



„Killerspiele“ - Entstehung eines Begriffs und wie er in Deutschland Karriere machte





Auslöser der Diskussion: Koalitionsvertrag
18.11.2005: unterzeichnet von der großen
Koalition (CDU und SPD)
unter der Überschrift „Aufwachsen ohne
Gewalt“ Forderung nach Verbot von
Killerspielen





Was ist eigentlich ein Killerspiel?
problematisch, da nicht eindeutig
in den 1990er Jahren eingeführt für
Paintball, Laserdome und Gotcha!
seit 2002 auch gebräuchlich für
Computerspiele





Definition virtuelle Killerspiele

„Spielprogramme, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen.“

Definition Gesetzesantrag Freistaat Bayern,
Deutscher Bundesrat, 02.02.2007

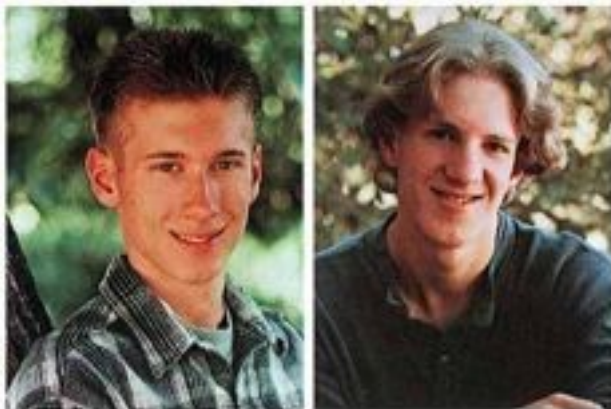




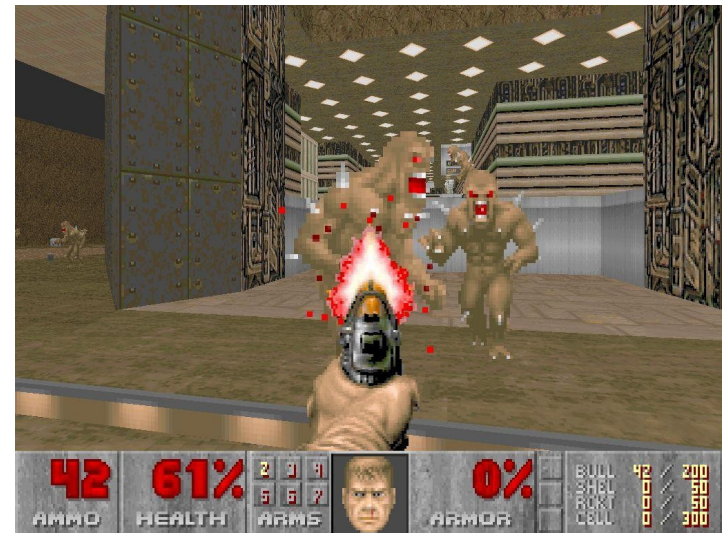
Hintergrund: Jugendliche Amokläufer

20. April 1999: Columbine Higschool in
Littleton (USA)

Eric Harris und Dylan Klebold
verantwortlich für die Tat: Computerspiele
wie zum Beispiel DOOM



(Quelle: www.answers.com)



(Quelle: www.taringa.net)





Hintergrund: Jugendliche Amokläufer

26. April 2002: Erfurt (Deutschland)

Robert Steinhäuser

verantwortlich für die Tat: ein
Computerspiel: Counter-Strike
kleine Korrektur nach Ermittlungen:
vielleicht war es doch Quake?



(Quelle: www.spiegel.de)



(Quelle: www.nickles.de)



(Quelle: www.losersjuegos.com.ar)

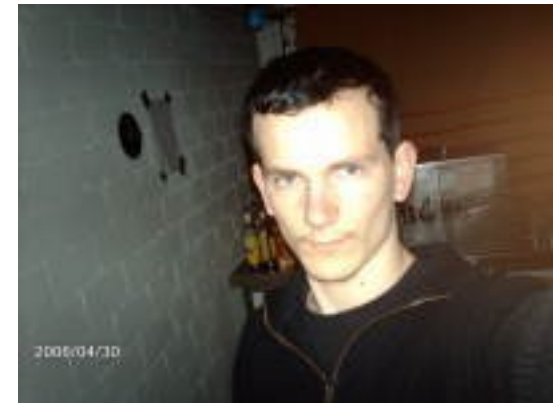




Hintergrund: Jugendliche Amokläufer

20. November 2006: Emsdetten (Deutschland)

Bastian Bosse verantwortlich für die Tat: „Killerspiele“ DOOM3



(Quelle:<http://de.indymedia.org>)



