

Nagenborg, Michael

Gewalt in Computerspielen: Das Internet als Ort der Distribution und Diskussion

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 54 (2005) 9, S. 755-766



Quellenangabe/ Reference:

Nagenborg, Michael: Gewalt in Computerspielen: Das Internet als Ort der Distribution und Diskussion - In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 54 (2005) 9, S. 755-766 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-9673 - DOI: 10.25656/01:967

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-9673>

<https://doi.org/10.25656/01:967>

in Kooperation mit / in cooperation with:

Vandenhoeck & Ruprecht **V&R**

<http://www.v-r.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie

Ergebnisse aus Psychoanalyse,
Psychologie und Familientherapie

54. Jahrgang 2005

Herausgeberinnen und Herausgeber

Manfred Cierpka, Heidelberg – Ulrike Lehmkuhl, Berlin –
Albert Lenz, Paderborn – Inge Seiffge-Krenke, Mainz –
Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Verantwortliche Herausgeberinnen

Ulrike Lehmkuhl, Berlin
Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Redakteur

Günter Presting, Göttingen

V&R Verlag Vandenhoeck & Ruprecht in Göttingen

Gewalt in Computerspielen: Das Internet als Ort der Distribution und Diskussion

Michael Nagenborg

Summary

Violent computergames: Distribution via and discussion on the internet

The spread and use of computer-games including (interactive) depictions of violence are considered a moral problem, particularly if played by children and youths. This essay expresses an opinion on H. Volper's (2004) demand of condemning certain contents by media ethics. At the same time, an overview on the spread and use of "violent games" by children and youths is offered. As a matter of fact, the share of these titles in the complete range must not be estimated too high, certain titles on the other hand are extremely wide-spread. Finally, Fritz's and Fehr's thesis of the cultural conflict "computer game" (2004) is discussed, demonstrated at the example of the discussion on the internet, and on the basis of this thesis a mediating position between the two cultures including audience ethics (Funiok 1999) is presented.

Key words: Internet – videogames – violence – information ethics – censorship

Zusammenfassung

Die Verbreitung und Nutzung von Computerspielen, in denen (interaktive) Gewaltdarstellungen vorkommen, werden als moralisches Problem wahrgenommen, insbesondere wenn sie von Kindern und Jugendlichen genutzt werden. In diesem Beitrag wird zum einen Stellung zur Forderung von H. Volpers (2004) bezogen, der eine Ächtung von entsprechenden Inhalten durch die Medienethik fordert. Zugleich wird ein Überblick über die Verbreitung und Nutzung von „Gewaltspielen“ allgemein sowie durch Kinder und Jugendliche gegeben. Tatsächlich ist der Anteil von entsprechenden Titeln im Gesamtangebot nicht zu hoch einzuschätzen, einzelne Titel besitzen hingegen einen sehr weiten Verbreitungsgrad. Schließlich wird noch auf die These des Kulturkonflikts „Computerspiel“ von Fritz und Fehr (2004) eingegangen, am Beispiel der Diskussion im Internet demonstriert und auf der Grundlage dieser These eine vermittelnde Position zwischen den beiden Kulturen unter Berücksichtigung der Publikumsethik (Funiok 1999) präsentiert.

Schlagwörter: Internet – Computerspiele – Gewalt – Informationsethik – Zensur

1 Einleitung

Bereits der Titel dieses Beitrages mag misstrauisch machen. Nicht zu Unrecht weist z. B. Feibel (2004) in Anschluss an Mertens und Meißner (2002) darauf hin, dass es

keine Gewalt, sondern nur *Darstellungen von Gewalt* in Computerspielen gibt. Wenn im Folgenden von „Gewalt in Computerspielen“ oder auch „Gewaltspielen“ die Rede ist, so ist dies als Kurzform für „Computerspiele, welche (interaktive) Gewaltdarstellungen enthalten“ zu lesen. „Interaktiv“ steht in Klammern, da Computerspiele auch Gewaltdarstellungen in Form von Spielfilmähnlichen Sequenzen enthalten können. Unter Computerspielen wird die Software für PCs sowie Videokonsolen (wie z. B. die Playstation 1 und 2, Xbox und Gamecube) zusammengefasst.

Eine der Schwierigkeiten hinsichtlich der Diskussion um Gewalt in den Medien ist der uneinheitliche „Gewalt“-Begriff, worauf z. B. K. Weber (2003) aufmerksam gemacht hat. Als „Gewaltspiele“ gelten im Folgenden Spiele, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) entsprechend eingestuft wurden, also Spiele mit einer Freigabe „ab 16“, „Keine Jugendfreigabe“ sowie Titel, denen eine Freigabe verweigert wurde. Laut der Prüfordnung der USK wird eine Freigabe „ab 16“ erteilt, wenn diese „rasante, bewaffnete Action gegen mitunter menschenähnliche Spielfiguren“ enthalten. Spiele mit der Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ können entsprechend Gewalt gegen menschenähnliche Spielfiguren enthalten, sofern sie nicht gegen geltendes Recht (z. B. § 131 StGB) verstoßen.

