

Gliederung des Vortrags



Quelle: flickr

PHASE I: THEORETISCHER TEIL

- Einleitung
- Was ist ein Killerspiel?
- Buch: „Killerspiele im Kinderzimmer“
- Suchtverhalten
- Jugendschutz, USK, PEGI
- Politische Diskussion
- Winnendens Erbe
- Pro und Contra

PHASE II: PRAKTISCHER TEIL

- Vorstellung: Left-4-Dead 2
- Vorstellung: CoD Black Ops
- Vorstellung: CS: Source

- Spielphase

- USK-Altersfreigabe-Raten
- Diskussion im Kurs

Politische Lage – Schweiz

Quelle: Taxiarchos228/Wikipedia [1]

- Im März 2010 Verbot von Killerspielen und verbindliche Altersfreigaben (statt nur Empfehlungen) beschlossen [2]
- Gesetz noch nicht formuliert, da man sich mit Gesetzen der Kantone anstimmen will [3]
- Kanton St. Gallen möchte eine Prüfstelle (ähnlich wie die deutsche USK) [4]

[2] Golem.de: „Schweiz verbietet sogenannte Killerspiele“, 19.03.2010: <http://www.golem.de/1003/73958.html>

[3] GameRights.ch: „Frühlingsession 11: Games wieder Thema im Ständerat“, 07.03.2011: <http://www.gamerights.ch/component/content/article/13-politik/171-games-wieder-thema-im-staenderat>

[4] „Gegen Killerspiele für Kinder und Jugendliche. Für einen wirksamen und einheitlichen Kinder- und Jugendmedienschutz“, 26.05.2009: www.parlament.ch/D/Suche/Seiten/geschaefte.aspx?gesch_id=20090313

Politische Lage – Schweiz

„Der Staat hat sich faktisch aus dem Jugendmedienschutz verabschiedet. Die Flucht ins Strafrecht mit Zensurwirkung ist aber kaum die richtige Antwort.“ [\[1\]](#)

Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen (EKKJ)

Politische Lage – Deutschland

Quelle: Pcwelt-wallpapers.de [1]

- Schwarz-roter Koalitionsvertrag von 2005 sah Killerspielverbot vor; keine Umsetzung [2]
- Aktueller schwarz-gelber Koalitionsvertrag enthält keine solchen Stellen [3]
- Stattdessen Aufwertung des deutschen Computerspielpreises [3]
- 23.02.2011: Von CDU- und FDP-Politikern organisierte LAN-Party mit 70 Abgeordneten im Reichstag; [4] Vorwurf von Lobbyismus [5]

[2] CDU/CSU/SDP: „Gemeinsam für Deutschland – mit Mut und Menschlichkeit“, Seite 105, Zeile 5147, Oktober 2005: http://www.cdu.de/doc/pdf/05_11_11_Koalitionsvertrag.pdf

[3] CDU/CSU/FDP: „Wachstum, Bildung, Zusammenhalt“, Seite 63, ab Zeile 3175, Oktober 2009: <http://www.cdu.de/doc/pdf/091024-koalitionsvertrag-cducsu-fdp.pdf>

[4] gamona.de: „LAN-Party im Bundestag: Politiker spielen Counter-Strike“, 25.02.2011: <http://www.gamona.de/games/killerspiele,special-pc:article,1901524,page-3.html>

[5] Mediengewalt.eu: „Ertappter Plagiator und Spielraum“, März 2011: <http://mediengewalt.eu/downloads/Offener%20Brief%20odes%20Vereins%20Mediengewalt.pdf>

Winnenden – Rekapitulation

Kränze und Kerzen in Winnenden – Autor: RaBoe/Wikipedia [1] (CC-BY-SA)

- Amoklauf mit 16 Toten (8 Schülerinnen, 1 Schüler, 3 Lehrerinnen, 3 Passanten, Täter) sowie 11 teils schwer verletzten Opfern [2]
- 11. März 2009 in der Albertville-Realschule
- Täter flieht 100 km über Autobahn, wird von der Polizei eingekesselt und angeschossen [2]
- Selbstmord mit dem 112. Schuss seiner Waffe
- Waffe ungesichert im Eltern-Schlafzimmer [3]
- U.a. Counter-Strike auf seinem Computer [2]

