

ZEHN

KLEINE SPIELFIGUREN

Social-Spot zur
»Killerspiel« Debatte

von
mARTin Bierschenk

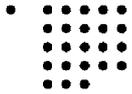


mARTin
Verlag

DIPLOM HAUPTTHEMA

ZEHN KLEINE SPIELFIGUREN

Social-Spot zur »Killerspiel« Debatte



Fachhochschule Köln
University of Applied Sciences
Cologne

Köln
International
School
of Design

Fakultät für Kulturwissenschaften (Fo2)

Lehrgebiet: Audiovisuelle Medien

Betreuung: Prof. Björn Bartholdy

Autor: mARTin Bierschenk

geboren am: 26.07.1978

E-Mail: martinb@kisd.de

Martikel Nr.: 11038821

Fachsemester: 11 (Wintersemester 2007)

Stand: 03.12.2007

© 2007 mARTin Bierschenk

CC Creative Commons Lizenz

Ⓘ Vervielfältigung unter Ⓘ Namensnennung gestattet. Ⓓ Keine kommerzielle Nutzung. Ⓖ Keine Bearbeitung

Der Text dieser Arbeit darf komplett oder in Teilen genutzt, gespeichert, vervielfältigt und publiziert werden, sofern der obige Urhebervermerk enthalten ist. Davon ausgenommen können Zitate und Verweise im Rahmen von Arbeiten der Lehre und Forschung, wie allgemein üblich, ohne den Urhebervermerk, aber unter Nennung des Autors erfolgen. Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden. Die weitere Nutzung der enthaltenen Abbildungen muss von dem jeweiligen Urheber gestattet werden.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.

DANK

An diese Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei allen Personen bedanken, ohne die dieser *Social-Spot* nicht entstanden wäre.

Professor Björn Bartholdy (Betreuung),

Dr. Hartmut Bierschenk (Lektor),

Editha Pröbstle (Catering),

Oliver Ginter (Anregung und Kritik),

Michael Malitz (Anregung und Kritik),

Günter Biert (Musik),

Marc Willeke (Gesangs-Leitung),

Lutz Westermann (Tipps),

Claus Daniel Herrmann (Tipps)

HINWEISE:

Zur Vereinfachung wird im vorliegenden Text bei Personengruppen immer die männliche Form verwendet. Wenn von Nutzern, Zuschauern oder sonstigen Personen die Rede ist, sind selbstverständlich auch Nutzerinnen, Zuschauerinnen und alle weiteren weiblichen Vertreterinnen dieser Gruppen gemeint.

QUELLENANGABEN:

Quellenangaben sind in eckige Klammern eingefasst. An der Bezeichnung der Quelle ist erkennbar, um welches Medium es sich dabei handelt.

[QB##] Quelle Buch

[QE##] Quelle Enzyklopädie

[QP##] Quelle Publikation, Präsentation, Umfrage

[QW##] Quelle Webseite

[QV##] Quelle Video

[QZ##] Quelle Zeitung, Zeitschrift, Magazin

Beispiel: [QW16]

Das »Q« steht für Quelle und das »W« für Webseite.

Gemeint ist die sechzehnte Quelle unter den Webseiten.

INHALT



SITUATION

- 006 »Killerspiele«
 - 010 Debatte
 - 027 Gewaltprävention
 - 031 Ziele
 - 032 Zielgruppen
-



KONZEPTION

- 037 Konzeptidee
- 039 Konzept Dialog
- 043 Konzept Warnhinweise
- 045 Konzept Mensch ärgere Dich nicht
- 049 Konzept Zehn kleine□



UMSETZUNG

- 053 Liedtext
 - 056 Musik und Gesang
 - 091 Charakter Design
 - 095 Mood Board ...Style
 - 096 Farben
 - 097 Modellierung
 - 099 Rigging
 - 103 Texturierung
-



VERMARKTUNG

- 107 Aktuell
 - 108 Werbeformen (Vertriebskanäle)
 - 109 Zielgruppen
 - 110 Finanzierung
 - 111 Fazit
-



ANHANG





SITUATION



Die Software fürs Massaker

Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert

Was ging in dem Kopf des Amokläufers von Erfurt vor? Die Antwort darauf steht auf diesen Seiten. Das populäre und indizierte Computeronlinespiel ...

FAZ Sonntagszeitung 28.04.02

Computerspiele

»Counterstrike«: Geiselnahme und Bomben-Terror

Die "Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung" vom 28. April hat mit dem Massaker von Erfurt ein bestimmtes Computerspiel-Genre in Zusammenhang ...

FAZ 29.04.02

Machen solche Spiele Kinder zu Killern?

Virtueller Krieg in deutschen Kinderzimmern. In den Computern und an den Spielkonsolen wird geballert, was der Prozessor hergibt.

„Counterstrike“ heißt das Computerspiel, in dem sich auch der irre Amokläufer Bastian B. († 18) Anregungen für seine Wahnsinnstat in Emsdetten holte. Teamweise wird dort Jagd aufeinander gemacht. Mit Messer, Pistole, Gewehr und Raketenwerfer...

Bild 22.11.2006

Niedersachsen und Bayern für Verbot brutaler Computerspiele

Nach dem Amoklauf in Emsdetten / Rüttgers dankt Polizei / "Über Gewalt nachdenken"

F.A.Z. FRANKFURT, 21. November. Nach dem Amoklauf eines Schülers in Nordrhein-Westfalen will der niedersächsische Innenminister Schünemann...

FAZ 22.11.06

Computerspiele sichergestellt Auslöser der Tessiner Tat?

SCHWERIN, 16. Januar (AP). Computerspiele mit Gewaltszenen sind bei der Suche nach dem Motiv für den Doppelmord von Tessin in den Fokus der ...

FAZ 17.01.07

War ein Computer-Spiel das Vorbild?

Szene aus Counterstrike
Counterstrike und Doom 3, die Lieblings-Computerspiele von Bastian B. – und beide sind brutal! Doom 3 (ab 18) – auf dem Mars wird ein Forschungslabor von Monstern angegriffen, die Menschen in Zombies verwandeln...

Bild 20.11.2006

Computerspiele – Blutrausch im Kinderzimmer



Töten als Computerspiel: Szene aus „Counterstrike“.

„COUNTERSTRIKE“ war das Lieblings-spiel des Amok-schützen. Diente es ihm als Vorbild?

Helmut Söring
Hamburg

Alles, was sich bewegt, wird erschossen. Nur wer schneller schießt, kommt weiter. Die Opfer schlagen blutüberzogen einseitig Salto rückwärts. Wer sich den Weg freiballert, bekommt einen Bonus. Kinderwagen mit Großmüttern bringen Extra-Punkte. Der Blutrausch kann programmiert werden – für Anfänger normal, für Fortgeschrittene schnell und häufig. „Für heute reicht es, Herr Heise.“

Das erste Szenario entstammt Videospielen, wie sie heute nach staatlischen Untersuchungen knapp 90 Prozent aller Heranwachsenden zwischen sieben und 15 Jahren spielen. Das Zitat

sind die letzten Worte des Amokschützen von Erfurt, der nicht nur ein Waffennarr, sondern auch ein Freak von so genannten Baller-Videos gewesen sein soll. Hatte er genug, als er zum letzten Male seinen einstigen Lehrer gegenüberstand, hatte er im Geiste „den Computer ausge-schaltet“?

Die Diskussion, ob und wie weit derartige Spiele Täter zu Massakern animieren, ist seit Erfurt neu erbrannt. Wie weit virtuelles Spiel und Realität ineinander greifen, das eine das andere beeinflusst, darüber streiten die Fachleute, seit Computerspiele be-rühmtergehaltes werden beziehungsweise über die Ladentische gehen. Denn für die Industrie sind Videospiele ein Bombengeschäft. Auf eine Milliarde Euro wird der Umsatz der Branche pro Jahr geschätzt. Steinhäuser, der Erfurter Tot-doschütze, war nach Auskunft seiner ehemaligen Mitschüler ein begeisterter Spieler von „Coun-

terstrike“. Es ist das meistgespielte Computer-Online-Spiel der Welt, rund um die Uhr sind nach Angaben des Herstellers (Sierra Entertainment) 500 000 Spieler online. Sie besetzen Gelände, nehmen – oder befreien – Geiseln, sprengen Autos in die Luft. Und schießen, wobei die Wahl der Waffen – Gewehre, Pistole, Revolver – eingegeben werden kann. Am begehrtesten sind Pumpgewehre, denn die bringen die meisten Punkte. – Steinhäuser hatte bei seinem Amoklauf auch ein solches Waffe bei-

Dabei gilt „Counterstrike“ nicht als Killer-Spiel. Es gibt noch schlim-mere Sachen.

Dabei gilt – bittere Ironie in diesem makabren Mörderpiel – „Counterstrike“ nicht als Killer-Spiel. Es gibt schlimmere Sachen. Dieses gehört zu den LAN-Spielen. Die Initiatoren stoben für „Local Area Network“. Auf so genannten LAN-Partys treffen sich Hunderte von Spielern zum gegenseitigen Auslöschen. Das größte in Europa fand unlängst in Offenbach mit 2500 Teilnehmern statt. Dazu

worden verschiedene PCs zusammen-geschaltet, und man tritt als Teams gegeneinander an. Wer die meisten Punkte macht, kommt weiter, Punkte werden gemacht, indem man einen Gegner aus dem Kampf bringt, im Klartext: erschießt. Dies geschieht nicht so bestialisch wie ein-gangs geschil-dert, sondern der Gegner steht nach einem Treffer so-gleich wieder auf. „Beim Gelände-spiel, wie man es vor Generationen kannte, war es nicht anders“, behauptete der Wis-senschaftler Jürgen Fritz einmal im „Stern“. Sie treffen auf andere Spieler. Nicht auf richtige Men-schen, sondern auf deren Spielfi-guren. Stellen Sie sich zwei Jun-gen vor, die mit Plastikfiguren In-dianer und Cowboy spielen. Sie lauern sich auf und rufen: Peng, du bist jetzt tot! Ich habe dich er-wischt! So läuft das. Er stirbt so-fort wieder auf, und dann wird ge-zählt, wie oft ich ihn erledigt habe. Und er mich. Das ist ein di-

giales Indianer-und-Cowboy-Spiel.“ Weit heftiger sind die Compu-ter-Spiele aus der so genannten „Ego-Shooter“-Familie. Da kämpft einer gegen alle, mit allen Mitteln. Ihnen entstammen die ein-gangs geschil-derten Szenarien, Schul-psychologen wie der Hannoveraner Bernd Jötten sehen zwischen solchen Gewalt ver-herrlichenden Compu-ter-spielen und Gewalt-taten von Jugendli-chen einen deutlichen Zusammenhang. Gip-fel der Perversion ist ein „Spiel“ namens

„Beim Geländespiel, wie man es vor Generationen kannte, war es nicht anders.“ Wissenschaftler Jürgen Fritz

„Perfect Dark“ (Totale Finsternis). Dabei kann das Gesicht einer verhassten Person aus einem Foto in einen virtuellen Körper kopiert und per Maus-klick gejagt, gequält, gemordet werden: Frauen, Chelis- und Lehrer. Die Polizei hat gestern Steinhäusers Computeranlage sich-bergestellt. Vielleicht bringt die Un-tersuchung etwas Licht in die Finsternis.

Abb. 01 Artikel aus dem Hamburger Abendblatt vom 29.04.2002 geschrieben von Helmut Söring [QZ07]

Nach den Schulmassakern von Erfurt (2002) und Emsdetten (2006) sind Computerspiele aus Ego-Perspektive, so genannte »Ego-Shooter« schnell von den Medien und der Politik als Ursache genannt worden, da beide Attentäter diese Gewalt beinhaltenden Computerspiele gespielt hatten.

Die Elterngeneration ist mit diesem neuen Medium Computerspiel nicht aufgewachsen. Viele haben Angst vor dem Unbekannten, welche durch die Nachrichten noch verstärkt wird.

Einige Politiker fordern nun ein Verbot von »Killerspielen«, d. h. von Computerspielen mit gewalthaltigen Inhalten.

Abb. 03 Szene aus dem Spiel
Counter Strike(2001)

Die unblutige deutsche Version ist von
der USK ab 16 Freigegeben.
[QW12],[QW13]



»KILLERSPIELE«

Der Begriff »Killerspiele« wurde zuerst von Günther Beckstein, [QZ01], dem früheren bayrischen Innenminister und jetzigen Ministerpräsidenten im Zusammenhang mit gewaltdarstellenden Computerspielen verwendet.

Im Jahr 2002 wurde der Begriff in einem Gesetzesentwurf des Bundesrates zur Änderung des Jugendschutzgesetzes benutzt, jedoch auf »Paintball« (auch »Gotcha« genannt siehe Abb. 02) und »Laserdrome« angewendet.

Folgende Definition des Begriffs »Killerspiele« wird von Michael Grote und Carmen Sinnokrot, den Verfassern der Ausarbeitung »Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltdarstellenden Computerspielen«, [QP02] zugrunde gelegt:



Abb. 02: Paintball

»Killerspiele« sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und wobei der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen« ,[QP02].

Das Schlagwort »Killerspiele« wird in den Medien oft genannt, wenn es um Computerspiele wie »Counter Strike« und »Doom« geht.

Counter Strike (vgl. Abb.03) gehört zum Computerspielgenre »Online-Taktik-Shooter«. Die Deutsche Version des Computerspiels hat von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Altersfreigabe ab 16 Jahre erhalten, [QW13].

Zurzeit spielen etwa 500.000 Deutsche das Spiel Counter Strike ohne Folgen. Dabei geht es in einer Art »Räuber und Gendarm« um Geschicklichkeit mit Maus und Tastatur und um Teamplay und Taktik.

Doom (siehe Abb.04) hat keine Jugendfreigabe von der USK erhalten und ist von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert worden. Das Spiel ist eines der ersten Computerspiele vom Genre: »Ego-Shooter«, die auch

Abb. 02: Szene aus dem Computerspiel Doom II von 1994

Dieses Computerspiel hat von der USK keine Jugendfreigabe erhalten und ist von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert worden; d.h. es darf nicht beworben werden und ist im Versandhandel nur für Erwachsene erhältlich.



47 AMMO	157% HEALTH	<table border="1"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr></table> ARMS	2	3	4	5	6	7		79% ARMOR	<table border="1"><tr><td>BULL</td><td>174</td><td>/</td><td>200</td></tr><tr><td>SHEL</td><td>47</td><td>/</td><td>50</td></tr><tr><td>ROKT</td><td>0</td><td>/</td><td>50</td></tr><tr><td>CELL</td><td>0</td><td>/</td><td>300</td></tr></table>	BULL	174	/	200	SHEL	47	/	50	ROKT	0	/	50	CELL	0	/	300
2	3	4																									
5	6	7																									
BULL	174	/	200																								
SHEL	47	/	50																								
ROKT	0	/	50																								
CELL	0	/	300																								

als First Person Shooter (*FPS*)« oder »Ballerspiele« bezeichnet werden.

Die meisten Computerspiele kommen ohne Gewaltdarstellung aus. Wie im Film gibt es aber auch bei den Computerspielen Action und gewaltverherrlichende Titel. Diese erhalten allerdings von der *USK* keine Jugendfreigabe bzw. sind in extremen Fällen von der *BPM* indiziert. Solche Spiele sind für Erwachsene gedacht und ausdrücklich nicht für Kinder geeignet.

SÜNDEBOCK

Einige Medienberichte über Killerspiele sind erstaunlich schlecht recherchiert, reißerisch geschrieben und verdrehen die Tatsachen, [QW10]. So steht beispielsweise in der Zeitung »DIE ZEIT« vom 15.03.2007

»Der Beste ist, wer am schnellsten trifft und einen beträchtlichen Leichentepich hinterlässt. US-Militärs fanden den *Ego-Shooter* Doom so realitätsnah, dass sie ihre Rekruten damit spielen ließen, um die Hemmschwelle für den Ernstfall zu senken«, [QZ08].

So und so ähnlich steht es in vielen Zeitungsberichten, Büchern und Studien und wird immer wieder zitiert. Oliver Klös hat in seinem Bericht für das ZDF etwas genauer recherchiert.

»Training für US-Soldaten

Wegen der - für damalige Verhältnisse - realistischen Gewaltdarstellung wurde erstmals in einer breiten Öffentlichkeit Jugendschutz und die Indizierung von Computerspielen diskutiert. Auch heute noch wird in diesem Zusammenhang gerne betont, dass sogar die US-Armee »Doom« zu Ausbildungszwecken nutzte. Allerdings wurde nicht etwa der Killerinstinkt trainiert.

Um die Kundschaft länger an das Spiel zu binden, besaß Doom die Möglichkeit eigene neue Spielumgebungen »Maps« zu erschaffen (vgl. Abb. 33). Eine Tatsache, die das Militär dazu nutzte, auf preiswerte Art unbekannte Einsatzorte und Gebäude als begehbar zu simulieren und so die Orientierung im späteren Einsatz zu erleichtern«, [QZ04].

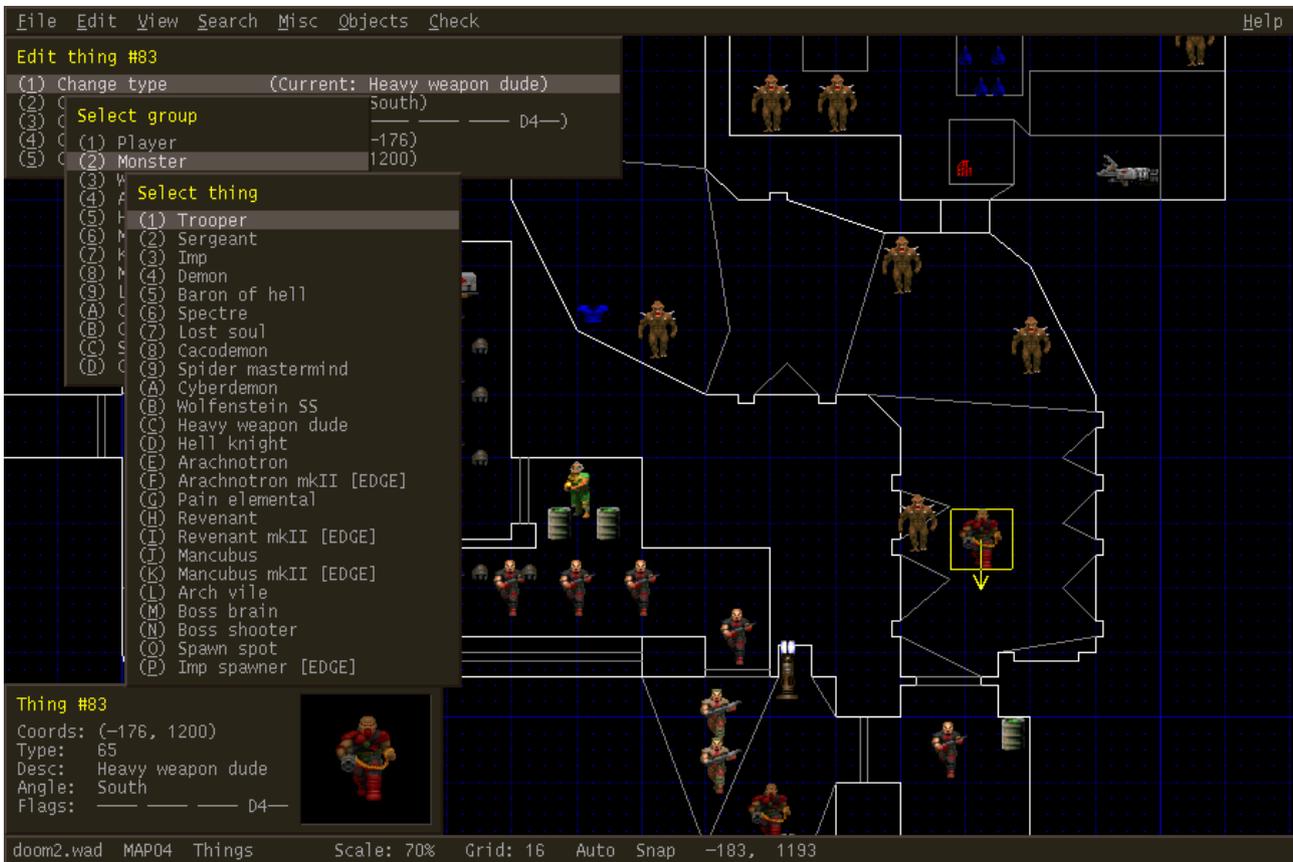
Wer noch weiter forscht kann herausfinden, dass 1996 General Charles C. Krulak, der Kommandant des US Marine

Corps, eine kleine Gruppe »Marine Corps Modeling and Simulation Management Office (MCMSMO)« beauftragt hat, ein Kriegsspiel zu entwickeln, um »militärisches Denken und Strategie« von Vierer-Teams zu trainieren. Das Spiel, das entwickelt wurde, heißt »Marine Doom« und ist eine modifizierte Version (*MOD*) von Doom II (1994 ID Software). Es steht noch heute zum Download zur Verfügung, [QW06].

Auch nicht die ganze US-Armee hat mit dem Spiel »trainiert«, lediglich sechs Computer wurden für diesen Versuch miteinander vernetzt.

Abb. 33: Szene aus dem »Map Editor« des Computerspiels »Doom II« von 1994

Um die Kundschaft länger an das Spiel zu binden, besaß »Doom« die Möglichkeit eigene neue Spielumgebungen, sogenannte »Maps«, zu erschaffen.



DEBATTE

Kurz nach dem Erfurter Amoklauf konzentriert sich die Berichterstattung auf den *Ego-Shooter* »Counter Strike«, obwohl es im Untersuchungsbericht heißt, dass der Täter (Amokläufer) Steinhäuser andere Spiele bevorzugte.

Die »Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung« beschreibt am 28. April 2002 unter dem Titel »Software fürs Massaker« das Spiel als eine Art Trainingscamp für den Amokläufer. Der Artikel löst heftige Kritik unter den Spielern aus, die dem Artikel zahlreiche Fehlinformationen vorwerfen. Die Zeitung nutzt die Vielzahl der Reaktionen dazu, eine grundsätzliche Online-Diskussion einzuleiten, [QW02].

Günter Beckstein hat durch die Forderung eines Verbotes der so genannten »Killerspiele« die Debatte angeheizt, [QZ10]. Insbesondere labile, verunsicherte männliche Jugendliche seien durch gewaltbeinhaltende Com-

puterspiele gefährdet. Die Spiele stellten zwar nicht die Ursache für Gewalttaten dar, beförderten sie aber.

Auch im Koalitionsvertrag der Großen Koalition wird gefordert »Killerspiele« zu verbieten, [Qp03].

In der öffentlichen Diskussion tragen spektakuläre Gewalttaten zur Entstehung von Aufmerksamkeit für das Thema »Medien und Gewalt« bei. Sie erzeugen einen Bedarf nach schnellen, plausiblen Erklärungen und Mediengewalt bietet sich als nahe liegende Ursache an. Mediengewalt und die Computerspiele werden dabei von einigen Politikern gerne zum Sündenbock gestempelt, ohne Forschungsbefunde zur Kenntnis zu nehmen, die für erheblich differenziertere Zusammenhänge sprechen. Die Vorstellung von der unbedingten Gefährlichkeit von Mediengewalt wird zur kulturellen Selbstverständlichkeit. Dass simplifizierende

Vorstellungen von der Wirkung der Medien so weit verbreitet sind, liegt nicht zuletzt daran, dass jeder täglich Umgang mit den Medien hat und daher über eine eigene Beurteilungsgrundlage zu verfügen glaubt.

» Wir müssen nicht verstehen und nachvollziehen, warum ein 19-jähriger 16 Menschen und anschließend sich selbst erschossen hat. Aber wir müssen Konsequenzen ziehen, um ein weiteres Erfurt wenn nicht unmöglich, so doch weniger wahrscheinlich zu machen«.

Angela Merkel,
Oppositionsführerin bei der Bundestagsdebatte vom 3. Juli 2002, [QW09]«



Abb.35 Angela Merkel



Gewaltspiele haben in unserer Gesellschaft keinen Platz

USK-Alterskennzeichen und Indizierungen reichen nicht, um gewaltverherrlichende Spielprogramme vom Markt zu drängen. Ein Verbot ihrer Herstellung und ihres Vertriebs ist daher sinnvoll.

Günther Beckstein
(Ministerpräsident des Freistaats Bayern)



Verbote verstellen alle Wege zur Kommunikation

und würden von den Jugendlichen nur als weiterer staatlicher Zwang erlebt werden. Damit würden Prozesse in Gang gesetzt, die die "Entfremdung" zwischen Jugend und Politik verstärken.

Dr. phil. habil. Winfried Kaminski
(Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik. an der FH-Köln)

Die Jugend schützen, aber die Freiheit bewahren

Wer Amokläufen, wie denen von Erfurt oder Emsdetten, vorbeugen will, wird dieses Ziel nicht mit Verboten von "Killerspielen" erreichen.

Gritje Bettin
(medienpolitische Sprecherin des Bündnis 90/Die Grünen)



STAATLICHER, FREIWILLIGER UND KULTURELLER SCHUTZ

Zum Jugendschutz gehört neben Gesetzen und der freiwilligen Selbstkontrolle auch der kulturelle Schutz: Eltern müssen die Medien ihrer Kinder verstehen und über ethische und ästhetische Kriterien verfügen.

Dr. Klaus Spieler
(Geschäftsführer der USK)



Feindbild Computerspiel

Problematisch sind Gewaltspiele vor allem bei "High-Risk Players", also bei Kindern und exzessiven Spielern. Missstände in der Gesellschaft bleiben aber die Hauptursache für Gewalt.

Prof. Dr. Michael Kunzlik
(Mitglied des Beirats Medienerziehung und Medienforschung)



Jugendpolitik statt Verbotspolitik

Wer Gewalt unter Jugendlichen verhindern will, sollte deren soziale Situation verbessern und keine unsinnige Verbotsdebatte führen.

Jan Korte
(Mitglied des Parteivorstandes der Partei DIE LINKE)

Mediengewalt erhöht Aggressionspotenzial

Der Konsum von Mediengewalt erhöht unterschwellig und langfristig aggressives Denken, Fühlen und Verhalten und senkt auch Schulleistungen

Dr. Ingrid Möller
(wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Psychologie der Universität Potsdam)



Gewaltspiele prägen die Phantasie

Die Flut von "Killerspielen" ist ein Indiz für schwere Defizite im tatsächlichen Leben. Ein Spiele-Verbot allein kann daher nicht die Lösung sein.

Fritz Rudolf Körper
(stellvertretender Vorsitzender der SPD-Fraktion im Deutschen Bundestag)



"Gewalt wird als normal erlebt"

Der exzessive Konsum gewalthaltiger Spiele kann nachhaltig prägen: ☐Er senkt Hemmschwellen, lässt Empathie und Hilfsbereitschaft verkümmern☐, so der Präsident des Deutschen Lehrerverbands.

Josef Kraus
(Oberstudiendirektor)



Sind Computerspiele anders?

