

Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen

Interdisziplinäre Perspektiven

Universität Potsdam
Philosophische Fakultät
Institut für Germanistik

Lehrveranstaltung: HS Literatur und Bildende Kunst
Wintersemester 2009/10
Dozentin: Dr. Margrid Bircken

Wortanzahl: 7.645
18.05.2010

Autor: Robert Brauer

Studiengang: Germanistik (Master of Arts)
Fachsemester: 2
Hochschulsemester: 8

Inhaltsverzeichnis

1	Eine überflüssige Debatte?	1
2	Begrifflichkeiten des Untersuchungsgegenstands	3
2.1	‚Killerspiele‘	3
2.2	Gewaltverharmlosende und gewaltverherrlichende digitale Spiele	3
2.3	‚Gewalthaltige‘ digitale Spiele	3
2.4	Gewaltdarstellende digitale Spiele	4
3	Freiheit und Sicherheit	5
3.1	Schutz von Kindern und Jugendlichen	5
3.2	Eine kurze Geschichte der Zensur	6
3.3	Reale Gewalt	7
4	Mögliche Wirkungen gewaltdarstellender digitaler Spiele	8
4.1	Hypothesen und Ergebnisse	8
4.2	Schlussfolgerungen	10
5	Exemplarische Analyse gewaltdarstellender digitaler Spiele	11
5.1	Deus Ex – Ethische Dilemmata und moralische Entscheidungen	11
5.2	Gears of War – Gut gegen Böse	12
5.3	BioShock – Manipulation und freier Wille	13
5.4	Grand Theft Auto IV – Der amerikanische Albtraum	14
5.5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots – Das Antikriegsspiel	16
6	Digitale Spiele und Gewaltdarstellungen	18
	Bibliografie	21
	Eigenständigkeitserklärung	27

1 Eine überflüssige Debatte?

Ebenso wie in allen anderen Medien und Ausdrucksformen, werden auch in bestimmten *digitalen Spielen*¹ Formen von Gewalt thematisiert bzw. auf bestimmte Weise dargestellt. Während Beschreibungen bzw. Darstellungen von Gewalt in Literatur oder Malerei gesellschaftlich jedoch weitgehend akzeptiert werden, ist die öffentliche Wahrnehmung von gewaltdarstellenden digitalen Spielen immer noch von einer Skepsis geprägt, die von Unwissenheit und Verständnislosigkeit bis hin zu gänzlichen Verbotsforderungen reicht.

In Deutschland wird dies anhand der beständigen Debatte um sogenannte ‚Killerspiele‘ deutlich, die durch einen Teil der Medien und Politik regelmäßig in einen kausalen Zusammenhang mit Jugendgewalt gebracht werden, wobei Berichte und Forderungen oftmals von Fehlerhaftigkeit und Einseitigkeit bestimmt sind. Dies betrifft nicht nur Boulevard-Zeitungen, sondern auch renommierte Zeitungen und Nachrichtenmagazine, deren Hauptaufgabe eigentlich darin bestehen sollte, Sachverhalte möglichst differenziert zu betrachten. Ebenso einseitig wurde dieses Thema in öffentlich-rechtlichen Polit-Talkshows und -Magazinen behandelt.² Im Zuge dieser Medienberichte brachten einige Politiker regelmäßig Verbotsforderungen hervor, die wiederum medienwirksam inszeniert wurden³.

Demgegenüber wurde der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E. e.V. am 14.08.2008 in die Sektion Film und Audiovisuelle Medien des Deutschen Kulturrats aufgenommen (vgl. DEUTSCHER KULTURRAT 2008). Des Weiteren wird seit 2009 der mit insgesamt 500.000 Euro dotierte Deutsche Computerspielpreis verliehen, der von den Branchenverbänden BIU e.V., BVDW e.V. und G.A.M.E. e.V. sowie Kulturstaatsminister Bernd Neumann getragen wird (vgl.

1 Die Bezeichnung *digitales Spiel* dient als Sammelbegriff für jegliche Spiele, die ausschließlich mit Hilfe elektronischer Geräte spielbar sind und deren Spielgeschehen auf einem Bildschirm dargestellt wird. Darunter fallen insbesondere Handheld-, Mobiltelefon-, Arcade-Automaten-, Computer- und Videospiele, wobei sich die folgenden Betrachtungen in erster Linie auf die beiden letzteren Formen beziehen, da sie den Kern des Mediums digitales Spiel ausmachen.

2 Eine nachweislich tendenziöse Berichterstattung lässt sich beispielsweise anhand der Sendungen Frontal 21 („Videogemetzel im Kinderzimmer“, ZDF, 09.11.2004), Hart aber fair („Vom Ballerspiel zum Amoklauf“, ARD, 22.11.2006) sowie Panorama („Killerspiele im Internet“, ARD, 22.02.2007) feststellen. Für ausführliche Betrachtungen zu bestimmten fehlerhaften Darstellungen digitaler Spiele in den Medien siehe insbesondere *Killer Spiele Werte* von Simon FALLERT (2009) und *Grand Theft Childhood* von Lawrence KUTNER und Cheryl K. OLSON (2008).

3 Deutlich wurde dies zuletzt beispielsweise an einem Beschluss der Innenministerkonferenz der Bundesländer vom 5. Juni 2009: Angesichts des Amoklaufs von Winnenden am 11. März 2009 umfasst jener Beschluss u.a. ein „ausdrückliches Herstellungs- und Verbreitungsverbot“ von sogenannten ‚Killerspielen‘ (vgl. BUNDES-RAT 2009: 7). Dies mündete in einer Petition „Gegen ein Verbot von Action-Computerspielen“ auf der Website des Deutschen Bundestags (vgl. DEUTSCHER BUNDESTAG 2009), die 73.002 Mitzeichner erreichte und von einem breiten Medienecho begleitet wurde. Der Deutsche Kulturrat reagierte auf die Forderung der Innenminister am 7. Juni mit einer Pressemitteilung, in der u.a. angeführt wird, dass es bei einer solchen Forderung nicht um Jugendschutz, sondern den „Schutz“ von Erwachsenen gehe, womit „elementar die Kunst-, Presse- und Meinungsfreiheit berührt“ werde (vgl. DEUTSCHER KULTURRAT 2009).

DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS 2010). Abgesehen davon wurde in den letzten Jahren insbesondere in den Online-Ablegern von Nachrichtenmagazinen und überregionalen Zeitungen zunehmend differenziert über digitale Spiele berichtet, auch im Hinblick auf gewaltdarstellende digitale Spiele⁴.

Dennoch scheint die diesbezügliche öffentliche Debatte weitgehend festgefahren zu sein, wobei sich die Vertreter der divergierenden Positionen gegenüber digitalen Spielen nur wenig aufeinander zubewegen. Augenscheinlich scheint es sich dabei um einen Konflikt zu handeln, der auch bei der Entstehung bzw. vor der Etablierung von Literatur bzw. Büchern, Kino, Jazz, Comics, Rock and Roll, Hip Hop, elektronischer Musik u.a. existierte.

Andererseits besitzen digitale Spiele jedoch ein Merkmal, das keinem anderen Medium zu eigen ist. Aus Sicht einiger Kritiker gehe nämlich von der *Interaktion*⁵ als wesentlichem Merkmal digitaler Spiele in Verbindung mit Gewaltdarstellungen eine große Gefahr aus. Indem der *Spieler*⁶ in Form seines *Avatars*⁷ mit der Spielwelt interagiert, nehme er sich als Akteur wahr. Neben Aggressionssteigerung und Empathieverlust bestehe die Gefahr insbesondere darin, dass der Spieler bestimmte Handlungsmuster aus der fiktionalen Welt in der Realität anwenden könnte. Abgesehen davon geht es dabei auch um die Frage, weshalb man überhaupt mit Gewaltdarstellungen konfrontiert werden sollte und welche Wirkungen sie nach sich ziehen könnten. Hinsichtlich des Schutzes von Kindern und Jugendlichen vor Inhalten, die nicht für sie geeignet sind, ist die Debatte sicherlich nachvollziehbar und berechtigt. Gemäß der Argumentation wäre jedoch auch ein Schutz von Erwachsenen notwendig, sodass Verbotsforderungen angemessen wären.

Wie verhält sich also das Handeln innerhalb einer fiktionalen Welt zum Handeln in der echten Welt? Warum gibt es augenscheinlich so viele Spiele, die auf Gewaltdarstellungen zurückgreifen? Und weshalb wird in digitalen Spielen Gewalt überhaupt thematisiert? Sind Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen per se zu verurteilen?

Zur Beantwortung dieser Fragen werde ich zunächst die verschiedenen Bezeichnungen für gewaltdarstellende digitale Spiele näher erläutern, um eine Basis für die folgenden Untersuchungen zu schaffen. Anschließend werde ich versuchen, die Debatte um gewaltdarstellende digitale Spiele möglichst differenziert zu erläutern, indem ich medienwissenschaftliche, politische, rechtliche, natur-

4 So verfügen beispielsweise guardian.co.uk, ZEIT ONLINE und SPIEGEL ONLINE über spezielle Ressorts, in denen Rezensionen, Interviews sowie differenzierte Berichte und Kommentare über digitale Spiele zu lesen sind.

5 Interaktion mit digitalen Spielen kann als Wechselwirkung zwischen den Aktionen des Spielers und den „Reaktionen“ des Spiels beschrieben werden.

6 Die Nutzerin bzw. der Nutzer eines digitalen Spiels, wobei sich die Bezeichnung *Spieler* in dieser Arbeit selbstverständlich sowohl auf das Maskulinum als auch auf das Femininum bezieht.

