

Jugendgefährdung und Computerspiele

von Wolfram Hilpert, BPjM

1. Einleitung
2. Computerspielgewalt: Was sagt die Wirkungsforschung?
3. Leitfragen zur Erkennung jugendgefährdender Aspekte von Computerspielen
 - 3.1. Sind Menschen, menschenähnliche Wesen oder aber andere Geschöpfe Opfer der Gewalt?
 - 3.2. Was ist die Motivation, (ethische) Begründung bzw. Legitimation der Gewalt?
 - 3.3. Wird das Computerspiel insgesamt durch Morde und andere Gewalttaten geprägt?
 - 3.4. Ist die Darstellung der Gewalt insbesondere von Mord- und Metzelszenen im Computerspiel selbstzweckhaft und detailliert?
 - 3.5. Inwieweit wird die Distanzierung des Spielers vom Spielgeschehen und seinen Akteuren vermindert oder gefördert?
4. Computerspiele und Jugendgefährdung in der öffentlichen Diskussion

1. Einleitung

Wenn es in der Öffentlichkeit heftige Diskussionen um den Jugendschutz gibt, dann sind sehr häufig Computerspiele Gegenstand der erbitterten Auseinandersetzung. Computerspiele machen aggressiv und gewalttätig, dick und dumm, warnen die einen. Sie fördern strategisches Denken und manuelle Geschicklichkeit, argumentieren die anderen. Für die Spielerinnen und Spieler ist in der Regel aber etwas ganz anderes wichtig: Der Spaßfaktor.

Es ist gut, wenn über Computerspiele geredet und gestritten wird. Doch pauschale Ablehnung von Computerspielen führt ebenso wie bedingungslose Begeisterung für virtuelle Spiele dazu, dass die im Erziehungsalltag auftauchenden Probleme bei der Nutzung von Computerspielen aus dem Blick geraten.

Wenn eine Diskussion um Computerspiele zielführend sein soll, setzt dies die Anerkennung folgender gut belegter Tatsachen als Diskussionsgrundlage voraus:

1. "Computer- und Konsolenspiele sind als fester Bestandteil der Jugendkultur weit verbreitet" (JIM Studie 2005). Auch in die „Erwachsenenwelt“ hat das Computerspiel immer mehr Einzug gehalten. Das Computerspiel ist zu einem Massenphänomen geworden. Es steht

nicht mehr in Frage, ob das Computerspiel im Medienalltag unserer Gesellschaft genutzt wird, sondern nur noch wie.

2. Medien wirken - Computerspiele wirken. Die Auffassung, dass Werbung in Zeitschriften oder Fernsehspots gänzlich ohne Wirkung auf Menschen bleiben, würde bei keinem Zustimmung erhalten. Ebenso wenig Zustimmung verdient die Meinung, dass Computerspiele ohne Wirkung auf die Spieler sind. Und natürlich ist es auch widersinnig zu behaupten, die Wirkung von Computerspielen sei grundsätzlich immer nur schlecht oder immer nur gut. Dass Computerspiele und die in ihnen enthaltene Gewalt tatsächlich Wirkung zeigen, bestätigt auch die Wirkungsforschung (siehe auch: „2. Computerspielgewalt: Was sagt die Wirkungsforschung?“)
3. Es gibt nicht das Computerspiel, ebenso wenig wie es den Film gibt. Nicht nur unterschiedliche Computerspiel-Genres (Simulations- und Sportspiele, Strategie- und Rollenspiele, Beat ´n Up-Spiele und Shooter etc.) sind zu unterscheiden. Auch innerhalb einzelner Genres gibt es hinsichtlich der erzählten Story, der Effekte und der Darstellung sowie der Belohnungen und Anreize erhebliche Unterschiede. Wenn über die Wirkung von Computerspielen diskutiert wird, ist dies zu berücksichtigen.

Eine differenzierte Betrachtungsweise ist gerade auch dort erforderlich, wo es um die Wirkung von virtueller Gewalt geht. Dass sie sich noch nicht überall durchgesetzt hat und bei vielen Menschen Computerspiele mit virtueller Gewalt gleichgesetzt werden, hat Gründe.

Auch Sport-, Simulationsspiele und andere gewaltfreie Spiele werden gut verkauft und haben einen hohen Marktanteil. Insofern ist eine verallgemeinernde Gleichsetzung von Computerspielen mit virtueller Gewalt in keinem Fall gerechtfertigt.

Aber wir können auch nicht darüber hinwegsehen, dass Gewaltelemente sehr häufig Computerspiele prägen.¹ Dies ist kein Zufall. Wenn Nutzer von Computerspielen sich auf das Abenteuer in der virtuellen Welt eingelassen haben, erleben sie das Abtauchen in das neue Spiel zwar zunächst als eine interessante, aufregende Erfahrung. Doch die virtuelle Welt fasziniert mit ihren Eigenheiten nur eine bestimmte Zeit. „Die schematischen Spielabläufe und die Wiederkehr des immer Gleichen bewirken relativ schnell, dass das mit dem Spiel erzeugte Erregungsniveau nach einiger Zeit absinkt, so dass Aufmerksamkeit und Interesse nachlassen und die Langeweile zurückkehrt. Durch Bedrohung mit virtueller Gewalt kann das Abflachen des Erregungsniveaus wirkungsvoll aufgehalten werden. Der Spieler sieht sich in seiner virtuellen Existenz gefährdet und muss alle Kraft und Fähigkeit aufbieten, um nicht vom Bildschirm getilgt zu werden.“²

Die Tatsache, dass Gewaltelemente durchaus typische, im Computerspiel häufig wieder zu findende Bausteine sind, hat in Verbindung mit veröffentlichten Beispielen besonders brutaler Spiele die Skepsis vieler gegenüber dem Medium begründet oder verstärkt. Dem einen oder anderen Gamer dient wiederum die Tatsache, dass virtuelle Gewalt ein typisches Element des Computerspiels ist, als Anlass, das Gefährdungspotential auch sehr brutaler Computerspiele auf Heranwachsende zu bagatellisieren. Aber weder Generalverdacht noch Generalabsolution sind im Umgang mit Gewalt in Computerspielen der richtige Weg.

Ob Computerspielgewalt für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen eine Gefahr darstellt, ist abhängig

- von den Persönlichkeitsvoraussetzungen der Heranwachsenden (z.B. erhöhter Aggressivität), ihrem Alter und ihren sozialen Lebensbedingungen (siehe auch: „2. Computerspielgewalt: Was sagt die Wirkungsforschung?“) und
- davon, wie und in welchem Ausmaße sich virtuelle Gewalt im Computerspiel zeigt.

Computerspielgewalt ist nicht gleich Computerspielgewalt. Sie kann sehr abstrakt dargestellt sein und kaum mehr bildliche Konkretisierungen aufweisen als das „Schlagen“ oder „Herauswerfen“ in

¹ vgl. Wolfram Hilpert, Reiz und Risiken von Computerspielen, in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Hrsg.), BPjM-Aktuell 4/2006, S.10.

² Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr, Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung, in: Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr (Hrsg.), Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (Bonn 2003) 1f.

einem Brettspiel wie „Mensch-ärgere-Dich-nicht“. Virtuelle Gewalt kann aber eben auch ausufernd, detailreich und selbstzweckhaft inszeniert sein.

Dieser Aufsatz will einen Beitrag zur differenzierteren Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Computerspielgewalt leisten. Es soll eine Antwort auf die Frage gegeben werden: Welche Eigenschaften prägen Computerspiele, die aufgrund ihrer Gewaltdarstellung als jugendgefährdend eingestuft werden. Die in langer Prüfpraxis entstandene Spruchpraxis des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle bildet dabei die Grundlage.

Das Problem der Gewalthaltigkeit ist für den Jugendmedienschutz bei Computerspielen dominierend. Zwar gibt es auch Computerspiele, in denen noch andere jugendgefährdende Botschaften (z.B. NS-Propaganda) enthalten sind, aber mit ganz wenigen Ausnahmen sind alle Computerspiele, die von der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend indiziert wurden, dies auch oder ausschließlich wegen der verrohenden oder zur Gewalttätigkeit anreizenden Wirkung der in ihnen enthaltenden virtuellen Gewalt. Deshalb konzentriert sich dieser Aufsatz vorrangig auf die Analyse jugendgefährdender Computerspielgewalt.

2. Computerspielgewalt: Was sagt die Wirkungsforschung?

Eine Analyse jugendgefährdender Elemente in virtuellen Gewaltdarstellungen, wie sie hier geschehen soll, hat das Ziel, zur differenzierteren Betrachtung von Computerspielen einen Beitrag zu leisten und die Sensibilität vor den Gefahren jugendgefährdender Spiele zu erhöhen. Eine solche Analyse geht von der Annahme aus, dass das häufige Spielen gewalthaltiger Computerspiele (unerwünschte) Wirkungen zeigen kann. Die Ergebnisse der Wirkungsforschung zu Computerspielen bestätigen diese Annahme:

Untersuchungen, die sich gezielt mit der kurzfristigen Wirkung gewalthaltiger Computerspiele befassen, zeigen relativ eindeutige Ergebnisse.