"Lesesucht", "Satansrock", "Videoten": Stets wurde vor dem verderblichen Einfluss eines neuen Mediums auf Kinder und Jugendliche gewarnt, stets der Untergang von Kultur und Moral beschworen.

Prof. Dr. Werner Faulstich
(Leiter des Instituts für Angewandte Medien-



"Auch Spielen hat Konsequenzen"

Neue Medien verändern unser Leben von Grund auf. Ängste vor ihnen mögen häufig überzogen sein, sie zu formulieren ist dagegen notwendig und sinnvoll. Erst die kontroverse Diskussion schafft Medienkompetenz.

Matthias Kleimann
(Mitarbeiter am Kriminologischen Forschungsin-



Ein typischer Generationenkonflikt

Die kulturelle und technische Fremdheit der älteren Generation nährt deren Ängste gegenüber dem Computerspiel. Dabei ist Gewalt in Spielen nicht grundlegend anders als in anderen Medien.

Christof Leng
(Mitbegründer der Piratenpartei Deutschland)



Debatte schürt Unsicherheit bei den Eltern

Es wäre sonderbar und medientheoretisch gar nicht zu erklären, warum Gewalt und Aggression in allen Medien Eingang finden - Literatur, Malerei, Theater, Film - nur nicht in Computer- und Videospiele.

Martin Lorber
(PR-Abteilung der Electronic Arts GmbH, Köln)



Henne oder Ei?

KUHL heißt die erste deutsche Langzeitstudie zur Frage, was zuerst da war: Aggressives Verhalten oder die Vorliebe für gewalthaltige Videospiele.

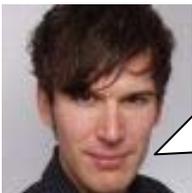
Prof. Dr. Maria von Salisch
(lehrt Entwicklungspsychologie)



Wie gefährlich sind Spiele?

Nach jeder rätselhaften schweren Gewalttat von Jugendlichen sucht die Öffentlichkeit nach schnellen Erklärungen und Maßnahmen.

Dr. Tilo Hartmann
(Assistant Professor am Communication Department der Vrije Universiteit Amsterdam)



Stigmatisierung einer Branche

Mit der verengten Debatte, die sich ausschließlich um Killerspiele dreht, tut man nicht nur den Spielerinnen und Spielern unrecht, sondern stigmatisiert zugleich eine sehr interessante und innovative Branche.

Monika Griefahn
(Sprecherin der SPD-Fraktion für Kultur und Medien)



[Quellen dieser Doppelseite:
siehe Anhang -Abbildungen 13 bis 28]

Schulmassaker

In den Medien wird im Zusammenhang mit Schulmassakern in der Regel von »Amoklauf« gesprochen.

Amok (malaiisch: meng-âmok, in blinder Wut angreifen und töten) ist eine psychische Extremsituation, die durch Unzurechnungsfähigkeit und absolute Gewaltbereitschaft gekennzeichnet ist. Laut Definition der Weltgesundheitsorganisation (WHO) versteht man unter Amok »eine willkürliche, anscheinend nicht provozierte Episode mörderischen oder erheblich (fremd-) zerstörerischen Verhaltens. Danach folgt Amnesie (Erinnerungslosigkeit) und/oder Erschöpfung. Häufig erfolgt auch der Umschlag in selbstzerstörerisches Verhalten, d.h. Verwundung oder Verstümmelung bis hin zum Suizid (Selbsttötung)«, [QE01], [QE02].



Abb. 05 Der Spiegel ...April 2002

Da die Attentate in den Schulen in Erfurt und Emsdetten lange geplant und auf bestimmte Lehrer und Gruppierungen von Menschen gerichtet waren, kann man hier nicht von einem willkürlichen Amoklauf sprechen sondern von einem zielgerichteten, geplanten Racheakt bzw. Schulmassaker. Schulen werden dabei keineswegs zufällig als Tatort gewählt. Dort erfuhr der

Jugendliche oft seine schwersten Kränkungen, folglich avanciert die Schule zum bevorzugten Drehort der inneren Filme, [QZo6].

Schulmassaker sind auch keine neuen Erscheinungen. Es hat sie schon lange vor dem Aufkommen von Computerspielen mit gewalttätigem Inhalt gegeben.

Schulmassaker, die nicht Verbindung mit "Ego-Shootern" gebracht werden:

Virginia Tech University

16. April 2007, Blacksburg/Virginia, USA
33 Tote, 23 Verletzte (Täter war 23)

SuccessTech Academy

11. Oktober 2007, Cleveland/ Ohio, USA
1 Toter, 5 Verletzte (Täter war 14)

Schulmassaker, die in Verbindung mit "Ego-Shootern" gebracht werden:

Columbine High School

20. April 1999, Littleton/Colorado,
15 Tote, 24 Verletzte (Täter waren 17 und 18)

Gutenberg Gymnasium

26. April 2002, Erfurt
18 Tote, 7 Verletzte (Täter war 19)

Geschwister-Scholl-Realschule

20. November 2006, Emsdetten,
1 Toter, 5 Verletzte (Täter war 18)

Schulmassaker hat es auch schon vor Computerspielen gegeben:

Bath-Gesamtschule

18. Mai 1927, Bath, Michigan,
45 Tote, 58 Verletzte (Täter war 55)

Schule in Köln Volkhoven

11. Juni 1964, Köln,
10 Tote, 20 Verwundete (Täter war 42)

University of Texas at Austin

01. August 1966, Austin/Texas,
17 Tote, 66 Verletzte (Täter war 25)

Freiherr-vom-Stein-Gesamtschule

3. Juni 1983, Eppstein/Hessen,
6 Tote, 14 Verletzte (Täter war 34)



Signale erkennen –
 Verantwortung übernehmen
**Gewalt darf keine
 Schule machen!**

Abb. 06 Gewalt darf keine Schule machen.

UNTERSCHIEDE UND GEMEINSAMKEITEN DER TÄTER VON SCHULMASSAKERN

Aufgrund der Schulmassaker wird versucht herauszufinden, welche Wirkung Gewalt beinhaltende Computerspiele auf jugendliche haben und ob diese Spiele zu Schulmassakern verleiten können.

Dabei ist es nahe liegend, nicht die breite Masse von Jugendlichen zu untersuchen, bei denen nichts passiert ist, sondern die Sonderfälle, in welchen Schulmassaker verübt wurden.

In folgender Tabelle sind einige der Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Täter zusammengestellt.



Abb. 38 Maschinenpistole beim Online Waffenauktion eGun für 549 [QW20]

	Littleton	Erfurt	Emsdetten	Virginia Tech
Täter spielte »Killerspiele«	ja	ja	ja	nein
Täter hat Demütigung als Grund angegeben	ja	ja	ja	ja
Täter gab »keine Hoffnung auf eine Zukunft« als Grund an	?	ja	ja	?
Täter hat die Tat geplant und Tagebücher geschrieben	ja	?	ja	?
Täter hat eine Todesliste erstellt	ja	ja	ja	?
Täter verfasste Abschiedsbrief oder Videobotschaft	?	?	ja	ja
Täter hat die Tatwaffen legal erworben	ja	ja	ja	ja

Tabelle 1: Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Täter von Schulmassakern [QW07], [QW08], [QV01], [QZ09]

URSACHEN

Folgende Fragen stellen sich:

- Können »*Ego-Shooter*« Menschen zu Mördern machen?
- Erzeugen gewaltdarstellende Spiele Aggressionen oder spielen aggressive Menschen auch lieber mit gewaltdarstellenden Spielen?

Christof Leng sagt: »Oft wird die Gewalt in Computerspielen mit jugendlichen »Amokläufern« in Verbindung gebracht und in diesem Zusammenhang der Schluss gezogen, die Darstellung müsse eine unnormale Qualität besitzen. Da jedoch nahezu jeder Jugendliche heute Computerspiele nutzt und vergleichbare »Amokläufe« auch bereits vor der Verbreitung von Computerspielen geschahen, erscheint diese Parallelisierung doch sehr konstruiert« ,[QWo3].

Bei der Live Debatte der Bundeszentrale für politische Bildung am 11.10.2007 stellte

marTIn Bierschenk folgende Frage:

»Wie kann es sein, dass gewaltdarstellende Computerspiele als Sündenbock für Attentate an Schulen herhalten müssen? Warum werden die wirklichen Probleme ignoriert, welche bei einzelnen Personen zu solchen Verzweiflungstaten führen, z.B. bei Bastian B., dem Attentäter von Emstetten? «

Darauf antwortete Dr. Ingrid Möller, dass dies eine berechtigte Frage sei. Keine der Kolleginnen und keiner Kollegen der Mediengewaltforschung würde sagen, dass alleine Spiele bzw. Medien für einen Amoklauf verantwortlich wären. Nach solch einer schrecklichen Tat werde sofort ein Sündenbock gesucht, von der Politik und von den Medien selbst. Computerspiele böten sich scheinbar an und ermöglichen ein »Kampffeld« für und gegen ein Verbot, ohne den Ursachen auf die Spur zu

kommen, die diesem Verhalten wirklich zugrunde lagen, [QWo1].

Demgegenüber äußert Gabriele Schulz, [QB01], insbesondere labile, verunsicherte männliche Jugendliche seien durch gewaltdarstellende Computerspiele gefährdet. Die Spiele stellten zwar nicht die Ursache für Gewalttaten dar, beförderten sie aber. Es werde die Behauptung aufgestellt, Jugendliche verlören die Fähigkeit zwischen Wirklichkeit und Spiel zu unterscheiden, wenn sie viele Computerspiele spielten, was wiederum zu einer Verrohung führen würde. Allerdings belegten dagegen Studien, dass Kinder und Jugendliche sehr wohl zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden können und dass das Spielen eines Spiels mit Gewaltdarstellungen noch lange nicht den Schluss zulasse, die Jugendlichen würden gewalttätig werden.

SOZIOLOGISCHE ASPEKTE

In der Live Debatte der Bundeszentrale für politische Bildung am 11.10.2007 führte Prof. Dr. Michael Kunczik aus, dass

ohne jeden Zweifel die Hauptursache von Gewalt nicht in den Medien liege - womit keine Verharmlosung negativer Effekte erfolgen solle - sondern Gewalt gesellschaftliche Ursachen habe, wie zum Beispiel soziale Ungerechtigkeit, Armut und so weiter. Auch sei die Gewaltthematik gerade in Wahlkampfzeiten für Politiker gut geeignet, sich als Wächter der Moral und Sittlichkeit zu präsentieren, [QWo1].

Der Kriminologe und Leiter des Instituts für Gewaltprävention Frank J. Robertz schreibt in der Zeitschrift *Gehirn&Geist* 1/2007, [QZo6] »Die Forschung zu Schulamokläufen ist noch jung. Laut erster US-amerikanischer Studien handelt es sich bei den Tätern um eher introvertierte Jugendliche, die relativ wenige, schwache soziale Bindungen haben und für ihr Leben kaum eine Zukunftsperspektive se-

hen. Oft erlitten sie in den Monaten oder Jahren vor ihrer Tat schwere persönliche Kränkungen, wurden etwa von der Schule verwiesen, fühlten sich von Lehrern unter Druck gesetzt oder von Mitschülern abgelehnt und schikaniert. Vor dem Amoklauf hätten sie meist intensive Erfahrungen mit Schusswaffen gesammelt und ihr Vorhaben sorgfältig und über einen längeren Zeitraum hinweg vorbereitet«. Weiter heißt es dort, »Die hohe Rate von Selbsttötungen im Anschluss an Amokläufe gehe nicht unbedingt darauf zurück, dass der Täter die grauenhaften Folgen seiner Tat erkennt. Vielmehr plante er den Suizid von vornherein mit ein«, [QZo6].

Mittlerweile geht ein komplexer Forschungsansatz davon aus, dass die Auswirkungen von Gewalt in Computerspielen vom einzelnen Spieler bzw. seiner sozialen Situation abhängen. Diese These postuliert, dass ein familiär und sozial, d.h. freundschaftlich gebundener Mensch, der mit Schule, Ausbildung oder

Beruf zufrieden ist, viel eher allein aus dem Unterhaltungswert eines Computerspiels Nutzen zieht, als ein isolierter, unzufriedener Spieler, der eher am Aspekt der Brutalität eines Spiels Gefallen findet, [QWo4].

RISIKOFAKTOREN

Nach der Darstellung von Prof. Dr. Michael Kunczik gibt es durchaus Personengruppen, die als besonders gefährdet angesehen werden können. In Mainz sei in einem so genannten Problemgruppenansatz durch die Befragung von Experten, d.h. von Psychologen, Psychiatern, Richtern und Staatsanwälten versucht worden herauszufinden, welche Personengruppen besonders gefährdet sind. Dieser Problemgruppenansatz habe es allerdings nicht gestattet ganz konkrete Einzelfälle von Gewalttaten zu prognostizieren, [QWo1].

Dazu gehörten auch Probleme der Gefühlsregulierung.

Im nachfolgenden sind Risikofaktoren aufgelistet, die für die Gewaltbereitschaft eine Rolle spielen können.

Dazu gibt Dr. Ingrid Möller zu bedenken, dass eine Vielzahl von Variablen eine Rolle spielen, wie Alter, Geschlecht, Persönlichkeitsstruktur, Selbstwertgefühl und so weiter. Als weiterer Einflussfaktor trete das soziale Umfeld \square hinzu, weil bei den Jugendlichen noch kein stabiles Wertesystem vorhanden sei.

COMPUTER:

- Spielsucht, Sucht nach schnellen Erfolgserlebnissen

FAMILIÄRE:

- Arbeitslosigkeit / Trunksucht der Eltern
- zerrüttete oder geschiedene Ehen
- Vaterlosigkeit
- fehlende Vorbilder durch Eltern und Geschwister
- schwache familiäre Bindung

FINANZIELLE:

- Armut
- Gefühl der sozialen Ausgrenzung wegen fehlender Statussymbole (Kleidung, Handys etc.)
- Sozialneid

SCHULISCHE:

- Minderbegabung
- Leseschwäche
- Leistungsdruck, dem sie sich manche nicht gewachsen fühlen
- Schulversagen
- Zukunftsangst wegen schlechter Berufsaussichten, Angst vor Arbeitslosigkeit
- fehlendes Selbstwertgefühl
- Verspottung Demütigung, - Mobbing in der Schule
- Kränkungen oder Minderwertigkeitsgefühle durch extreme Handlungen wie verprügelt, zusammengeschlagen werden
- Mangelnde Toleranz, Kompromissbereitschaft und Selbstbeherrschung
- Übererregbarkeit, Unfähigkeit zum Abbau von Spannungszuständen
- Frust, Aggression, Hass, Hoffnungslosigkeit, Verzweiflung

SOZIALE:

- Fehlen von Geschwistern, Freunden, Großeltern
- Fehlen von Nachbarschaftskontakten und anderen soziale Beziehungen
- mangelnde Integration in das soziale Umfeld ,sozial Ausgrenzung
- Vereinsamung oder Isolation
- häufiges Alleinsein - Einsamkeit
- Einzelgänger
- mangelnde Kommunikation
- sprachliche Defizite
- Perspektivlosigkeit

WAFFEN:

- Faszination für Waffen
- Waffenschein
- Zugang zu Waffen
- Legalen Erwerb von Waffen

[QW09], [QZ09]

Es gibt eine Vielzahl von Studien und sieben Thesen zum Thema Medien und Gewalt. Zu jeder Meinung gibt es passende Thesen bzw. Studien. So beklagt Dr. Ingrid Möller, dass von Journalisten und Politikern mehr aus manchen Studien herausgelesen werde, als die Wissenschaftler es selbst tun und Michael Kunczik ergänzt, dass Studien ignoriert werden, welche den Vorurteilen von Politik und Medien nicht entsprechen, [QWo1].

In der Diskussion des Deutschen Kulturrates über den Streitfall Computerspiele schließt Max Fuchs zwar einen gewissen Zusammenhang zwischen bestimmten Spielen und dem Verhalten Jugendlicher nicht aus, aber in der seriösen Medienforschung seien solche monokausalen Erklärungen völlig unbrauchbar. Die Ursachen seien vielmehr durch gesellschaftliche und familiäre Lebensumstände bedingt. Als gewaltfördernd gelten Verhältnisse, die systematisch den Jugendlichen Anerkennung und Entwicklungsmöglichkeiten vorenthalten. Wer sich weigere,

das Problem der Gewalt Jugendlicher in diesem Zusammenhang zu diskutieren und sich stattdessen auf einfache monokausale Erklärungen stütze, wolle die gesellschaftlichen Verhältnisse und deren Wirkungen nicht wahrnehmen, [QBo1].

Aus diesem Grund wird in dieser Arbeit auf die Studien nicht näher eingegangen. Stattdessen werden die sieben Thesen zu Gewalt und Medien aufgeführt. Sie decken die meisten Aussagen ab, die es auch in Studien gibt.

GEWALT-THESEN

Zur Gewalt gibt es mehrere Thesen, die nachfolgend kurz charakterisiert sind:

AGGRESSIONSREDUKTION

1. »Katharsisthese« (Reinigungsthese): Hier wird im Verweis auf die aristotelische Thesen der antiken Tragödie auf die reinigende Wirkung der Beobachtung von Gewalt verwiesen; Zuschauer medial dargestellter Gewalt sollten durch die stellvertretende Abreaktion negativer Tendenzen von ihren dunklen Emotionen befreit werden, [QP01].

2. »Inhibitionsthese (Hemmungsthese)«: Diese auf Berkowitz/Rawlings (1963) zurückgehende Beobachtung beinhaltet die Erfahrung, dass einige Menschen durch das Betrachten von Gewalt abgeschreckt werden. Sie führten dies auf eine Zunahme von Aggressionsangst zurück, [QP01].

AGGRESSIONSSTEIGERUNG

3. »Stimulationsthese«: In der einfachsten Form wird hier ein Ansteigen eigener Gewalttätigkeit oder der Bereitschaft hierzu durch das Beobachten von Gewalt nach dem Motto »aus Gleichem resultiert Gleiches« angenommen, [QP01].

4. »Habitualisierungs- oder Gewöhnungsthese«: Hierbei wird auf die Gewöhnungseffekte von Gewalt angespielt. Die Beobachtung von Gewalt bewirke einen Abstumpfungseffekt gegenüber den erschreckenden medial gezeigten Gewalttaten; Gewalt werde damit veralltäglicht, [QP01].

5. »Imitationsthese« (Nachahmungsthese): Durch Imitations- oder auch Identifikationsprozesse werden Handlungen eines attraktiven Protagonisten nachvollzogen, [QP01].

WIRKUNGSLOSIGKEIT

6. »These der Wirkungslosigkeit«: Aus der Vielfalt der vorfindbaren Behauptungen wird gerne gefolgert, dass über Medienwirkungen gar keine Aussagen gemacht werden können, [QP01].

VERBOT

»Verbot von Killerspielen«, so steht es im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD vom 11.11.2005, [QP03].

Der ehemalige CSU-Vorsitzende und bayerische Ministerpräsidenten Edmund Stoiber forderte bereits am 27. April 2002 ein Verbot von Gewaltdarstellungen in Computerspielen. Unterstützung erhielt er von Uwe Wetter vom Berufsverband Deutscher Psychologen. Dieser meint, die Gewaltdarstellung auf dem Computer konditioniere potenzielle Täter. Zwei Tage später schaltete sich der damalige Bundeskanzler Gerhard Schröder in die Diskussion ein. Man müsse sich fragen, ob Horrorfilme und Gewaltvideos nicht zur Nachahmung anregen. Schröder warf die Frage nach einer wirksameren Begrenzung von Gewaltspielen auf.

Novellierung des Jugendschutzgesetzes:

Die Bundesregierung hatte im Mai 2002 eine Novellierung des Jugendschutzgesetzes beschlos-

sen, die am 21. Juni mit dem Bundesrat die letzte Hürde nahm und im April 2003 in Kraft trat. Sie enthält unter anderem schärfere Bestimmungen für gewaltverherrlichende Videofilme und Computerspiele. Auch bei Computerspielen gibt es nun eine verbindliche und nicht nur als Empfehlung zu verstehende Altersgrenze für Kinder und Jugendliche. Für Minderjährige wird der Zugriff auf stark jugendgefährdende Medien verboten, insbesondere jene mit extremen Gewaltdarstellungen. Nicht mehr die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (*BPjM*) ist nun für die Alterskennzeichnung der Spiele zuständig, sondern die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (*USK*). Diese hatte sich bereits 1994 als Teil des Berliner Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e. V. gegründet und unverbindliche Altersempfehlungen ausgesprochen. Das neue Gesetz erkennt die *USK* nun offiziell an, [QW02].

Die *BPjM* hat schon einige Computerspiele in Deutschland

ziert. Diese sind nicht mehr im Handel erhältlich. Allerdings werden diese Spiele in der »Szene« unter der Hand weitergegeben und verbreiten sich aufgrund ihres Status »Indiziert«, d.h. selten, schwer zugänglich und verboten besonders gut.

Der CDU-Fraktionsvorsitzende Fritz Hähle fordert, dass die Produktion, der Vertrieb und der Besitz von diesen Spielen verboten wird.

Damit sollen die Kinder geschützt und den Eltern ein Stück Verantwortung abgenommen werden.

Allerdings ist der beste Jugendschutz wirkungslos, wenn die Eltern nicht darauf achten, welche Medien ihre Kinder konsumieren. Die Kontrolle wird erheblich erschwert, wenn die Geräte im Kinderzimmer stehen, [QW15].

Statt die als »Killerspiele« bezeichneten »*Ego-Shooter*« zu verbieten, müssten Eltern genauer hinsehen, was ihre Kinder spielen und mit ihnen dann darüber reden, [QW15].

Computer und Fernseher haben nach Ansicht von Fachleuten nichts in Kinderzimmern verloren. »Es ist ein Verbrechen, 14-jährigen Kindern einen PC ins Zimmer zu stellen«, sagt der Schulleiter Wilfried Steinert vom Goethe Gymnasium in Erfurt. Steht der Computer dagegen im Wohnzimmer, könnten Eltern die Inhalte dort kontrollieren, ergänzt Bertte Wildt, der an der Abteilung für Klinische Psychiatrie und Psychotherapie der Medizinischen Hochschule Hannover (MHH) die Wirkung von Medien untersucht, [QZ02].

Eine einseitige Verschärfung der Jugendschutzgesetze kann laut Hans-Joachim Otto, Medienexperte der FDP - Bundestagsfraktion, solche Einzeltaten wie in Erfurt und Emsdetten nicht verhindern. Sie führe aber zu mehr Bevormundung und weniger eigen- und elternverantwortlicher Auseinandersetzung mit modernen Medien, [QZ03].

Sowohl im Strafgesetzbuch wie auch im Jugendschutzgesetz finden sich Regelungen, die Kinder und Jugendliche vor

chen Spielen schützen sollen. Mit dem 18. Geburtstag endet das Jugendalter und beginnt das Wahlrecht und die Wehrpflicht. Erwachsene dürfen sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen (s. § 131 StrGB) Geschmacklosigkeiten und Schund ansehen und damit spielen. Statt Verbote zu fordern, sollten vielmehr die bestehenden Gesetze zum Schutz von Kindern und Jugendlichen besser ausgeschöpft werden. [QB01, Olaf Zimmermann, Gabriele Schulz]

Dem hält Günther Beckstein entgegen, die geltenden gesetzlichen Verbotsregeln bewirkten keinen ausreichenden Schutz vor menschenverachtenden virtuellen Gewaltspielen. Weder die Alterskennzeichnung durch die obersten Landesjustizbehörden bzw. durch die USK noch die Indizierung durch die Bundesprüfstelle (BfPrM) hätten bislang zu einer nachhaltigen Verdrängung dieser Spiele vom Markt geführt.

Er setzt sich deshalb für ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot gewaltverherrlichender

Spiele ein. Deshalb will die bayerische Staatsregierung einen neuen Straftatbestand in § 113 a des Strafgesetzbuches einbringen, der die Herstellung und Verbreitung von »Killerspielen« verbietet. Zudem sei vorgesehen, so genannte »reale Killerspiele« wie Gotcha, Paintball, oder Laserdrome, durch § 118 des Ordnungswidrigkeitengesetzes zu verbieten.

Dieses vorgesehene Verbot richtet sich gegen solche Spiele, die Mitspieler in ihrer Menschenwürde herabsetzen, indem ihre Tötung oder Verletzung durch Schusswaffen oder ähnliche Gegenstände simuliert werden.

Derzeit gibt es politische Bestrebungen, sowohl »Killerspiele« wie auch den Konsum gewalthaltiger Videos auf Schülerhandys zu verbieten. Selbstverständlich kann die Schule Jugendliche nicht davon abhalten, diese Produkte außerhalb des Schulhofs zu nutzen oder über das Internet zu beziehen, [QW11]. Vielmehr müssen die Schüler im Rahmen des Unterrichts zu einem kritischen

Umgang mit gewaltverherrlichenden Inhalten erzogen werden, [QWo3].

Wie sinnlos ein Verbot ist, wird in vielen Medienberichten angesprochen. Die Computerspiele werden meist im Ausland (USA) produziert und über das Internet vertrieben, [QW11], [QZ10].

So ist sich z.B. Prof. Dr. Michael Kunczik sicher, dass es clevere Kinder und Jugendliche schaffen, an solche für Erwachsene gedachte Spiele heranzukommen. Das sei ja für die Betroffenen immer mit einem sehr erheblichen Statusgewinn verbunden, [QWo1].

Auch die Spieler werden sich von einem solchen Verbot nicht abhalten lassen. Verbote zum Selbstschutz sind wirkungslos, da viele der Ansicht sind, die Verantwortung für sich selbst tragen zu können.

Es wäre eher ein gegenteiliger Effekt zu spüren. Gerade bei pubertierenden Jugendlichen wird alles, was verboten ist, noch interessanter [QZo2].

Trotzdem hat das Bundesfamilienministerium eine verschärfte Fassung des Jugendschutzgesetzes erarbeitet. Unter anderem sei vorgesehen, den Verbotskatalog für schwer jugendgefährdende Trägermedien (z. B. Computerspiele, Videos, DVDs), die kraft Gesetz indiziert seien, zu erweitern, [QZ11].

Dagegen sagt Bundesjustizministerin Brigitte Zypries in der aktuellen Debatte um »Amokläufe«, es bestehe ausstreichender Gesetzesschutz, es bestehe keine Strafbarkeitslücke. Das Strafgesetzbuch gewährleistet mit § 131 StGB den notwendigen Schutz vor »Killerspielen«, [QW14] (vgl. § 131 StGB auf der nächsten Seite).

STRAFGESETZBUCH § 131 – GEWALTDARSTELLUNG

- (1) Wer Schriften (§ 11 Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,
1. verbreitet,
 2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,
 3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder
 4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen,
- wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Ebenso wird bestraft, wer eine Darbietung des in Absatz 1 bezeichneten Inhalts durch Rundfunk, Medien- oder Teledienste verbreitet.
- (3) Die Absätze 1 und 2 gelten nicht, wenn die Handlung der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.
- (4) Absatz 1 Nr. 3 ist nicht anzuwenden, wenn der zur Sorge für die Person Berechtigte handelt; dies gilt nicht, wenn der Sorgeberechtigte durch das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen sein Erziehungspflicht grüblich verletzt, [Qpo4].