In der Medienkritik und auch der Medienethik sind Gewaltdarstellungen ein Dauerthema. Unter Medienethik wird hier eine Unterdisziplin der Angewandten Ethik verstanden, welche sich den moralischen Fragestellungen in Hinblick auf (Massen-)Medien widmet. Angewandte Ethik lässt sich dabei nach Bayertz (1991) als problemorientierte Ethik verstehen, welche öffentliche Probleme der gegenwärtigen Gesellschaft aufgreift, „die auch aus außertheoretischen Gründen ‚interessant‘ und wichtig sind. Ihr Ziel ist es, die moralischen Aspekte dieser Probleme zu analysieren und das begriffliche und theoretische Instrumentarium der Moralphilosophie für ihre Lösung fruchtbar zu machen“ (Bayertz 1991, S. 23). Von der Medienethik lässt sich die Informationsethik unterscheiden, welche sich den ethischen Fragestellungen des Internets widmet (vgl. z. B. Capurro 2004). Obwohl gute Gründe für die Unterscheidung sprechen (Nagenborg u. Weber 2005), wird sie jedoch (noch) nicht von allen Autoren getroffen.

Für die genannten Teildisziplinen sind Gewaltspiele insofern interessant, als dass diese als *moralisches Problem* wahrgenommen werden. So geht z. B. H. Volpers (2004) davon aus, die „mediale Sozialisation ... erheblich zum Weltbild, zu den Moral- und Wertvorstellungen von Kindern und Jugendlichen [beiträgt]. Die gehäufte Darstellung von gesellschaftlich unerwünschtem Verhalten ... befördert die Erosion eines ethischen Grundkonsens in der Gesellschaft“ (Volpers 2004, S. 11). Dementsprechend wird von ihm die Forderung nach einer Medienethik erhoben, welche u. a. eine rationale Begründung für die Einhaltung der entsprechenden Normen liefert. Dabei knüpft er an die Verantwortungsdebatte an, wie sie in anderen Bereichen der Angewandten Ethik schon seit einiger Zeit geführt wird. Den Kern bildet dabei die Überzeugung, dass es *offensichtlich unerwünschte* oder gar *objektiv gefährliche* Darstellungen gibt, für die es eine spezifische Verantwortung zu übernehmen gilt. Ein Extrem stellen in dieser Hinsicht Zensurmaßnahmen dar.

Der Begriff der „Zensur“ ist in Deutschland – u. a. aufgrund der gängigen Interpretation des Artikels 3 des Grundgesetzes als Zensurverbot – leider zu einem

„Kampfbegriff“ verkommen, der eindeutig negativ besetzt ist und entsprechend als Vorwurf verstanden wird. Wenn hier von „Zensur“ die Rede ist, so wird der Begriff als technischer Terminus verwendet, der schlicht die Unterdrückung von bestimmten Inhalten meint, ohne dabei ein Urteil zu implizieren. In diesem Sinne stellt z. B. das Verbot eines Spiels eine Zensurmaßnahme dar, ohne dass damit ausgedrückt werden soll, dass die Beschlagnahmung in Widerspruch zum sog. „Zensurverbot“ stehen würde.

Ebenfalls umstritten sind die Ansichten darüber, ob der Konsum von Gewaltdarstellungen einen negativen Effekt auf die Konsumenten hat. In ihrer Metastudie kommen Browne und Hamilton-Giachrisis (2005) z. B. zu dem Schluss, dass bei Gewaltdarstellungen im Allgemeinen, aber auch bei Gewaltspielen im Besonderen von kurzfristigen Wirkungen auszugehen ist, welche sich in aggressivem oder ängstlichem Verhalten zeigen – allerdings ist eine entsprechende Medienwirkung bei älteren Kindern und Jugendlichen ungleich schlechter nachgewiesen, als bei jüngeren Kindern. Insofern muss die Frage der Medienwirkung – im empirisch messbaren Sinne – bei den hier diskutierten Gewaltspielen als offen betrachtet werden, da alle hier genannten Spiele hohe Anforderungen an die Spieler stellen und für jüngere Kinder in der Regel nicht spielbar sein dürften.

In diesem Zusammenhang ist auch darauf hinzuweisen, dass zum einen Gewaltdarstellungen nicht die einzigen problematischen Inhalte in Computerspielen sind und zum anderen auch inhaltlich unbedenkliche Spiele aufgrund der sehr hohen Anforderungen z. B. zu unerwünschten Erregungszuständen führen können.

2 Verbreitung und Nutzung von Videospiele

Laut einer Pressemitteilung des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) vom 15. April 2005 wurden 2004 in Deutschland 641,93 Mio. Euro für Konsolensoftware und 475,66 Mio. Euro für PC-Entertainment-Titel ausgegeben, zusammen also über 1,1 Mrd. Euro. Insgesamt wurden über 47 Mio. Einheiten verkauft (VUD, 30. März 2005). Mehr als die Hälfte der regelmäßigen Computerspieler ist zwischen 25 und 44 Jahren alt (VDU).

Nach Angaben des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest (MPFS 2004) haben 71 % der insgesamt 1000 befragten Kinder und Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren 2004 täglich oder mehrmals pro Woche einen PC genutzt, wobei 41 % regelmäßig am Computer spielen. Der Anteil der Jungen ist mit 61 % dabei deutlich höher als der der Mädchen (20 %).

