

Proseminar  
„Ethische Aspekte der Informationsverarbeitung“

„Computerspiele und Gewalt“

Vortrag von David Neugebauer

## Inhaltsübersicht:

0. Einleitung
1. Begriffsklärung
2. Ethische Aspekte
3. moralischer Blickpunkt
4. Einordnung des Mediums
5. Studienübersicht zum Thema
6. Wirkung von Computerspielen
7. Beispiele von Gewalt in Computerspielen
8. Einrichtung zur Selbstkontrolle
9. Informationsquellen für Interessierte
10. Ausblick in die Zukunft
11. Quellenangaben

## **1. Begriffsklärung - Spiel**

Spiel:

"Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'." (Huizinga 1938/1991, S. 37):

Johan Huizinga (\*1872 †1945 niederländischer Kulturhistoriker)

Computerspiel:

Ein Computerspiel ist ein interaktives Medium, ein Programm auf einem Computer, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen.

## **1. Begriffsklärung - Gewalt**

Was ist Gewalt?

- Gewalt findet in der Realität statt
- drastische Gewalt (körperlich/physische)
- strukturell (ungleich verteilte Bildungschancen /Arbeitsplätze usw.)
- Gewalt: psychisch/verbale Machtausübung (Beleidigung/Mobbing)
- alle Formen von Gewalt ziehen Schädigungen nach sich

Was versteht jeder Einzelne unter Gewalt?

- fühlt sich abgestoßen von Gewaltszenen oder nicht?
- Interpretation von medialen Botschaften (Im Grunde klar es ist virtuell)
- selbst übe ich strukturelle Gewalt aus (auch unbewusst, eigener Rechtssinn)
- Alterunterschied Bsp.: „Kinder sagen immer die Wahrheit“ üben psychische Gewalt aus
  
- im Computerspiel: psychische Gewalt, in interpretierender Form diesen definierten Gewaltbegriff vor Augen halten!

## **1.1. Situation des Spielen's**

in diesem Vortrag: Gewaltausübungen mit Hilfe von Computerspielen im Vordergrund

- Spieltrieb will befriedigt sein (wann wird das erreicht?)
- übe psychische Gewalt aus in Onlinespielen
- Frage ob in Einzelspielermodi ebenso?
- eigener Antrieb der Bessere zu sein
- Kommunikations- und Spielverhältnis verschoben gegenüber klassischen Brett- und Kartenspielen