7 Die Figur innerhalb eines digitalen Spiels, die vom Spieler gesteuert wird.

wissenschaftliche, wirtschaftliche und kulturelle Perspektiven näher untersuche. Basierend auf den Ergebnissen dieser Betrachtungen analysiere ich anschließend exemplarisch einige digitale Spiele, in denen Gewalt auf vielfältige Weise zum Ausdruck kommt, um abschließend unter Berücksichtigung spezifischer Chancen und Risiken (gewaltdarstellender) digitaler Spiele Konsequenzen zu erläutern und Lösungsansätze finden zu können.

2 Begrifflichkeiten des Untersuchungsgegenstands

Während der Debatte um digitale Spiele, die Gewaltdarstellungen enthalten, haben sich verschiedene Begriffe herausgebildet, die zum Teil jedoch nicht klar definiert sind. Zudem wird mit den meisten von ihnen der eigentliche Untersuchungsgegenstand alles andere als wertfrei beschrieben.

2.1 ‚Killerspiele‘

So impliziert der durch Medien und Politik etablierte Begriff ‚Killerspiele‘ zum einen, dass das Ziel solcher Spiele in erster Linie darin besteht, ‚virtuelle Morde‘ zu begehen. Auf der anderen Seite wird der Eindruck erweckt, dass Spieler aufgrund solcher Spiele in der Realität selbst zu Mördern werden würden. Beide Aspekte stellen Vorverurteilungen dar, sodass die Bezeichnung ‚Killerspiele‘ nicht nur für wissenschaftliche Untersuchungen ungeeignet ist.

2.2 Gewaltverharmlosende und gewaltverherrlichende digitale Spiele

Ebenso wenig werden die Bezeichnungen gewaltverharmlosende bzw. gewaltverherrlichende digitale Spiele der Sache gerecht, da sie letztlich von Interpretationen abhängig sind, für die keine stringenten Kriterien existieren. Des Weiteren wird zwar in jedem digitalen Spiel, dem Gewaltverharmlosung oder gar -verherrlichung zugeschrieben werden kann, Gewalt dargestellt. Umgekehrt verharmlost oder verherrlicht jedoch nicht jedes gewaltdarstellende digitale Spiel zwangsläufig Gewalt. Insofern sind auch diese beiden Bezeichnungen als Oberbegriff für den Untersuchungsgegenstand nicht geeignet.

2.3 ‚Gewalthaltige‘ digitale Spiele

Dagegen scheint die Bezeichnung ‚gewalthaltige‘ digitale Spiele angemessener zu sein, da keine Vorverurteilung stattfindet. Allerdings handelt es sich auch hierbei um einen unscharfen Begriff, da digitale Spiele Gewalt schließlich nicht ‚enthalten‘, sondern lediglich darstellen können.

2.4 Gewaltdarstellende digitale Spiele

Insofern sollte die Bezeichnung gewaltdarstellende digitale Spiele dem Untersuchungsgegenstand am ehesten gerecht werden. Schließlich handelt es sich um einen neutralen Begriff, der im Gegensatz zu anderen Bezeichnungen vorurteilsfrei ist und nichts impliziert, was erst noch untersucht werden soll.

Unter dem Oberbegriff *gewaltdarstellende digitale Spiele* sollen digitale Spiele verstanden werden, in denen Gewalt mit Hilfe von audiovisuellen Mitteln explizit, d.h. realitätsnah, dargestellt wird. Sie ermöglichen dem Spieler, den Avatar innerhalb der fiktionalen Welt des Spiels Gewalt gegenüber anderen Spielfiguren anwenden zu lassen, wobei Schäden oder Verletzungen explizit dargestellt werden. Dies trifft insbesondere auf das Genre der *First-Person Shooter* zu, die im deutschsprachigen Raum auch mit dem Schein-Anglizismus *Ego-Shooter* bezeichnet werden. Des Weiteren wird Gewalt oftmals auch in Spielen der Genres *Third-Person Shooter* und *Action-Adventure* dargestellt. Allerdings lässt sich aus der Zugehörigkeit eines Spiels zu einem bestimmten Genre nicht zwangsläufig schließen, dass mit ihm Gewalt dargestellt wird. So sind Shooter zwar durch die Spielmechanik des Schießens gekennzeichnet, allerdings wird bei einigen von ihnen lediglich auf abstrakte Objekte geschossen.

Beispielsweise sind die ‚Gegner‘ im Shooter *Rez* (2001), dessen audiovisuelle Gestaltung durch die Werke von Wassily Kandinsky inspiriert wurde, ausschließlich visuelle Repräsentationen von Computerviren und Firewalls, sodass es nicht in den Bereich der gewaltdarstellenden digitalen Spiele fallen würde. Auf der anderen Seite weisen Erscheinungsbild und Bewegungen jener Objekte nicht nur Parallelen zu Maschinen, sondern auch zu lebendigen Wesen auf. Allerdings werden Gewaltanwendungen in *Rez* nicht explizit, sondern abstrakt dargestellt. Daran wird sicherlich deutlich, dass die Bezeichnung gewaltdarstellende digitale Spiele lediglich einer Näherung dienen kann, da das Spektrum digitaler Spiele sehr weit gefächert ist und es in einigen Fällen unterschiedliche Interpretationen hinsichtlich der Realitätsnähe von Gewaltdarstellungen geben kann.

Grundsätzlich kann jedoch festgestellt werden, dass ein digitales Spiel als gewaltdarstellend gelten kann, wenn es alle Kriterien der Definition hinreichend erfüllt. Darunter fallen also Spiele wie beispielsweise *Half-Life* (1998), *Far Cry* (2004), *Resident Evil 4* (2005), *BioShock* (2007) und *Grand Theft Auto IV* (2008).

Diesen und vielen weiteren gewaltdarstellenden Spielen ist gemein, dass sie in Deutschland nur an Personen verkauft werden dürfen, die mindestens sechzehn bzw. achtzehn Jahre alt sind. Obwohl nur Erwachsene und ältere Jugendliche Spiele dieser Art erwerben dürfen, sind viele von ihnen in Deutschland im Gegensatz zu anderen Ländern nur in einer geschnittenen Fassung erschienen. Dieser Umstand ist in erster Linie ein Resultat der im Vergleich zu anderen demokratischen

Rechtsstaaten äußerst strengen Jugendschutzbestimmungen, die in Deutschland für den Verkauf von digitalen Spielen gelten.

3 Freiheit und Sicherheit

Die Ermöglichung von Freiheit gemäß den Prinzipien eines demokratischen Staates unter Gewährleistung einer größtmöglichen Sicherheit für seine Bürger stellt oftmals eine Gratwanderung dar. Deutlich wird dies auch anhand eines zum Teil vorhandenen Konflikts zwischen Kunstfreiheit und Jugendschutz.

3.1 Schutz von Kindern und Jugendlichen

In Deutschland sind die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes seit dem 1. April 2003 nicht mehr bloße Empfehlungen, sondern rechtlich bindend. Infolgedessen dürfen digitale Spiele nur entsprechend ihrer Altersfreigaben bestimmten Personengruppen zugänglich gemacht werden. Die Freigaben lauten „ohne Altersbeschränkung“ sowie freigegeben ab sechs, zwölf bzw. sechzehn Jahren und „Keine Jugendfreigabe“ (also „ab 18“) gemäß § 14 des Jugendschutzgesetzes. Entsprechende USK-Kennzeichen müssen auf dem Cover und dem Datenträger des Spiels deutlich sichtbar sein, wobei Gestaltung, Größe und Position der Kennzeichen standardisiert sind. Insofern ein Spiel jedoch nach Ansicht der Verantwortlichen der USK unter Beteiligung von Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden „die Entwicklung junger Menschen nicht nur beeinträchtigen, sondern gefährden“ (USK 2009: 34) kann, so wird es in der Regel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert. Diese Spiele sind für Erwachsene zwar noch erhältlich, dürfen allerdings nicht öffentlich beworben oder an Orten ausgestellt werden, die Kindern und Jugendlichen zugänglich sind (vgl. auch WITTING 2007: 29). Dabei können Indizierungen dazu führen, dass Spiele dieser Art erst gar nicht auf dem deutschen Markt erscheinen, da es für die Hersteller aus wirtschaftlicher Sicht aufgrund des Werbeverbots und der Einschränkungen im Handel nicht sinnvoll wäre. Um somit die Wahrscheinlichkeit der Verweigerung einer Altersfreigabe durch die USK und damit eine Indizierung vorab zu vermindern, nehmen einige Entwicklungsstudios vorab eine ‚Selbstzensur‘ ihrer Spiele vor. Obwohl es sich nicht um Zensur im Sinne von nachträglichen Änderungen durch staatliche Kontrollinstanzen handelt, so führen Einschränkungen dieser Art zumindest zu einer faktischen Zensur, indem Hersteller ihre Produkte speziell für den deutschen Markt vorab ‚entschärfen‘⁸.

8 Für ausführliche Dokumentationen des Umfangs der vorgenommenen Kürzungen und Auslassungen in bestimmten digitalen Spielen und weiteren Medien siehe <http://www.schnittberichte.com>.

3.2 Eine kurze Geschichte der Zensur

Da sie indirekt zu Zensur führen kann, ist die Existenz einer staatlichen Institution wie die BPjM, die von 1954 bis 2003 noch als Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) agierte, in einem demokratischen Rechtsstaat zumindest fragwürdig. Zudem gibt es einerseits mit der USK für digitale Spiele sowie der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) für Filme und entsprechende Medienträger Instanzen, die für rechtlich verbindliche Altersfreigaben zuständig sind, um Kinder und Jugendliche vor Inhalten zu schützen, die für sie nicht geeignet sind. Und andererseits ist für Inhalte, die verfassungs- bzw. rechtswidrig und somit strafrechtlich relevant sind, die Justiz zuständig (vgl. SEIM 2004).