In der wissenschaftlichen Fachwelt anerkannte Studien, die die Ergebnisse methodisch überzeugender und seriöser Forschungsprojekte ausgewertet haben, belegen: Gewalthaltige Computerspiele fördern kurzfristig aggressives Verhalten, aggressive Wahrnehmung und aggressive Gemütszustände. So sind Nutzende gewalthaltiger Computerspiele nach dem Spiel eher geneigt, eine Bewegung einer anderen Person als feindselig zu interpretieren oder einen Angriff zu vermuten. Gewalthaltige Computerspiele wirken und verändern Bewusstsein, Gefühle und Reaktionen.³ Auch die neurowissenschaftliche Forschung bestätigt dies. Bei Spielern gewalthaltiger Computerspiele konnten Hirnfunktionen sichtbar gemacht werden, die in vergleichbarer Weise bei realen Gewalthandlungen zu beobachten sind.⁴

Ob und wie der eindeutig nachgewiesene kurzfristige Effekt von Computerspielgewalt auch bei häufiger Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen eine langfristige Änderung des Verhaltens nach sich zieht, ist sicher noch nicht abschließend untersucht. Es sind noch Fragen offen, wie nachhaltig die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit durch gewalthaltige Computerspiele beeinflusst werden. Die derzeitige Forschungslage deutet aber darauf hin, dass tatsächlich ein langfristiger, durch die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele hervorgerufener

³ Tilo Hartmann, Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen, in: Winfried Kaminski, Martin Lorber (Hrsg.), Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006, S. 81 ff. (im Folgenden: Hartmann)/ vgl. auch Helmut Lukesch u.a., Das Weltbild des Fernsehens. Eine Untersuchung der Sendeangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland (Reihe: Medienforschung, Band 12/1) (Regensburg 2004) S.244: „Gerade in den letzten Jahren sind einschlägige Befunde deutlich geworden, hinter welche die öffentliche Diskussion über das Gefährdungspotential dieser Spiele nicht mehr zurückfallen kann“ sowie ebenda 244ff. und Kunczik/Zipfel, Kurzf 9: „Die bisherige Forschung hat Hinweise auf negative Wirkungen violenter Computerspiele auf Kognitionen, Emotionen und Verhalten erbracht, die Forschungslage ist insgesamt allerdings noch zu heterogen, um zu eindeutigen Aussagen zu gelangen“ sowie ebenda 8f..

⁴ Klaus Mathiak, René Weber, Computerspiele, Gewalt und Gehirne, in: Winfried Kaminski, Martin Lorber (Hrsg.), Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006, S.101 ff..

negativer Effekt vorhanden ist. Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich offensichtlich gegenseitig. „Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die große Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Minderung prosozialen Verhaltens) begünstigt. ... [Die] aggressivere Persönlichkeitsstruktur [führt] dabei nicht nur zu einer verstärkten Zuwendung zu gewalthaltigen Computerspielen, sondern fördert auch die Nutzung anderer gewalthaltiger Medienangebote (z. B. Horrorfilme). Das so genutzte Repertoire an gewalthaltigen Medienangeboten wirkt im Verbund auf die individuelle Persönlichkeitsstruktur ein“⁵.

Die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kann sich negativ auf Einstellung und Verhalten von Kindern und Jugendlichen auswirken. Welche Bedingungen gegeben sein müssen, damit tatsächlich eine solche negative Einstellungs- und Verhaltensänderung eintritt, lassen sich natürlich nicht so exakt bestimmen, dass eine Verhaltensvorhersage möglich ist. Es gibt keinen Automatismus zwischen Medienkonsum und einem bestimmten (positiven oder negativen) Verhalten!

Aber nach Ergebnissen der Medienwirkungsforschung sind Heranwachsende dann einem besonders hohen Risiko von negativen Auswirkungen durch gewalthaltige Computerspiele ausgesetzt, wenn folgende Bedingungen vorliegen:

- **Geringes Alter (unter 11-12 Jahre):** Die in problematischen Computerspielen enthaltene Botschaft, dass Gewalt gerechtfertigt ist, dass sie belohnt wird und keine negativen Konsequenzen nach sich zieht, wird von jüngeren Kindern leichter aufgegriffen. Sie verfügen noch nicht über ein stabiles Wertesystem und haben moralische Grundsätze noch nicht verinnerlicht.
- **Exzessiver Computerspielkonsum** und/oder
- **starke Vorliebe für gewalthaltige Spiele:** Kinder, die besonders viel und/oder intensiv gewalthaltige Spiele spielen, müssen als besonders gefährdet gelten.
- **Geringe soziale Problemlösungsfähigkeiten,**
- **Probleme bei der Gefühlsregulierung** und
- **Erhöhte Reizbarkeit/verringerte Frustrationstoleranz** können dazu führen, dass dem Computerspiel als Vorbild, Fluchtort oder als emotionales Stimulans eine problematische Bedeutung zukommt.
- **Gewalttätige Umgebung:** Kinder, die bereits in einer „Gewaltkultur“ aufwachsen, sind besonders gefährdet.⁶

Das Risiko negativer Wirkungen durch Computerspielgewalt ist aber nicht nur bei unterschiedlichen Kindern und Jugendlichen unterschiedlich hoch. Neben der Frage, ob ein Kind oder ein Jugendlicher zu einer Risikogruppe gehört und sein Computerspielverhalten deshalb besondere Aufmerksamkeit verdient, stellt sich des Weiteren die Frage, welche Formen und Ausprägungen von Gewaltdarstellungen, welche Botschaften gewalthaltiger Spiele für Kinder und Jugendliche ein hohes Risiko bedeuten und gefährdend sind.

⁵ Hartmann S.92

⁶ Vgl. Michael Kunczik / Astrid Zipfel, Medien und Gewalt, Befunde der Forschung seit 1998. Projektbericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Mainz 2004) S.286f. (im Folgenden: Kunczik/Zipfel)

3. Leitfragen zur Erkennung jugendgefährdender Aspekte von Computerspielen

Computerspielgewalt kann sehr abstrakt sein. In manchen Spielen ist kaum erkennbar, welche Wesen die Figuren symbolisieren sollen, die als Gegner gegenüberstehen. Werden diese Gegner besiegt, dann wird dies in bestimmten Spielen so dargestellt, dass nichts an reale Verletzungen oder reales Sterben erinnert.

Andere Computerspiele rufen Verblüffung hervor, weil die Grafik eine unglaubliche Perfektion erreicht hat - Leben und Sterben wirken unglaublich echt.

Die unterschiedlichen Formen der Gewaltdarstellungen in Computerspielen sind unter Gesichtspunkten des Jugendschutzes auch verschieden zu bewerten. Wann aber ist eine Gewaltdarstellung jugendgefährdend? In Gesprächen über die Thematik „Gewalt in Computerspielen“ taucht immer wieder die Vorstellung auf, die Frage, welche Farbe das Blut der Opfer habe, sei für die Annahme einer gefährdenden Wirkung ausschlaggebend. Andere gehen davon aus, dass die Quantität von Gewaltdarstellung alleiniges Beurteilungskriterium für eine Jugendgefährdung sei.

Es können schon wenige entscheidende Szenen ausreichen oder aber die Orientierung der gesamten Aufgabenstellung sein, um Kindern und Jugendlichen so problematische Botschaften zu vermitteln, dass eine Jugendgefährdung anzunehmen ist. Aber es sind nicht in jedem Spiel dieselben Elemente, die ausschlaggebend sind.

Fünf Leitfragen sollen im Folgenden die Aufmerksamkeit auf die Aspekte von Spielen lenken, die geeignet sein können, jugendgefährdende Inhalte zu transportieren. Sie berücksichtigen Anregungen der medienpädagogischen Wissenschaft⁷. Im Wesentlichen orientieren sie sich jedoch an den 2007/ 2008 in den Formulierungen überarbeiteten Indizierungskriterien⁸ der Bundesprüfstelle. Die Indizierungskriterien geben die Spruchpraxis des 12er-Gremiums der BPjM wieder und bündeln so die jahrelange Erfahrungen dieses Gremiums bei der Prüfung von Computerspielen auf ihre Jugendgefährdung.

- **Sind Menschen, menschenähnliche Wesen oder aber andere Geschöpfe Opfer der Gewalt?**

- **Was ist die Motivation, (ethische) Begründung bzw. Legitimation der Gewalt?**

Da Gewalt immer ein willentlicher, auf ein Ziel gerichteter Akt ist, sind für die Beschreibung und Bewertung von virtueller Gewalt auch Fragen nach den objektiven Zielen (Opfer) und den subjektiven Zielen (Motive) des gewaltsamen Tuns zu stellen.

- **Wird das Computerspiel insgesamt durch Morde und andere Gewalttaten geprägt?**

- **Ist die Darstellung der Gewalt insbesondere von Mord- und Metzelszenen im Computerspiel selbstzweckhaft und detailliert?**

Gewalt kann sowohl wegen der ausgedehnten oder häufigen Darstellung (Extensität) als auch wegen ihrer detailreichen und brutalen Darstellung (Intensität) extrem sein. Deshalb lenkt die dritte und vierte Leitfrage die Aufmerksamkeit des Betrachters darauf, wie sich Gewalt unter quantitativen und qualitativen Aspekten in einem Computerspiel darstellt. Diese Aspekte sind unter Jugendschutzgesichtspunkten zentrale Elemente bei der Prüfung eines Computerspieles:

- **Inwieweit wird die Distanzierung des Spielers vom Spielgeschehen und seinen Akteuren vermindert oder gefördert?**

Neben der Gewalt und ihren Zielen im Handlungsablauf ist auch das dramaturgische Umfeld, in das die Gewalt in dem Computerspiel eingebettet ist, von Bedeutung. Um zu

⁷ JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.), Von Gameboy bis Internet: Spielen ohne Grenzen. Materialpaket für Seminare mit Eltern und Kindern (München 2005) 35

⁸ Vgl. www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz/Indizierungsverfahren/spruchpraxis,did=32992.html (aufgesucht am 29.07.2008)

wissen, ob ein Computerspiel jugendgefährdend wirkt, ist es nicht nur wichtig, die verborgenen und offenen problematischen Botschaften zu ermitteln, sondern auch zu fragen, was die Wirkung dieser Botschaften durch Heranwachsende verstärken kann:

3.1 Sind Menschen, menschenähnliche Wesen oder aber andere Geschöpfe Opfer der Gewalt?

Computerspiele werden unter anderem attraktiv durch Wettbewerbe, in denen sich der Spielende bewähren muss⁹. Der Wettbewerb findet entweder mit einem Mitspieler statt oder in Auseinandersetzung mit der virtuellen Intelligenz des Computers. Wettbewerbe können zum Beispiel in Form unterschiedlich gestalteter Hindernisrennen stattfinden oder als ein Wettkampf, in dem möglichst genau Treffer zu erzielen sind. Ein Gegenstand, der getroffen werden soll, kann zum Beispiel ein mit Wasser gefüllter Ballon sein, der bei einem genauen Treffer zerplatzt und ein Gefäß mit Wasser füllt. Als Treffergegenstand ist aber auch ein bedrohliches Monster oder ein als Feind definierter Mensch bzw. menschenähnliches Wesen möglich.

Problematisch ist der „Wettbewerb“ dann, wenn er in einen Handlungsrahmen eingebettet ist, in dem ein gelungener Treffer die physische Vernichtung, Tötung, und das getroffene Objekt einen Menschen oder ein menschenähnliches Wesen darstellt.