3 Verbreitung und Nutzung von „Gewaltspielen“

Gesamtanteil am Gesamtangebot und -umsatz: Slegers (2004) betont ebenso wie der VDU, dass nur ca. 5 % des Gesamtangebotes keine Jugendfreigabe erhalten. Tatsächlich erhielten 2004 lediglich 3,9 % aller geprüften Titel „Keine Jugendfreigabe“ und lediglich 32 Titeln wurde eine Freigabe verweigert. 19 % der Titel wurden aller-

dings „ab 16“ freigegeben. Insgesamt wurden seit dem 1. April 2003 – Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes – 14 % aller Titel „ab 16“ eingestuft und 3 % nur für Erwachsene freigegeben.

Am Gesamtumsatz 2003 (VUD 2004) hatten Titel „ab 16“ einen Anteil von 20,6 % (PC) bzw. 18,5 % (Konsolen), „ohne Jugendfreigabe“ von 3,5 % bzw. 5,5 % und ohne Kennzeichnung von 5,6 % bzw. 2 %. Insgesamt betrug der Anteil am Gesamtumsatz derjenigen Spiele, die für 12-Jährige als nicht geeignet eingestuft wurde, 29,7 % (PC) bzw. 26 % (Konsolen). Der Marktanteil ist also höher als der Anteil an den Freigaben vermuten lässt.

Popularität von einzelnen Titeln: In den Jahresverkaufscharts für 2004 von Media-Control werden folgende Titel ohne Jugendfreigabe aufgeführt: „Half Life 2“ (Platz 2), „Doom 3“ (Platz 12), „Counter-Strike: Condition Zero“ (Platz 13) bei den „PC-Games über 28 EUR“, „Counter-Strike: Condition Zero“ (Platz 2), „Max Payne 2“ (Platz 6), „Call of Duty: United Offensive Expansion Pack“ (Platz 8) bei den „PC-Games unter 28 EUR“ (Quelle: mediabiz.de).

„Doom 3“ und „Far Cry“ wurden 2004 mit einem Gold-Award des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) für mehr als 100000 verkaufte Kopien, „Half-Life 2“ mit einem von insgesamt drei Platin-Awards für mehr als 200000 verkaufte Kopien ausgezeichnet.

Das Beispiel „Half-Life 2“ macht deutlich, dass sich einzelne „Gewaltspiele“ überdurchschnittlich gut verkaufen und eine entsprechende Verbreitung auf dem Markt besitzen.

Verbreitung durch Raubkopien: Laut VUD kommen 1,4 Raubkopien auf 1 legal erworbene Kopie. Dabei ist davon auszugehen, dass populäre Titel öfter kopiert werden. Beispielsweise war „Doom 3“ 10 Tage vor seinem Verkaufsstart im Internet als Kopie erhältlich. Nach Schätzungen haben zwischen 20000 und 50000 Menschen zeitgleich das Spiel heruntergeladen. „Doom 3“ gehörte auch auf den deutschen Tauschbörsen zu den „Toptiteln“ (mediabiz.de).

Feibel (2004, S. 102) geht – unter Annahme eines 1:1-Verhältnisses von legalen zu illegalen Kopien – davon aus, dass es z. B. mehr als 1 Millionen „Counterstrike“-Spieler in Deutschland gibt.

Nutzung von „Gewaltspielen“ durch Kinder und Jugendliche: Um beim Beispiel „Counterstrike“ zu bleiben: Laut JIM 2004 geben 64 % der Jungen und 13 % der Mädchen an, das Spiel („ab 16“, in einer anderen Fassung „ab 18“ freigegeben) gespielt zu haben. Diese Angabe machten 28 % der 12–13-Jährigen und 40 % der 14–15-Jährigen (MPFS 2004, S. 30–31). Bei 11 % der Jugendlichen zählt das Spiel zu den Lieblingsspielen.

Fazit: Insgesamt liegt der Marktanteil der Spiele, die für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren nicht geeignet sind, leicht höher als der Anteil an den Freigaben insgesamt vermuten lässt. Es ist jedoch mit einer sehr starken Nachfrage von einzelnen Titeln auszugehen, was sich auch in der Nutzung durch Kinder und Jugendliche zeigt.

4 Computerspiele und Zensur

In Deutschland können Computerspiele aufgrund des § 131 StGB beschlagnahmt werden, was jedoch selten geschieht. Der Fall „Manhunt“ erregte als erste Beschlagnahme seit 10 Jahren dementsprechend große Aufmerksamkeit.

Computerspiele können zudem nach § 15 Jugendschutzgesetz indiziert werden und unterliegen dann Vertriebsrestriktionen (Abgabe nur an Erwachsene in speziellen Ladengeschäften) sowie einem Werbeverbot. Obwohl die Indizierung keine Zensurmaßnahme im eigentlichen Sinne darstellt, führen die damit verbundenen Konsequenzen für den Verkauf dazu, dass in Deutschland modifizierte Fassungen von Computerspielen erscheinen, in denen z. B. drastische Gewaltdarstellungen fehlen. Ein Beispiel hierfür sind die deutschen Fassungen von „Far Cry“ oder „Grand Theft Auto: San Andreas“.

