiger die Verantwortung der USK.

Christine Schulz, Leiterin USK: *„So gut wie die USK prüft, so gut wie die Prüfungsvorbereitungen laufen, wie die Präsentationen laufen, wie die Tester aufgestellt sind, wie die gebrieft sind, was die für Jugendschutzrelevanz erkennen, und wie sie es präsentieren in Gänze, sehe ich jetzt viele Anhaltspunkte für Diskussionen, aber nicht für pauschale Verurteilungen, oder Abschaffungen oder Änderungen.“*

Interviewer: *„Das heißt sie halten die derzeitige Praxis für gut?“*

Christine Schulz: *„Für optimal.“*

Off: Die Innenpolitik ist anderer Meinung.

Uwe Schünemann, CDU, Innenminister Niedersachsen: *„Das gehört eindeutig in staatliche Hände, das muß auf jeden Fall, äh, von äh, den Jugendministern, auch anders organisiert werden die USK kann das in Zukunft sicherlich nicht machen.“*

## Frontal21 26.04.2005 Transkription

Anmoderation Theo Kroll: Wer vor brutalen Computerspielen und ihren möglichen Folgen warnt, gilt in der Spielerszene schnell als ahnungslos und unzeitgemäß. Letzteres wäre in der Tat wer die Computerspiele unterschätzt. Mehr als eineinhalb Millionen Menschen sitzen spielend vor ihrem PC. 19 Milliarden € werden weltweit mit den Computerspielen verdient. Das ist mehr als die gesamte Musikindustrie einnimmt.

Unter den zu kaufenden Spielen sind viel harmlose aber viele der besonders begehrten sind eben auch besonders brutal. Da wird beispielsweise geworben „Zeige deinem Widersacher was echte Platzwunden sind“ oder es werden schockierende Röntgenaufnahmen von brechenden Knochen angepriesen. Die Wissenschaft ist über die Folgen gespalten. Führende Hirnforscher sagen uns die Übergänge zwischen wirklicher und virtueller Gewalt werden verwischt und Hemmungen abgebaut. Rainer Fromm und Thomas Reichart über den gewaltigen Milliardenmarkt der Gewalt.

Einspielung einer Szene aus „Backyard Wrestling“ in der sich zwei Spielfiguren prügeln untermalt mit Hardcore Punk.

Rainer Fromm (Off): Das Spiel heißt Backyard Wrestling und ist freigegeben für Jugendliche ab 16 Jahren. Im Begleitheft heißt es: „Zeige deinem Widersacher was echte Platzwunden, Prellungen und blaue Flecken sind. Regeln seien, genau wie Knochen, da um gebrochen zu werden.“

Die Prügelorgie gilt als nicht jugendgefährdend. Die meisten Brutalspiele sind nicht indiziert und dürfen frei verkauft werden. Über 1 Million Kinder und Jugendliche verbringen ihre Freizeit mit Prügeln und Töten am PC. Der Hamburger Programmierer Jan Petersen hat sogar eine Initiative gegründet, die sich für die völlige Freigabe der Spieler einsetzt. Die virtuellen Gewaltorgien sind für ihn völlig normal.

Jan Petersen, Computerspieler: *„Ein Computerspieler sieht diese Effekte ja nicht. Der sieht das Spiel und die Effekte sind... ja... Eye Candy wird das genannt. Also ist ja nichts weiter als Effekt, Special Effects. Wie in Hollywood.“*

Wieder Einspielung einer brutaler Kampfszenen aus Backyard Wrestling, sowie des Jubels und der Siegerpose des siegreichen Kämpfers.

Rainer Fromm: Spezialeffekte? Dass Gewaltspiele harmlos seien, das wollen viele glauben machen, doch Wissenschaftler haben das nun widerlegt. Ihre Studien zeigen: Diese Spiele machen gewaltbereit und aggressiv.

Prof. Manfred Spitzer, Biologe, Uniklinik Ulm: *„Also da muss man sehr klar sagen, dass es diese Zusammenhänge gibt und dass die auch erforscht sind und was wir heute wissen, dass virtuelle Gewalt entweder passiv rezipiert übers Fernsehen oder noch schlimmer, aktiv eingeübt am Computerspiel, macht tatsächlich gewalttätig. Also ein friedfertiger Mensch der viele Videospiele spielt ist am Ende gewaltbereiter als ein eher gewaltbereiter Mensch der gar nicht spielt. Das ist nachgewiesen.“*

Rainer Fromm (Off): Gefährliche Killerspiele. Darüber hat Frontal21 schon einmal im November berichtet. Aufgeschreckt durch unsere Recherchen, forderten die Innenminister dreier Bundesländer die Abgabe von Computerspielen strenger zu regeln. Die unabhängige Selbstkontrolle funktioniert offenbar nur schlecht. Nach diesem Film haben uns Computerspieler Tausende E-Mails geschickt und sich über die, in ihren Augen, ungerechte Berichterstattung beschwert. Allerdings, der Inhalt vieler dieser Mails scheint jenem Recht zu geben die vor den Spiele warnen. Selten haben uns Briefe mit einer so gewaltvollen und aggressiven Sprache erreicht. Einer schreibt uns:

Einblendung (Off liest vor): „Man [kann] sich nur wünschen, dass es ein paar wenige Spieler in der Redaktion gibt, die auf die Idee kommen, den Amoklauf von Erfurt aus Recherchegründen live in Ihrer Redaktion nachzuspielen.“

In Erfurt tötete vor zweieinhalb Jahren ein Gymnasiast und Computerspieler 16 Menschen, dann sich selbst.

Einblendung (Rainer Fromm liest vor): „Jetzt wurde uns endgültig der Krieg erklärt. Gamer rüstet euch für den Kampf. AAAAATTTTTAAAAACCCCKKKKEEEE“

Und schließlich noch ein Gewaltaufruf.

Einblendung (Off liest vor): „Auch der Protest sollte ruhig aggressiver werden: Demonstrationen vor Zensorenwohnungen, Blockaden von Redaktionen und Behörden, und wenn mal eine Scheibe dabei kaputtgeht: Es schlägt halt mal jemand über die Stränge.“

Prof. Manfred Spitzer, Neurobiologe, Uniklinik Ulm: *„Leider bahnen diese Spiele eben Gewaltbereitschaft, gewalttätige Gedanken, entsprechende Emotionen und Handlungen. Wenn wir das alles zusammen nehmen, dann wundert mich überhaupt nicht, dass sich Menschen die sich jetzt da angegriffen oder angesprochen fühlen, entsprechend heftig, mit heftiger Gewalt auch realer Gewalt reagieren.“*

Einspielung diverser aneinander gereihter Tötungsszenen aus dem Ego-Shooter Doom 3.

Rainer Fromm (Off): „Doom 3, ein brutales Ballerspiel. Einziges Ziel ist schnelles, effektives Killen. Markus Lüttig betreibt eine Webseite, wo sich die Doom 3 Fans austauschen. Das Spiel ist eigentlich erst ab 18 freigegeben, doch auf den Seiten tummeln sich auch Minderjährige. Lüttig aber glaubt zu wissen dass Gewaltspiele niemandem schaden.

Markus Lüttig, Doom3Maps: *„Also ich für meinen Teil kann auch aufgrund meiner eigenen Erfahrung auf jeden Fall sagen, dass... äh... das Spiel von Ego-Shooter wie zum Beispiel Doom 3 keinerlei signifikante Steigerungen in Aggressivitätsverhalten der Spieler nach sich zieht. Es werden nur Bits und Bytes umgebracht, aber keine Menschen.“*

Prof. Helmut Lukesch, Psychologe, Uni Regensburg: *„Es ist nicht so einfach, dass man sagt ‚Der spielt dieses Spiel und läuft mordend durch die Gegend.‘ das wird ja nicht behauptet. Aber es ändern sich eben aggressive Dispositionen, die, wenn die entsprechende Situation vorhanden ist auch umgesetzt werden.“*

Einspielung aus dem Spiel „Fight Club“ indem zwei Spielcharaktere sich prügeln bis einer liegen bleibt.

Rainer Fromm (Off): Und die Spiele werden immer brutaler. Die letzten Tabus scheinen gebrochen, wenn, wie bei Fight Club, damit geworben wird man erlebe die Zitat: ‚Extrem realistische Darstellung von Kampfverletzungen‘ und ‚Schockierende Röntgenaufnahmen bei Knochenbrüchen‘. Andere Spiele, wie Mortal Kombat, weiden sich an sadistischen Blutorgien.

Einspielung aus dem Spiel „Mortal Kombat“. Ein Spielcharakter führt am Ende eines Zweikampfes eine sog. „Fatality“ (S. Glossar) aus, der sich durch außergewöhnlich übertriebene Gewaltdarstellung auszeichnet.

Rainer Fromm (Off): Über die Gefahren solcher Killerspiele für Kinder und Jugendliche schweigen die Hersteller am liebsten. Nur Marktführer Electronic Arts war zu einem Interview bereit. Doch auch hier hält man Gewaltspiele für harmlos und finanziell gar nicht so lukrativ.

Interview:

Rainer Fromm: *„Umso einfacher könnten Sie ja sagen, wir setzen öffentlich ein Zeichen, wir machen eine Selbstverpflichtung der Spieleindustrie und sagen ‚Jetzt ist es aber gut!‘.“*

Jens Uwe Intat, Electronic Arts: *„Wir unterstützen eigentlich nicht unbedingt eine Bevormundung der Konsumenten in der Art und Weise, das wir sagen wir entscheiden für die Leute was sie letzten Endes konsumieren möchten.“*

Rainer Fromm: *„Sie machens ja umgekehrt. Sie setzen den Konsumenten immer noch drastischere Gewalt vor, die er dann konsumieren kann.“*

Jens Uwe Intat, Electronic Arts: *“Also wir setzen den Leuten eigentlich nicht immer drastischere... ähm... Gewalt vor, wie Sie das formulieren, sondern wir sorgen dafür, mit dem bereits diskutierten Alterskennzeichnungsvorgehen, dass die Leute nur Spiele in dem Alter vorgesetzt bekommen, in dem sie letzten Endes auch dafür bereit sind.“*

Rainer Fromm (Off): So schiebt man die Verantwortung ab und produziert selbst munter weiter. Eine riesige Fangemeinde, Kinder und Jugendliche nutzen Killerspiele regelmäßig. Wie sehr die Spiele ihrer geistigen und seelischen Entwicklung schaden, das ist inzwischen eindeutig nachgewiesen.

Prof. Helmut Lukesch, Psychologe, Uni Regensburg: *„Die eindeutigen Belege sind ja bereits vorhanden. Wir kennen die entsprechenden Metaanalysen. Man braucht sich nur in dem amerikanischen, im internationalen Raum umzusehen und dort gibt es eine Vielzahl von Studien die dieses belegen. Es muss nicht noch einmal untersucht werden ob Rauchen tatsächlich zum Lungenkrebs führt, dieser Beweis ist geführt worden.“*

Rainer Fromm (Off): Doch genau dies verschweigen die Hersteller und zaubern stattdessen immer neue Gewaltorgien auf die Bildschirme auf die Bildschirme von Kindern und Jugendlichen.

Autoren: Rainer Fromm, Thomas Reichart

Kamera: M. Burghardt, T. Groß

Schnitt: Miklós Pálos

Abmoderation Theo Kroll: Das Schulmassaker von Erfurt war auf den Tag genau vor drei Jahren. Für Fragen und Diskussionen erreichen sie nach der Sendung im Internetchat den Psychologen Prof. Lukesch.

## PANORAMA 05.04.2007 Transkription (offizielle Transkription der ARD)

Spiel ohne Grenzen – wenn Computersucht die Kindheit zerstört

Anmoderation

Anja Reschke:

„Vor ein paar Wochen haben wir in Panorama über Killer-Computerspiele berichtet. Und die Frage, warum die brutalsten solcher Spiele eigentlich nicht verboten werden. Sie können sich nicht vorstellen, was nach der Sendung bei uns los war. Eine Flut von Zuschriften. Klar, werden Sie denken, schockierte Eltern, die gar nicht wussten, was ihre Kinder da so spielen. Von wegen. Sie kamen von Spielern. Oft wütende Spieler, die uns beschimpften. Bei vielen ist man erschrocken, wie wichtig diese Spiele für sie sind. Wie groß die Angst, solche Spiele könnte es nicht mehr geben. Thomas Berndt, Michael Cordero und Sonia Mayr haben sich deshalb noch mal mit Computerspielen beschäftigt. Aber diesmal mit der Sucht danach.“

Nachmittags um halb vier. Für Marc-Oliver beginnt jetzt das Leben richtig – am Computer. Mindestens acht Stunden virtuelles Kämpfen, jeden Tag. World of Warcraft, Counter-Strike, Battlefield. Die Frau nebenan ist seine Mutter. Aber die nimmt er kaum noch wahr. Ihre Stimme, für ihn wie aus einer anderen Welt. Dabei soll Marc-Oliver nur seinen kleinen Bruder abholen.