Computerspiele, die den gezielten und/oder schnellen Abschuss von Gegnern als Spielaufgabe haben, werden Shooter genannt. Der Spieler kann in der Ich-Perspektive (Ego-Shooter) oder mittels einer von ihm gesteuerten dritten Person (Third-Person-Shooter) agieren.

Für die Beurteilung von Spielen ist also unter Jugendschutzgesichtspunkten relevant, wer Opfer des gewalttätigen Handelns ist. Sind es fiktive, aus der Mythologie entlehnte Wesen, Aliens, bedrohliche Schlangen, Dinosaurier oder sind es Menschen, die zu töten sind?¹⁰

Wenn die in modernen Shootern zu eliminierenden virtuellen Objekte menschliche oder humanoide Figuren sind, ist die Darstellung des Tötungsvorganges häufig sehr realistisch.

Schon im Jahre 2004 wurde ein Ego-Shooter, „Far Cry“ (Demo), im Rahmen eines Indizierungsverfahrens wie folgt beschrieben: „Die menschlichen Gegner werden, der hohen Leistungsfähigkeit der Grafikengine entsprechend, sehr lebensnah dargestellt und animiert. Wird eine solche Gegnerfigur beschossen, berechnet das Spiel scheinbar auf das Polygon genau, wo die Kugel einschlägt, und erstellt eine Schadenstextur an der exakten Trefferstelle. Es entstehen neben den obligatorischen Blutspritzern blutrote Einschusslöcher, die je nach benutzter Waffe und Eintrittswinkel unterschiedlich groß ausfallen können und unter Umständen gar freiliegendes Muskelgewebe zu zeigen scheinen. Getötete Gegner bluten langsam aus und bilden dabei ausgedehnte Blutlachen oder, wenn das Opfer im Wasser treibt, regelrechte "Wolken" blutroten Wassers.

Zusätzlich verfügt `Far Cry` über ein ausgeklügeltes „Ragdoll“-System. Anhand dieses Programmbausteins errechnet das Spiel physikalisch korrekt, wie sich der Körper einer Spielfigur bei Einwirkungen von außen, so z.B. bei Beschuss, verhält. Daher fallen die erschossenen Gegner im Spiel nicht einfach in einer vorberechneten Sterbeanimation um. Vielmehr verhält sich die Leiche der getöteten Spielfigur so, wie es wohl von einem echten Körper in der gegebenen Situation zu erwarten wäre.“¹¹

⁹ vgl. Wolfram Hilpert, Reiz und Risiken von Computerspielen, in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Hrsg.), BPjM-Aktuell 4/2006, S.

¹⁰ In „Playstation 2-Spiel `God of War` (englische Version f. d. Vertrieb in Europa), [negative] Indizierungsentscheidung Nr. 5367 vom 5.1.2006“ wurde als ein gegen eine Jugendgefährdung des Spieles treffender Tatbestand ausgeführt: „Die Gewaltanwendung richtet sich im interaktiv vom Spieler zu kontrollierenden Spielablauf fast ausschließlich gegen Wesen, die ihren Ursprung in der griechischen Mythologie haben und eher an Drachen oder Schlangen erinnern sowie gegen Untote.“ Der in diesem Satz dargestellte Sachverhalt war eines der Gründe, warum das 12er-Gremium sich gegen eine Indizierung des Spieles ausgesprochen hat.

¹¹ Far Cry (englischsprachige Demo-Version), Indizierungsentscheidung Nr. 6602 (V) vom 08.03.2004 bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 63 vom 31.03.2004]

Auch wenn grundsätzlich die Spielenden wissen, dass sich die virtuelle Welt von der realen Welt unterscheidet, so können die in der virtuellen Welt gemachten Erfahrungen doch – von Person zu Person in unterschiedlicher Weise und je häufiger und intensiver umso mehr - das Erleben und (als Konsequenz daraus) das Handeln in der realen Welt modifizieren.¹² Sind diese Erlebnisse der realen Welt ähnlich, erleichtert dies den Übertrag von einer Welt in die andere. Das gewohnheitsmäßige, d.h. durch den Spielverlauf regelmäßig abverlangte Töten von realistisch dargestellten Menschen, ist also unter Berücksichtigung der potentiellen Wirkung und des konsensualen gesellschaftlichen Wertes „Achtung von Menschenleben“ grundsätzlich als problematisch bzw. jugendgefährdend anzusehen.

Menschenähnliche Wesen

In vielen Ego-Shootern sind es nicht Menschen, die getötet werden sollen, sondern Klonkrieger, Replikanten, Zombies oder menschenähnliche Außerirdische.¹³ Vom Aussehen und von ihren Verhaltensweisen sind diese Wesen Menschen sehr ähnlich, vielfach überhaupt nicht von Menschen zu unterscheiden. Allein dies lässt die Frage aufkommen, ob von dem Spieler die fiktive, zum Teil nur in einer Anfangssequenz vollzogene Definition des Gegners als ein „irgendwie“ nicht „ganz“ menschliches Wesen überhaupt in der Wahrnehmung vollzogen wird.

Es gibt aber noch einen anderen Grund, warum es ausgesprochen problematisch wäre, wenn Jugendschützer oder Eltern das Töten von (virtuellen) Replikanten anders bewerten würden als das Töten von (virtuellen) Menschen: Die Tatsache, dass die Gegner nicht in unserem Sinne Menschen sind, dient in aller Regel in dem Computerspiel als Legitimation sowohl für den Konflikt (Bedrohung durch Replikanten, Zombies etc.) wie auch als Legitimation des ungehemmten Tötens. Genau diese Mechanismen sind aber auch bei realen Kriegs- und Vernichtungsaktionen zu beobachten: Bestimmte Menschen oder Personengruppen werden von ihren Feinden z. B. als Heiden, Ungläubige, Parasiten, Untermenschen bezeichnet, womit ihnen das vollwertige Menschsein abgesprochen und sowohl der Konflikt selber als auch ihre Vernichtung legitimiert werden. Diesen Rechtfertigungsmechanismus zuzulassen, verbietet sich für einen Jugendmedienschutz, der auf die werteorientierte Erziehung von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet ist. Deshalb sind virtuelle menschenähnliche Wesen in den gesetzlichen Regelungen virtuellen Menschen gleichgestellt.

Tiere

Es gibt Computerspiele, in denen die Spielaufgabe von dem Spieler verlangt, als gefährlich beschriebene Tiere oder tierähnliche Monster zu jagen und zu töten. Dieses Töten von virtuellen Tieren gilt entsprechend des sich von Menschen unterscheidenden normativen Schutzes von Tieren eher als unproblematisch und in der Regel nicht als jugendgefährdend.

Doch aus Sicht des Jugendmedienschutzes kann eine Aufgabenstellung, die die sinnlose und selbstzweckhafte Tötung von Tieren verlangt, die verrohende Wirkung eines Spieles verstärken. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Tötungsvorgänge brutal und detailreich inszeniert werden.¹⁴

3.2. Was ist die Motivation, Begründung bzw. Legitimation der Gewalt?

¹² vgl. oben Anmerkung 1

¹³ Ein Beispiel hierfür ist etwa das Computerspiel „F.E.A.R.“, in dem in der Masse Klonkrieger, Replikanten, auftauchen. Diese haben allerdings ein menschliches Aussehen, bewegen und verhalten sich menschlich, sprechen etwa ihre Taktik ab.

¹⁴ Vgl. auch das Computerspiel „Postal 2 – Apocalypse Weekend“ (englische Version für den Vertrieb in Europa ohne UK), Indizierungsentscheidung Nr. 7034 (V) vom 30.8.2005, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 186 vom 30.9.2005 (im Folgenden: Postal 2 – Apocalypse Weekend). „Der Spieler muss in mehreren Teilabschnitten eine bestimmte Anzahl von Kühen oder Elefanten töten, bevor er das Spiel fortsetzen kann. Dabei wird er dazu angehalten, die Kühe durch Zerschmettern der Schädel mit einem Vorschlaghammer und die Elefanten durch Angriffe mit einer Sense zu töten. Wie schon in den Vorgängerversionen können Katzen als Schalldämpfer auf Schrotflinten gesteckt werden.“

Wenn man in der virtuellen Welt etwas tut, heißt dies noch lange nicht, dass dazu auch die Bereitschaft in der realen Welt vorhanden ist. Menschen entwickeln die Fähigkeit, zwischen Spielwelt, Filmwelt, virtueller Welt, Traumwelt und realer Welt, zu unterscheiden.

Virtuelle Gewalt ist aber deswegen keineswegs unproblematisch. Denn eine eingeübte Haltung, eine Verhaltensdisposition, die in der virtuellen Welt durch häufiges Spielen gefestigt und ganz selbstverständlich geworden ist, ist dem Spielenden auch in der realen Welt leichter zugänglich und kann unter den gegebenen Rahmenbedingungen leichter handlungsbestimmend werden. Die Hemmung vor der Ausübung von Gewalt wird leichter überwunden.¹⁵

Doch gesellschaftlich untersagte Gewalt ist nicht nur definiert durch eine bestimmte Handlung, z.B. das Abfeuern eines Gewehres auf Menschen, sondern auch durch ihre Motive. Ist unter bestimmten eingeschränkten Bedingungen Gewalt zur Selbstverteidigung nicht strafbar, so ist Selbstjustiz ebenso eindeutig als kriminelles Handlungsmotiv für die Anwendung von Gewalt definiert wie Lustgewinn oder Aneignung von Besitz. Es ist nun als besonders problematisch anzusehen und bei der jugendschutzrechtlichen Bewertung zu berücksichtigen, wenn ein Spiel nicht nur virtuelle Gewalt als übliches Handlungsmuster einübt, sondern auch mehr oder weniger offen kriminell motivierte Handlungen legitimiert oder sogar noch belohnt.

Durch Legitimation und Belohnung Tod bringender oder schwer verletzender Angriffe gegen Menschen wird nicht nur Gewalt, sondern auch die Aufgabe von Werthaltungen in einem Computerspiel virtuell eingeübt.