GEWALTPRÄVENTION

Zur Vermeidung von Gewaltausbrüchen wie Schulmassaker werden verschiedene Möglichkeiten diskutiert und in Erwägung gezogen.

So wird eruiert, dass auch bereits vorhandene Akten wichtige Hinweise liefern können, etwa ob ein Schüler Zugang zu Waffen hat und somit rein praktisch in der Lage wäre, seine Rachefantasien zu realisieren, [QZo6].

Die in den USA häufig eingesetzten Überwachungskameras und Metalldetektoren mögen zwar zunächst das Sicherheitsbedürfnis von Lehrern oder Eltern befriedigen und Schulbehörden das Gefühl von Handlungsfähigkeit geben. Geplante Gewaltakte wie Schulmassaker (School Shootings) können sie jedoch nicht verhindern. Die bisherigen Täter betreten den Tatort meist bereits mit vorgehaltener Waffe, das Summen der Detektoren konnte sie nicht stoppen. Das Bildmaterial aus den Überwachungskameras in

Columbine aber fand sich später auf den Festplatten von Nachahmungstätern und wirkte offenbar als Inspiration. So hatte Robert S. aus Erfurt eines der Bilder unter dem Titel »Durchblick« gespeichert. Überwachungskameras und Metalldetektoren haben noch einen weiteren Nachteil: Sie erinnern die Schüler an eine beständig lauende Gefahr, obwohl die Schule doch das Gefühl von Geborgenheit vermitteln soll, [QWo3].

Eine gute Arbeitsmarktpolitik wäre ebenfalls eine geeignete Prävention, [QWo3]. Zunächst muss ein Jugendlicher erkennen, dass er einen gewissen Status in der Gesellschaft genießt. Erst dann erkennt er, was er durch eine Straftat auf's Spiel setzen würde. Zugleich gilt es, Jugendliche in Gruppen von Gleichaltrigen einzubinden sowie Schul- und Freizeitsysteme mit Nachdruck zu fördern. Ein gutes Klassenklima und Lehrer mit Vorbildfunktion sind hier von unschätzbarem Wert, [QWo3].

Schließlich weiß die Kriminologie schon seit Ende der 1960er Jahre, dass der Aufbau und die Pflege von Beziehungen zu sozial akzeptierten Menschen der beste Weg ist, um Gewalt vorzubeugen. Besitzt ein Jugendlicher funktionsfähige Beziehungen, stellen sie einen starken Schutz dar. Erst wenn dieser Schild bricht, kann sich eine destruktive Fantasie festsetzen, [QWo3].

Dass es am Kölner Georg-Büchner-Gymnasium nicht zum Schlimmsten gekommen ist, liegt womöglich am Problembewusstsein eines einzelnen Schülers dem im Internet Fotos des Schulmassakers von Littleton aufgefallen sind, die Rolf B., 18, gepostet hatte. Der Schüler wandte sich an einen Vertrauenslehrer. Der wiederum informierte die Polizei.

Wo zieht man die Grenze zwischen Sensibilisierung von Schülern, auf Auffälligkeiten ihrer Klassenkameraden zu achten, und einem Überwachungssystem Orwellscher Manier, [QZ12]?

DIE BEDEUTUNG DER USK KENNZEICHEN [QW12]

Die Alterseinstufungen der *USK* finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger. Auch in einem seriösen Online-Shop wird immer auf die *USK*-Kennzeichen verwiesen.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. 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.

MEDIEN

Den Medien wird Gewaltdarstellung und ggf. auch Gewaltverherrlichung vorgeworfen.

Allerdings ist Gewalt Inhalt ältester Sagen, Gewalt ist die Schlüsselszene fast jedes Kriminalfilms, Gewalt schafft Spannung in unendlich vielen Filmen und Romanen, [QBo1- Fritz Rudolf Körper].

Gewalt ist Inhalt von Dramen unserer Hochkultur. Angefangen von der Bibel, Homers Ilias, dem Nibelungenlied und vielen anderen Werken der Literatur ist die Auseinandersetzung mit der Gewalt ein zentraler Bestandteil, [QBo1 - Olaf Zimmermann, Gabriele Schulz]

Neue Medien hatten es anfangs immer schwer anerkannt zu werden, z. B. der Roman, die Comic-Hefte, Musikrichtungen, das Fernsehen, Cartoons, Videofilme und nun eben Computerspiele.

Im Jahr 1775 verbot die Stadt Leipzig die Verbreitung des Buches »Die Leiden des Jungen Werther« von Johann Wolfgang

von Goethe, weil es eine Empfehlung zur Selbsttötung enthalte und mitverantwortlich für die steigende Zahl an Selbsttötungen junger Männer sei. Insbesondere nach dem Doppelselbstmord von Kleist in Potsdam im Jahre 1811 wurde die Zensur Goethescher Schundliteratur gefordert, [QWo1]. Heute gehört es zur Pflichtlektüre im Deutschunterricht.

Gewalthaltige Computerspiele bedeuten in diesem Zusammenhang jedoch einen kulturellen Bruch; nicht wegen der Spielinhalte sondern wegen der aktiven Beteiligung des Spielers, und zwar durch die Identifikation mit der Gewaltausübung, [QBo1 - Fritz Rudolf Körper].

Auf die Frage, ob die Interaktion (aktiv) bei Computerspielen »gefährlicher« ist als das »Konsumieren« von Gewalt über z.B. Spielfilme (passiv), antwortet Dr. Ingrid Möller, dass ein stärkerer Effekt der Spiele theoretisch vorhersagbar wäre, eben wegen der Interaktivität, □ Allerdings zeigten die wenigen

Studien, die bisher zum Medienvergleich existierten, kein einheitliches Bild- mal zeigte sich ein stärkerer Effekt für den Konsum von Gewalt im TV- und mal für die Spiele, mal gab es keinen Unterschied, [QWo1].

Kein Killerspiel transformiert einen psychisch gesunden Menschen in einen realen Mörder oder Gewalttäter. Wer tatsächlich Gewalttaten ausübt, mag sich zwar in derartigen Spielen den letzten Kick holen, ursächlich seien diese Spiele aber nicht, [QBo1 - Fritz Rudolf Körper]

VORLAGEN

Computerspiele sind keine Ursache für Schulmassaker. Jedoch können Medien wie Kriminalromane, Kriminalfilme, Kriegsfilm und Computerspiele als Vorlage (Drehbuch) für Gewalttaten genutzt werden. Manche Studien scheinen dies zu belegen. Diese sind mehrfach verlockend: Sie bieten ein bequemes Erklärungsmuster für vieles, was in unserer Gesellschaft schief geht, [QB01 - Max Fuchs] Michael Kunczik: »Anders als dem Fernsehkonsumenten stehen dem Computerspieler meist nicht verschiedene Identifikationsfiguren (z.B. auch das Opfer) zur Wahl, sondern es wird eine Identifikation mit einer bestimmten, zumeist virulenten Figur nahe gelegt. Bei vielen Spielen kann sich der Spieler eine Figur auswählen, was das Identifikationspotential verstärkt. Bedenklich erscheinen v. a. die so genannten *Ego-Shooter*, bei denen der Spieler die Perspektive der virulenten Spielfigur einnimmt (Identifikation mit dem Aggressor)«, [QW05].



Abb.07 Selbstportrait von Sebastian B., dem Täter von Emsdetten



Abb.09 Selbstportraits von Seung-Hui Cho, dem Täter von Virginia Tech, welches er zu dem Sender NBC News geschickt hat



Abb.11 Profilbild von Kimveer Gill, dem Täter vom Dawson College, welches er auf Vampirefreaks.com eingestellt hat



Abb.08 Szene aus dem Film Matrix 1



Abb.10 Das Model Karima Adebibe als Computerspiel und Film Charakter »Lara Croft«



Abb.12 Poster vom Film »Resident Evil«, welches im Hintergrund von Kimveers Profilbild hängt

ZIELE

Gestaltung eines *Social-Spot* für die Zielgruppe »Nicht *Ego-Shooter* Spieler« insbesondere Eltern, Lehrer und Politiker.

Dieser *Social-Spot* soll den Focus der Medien und der Politik von dem Sündenbock »*Ego-Shooter* (Killerspiele)« auf die wirklichen Probleme lenken.

WAS SOLL ERREICHT WERDEN:

Die Zuschauer sollen für die eigentlichen Probleme sensibilisiert werden.

Sie sollen auf die Vielzahl von Problemen und Risikofaktoren aufmerksam gemacht werden.

Es sollen mögliche Auswege aufgezeigt werden.

WAS SOLL VERMIEDEN WERDEN:

Es soll kein Vorwurf erhoben werden.

Niemand lässt sich gerne kritisieren. Die Zielgruppe könnte auf einen Vorwurf mit Ablehnung reagieren und den *Social-Spot* und damit die angestrebte inhaltliche Aussage ablehnen.

Es wird daher kein negatives Verhalten der Zielgruppe dargestellt sondern Positives hervorgehoben.

Der *Social-Spot* soll nicht als »Rechtfertigung« für die Schulklassiker interpretierbar sein.

»Wer das Unverständliche verstehbar und das Unerklärbare erklärbar machen möchte, der muss aufpassen, dass er sich nicht ...zumindest unterschwellig ...auf die Seite des Täters stellt und versucht, das Unentschuldbare mit irgendwelchen Umständen zu erklären.

Angela Merkel, Bundestagsdebatte vom 03. Juli 2002, [QW09]«

ZIELGRUPPEN

Die Zielgruppe für den *Social-Spot* sind nicht die Spieler selbst. Diese kennen das Medium »Computerspiel« genau und haben auch keine Vorurteile den Spielen gegenüber. Außerdem sind sie nicht die Entscheidungsträger in der »Killerspiel« Debatte.

ELTERN

Durch die negativen Meldungen in den Medien entstehen Vorurteile gegenüber Computerspielen. Der Großteil der Computerspiele beinhaltet jedoch keine Gewalt.

Mit dem *Social-Spot* sollen sowohl Kinder als auch Eltern angeregt werden, gemeinsam Computerspiele zu spielen und darüber zu sprechen. Durch Eigenerfahrung beim Spielen und durch Argumente der Kinder können die Eltern die Spiele richtig einschätzen. Bei den Eltern liegt die Verantwortung für ihre Kinder. Der beste Jugendschutz ist nutzlos, wenn die Eltern nicht darauf achten, was Ihre Kinder im Kinderzimmer tun.

LEHRER:

Bei Schulmassakern sind Lehrer meistens unter den Opfern.

Durch die Medien erfahren auch sie von Computerspielen, die Kinder scheinbar zu Amokläufern werden lassen.

Die Lehrer soll die Angst vor solchen Spielen genommen werden, indem auf die Vielzahl von Problemen der »Risikogruppen« hingewiesen wird und exemplarisch mögliche Auswege aus kritischen Situationen aufzeit werden, [QZ09].

POLITIKER:

Gewalttaten wie Schulmassaker fachen die Debatte über ein Verbot von »Killerspielen« immer wieder an.

Manche suchen schnell nach einem Schuldigen, einem »Sündenbock«.

Was zählt ist Aufmerksamkeit, der Anschein etwas zu unternehmen, kurz Populismus. Das soll Wählerstimmen bringen.

Der *Social-Spot* soll die Befürworter des Verbotes von »*Ego-Shootern*« zum Nachdenken angeregen, inwiefern ein Verbot wirklich etwas an der Situation ändern kann und aufzeigen, worin die eigentlichen Ursachen von Gewalttaten, wie Schulmassaker, liegen.

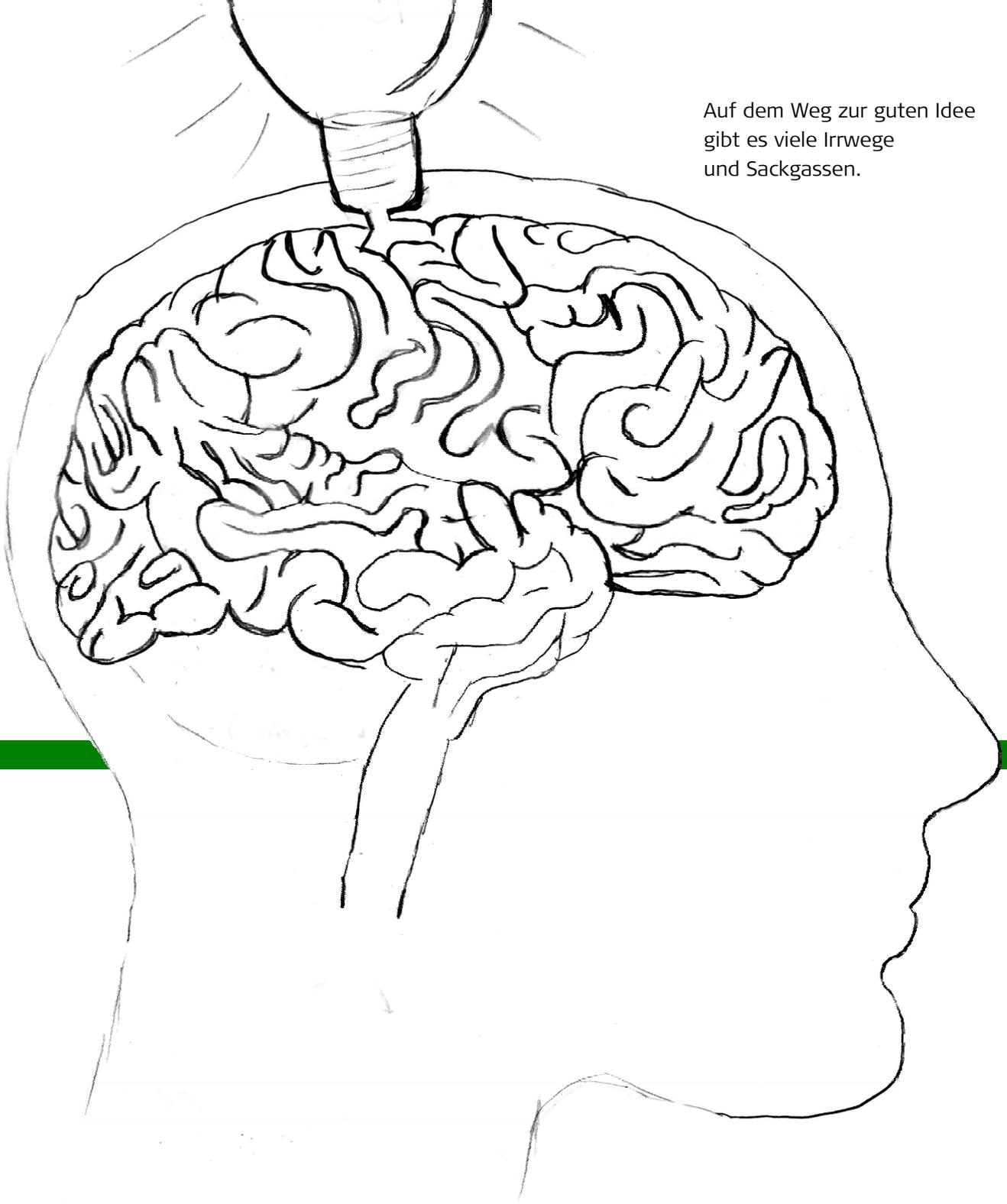
Sicher sind nicht alle Politiker für ein Verbot von Computerspielen mit gewaltdarstellenden Inhalten.

Der *Social-Spot* kann z.B. als Einstieg in eine politische Debatte zum Problembereich

»Schulmassaker bzw. Killerspiele« dienen.

Politiker sind als Zielgruppe interessant, da sie die Entscheidungsträger bezüglich der gesetzlichen Vorgaben sind. Die Bundesregierung bzw. die die Abgeordneten des Bundestages haben über ein Verbot der »*Ego-Shooter* (Killerspiele)« zu entscheiden.

Auf dem Weg zur guten Idee
gibt es viele Irrwege
und Sackgassen.





KONZEPTION

KONZEPTIDEE

Kurzes Resümee:

Nach den Schulmassakern liegt der Focus der Medien, der Politik und somit der Gesellschaft auf Gewalt beinhaltenden Computerspielen.

Die Hintergründe solcher Attentate sind meist nicht genau bekannt und es wird in den Medien oft vermittelt, die Spiele seien die »alleinige Ursache« für Schulmassaker.

Das dies nicht der Fall ist, ist nicht jedem bewusst.

Wenn eine Vielzahl von Problemsituationen, Demütigungen und »ungerechte Behandlung« zusammenkommen und dies über einen lange Zeitraum anhält, ohne dass ein Ausweg aus dieser Lage in Sicht ist oder Schutz durch gesunde soziale Kontakte zu anderen Menschen besteht, können labile, isolierte, hoffnungslose Personen extremen Frust anstauen, der sich hasserfüllt in gewalttätigen verzweifelten Racheakten entlädt.

In dem *Social-Spot* gilt es:

- ☑ Den Focus von den Computerspielen auf die Vielzahl von Problemsituationen umzulenken.
- ☑ Mögliche Auswege aus diesen Situationen aufzuzeigen.
- ☑ Zu zeigen, dass Jeder diese Situationen bei anderen erkennen und Unterstützung anbieten kann.

Die Botschaft(en) sollen auf eine humorvolle Art vermittelt werden.

Informationen können durch einen Sprechertext, bzw. Symbole und Animationen vermittelt werden.

Der Sprechertext ist Deutsch, da es in anderen Ländern nicht so eine große Debatte um gewaltdarstellende Computerspiele gibt.

Eventuell englische Untertitel im Film verwenden.

GRAFISCHER STIL:

Die Thematik legt es nahe Computerspielgrafik zu verwenden. Diese könnte jedoch von der Zielgruppe auf Ablehnung stoßen. Die Darstellung soll abstrahiert sein, um die Zielgruppe nicht durch dargestellte Gewalt abzuschrecken.

Die Darstellung soll symbolisch (ikonografisch), plakativ, aussagekräftig und auf das Wesentliche reduziert sein.

Sie soll evtl. auf ein Medium übertragen werden, das die Zielgruppe in eigenen Jugend selbst kennen gelernt hat und welches von deren Eltern generation jedoch nicht akzeptiert wurde; z.B. Comic- Hefte, Rockmusik -> Parallelen zur heutigen Situation.

Es werden starke plakative Farben und Kontraste gewählt und die Farben, Rot, Weiß und Schwarz bevorzugt.



Abb.29 Joystick »Competition Pro«

KONZEPTIDEE

Kurzes Resümee:

Nach den Schulmassakern liegt der Focus der Medien, der Politik und somit der Gesellschaft auf Gewalt beinhaltenden Computerspielen.

Die Hintergründe solcher Attentate sind meist nicht genau bekannt und es wird in den Medien oft vermittelt, die Spiele seien die »alleinige Ursache« für Schulmassaker.

Das dies nicht der Fall ist, ist nicht jedem bewusst.

Wenn eine Vielzahl von Problemsituationen, Demütigungen und »ungerechte Behandlung« zusammenkommen und dies über einen lange Zeitraum anhält, ohne dass ein Ausweg aus dieser Lage in Sicht ist oder Schutz durch gesunde soziale Kontakte zu anderen Menschen besteht, können labile, isolierte, hoffnungslose Personen extremen Frust anstauen, der sich hasserfüllt in gewalttätigen verzweifelten Racheakten entlädt.

In dem *Social-Spot* gilt es:

- ☑ Den Focus von den Computerspielen auf die Vielzahl von Problemsituationen umzulenken.
- ☑ Mögliche Auswege aus diesen Situationen aufzuzeigen.
- ☑ Zu zeigen, dass Jeder diese Situationen bei anderen erkennen und Unterstützung anbieten kann.

Die Botschaft(en) sollen auf eine humorvolle Art vermittelt werden.

Informationen können durch einen Sprechertext, bzw. Symbole und Animationen vermittelt werden.

Der Sprechertext ist Deutsch, da es in anderen Ländern nicht so eine große Debatte um gewaltdarstellende Computerspiele gibt.

Eventuell englische Untertitel im Film verwenden.

DIALOGENTWURF »EGO-SHOOTER«

Situation:

Elternteil(Vater / Mutter)

sieht mit dem Sohn Nachrichten. Es wird ein Bericht über einen Amoklauf an einer Schule gezeigt und in Zusammenhang mit den Killerspielen gebracht.

ET (Elternteil): Ich will nicht, dass Du solche Killerspiele spielst.

S (Sohn): Was sind denn Killerspiele?

ET: Na, das was Du da immer am Computer spielst.

S: Counter Strike?

ET: Ja, z.B. das.

S: Counter Strike ist ein »Ego-Shooter« und gehört zu den Netzwerkspielen (LAN Games) und ist kein Killerspiel - auch wenn das oft in den Medien genannt wird.

Off: Günther Beckstein popularisiert den Begriff »Killerspiele«, der im Koalitions-

vertrag näher definiert ist. Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen,[QP02].

S: Warum soll ich das nicht spielen - Die USK hat dieses Spiel ab 16 freigegeben.

ET: Die USK wird ja auch von der Spieleindustrie finanziert.

S: Im Endeffekt liegt es in der Hand der Eltern zu kontrollieren, was Ihre Kinder spielen.

ET: Genau, und ich möchte nicht, dass Du so etwas spielst. Diese Spiele machen aggressiv.

S: Es gibt ca. 5000 Studien und 7 Thesen über die Wirkung von Computerspielen und anderen Medien. Zu jeder Meinung gibt es die passenden Thesen bzw. Studien. So auch, dass Stress, Frust und Aggression durch Computerspiele abgebaut werden können.

ET: Die Spiele machen aber auch dumm. Die Noten von Spielern sind im Schnitt schlechter als die von Nichtspielern.

S: Das hängt wohl eher mit der Menge an Zeit zusammen, die die Jugendlichen mit dem Computer bzw. den Hausaufgaben verbringen. Hat es nicht auch geheißen, dass Comic-Hefte dumm machen?

Off: Medienjournalist Tilman Baumgärtner: »Eigentlich hat die Elterngeneration auf jedes neue Medium erst einmal mit Unverständnis reagiert. Der Roman wurde, als er entstanden war, als ein gefährliches Medium erachtet. Die Trickfilme sind in den siebziger Jahren als

gefährlich eingestuft worden, Videos sind in den achtziger Jahren zunächst von Pädagogen und Eltern sehr kritisch beäugt worden und heute sind es halt Computerspiele,[QZ05].

ET: Allerdings ist die Darstellung von Comics nicht so realistisch. Die Spieler können ja gar nicht mehr unterscheiden, was wirklich ist und was nicht. Sie verlieren den Bezug zur Realität!

S: Im Fernsehen und Kino ist die Darstellung fotorealistisch. Und in beiden Fällen schaut man auf einen Monitor, einen Fernseher oder eine Leinwand. In der Realität gibt es keine rechteckige Fläche, die alles umgibt.

ET: Im Film und Fernsehen gibt es aber keine Interaktion. Die US Armee nutzt ja auch diese Spiele, um Ihren Soldaten die Hemmung vor dem Töten zu nehmen.

S: Nur ist es etwas anderes, wenn man wirklich eine reale Waffe in der Hand hält. Mit Maus und Tastatur kann man keinen Menschen töten. Die Interaktion wurde in der US-Armee nur zur Erläuterung des taktischen Vorgehens in unbekanntem Terrain genutzt.

Off: Wegen der - für damalige Verhältnisse (1994) - realistischen Gewaltdarstellung wurde erstmals in einer breiten Öffentlichkeit Jugendschutz und die Indizierung von Computerspielen diskutiert. Auch heute noch wird in diesem Zusammenhang gerne betont, dass sogar die US-Armee »Doom« zu Ausbildungszwecken nutzte. Allerdings wurde nicht etwa der Killerinstinkt trainiert. Um die Kundschaft länger an das Spiel zu binden, besaß Doom die Möglichkeit eigene neue Spielumgebungen (Maps) zu erschaffen. Eine Tatsache, die das Militär dazu nutzte, auf preiswerte Art unbekannte Einsatzorte und

Gebäude als begehbar zu simulieren und so die Orientierung im späteren Einsatz zu erleichtern,[QZ04].

ET: In der Zeitung habe ich gelesen, dass die Amokläufer von Erfurt und Emsdetten diese Spiele auch gespielt haben. Diese Spieler sind gewalttätig geworden.

S: Es stimmt, dass gewaltbereite Menschen, wie diese Täter, diese Spiele auch gespielt haben. Aber das heißt nicht, dass alle Menschen, die diese Spiele spielen, auch gewaltbereit werden. Etwa 500.000 Deutsche spielen zu jederzeit Online Counter Strike. Beim letzten Fall an der Virginia Tech hat der Täter keine Killerspiele gespielt. Könnten nicht viele andere Gründe viel eher zu solch einem grausamen Verhalten führen? Massaker gab es schon vor Computerspielen, 1964 sogar in Köln.

ET: Nur haben die Täter sich so gekleidet wie im Spiel und die gleichen Waffen verwen-

det. Es ist gut von der Politik, dass sie so schnell handelt und diese Spiele endlich verbieten will.

S: Es ist gut möglich, dass sie das Spiel als eine Art Vorlage genommen haben. Jedoch könnten auch fast jeder Krimi oder Actionfilm und viele Romane als Vorlage für Gewalttaten genommen werden. Wird ein Verbot denn etwas bewirken? Die meisten Spiele werden ohnehin im Ausland produziert und über das Internet vertrieben. Menschen, die diese Spiele spielen, werden es auch weiterhin tun. Verbote zum Selbstschutz sind da wirkungslos. Ein Verbot löst das Problem nicht. Erinnerst Du Dich noch an den Vorfall, bei dem eine Unschuldige von der Straße gedrängt und getötet wurde, weil ein Autofahrer rücksichtslos dicht aufgefahren war. Müsste dann nicht auch die Produktion, der Vertrieb der Besitz und das Fahren eines PKW unter Strafe gestellt werden, nur

weil wenige Menschen ausgerastet sind? Oder müsste nicht eine großer Aufkleber auf jedes Auto geklebt werden »Autofahren kann tödlich sein« Löst ein Verbot denn die wahren Probleme?

ET: Was ist denn deiner Meinung nach die wirkliche Ursache?

S: Es wird wohl eine Vielzahl von Ursachen gegeben haben, die zusammengekommen sind. Die sind individuell sehr verschieden. Welche Ursachen es im Einzelfall waren, kann man nicht sagen. Es gibt allerdings viele Risikofaktoren, z. B.:

Stichwortartige Nennung der Risikofaktoren, welche unter dem Punkt »Risikofaktoren« auf Seite 20 genannt sind.

S: Hast Du denn mal Lust, Dir die Spiele genauer anzuschauen? Willst Du vielleicht mal mit mir daddeln?

ET: Willigt ein und setzt eine Einschränkung der Zeit auf zwei Stunden täglich fest.

ANMERKUNG:

Die gute Darstellbarkeit der Sachverhalte ist eine Stärke des Konzeptes. Alle Argumente können vorgetragen werden.