Abgesehen davon erscheint die BPjM als zusätzliche Jugendschutz-Instanz auch aus einem anderen Grund obsolet. So seien laut § 18, Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes beispielsweise „unsittliche, verrohend wirkende“ Medien indizierungswürdig. Dies ist offensichtlich in erster Linie eine Interpretationsfrage, deren Beantwortung vom jeweiligen Zeitgeist bzw. von den Moralvorstellungen und der Medienkompetenz des Prüfungsgremiums der BPjM abhängig ist. So kam es auch dazu, dass frühere Indizierungen später wieder aufgehoben wurden – beispielsweise der Roman *American Psycho* (1991) von Bret Easton Ellis, der zwischen 1995 und 2001 indiziert war (vgl. OHMER 2004) oder das Videospiele *River Raid* (1982). Letzteres wurde 1984 durch die BPjS u.a. mit der Begründung indiziert, es führe „[b]ei älteren Jugendlichen zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken [...] und Kopfschmerzen“. Des Weiteren heißt es: „Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineinendenken [...] Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt [...]“ (BPjS-Aktuell 2/84, zitiert nach FRANK 2006). 2002 wurde die Indizierung aufgehoben und es ist seitdem ohne Altersbeschränkung freigegeben. Demgegenüber könnte jedoch bei neueren Spielen angenommen werden, dass ihre Indizierung wahrscheinlich nicht aufgehoben werden wird, solange eine Institution wie die BPjM existiert. Denn offensichtlich wird bei ihnen Gewalt wesentlich realitätsnäher dargestellt.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Deutschland bereits über sehr strenge Jugendschutzgesetze verfügt. So sind Forderungen nach einem Verbot gewaltverherrlichender bzw. -verharmlosender digitaler Spiele überflüssig, da selbige gemäß § 131 des Strafgesetzbuchs bereits verboten sind, was jedoch zum Teil auch eine Interpretationsfrage sein kann. Darüber hinaus gehende Forderungen nach einem pauschalen Verbot gewaltdarstellender Medien sind dagegen dennoch nicht tragbar, da mit ihnen auch erwachsene Menschen bevormundet werden würden. Zum Schutz von Kindern und Jugendlichen sollten in einem demokratischen Rechtsstaat vor allem möglichst angemessene Rahmenbedingungen geschaffen

werden. Die Hauptverantwortung für den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor ungeeigneten Medieninhalten liegt jedoch nicht beim Staat, sondern bei den Eltern. Statt Indizierungen oder gar Verbote auszusprechen, sollte *Medienkompetenz* gefördert werden, die auch darin besteht, kritisch, reflektiert und verantwortungsbewusst mit Medien umgehen zu können.

3.3 Reale Gewalt

Im Zuge von Amokläufen an Schulen wurde seitens eines Teils von Medien und Politik immer wieder ein kausaler Zusammenhang zwischen gewaltdarstellenden digitalen Spielen und Amokläufen postuliert. So forderten beispielsweise Wolfgang Bosbach, Edmund Stoiber und Uwe Schünemann nach dem Amoklauf an der Geschwister-Scholl-Realschule im nordrhein-westfälischen Emsdetten vom 20. November 2006 ein Verbot sogenannter ‚Killerspiele‘. Schließlich habe sich der Täter intensiv mit Spielen dieser Art beschäftigt (vgl. STOECKER 2006). Dies liegt sicherlich auch daran, dass gewaltdarstellende digitale Spiele im Allgemeinen von vielen Menschen gespielt werden, so eben auch von älteren Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen. Allerdings kann argumentiert werden, dass Verbote sinnvoll sind, insofern dadurch eine größere Chance besteht, eine solche Tat zu verhindern. Voraussetzung dafür wäre jedoch, dass gewaltdarstellende digitale Spiele tatsächlich eine Ursache darstellen, was jedoch zumindest hinterfragt werden kann:

Brisanz erhält das Spielen von Computerspielen mit besonders gewalttätigen Inhalten erst dann, wenn eine destruktive und dissoziale Phantasieentwicklung bei dem gefährdeten Jugendlichen vorliegt. Die Flucht aus der Realität in die virtuelle Ebene kann Einfluss auf die mentale Ebene und somit auf die Einstellung des Jugendlichen haben. Der exzessive Computerspielkonsum und ein Mangel an sozialen Beziehungen kann dann als ein Symptom dafür gesehen werden, dass im Leben des Jugendlichen Problemfelder bestehen. Die Computerspiele sind somit aber nicht als Ursache, sondern als Ausdruck der Problemlage zu sehen. (KÜHLING 2009: 100/101)

Und daran wird zugleich eine große Gefahr der Art, in der die Debatte um Amokläufe an Schulen geführt wird, erkennbar: Mit der Fokussierung auf gewaltdarstellende digitale Spiele wird lediglich eines der möglichen Symptome, aber keine der wahrscheinlichen Ursachen angegangen. Zumal das Problem äußerst vielschichtig ist und daher monokausale Erklärungsversuche keinesfalls angemessen sind⁹:

Auch wenn die Kritik durchaus berechtigt und ein reflektierter Umgang mit solchen Spielen anzuraten ist, sorgt die öffentliche Empörung leider allzu oft dafür, dass ei-

⁹ Für weiterführende Betrachtungen zu möglichen Ursachen und Präventionsansätzen von Amokläufen an Schulen, die in der Forschung als *School Shootings* bezeichnet werden, siehe u.a. BLATZ 2009, KÜHLING 2009 und ROBERTZ; WICKENHÄUSER 2007.

nerseits wissenschaftliche Erkenntnisse zur Wirkungsweise der Spiele gar nicht erst beachtet werden und dass andererseits für die Prävention von School Shootings dringend notwendige gesellschaftliche Änderungen gar nicht erst thematisiert werden. So lassen sich die hochschlagenden Emotionen politisch gut nutzen, um von gravierenden sozialen Problemen abzulenken. (ROBERTZ; WICKENHÄUSER 2007: 59)

Da School Shootings auf eine Vielzahl unterschiedlicher, weitreichender Faktoren zurückgehen, gestaltet sich ihre Prävention als äußerst schwierig. Allerdings können Maßnahmen ergriffen werden, die das Risiko so weit wie möglich eindämmen. Diese Maßnahmen beziehen sich im Grunde auf alle wichtigen Lebensbereiche von Jugendlichen (vgl. Kühling 2009: 111).

Dabei empfiehlt die Kriminalistisch-Kriminologische Forschungsstelle des Landeskriminalamts Nordrhein-Westfalen als allgemeine Präventionsmaßnahme zur Verminderung von Risikofaktoren, die zugleich auch auf potenzielle Amoktäter wirken können, u.a. auch ein Verbot bzw. die Kontrolle bestimmter Gewaltdarstellungen. Allerdings wird angemerkt, dass damit eine Erhöhung des Anreizes einhergehe. Problematisch wären darüber hinaus die „vielfältigen illegalen Beschaffungsmöglichkeiten illegalen Materials“. Eingeräumt wird daher auch im Hinblick auf andere Maßnahmen, dass Prävention in erster Linie durch gesellschaftliche Institutionen wie Familien, Kindergärten, Schulen und Vereine erfolgen kann (vgl. LANDESKRIMINALAMT NORDRHEIN-WESTFALEN 2007: 11).

4 Mögliche Wirkungen gewaltdarstellender digitaler Spiele

Da gewaltdarstellende digitale Spiele in vielfältiger Hinsicht Probleme aufwerfen können und nicht selten einen wesentlichen Teil der Freizeitgestaltung von Erwachsenen, aber auch von Jugendlichen und Kindern einnehmen, ist die Forschung um mögliche Wirkungen äußerst wichtig. Im Folgenden sollen Ergebnisse und Positionen verschiedener Forschungsdisziplinen zusammenfassend erläutert werden.

4.1 Hypothesen und Ergebnisse

Eine grundsätzliche Annahme zur Wirkung von gewaltdarstellenden digitalen Spielen besteht darin, dass durch sie Aggressionen aufgebaut werden. Gewaltgeprägte Konfliktlösungen in digitalen Spielen würden somit ein „Tor“ für aggressive Verhaltensmuster zur Konfliktbewältigung in der Realität öffnen.

In mehreren Studien, die im Rahmen einer Arbeitsgruppe des Instituts für Psychologie der Universität Potsdam durchgeführt wurden, sollte der Zusammenhang zwischen der Nutzung von gewaltdarstellenden digitalen Spielen und der

Aggressionsbereitschaft im Jugendalter nachgewiesen werden. Dabei wurde festgestellt, dass das Aggressionsmaß in Abhängigkeit vom Gewaltspielkonsum ansteigt (vgl. MÖLLER; KRAHÉ 2009: 76). Dieses Ergebnis scheint auch durch diverse Metaanalysen gestützt zu werden, bei denen ein schwacher positiver Zusammenhang zwischen der Nutzung gewaltdarstellender digitaler Spiele und aggressivem Verhalten nachgewiesen wurde. Nach Ansicht der Psychologin Maria VON SALISCH (2007: 1) sei dieser Effekt jedoch geringer „als die ebenfalls metaanalytisch ermittelten Zusammenhänge mit dem Konsum gewalthaltiger Fernsehsendungen“. Dabei bestehe ein grundsätzliches Problem bei Studien dieser Art darin, dass nur wenige Faktoren einbezogen werden würden. Infolgedessen würde zwangsläufig ein höherer Einfluss gewaltdarstellender Medien festgestellt werden (vgl. VON SALISCH 2007: 2).

Demgegenüber existieren auch Annahmen über einen Aggressionsabbau durch die Nutzung gewaltdarstellender digitaler Spiele. So besagt die auf Aristoteles zurückgehende *Katharsisthese*, dass durch fiktionale Gewalt Spannungen abgebaut werden. Allerdings konnte dieser Effekt durch wissenschaftliche Untersuchungen bisher nicht nachgewiesen werden. Zudem ist in Bezug auf digitale Spiele anzunehmen, dass Misserfolge bereits vorhandene Aggressionen verstärken könnten (vgl. KUNCZIK 2007: 1).