## **1.2. Spieler**

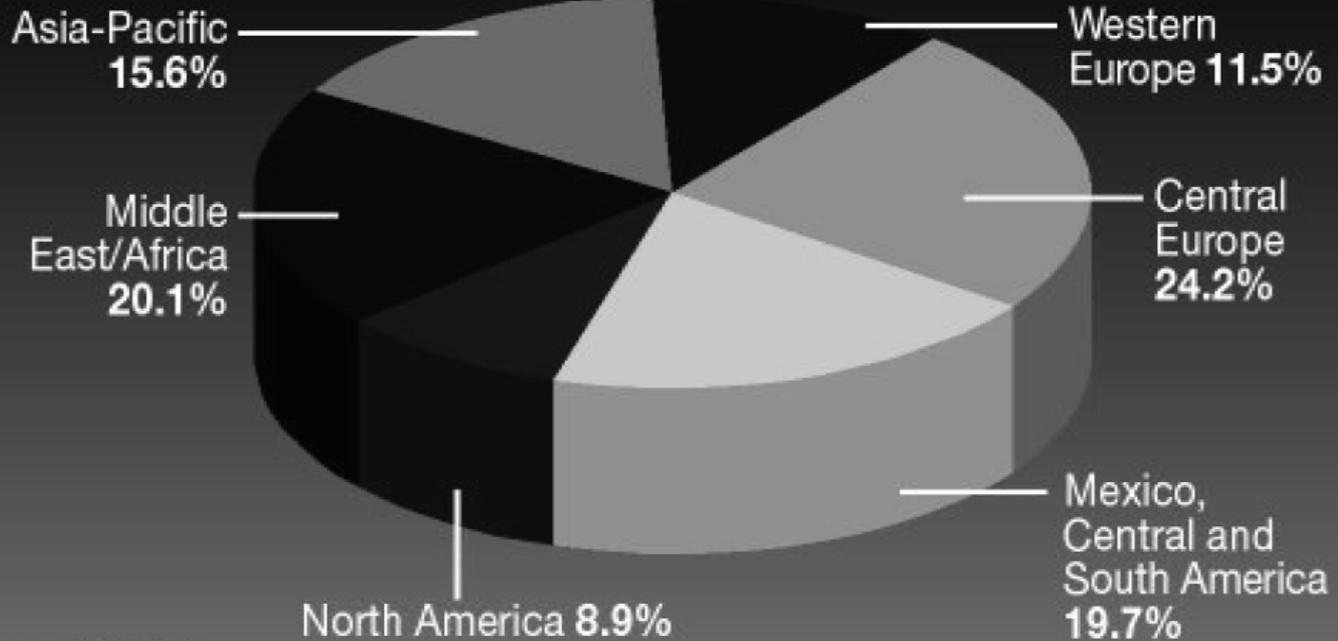
- Leute die Spiele mit kriegerischen Handlungen spielen demonstrieren auch gegen Gewalt (Bsp.: Irakkrieg)
- Welche Rolle spielen die Medien?
- Welche Medien konsumiert der Spieler?
- kann Vergnügen daran haben am Prügelspiel, kennt aber den Unterschied zw. Realität und Computerspiel
- eigene Bewertung von Situationen wird vorgenommen, Verhaltensweisen antrainiert (Lerntheorien)
- bei Erwachsenen wird vorausgesetzt, dass sie unterscheiden können
- wer wählt welches Spiel? (Egoshoooter: nicht viel nachdenken; Adventure: rätseln)
- Aggression seinen freien Lauf lassen, in der Realität immer der Verlierer (Bsp.: kann mich nicht gegenüber meinem Bruder/Clique behaupten - zocke Prügelspiel)
- Wettkampf - wer ist der Beste?
- symbolische Auseinandersetzung - steigert sich immer weiter (Gefahr!)

## **2. ethische Aspekte**

Die allgemeine Ethik

- stellt Kriterien für gutes und schlechtes Handeln und die Bewertung seiner Motive und Folgen auf
- baut als philosophische Disziplin allein auf das Prinzip der Vernunft
- Unterschied des klassischen Selbstverständnisses
- wie in bestimmten Situationen gehandelt werden soll.
- Ergebnisse bestehen in anwendbaren Normen, welche beinhalten, dass unter bestimmten Bedingungen bestimmte Handlungen geboten, verboten oder erlaubt sind
- stellt sich die Frage: Ist es möglich für Gewalt in Computerspielen Normen und Handlungsweisen zu definieren?
- wie besorge ich mir Computerspiele?
- Ist es OK, gekaufte Spiele zu manipulieren in Ihrer Ausführung? (no-CD Crack)