Gewalt als (legitimes) Mittel zur Bereicherung

In vielen Computerspielen benötigt man, vor allem um (bessere) Ausrüstungsgegenstände, zum Beispiel Panzerungen, Munition, Waffen, kaufen zu können, Punkte oder Geld. Punkte können durch den Spielfortschritt erworben werden. Eine andere Möglichkeit ist es, den Erwerb von Geld als separate Aufgabenstellung in das Spielgeschehen (ausschließlich oder zusätzlich) einzubauen. Der Gelderwerb erfolgt in einer Reihe von Spielen durch den Einsatz von Gewalt und mit kriminellen Mitteln. So sind im Spiel „Postal 2 – Apocalypse Weekend“ als völlig legitim vermittelte Möglichkeiten der Geldbeschaffung Diebstahl, Einbruch und Raubüberfälle, letztere optional auch mit Todesfolge, vorgesehen. Im Spiel „The Warrior“ hinterlassen feindlich oder neutral gesonnene Figuren bei ihrem Tod Geld. „So wird der Spieler regelrecht zum Raubmord an teilweise unbeteiligten Personen angeleitet, da er ja keine Repressalien zu befürchten hat.“¹⁶ Auch im Spiel „50 Cent – Bulletproof“ kann man seine Ausrüstung durch Töten von Gegnern verbessern. „Bei getöteten Opponenten findet sich, neben Waffen oder kugelsicheren Westen, nach der Durchsuchung der Leiche Geld, welches z.B. in Waffen, Panzerung und neue „Counter Kills“ investiert werden kann.“ Doch um den Spielerfolg zu steigern, wird man angehalten, auf eine bestimmte Art zu töten: „Liquidiert man feindliche Spielfiguren durch einen Kopfschuss („perfect shot“), werfen diese deutlich mehr Geld ab als wenn man sie durch Körpertreffer eliminiert hätte.“¹⁷

Belohnung und fehlende Sanktionierung von Gewalt

Der Erwerb von Geld durch Tötung von (virtuellen) Menschen ist nur eine Form der Belohnung von Gewalteinsetz im Computerspiel. Belohnung von (virtueller) krimineller Gewalt kann in Form von Punkten, Erwerb von Gegenständen, Spielfortschritten, verbaler Zustimmung oder Applaus erfolgen.¹⁸

¹⁵ „Das Verschwimmen von Grenzen zwischen den Welten könnte dazu führen, dass der Transfer zwischen den Welten unkontrolliert zunimmt, dass Gedanken, Gefühle, Wünsche, Informationen, Kenntnisse, Werthaltungen allzu rasch zwischen den Welten hin und her fließen“ Esser, Heike; Witting, Tanja, Transferprozesse beim Bildschirmspiel, in: http://snp.bpb.de/referate/essertra.htm#fn_16#fn_16 (aufgesucht am 08.08.2007)

¹⁶ Playstation 2-Spiel „The Warriors“ (EU-Version), Indizierungsentscheidung Nr. 7290 (V) vom 9.10.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31.10.2006

¹⁷ Playstation 2-Spiel „50 Cent: Bulletproof“ (EU-Version), Indizierungsentscheidung Nr. 7158 (V) vom 20.3.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 64 vom 31. März 2006

¹⁸ In allen im Folgenden aufgeführten Beispielen von problematischer Legitimation von Gewaltausübung wird Gewalt nicht nur als Mittel zur Abwehr einer Bedrohung, sondern als auch ein außerhalb von Bedrohungssituationen zweckmäßiges oder Lust bringendes Verhalten durch Punkte, Erwerb von Gegenständen, Spielfortschritten, verbaler Zustimmung oder Applaus belohnt.

Allerdings sind Zustimmung und Applaus als Formen von Belohnung kaum von einer subtileren Beeinflussung des Spielers zu unterscheiden: der Verharmlosung und Bagatellisierung von Mord und Gewalt. Das Spiel „Shellshock `Nam“ ist ein Beispiel dafür, wie ein im Spiel „nachgestellter“ Einsatz im Kriegsgebiet zu einem sportlichen Wettkampf verkommt, in dem die Menschen zu Objekten degradiert werden und das Leid eines Opfers den Zahlen in der Statistik zum Ende einer Mission untergeordnet wird. Auf der Jagd nach Auszeichnungen wie z.B. einem „Silver Star“, muss der Spieler die Mission in einer bestimmten Zeit (z.B. 20 Minuten) absolvieren und dabei eine bestimmte Anzahl Gegner (z.B. 100) töten. Die getöteten Gegner müssen dabei zu einem bestimmten Prozentsatz (z.B. 50%) durch Kopfschüsse getötet werden. „Das schnelle und möglichst grausame Töten der Gegner wird durch die statistische Auswertung von benötigter Zeit zum Beenden der Mission sowie getöteten Gegnern und Kopfschüssen zu einem wesentlichen Spielanreiz, befreit den Spieler am Ende der Mission von seiner Anspannung und verschafft ihm Genugtuung.“¹⁹ Statistik wird zur Belohnung.

In modernen Computerspielen steigt der Anteil optionaler Komponenten. Es besteht nicht mehr die Notwendigkeit, linear eine Aufgabe nach der anderen zu lösen. Der Spielende hat viele Möglichkeiten des Agierens. Der Spieler kann sowohl mit einem Auto Radio hörend durch die Stadt fahren, als auch harmlose Passanten ermorden. Das Verhalten des Spielers ist also immer mehr bestimmend für den Ablauf des Spieles. Kann denn in diesem Fall die Möglichkeit gewalttätiger oder anderer krimineller (virtueller) Handlungen unter Jugendschutzgesichtspunkten überhaupt als problematisch bewertet werden? Gibt ein solches Spiel denn nicht nur die Realität wieder, in der ja auch die Möglichkeit gegeben ist, kriminell zu handeln? Tatsächlich kann die Möglichkeit, eine kriminelle Handlung zu begehen, alleine nicht als jugendgefährdend angesehen werden. Wenn allerdings in einer virtuellen Welt Rauben und Morden durch fehlende Sanktionierung als vorteilhafte Verhaltensweisen bestärkt werden, dann ist dies im Sinne des Jugendschutzes als sehr problematisch und jugendgefährdend einzuschätzen.²⁰

Gewalt als Selbstzweck, Gewalt als Lustgewinn

Gewalt kann als Mittel zur Erreichung eines Zweckes eingesetzt werden. Aber man kann auch Gewalt ausüben, weil diese Tat selbst (oder aber ihre mediale Wiedergabe) ein als angenehmes Gefühl, Lust, auslöst. Gewalt (oder ihre mediale Wiedergabe) ist in diesem Fall selbst das Erstrebte. Wird Gewalt praktiziert oder auf Medien gebannt, um Lust hervorzurufen, ist sie selbstzweckhaft.

Es kann sein, dass eine Gewalttat in einem Spiel zunächst mit einem bestimmten Zweck, wie z.B. die Bekämpfung eines Angreifers, begründet wird. Wenn aber Gewalt in einer Weise praktiziert, ja inszeniert wird, die so auf keinen Fall zur Erreichung des erstrebten Zweckes notwendig oder sinnvoll ist, dann wird die ursprünglich als Mittel eingesetzte Gewalt zu einem Selbstzweck. Leider finden sich in Computerspielen immer wieder virtuelle Gewaltakte, die als selbstzweckhaft bezeichnet werden müssen, da die Aufgaben, zu deren Erfüllung Gewalt eingesetzt werden soll, weder Ausmaß noch Detailreichtum der Gewaltakte begründen.

Das indizierte und als Gewalt verherrlichend beschlagnahmte Spiel „Manhunt“ ist ein eindringliches Beispiel für ein Computerspiel, in dem Gewalt als Selbstzweck, als Mittel zum Lustgewinn inszeniert wird. Zwar ist die Person, die der Spielende steuert, in der virtuellen Welt zusätzlich auch einer Bedrohung ausgesetzt. Die Gewaltausübung selbst, zumindest aber ihre extreme Brutalität ist selbstzweckhaft und Gewalt verherrlichend.

„Unfreiwilliger ´Held` des Spiels ist der Schwerverbrecher James Earl Cash. Dieser wird zu Beginn des Spiels zum Tode verurteilt, nach einer inszenierten Hinrichtung jedoch von einem

¹⁹ Das PC-Spiel „Shellshock Nam ´67“ (engl.), Entscheidung Nr. VA 1/04 vom 13.9.2004 bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 177 vom 18.9.2004

²⁰ Vgl. z.B. Postal 2 – Apocalypse Weekend: „Der Spieler begegnet häufiger ihm neutral gesonnenen Personen. Er kann diese jedoch relativ gefahrlos töten, da er ihnen erstens stark überlegen ist und so selbst stark bewaffnete Spielfiguren relativ problemlos töten kann und zweitens keine Konsequenzen fürchten muss. So kann beim Spieler ein reflexartiges Töten hervorgerufen werden.“

geheimnisvollen Regisseur namens Starkweather gerettet und für dessen bizarre Fernsehshow instrumentalisiert:

Cash muss sich fortan durch die Slums einer amerikanischen Großstadt kämpfen, die von verschiedenen Gangs kontrolliert werden. Er übernimmt dabei die wenig erstrebenswerte Rolle des vogelfreien Gejagten, während die Mitglieder der einzelnen Gangs versuchen, ihn zur Strecke zu bringen. Cash wird dabei von Starkweather per Funk von Drehort zu Drehort dirigiert, der ihm nützliche Tipps für sein Überleben gibt, ihm zusätzliche Aufgaben stellt oder ihn zum Morden anspricht. ...Um die Spannung der bevorstehenden Hinrichtung noch zusätzlich zu steigern, wird in dem Moment, in dem der Spieler zum Angriff ansetzt, der rasche Herzschlag von Cash deutlich hörbar eingespielt. Meist wird das Ansetzen zur Hinrichtung zusätzlich von Starkweather per Funk freudig kommentiert („Finish him!“) oder im Nachhinein ausdrücklich gelobt („That’s a good boy!“).

Da es Starkweather darum geht, möglichst brutale Szenen aufnehmen zu können, fordert er den Spieler ständig dazu auf, die Jäger nach Möglichkeit hinzurichten. Er macht sogar Andeutungen, solch brutale Gewalt sei sexuell stimulierend. Sollte der Spieler dazu nicht willens oder in der Lage sein, kommentiert Starkweather dies durch abfällige Bemerkungen oder gar Beleidigungen.