Allerdings wird das Aggressionspotenzial sicherlich wesentlich stärker durch andere Faktoren wie etwa soziale Ungerechtigkeiten, eklatante Mängel im Schul- und Bildungssystem, fehlende Zukunftsperspektiven oder Erfahrungen von Gewalt im Alltag beeinflusst als durch Gewaltdarstellungen in den Medien. Diese Faktoren werden jedoch bei der Wirkungsforschung nicht ausreichend berücksichtigt, da sie offenbar schwer messbar sind. Grundsätzlich ist es jedoch unabdingbar, den Einfluss von ‚Mediengewalt‘ nicht losgelöst von anderen Faktoren zu betrachten:

Was also von der wissenschaftlichen Diskussion zurückbleibt, ist die nicht immer zufriedenstellende Erkenntnis, dass monokausale Schlüsse meist zu kurz greifen: Aggressives antisoziales Verhalten entsteht nicht plötzlich aufgrund einer einzelnen Medienrezeption, sondern steht meist am Ende einer Verkettung von sozialen bzw. situativen und personenspezifischen Faktoren. (FRÜH; BROSIUS 2008: 191)

Und dies ist ebenfalls das Problem von wissenschaftlichen Untersuchungen, bei denen beispielsweise ein Erlernen gewaltbestimmter Handlungsmuster oder eine Nachahmung von Gewaltdarstellungen nachgewiesen werden soll.

Empathie kann als „einer der wichtigsten Hemmfaktoren für aggressives Verhalten“ (KRAFT 2003: 17) bezeichnet werden. Gemäß der *Desensibilisierungs-* bzw. *Habitualisierungsthese* würde die intensive Nutzung gewaltdarstellender digitaler

Spiele zu einer verringerten Empathie gegenüber anderen Menschen führen (vgl. MÖLLER; KRAHÉ 2009: 70). Allerdings handelt es sich dabei eher um eine Empathieverringerung gegenüber Gewaltdarstellungen (vgl. TAVINOR 2009: 155).

Eine weitere These zur Wirkung gewaltdarstellender digitaler Spiele besteht darin, dass sie aufgrund der Interaktion als ihr wesentliches Merkmal zu einer Identifikation führen würden, die stärker wäre als bei jedem anderen Medium. Der Spieler lässt dabei den Avatar unmoralische, verachtenswerte Handlungen innerhalb der Spielwelt begehen und würde sich darüber hinaus auch noch damit identifizieren, da er den Eindruck erhalten kann, diese Handlungen selbst zu vollziehen. Allerdings kann festgestellt werden, dass der Grad der Identifikation in erster Linie von den dargestellten bzw. beschriebenen Persönlichkeitsmerkmalen des Avatars bzw. anderer Charaktere abhängig ist. Je stärker diese Merkmale mit den Charaktereigenschaften des Spielers übereinstimmen, desto stärker ist die Identifikation mit dem Avatar. Zudem besitzt der Spieler immer die Möglichkeit, Distanz zum Geschehen auf dem Bildschirm aufzubauen und darüber zu reflektieren. Schließlich ist menschliches Verhalten nicht auf ein simples Reiz-Reaktions-Schema reduzierbar.

4.2 Schlussfolgerungen

Die Frage nach möglichen Wirkungen gewaltdarstellender digitaler Spiele ist auch eine Frage nach der Deutungshoheit. So kann menschliches Verhalten sicherlich nicht allein mit Erkenntnissen aus der Psychologie oder den Neurowissenschaften erklärt werden. Zur Beantwortung von Wirkungsfragen gewaltdarstellender digitaler Spiele sollten somit nicht nur Forschungsergebnisse aus einigen wenigen Disziplinen herangezogen werden. Vielmehr ist eine interdisziplinäre Vorgehensweise zwingend notwendig, da Wirkungen von einer Vielzahl von Faktoren abhängig sind.

Unabhängig von Ergebnissen der Wirkungsforschung ist jedoch sicherlich nicht zu bestreiten, dass Medien mit expliziten Gewaltdarstellungen die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen negativ beeinflussen können. Schließlich ist bei ihnen die Fähigkeit zur Distanz und Reflexion nicht immer gegeben. Zudem besitzen zumindest Kinder oftmals noch kein gefestigtes Bewusstsein über menschliche Werte und moralisches Handeln. Daher ist es unabdingbar, dass Eltern auch hinsichtlich der Mediennutzung ihrer Kinder ihrer Aufsichtspflicht und Erziehungsverantwortung nachkommen. Menschliche Werte sollten dabei nicht nur gelehrt, sondern gelebt werden – und dies nicht nur in der Familie, sondern in der gesamten Gesellschaft.

Doch wie können in einer solchen Gesellschaft Gewaltmedien einen Platz einnehmen? Weshalb beschäftigen sich so viele Menschen mit gewaltdarstellenden digitalen Spielen, in denen diese Werte offensichtlich negiert werden?

5 Exemplarische Analyse gewaltdarstellender digitaler Spiele

Im Folgenden werden digitale Spiele analysiert und interpretiert, die durch explizite Gewaltdarstellungen gekennzeichnet sind. Dabei soll insbesondere auf die Frage eingegangen werden, weshalb und auf welche Art und Weise vielfältige Formen von Gewalt im jeweiligen Spiel dargestellt bzw. thematisiert werden. Ist Gewalt in einen echten Kontext eingebettet? Oder dient sie nur einem Selbstzweck? Inwiefern bzw. warum wird Gewalt als „Lösung“ von Konflikten präsentiert? Gibt es eventuell Handlungsalternativen?

5.1 Deus Ex – Ethische Dilemmata und moralische Entscheidungen

Das Action-Adventure *Deus Ex* (2000), dessen Handlung in einer dystopischen Welt in den 2050ern stattfindet, kann zunächst als Spiel mit den Erwartungen des Spielers angesehen werden. Der Spieler steuert darin den nanotechnologisch veränderten 23-jährigen Agenten JC Denton. Die Handlung beginnt auf Liberty Island, das von der Terrororganisation „National Secessionist Forces“ (NSF) besetzt wurde. JC Denton soll nun im Auftrag der „UNATCO“, einer Antiterror-Organisation der Vereinten Nationen, den Anführer der Terroristen verhören und festnehmen lassen, um in Erfahrung zu bringen, wohin die NSF die gestohlenen Ladungen mit dem Impfstoff für das tödliche Virus „Gray Death“ gebracht hat, welches sich zu einer weltweiten Bedrohung entwickelte. Im weiteren Verlauf dieses ersten Abschnitts erfährt der Spieler, dass der Kopf der Freiheitsstatue offenbar von Anhängern der französischen Terrororganisation „Silhouette“ zerstört wurde. Anhand dieser Aspekte könnte man annehmen, dass es sich bei *Deus Ex* in erster Linie um ein stupides Actionspiel mit stereotypen Charakteren und einer fragwürdigen Moral handeln würde – mit der „westlichen Welt“ auf der einen Seite und den Terroristen auf der anderen.

Allerdings wird bereits gegen Ende jenes ersten Abschnitts deutlich, dass dies nicht der Fall ist. Insofern sich der Spieler entscheidet, JC den NSF-Anführer verhören zu lassen, erfährt er, dass der knappe Impfstoff „Ambrosia“ lediglich den einflussreichsten Personen aus Politik und Wirtschaft bereitgestellt wird. Infolgedessen kam es weltweit zu Ausschreitungen und Terrororganisationen formierten sich, wobei das Ziel der NSF darin besteht, den Impfstoff auch der Bevölkerung zukommen zu lassen. Grundsätzlich kann sich der Spieler in *Deus Ex* immer entscheiden, wie JC gegen feindliche Charaktere vorgehen soll, d.h., ob er sie tötet,

betäubt oder einfach umgeht. Egal wie sich der Spieler jedoch in diesem ersten Abschnitt entscheidet – die NSF-Anhänger werden schlussendlich in jedem Fall durch Einsatzkräfte der UNATCO getötet, sodass sich der Spieler spätestens hier fragen kann, welche Ziele mit der UNATCO tatsächlich verfolgt werden.

Später wird offenbart, dass die Zerstörung des Kopfes der Freiheitsstatue durch die UNATCO verursacht wurde, um die Akzeptanz der Bevölkerung für Gruppierungen wie die NSF einzudämmen. Des Weiteren wird deutlich, dass UNATCO die Polizeikräfte der Geheimorganisation „Majestic 12“ sind, deren Ziel darin besteht, mit Hilfe des Virus, welches ebenso wie dessen Impfstoff auf Basis von Nanotechnologie künstlich erzeugt wurde, Regierungen zu erpressen. Damit wird zugleich die vielschichtige Story um Verschwörungstheorien, Nanotechnologie, Genforschung, (staatliche) Überwachung sowie Trans- bzw. Posthumanismus eingeleitet, die in fiktiven Versionen von New York City, Hong Kong, Paris und militärischen Einrichtungen in Nevada und Kalifornien stattfindet.

Kritisiert werden dabei insbesondere die immer weiter auseinanderklaffende Schere zwischen finanziell besser und schlechter gestellten Menschen, das Durchbringen von Gesetzen unter dem Deckmantel von Terrorismusbekämpfung sowie Machtmissbrauch durch Verantwortliche von Staaten und Unternehmen zur Stärkung der eigenen Position und Unterdrückung der Bevölkerung. Thematisiert werden des Weiteren moralische bzw. ethische Fragen, mit denen der Spieler im Verlauf der Handlung konfrontiert wird¹⁰. Interessant ist dabei vor allem, dass meist nicht zweifelsfrei klar ist, welche Absichten bestimmte Charaktere und Gruppierungen haben und welche Konsequenzen sich daraus ergeben könnten.