[2] Polizei Baden-Württemberg: „Amoklauf von Winnenden endet im Industriegebiet in Wendlingen“ (11.03.2009): http://www.polizei-bw.de/presse/pm2008/seiten/prim_amok.aspx

[3] „Tim K. plante wohl noch größeres Massaker“ in Focus online (11.03.2009): http://www.focus.de/panorama/welt/winnenden/amoklauf-in-winnenden_aid_379459.html

Winnenden – Aktionsbündnis

- Im Anschluss an Amoklauf: Gründung des Aktionsbündnisses Amoklauf Winnenden
- Hat das „Verbot von Killerspielen [...] die das Töten von Menschen simulieren“ als Ziel [\[1\]](#)
- Führt psychologische Gründe an, aber die auf der ganzen Website einzige Quelle [\[2\]](#) dafür ist die erst März 2010 erschienene Metaanalyse von C.A. Anderson et al [\[3\]](#)[\[4\]](#), dem wiederum methodische Fehler vorgeworfen werden [\[5\]](#)

[1] „Ziele des Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden“ (kein Datum): <http://www.stiftung-gegen-gewalt-an-schulen.de/index.php/stiftunggegengewalt/stiftung/ziele>

[2] Dr. Rudolf H. Weiß: „Gamer und die Wissenschaft“ (Aktionsbündnisantwort auf offenen Brief, 29.07.2010): <http://www.stiftung-gegen-gewalt-an-schulen.de/index.php/aktionen/332-gamer-und-die-wissenschaft>

[3] C.A. Anderson et al: „Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior [...]“ in Psychological Bulletin 03/2010: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20192553>

[4] Iowa State University: „ISU study proves conclusively that violent video game play makes more aggressive kids“ (01.03.2010): <http://www.news.iastate.edu/news/2010/mar/vvgeffects>

[5] C.J. Ferguson, J. Kilburn: „Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects [...]“ in Psychological Bulletin 03/2010: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20192554>

Winnenden – Aktionsbündnis

- Beruft sich außerdem ohne Quellenangabe auf Ergebnisse aus Hirnforschung [1]
- Vergleicht Andersdenkende mit Waffenlobby [2], bezeichnet sie als „unsachlich und ignorant“ [3], und ihre Veröffentlichung als „Manipulation der Öffentlichkeit“ [3]

[2] Flyer „Brutale Computerspiele“ des Aktionsbündnisses Amoklauf Winnenden: <http://www.memo-software.de/aaw/media/MedienZF3ars.pdf>

[2] „Das Amokbündnis nimmt Stellung“: <http://www.stiftung-gegen-gewalt-an-schulen.de/index.php/aktionen/medienarchiv/328-das-amokbuendnis-nimmt-stellung>

[3] Dr. Rudolf H. Weiß: „Gamer und die Wissenschaft“ (Aktionsbündnisantwort auf offenen Brief, 29.07.2010): <http://www.stiftung-gegen-gewalt-an-schulen.de/index.php/aktionen/332-gamer-und-die-wissenschaft>

Video: ZDF heute (17.10.2009)



Erstellt auf Basis eines Flyers des Aktionsbündnisses [\[1\]](#)

- Killerspiel-Sammlung des Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden im nahen Stuttgart
<http://youtube.com/watch?v=Eyvn3-buPas>
- Bündnis bezeichnet die gesammelten Spiele als „sehr wenig“ [\[2\]](#), am Nachmittag war von knapp zwei dutzend die Rede, doch ein Video von angeblich 14:30 Uhr zeigt nur 4 Spiele [\[3\]](#)
- Analysen, was zum Amoklauf führt, gibt auch die Gruppe mit dem Buch „Amok im Kopf“