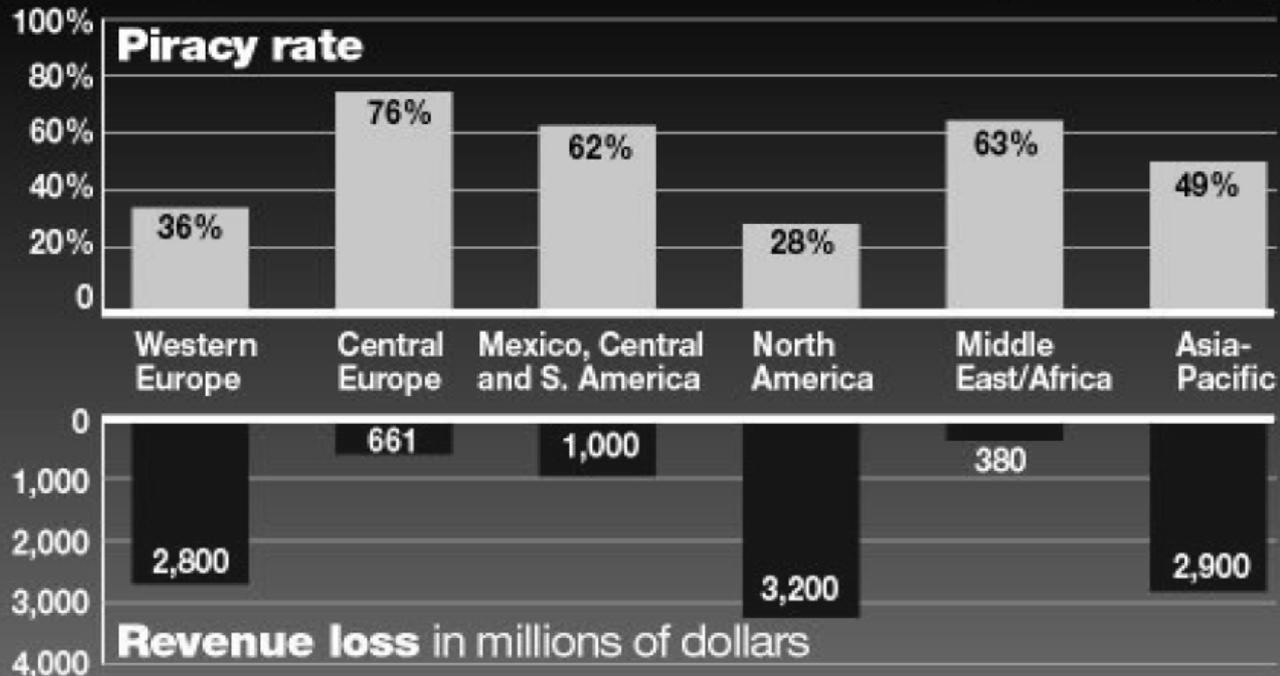
# Software piracy distribution by region



SOURCE: SIIA

Quelle: Brain Magerko: „Ethics in Computer Games“ (12.08.03)

# Piracy rate and revenue loss per region



SOURCE: SIIA

Quelle: Brain Magerko: „Ethics in Computer Games“ (12.08.03)

### **3. moralischer Blickpunkt**

- moralische Empörung gegenüber Gewalt in Computerspielen
- wasche mein Gewissen wieder rein durch Interpretation

Unterschied zwischen Moral und Ethik

- Moral hat teilweise emotionale Ursprünge (Ekel, Hass, Angst)
- ist kultur- und gesellschaftsabhängig
- Ethik versucht systematisch allgemeine Maßstäbe zu setzen
- kann auch als das Nachdenken über Moral verstanden werden, sie ist das System, innerhalb dessen die konkrete Handlung als "moralisch" bemessen wird
- Mit eigenen Moralvorstellungen wird das Handeln kontrolliert und sich selbst gegenüber gerechtfertigt. (Lerneffekt)

### **3.1. Fazit von Ethik und Moral**

- Man sollte nicht vergessen: Unterschied der Argumentationsgegner
- Befürworter: haben Erfahrung damit, nehmen Unterschied bewusst wahr
- Handlungsweisen noch unbegründet/unerforscht
- Gegner: meist kein Umgang damit, Angst gegenüber der Gefährdung der eigenen Welt spielt eine Rolle
- bei Erwachsenen wird vorausgesetzt, dass sie unterscheiden können
- welche Bedeutung wird dem Spielen beigemessen -> Bereich der Spekulation
- unbefangener Blick auf die Computerspiele - aus welchem Blickwinkel
- Komplexität des Menschen und der Computerspiele machen Reduzierung auf ethische Aspekte nicht möglich, eigenes Moralverständnis entscheidet über Recht und Unrecht

#### **4. Einordnung des Medium's**

- Mix aus Medium, technischer Apparat, Spiel in einem Medium
- Spiel ist regelhaft (jeder muss sich dran halten)
- im Computerspiel: Aufgaben die er zu erledigen hat, Verstoß nur mit cheaten
- Nachbildung von realen Gebieten
- gewisse Gewaltauslegung legitimiert, Terroristen werden nun mal erschossen
- warten darauf erschossen zu werden oder selbst handeln
- komme in die Rolle, wo es legitim ist zu töten, wie weit geht das?
- vor einigen Jahren Optik pixelig, Gewalt in Spielen wurde nicht wahrgenommen
- inzwischen fotorealistisch aber immer noch Simulation!
- Spielarten: Rollenspiele, Egoshooter, Rundenbasiert, Hack and Slay
- warum spielen? muss auf nichts Rücksicht nehmen
- finden sozialer Kontakte welche im wahren Leben ausbleiben
  