Jedoch ist dieses Konzept sehr moralisierend bzw. ernst und für eine humorvolle Darstellung ungeeignet.

Des Weiteren könnte beim Zuschauer das Bedürfnis entstehen andere Argumente einzubringen. Dieses ist beim Betrachten des *Social-Spot* nicht möglich. Evtl. schreckt es auch von einem Gespräch mit den Kindern ab.

Der Spot würde mit diesem Dialog viel zu lange dauern und ist somit ungeeignet.

Abbruch der Ausarbeitung dieses Konzeptes an dieser Stelle. Das Konzept wurde verworfen.

KONZEPT WARNHINWEISE

Skurrile überspitze Darstellung von Computerspielen als etwas Heilsames (Medikament) mit Sprüchen wie:

»maximal 3 Stunden täglich«

und

»Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen sie die Packungsbeilage oder Fragen Sie ihren□ «

bzw. als etwas Schädliches in Anlehnung an Zigarettenwerbung. Die typischen Warnhinweise von Zigarettenpackungen werden auf Computerspiele übertragen.

Durch die überspitzen Pro und Contra Beispiele soll der Inhalt der Debatte über gewaltbeinhaltende Computerspiele ad absurdum geführt werden.

Spiele sollen somit vom Betrachter als das gesehen werden, was sie sind - Unterhaltungstware.

ANMERKUNG:

Dieses Konzept wurde verworfen, weil es eher sarkastisch und weniger humoristisch ist. Außerdem wäre es mehr für eine Plakatwerbung als für einen *Social-Spot* geeignet.



ACHTUNG!
Dieses Spiel sollte aufgrund
der nervenaufreibenden Spiel-
handlung nicht an Personen
unter 16 Jahren abgegeben
werden!

Mit deutscher
Anleitung!

Computerspielen
kann tödlich sein.



ACHTUNG!
Dieses Spiel sollte aufgrund
der nervenaufreibenden Spiel-
handlung nicht an Personen
unter 16 Jahren abgegeben
werden!

Mit deutscher
Anleitung!

Computerspielen kann Ihnen und
den Menschen in Ihrer Umgebung
erheblichen Schaden zufügen

KONZEPT MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

(VERWORFEN)

Der Anfang des Erklärstücks soll für die Zielgruppe attraktiv gestaltet sein. Die in der Boulevard Presse genannten Vorurteile soll es evtl. widerspiegeln, [QW10].

Es wird das Vorurteil hinterfragt und die Zusammenhänge, welche zu einem Schulmassaker geführt haben, werden exemplarisch rückverfolgt. Es beginnt mit der Selbsttötung des Täters.

Das ganze Stück läuft rückwärts.

Die Figur läuft rückwärts auf einem spiralförmigen Spielbrett.

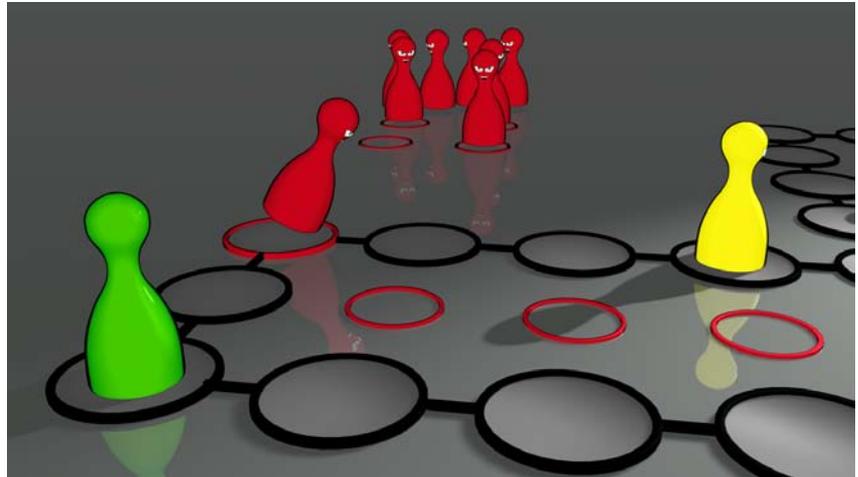
Sie trifft auf ihrem Weg verschiedene andere Figuren, wie Lehrer, Klassenkameraden und Eltern. Wenn die Begegnung negativ verläuft, z. B. durch Demütigung, wird die Figur etwas dunkler.

Möglich ist auch einen Indikator für den Gefühlszustand der roten Spielfigur zu verwenden, z.B. ein »Smiley« Gesicht.

Mood-Board (Style)



Zunächst war die Umsetzung als Stop-Trick Animation gedacht,



oder als 3D-Rendering.

Szenebeschreibung	Off - Sprecherstimme	Typographie	Ikonografie
Zum medialen Einstieg für die Zielgruppe wird eine Schlagzeile aus der Boulevardpresse vorgelesen, welche die negativen Vorurteile widerspiegelt.	(Vorlesen einer Titelzeile über Schulmassaker.) So oder so ähnlich schreibt es die Boulevardpresse.	Riesige plakative Titelzeile »Killerspiele trainieren Kinder zu Amokläufern«	Bild/Express Titelblatt
Diese Aussage aus der Schlagzeile wird anschließend hinterfragt.	Ist das denn so? Sind <i>Ego-Shooter</i> die einzige und wirkliche Ursache für Schulmassaker?	(Plakativ großes Fragezeichen)	Ein Fragezeichen »?« wird zwischen dem Titelblatt der Zeitung und einem Computerspiel Karton gestellt.
Die Rückverfolgung der Gewaltspirale beginnt mit der Selbsttötung des Täters. Die Gewaltspirale dreht sich rückwärts.	Der Jugendliche ...nennen wir ihn mal (Name einfügen) hat sich selbst getötet.	Lebensmüde, hoffnungslos, arbeitslos, Schulversager	Am Boden liegende, umgekippte, rote »Mensch ärgere Dich nicht« Spielfigur (es gibt nur eine rote - alle anderen Spielfiguren haben die Farben Gelb oder Grün bzw. Blau)
So laufen auch die Handlungen / Animationen rückwärts ab. Wenn Handlungen rückwärts laufen, können sie humoristisch wirken.	Nachdem er einige Schüler und Lehrer erschossen hat.	Racheakt	Das rote Männchen richtet sich wieder auf und läuft rückwärts auf einem Spielbrett an verschiedenen am Boden liegenden Spielfiguren vorbei, die sich wieder aufrichten, wenn die rote Spielfigur an ihnen vorbeiläuft.
-	Den Racheakt hat er lange und sorgfältig geplant.	Racheplan	Spielfigur steht auf »Plan/technischer Zeichnung« des Spielbretts ... (Todesliste, Tagebuch?)
-	Wie kann es dazu kommen?	Hass	Die rote Figur wird auf dem Spielbrett von verschiedenen anderen Spielfiguren immer wieder auf Start zurückgesetzt.

Szenebeschreibung	Off - Sprecherstimme	Typographie	Ikonografie
-	Können diese negativen Emotionen durch gewalttätige Videospiele entstanden sein?	Wut, Frustration	Die rote Figur sitzt als »Knüppel« auf einem Joystick (Competition Pro) und bewegt sich »wild«
-	Oder holte er sich in den Spielen, was er in Realität nicht hatte?	Erfolgserebnisse, Anerkennung, Respekt	Die rote Spielfigur auf dem Joystick sieht durch einen Lorbeerkrantz aus wie ein Pokal.
-	Flüchtete er vielleicht vor realer Demütigung und Spott?	Demütigung, Spott	Figur springt vom Joystick und geht rückwärts zum Spielbrett zurück, wo diese von anderen (stehen im Halbkreis) ausgelacht wird, nachdem sie rausgeworfen wurde.
-	Warum wurde er so behandelt und hat sich nicht zu helfen gewusst?	Selbstsicherheit, Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl, Angst	Schrumpft, geht anderen, größeren Figuren aus dem Weg.
-	Hatte er denn keinen, der ihn unterstützt hat?	Integration, Isolation, Einsamkeit	steht alleine fernab von der Gruppe, schaut hinüber und anschließend auf den Boden.
-	Warum kam er mit der Schule nicht zurecht?	Leistungsdruck, Antriebslosigkeit	Niedrige Punktzahlen auf dem Würfel. Die rote Figur kommt nicht vom Fleck ... wird rausgeworfen, zurückgesetzt, überholt, überrundet. Sie geht irgendwann gar kein Feld mehr weiter, obwohl sie weiter gehen könnte.
-	-	-	harmloses Bild der roten Spielfigur im Mittelpunkt des Bildes, bleibt stehen, Kameratelevisoren: Man sieht, dass die Spirale ein Trichter nach unten war.

Die Stärke des Konzeptes ist die Verdeutlichung der möglichen Zusammenhänge. Kleine Abweichungen beeinflussen den gesamten Verlauf der Handlung (vgl. Film »Lola rennt« von Tom Tykwer 1998)

So werden im rückwärts laufenden Teil die »Gewaltspirale« verdeutlicht und im vorwärts laufenden Teil mögliche Auswege aufgezeigt.

Das Rückwärtslaufen könnte auch als rückgängig bzw. ungeschehen machen interpretiert werden.

Es ist auch denkbar, drei verschiedene vorwärts laufende Handlungen zu zeigen, wie im Film »Lola rennt«.

ANMERKUNG:

Dieses Konzept ist ebenfalls verworfen worden.

Der Social - Spot kann humoristisch gestaltet werden und eignet sich für beliebige variierende Darstellungen. Es könnte dargestellt werden, wie durch kleine Änderungen in den Verhaltensweisen der Mitmenschen Schicksale einen völlig anderen Verlauf nehmen könnten. Wichtig wäre es, dies auch darzustellen. Das Aufführen der verschiedenen wiederholten Handlungen könnte aber für einen *Social-Spot* zu lange dauern. Es ist eher Stoff für einen Spielfilm.

»□ viele kleine Puzzlesteine sind auf diesem Feld der Wissenschaft zusammengetragen worden, die es Wert sind, einem breiteren Publikum in aufklärender Form und nicht verbunden mit einer allgemeinen Hetze gegen die Spieler zugänglich gemacht zu werden □ «[QWo1]

Dr. Ingrid Möller
(wissenschaftliche Mitarbeiterin am
Institut für Psychologie der Universität Potsdam)



KONZEPT ZEHN KLEINE...

Kurzes Resümee:

Nach den Schulmassakern liegt der Focus der Medien, der Politik und somit der Gesellschaft auf Gewalt beinhaltenden Computerspielen.

Die Hintergründe solcher Attentate sind meist nicht genau bekannt und es wird in den Medien oft dargestellt, die Spiele seien die »alleinige Ursache« für Schulmassaker.

Das dies nicht der Fall ist, ist nicht jedem bewusst.

Wenn eine Vielzahl von Problemsituationen, Demütigung und »ungerechte Behandlung« zusammenkommen und dies über einen lange Zeitraum anhält, ohne dass ein Ausweg aus dieser Lage in Sicht ist oder Schutz durch gesunde soziale Kontakte zu anderen Menschen besteht, können labile, isolierte hoffnungslose Personen extremen Frust anstauen, der sich hasserfüllt in gewalttätigen verzweifelten Racheakten entlädt.

In dem *Social-Spot* gilt es:

- ☑ Den Focus von den Computerspielen auf die Vielzahl von Problemsituationen umzulenken.
- ☑ Mögliche Auswege aus diesen Situationen aufzuzeigen.
- ☑ Zu zeigen, dass Jeder diese Situationen bei anderen erkennen und Unterstützung anbieten kann.

Eine Modifikation des Kinderliedes » Zehn keine Negerlein« scheint hierfür geeignet.

In der Kinderbuchversion wird kindliches Fehlverhalten auf brutale Weise mit drastischen Folgen bestraft.

Ein »Negerlein« nach dem anderen kommt durch eigenes Ungeschick bzw. eigene Unvernunft ums Leben. Der Vers zu der Abbildung 36 lautet etwa:

»Zehn kleine Negerknaben
Schlachteten ein Schwein;
Einer stach sich selber todt
Da blieben nur noch neun.«

[QW17] oder



»Neun kleine Negerlein,
die gingen auf die Jagd,
eines schoss sich durch den Kopf,
da waren's nur mehr acht.« [QW16]

Dieses Lied, Ende des 18. Jahrhunderts in Amerika für Erwachsene geschrieben, befindet sich in zahlreichen Kinderbüchern. Es ist im höchsten Maße rassistisch, politisch unkorrekt und in seiner Brutalität kaum mit anderen Kinderliedern und Reimen vergleichbar.

Das Lied ist im englischen sowie im deutschen Sprachraum sehr bekannt. Viele sind mit der Melodie vertraut.

Die älteste deutsche Fassung ist von F.H.Benary und C.W. Allers: Aus Kamerun Zehn kleine Negerlein von 1885« (vgl. Abb. 36).

Niemand lässt sich gerne sagen, was falsch gemacht wird.

Der *Social-Spot* soll nicht wie eine Moralpredigt wirken.

Statt Fehlverhalten zu kritisieren sollen mögliche Auswege aufgezeigt werden. Es soll insgesamt bei der Zielgruppe eine positive, beschwingte Stimmung erzeugt werden.

So sieht das Konzept des *Social-Spot* vor, das Schema des Liedes im Original, in dem in jeder Strophe ein »Negerlein« durch Fehlverhalten ums Leben kommt, umzukehren. Anstelle des Todes wird in den ersten neun Strophen jeweils einer der Figuren von Eltern, Lehrern, Geschwistern, sich selbst usw. aus einer Problemlage geholfen und die jeweilige Figur entkommt somit der verhängnisvollen Laufbahn eines potentiellen Attentäters. Die Zielgruppe soll sich mit dem positiven Verhalten identifizieren und so dazu angeregt werden, diese Verhaltensweise im wirklichen Leben zu realisieren. Jedoch lässt es sich nie ausschließen, dass alles fehlschlägt und eine Figur »durchdreht«. Der letzten wurde nie geholfen und sie konnte deshalb auch keine der vorangegangenen Situationen von sich aus meistern. So bringt sie am Ende hasserfüllt andere und sich selbst um (Schulmassaker).

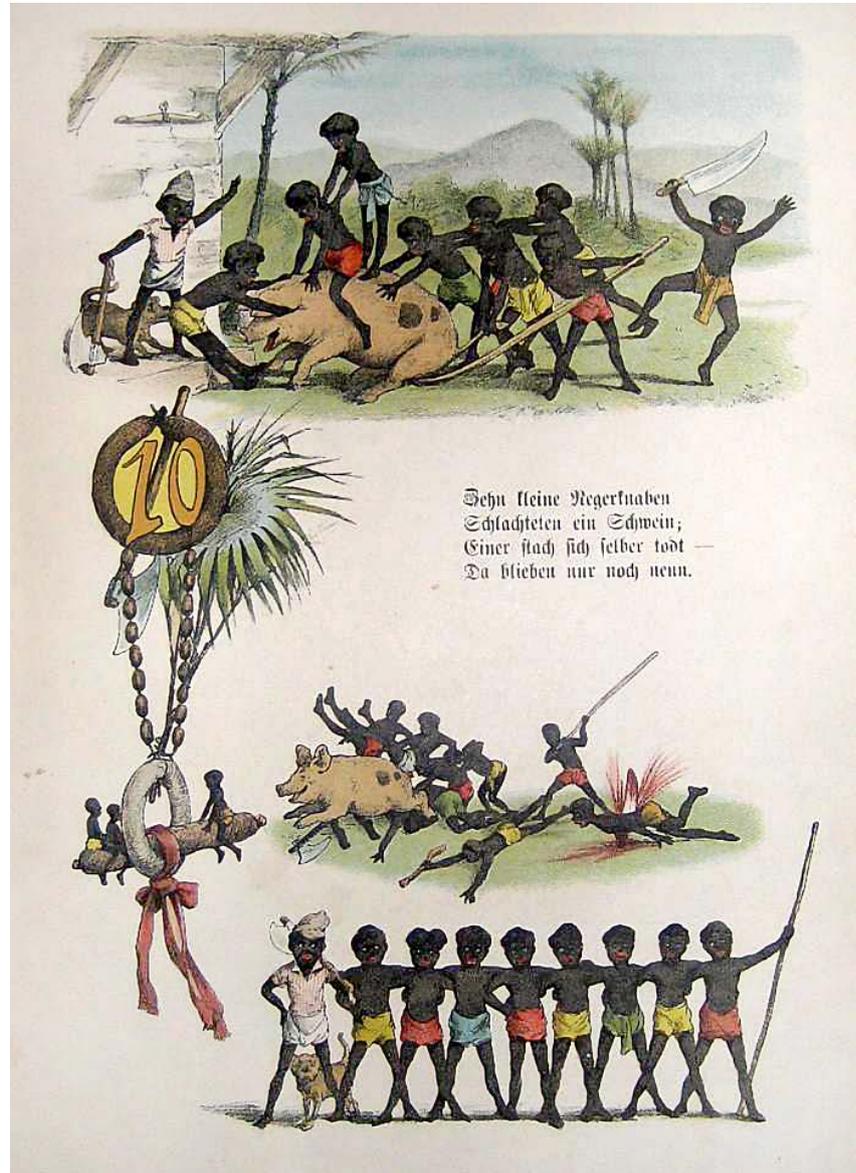
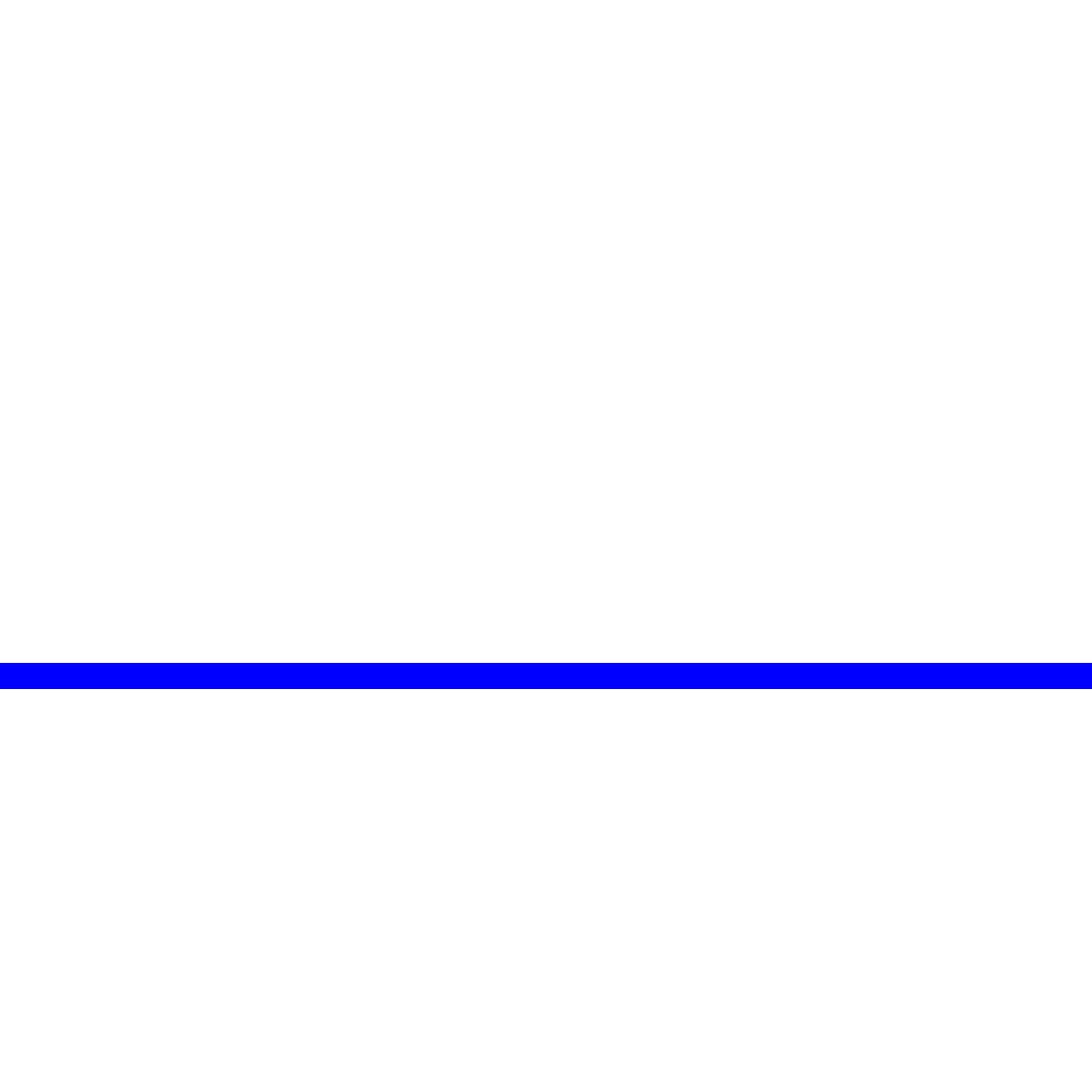


Abb.36 F.H.Benary und C.W. Allers: Aus Kamerun (10 kleine Negerlein) (1885)





UMSETZUNG

LIEDTEXT

Im diesem Schritt gilt es aus der Fülle von Risikofaktoren (vgl. Seite 20) die bedeutendsten auszuwählen und in eine mögliche, gesteigerte Abfolge zubringen. Daraus werden die Strophen des Liedes entwickelt. Die Situationen spitzen sich mit sinkender Ziffer (Countdown) immer weiter zu.

Die »Negerlein« werden durch eine abstraktere Figur ersetzt. Nach einigen Versuchen ist die Entscheidung für »Spielfiguren« gefallen. Klassische Spielfiguren, wie sie z.B. bei dem Brettspiel »Mensch ärgere Dich nicht« vorkommen, sind bei der Zielgruppe Eltern, Lehrer und Politiker im deutschsprachigen Raum sehr bekannt. Jeder hat die Figur schon stellvertretend für sich selbst auf einem Spielbrett platziert.

Das bedeutet nicht, dass man sich mit der Figur identifiziert. Sie ist lediglich ein Stellvertreter für einen selbst in einem Spiel; genau wie die Figuren in Computerspielen.

AUSGEWÄHLTE RISIKOFAKTOREN

- Spielsucht, d.h. Sucht nach schnellen Erfolgserlebnissen; übermäßig lange Computerspielen
- Schulversagen (Versager)
- Zukunftsangst wegen schlechter Berufsaussichten (Arbeitslosigkeit)
- Verspottung, Demütigung, Mobbing in der Schule
- mangelnde Integration in das soziale Umfeld (sozial ausgegrenzt)
- Kränkungen oder Minderwertigkeitsgefühle durch extreme Handlungen (verprügelt, zusammengeslagen werden)
- Übererregbarkeit - Unfähigkeit zum Abbau von Spannungszuständen
- Frust , Aggression , Hass, Hoffnungslosigkeit, Verzweiflung
- Zugang zu Waffen

Die Strophen werden nach einem Schema aufgebaut.

Eine Figur ist in einer Problemlage.

Der Figur wird aus dieser Lage geholfen, indem sie sich entweder selbst helfen kann oder Unterstützung von einer anderen Figur erhält.

Mögliche Helfer sind:

- Eltern
- Geschwister
- Lehrer
- Freunde
- Partner (Freund, Freundin)
- die Person selbst
- Arbeitgeber
- soziale Gruppen bzw. Vereine

Das bekannte Lied »Zehn kleine Negerlein« scheint passend zu sein, um darauf hinzuweisen, dass es Brutalität und Gewalt in den Medien schon immer gegeben hat. Manche Dinge die den Anschein erwecken sie für Kinder gedacht, sind eigentlich für Erwachsene bestimmt. Beispielsweise Gewalt beinhaltende Computerspiele oder das Original des Lied »Zehn kleine Negerlein«.

Dieses Lied »Zehn kleine Negerlein« hat im Original keinen Refrain. Die Punk Rock Band »Die Toten Hosen« haben in Ihrer Version des Liedes »Zehn kleine Jägermeister« einen Refrain eingesetzt, [QW18].

In dem Refrain ist die Kernaussage des Liedes enthalten. Dieser Refrain wird öfters wiederholt. Der Refrain hebt sich durch einen anderen Rhythmus und eine andere Melodie von den Strophen ab. Er verleiht dem ganzen Stück mehr Dynamik. Ohne den Refrain könnten die zehn Strophen hintereinander gesungen schnell zu einem eintönigen Leiern führen.

Für die Umsetzung ist ein Kinderlied vorgesehen, das von Kindern handelt aber für Erwachsene gedacht ist. Die hellen Kinderstimmen sollen Erwachsene »ansprechen«, zumal die Zielgruppen Eltern und Lehrer viel mit Kindern zutun hat. Das Lied wird von einem Schulkinderchor gesungen. Schulkinder sind diejenigen, um die es in der Debatte geht. Es ist somit die Botschaft der Kinder an die Erwachsenen.

Beim Vortrag des Liedes ist vorgesehen, dass in jeder Liedzeile ein Kind aufhört zu singen. Das Klangvolumen des Gesanges schwächt sich damit ab. Schließlich bleibt nur ein Kind übrig. Die letzte Strophe, in der eine Spielfigur das Unheil anrichtet, muss sich im Rhythmus deutlich vom Rest des Liedes abheben. Dieses Alleinstellungsmerkmal leitet einerseits das Ende des Stückes ein (es klingt aus) und ist andererseits ein Hinweis darauf, dass dies die traurige Ausnahme ist, welche sich offensichtlich nicht verhindern lässt.

Beim Verfassen des Liedes ist auf Reimschema, Silbenanzahl und Betonung, inhaltliche Aussage, Rhythmus und Singbarkeit zu achten.

Der Liedtext soll es amüsant und leicht einprägsam sein. In einer eventuellen DVD Version kann der Liedtext zusätzlich auch mit Untertiteln in Deutsch und Englisch wiedergegeben werden.

ZEHN ZEHN KLEINE SPIELFIGUREN LIEDTEXT

1.)

Zehn kleine Spielfiguren
zocken die ganze Nacht,
bei einer griffen die Eltern ein
und ham sie ins Bett gebracht.

2.)

Neun kleine Spielfiguren,
die schaffen die Schule nicht,
ein Pauker nimmt's nicht so genau
und gibt 'ne Chance, dem Wicht.

3.)

Acht kleine Spielfiguren,
die sind arbeitslos,
eine die wird eingestellt,
da geht das Leben los.

Refrain:

Ballern in Spielen,
digital zielen,
Staat will's verbieten,
was wird das helfen?

Denn nur am Spielen
liegt es ja wohl nicht,
dass bei so manchen
das Leben zerbricht.

4.)

Sieben kleine Spielfiguren,
die werden oft ausgelacht,
eine ist sehr selbstbewusst,
der hat's nichts ausgemacht.

5.)

Sechs kleine Spielfiguren,
die fühlen sich ausgeschlossen,
eine hat'n Verein entdeckt
und kickt jetzt unverdrossen.

6.)

Fünf kleine Spielfiguren
die werden oft verhauen,
eine kriegt vom Bruder Schutz,
seitdem hat sie Vertrauen.

Refrain:

Ballern in Spielen,
digital zielen,
Staat will's verbieten
was wird das helfen?