(Quelle:www.aktienboard.com)





Hintergrund: Jugendliche Amokläufer
„Sport“ bei Gewalttaten nach einem
verantwortlichen Computerspiel zu suchen
Blacksburg: Amoklauf an der Uni
Cottbus: Tötungsdelikt durch Niederlage
beim Zocken?
Tessin: Geiselnahme und Tötungsdelikt
kein verantwortliches Computerspiel
gefunden





Um welche Spiele geht es eigentlich?

Ego-Shooter – die üblichen Verdächtigen
Name stammt von Perspektive, aus der
Spieler die Welt und Handlungen
wahrnehmen
fast ausschließliche Handlungsanforderung:
Töten der zahlreichen Gegner



(Quelle: <http://vrlab.epfl.ch>)



(Quelle: www.brettschneidernet.de)



(Quelle: <http://blog.yoda.ch>)

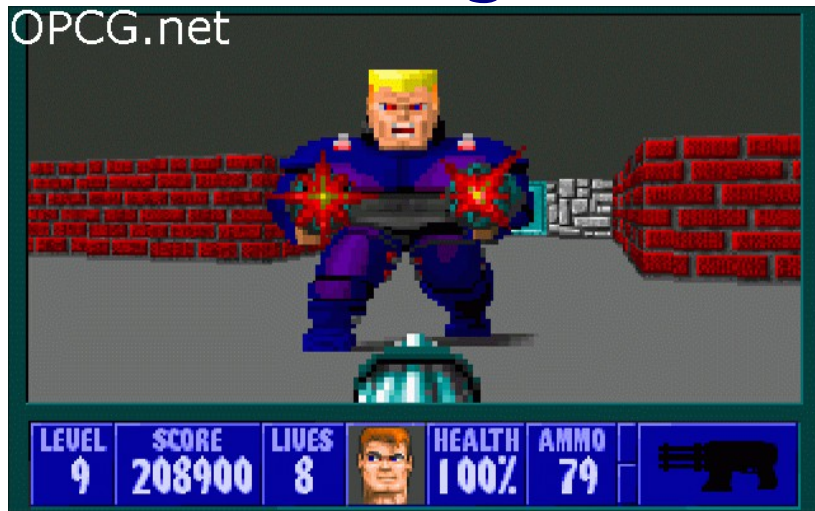




Geschichte Ego-Shooter

Wolfenstein 3-D

1992 erschienen; erster Ego-Shooter
in Deutschland wegen wahlloser
Verwendung von Nazisymboliken indiziert



(Quelle:<http://opcg.net>)



(Quelle:www.shooterplanet.de)

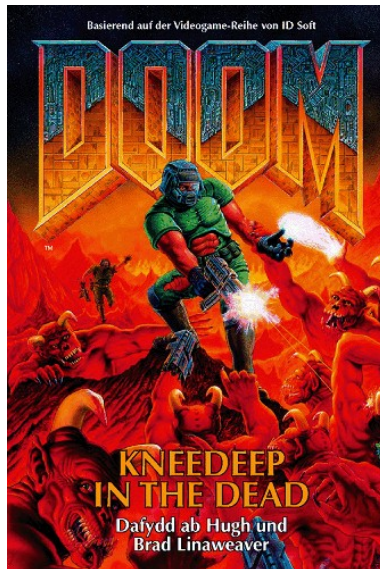




Geschichte Ego-Shooter

DOOM

3. Dezember 1993: DOOMsday
ermöglichte erstmals Spiele über LAN



(Quelle: www.gameground.de)



(Quelle: <http://us.i1.ying.com>)





Geschichte Ego-Shooter

Quake

1996

ermöglicht Spiele übers Internet

bietet Möglichkeit zum Erstellen eigener
Maps und Erweiterungen



(Quelle: www.netzwelt.de)



(Quelle: www.hitmangames.de)