- umgehen kann man das: nicht spielen

## **5. Studienübersicht zum Thema**

Jürgen Fritz (Professor für Spielpädagogik, Interaktionspädagogik und komplexe Kommunikation im Fachbereich Sozialpädagogik in der Fächergruppe Ästhetik und Kommunikation)

- 1997: (gemeinsam mit Wolfgang Fehr): Warum Gewalt im Computerspiel fasziniert; in: Beiträge zur Jugendhilfe, Band 130, Landschaftsverband Westfalen-Lippe.
- 1998: Fördern Computerspiele die Gewaltbereitschaft?; in: „Spektrum der Wissenschaft“, Heft 12/1998.
- 2002: (gemeinsam mit Wolfgang Fehr): Virtuelle Gewalt in Spielwelten; in „medienpraktisch“, Heft 3/2002.

Caroline Oppl

- Lara Croft's Töchter? Eine Längsschnittstudie zu Computerspielen und aggressiven Verhalten von Mädchen; Dissertation, FU Berlin 2006

Kerstin Kohlenberg: Schlachten in der Cyber-Welt; Die Zeit, 17.03.2005 - S. 17 - 21  
Union: Verbot von „Killerspielen“ nötig; Neues Deutschland, 18.11.2005 - S.5

## **5.1. Inhalt einzelner Studien**

- Kerstin Kohlenberg: Schlachten in der Cyber-Welt; Die Zeit, 17.03.2005 - S. 17 - 21
- einfach Beobachtung des Alltags eines Jungen (Maurice, 21 Jahre alt), der professionell spielt  
normales Verhalten, schottet sich in seiner Welt ab, soziale Kontakte werden über den Computer aufrechterhalten (eMail, ICQ usw.)
  - Auseinandersetzung mit sich und seiner Umwelt  
wird gezwungen sich gegenüber Anderen zu rechtfertigen
  - Reaktion seines und direkt betroffenen Umfeldes auf sein Handeln  
Zitat: „Als Maurices Mutter stolz anderen Eltern erzählt, dass ihr Sohn Vizeweltmeister in einem Computerspiel geworden war, reagierten die anderen Eltern mit Kopfschütteln.“
  - Beweggründe  
Freude am Spielen, will der Beste sein, lernte nur diese Welt intensiv kennen
  - seine Mutter spielte eine Woche lang Computer um Verständnis zu erlangen  
weiß die beruhigende Wirkung des Spielens zu schätzen, totale Konzentration, vergessen der Alltagsprobleme

- Computerindustrie  
Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit aufheben  
Gewinnmaximierung durch Etablierung von Spielen (Gesellschaftsakzeptanz)  
sportliche Ausrichtung mit LAN's und Preisgeldern
  
- Ergebniserwähnung anderer Studien  
Beleuchtung fast ausschließlich auf den Zusammenhang zw. Spielen und Aggression (Problem - wer sucht der findet)
  
- Reaktion der Politik erst nach Ereignissen (Erfurt)  
Einführung einer neu überarbeiteten Indizierung von Computerspielen (siehe 8.)
  
- weitere erwähnte Studien belegen:  
aggressivere Kinder wählen aggressivere Spiele  
nicht der Inhalt des Spiels macht Aggressiv, sondern Misserfolge  
gute Gefühle werden in die reale Welt mitgenommen, aber schlechte?