Letztlich verlangt auch das Spielsystem vom Spieler, in erster Linie Hinrichtungen durchzuführen: Dadurch, dass nur durch die höchstmögliche Anzahl von Hinrichtungen auf maximaler Stufe alle zusätzlichen Spielelemente von ‚Manhunt‘ freigeschaltet werden können, ist der Spieler gezwungen, bei jeder sich bietenden Gelegenheit Hinrichtungen durchzuführen.

Die kurzen Hinrichtungs-Videos können darüber hinaus nicht übersprungen werden, so dass der Spieler wieder und wieder gezwungen ist, sich Cashes Taten anzusehen. ...²¹

Im Spiel „Manhunt“ sind alle wesentlichen Elemente vorhanden, die typisch für selbstzweckhaft dargestellte Computerspielgewalt sind:

- Belohnung von Gewaltattacken aufgrund ihrer besonderen Brutalität
- Ausführliche und detaillierte Darstellung von Brutalität („Inszenierung von Gewalt“)
- Darstellung von Gewalt als etwas Positives, Großartiges oder Lustbringendes

Doch selbstzweckhafte Gewalt kann, auch wenn sie nicht ganz so detailreich inszeniert wird wie in den Computerspielen „Manhunt“, sehr problematisch sein. Wenn etwa im Tutorial des Spieles „The Warrior“ „zum Spaß“ Obdachlose verprügelt werden, dann ist dies gerade angesichts der realen Vorkommnisse in unserer Gesellschaft als ausgesprochen bedenklich anzusehen und als jugendgefährdend einzuschätzen.²²

Gewalt als Mittel zur Selbstjustiz oder als Recht und Gesetz negierendes Mittel zur Durchsetzung einer vermeintlich guten Sache

Gewalt als Selbstzweck, Gewalt als Mittel zur Aneignung von Geld, Drogen etc. gilt in jeder Gesellschaft als ein Verbrechen. Ist aber dann nicht Gewalt, wenn sie zur Bekämpfung dieser (oder anderer) Verbrechen eingesetzt wird, gut und berechtigt?

Es gibt zwar Bedingungen, unter denen Gewalt zur Abwehr von Verbrechen legitimiert ist:

- wenn staatliche Organe sie ausüben (staatliches Gewaltmonopol),
- wenn eine gesetzliche Handlungsermächtigung vorhanden ist
- und Gewalt in ganz engen und gesetzlich definierten Grenzen nach dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit ausgeübt wird.

²¹ Playstation 2-Spiel „Manhunt“, Indizierungsentscheidung Nr. 6600 (V) vom 11.03.2004 bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 63 vom 31.03.2004

²² „Auch der Umstand, dass im Tutorial des Spieles Obdachlose gezeigt werden, die von den „Warriors“ mit Alkohol bezahlt werden, um sich von der vom Spieler gesteuerten Spielfigur verprügeln zu lassen, wurde als in hohem Maße sozialetisch desorientierend angesehen, zumal Medienberichten der jüngeren Vergangenheit vergleichbare reale Vorkommnisse zu entnehmen sind.“ aus: Playstation 2-Spiel „The Warriors“ (EU-Version), Inizierungsentscheidung Nr. 7290 (V) vom 9.10.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31.10.2006

Außerhalb dieser Grenzen rechtmäßigen staatlichen Handelns ist Gewalt, auch wenn sie zur Bekämpfung vermeintlicher oder wirklicher Verbrecher ausgeübt wird, rechtswidrig. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Gewalt mit eigener Betroffenheit und emotionalen Rachegefühlen oder mit einem vermeintlichen Gerechtigkeitsgefühl begründet wird.

Wenn Gewalt in der virtuellen Welt, im „Storyboard“ des Computerspieles als Mittel zur Selbstjustiz legitimiert, als Mittel zur Durchsetzung einer (vermeintlich) guten Sache dargestellt wird, sie in Wahrheit aber Recht und Gesetz negiert, so ist dies als jugendgefährdend anzusehen.

Die Grenzen zwischen legitimer und nicht-legitimierter Gewalt können im subjektiven Erleben bedenklich verschwimmen: Fühle ich mich zu dieser Gewalt berechtigt, weil sie „nur“ virtuell ist, oder weil ja die Opfer „nur“ Verbrecher sind?

Wenn ein Spiel gut gemacht, die Story vergleichsweise komplex erzählt ist, die handelnde Person zudem sowohl aus tiefer persönlicher Betroffenheit, als auch als Polizist motiviert ist, Verbrecher zu verfolgen, kommen viele Elemente zusammen, die eine Identifikation mit einer Menschen tötenden Person – und damit auch mit den von ihr begangenen Tötungsdelikten - fördern. Ein Beispiel hierfür ist das Spiel „Max Payne“:

„Die Spielfigur Max Payne ist Polizist beim New York Police Department in Manhattan, Distrikt Midtown. ... Inhalt des Spiels und Hauptaufgabe ist es, alle Gegner, die sich Max Payne in den Weg stellen, zu töten. Zwar sind immer wieder Informationssequenzen in Form von Comicstrips dazwischengeschaltet, der weitaus größte Teil der Spielzeit wird jedoch vom Töten eingenommen. [...]

Besonders bedenklich ist überdies, dass für die Tötungsserie ein komplexes Motivsystem geschaffen wurde: Nicht nur informieren die comicstripartigen Zwischensequenzen, die in den laufenden Levels regelmäßig dazwischentreten, über das nächste Opfer und die Verbindung, die mit der Drogenmafia besteht, so dass immer wieder neu ein Motiv für die nächste Tat geschaffen wird. Dazu kommt, dass Max Payne tötet, um den Tod seiner Familie zu rächen und [die Droge] ‚Valkyr‘ zu bekämpfen – er hat also durchaus verständliche und bezüglich der Drogenbekämpfung sogar moralisch wertvolle Beweggründe. So scheint sein brutaler und menschenverachtender Feldzug im Dienste einer guten Sache zu stehen. In Wirklichkeit aber negiert ein solcher ‚Amoklauf‘ Recht und Ordnung, was besonders deutlich wird, wenn sogar Polizisten erschossen werden müssen, um dem Ziel näher zu kommen. [...] Selbstjustiz ist für Max Payne scheinbar auch das einzige probate Mittel, um die vermeintliche Gerechtigkeit wiederherzustellen. Zwar arbeitet er zunächst noch mit DEA zusammen. Dies wird aber durch den Spielverlauf bald unmöglich gemacht, so dass ihm - von allen Seiten verlassen - scheinbar allein die Selbstjustiz bleibt. ...“²³

Im Computerspiel „Max Payne“ gewinnt das gewalttätige Handeln des Protagonisten eine Pseudolegitimation aus dem erschütternden, emotional bewegenden Geschehen, das ihn zu seinem „Feldzug“ gegen das Syndikat treibt. Die Tatsache, dass er zunächst als Polizist agiert verstärkt scheinbar diese vorgebliche, höchst problematische Rechtfertigung.

Andersartigkeit oder vorgebliche Minderwertigkeit als Begründung für virtuellen Mord

Mit den oben geschilderten problematischen Rechtfertigungen von virtueller Gewalt ist keine Vollständigkeit erreicht. Es gibt weitere, zum Teil rassistisch motivierte Begründungen für virtuelle Massaker.

In einem Computerspiel aus dem Jahre 2007, das zum Zwecke der nationalsozialistischen Propaganda erstellt wurde, wird z.B. – von rassistischem Überheblichkeitswahn genährt – zu Amokläufen aufgefordert: „Die Aufgabe des Spiels bestehe in der ‚Ethnischen Säuberung‘, d.h. der Spieler habe alle als ‚Nigger‘ oder ‚Juden‘ bezeichneten oder gekennzeichneten Gegner (‚Subhumans‘) zu vernichten. Das Spiel werde zudem unterbrochen durch historische Filmausschnitte von Rednerauftritten nationalsozialistischer Führungspersonen (Hitler) in

²³ Das Computerspiel „Max Payne“, Indizierungsentscheidung Nr. 6099 (V) vom 24.09.2001, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 184 vom 29.09.2001

deutscher Sprache mit englischen Untertiteln. ²⁴ Auch in den vergangenen Jahren gab es ähnliche volksverhetzende Spiele. ²⁵

Fremdenfeindliche Tendenzen finden sich nicht nur in von „politischen“ Gruppen vertriebenen Computerspielen. So werden auch z.B. in „Postal 2 – Apocalypse Weekend“ fremdenfeindliche Motive zur Begründung für (virtuellen) Mord missbraucht. ²⁶

3.3. Wird das Computerspiel insgesamt durch Morde und andere Gewalttaten geprägt?

Ein massiver Gewaltakt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen, insbesondere deren Tötung, ist aus Sicht des Jugendmedienschutzes auch dann problematisch, wenn er „bloß“ virtuell erfolgt. Unter Jugendschutzgesichtspunkten in besonderem Maße bedenklich sind insbesondere jene Spielhandlungen, die ausdrücklich oder verdeckt Tötungen legitimieren, rechtfertigen oder als erstrebenswert darstellen, die aus der Motivation „Bereicherung“, „Beseitigung (angeblich) minderwertiger Opfer“ oder „Spaß, Lustgewinn, Selbstzweck“ erfolgt sind.

Aber kann es denn überhaupt Motive für das Töten von (virtuellen) Menschen und menschenähnlichen Wesen geben, die diese Gewaltakte unter Gesichtspunkten des Jugendschutzes als wenig bedenklich erscheinen lassen?

Bei einigen Computerspielen gibt es Spielziele wie „Befreiung von Geiseln“ oder „Verteidigung einer bedrohten Stadt“, die, wenn der Spieler sie erfolgreich verwirklichen will, auch die Anwendung von (virtueller) Waffengewalt beinhalten. In Folge dessen sterben ggf. auch (virtuelle) Menschen, z.B. ein Geiselnnehmer oder Angreifer der Stadt. Trotzdem können diese Spiele – wenn andere jugendgefährdende Aspekte nicht vorliegen - aus gutem Grund von der USK eine Altersfreigabe von 12 oder 16 Jahren bzw. „keine Jugendfreigabe“ erhalten. Denn neben dem bewaffneten Kampf gehören in unseren Beispielfällen zur Umsetzung des Auftrages das intensive Auskundschaften verborgener Wege, ein langwieriges unauffälliges Anschleichen oder es sind neben gewaltsamen auch gewaltlose Konfliktlösungsmöglichkeiten eingebaut. Oder aber der Aufbau eines effektiven Verteidigungswalles und die Versorgung der belagerten Stadt ist ein wesentliches Element des Spielgeschehens.