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Machst du mir das bitte?“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computersüchtiger:

„Nein.“

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Du hast noch Zeit. Ich möchte, dass er um sechs zu Hause ist.“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computersüchtiger:

„Nein.“

Selbst die Mitspieler aus dem Internet streiten online mit.

O-Ton

Marc-Oliver,

Computersüchtiger:

„Exo, halt du dich da raus. Mama, halt's Maul, ich tue gar nichts.“

Fünf Minuten später, zweiter Versuch.

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver: „Denkst du an Mats-Christoph, bitte. Doch, es ist gleich sechs, dass er abgeholt wird.“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computersüchtiger:

„Nein, keine Zeit.“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computerspieler:

„Meistens schreie ich meine Mutter an, weil sie mir wieder mal sagt, ich soll weniger zocken. Ich soll rausgehen oder was anderes machen. Aber das will ich halt nicht, weil es mir immer noch sehr viel Spaß macht, entweder Counterstrike, Battlefield oder WoW zu spielen.“

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Für Marc-Oliver ist der Reiz immer da. Immer allgegenwärtig. Alles kreist immer um diesen Computer, selbst wenn er ihn mal aus hat. Ohnmächtig, hilflos, supertraurig und eigentlich, finde ich, vergeudet er seine Zeit damit.“

Der dritte Anlauf, diesmal mit der Drohung den Internet-Router abzuschalten.

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Du brauchst nur fünf Minuten für Mats-Christoph. Du kannst es wirklich eben machen.“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computerspieler:

„Wieso?“

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Weil ich dich darum bitte und weil ich sonst gezwungen bin, den Router auszuschalten.“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computerspieler:

„Das tust du sicherlich nicht. Sonst mache ich ihn wieder an.“

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Ich würde es nicht darauf ankommen lassen, soll ich ihn ausschalten gehen?“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computerspieler:

„Nein.“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computerspieler:

„So ist halt meine Mutter. Der Familienfrieden ist ihr halt wichtiger und deshalb lässt sie mich meistens auch spielen.“

PANORAMA:

„Hast du das Gefühl, dass du selber süchtig bist nach diesen Spielen?“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computerspieler:

„Ja, bin ich. Diese Spiele machen süchtig, alle miteinander.“

O-Ton

Martin Lorber,

Spiele-Hersteller Electronic Arts:

„Also, es wäre nicht zu akzeptieren, dass man für ein Spiel 60 Euro zahlt und nach zwei Stunden ist der Spaß vorbei. Klar sind diese Spiele so angelegt, dass man möglichst lange Spaß daran hat.“

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Es ist so eine Sucht, das ist fließend, das steigert sich. Man merkt diesen Übergang gar nicht. Und schwuppdwupp, als würden sie ein Männchen dort haben, dass gar nicht er selber ist., sondern einfach: ‚ich will jetzt sofort Computer spielen und ich muss das‘. Und er fängt an zu zittern. Er kann gar nicht ohne seinen Computer.“

In der Berliner Charité erforscht man: Wie süchtig machen Computerspiele? Die Wissenschaftler haben die Hirnströme von Spielern gemessen und so ihre Reaktionen getestet. Das Ergebnis: 6-12 % der untersuchten Spieler zeigen Suchtverhalten.

O-Ton

Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli,

Medizinische Psychologin:

„Diese letztendlich emotionale Zuwendung hin zu den Computerspielreizen konnten wir auch vergleichsweise auch zum Beispiel bei alkoholkranken Patienten zeigen, denen wir Bilder von Alkoholreizen gezeigt haben.“

O-Ton

Dr. Bert te Wildt,

Psychiater:

„Ich denke schon, dass man im Zusammenhang mit Computerspielen und Internetabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen von einem Massenphänomen im Moment sprechen kann. Wir können noch nicht genau abschätzen, inwieweit das eine wirkliche pathologische Dimension hat, wo es dann überall zu Behandlungen kommen muss. Aber ich glaube, dass da ganz schön was auf uns zukommt.“

Marc-Oliver gibt einen Vorgeschmack. Schnell noch dem kleinen Bruder ein Stück Bienenstich wegschnappen und zurück an Tastatur und Maus. Mit der Schule ist sein Computerwelt allerdings nicht vereinbar.

O-Ton Marc-Oliver,

Computerspieler:

„Ich hab’s halt nicht gepackt, bin mit einem Hauptschulabschluss abgegangen und hab’s dann sein gelassen.“

PANORAMA:

„Aber du warst doch mal ein guter Schüler? Du warst doch mal auf dem Gymnasium, oder?“

O-Ton

Marc-Oliver,

Computerspieler:

„Ich war mal ein sehr guter Schüler, aber die ersten Jahre ging es noch und dann kam also das Internet, World of Warcraft, Counterstrike.“

O-Ton

Prof. Christian Pfeiffer,

Sozialpsychologe:

„Wir wissen, je mehr die Kinder Computer spielen und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Noten aus und damit haben wir eine Haupteklärung dafür, dass die

Jungen in der Leistungskrise sind. Anfang der 90er Jahre war die Sitzenbleiberquote von Jungen und Mädchen relativ gleich, heute sind über 60 Prozent der Sitzenbleiber Jungen.“

Es betrifft vor allem Jungen – bundesweit. Eine Familie in Süddeutschland. Auch diese Mutter kämpft täglich ihre schier aussichtslose Schlacht um den Computer. Fünf bis sechs Stunden zockt der 15-jährige Jonas täglich brutale Computerspiele, Prädikat nicht jugendfrei – aber egal. Diese Spiele haben ihren Sohn Jonas verändert, glaubt die Mutter aus leidiger Erfahrung.

O-Ton

Karin P.,

Mutter von Jonas:

„Tastatur weggenommen, eingesperrt, dann hat er gegen die Tür getreten. Das artet dann richtig in Gewalt aus, wo er mich weggeschubst hat und ja. Wo ich dann merke, das ist für ihn dann auch nicht mehr, wo man eine Diskussion führt oder mal ein kurzer Streit oder normale Pubertät, sondern da ist richtig...wo ich erschreckt bin, was da für eine Gewalt dahintersteckt.“

Dabei wollen sie doch nur spielen. Hannover-Garbsen, am Wochenende. 400 Jugendliche zocken hier vernetzt auf einer LAN-Party. Laut Veranstalter geht es ums Teamspiel. Auch der größte Hersteller wirbt hier am Rande. Zwar engagiert sich Electronic Arts in Sachen Medienpädagogik, aber Computersucht sei nur ein Randproblem.

O-Ton

Martin Lorber,

Spiele-Hersteller Electronic-Arts:

„Wichtig insgesamt ist es, dass Eltern eben erkennen, das ist eine Geschichte, die Kindern Spaß macht. Die viele Kinder machen, die viele Jugendliche machen, auch viele Erwachsene. Und darüber muss man sich informieren und da muss man mitreden können.“

O-Ton

Karin P.,

Mutter von Jonas:

„Die tragen klar die Verantwortung. Nicht die Eltern, die nicht mehr wissen, was sie tun sollen, sondern dass überhaupt so was hergestellt wird.“

O-Ton

Martin Lorber,

Spiele-Hersteller Electronic-Arts:

„Also ich kann, wie gesagt verstehen, dass Eltern, die in dieser schwierigen Situation sind, aufgeregt sind und sich beklagen und natürlich auch den Schuldigen suchen.“

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Ich glaube nicht, dass irgendeiner dieser Leute dort einen spielsüchtigen Sohn hat. Also kann ich mir nicht vorstellen, sonst würden sie vielleicht auch mal anders denken, anders überlegen, sehen, dass man da wieder rauskommt.“

O-Ton

Martin Lorber,

Spiele-Hersteller Electronic-Arts:

„Ich glaube halt, dass diese Situation sehr komplex ist und dass es eben nicht so ist, dass die Hersteller von Computerspielen es darauf anlegen, jemanden süchtig zu machen. Das ist natürlich nicht unser Interesse. Wir wollen ja möglichst immer wieder neue Spiele verkaufen und nicht von einem einzigen jemanden süchtig machen.“

Er hat schon viele Spiele - und er mag sie alle. Marc-Oliver lebt in seiner Computer-Welt. Nur manchmal lässt er sich noch zur Familie locken.

O-Ton

Ute M.,

Mutter von Marc-Oliver:

„Wenn ich ein ganz großes Bedürfnis habe, dann koche ich mal was nur für ihn. Dann sitzen zwar alle anderen maulig am Tisch, aber ich habe dann das Gefühl, ich würde ihn gern noch mal sehen und würde gern mal mit ihm Mittag essen. Aber glauben sie mir, ein großes Vergnügen ist das ganz sicherlich nicht.“

O-Ton

Karin P.,

Mutter von Jonas:

„Dann überlegt man wirklich, dann hätte ich auch gar keine Kinder.....Also, wenn man sich jahrelang gekümmert hat, den Kinder alles Mögliche auch geboten. Gesunde Kinder auf die Welt setzt und dann sieht, wie sie dann in den Sumpf kommen, wo sie auch gar nicht mehr rauskommen. Wo es auch nicht an Intelligenz mangelt oder sonst was. Sondern diese Sucht wirklich jeden ergreifen kann.“

Bericht: Thomas Berndt, Michael Cordero, Sonia Mayr

Kamera: Lars Hinrichs, Martin Nowak

Schnitt: Maria Klindworth

## ZDF Reporter 26.03.2009 Transkription

Anmoderation:

Ballern trotz Altersbeschränkung - viele Kinder und Jugendliche im Killerspiele kommen. Hallo liebe Zuschauer, willkommen bei ZDF-Reporter. Seit der Tragödie von Winnenden wird hierzulande wieder heftig über die Gefahren durch sogenannte Killerspiele diskutiert. Die wurden ja auch bei dem 17-jährigen Amokläufer zuhause auf dem Computer gefunden. Für den Verkauf dieser brutalen Computerspiele gibt es hierzulande klare Altersbegrenzungen, nur werden die auch wirklich eingehalten?

Bundesfamilienministerin von der Leyen will das jetzt strenger kontrollieren lassen und will dabei auch jugendliche Testkäufer einsetzen. Unsere ZDF Reporter Mara Bergmann und Christian Wilk zeigen Ihnen jetzt, wie einfach es tatsächlich für Kinder und Jugendliche ist an solche gefährlichen Killerspiele heranzukommen.

Off: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle in Berlin, kurz USK, getragen von den Spieleherstellern. Hier wird über Altersbeschränkungen für Computerspiele entschieden. Mit dabei Jürgen Hilse, der Vertreter der Bundesländer. Er ist es, der letztlich die Altersgrenzen festgelegt.

Jürgen Hilse (zeigt einen größeren Raum mit Computerequipment, in dessen Mitte eine große, fast kreisförmige Arbeitsfläche steht an der ein Mann sitzt und an Computerspiel spielt): *„Hier an diesen Monitoren, sitzen also jeweils vier Gutachterinnen und Gutachter.“*

Off: Professionelle Tester wie Ruben Schwebe spielen sämtliche Games durch, präsentieren dann den Gutachtern die entscheidenden Szenen.

Ruben Schwebe (im Hintergrund laufen wilde Schusswechsel des Spieler mit NPCs): *„Du musst wirklich versuchen das Maximum herauszuholen was eben möglich ist. Kann ich Zivilisten angreifen, Unschuldige? Kann ich ähm.. Leichen, in Anführungszeichen, noch weiter bearbeiten, verstümmeln? Kriegen die weitere Bluttexturen, oder verlieren die vielleicht sogar Gliedmaßen.“*

Off: Die Gutachter bewerten dann das Spiel nach genau festgelegten Kriterien, arbeiten eine Liste ab.

Jürgen Hilse: *„Wird diese Gewaltdarstellung in Zeitlupe noch dargestellt, beispielsweise? Werden Tötungsszenen zynisch kommentiert. Ähh, also all diese Geschichten, ähh sind also als Kriterien festgelegt. Und wir müssen jedes einzelne prüfen. Ist dieses Kriterium erfüllt oder nicht.“*

Off: Und dann gibt's die Kennzeichen. Grün zum Beispiel heißt freigegeben ab 12, blau ab 16 und rot heißt das Spiel darf nur an Erwachsene verkauft werden. Am problematischsten sind die so genannten Ego-Shooter. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Akteurs, ist so am Geschehen beteiligt.