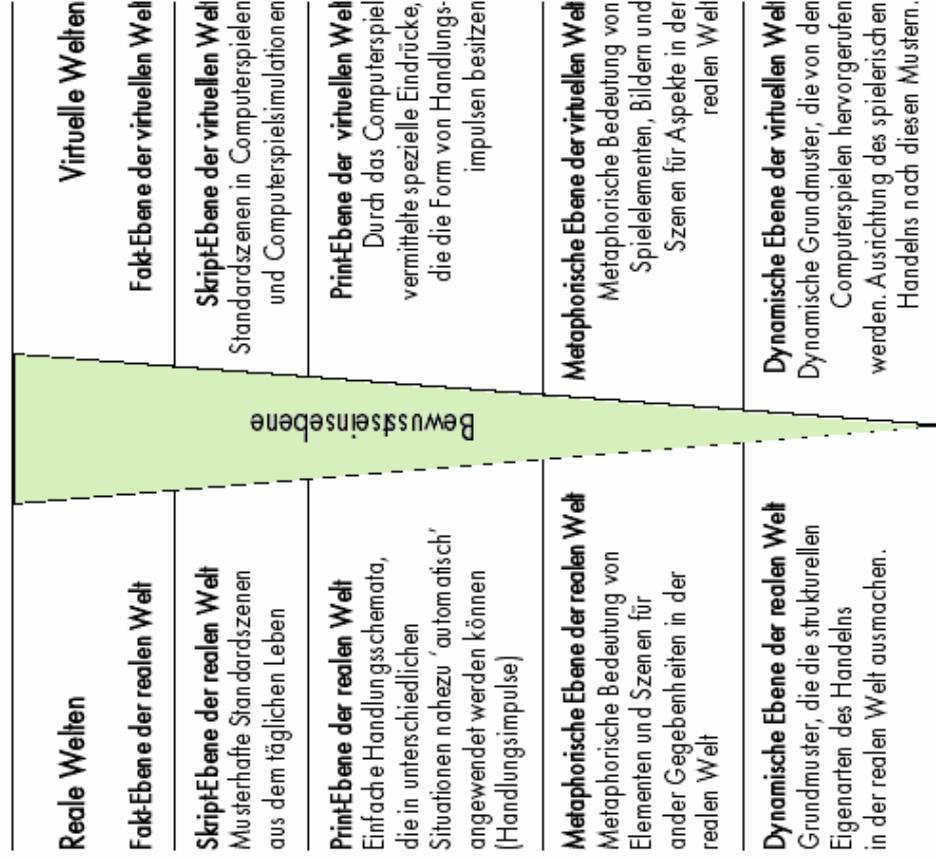
Zeitungsartikel: Union: Verbot von „Killerspielen“ nötig;  
Neues Deutschland, 18.11.2005 - S.5

Zitat: „Bei häufigen Konsum von Gewalt verherrlichenden Inhalten könne sich die Hemmschwelle verschieben, so dass Gewalt im Alltag schneller toleriert würde.“

Zitat: „... räumte aber ein, dass Verbote in der Welt des Internets und des Computers weniger wirksam sei als beim Fernsehen.“

- da Kontrolle unmöglich
- jeder hat Zugriff auf alle Inhalte im Internet

## Ebenen des Transfers



← intermodaler Transfer ————— intermedialer Transfer ————— →

Mögliche Formen:

- 1) problemlösender Transfer
- 2) emotionaler Transfer
- 3) instrumentalhandlungsorientierter Transfer
- 4) ethisch-moralischer Transfer
- 5) assoziativer Transfer
- 6) realitätsstrukturierender Transfer
- 7) informationeller Transfer
- 8) kognitiver Transfer,
- 9) zeitlicher Transfer
- 10) fantasiebezogener Transfer

Quelle: Hf. Dr. Jürgen Fitz [4]

## 6. Wirkung von Computerspielen

Metaanalysen	Alter	eingeschlossene		Zusammenhang	
		Studien	Personen		
<b>Sherry, 2001</b>	4 - 22 J.	25	2.722	gewalthaltige Computerspiele mit aggressivem Verhalten	$r = .15$
<b>Anderson &amp; Bushman, 2001</b>	46% < 18 J.	35	4.262	gewalthaltige Computerspiele mit aggressivem Verhalten	$r+ = .19$
				mit aggressiven Kognitionen	$r+ = .27$
				mit aggressivem Affekt von	$r+ = .18$
				mit physiologischer Erregung	$r+ = .22$
				mit prosozialem Verhalten	$r+ = -.16$
<b>Anderson, 2004</b>	um 18 J.	32	5.240	gewalthaltige Computerspiele mit aggressivem Verhalten	$r+ = .20$
				methodisch bessere Studien	$r+ = .26$
				methodisch schwächere	$r+ = .14$