Zudem erscheinen einige Titel aufgrund von zu erwartenden Konflikten mit der bestehenden Gesetzgebung nicht auf dem deutschen Markt.

5 Das Internet als Medium der Distribution

Allgemein ist festzustellen, dass das Internet den Zugang zur Unterhaltungssoftware erleichtert. Dies gilt sowohl hinsichtlich des regulären deutschen wie auch des außerdeutschen Marktes. So bieten z. B. Anbieter aus Österreich und der Schweiz nicht modifizierte, deutschsprachige Versionen von entsprechenden Titeln an. Einige Internetplattformen haben sich außerdem auf den Vertrieb von indizierten Titel innerhalb von Deutschland spezialisiert. Diese sind zwar nur für Erwachsene nutzbar, erhöhen aber dennoch die Wahrscheinlichkeit, dass entsprechende Titel an Kinder und Jugendliche (u. U. als Raubkopie) weitergegeben werden. Dies gilt allerdings auch für den Kauf in deutschen Ladengeschäften.

Auf die Rolle des Internets zur Verbreitung von Raubkopien wurde bereits hingewiesen. Hinsichtlich der illegalen Verbreitung von Spielfilmen wissen wir, dass es für 37 % der Nutzer von entsprechenden Tauschbörsen im Alter unter 18 Jahren wichtig ist, dass sie Altersbeschränkungen umgehen können (FFA 2004).

Selgers (2004) unterscheidet im Internet zwischen Angeboten von Spieleherstellern/-vertrieben, Spielmagazinen, Fan-Seiten sowie Angebote mit „Cheats, Patches & Co“. Sowohl auf den Seiten der Spielehersteller als auch bei den Magazinen werden u. a. Demos und auch kostenlose, ältere Vollversionen von Spielen angeboten, die sich zum Teil offensichtlich an ältere Spieler richten. Richtig und wichtig ist auch sein Hinweis auf sog. „Blood-Patches“, die nach ihrer Installation auf einem PC dafür sorgen, „dass der für die Entschärfung eines Spiels relevante Programmcode so verändert wird, dass die ‚entschärfte‘-Version wieder freigeschaltet wird“ (Selgers 2004, S. 130). Auch im Konsolenbereich finden wir im Internet Anleitungen dazu, wie Spiele in der „Originalversion“ freigeschaltet werden können. Außerdem gibt es noch Anleitungen und Zubehör zum Modifizieren der eigenen Konsole, damit diese auch US-amerikanische und japanische Software sowie Raubkopien wiedergeben kann – und wer nicht selbst basteln möchte, findet entsprechende Angebote von Dienstleistern.

Dabei handelt es sich übrigens in gewisser Hinsicht um ein deutsches Problem, da das deutsche Jugendschutzgesetz sowie die weiteren relevanten Gesetze – z. B. im Vergleich zum europäischen Ausland – sehr strikt sind. Wäre die Gesetzeslage in allen Ländern gleich, dann wäre der Zugang zum außerdeutschen Markt hinsichtlich unserer Thematik uninteressant.

Was hier – ebenso wie auch sonst in diesem Beitrag – weitestgehend ausgeblendet wird, ist der eigentlich wichtige Sektor der Online-Spiele, wobei mit „Counterstrike“ hier bereits ein wichtiger Vertreter genannt wurde. Die Möglichkeiten, mit anderen Spielern zusammen über das Internet oder lokale Netzwerke zu spielen, sich mit anderen Spielern auszutauschen und zu organisieren, selbst erstellte Ergänzungen im Netz zu publizieren und zu nutzen, all das spielt in der Spieleszene heute eine große Rolle und ohne diese Faktoren lässt sich die Popularität eines Titels wie „Counterstrike“ nur schwer erklären – jedoch können diese Elemente hinsichtlich des speziellen Aspekts der Gewaltdarstellungen vernachlässigt werden.

6 Das Internet als Ort der Diskussion

6.1 Zwei Welten

In ihrem Essay „Kulturkonflikt ‚Computerspiele‘“ (2004) weisen Fritz und Fehr darauf hin, dass die Wirkung eines Computerspiels sich als Wechselspiel zwischen Medium und Nutzer darstellt: „In diesen Prozess fließen sowohl das Wirkspektrum des Computerspiels ein wie auch die konkrete Situation des Nutzers. Seine Vorlieben, Interessen, Vorprägungen, Entwicklungsaufgaben und sein soziales Umfeld haben einen Einfluss darauf, welches Computerspiel bevorzugt und ausgewählt wird und wie sich dann das Wirkspektrum des Spiels in den biographischen Entwurf des konkreten Spielers einfügt. Dies hat zur Folge, dass die Spieler im Extremfall in bestimmten Spielen etwas anderes sehen als die besorgten Erwachsenen“ (Fritz u. Fehr 2004, S. 8). Sie erläutern dies am Beispiel von Kriegsspielen, an denen sich „ein Kulturkonflikt zwischen den ‚unbelasteten‘ Spielern und den von historisch und politisch motivierten Wertvorstellungen ‚belasteten‘ Erwachsenen [entzündet]“ (Fritz u. Fehr 2004, S. 9). Dies scheint mir beim Thema der Gewaltdarstellungen ebenfalls der Fall zu sein, die von den Spielern (nicht nur den jugendlichen) anders beurteilt werden, als von den „besorgten Erwachsenen“. Dieser Konflikt zeigt sich erwartungsgemäß auch bei der Diskussion um die entsprechenden Inhalte im Internet – bzw. an der Abwesenheit der Diskussion.