Jürgen Hilse: *„Weil Sie haben vielleicht schon anhand der kurzen Ausschnitte gesehen warum wir gesagt haben: Das ist kein Spiel für Kinder und Jugendliche, sondern es ist ausschließlich für Erwachsene gedacht.“*

Off: Die Frage, halten sich Verkäufer an die Altersgrenzen oder kommen Minderjährige doch an Ballerspiele heran? Max, 16 und Florian, 13 zeigen wie's geht. Beobachtet mit versteckter Kamera.

Jugendliche gehen in ein kleines Geschäft.

Off: Ein Laden für Computerspiele in Köln Nippes. Die beliebtesten Ballerspiele hier in großer Auswahl erhältlich. „Without Warning“ ein Schießspiel ab 16.

Jugendliche geben dem Verkäufer das Spiel.

Verkäufer (mit versteckter Kamera aufgenommen und unkenntlich gemachtem Gesicht): *„Lass mich mal gucken. Ab 16. Bist Du 16?“*

*„Ja.“*

*„Ok.“*

Off: Dabei ist Florian erst 13. Auch Max hat Erfolg. Ein Spiel ab 18. Der Verkäufer müsste eigentlich nach dem Ausweis fragen. Erste Zwischenbilanz in einer Seitenstraße.

Max: *„Es gab eigentlich keine Probleme.“*

Florian: *„Ja.“*

Max: *„Sind hier zwei Spiele.“*

Florian: *„Eins ab 16, eins ab 18.“*

Max: *„Eins ab 18. Wobei der Verkäufer sich hier geirrt hat. Oder es war ihm nicht so wichtig nachzugucken. Da steht: keine Jugendfreigabe gemäß §14 und er hat gesagt es ist ab 14.“*

Florian: *„Mir hat einfach gesagt: „Bist Du 16?“ Und ich so : „Ja.“ Meinte er: „Ok.“ Dann habe ich das bekommen.“*

Off: Wir bitten den Chef des Ladens um ein Interview vor der Kamera. Zunächst will er nicht mit uns reden und wir verlassen den Laden.

Der betroffene Ladenbesitzer wird gezeigt, wie er die Handfläche vor die Kamera hält und verhindern will gefilmt werden.

Reporterin: *Ja, wenn sie das nicht möchten.*

Ladenbesitzer: *Entschuldigen Sie! Bitte!*

Off: Später dann spricht der Mann aber doch mit uns.

Reporterin: *„Das ist verboten, wissen Sie das?“*

Ladenbesitzer: *„Das weiß ich.“*

Off: Sein Kollege habe aber doch nach dem Alter gefragt.

Ladenbesitzer: *„Deswegen hat er das Spiel gekriegt.“*

Reporterin: *„Würden Sie denn sagen er sieht aus wie 16?“*

Ladenbesitzer: *„Auf keinen Fall.“*

Reporterin: *„Nein?“*

Ladenbesitzer: *„Nein.“*

Reporterin: *„Dann müssten sie sich eigentlich den Ausweis zeigen lassen.“*

Ladenbesitzer: *„Da haben Sie recht. Das ist wahr.“*

Off: Normalerweise verkaufe er solche Spiele nur an Erwachsene, sagt er.

Reporterin: *„Eigentlich dürfen ja dann auch keine Fehler passieren. Wie jetzt, dass Sie diesen beiden das verkauft haben. Denn das Spiel hier zum Beispiel, das ist ja erst ab 18. Und der Junge sieht ja wirklich nicht aus wie 18.“*

Ladenbesitzer: *„Natürlich nicht.“*

Off: In Zukunft will er besser aufpassen.

Ladenbesitzer: *„Das ist einmal passiert. Ich entschuldige mich. Von meinerseits. Weil, ich will ja zukünftig meinen Laden behalten.“*

Off: Nächster Test. Eine An- und Verkaufsladen in Köln Kalk. Handys und Computerspiele gebraucht und günstig. Ballerspiele für Erwachsene an Minderjährige verkauft, streng verboten. Wer sich nicht dran hält, dem droht ein Bußgeld von bis zu 50.000 €. [Gezeigt wird ein kleines Geschäft in dem die beiden Jugendlichen mit versteckter Kamera gefilmt werden]

Einblendung: *„originalaussagen nachgesprochen“*

*„Guck mal, das sieht doch gut aus.“ (Man sieht die Hülle des Spiels Counter-Strike.)*

*„Ja, das ist ab 18.“*

Off: Zwei Spiele ab 18, eins ab 16. Der Händler verkauft alles. Ohne Fragen nach Alter und Ausweis.

Abseits des Geschäftes sieht man die beiden Jugendlichen wie sie verschiedene Spielhüllen betrachten.

Florian: „Also hier, das ist Brothers, also das ist für mich brutal, das ist ab 18!“

Off: Ungeeignet für Minderjährige.

Florian: „Das ist hier ab 16, so. Das [wachtelt mit der Hülle von „Brothers in Arms“] ist auf jeden Fall ein Ballerspiel.“

Off: Mit offener Kamera zurück zum An- und Verkauf, wir sprechen den Verkäufer an, bitten um eine Stellungnahme.

Reporterin: „Der 13-Jährige hat eins ab 18 bekommen und der 16-Jährige hat auch eins ab 18 bekommen. Und das ist verboten, da gibt's Bußgeld bis 50.000€.“

Verkäufer (desinteressiert): „Mhm. Ja gut. Das wusste ich nicht. Hab ich gar nicht drauf geachtet, ehrlich gesagt.“

Off: Der Mann war sich der Problematik nicht bewusst, will jetzt besser aufpassen.

Cut.

Termin bei der Polizei in München. Wir sind verabredet mit Polizeipräsident Wilhelm Schmidbauer. Schon nach dem Amoklauf von Emsdetten hat Schmidbauer ein Verbot gefordert.

Schmidbauer: „Killerspiele sind menschenverachtend und kosten im Extremfall Menschen das Leben.“

Off: Spielerische Gewöhnung an Gewalt, die Anleitung zeigt wie's geht.

Schmidbauer: „Hier ist schon mal als erste Möglichkeit sich die Waffen auszusuchen. Hier Beil, Revolver, Pistole oder Pumpgun und es wird unseren jungen Leuten vorgegaukelt, dass dies auch die Instrumentarien sind die Probleme in der realen Welt zu lösen.“

Off: Killerspiele müssten endlich raus aus den Läden und aus den Kinderzimmern, meint der Polizeipräsident.

Schmidbauer: „Als erstes muss so schnell wie möglich ein Verbot der Killerspiele, immer dann wenn geübt wird einen Menschen zu töten gehört dieses Spiel verboten. Zweitens müssen wir schauen, dass wir in unseren Schulen Medienkompetenz und Werte vermitteln und drittens müssen wir unsere Eltern erüchtigen, dass sie auch ihrem Erziehungsauftrag gerecht werden können.“

Cut.

Off: Er meint, dass es auch ohne Verbot funktioniert. Kevin ist 15, Computerspielen ist nur eines von vielen Hobbies. Familie Freunde und Sport sind wichtiger. Deswegen darf er Games ab 18 spielen. Mit Wissen der Eltern. Die Spiele bekommt Kevin auch im Internet, als Download. Er zeigt uns, wie es geht.

Kevin: „Da hab ich hier gleich mal ein paar Links gefunden.“

Off: Counter-Strike zum Beispiel, ein beliebtes Ballerspiel.

Kevin: „Da ist dann ne Seite, wo ich's runterladen kann. Ja, das ist auch kein Problem da dranzukommen für mich. Ich bin jetzt 15 Jahre, das Spiel ist ab 18, die fragen mich nicht nach dem Alter. Also ich kann mir das ohne Probleme runterladen.“

Einblendung: „Spiel: "Counter-Strike Condition Zero" Hersteller: Valve Software“ Man sieht Kevin mit einem Sturmgewehr Gänge entlanglaufen. Aus dem Lautsprecher tönt: „Geht in Deckung! Geht in Deckung!“ Man hört die Explosion einer Handgranate.

Off: Das Spiel kann er alleine spielen, oder im Internet vernetzt mit Freunden. Töten um ans Ziel zu kommen. Aggressiver macht ihn das nicht.

Kevin: „Es gibt ja eine Trennung zwischen Spiel und Realität.“

Off: Das sehen nicht alle so. Ein komplettes Verbot von Killerspielen nach Kevins Meinung aber weder sinnvoll noch durchsetzbar.

Kevin: „Finde ich eigentlich keine so gute Idee, weil die Leute werdens irgendwie bekommen und es würde den Reiz erhöhen das Spiel zu spielen. Wenn es verboten ist machen es ja mehrere Leute.“

Off: Schädlich sei das Spiel für Kevin nicht, glaubt seine Mutter.

Mutter: „*Und wo kriegst du die Waffen her? Musst Du die dir erkämpfen?*“

Kevin: „*Nein die liegen da auf dem Boden schon.*“

Mutter: „*Ach so.*“

Einspielung von Spielszenen in denen Kevin mehrere Gegner in schneller Abfolge durch Kopftreffer erledigt.

Off: Gewalt auf dem Bildschirm, auch solche Szenen, könne er gut verarbeiten.

Reporterin: „*Was sagen Sie zu den Bildern wie sie da sehen?*“

Mutter: „*Ja... heftig! Brutal! Überall Blut, überall Leichen, überall Waffen.*“

Off: Deshalb darf Kevin nicht unbegrenzt spielen. Die Mutter passt auf, es gibt ein Limit.

Mutter: „*Zwei Stunden am Tag darfer an den Computer und einmal in der Woche hat er einen computerfreien Tag. Ansonsten wird das überwacht.*“

Reporterin: „*Warum?*“

Mutter: „*Weil es ja auch noch eine andere Welt gibt.*“

Off: Begeistert ist die Mutter nicht, aber sie meint verbieten bringe nichts.

Cut. Zurück zum Test. Der 13-jährige Florian will uns zeigen, wie er ohne Probleme Spiele ab 16 bekommt. Besuch in einem Zeitschriftenladen. Ein Heft über Ballerspiele, eines liegt auch bei. Es darf nur an mindestens 16-Jährige verkauft werden. [Florian geht in eine Trafik, sucht sich ein Heft aus und spricht den Trafikanten an.]

Florian: „*Entschuldigung, was kostet die Zeitschrift?*“

Off: Der Verkäufer fragt nicht nach dem Ausweis, obwohl die Altersgrenze deutlich auf der Titelseite steht.

Einblendung: „originalaussagen nachgesprochen“

Trafikant: „*4,99€.*“

Florian: „*Ok, dann hätt ich die gern.*“ [Cut. Florian wird vor der Trafik interviewt und hält die in der Zeitschrift enthaltene CD in die Kamera.] Ja hier, das ist das Spiel ab 16 Jahre, das dürfte ich natürlich eigentlich gar nicht haben und ich hab's bekommen.

Off: Beim Ladenbesitzer fragen wir nach.

Reporterin: dieser Zeitschrift hat der Junge hier gekauft, der erst 13 ist. Das ist aber erst ab 16. Was sagen Sie dazu?

Trafikant: „*Da habe ich mich vertan. Ist ganz einfach, oder was, habe ich nicht draufgeachtet in dem Fall. Insofern sage ich mal ganz einfacher Fehler, soll beim nächsten Mal nicht mehr vorkommen.*“

Off: Unterwegs zu einem großen Elektronikdiscounter. Max bekommt kein Spiel, Florian schon, an einer anderen Kasse.

Kassakraft: *„Das macht dann 22 Euro.“* [Einblendung: originalaussagen nachgesprochen]

Off: Nach dem Ausweis fragt keiner. Obwohl er erst 13 ist.

Florian: *„Hier wieder ein Spiel ab 16 bekommen und... ja... das ist wieder so ein Ballerspiel das brutal ist.“*

Max: *„Das hat er sehr einfach bekommen.“*

Off: Ein Spiel ab 16, ihm darf es nicht verkauft werden. Wir möchten mit dem Geschäftsführer sprechen aber ein Interview will uns Media Markt nicht geben. Stattdessen eine Stellungnahme per E-Mail. Media Markt richte sich streng nach den Altersfreigaben, für die Mitarbeiter gebe es extra Schulungen. Zitat: *„Sollte ein Mitarbeiter gegen unsere Vorgaben verstoßen behalten wir uns arbeitsrechtliche Schritte vor.“*

Cut. Off: Ein Pro Markt mitten in Köln. Im Angebot Ego-Shooter ab 18. Doch an der Kasse ist Schluss. Kein Ausweis, kein Spiel.