Anmerkung.  $r+$  = z-transformierten, gewichteten Korrelationskoeffizient; \* $p < .10$ ; .05; \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$ ; J = Jahre

Quelle: Caroline Oppl - Lara Croft's Töchter?

Korrelation ist ein Maß für den (linearen) Zusammenhang zwischen zwei Variablen. Der Korrelationskoeffizient ( $r$ ) hat einen möglichen Wertebereich von +1 bis -1. Es gilt:

$r = +1 \Rightarrow$  perfekt positiver Zusammenhang (zutreffend)

$r = 0 \Rightarrow$  kein Zusammenhang

$r = -1 \Rightarrow$  perfekt negativer Zusammenhang (nicht zutreffend)

- Dill und Dill (1998) beschrieben in ihrem Überblicksartikel einen Anstieg im aggressiven Verhalten durch das Spielen gewalthaltiger Computerspiele
- Einschränkung: aufgrund methodischer Probleme weitere Untersuchungen notwendig sind, um konsistente Aussagen über den Einfluss gewalthaltiger Computerspiele treffen zu können
- Griffiths (1999) bestätigte in seinem Überblicksartikel einen ähnlichen Zusammenhang für junge Kinder; Kinder neigten dazu, aggressiver zu werden, kurz nachdem sie ein gewalthaltiges Computerspiel spielten

- Ähnliche Ergebnisse mit jungen Kindern berichteten Bensley und Eenwyk (2001)  
Bei Kindern (4 bis 8 Jahre) führte das Spielen eines gewalthaltigen Videospiele zu erhöhtem aggressiven Verhalten
- Bei Teenagern und College Studenten konnte dies nicht konsistent bestätigt werden (Bensley & van Eenwyk, 2001)
- In einem Überblicksartikel zur allgemeinen Mediennutzung, der auch das Medium Computerspiele enthielt, zeigte sich, dass die häufige Nutzung von Medien bei Jugendlichen nicht nur zu einem erhöhten gewalthaltigen und aggressiven Verhalten führte, sondern auch mit erhöhtem Risikoverhalten, einschließlich Alkohol und Tabakkonsum und erhöhter sexueller Aktivität einherging (Villani, 2001).

## **6.1. zusammengefasst: Ergebnisse der Studien**

- so gut wie alle Studien kamen zu denselben Ergebnissen
- Wissenslage über einheitliche Reaktionsmuster ist sehr gering, da wahrscheinlich nicht vorhanden
- Probleme kommen auf, wenn man in der Realität sich für Sachen zu interessieren beginnt um im Spiel bestehen zu können. (realistische Waffen - wie funktionieren die denn? - Indikatoren)
- Gewaltkreislauf wird virtuell trainiert, Taten entstehen nicht einfach so, haben lange Vorgeschichte, meisten Taten sind geplant (immer dieselbe Situation, welche ich dann umdrehe)
- beim Computerspiel wird dem Vorschub gegeben
- Hemmschwelle sinkt nicht, sie verschiebt sich, tritt eher ein

## **6.2. zugeschriebene Ereignisse**

- Die Tat von Robert Steinhäuser, Erfurt am 26.04.02 (17 Tote)
- 1. Dezember 1997 in den USA: In Paducah im US-Bundesstaat Kentucky schießt ein 14-Jähriger auf eine Gruppe von Mitschülern, die einer Bibelgruppe angehören.
- Das Schulmassaker von Littleton; am 20. April 1999 12 tote Schüler im Alter von 14 bis 18 Jahren und einen Lehrer; anschließend Selbstexekution
- weltweit zu beobachtende Argumentation, Zuschreibung von Gewalt in Computerspielen auf die Tat