Um zu sehen, wie über Gewaltspiele im Internet diskutiert wird, wurde je eine kleine Stichprobe in zwei Zonen des WWWs gemacht, indem im März 2005 zwei Gruppen von Angeboten nach bestimmten Stichworten durchsucht wurden. Dies waren zum einen allgemeine Begriffe wie „Jugendschutz“, „Raubkopie“, „Gewalt“ oder „Horror“, zum anderen die Namen von „Gewaltspielen“ wie z. B. „Manhunt“ (beschlagnahmte nach § 131 StGB), „Doom 3“, „Half-Life 2“, „Far Cry“ (ohne Jugendfreigabe), „Grand Theft Auto: San Andreas“ und „Prince of Persia: Warrior within“ (ab 16 freigegeben).

6.2 „Sichere“ Angebote für Kinder und Jugendliche

Ausgangspunkt für die Stichproben bildete die bei Volpers (2004, S. 204–214) veröffentlichte Liste von „Nützlichen Web-Angeboten zur ‚sicheren‘ Internetnutzung“. Sucht man auf diesen Seiten nach Beiträgen zu den Themen „Jugendschutz“ und/oder „Raubkopien“, so bieten einige Seiten (z. B. blinde-kuh.de, internet-abc.de und jugendserver.de) umfangreiche, wenn auch allgemeine Informationen zum Themen, wobei einiger dieser Seiten auch spezielle Texte für Eltern anbieten. Bei internet-abc.de findet sich sogar ein spezieller Text zur Faszination von Egoshootern.

Bei einfachen Suchanfragen (wie z. B. „Gewalt“ oder „Horror“) lieferten die Internetsuchdienste bei blinde-kuh.de und Clikks als Bestandteil von kindercampus.de Altersgruppen gerechte Ergebnisse. „Gewalt“ wurde dabei als faktische Gewalt interpretiert und lieferte Hinweise auf entsprechende Hilfsangebote für Kinder, die z. B. Opfer von Gewalttaten sind.

Bezüglich Anfragen zu speziellen Spielen lieferte jedoch nur lizzynet.de einen kritischen Text zu „Grand Theft Auto“ und lediglich jugendserver.de leitete auf die interaktive Datenbank „Search&Play Plus“ der Bundeszentrale für politische Bildung weiter, in der auch aus der Sicht des Jugendschutzes bedenkliche Spiele – von Pädagogen und Jugendlichen – besprochen werden, die allerdings nur wenige Einträge zu neueren Spielen enthält.

Dass vollständige „Sicherheit“ auch auf diesen Seiten nicht zu haben ist, zeigte sich bei einigen Angeboten, die z. B. auf nicht betreute Seiten verweisen (wie z. B. die offizielle Playstation-Seite) oder in deren virtueller Tauschbörse Softwaretitel ohne Jugendfreigabe angeboten wurden.

6.3 Kommerzielle Angebote

Ein wichtige Informationsquelle für Kinder und Jugendliche zu einzelnen Titeln sind entsprechende Spielmagazine. Ausgangspunkt der Recherche bildeten hier die Nennungen in der Rubrik „Zeitschriften und Online-Magazine“ im Onlineverzeichnis domz.org. Näher betrachtet wurden die Angebote: gamona.de, gamestar.de, gamezone.de, daddelnews.de, gamesurf.tiscali.de, pcgames.de, spieleflut.de und spielenetwork.de. Die Zielgruppe bzw. das Nutzungsprofil der Angebote gamona.de, gamestar.de sowie pcgames.de schließt dabei – nach Angaben der Anbieter in den sog. Mediendaten – Jugendliche mit ein: 80 % der Besucher von gamona.de sind zwischen 16 und 35 Jahre alt, 27 % der gamestar.de Besucher zwischen 14 und 17 und – für die inhaltlich ähnlich gelagerte Printausgabe – nennt pcgames.de 36,4 % für die Gruppe der 14- bis 19-Jährigen.

In den meisten Angeboten finden sich Beiträge zum Thema „Jugendschutz“ und – seltener – zum Thema „Raubkopien“, wobei die Themen in den meisten Fällen getrennt behandelt werden. Neben Beiträgen zum neuen Jugendmedienschutzgesetz finden sich zumeist aktuelle Kurzmeldungen über erfolgte Beschlagnahmen, Indizierungen etc. sowie Berichte über Berichte in anderen Medien, die wegen ihrer einseitigen Darstellung kritisiert werden. Auch die Beschlagnahme von „Manhunt“

wird zum Gegenstand der Kritik: „... diese Aktion [ist] ein weiterer Beleg dafür, dass Spiele als Medium noch nicht den gleichen Stellenwert wie thematisch ähnliche Filme oder Bücher genießen, sondern als ‚nur für Kinder‘ betrachtet werden, die es zu schützen gilt“ (gamona.de).