[2] „Killerspiele“-Sammlung in Stuttgart: Versöhnliches Fazit“ in Golem.de (19.10.2009): <http://www.golem.de/0910/70553.html>

[3] „Killerspiele“-Sammlung: „Erfolgreiche Aktion“ - Update: Betrugsvorwurf gegen das ZDF“: <http://www.pcgames.de/Jugendschutz-Thema-24986/News/Killerspiele-Sammlung-697600/>

Counter-Strike: Source (CS:S)

Artwork auf dem CS:S-Startbildschirm

- Taktik-Ego-Shooter ohne Story
- Terroristen gegen Anti-Terror-Einheit
- Wird im Netzwerk (LAN) oder online gespielt
- Bis zu 64 Spieler möglich; üblich sind 10-20
- In einer Umgebung („Map“) werden zig Runden von etwa 1 bis 3 Minuten gespielt
- Zu Rundenbeginn gibt es Geld je nach Erfolg
- Davon wird Ausrüstung (z.B. Waffen) gekauft
- Danach wird das Ziel für die Map verfolgt



CS:S – Defuse-Szenario

Bombenplatz B von „de_dust2“ – selbst erstellt

- Ein Terrorist hat eine Bombe, die er an einem von zwei Bombenplätzen (Bild) legen muss
- Die Terroristen gewinnen, wenn die Bombe explodiert (~35 Sekunden nach dem Legen) oder sie die Anti-Terror-Einheit tötet
- Die Anti-Terror-Einheit siegt, wenn sie die Terroristen vorm Legen der Bombe tötet, die Bombe entschärft oder es die Terroristen nicht in der Zeit schaffen, die Bombe zu legen

A screenshot from the game Counter-Strike: Source showing a hostage room. Two characters are visible: one in a light-colored jacket and another in a blue jacket. The room contains desks, chairs, and a television. The title "CS:S – Counter-Strike-Szenario" is overlaid in large white text.

CS:S – Counter-Strike-Szenario

Geiselnraum von „cs_assault“ – selbst erstellt

- Anti-Terror-Einheit muss ein Gebäude stürmen und vier Geiseln (Bild) hinausführen
- Terroristen müssen das verhindern
- Anti-Terror-Einheit siegt, wenn alle Geiseln gerettet, alle Terroristen tot oder am Ende der Runde die Hälfte der Geiseln gerettet sind
- Terroristen gewinnen, wenn die Anti-Terror-Einheit ihr Ziel nicht erreicht oder tot ist
- Geiseln anzuschließen führt zu Geldverlust



CS:S – Spielerschaft/Community

Andrang beim Stand des Fernsehsenders GIGA TV auf der Games Convention Leipzig 2006 – Quelle: ESL.eu [1]

- Spieler können eigene Maps erstellen und dabei den Modus weglassen, sodass nur das Töten aller Feinde zum Sieg führt
- Alle Hersteller-Maps haben einen der 2 Modi
- Bei Wettbewerben wird nur Defuse gespielt
- Es gibt Wettbewerbe mit hunderttausenden Euro Preisgeld für die Teams (meist 5 Spieler)
- Der Fernsehsender GIGA strahlte von 2000 bis 2009 oft solche Wettbewerbe im TV aus

CS:S – Entwicklungsgeschichte

„cs_assault“ im ursprünglichen Counter-Strike – Quelle: ggf-gaming.de [1]

- 06/1999: erstes Counter-Strike, als kostenlose Fan-Erweiterung des Spiels Half-Life
- 04/2000: Half-Life-Entwickler wirbt Fans an
- 03/2004: Condition Zero (leicht verbessertes Counter-Strike) inkl. Gelöschte Szenen (18 kleine Einzelspieler-Anti-Terror-Einsätze), aber beides konnte sich nicht durchsetzen
- 11/2004: Counter-Strike: Source mit stark verbesserter Grafik und Physiksimulation



Counter-Strike 1.6



Counter-Strike: Condition Zero



Counter-Strike: Source



Counter-Strike 1.6



Counter-Strike: Condition Zero



Counter-Strike: Source