Während Story und Charaktere auch in einigen anderen gewaltdarstellenden digitalen Spielen als vielschichtig, komplex und anspruchsvoll beschrieben werden können, stellt jedoch die Möglichkeit, dass sich der Spieler entscheiden kann, wie bzw. ob er gegen die ‚Gegner‘ des Avatars vorgeht, eine Seltenheit dar.

5.2 Gears of War – Gut gegen Böse

So steuert der Spieler im Shooter *Gears of War* (2006) den Soldaten Marcus Fenix, der als Teil einer ‚Eliteeinheit‘ auf dem fiktiven erdähnlichen Planeten „Sera“ im Namen der Menschheit einen aussichtslos erscheinenden Kampf gegen die Spezies „Locust“ führt. Die Locust lebten zunächst unterirdisch, traten dann jedoch an die Oberfläche und vernichteten einen Großteil der auf Sera beheimateten Menschen. Während der Grund für diesen Angriff nicht zweifelsfrei klar ist, besteht die einzige ‚Rechtfertigung‘ für die militärischen Operationen der Menschen ge-

10 Beispielsweise bittet der tödlich erkrankte ehemalige Illuminaten-Anführer Lucius DeBeers um Sterbehilfe, nachdem er erfährt, dass er allein aus dem Grund in einem Kryonik-Behälter künstlich am Leben gehalten wird, damit der jetzige Leiter der Illuminaten von seinem Wissen profitieren kann. Der Spieler kann sich dabei entscheiden, ob er DeBeers‘ Wunsch nachkommt oder sich darüber hinwegsetzt.

gen die Locust darin, dass sie eine fundamentale Bedrohung für die Menschheit darstellen, was umgekehrt jedoch genauso zutrifft.

Infolgedessen kann man als Spieler moralische Bedenken hinsichtlich des gewaltsamen Vorgehens gegen die Locust empfinden. Dies wird jedoch seitens der Narration nicht aufgegriffen, sodass nicht davon auszugehen ist, dass das Empfinden moralischer Bedenken seitens des Spielers von den Entwicklern des Spiels intendiert war. Stattdessen wird immer wieder verdeutlicht, dass die Menschen eben auf der ‚guten‘ und die Locust auf der ‚bösen‘ Seite stehen würden. Verstärkt wird dieser Eindruck durch das Aussehen und das Verhalten der Locust, welches sich mit alptraumhaften Höllenkreaturen in Verbindung bringen lässt. Weder Story noch Charaktere erreichen dabei ein Niveau, das über einen unterdurchschnittlichen Hollywood-Blockbuster hinauskommt. Da Gewalt als adäquates und alternativloses Konfliktlösungsmittel glorifiziert wird, kann *Gears of War* durchaus als „gewaltverherrlichend“ bezeichnet werden.

5.3 BioShock – Manipulation und freier Wille

Der Shooter *BioShock* (2007) spielt im Jahr 1960. Die Handlung beginnt mit einem Flugzeugabsturz über dem freien Meer, den der Avatar und Protagonist Jack als einziger überlebt. Der Spieler lässt Jack nun zu einem Leuchtturm schwimmen, sodass Jack dem sicheren Tod entgehen kann. Mit Hilfe einer Tauchkugel, die sich im Leuchtturm befindet, gelangt Jack in die fiktive Unterwasserstadt Rapture, deren Gestaltung an den Art-Déco-Stil erinnert. Während der Tauchkugelfahrt wird durch eine Videoprojektion offenbart, dass Rapture vom Unternehmer Andrew Ryan mit dem Ziel gegründet wurde, einen von Politik, Wirtschaft und Religion unabhängigen Ort zu schaffen, an dem Menschen in absoluter Freiheit agieren können, ohne auf andere Rücksicht zu nehmen: „A city where the artist would not fear the censor. Where the scientist would not be bound by petty morality. Where the great would not be constrained by the small.“ Anschließend wird Jack über ein Funkgerät von Atlas kontaktiert, der ihn darüber unterrichtet, dass die Bewohner von Rapture von der Substanz ADAM abhängig wurden, die Menschen genetisch verändert und ihnen übermenschliche Fähigkeiten verschafft. Infolge dieser Abhängigkeit verloren die meisten Menschen ihre Zurechnungsfähigkeit. Darüber hinaus vergrößerten sich die Unterschiede zwischen Arm und Reich immer weiter, sodass Revolten entstanden und die gesellschaftliche Ordnung in Rapture weitgehend zusammenbrach.

Mit den Worten „Would you kindly...“ („Wärst du so freundlich...“) bittet Atlas im Verlauf des Spiels Jack immer wieder darum, verschiedene Aufgaben zu erfüllen und seine Frau und sein Kind zu retten, die sich in Rapture befinden sollen. So soll Jack beispielsweise die Bäume eines künstlichen Walds retten oder das Werk

eines psychopathischen Künstlers vollenden. Dabei wird Jack oft auch von jenen genetisch veränderten Bewohnern angegriffen. Allerdings besitzt der Spieler in *BioShock* keine andere Wahl, als diese Figuren mit Hilfe der verschiedenartigen Waffen zu töten, da andernfalls Jack sterben würde. Nachdem Jack einige Aufträge für Atlas erfüllt, teilt Atlas mit, dass sich seine Frau und sein Kind in einem U-Boot versteckt halten. Als Jack sich diesem nähert, wird es jedoch durch Andrew Ryan zerstört. Der aufgebrachte Atlas bittet nun Jack darum, Ryan zu töten. Als Jack jedoch Ryan gegenübertritt, nimmt die Handlung eine unerwartete Wendung. Tatsächlich sei Jack nicht zufällig in der Nähe des Leuchtturms abgestürzt, sondern wäre Teil eines genetischen Experiments, welches darin besteht, den freien Willen zu brechen. Infolgedessen würde er indirekten Befehlen folgen, die mit „Would you kindly...“ eingeleitet werden, ohne diese jemals in Frage zu stellen. Mit denselben Worten und unter wiederholter Appellierung an die Willensfreiheit bittet nun Andrew Ryan darum, dass Jack ihn töten möge. An dieser Stelle wird dem Spieler die Kontrolle über Jack entzogen. Infolgedessen besitzt man keine Möglichkeit, zu verhindern, dass Ryan von Jack ermordet wird:

We have no choices, and the game resorts to a computer-controlled scene in which we witness how we kill Andrew Ryan. The change from actor to spectator, from agent to passive being, marks what should be read as a designed ethical experience: we are powerless, contemplating a horrendous act of which we are mere witnesses, yet that we have caused by our previous actions. (SICART 2009: 157)

Ebenso wie bei *Shadow of the Colossus* (2005) wird mit Hilfe eines Kontrollverlusts des Spielers über den Avatar eine grundsätzliche Konvention bestimmter digitaler Spiele deutlich, die darin besteht, trotz moralischer Bedenken weiterzuspielen.

5.4 Grand Theft Auto IV – Der amerikanische Albtraum

Einem ähnlichen Konflikt ist der Spieler auch beim Action-Adventure *Grand Theft Auto IV* (2008) ausgesetzt. Protagonist und Avatar ist der 30-jährige Niko Bellic, der aus einem nicht näher definierten osteuropäischen Land stammt. Mit Hilfe von Dialogsequenzen wird im Verlauf des Spiels Nikos Vorgeschichte erzählt, aus der hervorgeht, dass er in seinem bisherigen Leben in erster Linie Gewalt erfuhr. Er wurde von seinem alkoholabhängigen Vater geschlagen, während seine Kindheit und Jugend durch den Balkankonflikt bestimmt war, in dem sein älterer Bruder getötet wurde. Im Bosnienkrieg wurde Niko als Soldat eingesetzt und musste zahlreiche Gräueltaten mitansehen, darunter den Missbrauch und die Ermordung von Kindern, wodurch Niko eine zynische Weltsicht entwickelt. Während eines Einsatzes kommt es zu einem Angriff aus dem Hinterhalt. Einzig Niko sowie Florian Cravic und Darko Brevic überleben, wobei einer von ihnen Verrat an der eigenen

Heeresseinheit begangen hat, der letztlich zu dem Angriff führte. Niko schwört, den Verräter zu finden. Als Menschenhändler und Schmuggler schlug Niko nach Kriegsende eine kriminelle Laufbahn ein, während sein jüngerer Bruder Roman versuchte, in den USA ein neues Leben zu beginnen. Als ein Schmuggelauftrag fehlschlägt, verlässt Niko Osteuropa. Roman überredet ihn, ebenfalls in die USA einzureisen, um in „Liberty City“ dem ‚American Dream‘ nachzugehen. Dabei besteht Nikos Ziel auch darin, Florian Cravic zu finden, der sich ebenfalls in Liberty City aufhalten soll. Dort angekommen, muss Niko feststellen, dass Romans Erfolgsgeschichten nichts weiter als Lügen waren. Tatsächlich versucht Roman, sich mit einem Taxiunternehmen über Wasser zu halten, wobei seine Glückspiel-Schulden bei einflussreichen Kriminellen größer werden. Das Spiel beginnt, indem Roman von Niko zu seinem heruntergekommenen Apartment gefahren wird.

In der fiktiven Stadt Liberty City, die sehr stark an das gegenwärtige New York City angelehnt ist, kann Niko sich völlig frei bewegen und zahlreichen Aktivitäten nachgehen¹¹. Allerdings ist das Erfüllen der Hauptmissionen der einzige Weg, das Spiel abzuschließen. Diese bestehen zunächst insbesondere darin, Roman und auch sich selbst vor ‚Kredithaien‘ zu schützen. Durch Roman lernt Niko zahlreiche weitere Charaktere kennen, die ihm Aufträge anbieten, welche sich größtenteils in einem illegalen Rahmen bewegen und meistens das Ziel haben, gegnerische Verbrecher aus dem Weg zu räumen. Somit geraten Niko und Roman immer tiefer in die Abwärtsspirale des Verbrechens. Obwohl Niko eigentlich mit seiner gewaltgeprägten Vergangenheit abschließen wollte, holt ihn diese wieder ein, indem der Spieler ihn kriminelle Handlungen vollziehen lässt, um im Spiel voranzukommen: „we empathize with Niko, yet we are forced to drive him to crime“ (SICART 2009: 105).