Denn nur am Spielen
liegt es jawohl nicht,
dass bei so manchen
das Leben zerbricht.

7.)

Vier kleine Spielfiguren,
die sind sehr frustriert,
eine hat der Sport gewonnen,
jetzt ist sie motiviert.

8.)

Drei kleine Spielfiguren
haben Hass auf viele,
eine hat sich schwer verliebt,
sie hat neue Gefühle.

9.)

Zwei kleine Spielfiguren
wollen Rache nehmen,
eine legt die Waffe weg
und lernt zu vergeben.

Refrain:

Ballern in Spielen,
digital zielen
Staat will's verbieten,
was wird das helfen?

Denn nur am Spielen
liegt es jawohl nicht,
dass bei so manchen
das Leben zerbricht.

10.)

Eine kleine Spielfigur
die konnte keiner erreichen,
jetzt ist's wie's keiner haben wollt,
viel Trauer und viel Leichen.

MUSIK UND GESANG

Die Musik macht den bedeutenden Teil der Stimmung aus, welche im Film vermittelt wird. Musik transportiert Emotionen. Im Kontrast zur »harten« Thematik des *Social-Spot* soll eine fröhliche, mitreisende Musik stehen, welche den Spot auflockert.

Der *Social-Spot* bzw. das Stück ist möglichst kurz zu halten. Vergleichbare Musikstücke, wie z.B. »Die Toten Hosen - Zehn kleine Jägermeister«, sind ca. 3:30 Minuten lang, [QW18]. Die Anzahl der Strophen lässt sich nicht verringern, da es nun einmal um »Zehn kleine« geht. Außerdem sollen auch möglichst viele Risikofaktoren genannt werden (Focusstreuung).

Der Rhythmus des Liedes muss demzufolge auf ein Maximum der Singbarkeit angehoben und entsprechend müssen Zwischenspiele in der Musik auf ein Minimum reduziert werden. Verschiedene Geschwindigkeiten werden von dem Musiklehrer Günter Biert ausprobiert. Der Musiklehrer Marc Willeke

schätzt ein bei welchem Tempo der von Kindern gesungene Text muss noch verständlich ist. Das von mir vorgegebene Limit von 100 Sekunden wird zugunsten der Verständlichkeit um 5% angehoben. Dies ermöglicht auch ein abbremsen des Tempos in der Letzen Strophe und somit ein »ausrollen« des Stückes. Der Refrain soll sich aufgrund der Dynamik des Stückes musikalisch deutlich von dem Rest der Melodie abheben.

Da das Stück recht flott und mitreißend wirken soll, fiel die Entscheidung auf Rock, allerdings ein recht reduzierter mit einem Schlagzeug für den Rhythmus und eine E-Gitarre für die Melodie.

Nach meinen Vorgaben komponieren Marc Willeke und Günter Biert die Musik auf Basis der Melodie des Kinderliedes »Zehn kleine Negerlein«

Günter Biert erstellt eine Vorabversion mit betontem Rhythmus (erleichtert die Singbarkeit). Darauf wird das Stück von eini-

gen Schülerinnen und Schülern des Görres Gymnasiums Koblenz gesungen. (vgl. Schülerchor S. 57-58) Günter Biert stellt die Aufnahmetechnik zu Verfügung und Marc Willeke dirigiert die Schüler.

Es werden jede der Zehn Strophen und der Refrain ca. Zehn mal hintereinander gesungen. Aus den Zehn Aufnahmen jeder Strophe wird die »beste« ausgewählt und das Stück zusammen geschnitten.

An dieser Stelle möchte ich mich bei den hoch motivierten Schülern und den Musiklehrern bedanken ohne die dieses Stück nicht entstanden wäre.



Aufnahme des Gesangs im Görres Gymnasium Koblenz

Abb. oben:

Schülerchor (in alph. Reihenfolge):

Bernhard Bandus, Dorothee Bernhard,
Vladislava Davidenke, Gözde Eraydin,
Katharina Görlitz, Elisabeth Gronen, Leonard Hasselmann, Lea-Sophie Heinz,
Miriam Kilian, Eva Klaes, Sabina Maystrowskaja, Marvin Mohr, Nina Pohl,
Sarah Scherer, Imelda Tromm, Freya Tücks, Videtta Vilver, Hannah Waldmann, Jule Zöllner

Abb. u. l. Musiklehrer Marc Willeke

Abb. u. r. Musiklehrer Günter Biert

STORYBOARD

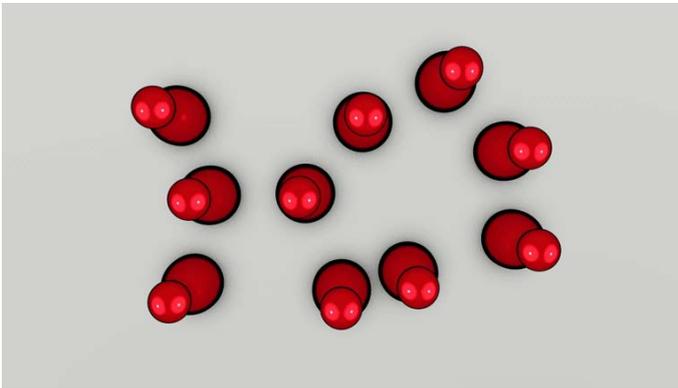
SZENE 1 (ZEHN KLEINE)

Problem:

In dieser Szene wird die Spielsucht angesprochen. Die Figur hat Spaß am Spiel und die Zeit vergeht unbemerkt. Es bleibt weniger Zeit für andere Dinge (Schlaf, Schulaufgaben etc.)

Möglicher Ausweg:

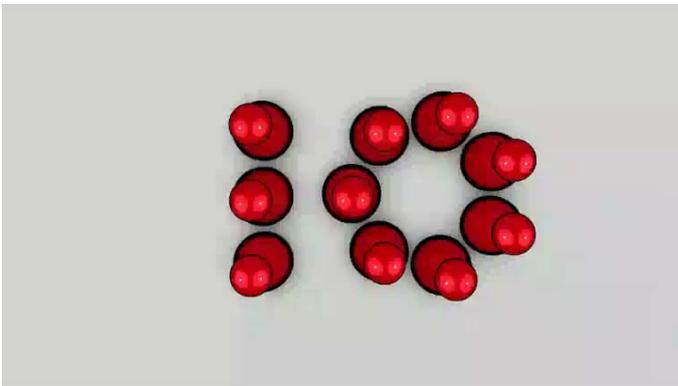
Die »Eltern« greifen ein, indem sie die Spielzeit limitieren.



Zehn kleine

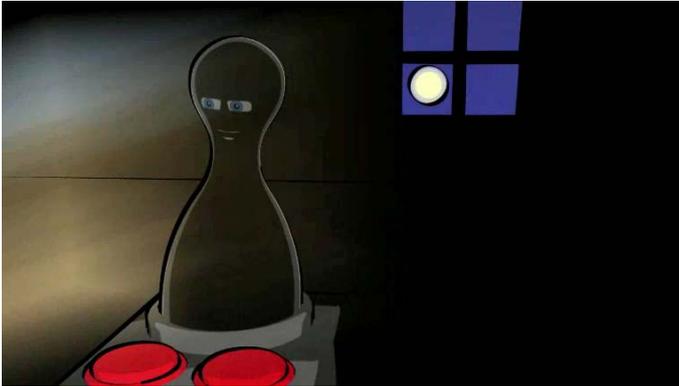
Zehn rote Spielfiguren laufen aus allen Richtungen in die Mitte des Bildes

KAMERA: senkrecht von oben



Spielfiguren

Die Figuren formieren sich zur Zahl zehn.



zockten die ganze Nacht,



bei einer griffen die Eltern ein



und ham sie ins Bett gebracht

Nachtszene - Eine rote Spielfigur sitzt auf einem Joystick und bewegt sich wie ein Joystick-Knüppel hin und her. Sie wird von einer hell flackernden Lichtquelle angestrahlt. In einem Fenster im Hintergrund steigt der Mond auf.

Kamera: Leichte Fahrt nach rechts
Sound-FX: Videospiele Geräusche (Schüsse)

Der Lichtschein, welcher durch eine Türe tritt, ist im Hintergrund/am Boden zu erkennen.

In dem Lichtschein stehen zwei größere Spielfiguren.

SOUND-FX: Öffnen einer Türe

Die rote Spielfigur steigt aus dem Joystick aus. Das Licht geht aus.

SOUND-FX: Klicken eines Lichtschalters
ÜBERGANG: Blende nach Schwarz. Schnitt

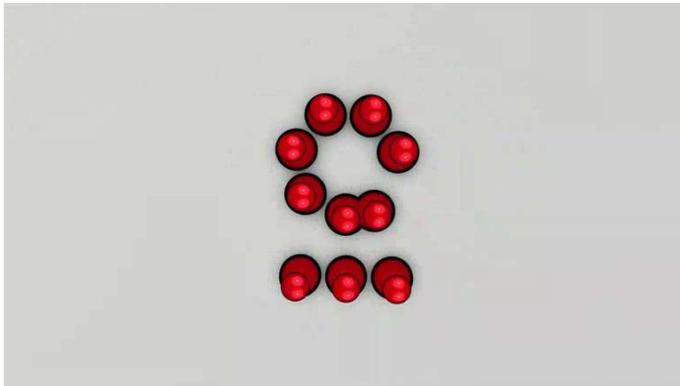
SZENE 2 (NEUN KLEINE)

Problem:

Diese Szene spricht das Problem des Leistungsdrucks an, dem manche nicht gewachsen sind. Einige der Attentäter sind ohne Abschluss von der Schule verwiesen worden. Kein Abschlusszeugnis, keine Chancen am Arbeitsmarkt.

Möglicher Ausweg:

»Lehrer« können helfen, in dem sie Schüler nicht ohne Abschluss von der Schule verweisen, sondern die Möglichkeit eröffnen, die Stufe zu wiederholen oder Schüler an eine andere Schule zu versetzen.

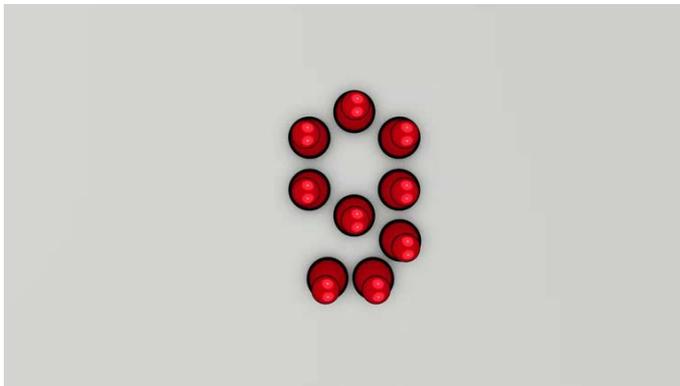


Neun kleine

Die Formation der Zehn Spielfiguren aus der ersten Szene ist zusehen. Die Kamera dreht sich um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn. Eine Spielfigur läuft dabei fort.

Kamera: links Drehung um 90 Grad

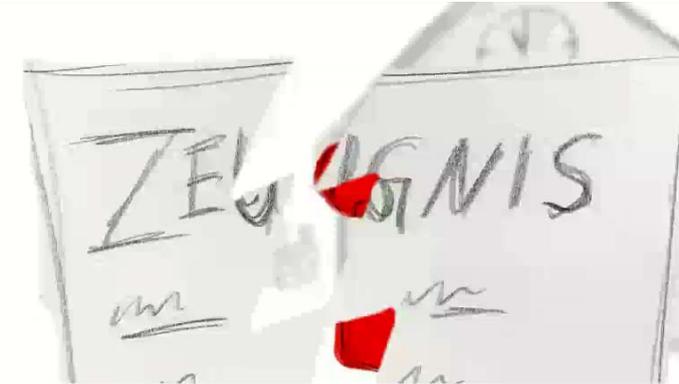
Übergang: Kamerafahrt



Spielfiguren

Die anderen Figuren rücken auf und bilden eine Formation, so dass die Ziffer neun erkennbar ist.

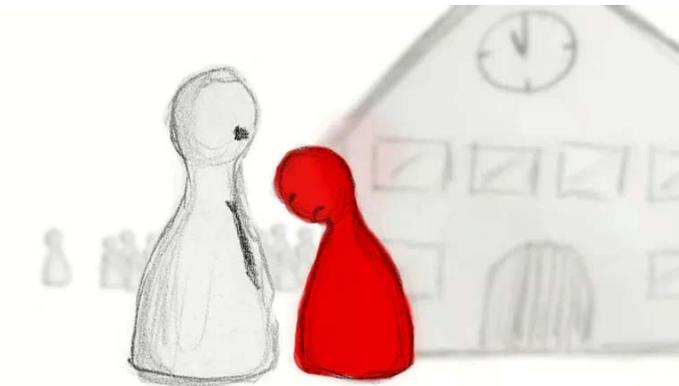
Übergang: Schnitt



die schaffen die Schule nicht,

Ein Zeugnis, das zerreißt, ist zu erkennen. Dahinter taucht eine stilisierte Schulhofszene auf. Eine rote Spielfigur entfernt sich (von rechts nach links) mit hängendem Kopf vom Schulgebäude.

SOUND-FX: reißendes Papier,
Schulhofgeräusche



ein Pauker nimmt's [nicht so genau]

Eine große weiße Spielfigur kommt hinzu und spricht mit der kleineren roten auf dem Schulhof. Viele Spielfiguren sind unscharf im Hintergrund zu sehen. Zwei Figuren gehen zurück zum Schulgebäude (von links nach rechts).

SOUND-FX: Schulhofgeräusche
ÜBERGANG: Schnitt



und gibt ne Chance, dem Wicht.

Die weiße Spielfigur steht mit einem Zeigestock vor einer grünen Tafel. Bunte Spielfiguren sitzen in Zweierpärchen vor Tischen. Eine rote Spielfigur »streckt« sich, in dem sie sich auf und ab bewegt.

ÜBERGANG: Schnitt

SZENE 3 (ACHT KLEINE)

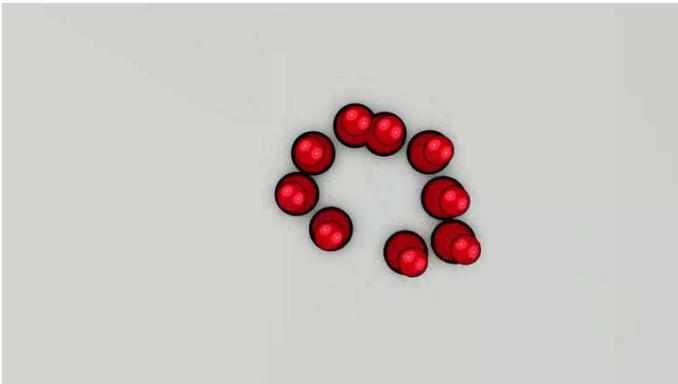
Problem:

Diese Szene spricht das Problem der Arbeitslosigkeit an.

Einige der Attentäter ohne Schulabschluss haben keine Perspektive für ihre Zukunft gesehen. Ohne Zeugnis keine Arbeit, kein Geld, kein Haus, keine Familie, kein Leben.

Möglicher Ausweg:

»Arbeitgeber« können helfen in dem Sie auch Stellen für »nicht besonders qualifizierte« Menschen anbieten und so diesen Menschen eine Lebensgrundlage ermöglichen.

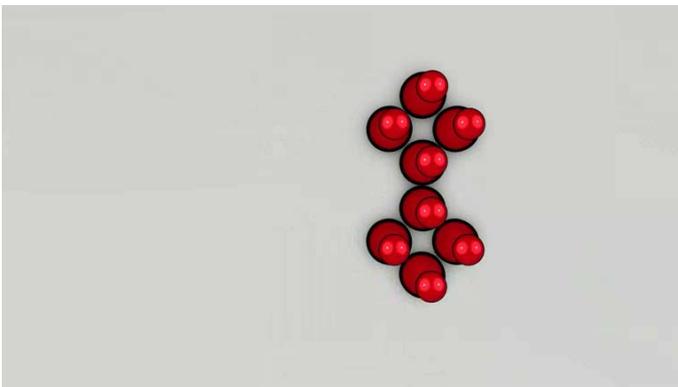


Acht kleine

Die Formation der neun Spielfiguren aus der zweiten Szene ist zu sehen. Die Kamera dreht sich um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn.

Eine Spielfigur läuft dabei fort.

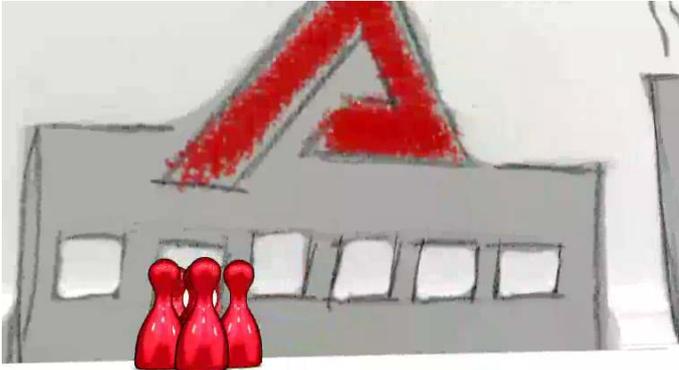
KAMERA: links Drehung um 90 Grad



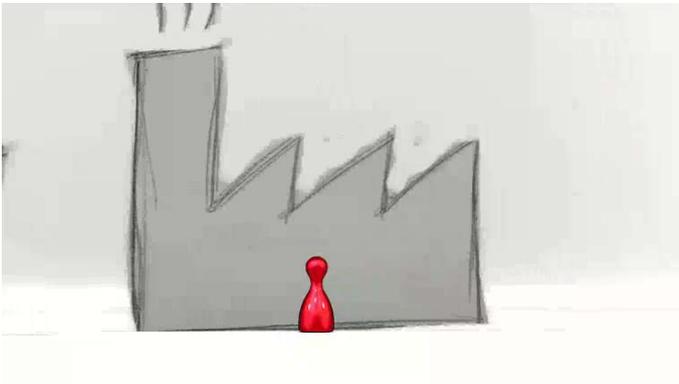
Spielfiguren,

Die anderen Figuren ordnen sich neu an und bilden eine Formation, so dass die Ziffer acht erkennbar ist.

Übergang: Schwenk vertikal -> horizontal



die sind arbeitslos,



eine die wird eingestellt,



da geht das Leben los.

Die Kamera fährt in die Horizontale.
Die Spielfiguren stehen vor einer stilisierten
Arbeitsagentur (Gebäudeumriss / Logo)

Übergang: Kamerafahrt nach rechts

Eine Figur kommt aus der Arbeitsagentur und
geht von dort nach rechts, die Kamera folgt
der Bewegung, bis die Figur in mitten einer
stilisierten Fabrik steht.

Von der Fabrik aus läuft die Figur zu einem
»Haufen« Geld, einer Familie und einem
Haus.

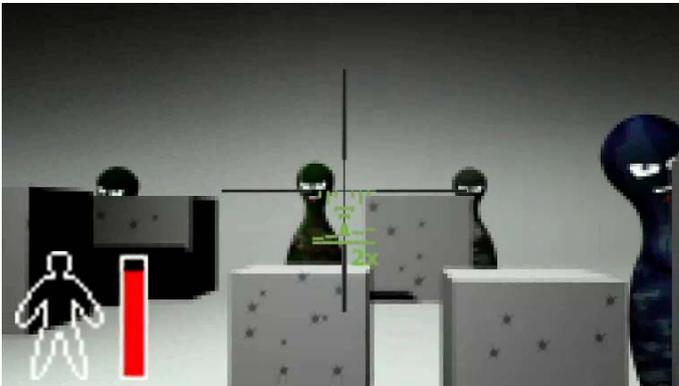
Übergang: Schnitt

REFRAIN

Im Refrain ist die Kernaussage des Stückes enthalten.

Ein Verbot der gewaltbeinhaltenden Computerspiele ist sinnlos, da die Spiele über das Internet bezogen werden können.

Die Spiele sind auch nicht der Grund dafür, dass Schulmassaker verübt werden. Es gibt eine ganze Vielzahl von anderen Gründen, die zusammenkommen.



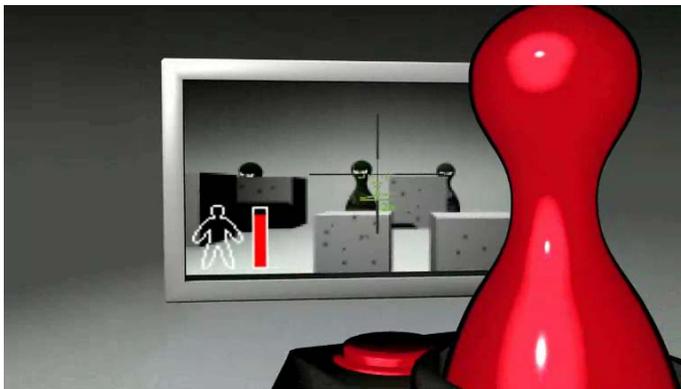
Ballern in Spielen

Abstrakte Darstellung einer Szene aus einem »Ego -Shooter« Weiße Landschaft aus Würfeln und eckigen Formen, in der ein paar sehr eckig gehaltene Spielfiguren Deckung suchen und zurückschießen.

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück

Sound-FX: Geräusche des Computerspiels

Übergang: Kamerafahrt



digital zielen

Es kommt der Rahmen eines Monitors zum Vorschein, wobei über die »Schultern« eine Spielfigur zu sehen ist. Diese sitzt vor dem Monitor in einem Joystick und »daddelt«

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück

Sound-FX: Geräusche des Computerspiels

Übergang: Kamerafahrt



Staat will's verbieten

Es taucht der Rand einer Projektionsfläche auf.

Ein »Verbotsschild« streicht das Bild durch. Eine Spielfigur hält eine Rede im Plenarsaal. Spielfiguren mit Krawatten stehen im Halbkreis um die Figur, die am Redenerpult steht.

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück
Übergang: Kamerafahrt



was wird das helfen?

Ein Ladebalken aus zehn pixelartigen Spielfiguren taucht in der Mitte des Bildschirms auf. Darunter steht »DOWNLOADING GAME«

KAMERA: Die Kamera steht still

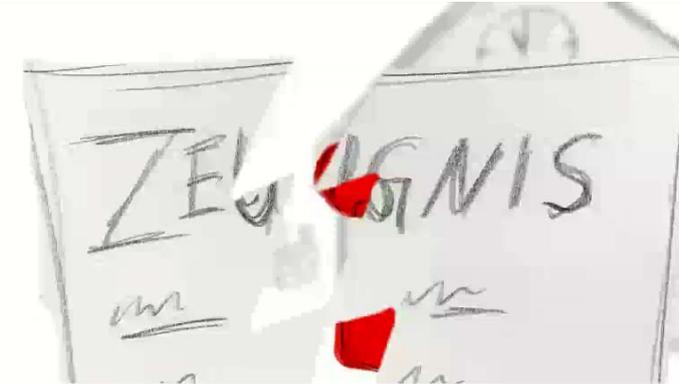
ÜBERGANG: Schnitt



Denn nur am Spielen

Die Szene aus der ersten Strophe wird gezeigt, in der die Figur spielt.

ÜBERGANG: Schnitt



liegt es jawohl nicht,

Die Szene aus der zweiten Strophe wird gezeigt, in der das Zeugnis zerreist.

ÜBERGANG: Schnitt



dass bei so manchen

Die Szene aus der dritten Strophe wird gezeigt, in welcher die Schlange vor der Arbeitsagentur steht

ÜBERGANG: Schnitt



das Leben zerbricht.

Eine Abwandlung der Szene aus der dritten Strophe wird gezeigt, in welcher die Figur zur Fabrik geht. Dieses Mal wird die Figur von der Fabrik zurückgewiesen.

ÜBERGANG: Schnitt

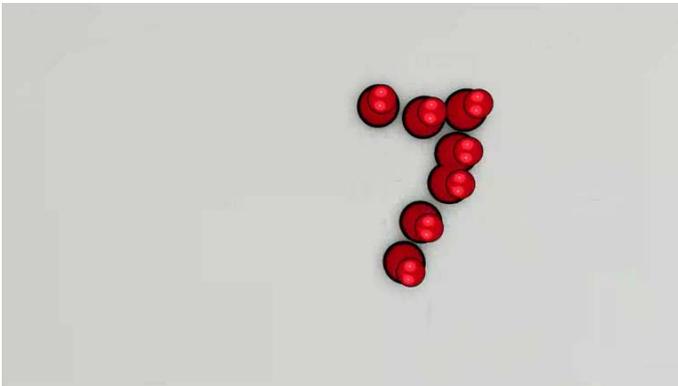
SZENE 4 (SIEBEN KLEINE)

Problem:

Einige der Attentäter gaben an von anderen Schülern gedemütigt zu werden.

Möglicher Ausweg:

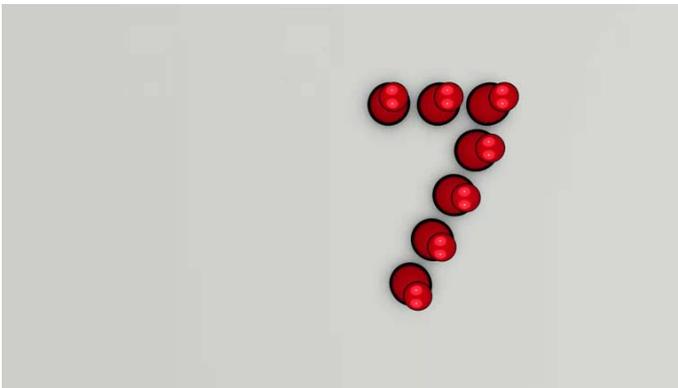
Ein starkes Selbstbewusstsein schützt vor diesen Hänseleien und hilft solche Situationen mit Humor zu meistern.



Sieben kleine

Eine der acht Spielfiguren aus der Szene 3 läuft fort. Die restlichen Spielfiguren formieren sich neu und bilden die Ziffer sieben. Die Kamera dreht sich dabei um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn.

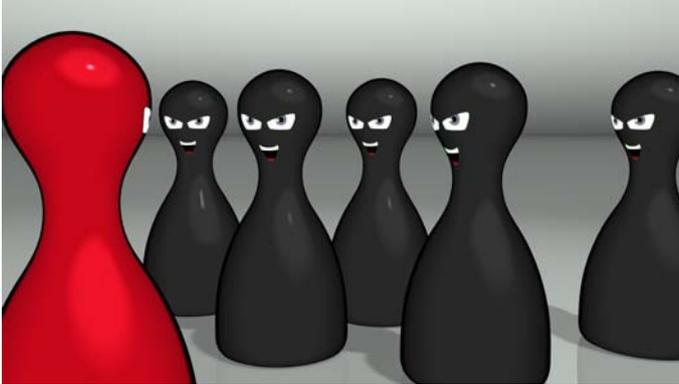
KAMERA: links Drehung um 90 Grad



Spielfiguren

(Beschreibung Siehe oben)

Übergang: Schnitt



die werden oft ausgelacht,

Eine Gruppe schwarzer Spielfiguren steht lachend im Halbkreis um eine rote Spielfigur. Diese lacht nicht sondern lässt den Kopf hängen.