Kassakraft: *„Ich kann nicht sehen, dass Du 16 bist. Das kann ich dir nicht an der Nase ablesen. Das muss ich an deinem Ausweis ablesen. Tut mir leid. Seit dem Vorfall, da wo der da mit der Pistole durch die Gegend gelaufen ist...“*

Off: Strenge Regeln für den Jugendschutz. Die meisten großen Läden achten auf Altersbeschränkungen. Wir reden mit der Kassiererin war wieder.

Reporterin: Frau Altmann, Sie haben ja richtig reagiert, das Spiel nicht verkauft. Warum ist Ihnen das so wichtig?

Frau Altmann: Ja, da geht's um das Jugendschutzgesetz und das muss eingehalten werden.

Off: Und sie zeigt uns, ihr Arbeitgeber hat vorgesorgt. In der Kasse: ein Warnsystem für Spiele ab 18.

Kameraschwenk auf Kassamonitor, der rot aufleuchtet: ACHTUNG! FSK 18 Richtlinien beachten! Personalausweis?

Frau Altmann: *„Und da müsste ich erst mit OK bestätigen und überhaupt weiter kassieren zu können. Also das ist auch noch mal ein guter Schutz für uns hier an der Kasse.“*

Off: Die Bilanz: 12 Testkäufe und fünfmal bekamen die Jungs verbotene Ballerspiele. Am strengsten sind die großen Elektronikmärkte. In kleineren Läden hingegen nimmt man es mit der Alterskontrolle wohl öfters mal nicht so genau.

Bericht: Mara Bergmann, Reinhard Schaedler, Christian Wilk

Redaktion: Ron Boese

Schnitt: Peter Bischoff, Eva Littau, Alexander Reichert

## Heute Journal 21.04.2009 Transkription

Anmoderation:

Was gäbe es seriöseres als die deutschen Games-Tage 2009, heute in Berlin eröffnet. Das Treffen der Computerspielbranche. Grußwort von Klaus Wowereit, Workshops zu Medienpolitik und Jugendschutz, also eine moderne verantwortungsvolle Branche mit tollen Wachstumsaussichten.

Da möchten wir auch keineswegs in die Suppe spucken, wir möchten nur darauf hinweisen, dass diese Branche einen Teil ihres guten Geldes auch mit üblen Produkten verdient und daran sind wir im Grunde selber schuld, denn das was unser Reporter Rainer Fromm zusammengetragen hat, das ist alles völlig legal. Und wenn man kein in nächstelangen Computerspielschlachten gestählter Jugendlicher ist, dann sind viele dieser Szenen schwer zu ertragen.

Einspielung einer Szene aus Resident Evil 5, in der der Protagonist mit einem Gewehr auf einen Zombie (?) schießt. Die Einblendung lässt erahnen, dass zu zweit gespielt wird. Ein menschlicher Gegner mit Vogelscheuchenmaske (?) greift mit einer Kettensäge an und trifft Spieler 2 am Hals. Man sieht das Blutfontänen aus dem Hals schießen aber der Protagonist wehrt sich nach Kräften und versucht die Kettensäge aus seinem Hals zu ziehen und den Gegner niederzuringen.

Off: Resident Evil 5 Markt seit März 2009 auf dem deutschen Markt erhältlich. Ein Actiongewaltspiel. Die Grafik so realitätsnah wie in kaum in einem anderen Spiel davor. Die Tötungssequenzen - Sadismus pur.

Blende auf Schild mit Aufschrift: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.

Off: Und damit liegt das Spiel im Trend. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien warnt vor immer brutaleren Angeboten.

Elke Monssen-Engberding, BPjM: *„Also man hat natürlich den Eindruck, dass die grausamer geworden sind, weil sie eben realistischer sind. Es ist mal ein himmelweiter Unterschied ob sie also eine ganz deutliche Spielfigur massakrieren, oder ob Sie den Eindruck haben, Sie haben jetzt ein realistisches Geschehen vor sich, ja? Sie haben wirklich den Eindruck, Sie schleichen sich an, schneiden jemanden die Kehle durch, der fällt zu Boden, der schreit und Sie haben wirklich den Eindruck Sie begehen einen realen Mord.“*

Off: Mal gilt es Zombies zu eliminieren, mal Soldaten. In virtuellen Drillcamps werden Schießfertigkeiten trainiert. Und dann geht es in den Krieg. Oft begleitet von sadistischen Rahmenhandlungen wie Massenerschießungen, die den Spielspaß wohl anheizen sollen. Der Münchner Schulpsychologe Werner Hopf warnt vor den Folgen der Computergewalt, die hier im Spiel Call of Duty, das Ende 2008 auf den deutschen Markt kam.

Werner Hopf: *„Also dieses Spiel, Call of Duty, ist ein exaktes Training für das Militär. Deshalb findet weltweit eine Militarisierung der Gesellschaften statt, denn wer das trainiert, mit diesem Befehlston, ist gleichgeschaltet mit militärischem Drill und mit Töten.“*

Einblendung eines Charakters aus GTA San Andreas, der auf der Straße auf einen Sportwagen zuläuft, dem Fahrer eine Ohrfeige verpasst, ihn herauszerzt, sich selbst hineinsetzt und losfährt. Danach, kommentarsynchron, das Bild einer Frau auf die mit einer Schaufel eingepregelt wird.

Off: Freigegeben ab 16 Jahren, das Spiel San Andreas aus der GTA Serie. In der deutschen Fassung können Autos brutal geraubt oder Frauen mit einer Schaufel erschlagen werden. Innenminister wie Joachim Herrmann aus Bayern möchten jetzt gegen derlei Computergewalt vorgehen.

Joachim Herrmann, CSU, Innenminister Bayern: *„Wir müssen solche Spiele eindeutig verbieten. Das kann kein Freizeitvergnügen sein andere Menschen zu ermorden. Das hat es im Altertum gegeben, dass man da begeistert im römischen Zirkus zugeschaut hat wenn sich die Gladiatoren gegenseitig erstochen haben. Das war eigentlich im Humanismus, in der Aufklärung überwunden. Wir können nicht wieder in derartige archaische Zeiten zurückfallen.“*

Einblendung einer Szene aus dem Spiel „Prey“, in der ein Mann lediglich mit Unterwäsche bekleidet an eine Wand gefesselt ist und einem grünen Gas ausgesetzt wird. Das Bild friert während des Kommentars ein.

Off: Und auch dieses Spiel wie in Deutschland zum Verkauf angeboten. Der Titel „Prey“ – „Die Beute“. Darin Bilder, die wir lieber nicht zeigen. Wegen immer brutaler werdender Spiele will sich auch Sachsen-Anhalts Justizministerin Angelika Kolb der Videogames annehmen.

Angelika Kolb, SPD, Justizministerin Sachsen-Anhalt: *„Also ich denke man muss da nochmal absichten zwischen der dargestellten Gewalt. Ich denke es gibt durchaus Spiele, die Gewaltszenen enthalten, die von ihrem Spielablauf auf die Darstellung, teilweise auch Verherrlichung von Gewalt ausgerichtet sind und damit auch eindeutig strafrechtlichen Vorschriften widersprechen, so dass wir hier auch im repressiven Bereich, das heißt, was die Ermittlungstätigkeiten der Staatsanwaltschaften betrifft, gefordert sind.“*

Einblendung einer Szene aus Resident Evil 5, in der ein NPC tollwutähnlich den Mund aufreißt und auf die Spielerfiguren blickt während ihm anfängt Blut aus den Augen zu laufen.

Off: Die Politik hat sich positioniert, doch die Gewaltspiele haben längst ihren Markt gefunden und dieser Markt wächst ständig.

Ende des Beitrags, Blende zurück ins Studio, der Moderator ergreift das Wort.

Das ist richtig scheußlich. Und wie sind die, die sowas spielen? Die glauben wir ja zu kennen. Blasse, einsame junge Männer, die sich virtuell ihren Frust aus dem Leib schießen und bei denen man nicht so sicher sein kann, dass sie das nicht auch einmal auch ganz real tun werden. Einige solche mag es geben, trotzdem sollten wir dieses Klischee wirklich endlich loswerden. Benjamin Dzialowski hat sich für uns in der Ego-Shooter Szene umgeschaut und siehe da, es gibt da freundliche Schüler und Studenten, es gibt Grillabende, Sommerlager und wenn man gut ist gibt's auch eine Champions League. Klingt nach deutschem Vereinsleben und das ist es eben auch.

Einblendung eines Computerbildschirms auf dem Counter-Strike läuft. Der Protagonist schießt mit einer Pistole mehrmals auf einen weit entfernten Gegner.

Off: Peng, peng, peng und immer so weiter. Schon Hunderte Gegner hat Mike heute auf diese Weise aus dem Weg geräumt. Alles für den Erfolg seiner Mannschaft. Denn Mike spielt mit seinem faculty-Team in der EPS, der Bundesliga für Computerspiele.

Mike Nowak, Counter-Striker: *„Wir trainieren viermal die Woche und einmal die Woche haben wir dann unser EPS-Match. Und... also EPS-Match kann man vergleichen mit einem Bundesligamatch in der deutschen Fußballsaison.“*

Off: Nur dass ihr Spiel nicht Fußball heißt, sondern Counter-Strike. Der beliebteste so genannte Ego-Shooter der Welt. Für die Jungs von faculty trotzdem einfach nur ein Sport.

Mike Nowak: *„Wir trainieren genauso wie alle anderen und wenn man sich jetzt mal anguckt... Sport heißt ja nicht immer, dass man sich körperlich großartig betätigt wenn man sich Poolbillard mal anschaut, oder... ja... andere Sportsachen. Da rennt man ja auch nicht groß rum.“*

Faculty-Spieler Azmican: *„Also wenn man 4 h spielt, dann geht das schon auf die... auf die Konzentration, auf die... auf den mentalen Bereich. Also man ist einfach nur erschöpft.“*

Off: Azmican, Mike und die anderen finden, dass man bei ihrer Sportart einiges drauf haben muss. Vor allem braucht man Teamgeist und taktisches Verständnis.

Einblendung des Monitors des Teamchefs Benedikt Schatto, der die gesamte Spielwelt auf einmal aus der Vogelperspektive im Blickfeld hat und die strategische Aufteilung beider Teams beobachten kann, ohne selbst in diesem Spielmodus ins Spielgeschehen eingreifen zu können.

Benedikt Schatto, Teamchef und Trainer: *„Bei diesem Spiel im Prinzip, also bei dieser Karte jetzt, ist deshalb die Herausforderung, man sieht halt hier einmal so einen Bombenplatz B und Bombenplatz A gekennzeichnet. Und die Roten sind halt die Terroristen. Man sieht schon jetzt, dass die Terroristen hier oben auch sich jetzt eine Strategie überlegt haben und die Blauen, die Polizisten, müssen sich halt jetzt so aufstellen, dass sie es verhindern können. Ähm... also man sieht's jetzt zum Beispiel das ist jetzt kein „Jeder rennt irgendwo hin“ oder schießt einen ab, darum geht's halt überhaupt nicht. Da sieht man jetzt das wird alles jetzt langsam aufgebaut, das ist also wie ein Strategiespiel.“*

Off: Die Begeisterung für diese Art von Strategiespiel ist auch in Deutschland enorm. Zu den Wettkämpfen der 16 Mannschaften kommen wöchentlich Tausende Zuschauer. Die Spieler sitzen auf Bühnen und werden als Helden gefeiert. Die Computerspielliga hat in Deutschland 2 Millionen angemeldete Mitglieder. Und ähnlich viele Vorbehalte gibt es wohl gegen die Counter-Striker. Ihre Sportart würde Aggressionen fördern und süchtig machen, sind die beiden häufigsten. Süchtig seien sie nicht, meinen die Profis hier und warum bei ihrer Sportart Menschen getötet werden müssen ist wohl eine gute Frage.

Azmican: *„Töten? Ja, weil man... ja, warum muss man Menschen töten? (lacht) Ja, gut. Weil man muss ja einen Weg finden den Gegner auszuschalten. Und da es eben keine Funktion gibt, jemanden festzunehmen einfach mit Handschellen, muss man eben gucken wie man sie ausschaltet.“*

Off: Den Gegner ausschalten. Bei Counter-Strike gehört das quasi zum guten Ton. Trotzdem wünscht Mike sich, dass die Menschen über seine Sportart besser denken.