Geschichte Ego-Shooter

Half-Life

1998

erster Ego-Shooter mit „wirklicher“
Hintergrund-Geschichte



(Quelle:<http://news.filefront.com>)



(Quelle:www.forumkraliyiz.biz)





Geschichte Ego-Shooter

Counter-Strike

1999 von zwei kanadischen Studenten
entwickelt
der Allzeit-Hauptverdächtige



(Quelle: www.shooter-szene.de)



(Quelle: www.netzwelt.de)





Manhunt

erschien im November 2003
in vielen Ländern indiziert oder sogar
verboten

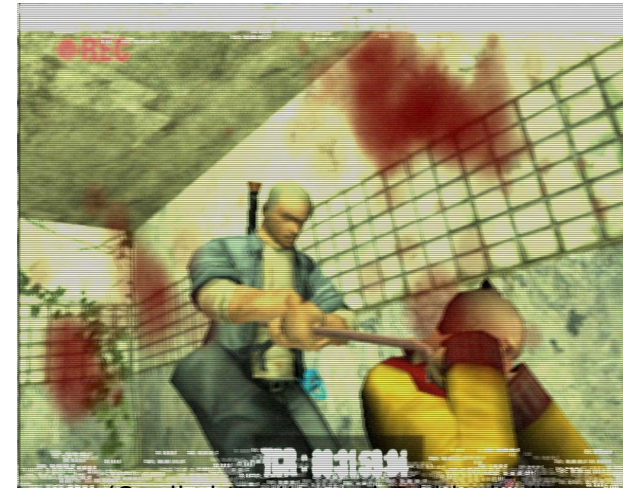
Nachfolger sorgt schon vor seinem
Erscheinen für Diskussionen



(Quelle:www.gamasutra.com)



(Quelle:www.gamer.hr)



(Quelle:http://users.interblock.pl)



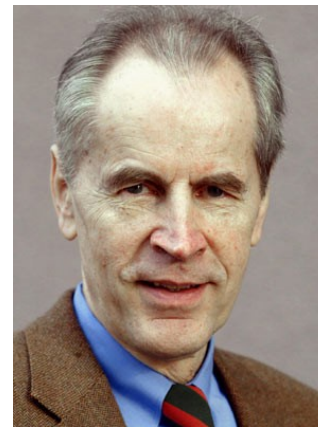


Aktuelle Diskussion

Forschung des Kriminologischen Instituts
Niedersachsen (Pfeiffer)

belegt scheinbaren Zusammenhang
zwischen Medienkonsum und
Schulversagen

Pfeiffer in der Diskussion um Killerspiele
immer wieder dabei
Aussagekraft seiner
Ergebnisse?



(Quelle:www.wdr.de)





Aktuelle Diskussion

Manfred Spitzer; Psychiater und
Neurobiologie
bekannt geworden im Bereich der
Lernforschung
Kritik richtet sich nicht nur gegen
Computerspiele, sondern gegen
Bildschirmmedien aller Art
Eigene Forschung?



(Quelle: www.quarks.de)





Aktuelle Diskussion

Verbotsdebatte im Moment wieder ein
wenig abgekühlt

Ziel: totales Verbot von Killerspielen
(Vertrieb, Herstellung und Besitz) für **alle**
Altersgruppen

von Bayern eingebrachter Gesetzesantrag
fand jedoch im Bundestag keine Mehrheit





Aktuelle Diskussion

Befürworter

Innenminister von Bayern und
Niedersachsen: Beckstein und Schünemann
fordert u.a. zweijährige Haftstrafe für
Anbieter

Gegner

Politiker aus Reihen der anderen Parteien,
aber auch NRW-CDU und Ursula von der
Leyen





Aktuelle Diskussion

Änderung Jugendschutzgesetz am 13.06.08
Jugendlichen soll Zugang erschwert werden
nicht mehr nur Verbot von

gewaltverherrlichenden, sondern auch von
gewaltbeherrschten Medienangeboten

Erweiterung der Kriterien zur Indexierung

Vergrößerung des USK-Siegels; 1200

Quadratmilimeter auf Verpackung, 250 auf
Tägermedium

kein Einsatz jugendlicher Testkäufer





Sollen Killerspiele ganz verboten werden?