Wenn auch insgesamt eine kritische Einstellung zum Jugendschutz festzustellen ist, so finden sich auch Beiträge, in denen Verständnis für die Zensurmaßnahmen geäußert wird (z. B. „Manhunt ist ein Game was die Welt nicht braucht. Reines klllen um seiner selbst willen ist nur für Kiddies interessant die so was nicht spielen dürfen“, Benutzerkommentar bei pcgames.de), und auch konstruktive Debatten werden angeregt, so lud z. B. Gamestar.de zu einer Diskussion mit Familienministerin Renate Schmidt ein.

Sämtliche der genannten Magazine enthielten Beiträge zu fast allen genannten Spielen, wobei oftmals eine Kaufempfehlung ausgesprochen wird, z.B. „‚Far Cry‘ ist absolut genial und definitiv die neue Referenz“ (gamona.de), „absoluter Pflichtkauf“ (gamona.de zu Half-Life 2), „... der beste Shooter seit Genre-Gründung ...“ (Half-Life 2, pcgames.de), „Eine absolute Kaufempfehlung – ein absolutes Muss!!!“ (Doom 3, spieleflut.de). Außerdem werden Demos, Patches, Filme etc. zu den Spielen angeboten bzw. auf entsprechende Angebote verwiesen. – Allerdings wird von den meisten Anbietern auch darauf hingewiesen, dass die besprochenen Spiele nur für Erwachsene bzw. nicht für Kinder geeignet sind. Zu „Prince of Persia: Warrior within“ meint z. B. gamona.de: „Allerdings sind die Kampfdarstellungen diesmal um einiges brutaler als zuvor und damit nichts für Kinder.“

6.4 Fazit: Wer suchet, der findet ...

Wir finden also somit die These von den zwei Welten im Internet insofern bestätigt, als dass auf den „sicheren Angeboten“ nur allgemeine, aber keine Informationen zu speziellen Spielen angeboten werden. „Gewaltspiele“ werden hier allgemein problematisiert, wer aber nach Informationen zu einem speziellen Spiel sucht, wird entweder durch die „sicheren“ Angebote selbst auf nicht betreute Inhalte geleitet oder nutzt gleich die entsprechenden, auch bei Kindern bekannten Suchmaschinen. So berichten etwa Feil et al. (2004, S. 188), dass die Einschränkung auf Kindersuchmaschinen im Rahmen ihrer Studie bei den Probanden im Alter von 8 bis 12 Jahren nicht durchsetzbar war. Sie betonen allgemein, dass das „Kinderwebsite-Angebot ... derzeit so beschaffen [ist], dass es für ‚Kinder‘ über 11 oder 12 Jahren schlicht nichts bietet. Der Tummelplatz und Informationskanal für Kinder dieses Alters sind die Erwachsenenseiten“ (Feil et al. 2004, S. 59).

Insofern ist es sehr bedauerlich, dass sich im Internet zwei Welten auftun: in der einen finden sich keine Informationen zu speziellen „Gewaltspielen“, in der anderen werden Spiele auch dann als Non-plus-Ultra angepriesen, wenn sie sehr gewalttätig sind. Ein Angebot wie „Search&play plus“ geht hier sicherlich in die richtige Richtung, kann aber mit den zahlreichen Veröffentlichungen auf dem Spielemarkt nicht mithalten. Die am 15. Januar 2005 gestartete Onlinedatenbank für Unterhaltungssoftware, www.zavatar.de, verzeichnet hingegen über 11000 Titel, die jedoch nur kurz (wenn überhaupt) vorgestellt werden, und ist hier keine Alternative, zumal die

von der Industrie selbst eingestellten Texte z. T. einen stark werbenden Charakter haben (Beispiel: „Cold Fear“).

Kurzum: Neben dem Konflikt zwischen den beiden Kulturen ist die Kluft zwischen diesen sicherlich auch als problematisch einzustufen. Es fehlen Angebote in der Mitte, welche die Lücke zwischen Kinderweb und Erwachseneneseiten schließen. Dies ist sicherlich auch eine Frage der Finanzen, wobei man sich vor Augen führen muss, dass die Spieleindustrie um ihre Millionengewinne zu erwirtschaften, entsprechende Werbe- und Marketingsbudgets einsetzt. Zugleich ist zu betonen, dass diese Informationen nicht nur für Kinder und Jugendliche zugänglich sind, sondern auch für Eltern, Erzieher und andere „besorgte Erwachsene“.

7 Gewaltdarstellungen als moralisches Problem

Wie bereits in der Einleitung betont, wird die weite Verbreitung und Nutzung von „Gewaltspielen“ durch Kinder und Jugendliche von Autoren wie Volpers als moralisches Problem wahrgenommen. Er kommt dabei zu dem Schluss, dass sich „für Staat, Gesellschaft und Erzieher eine fehlende Verantwortungskultur dem Internet gegenüber feststellen lässt. Dies korrespondiert mit dem Fehlen einer auf das Internet bezogenen Medienethik“ (Volpers 2004, S. 182). Im „gesellschaftlichen Diskurs ... muss sich eine medienethisch begründete Ablehnung gegenüber problematischen Internet-Inhalten entwickeln ...“ (S. 181).