Mike Nowak, Counter-Striker: *„Ich würde halt diese Menschen darum bitten, dass sie halt mal ein bisschen in die Vergangenheit schauen, wo sie dann... oder wo ihr Schlachtfeld im Wald stattfand, wo sie dann als Cowboy und Indianer sich gejagt haben, sich Pfeil und Bogen geschnitzt haben und sich dann gegenseitig halt versucht hat mit Platzpatronen abzuschießen. Und... ja, wir machen eigentlich das ganz gleiche momentan, nur virtuell.“*

Off: Virtuelles Cowboy und Indianerspiel oder doch ganz reales Aggressionsgeballer. Diese Frage werden wohl auch die Counter-Striker von Köln nach oft beantworten müssen.

Abmoderation: Und wir sollten glaube ich noch oft berichten was da eigentlich in den Computern läuft und wer davor sitzt. So gibt's keine Legenden, dass alles was legal gespielt wird harmlos sei, oder dass alle Spieler gefährdet sind.

## Bauerfeind 04.02.2009 Transkription

Anmoderation: Sie ballern, sie daddeln, sie sind zu nichts zu gebrauchen.

Michael Kiess, Teamleiter Kommunikation IBM: *„Wer heute eine Gruppe von... ähm... Gruppe von Spielern anleitet, weil World Of Warcraft beispielsweise, probt bereits heute ohne daß er's... er oder sie es vielleicht weiß Führungsqualitäten die morgen gefragt sind.“*

Einspielung einer Szene aus dem Wirtschaftssimulationsspiel Anno 1701, bei der sich mehrere Fregatten mit Kanonen bekämpfen.

Off: Ein Großkonzern wie IBM weiß sie zu schätzen, die Gamer. Schießen, crashen, zerstören, dahinter steckt immer ein fähiger Kopf.

Michael Kuhl, Director Human Resources Turtle Entertainment: *„Ich muß das auf der Tastatur machen, also was haptisches, muss gleichzeitig sehen können was auf dem Bildschirm passiert, muß mich währenddessen noch mit meinen Mitspielern absprechen und muß die Reaktion des Gegners sofort aufnehmen können.“*

Einspielung eines Jugendlichen der (auf einer Messe) mit einem Autosimulator fährt, danach Szenen eines Simulationsspiels und aus Counter-Strike.

Off: Vom potentiellen Amokläufer zur Fachkraft für die Wirtschaft. Das Killerspiele als Training für die Arbeitswirklichkeit. Navid ist Teamcaptain des erfolgreichsten professionellen Counter-Strike-Teams.

Einspielung der erwähnten Spieler beim spielen. Das Bild wird eingefroren und Katrin Bauerfeind in einem kleinen Extrabild eingeblendet. Sie erklärt folgendes, während das Hauptbild mit den Spielern eingefroren bleibt:

*„Counter-Strike-Team. Für alle die das nicht kennen, werde ich das mal kurz erklären. Das sind Teams die machen wirklich den ganzen Tag nichts anderes als Counter-Strike spielen und dafür bekommen sie auch richtige Spielergehälter. Wie in der Fußballbundesliga.“*

Das Bild mit dem betroffenen Team wird wieder weitergezeigt.

Navid Javadi, Counter-Strike Spieler: *„Nach einiger Zeit achtet man nicht mehr darauf das man irgendwen aus dem Spiel indem man ihm in den Kopf schießt oder sowas, sondern man achtet auf andere Dinge, das man vielleicht schöne Granaten wirft, schöne Flashes wirft, schöne Taktiken spielt für uns ist das Spiel halt Sport und nicht morden oder sonst was. Also das befriedigt nicht unsere Lust.“*

Einspielung von Szenen aus Counter-Strike und einem anderen Ego-Shooter. Das Bild wird wieder eingefroren, und Katrin Bauerfeind erläutert:

*„Viele denken jetzt: Ja klar will der nur Leute abballern! Das gibt er ja jetzt nur nicht zu! Wenn sie diesem Gamer nicht glauben, dann glauben sie vielleicht einer Harvard-Studie, die genau das bestätigt, nämlich das gewalttätiges Spielen nichts mit der Gewaltbereitschaft in der Realität zu tun hat, ganz im Gegenteil wer solche Ballerspiele spielt, der kann damit wirklich Aggressivität abbauen. Man wird dann ganz ruhig. Können sie ja mal ausprobieren.“*

Off: Der Gamer von heute, die Fachkraft von morgen? Das Arbeitsamt spielt da nicht mit.

Wolfgang von Ooyen, Pressesprecher Agentur für Arbeit Köln: *„Es ist kein automatischer Ursache-Wirkungs-Zusammenhang da zu erkennen. Wir fragen beispielsweise den Bewerber für den Job als Sozialarbeiter von dem Konfliktfähigkeit und eine hohe Frustrationstoleranz erwartet wird nicht „Spielen Sie Mensch Ärgere Dich Nicht?“.“* *Beispielsweise die Behörde für Sozialarbeiter*

Off: Die virtuelle Welt, dem Arbeitsamt völlig fremd. In der Wirtschaft setzt sich durch. Turtle Entertainment, Marktführer beim Organisieren von Onlinecomputerspielen. Klar, daß hier im Vorstellungsgespräch nach Spielerfahrung gefragt wird.

Michael Kuhl wird in einem Interview mit einem Jobaspiranten gezeigt: Wenn Du Dir vorstellst, vier gegen vier in Counter-Strike, da gibts ja verschiedene Positionen die man einnehmen kann. Derjenige der eher die Strategie vorgibt, derjenige... äh... der dann die einzelnen Spots besetzt. Wo bist du unterwegs?

Wir fragen aktiv nach welches Spiel und vor allen Dingen in welcher aktiven Phase er sich grade befindet. Das Thema ist relativ neu. Die Bewerber selber noch verunsichert sind „Soll ich jetzt als Hobby Computerspielen rein schreiben oder nicht?“

Off: Navid ist beim Clan „Mouse Sports“ angestellt, dem Bayern München unter den Computerspielteams. Er bekommt neben Prämien auch ein festes Gehalt. Gesucht werden Problemlöser, Strategen, Siegertypen.

Navid: *„Man bekommt auch so einen Einblick, wie so ein Unternehmen eigentlich läuft, das es über Sponsoren läuft, über Partner läuft, das Du Leistung und Gegenleistung bringen musst, du darfst nicht dann irgendwie stillstehen, musst dich als Spieler halt auch weiterentwickeln und es reicht nicht eben auf dem selben Level zu bleiben, das heißt Du musst konkurrenzfähig bleiben. Es gibt da viele Parallelen zwischen dem eSport und der normalen Wirtschaft.“*

Michael Kiess, Teamleiter Kommunikation IBM: *„Im wesentlichen genau die gleichen Herausforderungen und die gleichen Fähigkeiten die sie heute als Führungskraft brauchen. Sie müssen die richtigen Leute finden und einstellen. Sie müssen die Leute motivieren, Sie müssen ihr Projekt organisieren, Sie müssen im Prinzip in der Lage sein Informationen zu filtern von denen sie nicht hundertprozentig sicher sind das sie stimmen und sie müssen schnell entscheiden.“*

Off: Das Spiel als Leben, das Leben als Spiel. Steter Kampf gegen die Uhr. E-Mails, Anrufe, Kollegengespräche, Punkte sammeln beim Chef. Erfolg bedeutet Geld.

Navid: *„An Preisgeldern haben wir insgesamt, wenn man alles zusammen zählt, so um die 70 bis 80.000 € verdient.“*

Off: Manager oder Killerspieler, wer will das schon erkennen?

Michael Kiess: *„Die Gamer von heute könnten die CEOs und Führungskräfte von morgen sein weil sich heute bereits ausprobieren können. Sie können heute bereits beginnen, mit anderen Leuten, die sie vielleicht nicht sehen, Gruppen zu bilden, diese Leute zu organisieren, zu motivieren. Also der klassische Nerd, der sich ausprobiert, entdeckt auf einmal: „Ähm, ich kann ja tatsächlich eine Gruppe leiten!“*

Off: der Gamer, er kommuniziert in Fremdsprachen, spricht über Headset mit Spielern in aller Welt. Er organisiert, entwickelt Strategien, fällt Entscheidungen in Bruchteilen von Sekunden. Vielleicht ist er sogar für die Wirtschaft zu gebrauchen.

## Kontrovers 17.03.2009 Transkription

Man sieht ein Zielfernrohr, durch das der Protagonist eines Ego-Shooters gerade blickt, es bewegt sich im Rhythmus der Vorwärtsbewegung. Als ein Gegner im Zielfernrohr auftaucht wird sofort geschossen. Blende auf eine Hand, die auf einer Tastatur verschiedene Knöpfe betätigt. Blende zurück auf das Zielfernrohr. Es fallen weiterhin Schüsse. Blende auf Großaufnahme des Auges eines Spielers.

Cut. Man sieht den Spieler in Halbnaher Einstellung. Danach zwei Spieler, der jüngere im Vordergrund beobachtet den Älteren beim Spielen.

Off: Daniel ist 17, Felix 23. Heute töten sie in einem Vorort von Bagdad.

Felix: *„Ich schmeiß mal eine Granate rein, nur um sicher zu gehen und im Kampf von Raum zu Raum leeren.“*

Einspielung von Szenen aus Call of Duty 4.

Off: Nahkampf von Raum zu Raum als US-Soldaten im Angriffskrieg. Alles nur ein Spiel?

Daniel: *„Das mit dem töten ist immer so eine Sache. Früher haben die Kinder auf dem Spielplatz Cowboy und Indianer mit der Spielzeugpistole gespielt, heute ist das eben alles virtuell. Ich glaube das hat es schon immer gegeben.“*

Felix: *„Ein Stück weit ist es, denke ich mal, dass man in eine andere Rolle schlüpfen kann, etwas das man im Alltag so nicht erlebt, das denke ich machte für viele den Reiz aus. Man hat normalerweise nicht die Möglichkeit als Soldat durch ein Krisenszenario zu rennen - glücklicherweise wohl in den meisten Fällen und das ist einfach Unterhaltung.“*

Off: So wie hier fließt in vielen Jugendzimmern täglich virtuelles Blut. Doch wie gefährlich sind Killerspiele wirklich? Nach neuesten Ergebnissen renommierter Forscher hinterlässt das spielerische Töten tiefe Spuren im Gehirn.

Cut. Manfred Spitzer, Chef der psychiatrischen Uniklinik Ulm. Er hat untersucht was beim Spielen im Inneren des Gehirns passiert.

Prof. Manfred Spitzer: *„Unser Gehirn sozusagen sammelt Erfahrungen, bildet nicht jede einzelne Erfahrung ab, aber die Statistik dahinter wird abgebildet. Und wie ist die Statistik? Erstens, es gibt viel Gewalt, zweitens... ähh... es gibt keine Alternative zu Gewalt, ja, drittens sie tut nicht weh und viertens ich komme davon. Ja? Und wenn ich das 200.000 Mal multimedial lerne, habe ich das nun mal intus. Das heißt wir bringen das unseren Kindern flächendeckend mit viel technischem Aufwand bei.“*

Off: Technischer Aufwand wird aber nicht nur in deutschen Kinderzimmern betrieben. Auch das amerikanische Militär schult seine Soldaten seit Jahren an Killerspielen, um sie auf den Ernstfall vorzubereiten. Im bayerischen Grafenwöhr hat die US Army ihr neues Trainingszentrum für mehrere Millionen Euro eingerichtet. Jeder Soldat, der zum Kampfeinsatz in den Irak soll muss hier durch. Das Ziel heißt: töten im Team und ohne Mitgefühl.

Prof. Manfred Spitzer: *„Dass man genau die gleichen Spiele, mit denen man es auch dann geschafft hat, dass Soldaten wirklich die Leute umnieten, dass die jetzt dann von der Armee sogar verbreitet werden und dass Kinder und Jugendliche die flächendeckend spielen. Die gehören zu den meistgespielten Spielen weltweit überhaupt. Ja? Ab... also Tötungstrainingssoftware ist das. Ja? Und diese Software die braten wir unseren Kindern über und wundern uns dann wenn dann auch mal was schiefsgeht. Da muss man sich überhaupt nicht wundern, die ist dafür gemacht!“*

Off: Doch handelt es sich dabei wirklich um Tötungssoftware? Felix und Daniel sind nachdenklich geworden. Tatsächlich beobachten sie, dass - bei anderen - das regelmäßige Spielen nicht ohne Wirkung bleibt.