Niko findet heraus, dass der drogenabhängige Darko Brevic für den Tod von Nikos Freunden verantwortlich ist, indem er sie für 1.000 \$ verraten hatte. Nachdem Darko nach Liberty City gebracht wurde, kommt es zur Konfrontation, bei der sich der Spieler entscheiden kann, ob Niko ihn exekutieren oder am Leben lassen soll. Entscheidet er sich für ersteres, wird deutlich, dass sich Niko dadurch in keiner Weise besser fühlt. Sollte er sich für letztere Möglichkeit entscheiden, wirkt Niko zunächst enttäuscht, erkennt dann aber, dass es die richtige Entscheidung war. In den finalen Abschnitten des Spiels wird der Spieler dann mit einer letzten Entscheidung konfrontiert, die indirekt dazu führt, dass entweder Roman oder Nikos Freundin Kate McReary durch Gangster getötet wird. Egal wie sich der Spieler also entscheidet – das Spiel endet in jedem Fall tragisch.

11 So kann er beispielsweise die Stadt zu Fuß, mit dem Auto oder via Motorrad, Boot oder Helikopter erkunden, Pool-Billard, Dart oder Bowling spielen oder auch die fiktiven Fernsehsendungen oder Internetseiten anschauen.

In erster Linie kann jene Story um Schicksal, Verrat und Rache als Kritik am ‚American Dream‘ angesehen werden, wobei Niko schlussendlich feststellt, dass es sich dabei um ein unerreichbares Ziel handelt. Kritik an Politik, Wirtschaft, Medien und Gesellschaft der USA wird jedoch nicht nur mit Hilfe der Story deutlich. So verfügt die Spielwelt über ein fiktives Internet sowie fiktive Fernsehsender und Radiostationen¹², mit denen reale Medienerzeugnisse parodiert werden¹³. Innerhalb der Spielwelt befinden sich des Weiteren Gebäude und Wahrzeichen, mit denen ihre realen Entsprechungen parodiert werden¹⁴.

In seiner Gesamtheit kann *Grand Theft Auto IV* somit als Action-Spiel mit dramatischen und auch tragischen Elementen angesehen werden, in dem wesentliche Aspekte des US-amerikanischen Lebensstils auf satirische und zum Teil auch zynische Weise beleuchtet werden.

5.5 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots – Das Antikriegsspiel

Das Stealth-Adventure *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) ist mit seinen rund 50 für das Verständnis der Handlung relevanten Charakteren, unzähligen Verzweigungen und überraschenden Wendungen sowie zahlreichen Verweisen auf Ereignisse der drei Vorgänger dieses Spiels äußerst komplex, sodass im Folgenden lediglich einige wesentliche Aspekte erläutert werden können.

Die Handlung spielt im Jahr 2014. Kriege werden nicht mehr im Auftrag von Staaten geführt, sondern im Interesse von Unternehmen, um das globale Wirtschaftssystem aufrechtzuerhalten. Private Militärunternehmen (PMCs) stellen nicht nur Waffen, sondern auch Soldaten bereit, die den Streitkräften von Staaten zahlenmäßig überlegen sind. Durch Nanomaschinen wurden die körperlichen Fähigkeiten der PMC-Soldaten künstlich verbessert, während ihre Stressempfindung künstlich reduziert wird. Überwacht werden jene Nanomaschinen zentral über das Kontrollnetzwerk „Sons of the Patriots“ (SOP). Dabei plant „Liquid Ocelot“, der Antagonist des Spiels, die Kontrolle über SOP an sich zu reißen.

Der Spieler steuert den Spezial-Agenten Solid Snake, der unter dem Codenamen „Old Snake“ agiert und von einem Beirat des Sicherheitsrats der Vereinten Natio-

12 Moderiert werden die insgesamt 19 Radiosender u.a. von DJ Premier, Roy Ayers, Karl Lagerfeld, Juliette Lewis, Iggy Pop und Femi Kuti, dem Sohn des nigerianischen Afrobeat-Begründers und Menschenrechtsaktivisten Fela Kuti. Dabei reicht die musikalische Bandbreite der mehr als 200 Songs von Rock, Punk und Metal über Hip-Hip, Soul, Jazz, Funk und Reggae bis hin zu Electro, Ambient und House. Darunter befinden sich auch sehr viele gesellschaftskritische Songs, wie z.B. „Sorrow, Tears & Blood“ von Fela Kuti, „Home Is Where the Hatred Is“ von Gil Scott-Heron, „Inner City Blues (Make Me Wanna Holler)“ von Marvin Gaye und „So Much Trouble in the World“ von Bob Marley & The Wailers.

13 Beispielsweise ist „Weazel News“ eine Parodie des manipulativen und extrem konservativen US-Fernsehsenders Fox News.

14 So wird beispielsweise mit der „Statue of Happiness“ die Freiheitsstatue satirisch in Szene gesetzt: Anstelle einer Fackel befindet sich in der rechten Hand der Statue ein Kaffeebecher, der an jene der Kaffeehaus-Kette Starbucks erinnert.

nen den Auftrag erhält, Liquid aufzuhalten. Ein irreparabler genetischer Defekt führt dazu, dass Snake rapide altert: Während sein tatsächliches Alter rund 40 Jahre beträgt, sind seine geistigen und körperlichen Fähigkeiten in etwa auf dem Niveau eines doppelt so alten Menschen. Neben der in den meisten Spielen dieser Art vorhandenen Lebensenergie-Anzeige ist in der linken oberen Ecke des Bildschirms auch ein „Psyche Meter“ zu sehen, mit dem die psychische Stabilität von Snake angezeigt wird. Diese sinkt u.a. dann, wenn Snake extremen Stressempfindungen ausgesetzt ist – beispielsweise durch Angriffe feindlicher Charaktere. Infolgedessen ist es notwendig, dass Snake möglichst unentdeckt vorgeht und Konflikte vermeidet.

Das Spiel findet größtenteils in urbanen Kriegsgebieten statt. Ebenso wie bei *Deus Ex* kann der Spieler größtenteils entscheiden, wie bzw. ob er gegen bestimmte Gegner vorgeht. Dabei besteht die bestmögliche Vorgehensweise darin, weder entdeckt zu werden, noch in die Gefechte zwischen den Soldaten einzugreifen. Während Snake durch die verschiedenen Areale schleicht, wird die Absurdität und Sinnlosigkeit des Kriegs verdeutlicht, indem der Spieler Zeuge von Kampfhandlungen wird, denen unzählige Soldaten zum Opfer fallen, wobei die verschiedenen Konfliktparteien kaum zu unterscheiden sind.

Um im Spiel voranzukommen, müssen jedoch in verschiedenen Abschnitten bestimmte ‚Bossgegner‘ bezwungen werden, zu denen insbesondere Liquids Spezialeinheit „The Beauty and the Beast“ gehört. Deren Mitglieder sind vier Frauen, die in Folge von Kriegserlebnissen eine Posttraumatische Belastungsstörung erlitten haben¹⁵. Sie alle wurden von Liquid rekrutiert und jeweils durch einen speziellen Kampfanzug in Kriegsmaschinen verwandelt, sodass sie äußerlich jegliche menschlichen Züge verloren haben. Des Weiteren wurden sie von Liquid so weit manipuliert, dass sie der Überzeugung sind, Snakes Tod würde sie von ihren Leiden erlösen. Nachdem der Spieler sie bezwungen hat, verlassen sie jeweils ihren monströsen Anzug und durchleben erneut ihre traumatischen Erinnerungen. Außerhalb ihres Anzugs können sie jedoch nur wenige Minuten überleben, wobei der Spieler ihren Tod nicht verhindern kann.

15 So erfährt der Spieler beispielsweise, dass „Crying Wolf“ als junges Mädchen mit ansehen musste, wie ihre Eltern und Geschwister ermordet wurden, während ihr afrikanisches Dorf durch Soldaten ‚ethnisch gesäubert‘ wurde. Sie floh mit dem einzigen Überlebenden ihrer Familie, ihrem etwa einjährigen Bruder. Als sie auf eine feindliche Einheit trafen, versteckten sie sich in einer verlassenen Hütte. Allerdings fing ihr Bruder an, zu schreien. Um nicht entdeckt und getötet zu werden, umschloss sie seinen Mund so fest sie konnte. Nachdem die Soldaten abzogen, kam sie wieder zu sich und stellte fest, dass ihr Bruder nicht mehr schrie. Sie nahm ihre Hände von seinem Gesicht, während ihr klar wurde, dass ihr Bruder nicht mehr atmete. Entsetzt zog sie durch die Schlachtfelder und gelangte nach einigen Tagen zu einem Flüchtlingscamp, in dem sich auch Kinder befanden. In der Nacht plagten sie Visionen von einem Wolf, der die Kinder umbrachte, sodass ihre Schreie verstummen würden. Ihre Versuche, den Wolf aufzuhalten, scheiterten. Tatsächlich existierte jedoch nie ein Wolf – sie allein brachte die Kinder um. Diese Wahrheit konnte sie nie verkraften und glaubte immer, dass der Wolf und nicht sie die Kinder tötete.