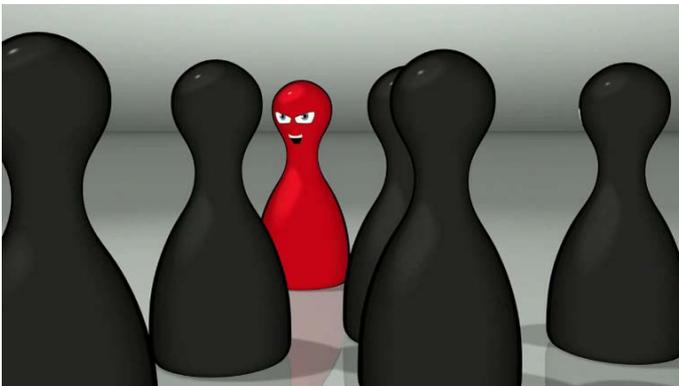
Sound-FX: helles Lachen
Übergang: Blende nach weiß



eine ist sehr selbstbewusst,

Die Kamera fliegt etwa 135 Grad um die rote Spielfigur. Diese steht aufrecht und lacht mit den anderen Figuren mit.

Sound-FX: helles Lachen
Übergang: Blende nach weiß



der hat's nichts ausgemacht.

Die schwarzen Figuren verlieren den Spaß am Necken, verstummen und gehen links aus dem Bild.

Sound-FX: helles Lachen
Übergang: Schnitt

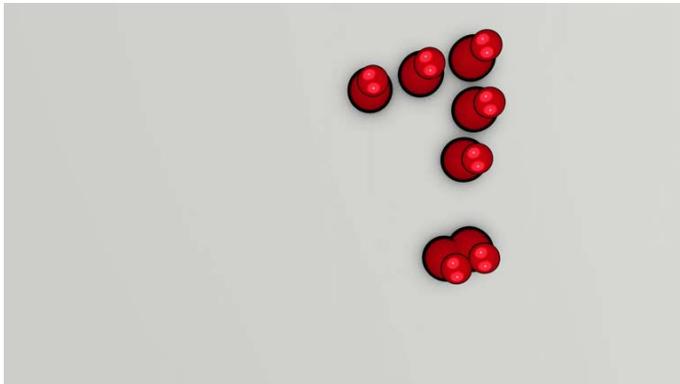
SZENE 5 (SECHS KLEINE)

Problem:

In dieser Szene wird das Problem der Vereinsamung angeschnitten, und infolge dessen gibt es nur eine mangelhafte oder keine Integration und damit keine funktionierenden sozialen Kontakte.

Möglicher Ausweg:

Hilfe zur Integration durch Mitgliedschaft in einer Gruppe oder Verein, z.B. Fußballverein.

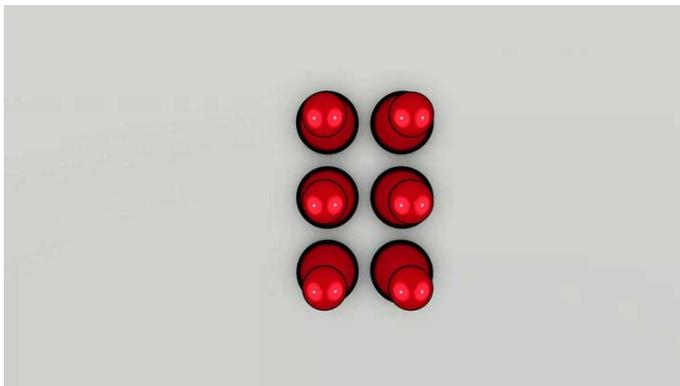


Sechs kleine

Die Figuren sind wie sechs Augen auf einem Würfel angeordnet

KAMERA: Linksdrehung um 90 Grad

Übergang: Kamera-Schwenk



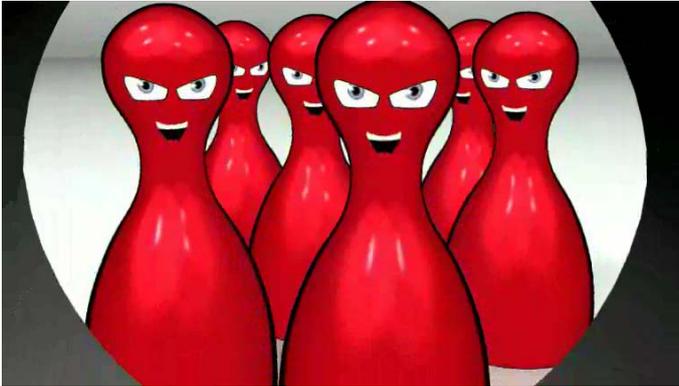
Spielfiguren

Die roten Spielfiguren stehen außen neben einem Tischkicker und schauen durch die Einwurfbohrung, seufzen und lassen den Kopf hängen. Eine rote Figur im Hintergrund geht nach rechts aus dem Bild

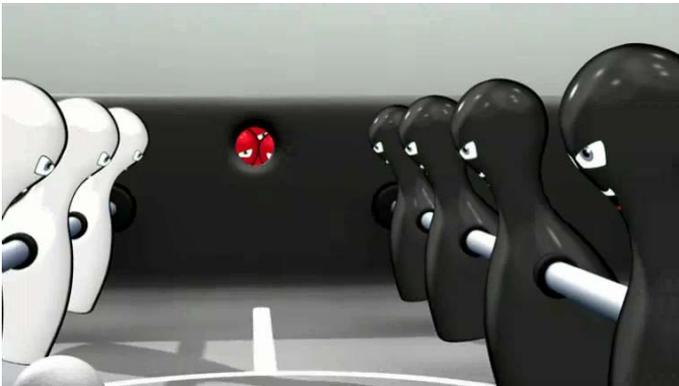
Kamera: Schwenk vertikal zu horizontal

Sound-FX: Geräusche vom Tischkicker

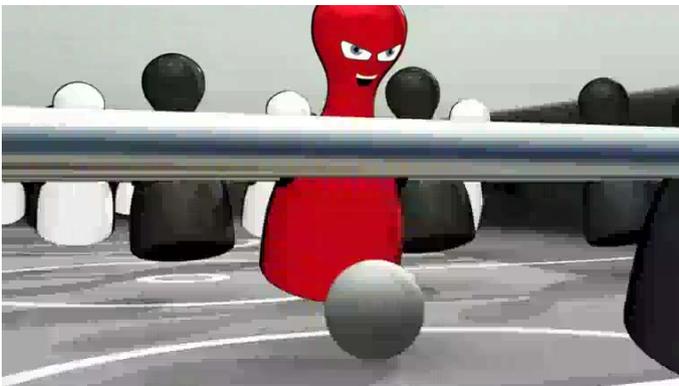
Übergang: Kamerafahrt rückwärts



die fühlen sich ausgeschlossen,



eine hat'n Verein entdeckt



und kickt jetzt unverdrossen.

Die rote Spielfigur schaut sich das Spiel an.
Es spielt Weiß gegen Schwarz

Kamera: Kamera schwenkt rechts
Sound-FX: Geräusche vom Tischkicker
Übergang: Kamerafahrt rückwärts

Die Kamera folgt dem Ball, eine rote Figur
steht als Torjäger im Angriff

Sound-FX: Geräusche vom Tischkicker,
Fanjubel
Übergang: Schwenk nach rechts

Die rote Figur schießt ein Tor. (180° Kamera-
fahrt ...Matrix Zeitlupe)

Sound-FX: Fußball Atmosphäre (Fanjubel,
Kicken eines Balles)
Übergang: Schnitt

SZENE 6 (FÜNF KLEINE)

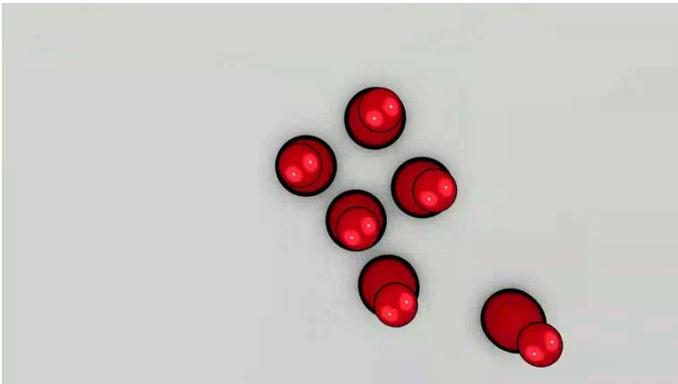
Problem:

Gewalt an Schulen hat es immer schon gegeben.

Meist erfahren die schwachen, unsicheren Schüler die meiste Gewalt. Auf Dauer staut sich dadurch Wut und Hass auf, die sich bei kleinen Auslösern in extrem aggressivem Verhalten entladen können.

Möglicher Ausweg:

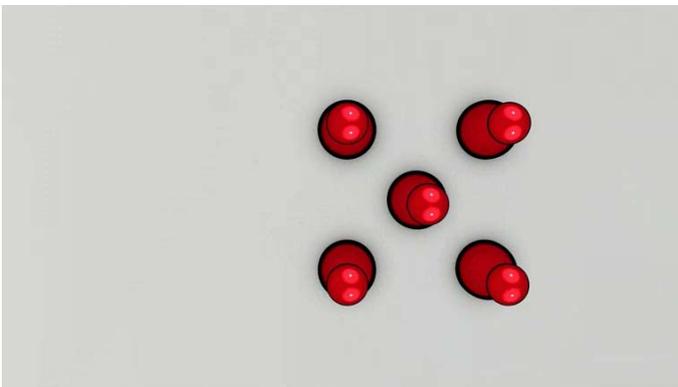
Gegenseitiger Schutz von Geschwistern oder Freunden.



Fünf kleine

Eine Figur verlässt die Formation aus Szene 5

KAMERA: Linksdrehung um 90 Grad



Spielfiguren

Die restlichen Spielfiguren formieren sich wie fünf Augen auf einem Würfel.

ÜBERGANG: Schnitt



die werden oft verhauen,



eine kriegt vom Bruder Schutz -



seitdem hat sie Vertrauen.

Eine rote Spielfigur wird von mehreren schwarzen hin und her geschupst. Im Hintergrund ist eine Schulhofszene zu erkennen.

SOUND-FX: Schulhofgeräusche, Schläge

Eine weiße Spielfigur kommt von links hinzu und stellt sich zwischen die schwarze und die rote Figur.

SOUND-FX: Schulhofgeräusche, Schläge

Die rote und weiße Figur gehen rechts aus dem Bild.

SOUND-FX: Schulhofgeräusche, Schläge

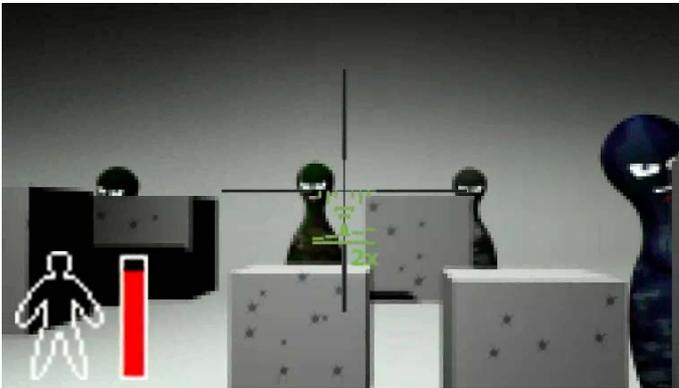
ÜBERGANG: Schnitt

REFRAIN

Im Refrain ist die Kernaussage des Stückes enthalten. Zudem werden im Refrain die »Ursachen« in den drei vorangegangenen Strophen in Kurzform wiederholt.

Ein Verbot der gewaltbeinhaltenden Computerspiele ist sinnlos, da die Spiele über das Internet bezogen werden können.

Die Spiele sind auch nicht der Grund dafür, dass Schulmassaker verübt werden. Es gibt eine Vielzahl von anderen Gründen.



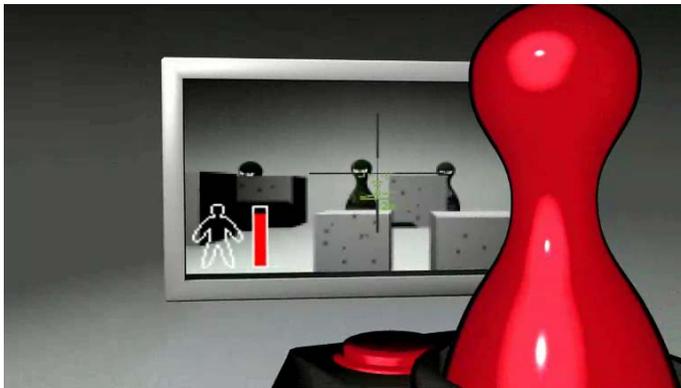
Ballern in Spielen

Abstrakte Darstellung einer Szene aus einem »Ego -Shooter« Weiße Landschaft mit Würfeln und eckigen Formen, in der ein paar sehr eckig gehaltene Spielfiguren Deckung suchen und zurückschießen.

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück

Sound-FX: Geräusche des Computerspiels

Übergang: Kamerafahrt



digital zielen

Es kommt der Rahmen eines Monitors zum Vorschein. Über die »Schultern« ist eine Spielfigur zu sehen. Diese sitzt vor dem Monitor mit einem Joystick und »daddelt«

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück

Sound-FX: Geräusche des Computerspiels

Übergang: Kamerafahrt



Staat will's verbieten

Es taucht der Rand einer Projektionsfläche auf.

Ein »Verbotsschild« streicht das Bild durch. Eine Spielfigur hält eine Rede im Plenarsaal. Spielfiguren mit Krawatten stehen im Halbkreis um die Figur, die am Redenerpult steht.

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück
Übergang: Kamerafahrt



was wird das helfen?

Ein Ladebalken aus zehn pixelartigen Spielfiguren taucht in der Mitte des Bildschirms auf. Darunter steht »DOWNLOADING GAME«

KAMERA: Die Kamera steht still

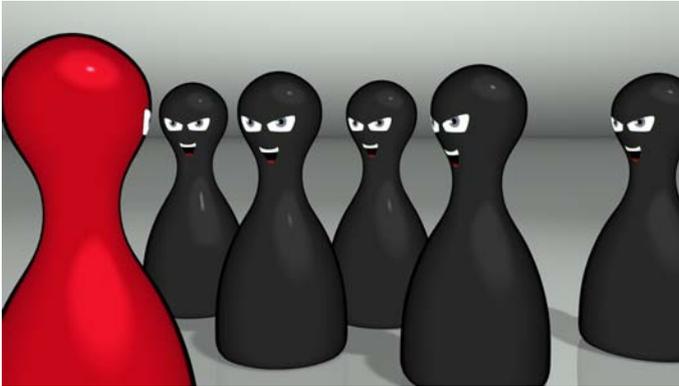
ÜBERGANG: Schnitt



Denn nur am Spielen

Die Szene aus der ersten Strophe wird gezeigt, in der die Figur spielt.

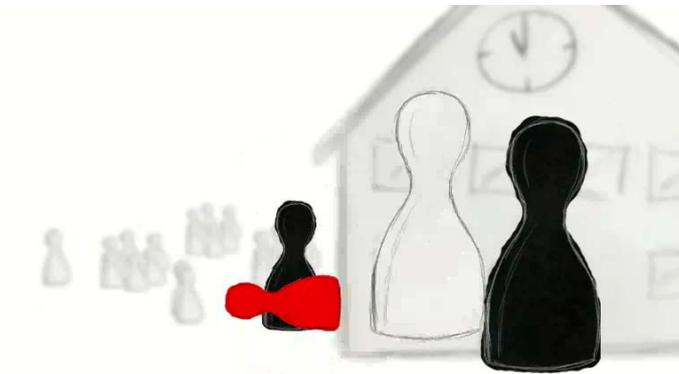
ÜBERGANG: Schnitt



liegt es jawohl nicht,

Das Auslachen der roten Figur aus der vierten Szene wird gezeigt

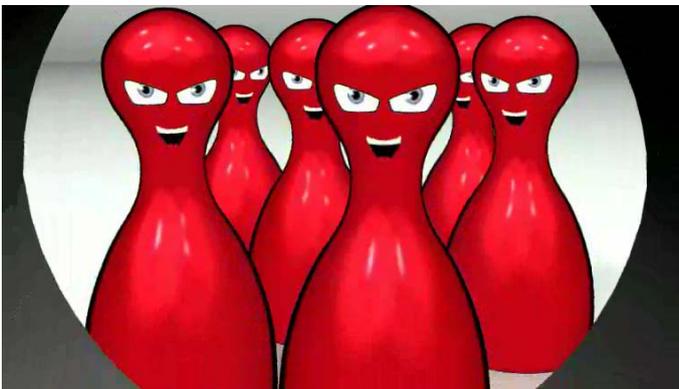
SOUND-FX: Gelächter
ÜBERGANG: Schnitt



dass bei so manchen

Die traurigen Figuren außerhalb des Tischkickerfeldes in Szene 5 werden gezeigt.

ÜBERGANG: Schnitt



das Leben zerbricht.

Die Verprügelung der roten Figur aus Szene 6 wird gezeigt.

ÜBERGANG: Schnitt

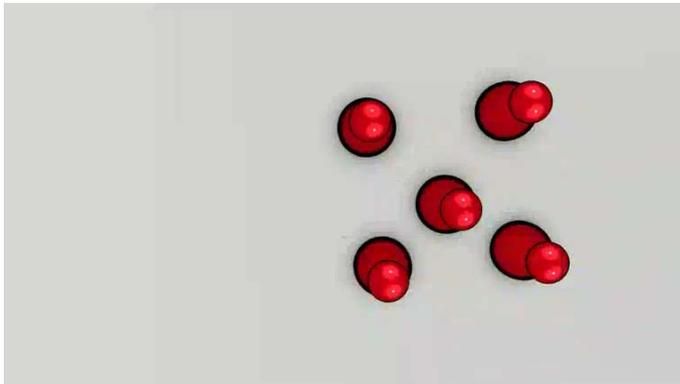
SZENE 7 (VIER KLEINE)

Problem:

Unbewältigter, aufgestauter Frust, der zu Aggression und Wut führen kann.

Möglicher Ausweg:

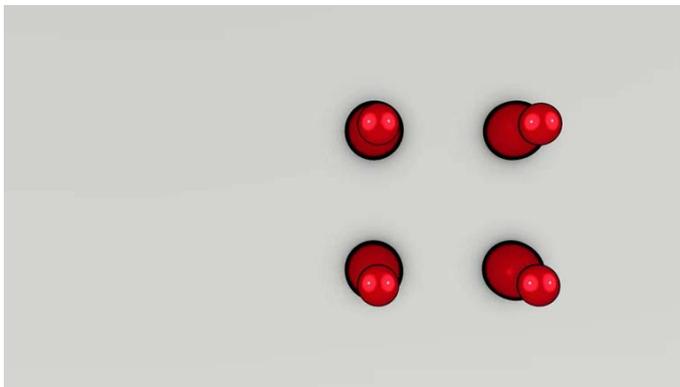
Abbau des Frustes in einer Form, die niemandem schadet, beispielsweise durch sportliche Aktivitäten.



Vier kleine

Eine Spielfigur verlässt die Formation der fünf Spielfiguren.

KAMERA: Linksdrehung um 90 Grad



Spielfiguren

Die restlichen stellen sich wie vier Augen auf einem Würfel auf.

KAMERA: Linksdrehung um 90 Grad

ÜBERGANG: Schnitt



die sind sehr frustriert,



eine hat der Sport gewonnen,



jetzt ist sie motiviert.

Eine traurige Spielfigur steht vor einem Schultisch und lässt den Kopf hängen. Sie schlägt evtl. ein paar Mal mit dem Kopf auf den Tisch. Im Hintergrund ist eine Klasse zu sehen.

SOUND-FX: Kopf auf Tisch schlagen

ÜBERGANG: Blende nach weiß

Eine fröhlich motivierte Spielfigur mit Stirnband steht vor einem Brett, das auf Ziegeln liegt und führt die gleiche Bewegung aus wie die »traurige« Figur.

Im Hintergrund stehen andere weiße Figuren mit Stirnbändern.

SOUND-FX: ein Asia »Gong«

Die rote Figur zerschlägt in einer schnellen Bewegung das Brett.

SOUND-FX: krachendes Holz

ÜBERGANG: Schnitt

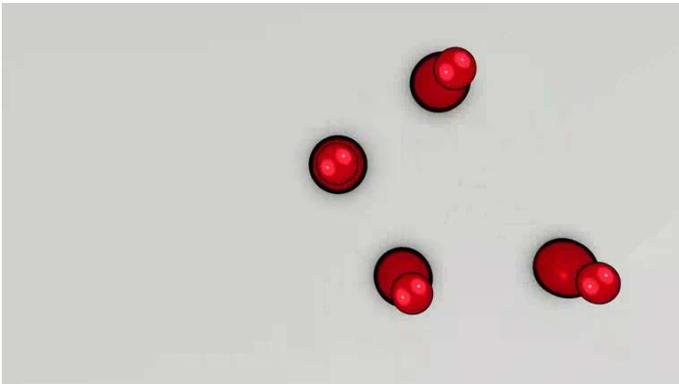
SZENE 8 (DREI KLEINE)

Problem:

Überwiegend negative Gefühle, extremer Hass.

Möglicher Ausweg:

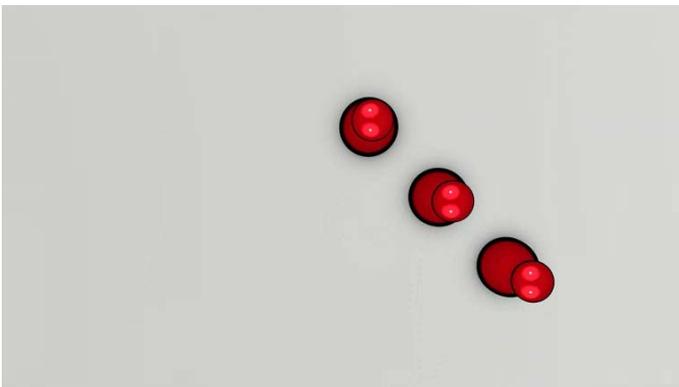
Auf andere Gedanken kommen, beispielsweise durch Liebe (Freund/Freundin).



Drei kleine

Abermals verlässt eine Spielfigur die Risiko-
gruppe und verschwindet aus dem rechten
Bildrand.

KAMERA: Linksdrehung um 90 Grad



Spielfiguren

Die restlichen stellen sich wie drei Augen auf
einem Würfel auf.

ÜBERGANG: Schnitt

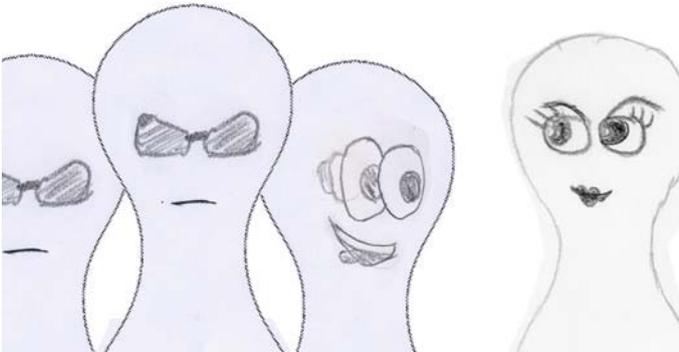


haben Hass auf viele,

Drei Figuren mit langen schwarzen Mänteln stehen mittig im Bild.

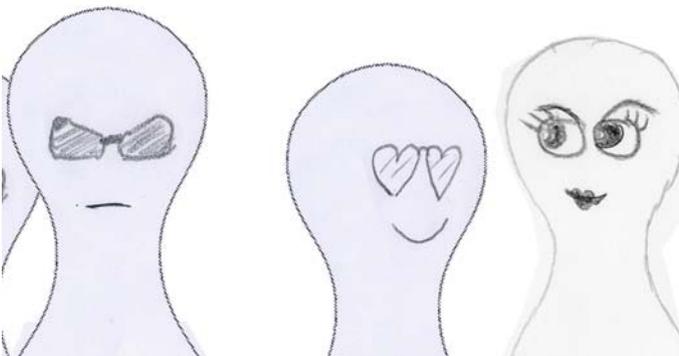
ÜBERGANG: Schnitt

Schnitt auf eine weiblich aussehende Figur.



eine hat sich schwer verliebt,

ÜBERGANG: Schwenk



sie hat neue Gefühle.

Eine der roten Spielfiguren hat »Herzchen« Augen bzw. eine Sonnenbrille und geht nach rechts auf die »weibliche« Spielfigur zu.

ÜBERGANG: Schnitt

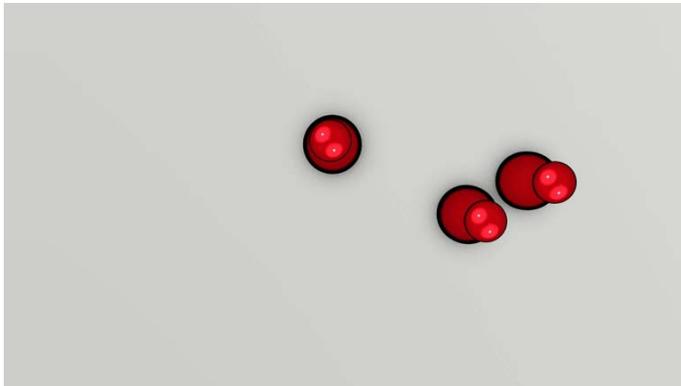
SZENE 9 (ZWEI KLEINE)

Problem:

Extremer Hass, Rachegefühle.

Möglicher Ausweg:

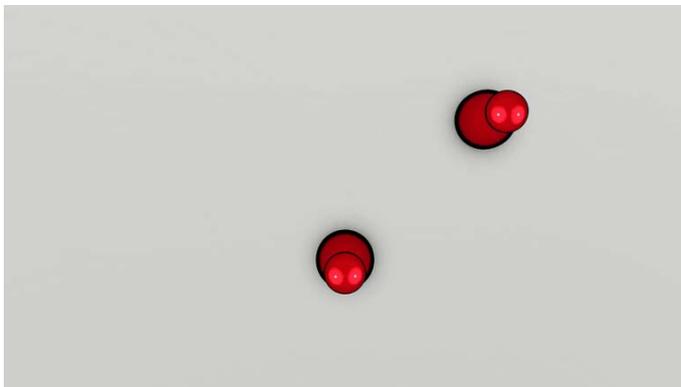
Erkenntnis, dass Gewalt nichts bringt und die Situation nur schlimmer macht.



Zwei kleine

Wiederum verlässt eine Spielfigur, die einen Ausweg gefunden hat, die Risikogruppe.

KAMERA: Linksdrehung um 90 Grad



Spielfiguren

Die restlichen zwei bilden die Formation von zwei Augen auf einem Würfel.

ÜBERGANG: Schnitt



wollen Rache nehmen,



eine legt die Waffe weg



und lernt zu vergeben.