Daniel: *„Zum Beispiel wenn ich heimkomme, klar gehe ich dann auch an den PC und spiele mal für eine Stunde ein Spiel, aber ich meine ich habe am Nachmittag auch noch was anderes zu tun. Ich kenne halt schon Leute, die kommen Heim, sitzen den ganzen Tag vorm PC und das bis 12 Uhr nachts. Ich glaube schon, dass das einen Unterschied macht welcher Typ man da jetzt genau ist.“*

Felix: *„Wenn jemand sehr introvertiert ist, vielleicht keinen Freundeskreis, keine Familie auch hat die ihm irgendwie Rückhalt gibt, dann könnte ich mir schon vorstellen, dass es eine gewisse Flucht in Spiele aber auch in andere Formen von Suchtverhalten oder aber Filme oder was auch immer geben kann.“*

Einspielung einer MRT Aufnahme eines menschlichen Gehirns.

Off: Ob ein Jugendlicher süchtig wird hängt auch von der Art des Computerspieles ab, nicht nur vom Charakter oder den Lebensumständen, sagen die Hirnforscher. Sie warnen, dass Computerspielsucht schwer therapierbar ist und früher oder später auch das Verhalten im Alltag verändern kann. Der Münchner Schulpsychologe Werner Hopf hat in einer Langzeitstudie den Einfluss von Computerspielen untersucht. Sie zeigt erstmals einen direkten Zusammenhang zwischen Killerspielen und körperlicher Gewalt. Ähnlich wie beim übermäßigen Konsum von Horrorfilmen.

Werner Hopf: *„Unsere Studie zeigt aber besonders über zwei Jahre, im Alter von 12 bis 14 Jahren, dass hier die Computerspiele im Vergleich zu Horrorvideos und im Vergleich zu Fernsehgewalt am stärksten wirken auf die Jugendlichen.“*

Off: Nach Killerspielen sind viele männliche Jugendliche nicht nur aggressiver sondern sie können langfristig Hass- und Rachegefühle entwickeln, die sie dann in der realen Welt ausleben wollen. Jugendschutzbestimmungen und Altersbeschränkungen unterlaufen die meisten problemlos längst sind viele Jugendliche den Erwachsenen computertechnisch überlegen.

Daniel: *„Das ist ja wohl bekannt, dass sich Leute aus dem Internet illegale Spiele runterladen und man kennt immer irgendjemand der irgend ein Spiel besorgen kann.“*

Felix: *„Meistens dann nicht auf dem legalen Wege, aber es gibt genug andere Wege. Von daher sind Verbote letzten Endes nicht der richtige Ansatz.“*

Off: Das von der Politik jetzt laut geforderte Verbot von Killerspielen könnte ein erstes Signal sein. Mit einer Altersbeschränkung allein ist es nämlich nicht getan.

Werner Hopf: *„Viele Politiker haben keine Ahnung von der Realität der Jugend. Der Jugendschutz ist ein Skandal in Deutschland, obwohl behauptet wird wir hätten den besten Jugendschutz weltweit. De facto ist die Alterskennzeichnung eine Farce. Wir haben Untersuchungen gemacht, dass das neue Computerspiel GTA IV, das ab 18 zugelassen ist, schon von Zehnjährigen, Elfjährigen gespielt wird.“*

Off: Eltern müssen also noch genauer hinschauen und die Gesellschaft muss aufhören Killerspiele und ihre fatale Wirkung zu verharmlosen.

## 8.2 AUSZUG AUS ANALYSEBÖGEN UND DIAGRAMMEN

### 8.2.1 Codebaum ohne Positiv-Negativ-Konnotationen

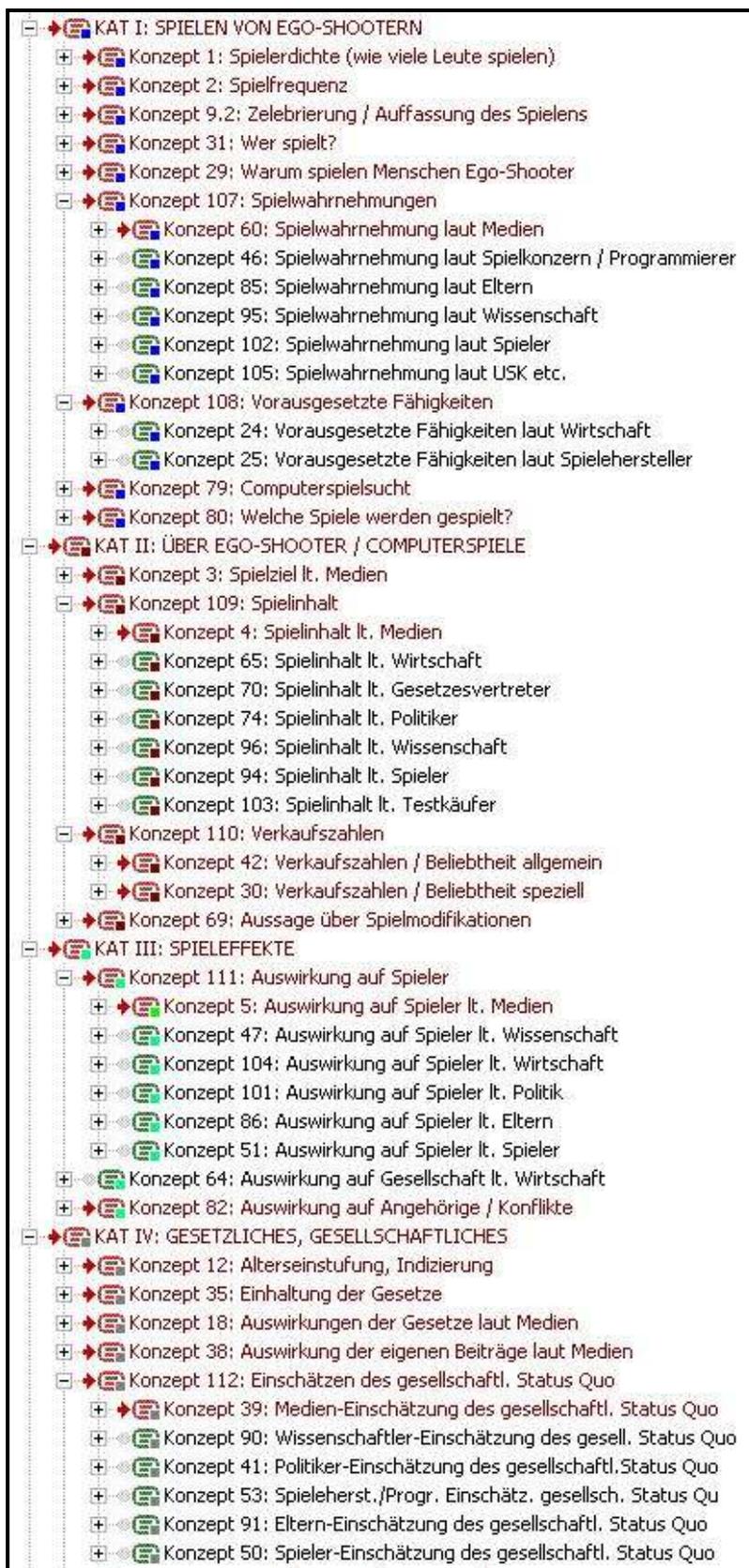


Abbildung 24: Liste der Codes Teil 1 von 3

- [-] ➔ [📄] Konzept 113: Einschätzung der Gesetzeslage
  - + ➔ [📄] Konzept 17: Medien-Einschätzung der Gesetzeslage
  - + ➔ [📄] Konzept 99: Wissenschaftler-Einschätzung der Gesetzeslage
  - + ➔ [📄] Konzept 34: Politiker-Einschätzung der Gesetzeslage
  - + ➔ [📄] Konzept 73: Gesetzesvertreter-Einschätzung der Gesetzeslage
  - + ➔ [📄] Konzept 16: USK-Einschätzung der Gesetzeslage
  - + ➔ [📄] Konzept 44: Spielkonzern/Programmierer Einschätzung Gesetzeslag
  - + ➔ [📄] Konzept 98: Spieler-Einschätzung der Gesetzeslage
- + ➔ [📄] Konzept 40: Medien-Einschätzung zu geplanten Gesetzen
- [-] ➔ [📄] Konzept 114: Einschätzung der Spielehersteller
  - + ➔ [📄] Konzept 52: Medien-Einschätzung der Spielehersteller
  - + ➔ [📄] Konzept 93: Eigeneinschätzung Spielehersteller
  - + ➔ [📄] Konzept 92: Eltern-Einschätzung der Spielehersteller
- [-] ➔ [📄] Konzept 115: Handlungsaufrufe
  - + ➔ [📄] Konzept 54: Handlungsaufruf durch Medien
  - + ➔ [📄] Konzept 71: Handlungsaufruf Wissenschaftler
  - + ➔ [📄] Konzept 75: Handlungsaufruf durch Politiker
  - + ➔ [📄] Konzept 106: Handlungsaufruf durch Spieler
- [-] ➔ [📄] KAT V: EINSTELLUNGEN ZU EGO-SHOOTERN
  - + ➔ [📄] Konzept 9.1: Allgemeine Sicht
  - + ➔ [📄] Konzept 8: Eltern-Einstellung laut Medien
  - [-] ➔ [📄] Konzept 116: Attributierungen
    - [-] ➔ [📄] Konzept 6: Attributierung durch Medien
      - + ➔ [📄] Konz. 6.1: Attr. durch Medien aktiv
      - + ➔ [📄] Konz. 6.2: Attr. durch Medien passiv
    - + ➔ [📄] Konzept 36: Attributierung durch Politiker
    - + ➔ [📄] Konzept 43: Attributierung durch Wissenschaft
    - + ➔ [📄] Konzept 65: Attributierung durch Wirtschaft
    - + ➔ [📄] Konzept 72: Attributierung durch Gesetzesvertreter
    - + ➔ [📄] Konzept 37: Attributierung durch USK/Landesbehörde
    - + ➔ [📄] Konzept 45: Attributierung durch Spieleherst. / Programmierer
    - + ➔ [📄] Konzept 7: Attributierung durch Spieler
- [-] ➔ [📄] KAT VI: DIREKT-SPRECHER
  - [-] ➔ [📄] KAT VI a: SPIELER SPRECHEN
    - + ➔ [📄] Konzept 13: Spieler sprechen beim Spielen
    - + ➔ [📄] Konzept 32: Spieler spricht über Ego-Shooter/Computerspiel
    - + ➔ [📄] Konzept 83: Spieler sprechen mit Angehörigen
    - + ➔ [📄] Konzept 84: Spieler sprechen über Angehörige
  - [-] ➔ [📄] KAT VI b: USK-VERTRETER ETC. SPRECHEN
    - + ➔ [📄] Konzept 19: USK-Vertreter etc. sprechen
  - [-] ➔ [📄] KAT VI c: POLITIKER / GESETZESVERTRETER SPRECHEN
    - + ➔ [📄] Konzept 20: Politiker / Gesetzesvertreter sprechen
  - [-] ➔ [📄] KAT VI d: SPRECHER AUS WIRTSCHAFT
    - + ➔ [📄] Konzept 22: Sprecher aus Wirtschaft
  - [-] ➔ [📄] KAT VI e: SPRECHER VON SPIELEHERSTELLER
    - + ➔ [📄] Konzept 26: Sprecher von Spielehersteller / Programmierer
  - [-] ➔ [📄] KAT VI f: SPRECHER AUS WISSENSCHAFT
    - + ➔ [📄] Konzept 48: Wissenschaftler sprechen
  - [-] ➔ [📄] KAT VI g: ELTERN SPRECHEN
    - + ➔ [📄] Konzept 77: Eltern sprechen mit Kind (Spieler)
    - + ➔ [📄] Konzept 78: Eltern sprechen zu Kamera