Wenn aber tatsächlich die im Spiel dem Spieler abverlangte Aufgabe sich ganz oder weitgehend in der Tötung von Menschen und deren Vorbereitung erschöpft, dann wird die vermeintliche Zielsetzung des Spieles (z.B. Verteidigung gegen Angriffe der Zombies) austauschbar mit der Zielsetzung „Tötung von Menschen oder menschenähnlichen Wesen“. Die „Tötung von Menschen oder menschenähnlichen Wesen“ wird subjektiv zum Zweck und zum eigentlichen Spielinhalt. Spiele, die dem Spieler ausschließlich oder überwiegend die Aufgabe stellen gegen Menschen und menschenähnliche Wesen brutal gewalttätig bzw. mit der Absicht des Tötens vorzugehen, sind grundsätzlich als jugendgefährdend einzustufen.

Aus diesem Grunde ist es bei der Prüfung von Computerspielen durch die Gremien der Bundesprüfstelle eine zentrale Fragestellung, ob das Spiel insgesamt durch Mord- und Gewalttaten geprägt ist oder ob andere Spielelemente wesentlich für das Geschehen sind.

²⁴ Indizierungsentscheidung Nr. 7449 (V) vom 18.04.2007, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 80 vom 27.04.2007

²⁵ Z.B.: Indizierungsentscheidung Nr. 6339 (V) vom 10.9.2002, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 183 vom 28.9.2002: „Anknüpfend an die vollzogene Tötung von Juden in national-sozialistischen Konzentrationslagern und in Fortsetzung der nationalsozialistischen Terminologie, die Mord mit ‚Säuberung‘ und Juden mit der Bezeichnung ‚Ratten‘ belegte, wird dem Spieler aufgetragen, ein Lager von Ratten zu säubern. Das Lager ist durch das mit Zyklon-B-Kanistern bestückte Hintergrundbild als Konzentrationslager kenntlich gemacht, die zum Abschuss freigegebenen Ratten durch den Davidstern als Juden gekennzeichnet. Einziges Ziel des Spiels ist es, dass so viele Ratten wie möglich ausgelöscht werden. Die getöteten Ratten werden gezählt.“

²⁶ „Postal 2 – Apocalypse Weekend“: „Fremdenfeindliche Tendenzen lassen sich beispielsweise in der Darstellung eines Levels als Trainingscamp für Terroristen feststellen, in dem die Gegner als arabisch anmutende Männer mit langen Bärten, Turban und typischer Kleidung dargestellt sind. Außerdem wird der Spieler in einer Mission dazu genötigt einen arabisch gekleideten und Turban tragenden Mithäftling mit Streichhölzern anzuzünden und dadurch im Endeffekt zu töten, um die Mission überhaupt fortsetzen zu können.“

Bei dem Computerspiel „F.E.A.R.“ (EU Version) wurde zum Beispiel festgestellt, der dominierende Inhalt sei „das bedingungslose Eliminieren von Gegnern. Andere Bausteine tauchen nur gelegentlich auf und sind sowohl nach Umfang als auch Anspruch höchstens als marginal zu bezeichnen. Sehr selten muss der Spieler etwa ein Ventil bedienen, einen Hebel umlegen oder einen Kran benutzen. Dazu muss er jeweils nur eine Taste drücken, wobei die entsprechende Taste auch noch auf dem Spielbildschirm eingeblendet wird. Die vorgenannten Aufgaben sind dabei so offensichtlich gestaltet, dass selbst unerfahrene Spieler nur wenige Augenblicke brauchen dürften, um diese zu absolvieren. Als Beispiel sei eine Sackgasse erwähnt, in welcher der Spieler vor einer Tür zum Stehen kommt, die mit einem Vorhängeschloss gesichert ist. Selbst hier wird dem Spieler die Lösung dieser Aufgabe abgenommen, denn es erfolgt die Einblendung, auf das Schloss zu schießen (‘Shoot the padlock to unlock the door.’). [...]Selbst mit Munition muss der Spieler nicht haushalten, da sich selbige stets in mehr als ausreichenden Mengen findet. Elemente wie eine anspruchsvolle Rahmenhandlung, Rätsel oder Geschicklichkeitsaufgaben, die unter bestimmten Voraussetzungen die Gewaltdarstellungen relativieren könnten, sind nicht enthalten.“²⁷

In Spielen, in denen brutale, todbringende Gewalt dominiert, sind sowohl Inhalte, Spielverlauf, als auch das virtuell zu nutzende Instrumentarium auf Tötungshandlungen ausgerichtet. Als Beispiel kann das Spiel „Dead Rising“ gelten: „Dass der Hersteller die Anwendung brutalster Gewalt als maßgeblichen, omnipräsenten und allüberwiegenden Spielinhalt konzipiert hat, ist aus der Tatsache ersichtlich, dass sich die gewaltlosen Spielinhalte an einer Hand abzählen lassen und keine Variationen bieten, der Spieler jedoch etwa 250 verschiedene Waffen nutzen kann, um sich seiner Gegner zu entledigen. Dass das Hauptaugenmerk der Hersteller auf der Präsentation der umfangreichen Eliminierungsmöglichkeiten liegt, ist auch durch die Texte auf der Rückseite der Umverpackung evident. Dort heißt es ‘Ein Schlachtfest sondergleichen!’, ‘Der Rasenmäher bringt den Tod’ und ‘250 verschiedene Gegenstände warten auf Dich [...] Alles ist eine Waffe!’ ...

Da vor allem die Gegenstände für den weiteren Spielverlauf sinnvoll sind, die der Spieler nach der Erfüllung von Aufträgen wie der Eliminierung von mindestens 53.594 Zombies oder der Liquidierung von zehn menschlichen Psychopathen erhält, ist davon auszugehen, dass der Spieler versuchen wird, die ihm frei zur Verfügung stehende Zeit möglichst mit der Eliminierung von Gegnern zu füllen und dabei möglichst perfide Taktiken für das effektive Töten tausender Opponenten zu ersinnen, damit er etwa in den Besitz des übermächtigen ‘real mega busters’, der Energiekanone der Comicfigur ‘Mega Man’, gelangt. Neben diesen ‘achievements’ wird beispielsweise auch die Eliminierung von 50 Zombies mit einem Bonus an Erfahrungspunkten honoriert, so dass dem Spieler neben den vorgenannten ‘Meilensteinen’ immer wieder kleine Erfolge gönnt werden.“²⁸

Eine Antwort auf die Frage, ob denn tatsächlich Tötungshandlungen und brutale Gewalt das Spiel dominieren oder ob andere, zur Distanzierung beitragende Elemente auch für das Spielgeschehen wesentlich sind, ist nicht immer einfach zu geben:

- Ist eine bestimmte Spielaufgabe, die ohne Gewaltanwendung auszuführen ist, tatsächlich für den Spieler eine weitere Herausforderung und eine interessante und wichtige Komponente des Gesamtspieles?
- Sind diese Spielbestandteile nur Zwischensequenzen, die vom Spieler kaum als Herausforderungen und als Unterbrechung bei der Erfüllung der gewaltbeherrschten Spielaufgabe wahrgenommen werden?
- Dienen die gewaltfreien Spielbestandteile bloß der Vorbereitung von folgenden Tötungshandlungen oder sind sie eigenständige Spielelemente?

Diese und ähnliche Fragen sind für die Bewertung eines Spieles unter Jugendschutzgesichtspunkten relevant und werden von den Gremien der Bundesprüfstelle, die über das Vorliegen einer Jugendgefährdung zu entscheiden haben, eingehend geprüft.

²⁷ „F.E.A.R. Extraction Point“ (EU-Version), Indizierungsentscheidung Nr. 7364 (V) vom 17.01.2007, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.01.2006

²⁸ Das XBOX 360-Spiel „Dead Rising“, EU-Version Entscheidung Nr. VA 2/06 vom 14.09.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 179 vom 16.09.2006

Intensiv wurden diese Fragen zum Beispiel bei der Entscheidung über das Spiel „God of War“ erörtert. Das Zwölfergremium stellte fest: „Neben den gewalthaltigen Kampfszenen und Filmsequenzen verfügt „God of War“ über große Spielanteile, die mehr als die zur grundsätzlichen Bedienung eines Computer- oder Videospieles sicherlich notwendige Geschicklichkeit fordern. Die im Spiel enthaltenen Kletter-, Balancier- und Sprungaufgaben sind teilweise sehr anspruchsvoll und zeitaufwändig. In einem Fall muss eine solche Aufgabe innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits gelöst werden. Viele enthaltene Rätsel zwingen den Spieler, will er im Spielverlauf vorankommen, zum Überlegen und Nachdenken, sie sind also integraler Bestandteil der Spielhandlung. In einem Fall erinnert die gestellte Aufgabe - der Spieler muss ein dreidimensionales, an das Spiel 'Tetris' angelehntes Puzzle lösen - schon an eine Denksportaufgabe. Diese Rätselelemente haben nach Auffassung der Beisitzerinnen und Beisitzer einen eigenen Spielwert. Sie sind nicht nur vorgeschobene, als Rätselaufgabe deklarierte, aber ohne jeglichen Zeit- oder gedanklichen Aufwand zu lösende Spielsequenzen wie sie in manch anderem Spiel enthalten sind. Damit ist der alleinige Zweck des Spiels nicht das Töten von Gegnern, sondern das Spiel weist ein weiteres wesentliches Element auf.“²⁹

3.4. Ist die Darstellung der Gewalt insbesondere von Mord- und Metzelszenen im Computerspiel selbstzweckhaft und detailliert?