Nun ist es fast schon erfreulich, dass Volpers der Medienethik eine derartige Bedeutung beimisst; seine Einschätzung der Aufgaben der Medien- bzw. Informationsethik wird jedoch nicht von allen Vertretern der Disziplin geteilt. Ein allgemeiner Grund ist, dass wohl nur die wenigsten von uns eine Form des *moralischen Fundamentalismus* wünschen, worauf das von Volpers geforderte Programm hinausläuft: ein für alle Mal soll rational begründet werden, warum bestimmte Inhalte gesellschaftlich nicht wünschenswert und somit ggfs. zu zensieren sind. Auf einer weniger prinzipiellen Ebene muss darauf hingewiesen werden, dass der Umgang mit problematischen Inhalten nicht der einzige Gegenstand der Informationsethik ist, worauf Volpers (2004, S. 184) im Grunde auch selbst hinweist. Tatsächlich ist eines der Kernprobleme, wie die verschiedenen Werte und Normen, die an die Medien herangetragen werden, in Einklang gebracht werden können. Auf die potentiellen Konflikte zwischen Jugendschutz und neutraler Kriegsberichterstattung hatte der Autor an anderer Stelle bereits hingewiesen (Nagenborg 2004), hier sei die Problematik der Raubkopien genannt: Sicherlich würde eine Einschränkung der Verbreitung von illegalen Kopien *auch* dem Schutz von Kindern und Jugendlichen dienen – das bedeutet aber nicht, dass jeglicher Vorstoß zur Einschränkung der Verbreitung aus Sicht der Informationsethik gut zu heißen wäre, wo das Thema „geistiges Eigentum“ u. a. unter dem Stichwort der „informationalen Gerechtigkeit“, aber auch hinsichtlich des Konflikts zwischen Anspruch auf Privatsphäre vs. kontrollierte Nutzung lebhaft diskutiert wird.

Es soll hier aber dennoch einen Lösungsvorschlag unterbreitet werden, der von der „interkulturellen Informationsethik“ inspiriert ist. Für diese nennt R. Capurro

(2004) als ein Ziel die Ausbildung von „Fähigkeit zum interkulturellen Dialog im Sinne von Anerkennung der Vielfalt von Informations- und Medienkulturen mit ihren jeweiligen Werten und Traditionen.“ Wenn wir die Idee der zwei Kulturen („Computerspieler“/„besorgte Erwachsene“) ernst nehmen, so können wir hier durchaus von einem *interkulturellen Konflikt* sprechen. Die Frage wäre dann, wie zwischen den Kulturen vermittelt werden kann. – Sicherlich nicht, indem auf die Gefährlichkeit von Gewaltdarstellungen qua Autorität verwiesen wird, zumal auch unter „Computerspielern“ bestens bekannt ist, dass keine eindeutigen Ergebnisse der Medienwirkungsforschung vorliegen.

Eine Möglichkeit würde m. E. darin bestehen, von der Annahme der speziellen Wirkung von „Gewaltdarstellungen“ wegzugehen. So weisen etwa Fritz und Wehr darauf hin, „jedes Medium, also auch das Computerspiel, entfaltet Wirkungen (allein schon dadurch, dass Mediennutzung das Zeitbudget der Nutzer verändert)“ (Fritz u. Wehr 2004, S. 8). Diese einfache und wohl kaum abzustreitende Medienwirkung, bietet einen sehr guten Ansatzpunkt zur Reflexion über die Nutzung von Computerspielen z. B. im Rahmen einer Publikumsethik, wie sie von R. Funiok (1999) dargelegt wurde und auf die auch von Volpers Bezug genommen wird.

Das Modell der Publikumsethik orientiert sich dabei am Verantwortungsbegriff, wie er in der Technikethik analysiert und diskutiert wurde. Dabei werden sechs Verantwortungselemente unterschieden und aus diesen verschiedene Pflichten(kreise) abgeleitet. So ist der Mensch in diesem Modell u. a. verantwortlich für sich selbst und seine Freizeit (Funiok 1999, S. 249), wobei wir hinsichtlich der Mediennutzung die Fähigkeit und Bereitschaft entwickeln müssen, zum einen eine bewusste Auswahl aus dem Medienangebot zu treffen, diese kritisch zu beurteilen und dabei bedürfnisorientiert vorzugehen. Dabei wird auch betont, dass aufgrund der Begrenztheit der Freizeit, „eine bewusste Programmauswahl nicht ohne partiellen Medien- und Programmverzicht aus[kommt]“ (Funiok 1999, S. 250). Letzteres dürfte auch für einige Erwachsene wohl ein Problem darstellen, die in dem vielschichtigen Modell der Publikumsethik jedoch als Eltern zugleich eine Mitverantwortung für die Entwicklung der anvertrauten Kinder und Jugendlichen tragen und deshalb u. a. alternative Freizeitangebote anbieten sollen (Funiok 1999, S. 242) – Insgesamt betrachtet die Publikumsethik dabei „die Mediennutzung im Rahmen individueller Lebensführung, andererseits in ihrer familiären und politischen Relevanz“ (Funiok 1999, S. 252). Sie stellt sicherlich ein sehr anspruchsvolles Programm dar, bietet aber eine Möglichkeit, die Verantwortungsdiskussion nicht auf das Einfordern von Verantwortlichkeit für problematische Inhalte einzuschränken.