Abbildung 25: Liste der Codes Teil 2 von 3

- KAT VIII: BILDINHALT
  - KAT VIII a: BILDINHALT COMPUTERSPIEL OHNE SPIELER
    - + Konzept 21: Bild: Szene: unschuldige Opfer
    - + Konzept 23: Kampf- /Kriegsszene
    - + Konzept 28: unauffällige gemischte Computerspiel-Szene
  - KAT VIII b: BILDINHALT COMPUTERSPIEL MIT SPIELER
    - + Konzept 61: Monitorinhalt und Spieler abwechselnd
    - + Konzept 62: Monitorinhalt und Spieler simultan
    - + Konzept 63: Monitorinhalt - Schnitt - Spielerreaktion
  - KAT VIII c: BILDINHALT WEBSEITEN
    - + Konzept 68: Modifikationen von Spielen
    - + Konzept 66: Modifikationen von Spielen illegal
    - + Konzept 67: Einblendung einer Fanseite
  - KAT VIII e: BILDINHALT ALLGEMEIN
    - + Konzept 76: Bildinhalt pol. Veranstaltung / Pressekonferenz
    - + Konzept 81: Erläuterungen zu Bildinhalt durch Off
    - + Konzept 97: Medizinische Aufnahmen
    - + Konzept 100: Kinder od. Testkäufer
- KAT IX: FORSCHUNG
  - + Konzept 58: Gleichsetzung m. Forschungsergeb. anderer Fächer
  - Konzept 57: Aktueller Stand der Forschung
    - + Konzept 57.1: Stand der Forschung lt. Medien
    - + Konzept 57.2: Stand der Forschung lt. Wissenschaft
    - + Konzept 57.3: Darlegung des eigenen Kenntnisstandes
    - + Konzept 57.4: Forschungsdesign / Forschungsmethode
  - + Konzept 56: Studien die positive Wirkung belegen
  - + Konzept 55: Studien die negative Wirkung belegen
- KAT VII: AMOK
  - + Konzept 10: Amok-Auswirkung auf Gesellschaft
  - + Konzept 11: Spielen als Amok-Ursache
  - + Konzept 14: Amok verglichen mit Ego-Shooter
  - + Konzept 15: Amok-Auswirkung auf Gesetz
  - + Konzept 33: Täter-Profil
  - + Konzept 49: Amoklauf als Reaktion auf Berichterstattung
  - + Konzept 59: Zusammenhang Amok - Ego-Shooter

Abbildung 26: Liste der Codes Teil 3 von 3

## 8.2.2 Codesystem mit Kodierhäufigkeiten

Codesystem	Heute	Journal09	Bauerfeld 09	ZDF Rep 09	Aspekte 06	Kontrovers 09	Panorama 04/07	Pan 02/07	Frontal21 05	Frontal21 04
<b>KAT I: SPIELN VON EGO-SHOOTERN</b>										
Konzept 1: Spielstärke (wie viele Leute spielen)	+					+	+	+	+	+
Konzept 2: Spielfrequenz	+					+	+	+	+	+
Konzept 5.2: Zehnwertung / Auffassung des Spielens	+	+				+	+	+	+	+
Konzept 31: Wer spielt?	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 29: Warum spielen Menschen Ego-Shooter	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 24: Vorausgesetzte Fähigkeiten laut Wirtschaft	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 25: Vorausgesetzte Fähigkeiten laut Spielehersteller	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 46: Spielwahrnehmung laut Spielkonzern / Pr...	+					+	+	+	+	+
Konzept 60: Spielwahrnehmung laut Medien	+					+	+	+	+	+
Konzept 85: Spielwahrnehmung laut Eltern	+					+	+	+	+	+
Konzept 95: Spielwahrnehmung laut Wissenschaft	+					+	+	+	+	+
Konzept 100: Spielwahrnehmung laut Spieler	+	+				+	+	+	+	+
Konzept 105: Spielwahrnehmung laut USK etc.	+					+	+	+	+	+
Konzept 79: Computerspielmarkt	+					+	+	+	+	+
Konzept 80: Welche Spiele werden gespielt?	+					+	+	+	+	+
<b>KAT II: ÜBER EGO-SHOOTER / COMPUTERSPIELE</b>										
Konzept 3: Spielzeit lt. Medien	+					+	+	+	+	+
Konzept 4: Spielzeit lt. Medien	+					+	+	+	+	+
Konzept 30: Verkaufszahlen / Beliebtheit speziell	+					+	+	+	+	+
Konzept 42: Verkaufszahlen / Beliebtheit allgemein	+					+	+	+	+	+
Konzept 65: Spielzeit lt. Wirtschaft	+					+	+	+	+	+
Konzept 69: Aussage über Spielmodifikationen	+					+	+	+	+	+
Konzept 70: Spielzeit lt. Gesetzgeber	+					+	+	+	+	+
Konzept 74: Spielzeit lt. Politiker	+					+	+	+	+	+
Konzept 94: Spielzeit lt. Spieler	+					+	+	+	+	+
Konzept 96: Spielzeit lt. Wissenschaft	+					+	+	+	+	+
Konzept 103: Spielzeit lt. Testkäufer	+					+	+	+	+	+
<b>KAT III: SPIELEFFEKTE</b>										
Konzept 5: Auswirkung auf Spieler lt. Medien	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 47: Auswirkung auf Spieler lt. Wissenschaft	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 51: Auswirkung auf Spieler lt. Spieler	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 86: Auswirkung auf Spieler lt. Eltern	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 101: Auswirkung auf Spieler lt. Politik	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 104: Auswirkung auf Spieler lt. Wirtschaft	+		+			+	+	+	+	+
Konzept 64: Auswirkung auf Gesellschaft lt. Wirtschaft	+					+	+	+	+	+
Konzept 82: Auswirkung auf Angehörige / Konflikte	+					+	+	+	+	+
<b>KAT IV: GESETZLICHES, GESELLSCHAFTLICHES</b>										
Konzept 12: AltersEinstufung, Indizierung	+					+	+	+	+	+
Konzept 35: Einhaltung der Gesetze	+					+	+	+	+	+
Konzept 16: Auswirkungen der Gesetze laut Medien	+					+	+	+	+	+
Konzept 38: Auswirkung der eigenen Beiträge laut Medien	+					+	+	+	+	+
Konzept 39: Medien-Einschätzung des gesellschaftl. Status Quo	+	+				+	+	+	+	+
Konzept 41: Politiker-Einschätzung des gesellschaftl. Status Quo	+					+	+	+	+	+
Konzept 50: Spieler-Einschätzung des gesellschaftl. Status Quo	+					+	+	+	+	+
Konzept 52: Spieleherst. (Progr.) Einschätz. gesellschaftl. Status Quo	+					+	+	+	+	+
Konzept 90: Wissenschaftler-Einschätzung des gesellschaftl. Status Quo	+					+	+	+	+	+
Konzept 16: USK-Einschätzung der Gesetzeslage	+					+	+	+	+	+
Konzept 17: Medien-Einschätzung der Gesetzeslage	+					+	+	+	+	+
Konzept 24: Politiker-Einschätzung der Gesetzeslage	+					+	+	+	+	+
Konzept 73: Gesetzgeber-Einschätzung der Gesetzeslage	+					+	+	+	+	+
Konzept 40: Medien-Einschätzung zu geplanten Gesetzen	+					+	+	+	+	+
Konzept 44: Spielkonzern/Programmierer Einschätzung...	+					+	+	+	+	+
Konzept 98: Spieler-Einschätzung der Gesetzeslage	+					+	+	+	+	+
Konzept 99: Wissenschaftler-Einschätzung der Gesetzeslage	+					+	+	+	+	+
Konzept 53: Medien-Einschätzung der Spielehersteller	+					+	+	+	+	+
Konzept 92: Eltern-Einschätzung der Spielehersteller	+					+	+	+	+	+
Konzept 55: Eigeneinschätzung Spielehersteller	+					+	+	+	+	+
Konzept 54: Handlungsaufruf durch Medien	+					+	+	+	+	+
Konzept 71: Handlungsaufruf Wissenschaftler	+					+	+	+	+	+
Konzept 75: Handlungsaufruf durch Politiker	+					+	+	+	+	+
Konzept 106: Handlungsaufruf durch Spieler	+					+	+	+	+	+
<b>KAT V: EINSTELLUNGEN ZU EGO-SHOOTERN</b>										
Konzept 6: Attributierung durch Medien	+					+	+	+	+	+

Abbildung 27: Codesystem mit Kodierhäufigkeiten pro Code und Sendung, Teil 1 von 2

Codesystem	Heute	Journal09	Bauerfeld 09	ZDF Rep 09	Aspekte 06	Kontrovers 09	Panorama 04.07.	Pan 02.07.	Frontal21 09	Frontal21 04
Konzept 6: Attributierung durch Medien										
Konz. 6.1: Atr. durch Medien aktiv										
Konz. 6.2: Atr. durch Medien passiv										
Konzept 7: Attributierung durch Spieler										
Konzept 36: Attributierung durch Politiker										
Konzept 37: Attributierung durch USt/Landesbehörde										
Konzept 43: Attributierung durch Wissenschaft										
Konzept 45: Attributierung durch Spielveranst. / Programmierer										
Konzept 65: Attributierung durch Wirtschaft										
Konzept 72: Attributierung durch Gesetzgeber/Vertr. d. Medien										
Konzept 8: Eltern-Einstellung laut Medien										
Konzept 9.1: Allgemeine Sicht										
KAT VI: DIREKT-SPRECHER										
KAT VI a: SPIELER SPRECHEN										
Konzept 13: Spieler sprechen beim Spielen										
Konzept 32: Spieler spricht über Ego-Shooter/Computerspiel										
Konzept 83: Spieler sprechen mit Angehörigen										
Konzept 84: Spieler sprechen über Angehörige										
KAT VI b: USK-VERTRETER ETC. SPRECHEN										
Konzept 19: USK-Vertreter etc. sprechen										
KAT VI c: POLITIKER / GESETZESVERTRETER SPRECHEN										
Konzept 20: Politiker / Gesetzgeber/Vertr. d. Medien sprechen										
KAT VI d: SPRECHER AUS WIRTSCHAFT										
Konzept 22: Sprecher aus Wirtschaft										
KAT VI e: SPRECHER VON SPIELERSTELLER										
Konzept 26: Sprecher von Spielveranst. / Programmierer										
KAT VI f: SPRECHER AUS WISSENSCHAFT										
Konzept 49: Wissenschaftler sprechen										
KAT VI g: ELTERN SPRECHEN										
Konzept 77: Eltern sprechen mit Kind (Spieler)										
Konzept 78: Eltern sprechen zu Kamera										
KAT VIII: BILDINHALT										
KAT VIII a: BILDINHALT COMPUTERSPIEL OHNE SPIELER										
Konzept 21: Bild: Szene: unruhulige Opfer										
Konzept 23: Kampf - Königskrone										
Konzept 28: unauffällige, gemischte Computerspiel-Szene										
KAT VIII b: BILDINHALT COMPUTERSPIEL MIT SPIELER										
Konzept 61: Monitorinhalt und Spieler abwechselnd										
Konzept 62: Monitorinhalt und Spieler simultan										
Konzept 63: Monitorinhalt - Schnitt - Spielereaktion										
KAT VIII c: BILDINHALT WEBSITE										
Konzept 68: Modifikationen von Spielen										
Konzept 69: Modifikationen von Spielen illegal										
Konzept 67: Einblendung einer Webseite										
KAT VIII d: BILDINHALT ALLGEMEIN										
Konzept 76: Bildinhalt pol. Veranstaltung / Pressekonferenz										
Konzept 81: Erläuterungen zu Bildinhalt durch Off										
Konzept 97: Mediatrische Aufnahmen										
Konzept 100: Einzel od. Teilkäufer										
KAT IX: FORSCHUNG										
Konzept 58: Gleichsetzung in. Forschungsangeb. andere Fächer										
Konzept 57: Aktueller Stand der Forschung										
Konzept 57.1: Stand der Forschung in Medien										
Konzept 57.2: Stand der Forschung in Wissenschaft										
Konzept 57.3: Darlegung des eigenen Kenntnisstandes										
Konzept 57.4: Forschungsdesign / Forschungsmethode										
Konzept 56: Studien die positive Wirkung belegen										
Konzept 55: Studien die negative Wirkung belegen										
KAT VII: ANNOX										
Konzept 10: Annox-Außerwirkung auf Gesellschaft										
Konzept 11: Spielen als Annox-Ursache										
Konzept 14: Annox verglichen mit Ego-Shooter										
Konzept 15: Annox-Außerwirkung auf Gesetz										
Konzept 33: Täter-Profil										
Konzept 49: Annox als Reaktion auf Berichterstattung										
Konzept 59: Zusammenhang Annox - Ego-Shooter										

Abbildung 28: Codesystem mit Kodierhäufigkeiten pro Code und Sendung, Teil 2 von 2