Klassenzimmer Szene: Eine weiße Spielfigur mit Krawatte steht vor einer Tafel. Eine rote Spielfigur mit »Mantel« steht ihr gegenüber.

ÜBERGANG: Schnitt

Closeup auf die rote Spielfigur, die hasserfüllt starrt, legt eine evtl. vorhandene Sonnenbrille ab.

SOUND-FX: Fallenlassen einer Waffe

Closeup auf die rote Spielfigur. Sie zögert, die Mimik ändert sich von einem hasserfüllten in einen ausdruckslosen bzw. traurigen Ausdruck.

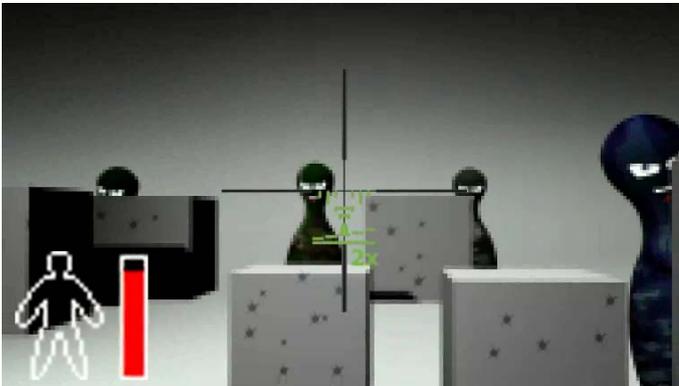
KAMERA: langsame Kamerafahrt auf das Gesicht der Figur.

REFRAIN

Im Refrain ist die Kernaussage des Stückes enthalten. Zudem werden im Refrain die »Ursachen« in den drei vorhergehenden Strophen in Kurzform wiederholt.

Ein Verbot der gewaltbeinhaltenen Computerspiele ist sinnlos, da die Spiele über das Internet bezogen werden können.

Die Spiele sind auch nicht der Grund dafür, dass Schulmassaker verübt werden. Es kommt eine Vielzahl von anderen Gründen zusammen.



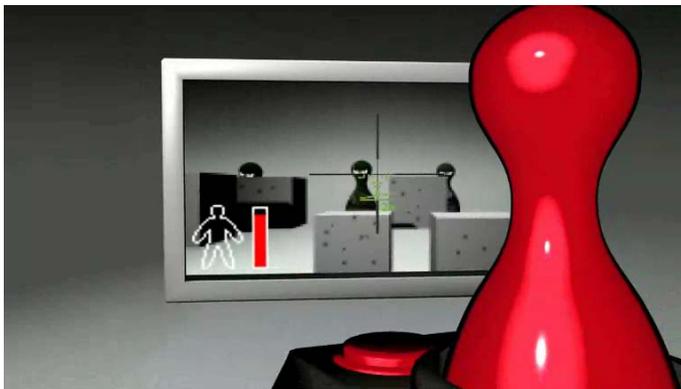
Ballern in Spielen,

Abstrakte Darstellung einer Szene aus einem »Ego -Shooter« mit weißer Landschaft aus Würfeln und eckigen Formen, in der ein paar sehr eckig gehaltene Spielfiguren Deckung suchen und zurückschießen.

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück

Sound-FX: Geräusche des Computerspiels

Übergang: Kamerafahrt



digital zielen,

Es kommt der Rahmen eines Monitors zum Vorschein. Über die »Schultern« ist eine Spielfigur zu sehen. Diese sitzt vor dem Monitor mit einem Joystick und »daddelt«

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück

Sound-FX: Geräusche des Computerspiels

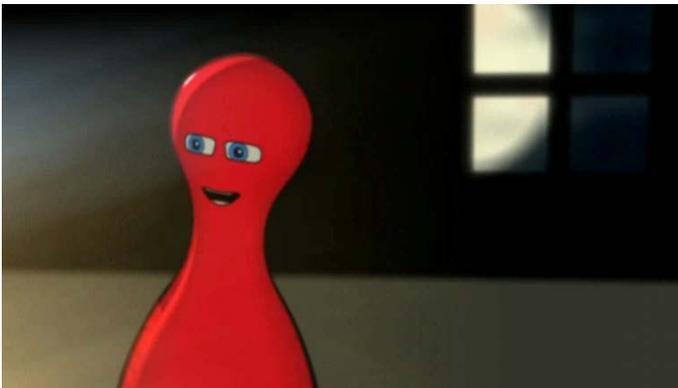
Übergang: Kamerafahrt



Staat will's verbieten,



was wird es helfen?



Denn nur am Spielen

Es taucht der Rand einer Projektionsfläche auf.

Ein »Verbotsschild« streicht das Bild durch. Eine Spielfigur hält eine Rede im Plenarsaal. Spielfiguren mit Krawatten stehen im Halbkreis um die Figur, die am Redenerpult steht.

Kamera: Die Kamera fährt konstant zurück
Übergang: Kamerafahrt

Ein Ladebalken aus zehn pixelartigen Spielfiguren taucht in der Mitte des Bildschirms auf. Darunter steht »DOWNLOADING GAME«

KAMERA: Kamera: Die Kamera steht still
ÜBERGANG: Schnitt

Die Szene aus der ersten Strophe wird gezeigt, in der die Figur spielt.

ÜBERGANG: Schnitt



liegt es jawohl nicht

Die frustrierte Spielfigur aus der 7. Szene ist zu sehen.

ÜBERGANG: Schnitt



das bei so manchen

Die Hasserfüllten Figuren aus der der Achten Szene sind zu sehen.

ÜBERGANG: Schnitt



das Leben zerbricht.

Die Figur die sich in Szene Neun rächen will ist zu sehen

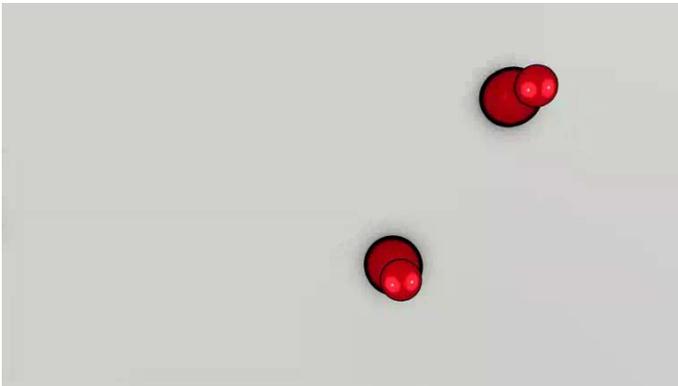
ÜBERGANG: Schnitt

SZENE 10 (EINE KLEINE)

Problem: Für eine Figur gab es keine Hilfe und sie hat sich auch nicht selbst aus der »Gewaltspirale« herausziehen können.

Möglicher Ausweg:

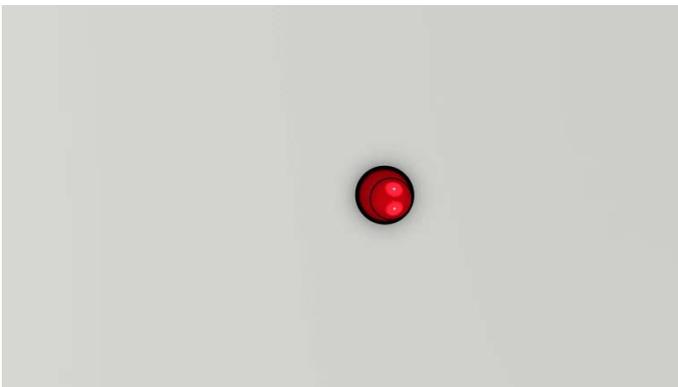
Es gibt keinen Ausweg. Es wird immer wieder vorkommen, dass jemand den Verstand verliert. Eine absolute Sicherheit gibt es nicht. Alle Verbote, Überwachungsmaßnahmen und Kontrollen können in diesem Fall auch keinen Schutz bieten.



Die vorletzte Spielfigur verlässt die Risiko-
gruppe.

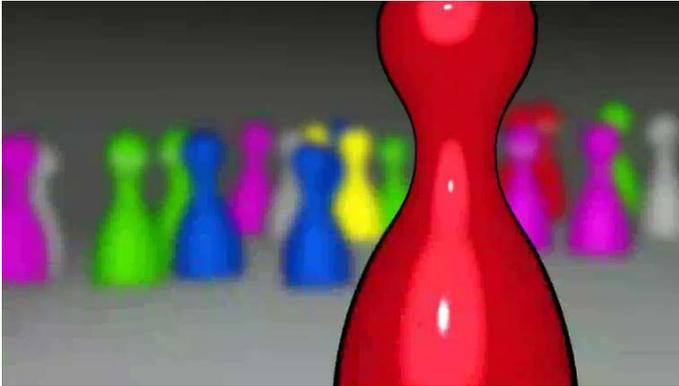
Eine kleine

KAMERA: Linksdrehung um 90 Grad



Eine bleibt übrig

Spielfigur,

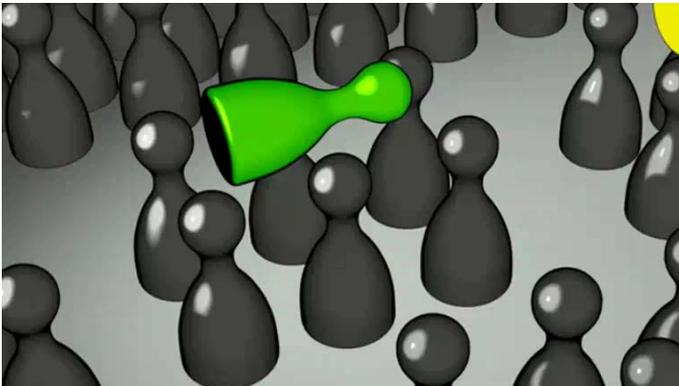


die konnte keiner erreichen,

Der Blick der Kamera geht über die Schulter einer roten Spielfigur im schwarzen Mantel. Im Hintergrund ist eine Schulhofszene zu sehen. Die Spielfigur geht auf die Gruppe zu.

SOUND-FX: Schulhof Geräusche

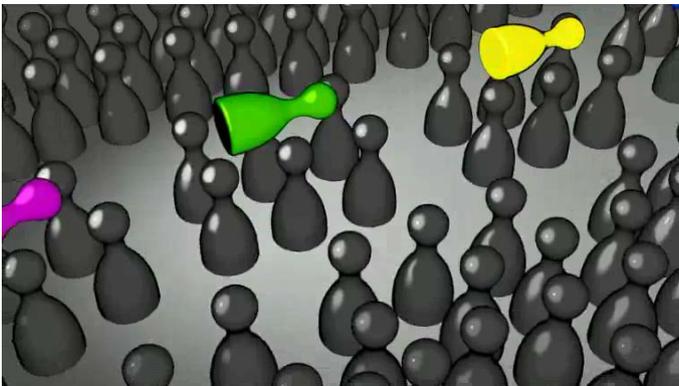
ÜBERGANG: Blende nach Schwarz



jetzt ist's wie's keiner haben wollt,

Aufblende von Schwarz. Es ist ein Trauerzug aus schwarzen Spielfiguren zu sehen, jeweils sechs tragen eine Kiste in Form einer Spielfigur.

KAMERA: Zoom rückwärts



viel Trauer und viel Leichen.

Die Kamera zoomt zurück (himmelwärts)

ÜBERGANG: Blende nach Schwarz - Abspann

CHARAKTER DESIGN

Als Vorlage dienen die Spielfiguren aus einem klassischen Brettspiel wie z.B. im »Mensch ärgere Dich nicht« Spiel.

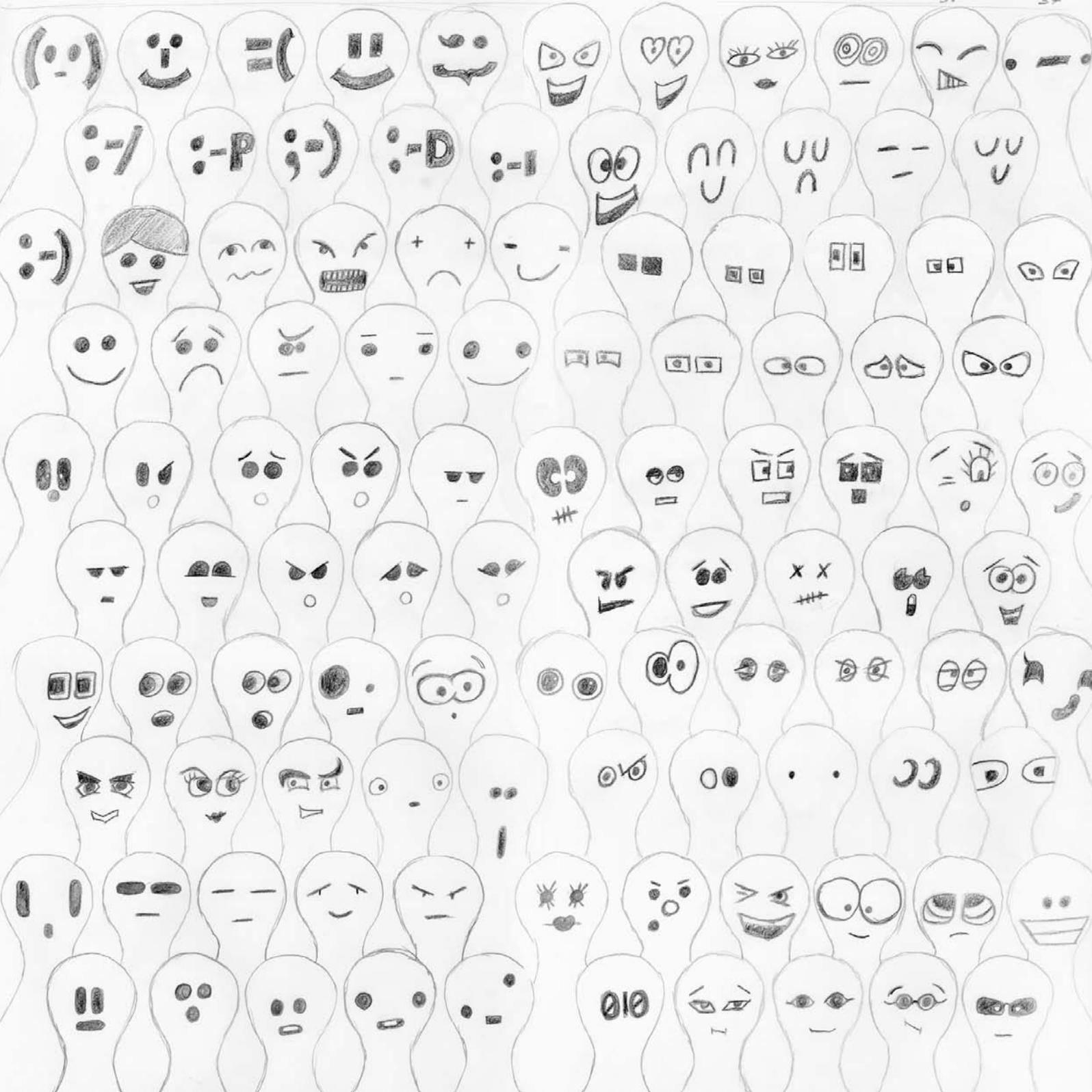
Die Form ist als Rotationskörper sehr einfach gehalten.

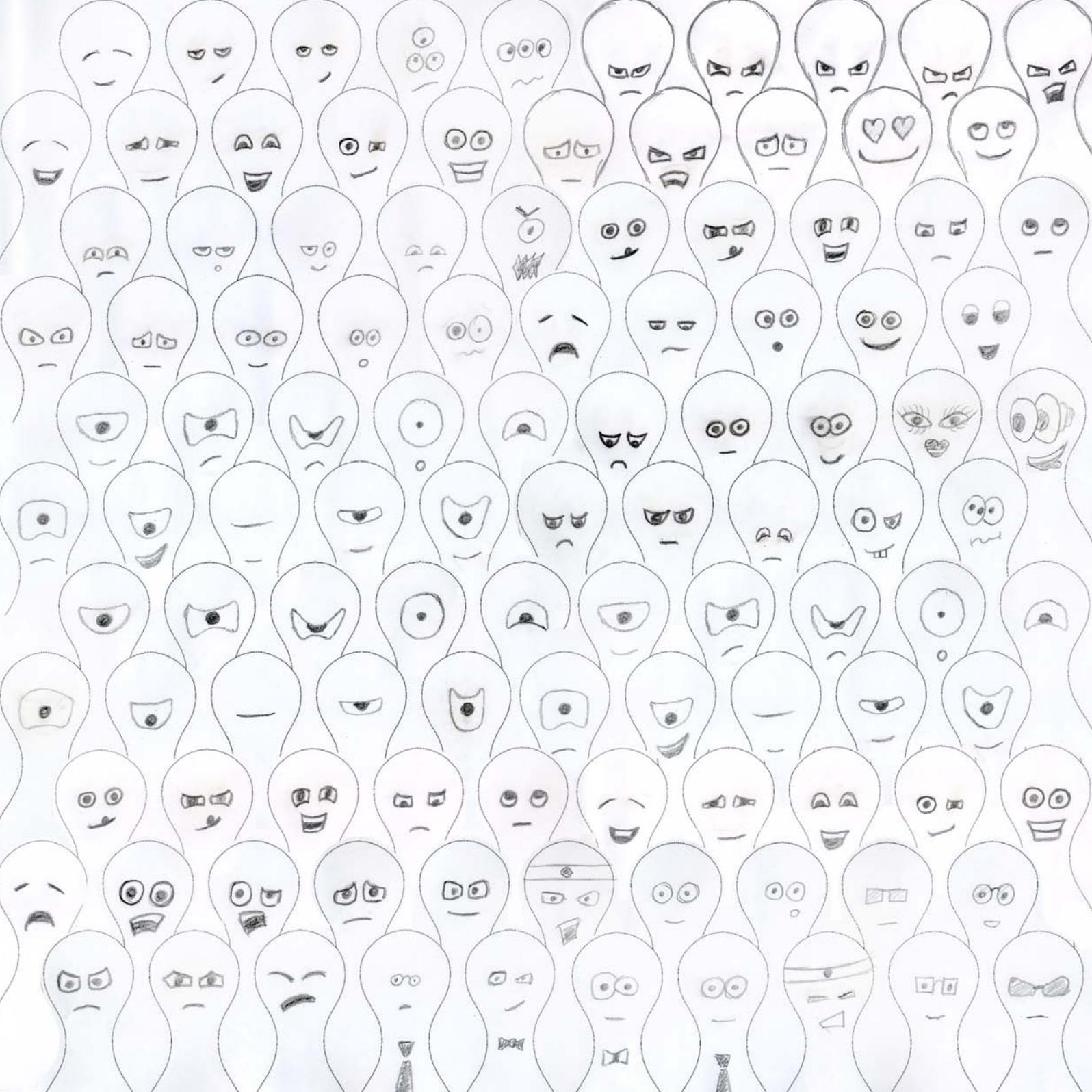
Im ersten Ansatz wird versucht die Figuren in einem Foto-Stop-Trick (Stop-Motion Animation) einzusetzen. Jedoch wird schnell klar, dass mit diesen starren Holzfiguren ohne Gesicht Emotionen sich kaum ausdrücken lassen.

Es werden Skizzen angefertigt, um das Aussehen des Gesichtes zu definieren. Ein abstraktes Gesicht reicht, um die Emotion des Charakters ausdrücken und ablesen zu können.

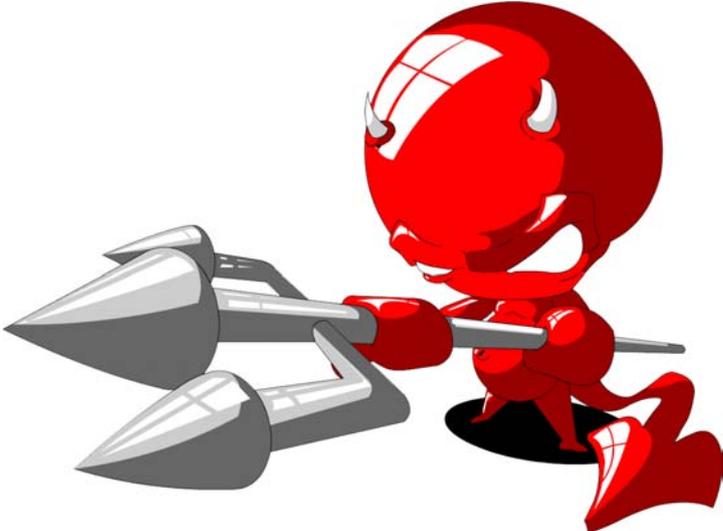








MOOD BOARD – STYLE



Oben Abb. 39, 40 Angel & Devil von 2much unten Abb. 41 Nailkid von snowcat

FARBEN

Der Stil des Films ist reduziert auf das Wesentliche; somit auch die Farben. Um die Protagonisten deutlich von den anderen

Figuren abzuheben, wird rot als die Farbe mit Signalwirkung gewählt. Weiß steht für die »guten« Figuren, Schwarz für

die »bösen« und Grau für »neutrale« Figuren.

Rot:

Rot dient als Signalfarbe. Die Protagonisten sind rot und heben sich von den anderen Figuren ab.

R 255 R 192
G 000 G 000
B 000 B 000

Weiß

Hintergrund und Glanzlichter sind weiß. Die »guten« Figuren sind weiß in Kombination mit hellgrau.

R 255 R 192
G 255 G 192
B 255 B 192

Grau

»neutrale« Figuren sind grau in Kombination mit dunkelgrau

R 128 R 064
G 128 G 064
B 128 B 064

Schwarz

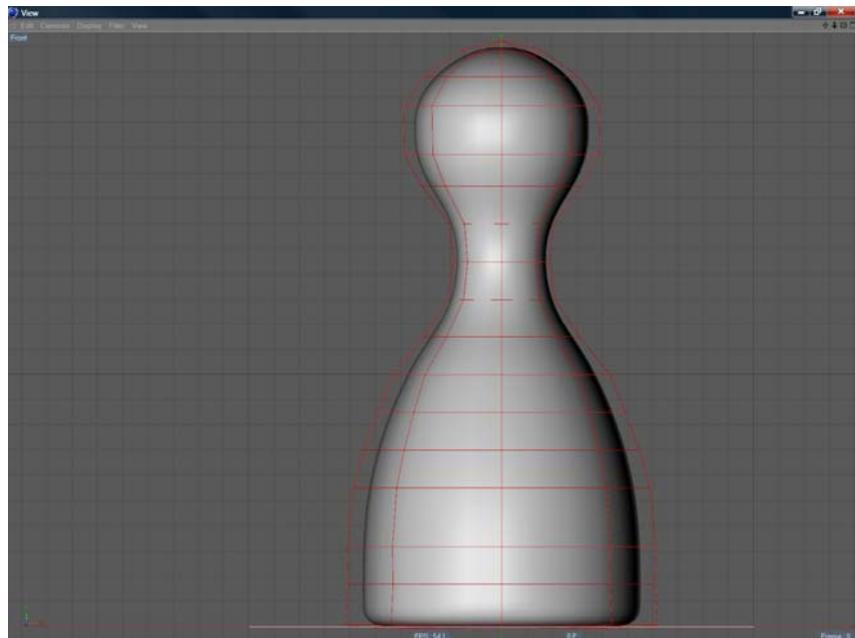
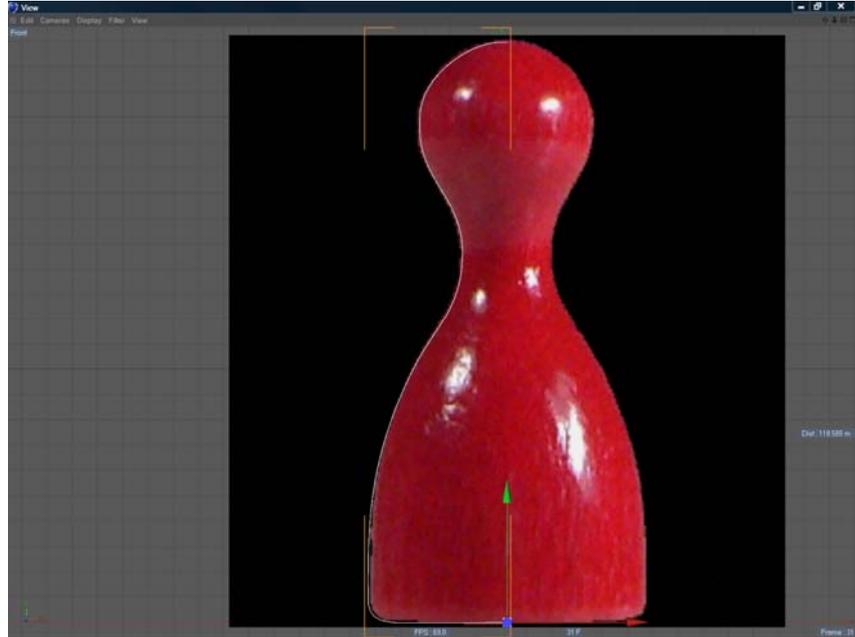
Umrisse, Augen, Schatten sind schwarz. Die »bösen« Figuren sind schwarz in Kombination mit dunkelgrau.