Will man auf der Grundlage einer solchen Ethik die Nutzung von Gewaltspielen beurteilen, so ist im individuellen Fall wohl zunächst der Umgang mit den Medien im Allgemeinen zu betrachten, wobei am Ende – wenn sozusagen alle Pflichten im zumutbaren Maße erfüllt sind – dann eben auch Raum für Freizeit bleibt, der dann auch für „Gewaltspiele“ genutzt werden kann, wenn es denn den Bedürfnissen der (erwachsenen) Spieler entspricht.

Der Vorteil einer solchen Betrachtungsweise scheint mir zu sein, dass nicht länger die Frage nach dem moralischen Status von Gewaltdarstellungen im Mittelpunkt steht, sondern unser Umgang mit Medien überhaupt. Durch die allgemeine Frage:

„Was willst du mit deiner Zeit anfangen?“ erhalten wir u. U. die Möglichkeit, mit guten Gründen gegen die Nutzung von Gewaltspielen zu argumentieren, ohne die Gewaltdarstellungen an sich zum zentralen Problem zu erklären. Kurzum: Dies ist vielleicht eine Möglichkeit der Forderung eines Spielers nachzukommen, der im Forum von Gamezone.de schrieb: „Klar müssen Altersbeschränkungen sein. Das finde ich durchaus gut und richtig. Aber wenn, dann bitte mit intelligenten Argumenten arbeiten und nicht Sch... reden!“

Angebote und Quellen im WWW

www.mediabiz.de	Zum Teil kostenpflichtiges Portal mit Brancheninformationen.
www.usk.de	Homepage der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle mit zentralen Texten zur Prüfungspraxis sowie eine Datenbank, in der alle geprüften Titel inklusive Einstufung abgerufen werden können.
www.vud.de	Homepage des Verbands Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.

Literatur

- Bayertz, K. (1991): *Praktische Philosophie*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Browne, K.; Hamilton-Giachritsis C. (2005): The influence of violent media on children and adolescents: a public-health approach. *Lancet*, Vol. 365, S. 702–710.
- Capurro, R. (2004): Informationsethik – Eine Standortbestimmung. In: *International Journal of Information Ethics* 1/2004. Online: www.i-j-i-e.net
- Feibel, T. (2004): *Killerspieler im Kinderzimmer*. Düsseldorf: Walter.
- Feil, C.; Decker, R.; Geiger, C. (2004): *Wie entdecken Kinder das Internet? Beobachtungen bei 5- bis 12-jährigen Kindern*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- FFA 2004: Brenner-Studie 3. Studie über das Kopieren und Downloaden von Spielfilmen. Online: http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/brenner_studie3.pdf
- Fritz, J.; Fehr, W. (2004): Kulturkonflikt ‚Computerspiele‘. *Spiel- und Lernsoftware – pädagogisch beurteilt* Bd. 14, S. 6–9.
- Funiok, R. (1999): Grundfragen einer Publikumsethik. In: Holderegger, A. (Hg.): *Kommunikations- und Medienethik. Interdisziplinäre Perspektiven*. Fribourg (CH): Universitätsverlag, S. 234–252.
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2004): *JIM-Studie 2004. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart: MFFS.
- Mertens, M.; Meißner, T. (2002): *Wir waren Space Invaders*. Frankfurt: Eichborn.
- Nagenborg, M. (2004): *Kriegstrommeln bauen?* *Zeitschrift für Kommunikationsökologie*. 1/2004, S. 24–28.
- Nagenborg, M.; Weber, K. (2005): *Der Wandel der Medienanbieter und die Notwendigkeit eines Paradigmenwechsels in der Medienethik. Ein Workshopbericht*. *Zeitschrift für Kommunikationsökologie* (im Druck).
- Selgers, J. (2004): *Computerspiele im Internet – „Spiele(n) ohne Grenzen“?* In: Volpers (Hg.): *Funktionsweisen des Internets und sein Gefährdungspotenzial für Kinder und Jugendliche*. Berlin: Vistas, S. 119–137.
- Volpers, H. (Hg.) (2004): *Funktionsweisen des Internets und sein Gefährdungspotenzial für Kinder und Jugendliche*. Berlin: Vistas.
- VUD (2004): *Der Markt der Unterhaltungssoftware*. Online: http://helliwood.mind.de/vud_home/pdf/117.pdf

Weber, K. (2003): Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Rötzer, F. (Hg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Heise, S. 36–43.

Korrespondenzadresse: Dr. Michael Nagenborg, Ruppurrer Straße 116, 76137 Karlsruhe;
E-Mail: philosophie@michaelnagenborg.de