### 8.2.3 Diagramme der Verteilung der Kategorien und Konnotationen

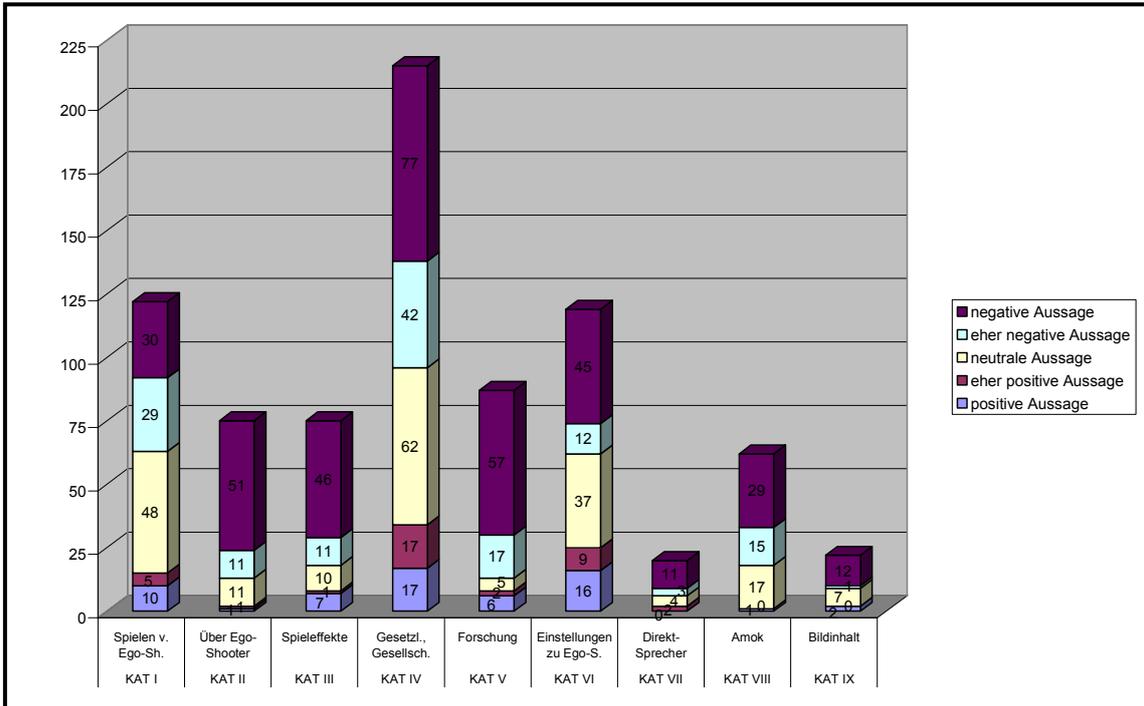


Abbildung 29: Häufigkeiten der kodierten Sinneinheiten zu allen Kategorien (x-Achse) samt Konnotation „Positiv-Negativ“ (y-Achse)

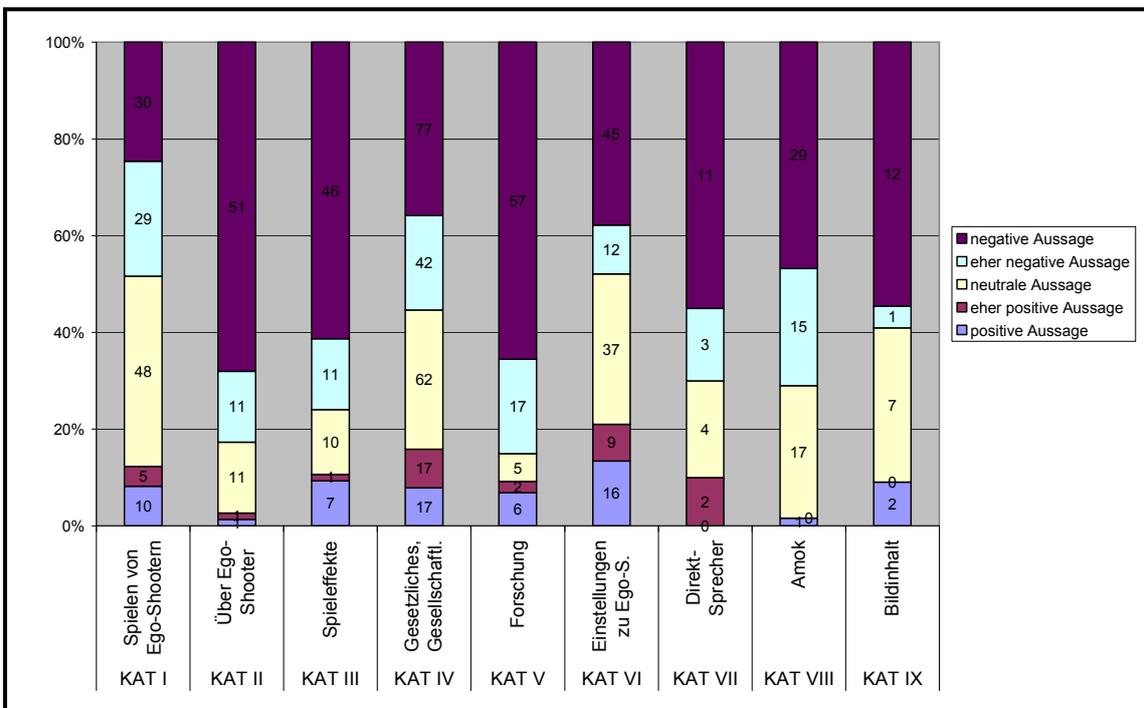


Abbildung 30: Prozentuelle Verteilung der kodierten Sinneinheiten zu allen Kategorien (x-Achse) samt Konnotation „Positiv-Negativ“ (y-Achse)



### 8.3 ABSTRACT (dt.)

#### Übersicht

Fernsehnachrichten sind, trotz der zunehmenden Bedeutung des Internet, immer noch Informationsquelle Nr. 1 für den Durchschnittsbürger. Die vorliegende Arbeit ging der Frage nach, in welchem Kontext und auf welche Weise (hinsichtlich der Konnotation) Fernsehnachrichtensendungen über Computerspiele, Ego-Shooter im Besonderen, berichterstaten.

#### Methode

Zur Untersuchung wurde eine qualitative Inhaltsanalyse auf Basis der von Glaser und Strauss entwickelten „Grounded Theory“ durchgeführt. Es geht dabei um die Entwicklung einer gegenstandsverankerten Theorie, die induktiv aus dem untersuchten Phänomen welche sie abbildet, abgeleitet wird, wobei am Anfang nicht eine Theorie steht, die anschließend bewiesen werden soll, sondern vielmehr ein Untersuchungsbereich. Was in diesem Bereich relevant ist zeigt sich erst im Verlauf des Forschungsprozesses. Zuerst wurden die zur Untersuchung herangezogenen Sendungen transkribiert und in einem ersten Kodierdurchgang (offenes Kodieren) eine grobe Kategorisierung der getätigten Aussagen nach Konzepten vorgenommen. Im weiteren Kodierverfahren wurden Konzepte ergänzt, Kategorien erweitert und alle Aussagen mit einer zentralen Kernkategorie in Beziehung gesetzt. Durch dieses systematische Erheben und Analysieren von Daten die sich auf das untersuchte Phänomen beziehen wird die Theorie entdeckt, ausgearbeitet und vorläufig bestätigt. Die Kernkategorie wurde so gewählt, dass alle Hauptkategorien mit ihr anhand des Kodier-Paradigmas (Eigenschaften, Bedingung, Kontext etc.) in Beziehung gesetzt werden konnten, sie also das zentrale Phänomen, das Herzstück des beforschten Bereiches darstellt. Auf diese Weise konnte als Untersuchungsergebnis eine Theorie entwickelt werden, die sich parallel zum und durch das analytische Vorgehen am Datenmaterial validierte.

#### Ergebnis

Die Analyse hat ergeben, dass der redaktionelle Standpunkt eine zentrale Rolle in der Berichterstattung gespielt hat. Größtenteils wurden Daten möglichst dramatisch vorgetragen, wenn es Fakten gab, so waren diese in acht von neun Sendungen fast ausschließlich negativer Natur. Wenn Experten zu Wort kamen, dann waren es stets Wissenschaftler die im Zusammenhang mit Computerspielen bereits einen gewissen Bekanntheitsgrad haben und sich stets kritisch bis eindeutig negativ über diese geäußert hatten. Wenn Computerspielinhalte gezeigt wurden, dann vorwiegend solche, die man getrost als das Best Of der blutigsten Szenen aller Spiele der letzten Jahre bezeichnen kann. Wenn die Bildinhalte nicht abstoßend genug waren, wurde im Kommentar das letzte Quäntchen Grauslichkeit suggeriert, wenn sie nicht brutal genug erschienen, dann mit Trash-Metal und anderer aggressiv wirkender Musik nachgeholfen. Es gab jedoch ein anderes Beispiel. Die aktuellste Sendung des analysierten Materials (Heute Journal, ZDF) war bei Beginn der Analyse keine drei Monate alt und in zwei Teile aufgeteilt. Der Erste verlief nach bekannten Mustern nach dem Motto je widerlicher die Einspielungen, desto besser, der zweite Teil jedoch beschäftigte sich mit den Spielern, brachte Interviews mit ihnen und ließ sie mehr als einen aus dem Zusammenhang gerissenen Halbsatz zu Wort kommen. Sie zeigte die Spieler tatsächlich als normale Mitglieder der Gesellschaft und nicht als potentielle Amokläufer und tickende Zeitbomben.

## 8.4 ABSTRACT (eng.)

### Overview

Despite the rising significance of the internet, broadcast news continue to be the primary source of information for the average citizen. This master's thesis examines the context as well as the way in which TV news shows report about computer games in general and ego shooters in particular.

### Methodology

This research employs qualitative content analysis based on the "Grounded Theory" developed by Glaser and Strauss. The development of an object-grounded theory, which is derived inductively from the examined phenomenon is at its core; accordingly, there is no predefined theory from the outset, but a scope of examination. What's relevant within this scope is established through the research process. In a first step, the news reports under examination were transcribed and broadly categorised along the lines of its major, concept-based statements using preliminary coding (open coding). In the additional coding cycle, concepts were supplemented, categories expanded and all statements connected to a core category. The systematic collection and analysis of data (in relation to the topic under examination) facilitates the discovery, development and preliminary confirmation of the underlying theory. The core category was chosen in a way that all main categories can be connected to it in accordance with the coding scheme (properties, conditions, context); accordingly, the core category lies at the heart and is the central phenomenon of the research subject. As a result of this examination a theory was developed that was validated through detailed data analysis.

### Outcome

The analysis revealed that the editorial viewpoint of the broadcasting organisation played a central role in the reporting. Data were mostly presented in dramatic fashion; when facts were communicated, they were negative in eight of nine news reports. Interviewed expert witnesses, such as scientists, typically all had track record of being consistently critical or outright negative on computer gaming. In showing computer games in the reports, the focus was on the bloodiest scenes available. If visual content was not sufficiently repulsive, the commentary tried to make up for that. Alternatively, Trash Metal or other aggressively sounding music was inserted in order to heighten the drama. There was also a different example, though. The most recent of the analysed news report (Heute Journal, ZDF) was not even three months old at the time of analysis and split into two parts. The first part followed in well established footsteps, employing the most repulsive and dramatic scenes, while the second part focused on those who are actually playing the games, interviewing them and allocating sufficient time to their views. It portrayed gamers as a normal part of society and not as ticking time bombs or people who potentially run amok.



## 8.5 LEBENS LAUF

### Persönliche Daten

- Name: Christoph Sommerauer
- Geburtsort: Wien
- Geburtsdatum: 16.03.1977
- Geschwister: vorhanden
- Familienstand: vergeben
- Politische Einstellung: Altruistisch also apolitisch

### Ausbildung

- 1983 – 1987 Volksschule
- 1987 – 1996 Gymnasium
- 1996 – 2001 Studium Publizistik & Finno-Ugristik
- 2001 – 2009 Studium Publizistik & Pädagogik

### Publizistikrelevante Tätigkeiten

- 1998 Veröffentlichung einiger Artikel in ung. TZ Magyar Nemzet
- 1999 – 2005 Redakteur bei Dudes
- 2006 Veröffentlichung zweier Artikel in DeScripto im Rahmen einer LV
- 2007 – aktuell Redakteur bei der Studentenzeitschrift Paradeiser, dem besten halbjährlich erscheinenden Monatsmagazin der ganzen Welt

### Persönliche Angaben

#### Eigenschaften

- Bescheiden, geduldig, intelligent, kreativ, musikalisch, philanthropisch, stoisch
- P.S.: Ironisch