Warum wird Gewalt in einigen Computerspielen besonders detailliert und blutig dargestellt? Welche Antwort darauf auch immer gefunden wird: Sie kann und wird nichts mit dem in der Aufgabenstellung definierten Spielzweck tun haben, egal ob dieser Zweck die Ausschaltung bestimmter Gegner oder das „Verteidigen“ bzw. das „Erobern“ einer bestimmten (virtuellen) Lokalität sein mag. Wird Gewalt in einem Computerspiel detailliert dargestellt, so liegt deshalb der Verdacht nahe, Gewalt werde selbstzweckhaft, zur Erzeugung von (im weiteren Sinne) lustvoller emotionaler Wirkung inszeniert.

Einige Spieler von Ego-Shootern, vor allem von Taktik-Shootern, legen häufig keinen großen Wert auf detaillierte Gewaltdarstellungen. Andere Fans von Ego-Shootern halten solche „realistischen“ Darstellungen für unverzichtbar. Wenn man letztere fragt, warum sie denn diese Spiele bevorzugen und Spielvarianten ablehnen, in denen Gewaltdarstellungen weniger brutal dargestellt werden, so wird in der Regel darauf verwiesen, dass erst die detaillierte Darstellung für die richtige Atmosphäre sorgt. Der Wunsch nach der „richtigen“ Atmosphäre soll hier nicht kommentiert oder in einer bestimmten Weise bewertet werden, wenn er von erwachsenen Spielern kommt. Doch bestätigt der Wunsch nach einer „gruseligen“ oder „blutigen“ Atmosphäre, dass die Absicht des Konsums von Gewaltdarstellungen eine emotionale Wirkung ist. Auch wenn der Wunsch nach einem solchen emotionalen Affekt für Erwachsene zu akzeptieren ist: Kinder und Jugendliche sollten einer solchen „Atmosphäre“ nicht ausgesetzt werden.

Es gibt genügend Gründe, die schädliche Wirkung für Kinder und Jugendliche anzunehmen und nach den konkreten Auswirkungen solcher Darstellungen zu fragen: Hat eine solche „blutige“ Atmosphäre auf die einzelne junge Psyche schockierende Wirkung? Sind Angst oder aber Abstumpfung und Gewöhnung gegenüber Gewalt mögliche Konsequenzen? Sind aggressive Kognitionen, Affekte und Erregungszustände die Folgen des Konsums solcher Gewaltdarstellungen?

Unabhängig von den konkreten Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche sollten aber Erziehende, sollte die Gesellschaft als Ganzes hier Grenzen setzen. Der „Reiz“ extrem brutaler, detailreicher Gewaltdarstellungen sollte Kindern und Jugendlichen nicht als emotionales Stimulans zur Verfügung gestellt werden.

Detaillierte Gewalt wird in verschiedenen Computerspielen dem Spieler auf unterschiedliche Weise angeboten.

In der Reihe „Mortal Kombat“, einer der bekanntesten Beat 'em-up-Spieleserien für Erwachsene, werden die brutalsten Szenen sozusagen als „Bonus“ dargeboten. Sie sind somit Zugaben und wären im normalen Spielverlauf eigentlich nicht notwendig.

²⁹ „God of War“ (englische Version f. d. Vertrieb in Europa), (negative) Indizierungsentscheidung Nr. 5367 vom 5.1.2006

Auch wenn es in den neueren „Mortal Kombat“-Spielen verschiedene andere Spielsequenzen angeboten werden, bleibt das zentrale Element der „Mortal Kombat“-Spiele der Modus, in dem der Spieler sich in Zweikämpfen mit verschiedenen Gegnern bewähren muss. Ist im Spiel „Mortal Kombat-Armageddon“ in einem Zweikampf „ein Opponent besiegt worden, besteht für einen kurzen Zeitraum die Möglichkeit, ihn mit einer so genannten ‘Fatality’ zu töten. Dabei muss innerhalb einer bestimmten Zeitspanne eine Tastenkombination gedrückt werden, woraufhin eine je nach Charakter unterschiedliche Sequenz, die im Tod des Gegners endet, eingeblendet wird. Erstmals in der ‘Mortal Kombat’ Reihe können bei ...[Mortal Kombat Armageddon] mehrere dieser ‘Fatalities’ miteinander verknüpft werden. ...

Gegnerische Spielfiguren können in diesem Modus geschlagen und getreten werden, zudem können Waffen eingesetzt werden. In tödlichen Fällen verbrennen Gegner beispielsweise, werden von einer U-Bahn überfahren oder von gigantischen Walzen zerquetscht.

Die genannten ‘Fatalities’ erlauben etwa das Ausreißen von Armen, das Herausreißen des Herzens und der Wirbelsäule oder das Zerquetschen des Kopfes. In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass jeder der mehr als 70 Charaktere über mehrere Dutzend verschiedener Bewegungen verfügt und die hier beschriebenen Gräueltaten daher nur als Beispiel dienen können. Oftmals zerplatzen Gegner oder werden zerstückelt. Dabei kommt es zu Blutspritzern und zur Bildung von Blutlachen. Die Szenerie wird durch passende Geräusche untermalt und dadurch intensiviert.“³⁰

Spiele, die aufgrund der Intensität der Gewaltdarstellung als jugendgefährdend einzustufen sind, sind in der Regel entweder solche Spiele, in denen bestimmte einzelne Gewalt-, in der Regel Tötungsakte wie die „Fatalities“ bei „Mortal Kombat“ besonders detailreich und brutal dargestellt werden oder es sind Spiele, deren extensive, den Handlungsablauf prägende Gewaltdarstellungen zugleich detailreich geschildert werden.

Es gibt jedoch auch Computerspiele in der eine Vielzahl von in Grausamkeit und Intensität der Darstellung sich steigernde Tötungsarten angeboten werden: Als ein besonders perfides Beispiel sei der Third-Person-Shooter „The Punisher“ genannt. Neben der Möglichkeit den „Gegner“ mit dem Fadenkreuz anzuvisieren und abzuschießen, bietet das Spiel dem Spieler an, die Tötungsarten „Quick Kills“, „Special Kills“ und „Slaughter Mode“ zu wählen bzw. frei zu spielen und so immer detailreicher visualisierte Tötungsvorgänge virtuell zu praktizieren.

Eine bislang aus Spielen nicht gekannte Gewaltanwendung ist das umfangreiche Verhör-System des Spieles „Punisher“. „Jeder Gegner kann festgehalten und durch Anwendung von Gewalt zum Reden gebracht werden. Der Gegner muss dabei durch Gewalt so unter Druck gesetzt werden, dass er eventuelle Informationen preisgibt. Ist die angewandte Gewalt zu stark, sinkt die Lebensenergie des Verhörten und er stirbt. Es gibt zwei unterschiedliche Methoden von Verhören, die ‘normale’ Methode und die ‘Special Interrogation’, die an die Gegebenheiten des Levels geknüpft ist. Beim ‘normalen’ Verhör wird der Gegner festgehalten und durch Bedrohung mit einer Waffe, durch Faustschläge, durch Würgen oder das Schlagen des Kopfes auf den Boden verletzt und unter Druck gesetzt. Nach der Spielprogrammierung können weit mehr als vierzig separat animierte, verschiedene Varianten der ‘Special Interrogation’ angewandt werden. So kann der Gegner beispielsweise an den Armen aufgehängt werden. Diese werden dann mit einem Kran in die Höhe gezogen, bis sie aus dem Körper reißen. Bei anderen Verhörmethoden werden Gegner zum Beispiel in ein Becken mit Zitterraalen geworfen, im Krematorium bei lebendigem Leibe verbrannt, mit einem Gabelstapler überfahren, mit dem Gesicht in einen Ventilator oder Flugzeugpropeller gehalten oder mit dem Kopf in eine Friteuse gedrückt. Die Darstellung ist dabei soweit verändert, dass beim finalen Augenblick der Tötung, wenn beispielsweise der Gegner mit dem Kopf in eine Säge gehalten wird, die Kamera wegdreht und die Darstellung auf schwarz-weiß umschaltet.“³¹

³⁰ Das Playstation 2-Spiel „Mortal Kombat Armageddon“ (EU-Version), Indizierungsentscheidung Nr. 7365 (V) vom 18.01.2007, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.01.2007

³¹ Das PC-Spiel „The Punisher“ (US-Vollversion), Indizierungsentscheidung Nr. 6956 (V) vom 11.5.2005, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 98 vom 31.5.2005

3.5 Inwieweit wird die Distanzierung des Spielers vom Spielgeschehen und seinen Akteuren vermindert oder gefördert?

„Die technologische Entwicklung der Computerspiele ermöglicht es, eine Bildqualität zu erreichen, die der von Film und Fernsehen vergleichbar ist. Wenn sich dann das Spielgeschehen aus der Sicht der subjektiven Kamera entfaltet, wird die sichtbare Distanz zur realen Welt geringer und es erfordert vom Spieler größere kognitive Anstrengungen, zwischen virtueller und realer Welt zu differenzieren. [...]

Mit der Annäherung der Computerspiele an die grafischen Standards von Film und Fernsehen wird die Frage nach den Wirkungen virtueller Welten dringlicher. Und damit steigt auch das Bedenken, ob durch Computerspiele und ihre aggressiven Themen nicht Einfluss genommen wird auf Gewalt und Aggression in der realen Welt. Damit würde sich der Prozess der Psychisierung gesellschaftlicher Gewaltorganisation umkehren. Die in Medialität und Virtualität hineinsozialisierten, gewaltorientierten und aggressiven Impulse würden in verstärktem Maße in die reale Welt zurückkehren.“³²

Realistische Spielumgebung

„Je fiktionaler - z.B. durch Einbettung in ein futuristisches oder märchenhaftes Ambiente - und je abstrakter die Gewaltdarstellung ausfällt, desto leichter fällt eine emotionale Distanzierung und desto geringer ist die Gefahr eines Übertrags in realitätsbezogene Denk- und Handlungskonzepte.“³³

Je besser also die Grafik des Spieles es schafft, eine Spielumgebung zu erschaffen, die der heutigen Lebenswirklichkeit entspricht, insbesondere dem Lebensumfeld von Kindern und Jugendlichen, desto problematischer ist die Darstellung von Gewalt als einer selbstverständlichen Handlungsform. Der im Spielablauf geforderte Amoklauf auf dem Hinterhof einer Mietskaserne oder in einer Schule ist schon allein aufgrund des gegebenen Settings von Jugendschützern, seien es Eltern, Erziehende oder Mitglieder eines Prüfungsausschusses, mit noch größerer Aufmerksamkeit zu betrachten als der Kampf zur Befreiung der Prinzessin aus den Händen der Trolle und ihren menschlichen Verbündeten oder als der Kampf auf dem surrealen Planeten Alpha X. Denn bei einem realistischen Szenarium ist die Gefahr des unkontrollierten Transfers ganz sicher größer als bei einem fiktionalen.