Als sehr emotional kann ebenso das Schicksal des Protagonisten Snake erlebt werden, der bereits in *Metal Gear Solid* (1998) und im ersten Abschnitt von *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001) gleichermaßen als Avatar und Protagonist funktionierte. Es wird verdeutlicht, dass Snake im Rahmen eines Geheimprojekts der US-Regierung mit Hilfe von Genmanipulation geschaffen wurde, um den ‚perfekten Soldaten‘ zu erzeugen. Gegen Ende des Spiels gelingt es dem nunmehr schwer verletzten Snake, SOP zu zerstören und Liquid aufzuhalten, sodass die globale Kriegsindustrie zum Erliegen kommt. Aufgrund des Gendefekts, der zu seiner rapiden Alterung führt, hat Snake schlussendlich jedoch nur noch wenige Monate zu leben und beschließt, diese in Frieden zu verbringen.

Da in *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* Krieg im Allgemeinen und moderne Kriegsführung im Besonderen kritisiert wird, kann es durchaus als Antikriegsspiel bezeichnet werden. Des Weiteren funktioniert es auch als ein Werk der Science-Fiction. Diesbezüglich resümiert der Kulturjournalist Thomas LINDEMANN (2010: 71) im Magazin von Amnesty International: „Das Spiel [...] wandte die Mittel der Science Fiction so an, wie große Science-Fiction-Literatur das immer tat: Zur Kritik an der Welt.“

6 Digitale Spiele und Gewaltdarstellungen

Indem mit digitalen Spielen wie *Deus Ex*, *BioShock*, *Grand Theft Auto IV* und *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* reale Gewalt kritisiert wird, werden zugleich grundsätzliche menschliche Werte verteidigt. Der Spieler erhält dabei die Möglichkeit, über Gewalt und deren Verhinderung zu reflektieren. Des Weiteren können sie beispielsweise auch eine Reflexion über Werte und Wertkonflikte ermöglichen. Und ebenso wie die Motivation, bestimmte Werke der Bildenden Kunst oder Literatur zu rezipieren, kann auch die Nutzung jener Spiele darin bestehen, sich mit gesellschaftskritischen Themen und moralischen Fragen auseinanderzusetzen.

Indem der Spieler den Avatar Gewalt innerhalb der Spielwelt anwenden lässt, kann der Spieler zudem auch moralische Bedenken empfinden. Bedenken dieser Art gibt man jedoch in der Regel nicht nach, da man sich bewusst ist, dass es sich lediglich um ein fiktionales Werk handelt und man eben wissen möchte, wie es weitergeht. Dabei basieren jene Bedenken letztlich auf einer Illusion. Stattdessen könnte man die ‚Menschen‘ und menschenähnlichen ‚Wesen‘ innerhalb eines Spiels auch einfach als das ansehen, was sie sind: Pixelfiguren, deren Aussehen, ‚Verhalten‘ und ‚Eigenschaften‘ ausschließlich auf Rechenprozessen basieren. Dennoch können Bedenken dieser Art als ‚moralisch‘ bezeichnet werden, da der Spieler seine Überzeugungen als moralisch denkender und handelnder Mensch auch dann nicht aufgibt, wenn es sich lediglich um eine Fiktion handelt.

Da die meisten Kinder und auch einige Jugendliche noch nicht über ein gefestigtes Verständnis über Werte und Moral verfügen, sind Spiele dieser Art nicht nur aufgrund ihrer Gewaltdarstellungen ausschließlich für Erwachsene geeignet. Und indem mit Spielen wie *Grand Theft Auto IV* und dessen Vorgängern moralische Fragen aufgeworfen werden und Gesellschaftskritik betrieben wird, sind sie für Erwachsene interessant:

The *Grand Theft Auto* series is only suitable for mature audiences, not only because of its violent content, but also, and more importantly, because it is appealing to who we are as consumers of computer games: our values, our behaviours, our conscience. (SICART 2009: 105)

Insofern kann Spielen wie *Deus Ex*, *BioShock*, *Grand Theft Auto IV* oder *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* ein künstlerischer Anspruch und somit eine kulturelle Relevanz zugeschrieben werden.

Abgesehen von *Deus Ex* wurde jedes dieser Spiele weltweit mehr als drei Millionen mal verkauft, woran deutlich wird, dass künstlerischer Anspruch und wirtschaftlicher Erfolg nicht immer einen Widerspruch darstellen. Auf der anderen Seite wird der Markt jedoch auch von Spielen wie *Gears of War* bestimmt¹⁶. Demgegenüber kann allerdings auch festgestellt werden, dass sich die meisten wirtschaftlich erfolgreichen Bücher oder Filme nicht gerade durch einen besonders hohen Anspruch auszeichnen. Insofern ist es wichtig, (gewaltdarstellende) digitale Spiele differenziert zu betrachten und nicht pauschal zu beurteilen.

Um sie jedoch überhaupt beurteilen zu können, ist es unabdingbar, sie zu spielen. Schließlich wird das fiktionale Spielgeschehen durch die realen Handlungen des Spielers nicht nur beeinflusst, sondern bedingt. Somit ist das Spielgeschehen nicht nur vom Spiel, sondern auch vom Spieler abhängig. Dabei kann das Spielen digitaler Spiele auch dazu beitragen, Ängste und Vorurteile gegenüber diesem Medium abzubauen:

Angst ist kein guter Ratgeber. Verständnis würde helfen, den Graben zuzuschütten. Dann nämlich wäre endlich die Zeit gekommen, sachlich über Spiele zu diskutieren. In der Familie, in der Politik, in den Massenmedien. Dann wird es erst richtig interessant – schließlich gibt es an Videospiele so manches, was es wert wäre, kritisch besprochen zu werden. (RITTMANN 2009: 48).

Und gleichermaßen wird es auch in Zukunft wichtig sein, gegenüber neuen Entwicklungen eine möglichst offene, aber auch kritische Haltung einzunehmen, wobei weder eine ‚Verharmlosung‘ noch eine ‚Verteufelung‘ stattfinden sollte.

16 Genaue Verkaufsstatistiken sind unter <http://www.vgchartz.com> einsehbar.

Während *Deus Ex*, *Gears of War* und *BioShock* von US-amerikanischen Entwicklungsstudios kreiert wurden, stammt *Grand Theft Auto IV* aus Schottland und *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* aus Japan. Dies spiegelt auch ungefähr die internationale Lage wider: So stammen die 100 Spieleunternehmen des Jahres 2009 mit den höchsten Absatzzahlen in Großbritannien¹⁷ aus Japan, den USA, Kanada, Großbritannien, Frankreich, den Niederlanden, Rumänien, Australien, Polen und Schweden, wobei kein einziges deutsches Unternehmen platziert ist¹⁸. Und während beispielsweise in Frankreich die französischen Entwickler Michel Ancel und Frederick Raynal sowie der japanische Entwickler Shigeru Miyamoto am 13. März 2006 vom Kulturministerium für ihre Verdienste ausgezeichnet wurden (vgl. MARAGOS 2006), scheinen digitale Spiele rund vier Jahre später in Deutschland trotz der Aufnahme von G.A.M.E. e.V. in den Deutschen Kulturrat immer noch nicht als Kulturgut anerkannt zu werden¹⁹.

Neben *Deus Ex*, *BioShock*, *Grand Theft Auto IV* oder *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* zeichnen sich auch einige weitere digitale Spiele durch einen hohen künstlerischen Anspruch aus. Dabei besitzen digitale Spiele das Potenzial, alle bisherigen kulturellen Ausdrucksformen zu vereinen. Mit der Interaktion als wesentliches Merkmal eröffnen sie zudem völlig neue künstlerische Möglichkeiten, die bisher jedoch nur zu einem Bruchteil realisiert bzw. genutzt wurden. Insofern erscheint es sinnvoll, Entwickler, Designer und Autoren digitaler Spiele zu fördern. Schließlich können digitale Spiele dazu beitragen, unsere Kultur zu bereichern.

17 Neben den USA, Japan und Deutschland ist Großbritannien seit Jahren einer der weltweit größten Absatzmärkte für digitale Spiele (vgl. STEININGER 2007).

18 Für eine genaue Auflistung der Platzierungen siehe <http://www.develop100.com>.

19 Dies ist beispielsweise anhand der Kontroverse um den Deutschen Computerspielpreis 2010 erkennbar. Dabei wurde dem in Deutschland ab 16 Jahren freigegebenen Action-Adventure *Uncharted 2: Among Thieves* (2009) eine Auszeichnung als bestes internationales Spiel verweigert, da es nicht für Kinder geeignet sei, während jenes Spiel u.a. von der renommierten British Academy of Film and Television mit zahlreichen Auszeichnungen bedacht wurde (vgl. HAEMING 2010). Gemäß seinem Namen sollte der Anspruch des Deutschen Computerspielpreises jedoch eigentlich darin bestehen, die besten Computerspiele auszuzeichnen. Obwohl das Durchschnittsalter der Nutzer digitaler Spiele rund 30 Jahre beträgt (vgl. u.a. LEMMEN 2008: 96; RAHMEN 2008: 101), werden digitale Spiele in Deutschland im Gegensatz zu anderen Ländern offenbar immer noch als Kinderunterhaltung abgetan.

Bibliografie

Zitierte digitale Spiele

Die Jahresangabe bezieht sich auf das Jahr der Erstveröffentlichung (auf dem angegebenen System). Die zur besseren Übersicht fett hervorgehobenen Abkürzungen stehen für Folgendes: **DEV**: Developer (Entwicklungsstudio). **PBL**: Publisher (Software-Verlag). **S**: System (Plattform, auf dem das zugrundeliegende Spiel gespielt wurde).

BioShock (2007). **DEV**: Irrational Games. **PBL**: 2K Games.
s: Microsoft Xbox 360.

Deus Ex (2000). **DEV**: Ion Storm. **PBL**: Eidos Interactive.
s: Personal Computer (Microsoft Windows).

Far Cry (2004). **DEV**: Crytek. **PBL**: Ubisoft.
s: Personal Computer (Microsoft Windows).

Gears of War (2006). **DEV**: Epic Games. **PBL**: Microsoft Game Studios.
s: Microsoft Xbox 360.