## **7. Beispiele von Gewalt in Computerspielen**

- in den Quellen aufgeführt sind:
  - Egoshooter: Counterstrike, Painkiller
  - Prügelspiel: Mortal Combat, Street Fighter
  - Strategiespiel: Command & Conquer
- weitere Beispiele:
  - Egoshooter: Postal 1 & 2, Soldier of Fortune, Quake, King Pin, Serious Sam
  - Prügelspiel: Virtua Fighter, Soul Calibur
  - Strategiespiel: Sudden Strike, Hearts of Iron
  - Actionspiel: GTA

## **8. Einrichtung zur Selbstkontrolle**

- BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)
  - Jugendgefährdende Medien sind auf Antrag von Jugendministerien und -ämtern und der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) bzw. auf Anregung anderer Behörden und aller anerkannten Träger der freien Jugendhilfe Strafbewehrten Verboten zu unterwerfen, damit sie nur noch Erwachsenen, nicht aber Kindern oder Jugendlichen zugänglich sind.
  - Förderung wertorientierter Medienerziehung.
  - Förderung von Selbstkontrolle der Gewerbetreibenden.
  - Sensibilisierung der Öffentlichkeit für Probleme des Jugendmedienschutzes.
  - Orientierung im Medienalltag.
- Für die Indizierung dieser Trägermedien ist die BPjM nur noch zuständig, wenn sie kein Kennzeichen haben.
- Beschlagnahmen und Einziehungen von Medien gehören ebenfalls nicht zum Tätigkeitsbereich der Bundesprüfstelle. Sie sind Aufgabe der Strafverfolgungsbehörden.

Quelle: [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

- USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)
- Altersfreigaben für Computerspiele sind seit dem 1.4.2003 gesetzlich vorgeschrieben. Sie sollen sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche nur Zugang zu Spiele-Software haben, die für ihr jeweiliges Alter unbedenklich ist.

Im Rahmen ihrer Prüfung untersuchen die Sachverständigen der USK alle Spielelemente in ihrem Zusammenhang mit Anforderungen durch die Übernahme einer Spielerrolle. Es entsteht eine Aussage über Medienerfahrungen und Wirkungsvermutungen im Blick auf bestimmte Altersgruppen.



Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar



Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 ("Jugendgefährdung") nicht erfüllt sind.

## **9. Informationsquellen für Interessierte**

vorwiegend im Internet:

<http://www.computerspielemuseum.de/>

<http://www.schauhin.info/>

<http://www.bundespruefstelle.de/>

<http://www.usk.de/>

<http://www.zavatar.de/>

- Jugendämter
- Soziologen an Schulen

## **10. Ausblick in die Zukunft**

- weitere Studien werden folgen (Diplomarbeiten usw.)
- Erforschung des Zusammenhangs zw. Gewalt in Computerspielen und der Reaktion des Menschen darauf
- besseres Verständnis für Problematik durch Generationenwechsel
  
- noch realistischere Grafiken
- Interaktion mit dem Computer steigt (3D Visualisierungen, neue Steuerungskonzepte etc.)
  
- Industrie wird noch mehr für Etablierung des Computerspiels tun
  
- Auseinandersetzung in der Schule/Gruppe mit dem Thema (Selbstbeobachtung)

## **11. Quellenangaben**

### Texte:

- Hartmut Gieselmann: Die Gewalt der Maschine. Überlegungen zu den Wirkungen von aggressiven Computerspielen c't, 4/2000; S132 (<http://www.heise.de/ct/00/04/132/>)
- Caroline Oppl - Lara Croft's Töchter? Eine Längsschnittstudie zu Computerspielen und aggressiven Verhalten von Mädchen; Dissertation, FU Berlin 2006
- Kerstin Kohlenberg: Schlachten in der Cyber-Welt; Die Zeit, 17.03.2005 - S. 17 - 21
- Union: Verbot von „Killerspielen“ nötig; Neues Deutschland, 18.11.2005 - S.5
- Brain Magerko: „Ethics in Computer Games“ (12.08.03)

### Internet:

- <http://www.bundespruefstelle.de/>
- <http://www.usk.de/>