Doch daraus sollten andererseits keine falschen Schlüsse gezogen werden. Die Tatsache, dass die Geschehnisse eines Spieles nach den Ausführungen des Eingangsvideos auf einem Planeten Alpha X oder in einem Land, in dem auch Trolle leben, angesiedelt sind, bedeutet nicht ohne weiteres, dass kaum realistische und zur Identifikation mit dem Helden geeignete Sequenzen in dem Spiel vorhanden sind, noch bedeutet es, dass die Antworten auf die zuvor erörterten Fragen zur Jugendgefährdung ihre Relevanz eingebüßt haben.

Perspektive, Personalisierung, jugendaffine Helden

„Die Spielperspektive kann eine Distanzierung vom Gewalthandeln erleichtern oder erschweren. So erlaubt z.B. die distanzierte Perspektive eines militärischen Strategen, der comicartig dargestellte Truppen und Panzer bewegt, mehr Distanz zu den Gewalthandlungen als die Übernahme einer gewalttätigen Rolle in einem Rollen- oder Adventure-Spiel. Am wenigsten Möglichkeit zur Distanzierung lässt die Ego-Perspektive, die das Spielgeschehen grafisch so umsetzt, als bewege sich die bzw. der Spielende selbst im Spielraum. Je geringer die Distanzierungsmöglichkeiten, desto wahrscheinlicher ist bei gefährdeten Kindern und Jugendlichen ein Übertrag der Spielhandlungen auf Denkmodelle, die sich auf die eigene Person und die eigene Realität beziehen.“³⁴

³² Jürgen Fritz/ Wolfgang Fehr Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung (Dez. 2005):

http://www.bpb.de/themen/YCKOP5_0.0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html (aufgesucht am 05.09.2007)

³³ JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.), Von Gameboy bis Internet: Spielen ohne Grenzen. Materialpaket für Seminare mit Eltern und Kindern (München 2005) 35

³⁴ JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.), Von Gameboy bis Internet: Spielen ohne Grenzen. Materialpaket für Seminare mit Eltern und Kindern (München 2005) 35

Sieht man die selbst gesteuerten Spielfiguren ganz klein, aus weiter Entfernung, als Einheiten eines Bataillons, einer Streitmacht, ist auch die emotionale Distanz weit größer, als wenn die Entfernung auf Null schrumpft und man scheinbar mit der auf dem Bildschirm handelnden Personen identisch ist. In dieser Perspektive sind die Spielenden so unmittelbar in dem Geschehen, dass sie die Spielfigur so sehen, wie handelnde Personen sich sehen. In ihrem Gesichtsfeld werden nur („ihre“) Arme sichtbar.

In der Praxis haben für die Intensität des Erlebens Entfernung und Perspektive natürlich auch deshalb eine Bedeutung, weil die Gewaltakte, die man virtuell verursacht, in der Vogelperspektive deutlich abstrakter wahrgenommen werden, als wenn man in der Ego-Perspektive unmittelbar mitten im Spielgeschehen ist.

Noch bedeutsamer aber ist ein anderer Aspekt. Lenkt man nur Panzer oder anonyme Truppenteile, so werden diese wesentlich stärker als Objekt der eigenen Lenkung verstanden, als wenn man über lange Zeit eine identifizierbare, in Charakter und Eigenschaften deutlich ausgeprägte Person steuert. Im letzteren Falle ist die Neigung groß (und zur Verkürzung der Reaktionszeit in gewissem Sinne unverzichtbar) sich mit dem Avatar, der Spielfigur, zu identifizieren. Erlebt man ein Spiel in der Ich-Perspektive, dann wird die Identifizierung geradezu aufgedrängt und eine Distanzierung von der Figur ist nur sehr eingeschränkt möglich.

Mit anderen Worten: Je mehr man die Spielfigur personalisiert, desto leichter fällt es der spielenden Person, sich mit ihr zu identifizieren. Je leichter sie sich mit ihr identifizieren kann und je weniger Distanz schaffende Elemente vorhanden sind, desto größer ist die Gefahr, dass man Erfahrungen der virtuellen Welt auf die reale Welt überträgt.

Gewalthaltige Spiele, die der Spieler in der Ich-Perspektive spielt, verringern die Distanz zum Spielgeschehen und erhöhen die Identifikation mit der Spielfigur. Mit wem kann man sich besser identifizieren als mit dem im Spiel agierenden Alter Ego?

Ebenso können Spielfiguren, die Jugendliche nach den eigenen Vorstellungen (interaktiv) selbst geschaffen haben, einen besonderen Reiz haben und im besonders hohen Maße eine Identifikationsfläche bieten.

Sich mit einer anderen dargestellten Figur zu identifizieren und einen bestimmten Star oder Helden einmal selbst (in der Third-Person-Perspektive) zu verkörpern, kann zudem ebenfalls einen hohen Reiz ausüben. Deswegen muss es als besonders problematisch gelten, wenn extrem gewalthaltige Spiele ihre Attraktivität vor allem dadurch gewinnen, dass der Spieler einen Star steuert und sich virtuell in seine Rolle versetzt.

Ein Beispiel hierfür ist das Spiel „50 Cent: Bulletproof“, das 2006 indiziert wurde. „Das Spiel enthält einen storybasierten Singleplayer-Teil, bei dem der Spieler den Rapper Curtis `50 Cent` Jackson steuert. Dieser wird teilweise von verschiedenen Freunden begleitet, die sich z.B. mit Waffen auskennen, `50 Cent` beim Bau einer Bombe helfen oder für ihn einen Safe knacken. ...

Bei dem [...] Titel handelt es sich um ein Actionspiel, wobei der Protagonist in der Perspektive der dritten Person dargestellt ist; man schaut auf den Rücken der Spielfigur. [...] Neben der Möglichkeit Gegner zu beschießen ermöglicht das Spiel die Nutzung so genannter `Counter-Kills`. Dabei wird automatisch eine von über 25 verschiedenen Tötungsanimationen in Zeitlupe dargestellt, die beispielsweise das Durchschneiden der Kehle des Gegners oder einen aufgesetzten Kopfschuss zeigen. Gegner können als Geisel genommen und dann exekutiert, verhört – wobei der oder die Gekidnappte sterben kann - oder wieder freigelassen werden.“³⁵

Curtis „50 Cent“ Jackson hat zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Titels in den Medien ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit erfahren. Dies nicht nur aufgrund seiner provokativen Musik, sondern auch wegen seines kontrovers diskutierten Kinofilms „Get rich or die tryin“ und seines Auftritts in einer „Wetten dass!?“-Sendung. Darüber hinaus wurden der Namensgeber und das Spiel selbst in jugendaffinen Medien wie der „Bravo“ mit Berichten bedacht, welche die Aufmerksamkeit zusätzlich geschürt haben. Wenn sich Stars als Identifikationsfiguren von

³⁵ Playstation 2-Spiel „50 Cent: Bulletproof“ (EU-Version), Indizierungsentscheidung Nr. 7158 (V) vom 20.3.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 64 vom 31. März 2006

Heranwachsenden mit einem extrem gewalthaltigen Computerspiel vermarkten lassen, dann ist dies mit Blick auf Kinder und Jugendliche äußerst problematisch.

Was ist in Fällen wie diesen zu tun?

Natürlich ist es wichtig, wenn die Kriterien für Jugendgefährdung vorliegen, dass die Gesellschaft mit einer Indizierung klare Zeichen setzt, dass sie solche Spiele ihren Kindern und Jugendlichen nicht zumuten will. Aber in Fällen, in denen Spiel und Namensgeber eine solche Aufmerksamkeit und crossmediale Vermarktung erfahren haben, ist es auch wichtig, dass diese gesellschaftliche Ablehnung offensiv und selbstbewusst vertreten wird und die Gründe für die Ablehnung aus Sicht des Jugendmedienschutzes deutlich in der Öffentlichkeit genannt werden.

9. Computerspiele und Jugendgefährdung in der öffentlichen Diskussion

Mit der Aufgabe, ihre Kinder vor medialen Gefahren zu bewahren, darf die Gesellschaft Eltern und Erziehende nicht alleine lassen. Angesichts der immer weiter steigenden Zahl von Medien ist es Eltern und Erziehende nicht möglich, in jedem Fall zu erkennen, inwieweit der Medieninhalt ihre Kinder beeinträchtigen oder gefährden kann. Der gesetzliche Jugendmedienschutz, Alterskennzeichen und Indizierungen, die Aufsicht über Rundfunk und Internet, sind deshalb wichtige Hilfen. Dies gilt gerade auch für Computerspiele.

Angesichts der Gewaltexzesse, deren virtuelle Ausführung in einzelnen, oben zum Teil beschriebenen Computerspielen verlangt wird, ist es erforderlich, Eltern Hilfen anzubieten und sie dabei zu unterstützen, diese Computerspiele von ihren Kindern fern zu halten. Die Indizierung ist eine wichtige Hilfe für Eltern, da durch öffentliches Werbeverbot und Verbot der Auslage der Ware auf Flächen, die auch für Kinder und Jugendliche zugänglich sind, die Verfügbarkeit für Heranwachsende drastisch reduziert wird. Vor allem aber ist eine Indizierung auch ein klares Zeichen der Gesellschaft an die Eltern, dass sie solche Spiele für die Entwicklung der Heranwachsenden zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit als gefährlich einschätzt.

Es darf und soll jedoch gesellschaftlich darüber gestritten werden, welche Orientierungen gegeben werden, welche Computerspiele welche Alterskennzeichnung erhalten, welche indiziert und wie für Beschlagnahme relevante Straftatbestände formuliert werden sollen.

Eine differenzierte Diskussion über die Frage „Wann sind Computerspiele für Jugendliche beeinträchtigend, wann sind sie jugendgefährdend, wann sind sie gewaltverherrlichend?“ hilft dem Jugendmedienschutz mehr als sehr vereinfachte Entweder-Oder-Fragestellungen.