Grand Theft Auto IV (2008). **DEV**: Rockstar North. **PBL**: Rockstar Games.
s: Microsoft Xbox 360.

Half-Life (1998). **DEV**: Valve. **PBL**: Sierra Studios, Electronic Arts.
s: Personal Computer (Microsoft Windows).

Metal Gear Solid (1998). **DEV**: Konami. **PBL**: Konami.
s: Sony PlayStation.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001). **DEV**: Konami. **PBL**: Konami.
s: Sony PlayStation 2.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008). **DEV**: Kojima Productions.
PBL: Konami. **s**: Sony PlayStation 3.

Resident Evil 4 (2005). **DEV**: Capcom. **PBL**: Capcom.
s: Sony PlayStation 2.

Rez (2001). DEV: United Game Artists.

PBL: Sony Computer Entertainment, Sega. S: Sony PlayStation 2.

River Raid (1982). DEV: Activision. PBL: Activision.

S: Atari 2600.

Shadow of the Colossus (2005). DEV: Team Ico. PBL: Sony Computer Entertainment.

S: Sony PlayStation 2.

Uncharted 2: Among Thieves (2009). DEV: Naughty Dog.

PBL: Sony Computer Entertainment. S: Sony PlayStation 3.

Zitierte Literatur

BLATZ, Benny (2009): *School Shootings – Ursache und Prävention*.

Norderstedt: GRIN Verlag.

BUNDESRAT (2009): „Sammlung der zur Veröffentlichung freigegebenen

Beschlüsse der 188. Sitzung der Ständigen Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder am 5. Juni 2009 in Bremerhaven.“ In: *Bundesrat* (2010). Online unter: http://www.bundesrat.de/cln_171/DE/gremien-konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/09-06-05/Beschl_C3_BCsse,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/Beschl%C3%BCsse.pdf [verifiziert am 25.04.2010].

DEUTSCHER BUNDESTAG (2009): „Petition: Straftaten gegen die öffentliche

Ordnung. Gegen ein Verbot von Action-Computerspielen vom 05.06.2009.“ In: *Deutscher Bundestag* (2010). Online unter: <https://epetitionen.bundestag.de/index.php?action=petition;sa=details;petition=4958> [verifiziert am 25.04.2010].

DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS (2010): „Der Preis.“ In: *Deutscher Computerspiel-*

preis (2010). Online unter: <http://www.deutschercomputerspielpreis.de/5.0.html> [verifiziert am 25.04.2010].

- DEUTSCHER KULTURRAT (2008): „Computerspiele: Kulturpolitischer Streit zeigt positive Wirkungen. Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME bereichert Mitgliederspektrum des Deutschen Kulturrates.“
In: *Deutscher Kulturrat* (2008). Online unter: <http://www.kulturrat.de/pdf/1371.pdf> [verifiziert am 25.04.2010].
- DEUTSCHER KULTURRAT (2009): „Computerspiele: Innenminister greifen erneut in der Mottenkiste der Verbotsdebatten. Deutscher Kulturrat warnt vor einem wahltaktischen Schnellschuss.“ In: *Deutscher Kulturrat* (2009). Online unter: <http://www.kulturrat.de/pdf/1578.pdf> [verifiziert am 30.04.2010].
- FALLERT, Simon (2009): *Killer Spiele Werte. Zur Komplexität einer Verbotsdebatte und ihres Spielgegenstandes*. Saarbrücken: VDM Verlag. Online unter: <http://hampuslarsson.files.wordpress.com/2009/06/killer-spiele-werte1.pdf> [verifiziert am 25.04.2010].
- FRANK, Guido (2006): „River Raid: Der perfekte Einsatzplan.“ In: *Videospielgeschichten* (2006). Online unter: <http://www.videospielgeschichten.de/riverraid.html> [verifiziert am 03.05.2010].
- FRÜH, Hannah; BROSIUS, Hans-Bernd (2008): „Gewalt in den Medien.“
In: BATINIC, Bernad; APPEL, Markus (Hg.) (2008): *Medienpsychologie*. Heidelberg: Springer, 177–193.
- HAEMING, Anne (2010): „Deutschland feiert Kinderspiele.“ In: *Spiegel Online* (2010). Online unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/0,1518,692214,00.html> [verifiziert am 17.05.2010].
- KRAFT, Ulrich (2003): „Nahkampf im Kinderzimmer.“ In: *Gehirn & Geist* (02.2003). Heidelberg: Spektrum der Wissenschaft, 16–21. Online unter: <http://www.gehirn-und-geist.de/artikel/839623&z=798884> [verifiziert am 08.05.2010].
- KÜHLING, Anne (2009): *School Shooting – Ursachen und Hintergründe zu extremen Gewalttaten an deutschen Schulen*. Vechta: Vechtaer Verlag für Studium, Wissenschaft und Forschung.
- KUNCZIK, Michael (2007): „Feindbild Computerspiel.“ In: *Bundeszentrale für politische Bildung* 2007. Online unter: http://www.bpb.de/themen/IVH7FL,0,Feindbild_Computerspiel.html [verifiziert am 08.05.2010].

- KUTNER, Lawrence; OLSON, Cheryl K. (2008): *Grand Theft Childhood. The surprising truth about violent video games and what parents can do.* New York: Simon & Schuster.
- LANDESKRIMINALAMT NORDRHEIN-WESTFALEN (2007): *Amoktaten – Forschungsüberblick unter besonderer Beachtung jugendlicher Täter im schulischen Kontext.* Kriminalistisch-Kriminologische Forschungsstelle. Analysen Nr. 3/2007. Online unter: <http://www.polizei-nrw.de/lka/stepone/data/downloads/d3/00/00/amoktaten.pdf> [verifiziert am 07.05.2010].
- LEMMEN, Ruth (2008): „Das neue Kulturmedium – Im medienpolitischen Spannungsfeld zwischen Politik und Kultur.“ In: ZIMMERMANN, Olaf; GEISLER, Theo (Hg.) (2008): *Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.* Berlin: Deutscher Kulturrat, 96–97. Online unter: <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> [verifiziert am 17.05.2010].
- LINDEMANN, Thomas (2010): „Jeder wird zur Kampfmaschine.“ In: *Amnesty Journal. Das Magazin für Menschenrechte* (02/03.2010), 70–71.
- MARAGOS, Nich (2006): „France Officially Honors Miyamoto, Ance, Raynal.“ In: *Gamasutra* (2006). Online unter: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8446 [verifiziert am 17.05.2010].
- MÖLLER, Ingrid; KRAHÉ, Barbara (2009): „Fördern gewalthaltige Bildschirmspiele die Aggressionsbereitschaft?“ In: GÜNZEL, Stephan; LIEBE, Michael; MERSCH, Dieter (Hg.) (2009): *DIGAREC Lectures 2008/09: Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage; Quo Vadis 2008 und 2009.* Potsdam: Universitätsverlag Potsdam, 60–83. Online unter: <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2009/3319/> [verifiziert am 07.05.2010].
- OHMER, Anja (2004): „Literatur vor Gericht: Zensur in Deutschland.“ In: *Eurozine* (2004). Online unter: <http://www.eurozine.com/articles/2004-03-22-ohmer-de.html> [verifiziert am 03.05.2010].

- RAHMEN, Josef (2008): „Die Gamer Generation – Zur heimlichen Kulturrevolution im Kinderzimmer.“ In: ZIMMERMANN, Olaf; GEISLER, Theo (Hg.) (2008): *Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. Berlin: Deutscher Kulturrat, 101–103. Online unter: <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> [verifiziert am 17.05.2010].
- RITTMANN, Tim (2009): „Der große Graben“. In: *GEE* (05.2009). Hamburg: GEE Media & Marketing, 44–49.
- ROBERTZ, Frank J.; WICKENHÄUSER, Ruben (2007): *Der Riss in der Tafel: Amoklauf und schwere Gewalt in der Schule*. Heidelberg: Springer.
- SEIM, Roland (2004): „50 Jahre gegen ‚Schmutz und Schund‘. Zum ‚Goldenen Jubiläum‘ der Bundesprüfstelle.“ In: *Telepolis* (2004). Online unter: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/17/17203/1.html> [verifiziert am 03.05.2010].
- SICART, Miguel (2009): *The Ethics of Computer Games*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press.
- STEININGER, Stephan (2007): „Milliardenmarkt mit Potenzial.“ In: *Tendenz. Magazin für Funk und Fernsehen der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien* (02.2007). München: BLM, 16–18. Online unter: <http://www.blm.de/apps/documentbase/data/pdf1/16-18.pdf> [verifiziert am 17.05.2010].
- STOECKER, Christian (2006): „Rohrkrepierer gegen Ballerspiele.“ In: *Spiegel Online* (2006). Online unter: <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/0,1518,449843,00.html> [verifiziert am 04.05.2010].
- TAVINOR, Grant (2009): *The Art of Videogames*. Malden/Massachusetts: Wiley-Blackwell.
- USK (2009): *Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland*. Berlin: USK. Online unter: <http://www.usk.de/media/pdf/215.pdf> [verifiziert am 02.05.2010].
- VON SALISCH, Maria (2007): „Henne oder Ei?“ In: *Bundeszentrale für politische Bildung 2007*. Online unter: http://www.bpb.de/themen/7JOW8S,0,0,Henne_oder_Ei.html [verifiziert am 08.05.2010].

WITTING, Tanja (2007): „Dürfen die das überhaupt? Jugendmedienschutz.“
In: KAMINSKI, Winfried; WITTING, Tanja (Hg.) (2007): *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. München: kopaed, 27–30.

Eigenständigkeitserklärung

Es wurden nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt. Sinngemäß oder wörtlich übernommene Ausführungen sind mit Quellenangaben gekennzeichnet. Das gilt auch für Daten oder Textteile aus dem Internet.