R 064 R 000
G 064 G 000
B 064 B 000

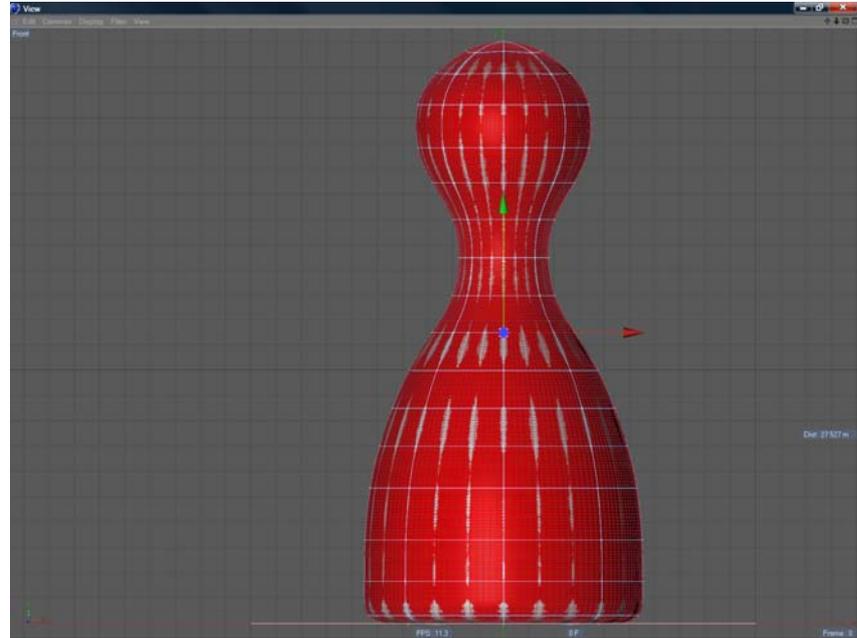


MODELLIERUNG

Die Umsetzung beginnt mit der Modellierung der Charaktere und Szenerie. Dieser Schritt wird exemplarisch anhand der Spielfiguren gezeigt. Zunächst werden möglichst gerade Fotos von dem Objekt geschossen, das modelliert werden soll. In der Regel werden zwei Fotos (von Vorne und von der Seite) benötigt. Da die Spielfigur jedoch ein Rotationskörper ist, der von Vorne gleich aussieht wie von der Seite, ist ein Bild ausreichend. Entlang des Umrisses der Spielfigur wird eine Linie gezogen (vgl. Abb. o.), welche im nächsten Schritt rotiert wird. Somit entsteht ein dreidimensionaler Körper. Für die spätere Animation ist dieser Körper allerdings zu fein unterteilt. Somit wird im nächsten Schritt ein Quader modelliert und an den Rotationskörper angepasst. Die Polygone des Quaders können beliebig oft unterteilt und das Modell somit verfeinert werden. So kann es z. B. während der Animation recht grob aufgelöst sein. Das ermöglicht ein



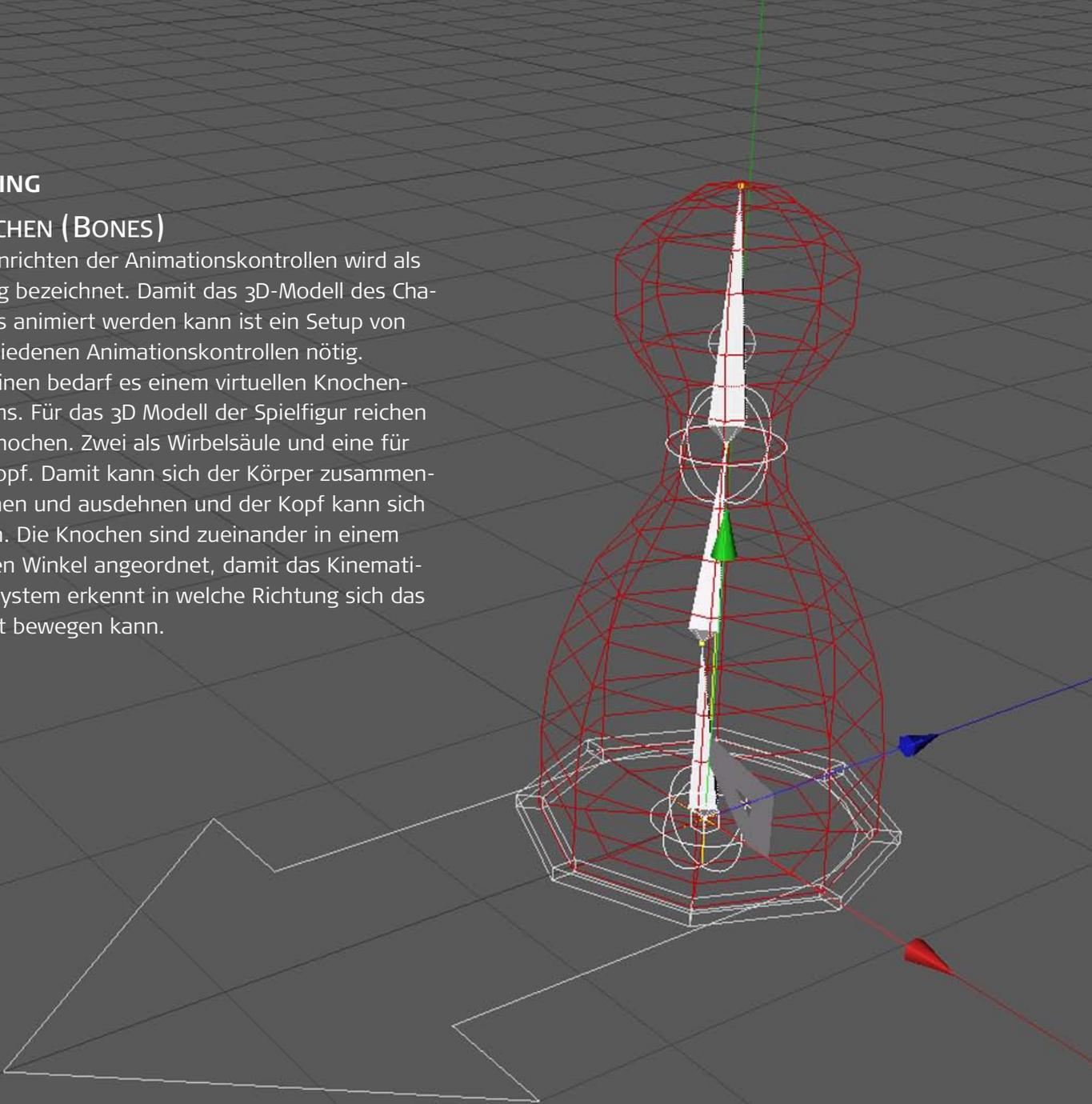
flüssiges Arbeiten auch auf langsamen Rechnern. Für das finale Rendering wird das Modell in einem mathematischen Prozess (Meshsmooth oder Hypernurbs) sehr fein unterteilt (vgl. Abb.u.). Dies ermöglicht eine sehr glatte Darstellung. Zur Überprüfung der Deckungsgleichheit der beiden Modelle wird das Polygonmodell rot und das Rotationsmodell (Nurbs) grau eingefärbt (Abb. rechts) und einander überlagert.

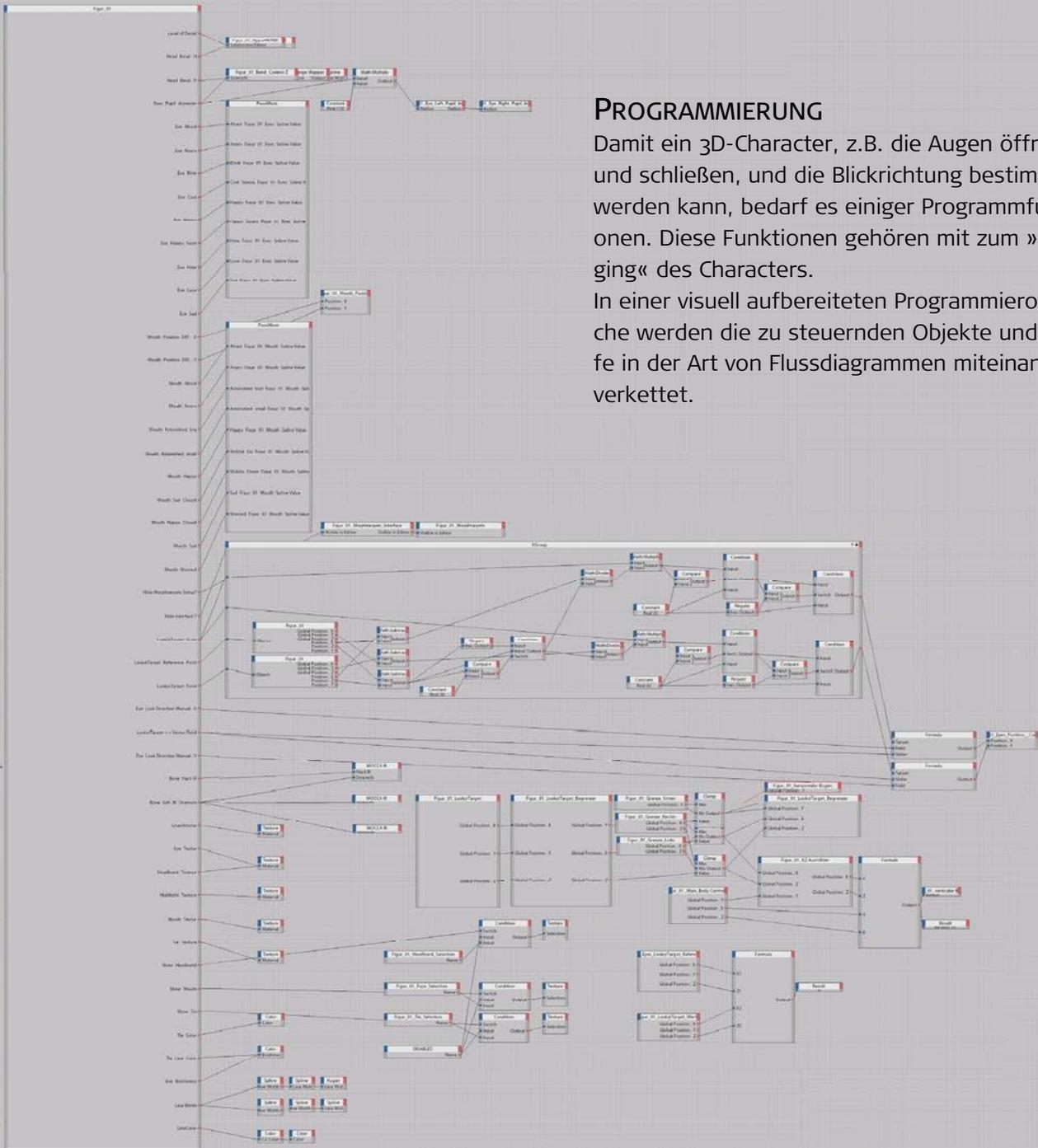


RIGGING

KNOCHEN (BONES)

Das Einrichten der Animationskontrollen wird als Rigging bezeichnet. Damit das 3D-Modell des Charakters animiert werden kann ist ein Setup von verschiedenen Animationskontrollen nötig. Zum einen bedarf es einem virtuellen Knochen-systems. Für das 3D Modell der Spielfigur reichen drei Knochen. Zwei als Wirbelsäule und eine für den Kopf. Damit kann sich der Körper zusammenstauchen und ausdehnen und der Kopf kann sich neigen. Die Knochen sind zueinander in einem leichten Winkel angeordnet, damit das kinematische System erkennt in welche Richtung sich das Skelett bewegen kann.





PROGRAMMIERUNG

Damit ein 3D-Character, z.B. die Augen öffnen und schließen, und die Blickrichtung bestimmt werden kann, bedarf es einiger Programmfunktionen. Diese Funktionen gehören mit zum »Rigging« des Characters.

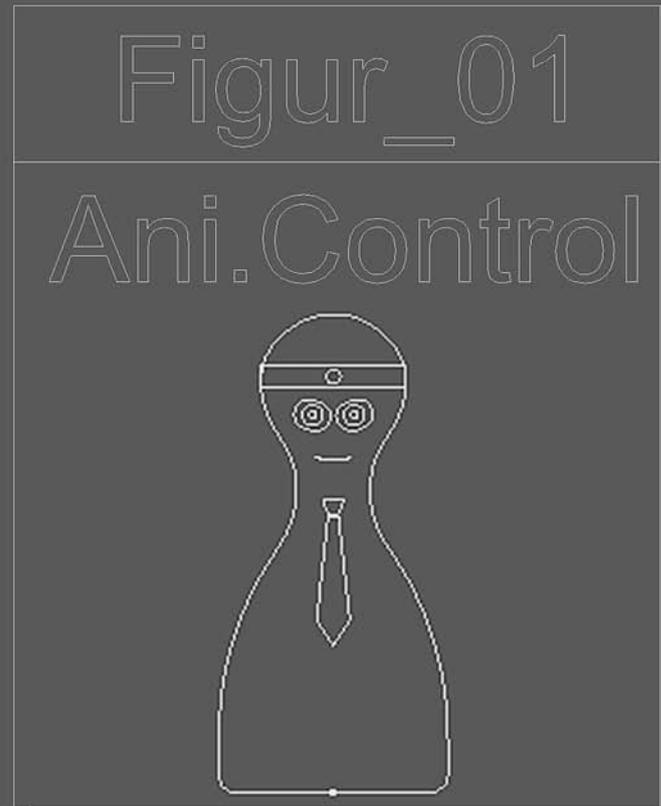
In einer visuell aufbereiteten Programmieroberfläche werden die zu steuernden Objekte und Abläufe in der Art von Flussdiagrammen miteinander verkettet.

GESICHT (MORPHTARGETS)

Für die Animation des Gesichtes sind so genannte Morph-Ziele (engl. Morphotargets) vorgesehen.

Dazu wird das gesamte Gesicht mehrfach kopiert und jede Kopie, einem gewünschten Gesichtsausdruck entsprechend, geändert.

Der »Original« Gesichtsausdruck der Figur kann dann Stufenlos per Schieberegler von einem Gesichtsausdruck (Morph-Ziel) in einen anderen umgeformt werden. Auch kann durch Überlagerung verschiedener Morph-Ziele komplexe Gesichtsausdrücke erzeugt werden.



Morphotargets

Eyes



Mouth





Als »Textur« (lat. Textura »Gewebe«) wird bei 3D-Computer Modellen das Bild bezeichnet, welches auf der Oberfläche des virtuellen Körpers dargestellt wird. Es ist der farbliche »Überzug« über dem 3D-Gitter Modell.

Da das zweidimensionale Bild auf einen dreidimensionalen Körper projiziert wird, muss definiert werden wie sich diese Textur auf dem Körper abbildet. Vergleichbar ist dies mit dem Auftragen eines Plakates auf einer Litfasssäule. In diesem Falle würde das Plakat Zylindrisch auf den Körper der Säule Projiziert. Das

daraus entstandene zweidimensionale Abbild des Drahtgitter Modells wird als »UV-Map« bezeichnet. Um evtl. Fehler in der UV-Map zu sehen wird eine Schachbrettartige Textur auf das 3D Modell gelegt.

Die Textur kann nun bearbeitet werden und so dem 3D Modell die gewünschte Farbe bzw. Materialität geben. In diesem Fall ist es eine Art »Comic Look« Das Gesicht ist aus 2D Linien (Splines) gezeichnet welche durch einen speziellen Rendering Effekt »Spline-Shader«







VERMARKTUNG

AKTUELL

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind die Bedingungen für den Vertrieb günstig, da wegen der aktuellen Diskussion über ein Verbot der Herstellung und des Vertriebs von »Killerspielen« das politische und gesellschaftliche Interesse an dem Thema und damit auch an dem *Social-Spot* hoch sein dürfte.

Insofern sind in den Medien recht kontroverse Diskussionen zu diesen Fragen zu erwarten. Hierbei könnte sich der Social-Spot durchaus als ein Einstieg in öffentliche Diskussionen im Fernsehen eignen, z. B. bei ARD, ZDF, ARTE, aber auch bei den regionalen TV Sendern.

Wichtige Informationen für die Dokumentation entstammen aus Veröffentlichungen der Bundeszentrale für politische Bildung und des Deutschen Kulturrates. Diesen beiden Institutionen soll die Dokumentation und der *Social-Spot* angeboten werden, damit sie es quasi als Zwischenergebnis der kontroversen Diskussionen nutzen können.

WERBEFORMEN (VERTRIEBSKANÄLE)

FERNSEHWERBUNG

Bei einer Vermarktung des *Social-Spot* über das Fernsehen wird die Zielgruppe am besten erreicht, da diese das Medium »Fernsehen« nutzt.

Spots in der Fernsehwerbung sind in der Regel ca. 30 Sekunden lang. Aufgrund des speziellen Aufbaus des *Social-Spot* ist es möglich, ihn in drei etwa 30 Sekunden lange Stücke zu dritteln (drei mal drei Strophen zzgl. einem Refrain). Die drei Teile lassen sich zeitlich versetzt platzieren; unterbrochen durch andere Werbefilme. Wahlweise kann nach jedem Teil bzw. nach dem letzten Teil die zu bewerbende Institution genannt werden.

Allerdings ist dies mit enormen Kosten verbunden. Eine einmalige Ausstrahlung aller drei Blöcke im öffentlich rechtlichen Fernsehen nach den Nachrichten kostet beim ZDF 67200 (640 pro Sekunde), [QW19].

- ⊕ Zielgruppe nutzt das Medium
- ⊖ Hohe Kosten daher nicht realistisch

VIRALES MARKETING

Deutlich preiswerter als Fernsehwerbung ist die Verbreitung des Social-Spot über das Internet. Eine besondere Form der Internetwerbung ist das so genannte *virale Marketing*. Diese Werbeform nutzt existierende soziale Netzwerke wie beispielsweise »YouTube«. Durch Empfehlungen (Mund zu Mund Propaganda) können sich Videoclips wie ein »Virus« epidemisch ausbreiten. Der Spot kann auch ganz gezielt im Internet platziert werden; z.B. als Videobeitrag in einem Diskussionsforum oder als Videokommentar zu Berichten in Online Nachrichten Magazinen. Somit können auch »low-« bzw. »no-budget« Produktionen eine enorme Bekanntheit erreichen. Da nur ein sehr geringer Teil der Zielgruppe dieses Medium nutzt, ist eine *virale* Verbreitung eher unwahrscheinlich.

- ⊕ Geringe Kosten
- ⊖ schwer einzuschätzende Verbreitung
- ⊖ Die Zielgruppe ist kaum im Internet vertreten

PRESSE UND FERNSEHEN

Es wird häufig in der Presse über die Schulmassaker berichtet. Daher wäre es denkbar den *Social-Spot* der Presse zukommen zu lassen. Er kann entweder »passiv« in einem Pressearchiv abgelegt oder »aktiv« einem Sender direkt angeboten werden, etwa als Einführung zu einer Debatte bei entsprechenden Talkrunden und Berichten.

- ⊕ Geringe Kosten
- ⊕ Zielgruppe nutzt das Medium (Fernsehen)
- ⊖ Schwer einzuschätzende Verbreitung

ZIELGRUPPEN

ELTERN

Diese Zielgruppe könnte einerseits über die Fernsehwerbung oder Berichte im Fernsehen erreicht werden. Es ist allerdings schwer einzuschätzen ob der Social-Spot im Fernsehen gezeigt wird (Kosten).

Realistischer erscheint es die Eltern über Ihre Kinder zu erreichen. Diese beziehen den *Social-Spot* kostenlos, viral, über das Internet und können diesen Ihren Eltern vorführen. Als Einleitung in ein Gespräch oder beim einer Diskussion über das Thema gewaltbeinhaltende Computerspiele kann er als Anregung dienen.

LEHRER

Schulmassaker dürften gerade in den Schulen ein wichtiges Thema sein. Eine bedauerliche Brisanz hat dieses Problemfeld gerade wegen des neuesten Vorfalls in Finnland und Köln erhalten.

Für einen Einstieg in den Unterricht eignet sich neben dem *Social-Spot* vor allem auch die Dokumentation, weil sie kurz, knapp und verständlich die wichtigsten Gesichtspunkte sehr übersichtlich zusammenstellt.

Die Dokumentation und der *Social-Spot* sollen den Landesbildstellen angeboten werden, weil die Schulen von dort Unterrichtsmaterial ausleihen.

Ebenfalls denkbar wäre eine *virale* Verbreitung über Filme auf Handys von Schülern.

POLITIKER

Auf Initiative der Staatsregierung von Bayern soll die Herstellung und der Vertrieb von »Killerspielen« gesetzlich verboten werden. Eine Vorentscheidung darüber soll zunächst die Bundesregierung fällen.

Dies legt es nahe, den *Social-Spot* der Bundestagsverwaltung und den vier Fraktionen im Deutschen Bundestag anzubieten und entsprechend auch den Landtagsverwaltungen und Fraktionen sowie den Senatsverwaltungen und Fraktionen.

FINANZIERUNG

Im Falle einer viralen Verbreitung des *Social-Spots* über das Internet bietet es sich an den Videoclip bei der Community »www.revver.com« einzustellen. Klickt nun ein Zuschauer auf den Clip bekommt, er zunächst eine kurze Werbeeinblendung zu sehen. Die Werbeeinnahmen daraus gehen zu 40% an den Produzenten des Clips. Eine vergleichbare Plattform ist »www.metacafe.com«. Ab 20.000 Zuschauer bekommt der Produzent 5\$(etwa 3,37) pro 1000 Zuschauern. Ab 600.000 Zuschauer würden die Unkosten gedeckt und ab 3 Millionen Zuschauer hätte sich der Spot bezahlt gemacht.

- ⊕ Kein Risiko,
- ⊕ Weltweiter Zugreifbarkeit
- ⊖ Vorgeschalteter Werbeclip

Eine andere Option ist es Nutzungsrechte für den *Social-Spot* an Geldgeber zu verkaufen. Als mögliche Geldgeber kämen beispielsweise diverse Spielehersteller, die USK und BJSK, das Bundeszentrale für Politische Bildung, der Deutsche Kulturrat infrage. Anstelle des Abspann im Social-Spot wird ein Werbeslogan bzw. Hinweis auf den Geldgeber genannt.

FAZIT

Der Problembereich *Ego-Shooter* bzw. »Killerspiele« wird sicherlich die Gesellschaft und die Medien noch länger beschäftigen.

Damit bleibt dieses Thema auf längere Sicht aktuell.





ANHANG

ABSPANN:

ZEHN KLEINE SPIELFIGUREN

ein Film von

MARTIN BIRSCHENK

KONZEPT,
PRODUKTION,
3D ANIMATION mARTin Bierschenk

LIEDTEXT mARTin Bierschenk
 Oliver Ginter

MUSIK Günter Biert
 Marc Willeke

GESANG Bernhard Bandus
 Dorothee Bernhard
 Vladislava Davidenke
 Gözde Eraydin
 Katharina Görlitz
 Elisabeth Gronen
 Leonard Hasselmann
 Lea-Sophie Heinz
 Miriam Kilian
 Eva Klaes
 Sabina Maystrowskaja
 Marvin Mohr
 Nina Pohl
 Sarah Scherer
 Imelda Tromm
 Freya Tücks

Videtta Vilver
Hannah Waldmann
Jule Zöllner

SOUNDEFFEKTE mARTin Bierschenk

Köln
International
School
of Design

Dieser Spot ist Teil einer Diplomarbeit
Lehrender: Prof. Björn Bartholdy

2007 mARTin Bierschenk

Some Rights Reserved



Creative Commons Lizenz

www.mARTin-Bierschenk.de

GLOSSAR:

USK: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist die verantwortliche Stelle in Deutschland für die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele. [QEO3]

BPjM: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), ehemals Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), ist eine deutsche Bundesoberbehörde mit Sitz in Bonn, die dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend nachgeordnet ist. Ihre Zuständigkeit liegt in der Prüfung und Aufnahme jugendgefährdender Medien in die Liste jugendgefährdender Medien (»Indizierung«). Sie dient dem medialen Jugendschutz. [QEO4]

FPS: Siehe Ego-Shooter

EGO-SHOOTER: Als Ego-Shooter (lat. ego = »ich«; engl. shooter = »Schütze« bzw. »Schießspiel«; (ein Scheinanglizismus) oder First-Person-Shooter (FPS) bezeichnet man eine Kategorie der Computerspiele, bei der der Spielverlauf schwerpunktmäßig durch den Kampf mit verschiedenen Schusswaffen gegen eine Vielzahl von unterschiedlichen Gegnern bzw. Monstern geprägt ist. In der Egoperspektive erfolgt die Darstellung einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt durch die Augen eines menschlichen (oder humanoiden) Spielercharakters. [QEO5]

SOCIAL-SPOT: Der Social Spot ist ein Werbespot, der nicht für die Umsatzsteigerung einer Marke oder eines Produktes eingesetzt wird, sondern für bestimmte gesellschaftliche Veränderungen wirbt, indem er etwa zum Einsatz gegen Ausländerfeindlichkeit aufruft. [QEO6]

MOD: Eine Mod (auch der Mod, selten das Mod; Abk. für engl. Modification oder deutsch Modifikation) ist eine üblicherweise kostenlose, von Hobbyentwicklern oder selten auch beruflichen Spieleentwicklern erstellte, Erweiterung bzw. Veränderung eines bereits veröffentlichten Computerspiels. [QEO7]

VIRALE MARKETING : Virales Marketing (auch Viral-Marketing oder manchmal Virus-Marketing, kurz VM) ist eine Marketingform, die existierende soziale Netzwerke ausnutzt, um Aufmerksamkeit auf Marken, Produkte oder Kampagnen zu lenken, indem Nachrichten sich epidemisch, wie ein Virus ausbreiten. Die Verbreitung der Nachrichten basiert damit letztlich auf Mundpropaganda, also der Kommunikation zwischen den Kunden oder Konsumenten. [QEO8]

QUELLENANGABE:

[QB##] QUELLE BUCH

QBo1 Olaf Zimmermann und Theo Geißler,
Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Ju-
gendschutz,
Berlin, Deutscher KulturRat, 2007,
ISBN 978-3-934868-13-7

[QE##] QUELLE ENZYKLOPÄDIE

QEo1 <http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf>

QEo2 <http://de.wikipedia.org/wiki/Schulmassaker>

QEo3 http://de.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware_Selbstkontrolle

QEo4

http://de.wikipedia.org/wiki/Bundespr%C3%BCfstelle_f%C3%BCr_jugendgef%C3%A4hrdende_Medien

QEo5 <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>

QEo6 <http://de.wikipedia.org/wiki/Werbepspot>

QEo7 [http://de.wikipedia.org/wiki/Mod_\(Computerspiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Mod_(Computerspiel))

QEo8 http://de.wikipedia.org/wiki/Virales_Marketing

[QP##] QUELLE PUBLIKATION, PRÄSENTATION, UMFRAGE, STUDIE

QPo1 <http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/Seminare/moellero2/o4computerspiele/gewalt.htm>

QPo2 <http://bundestag.de/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf>

QPo3 http://www.cdu.de/doc/pdf/05_11_11_Koalitionsvertrag.pdf

QPo4 Bundesministerium der Justiz § 131 Gewaltdarstellung im Strafgesetzbuch
http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/_131.html

[QW##] QUELLE WEBSEITE

- QW01 Live Chat der Bundeszentrale für Politische Bildung vom 11.10.2007 mit Prof. Dr. Michael Kunczik und Dr. Ingrid Möller
http://www.bpb.de/themen/KVYAX5,o,Transkript%3A_Wie_gef%4hrlich_sind_Spiele.html
- QW02 Bundeszentrale für politische Bildung
Debatte: Verbotene Spiele?
<http://www.bpb.de/themen/A9ZBEI,o,o,Einf%FChrung.html>
- QW03 Bundeszentrale für politische Bildung
Ein typischer Generationenkonflikt
http://www.bpb.de/themen/7M8CF3,o,Ein_typischer_Generationenkonflikt.html
- QW04 Bundeszentrale für politische Bildung
Jugendpolitik statt Verbotspolitik
http://www.bpb.de/themen/G9PKUR,o,Jugendpolitik_statt_Verbotspolitik.html
- QW05 Bundeszentrale für politische Bildung
Feindbild Computerspiel
http://www.bpb.de/themen/IVH7FL,o,Feindbild_Computerspiel.html
- QW06 Marine Corps Modeling and Simulation Management Office : Marine Doom
http://www.tec.army.mil/TD/tvd/survey/Marine_Doom.html
- QW07 Telepolis - »Ich hasse es, überflüssig zu sein«
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24030/1.html>
- QW08 Telepolis - »Ich will R.A.C.H.E.«
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24032/1.html>
- QW09 Telepolis - Das alte Lied, das alte Leid
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24101/1.html>
- QW10 Blutspur durch die Medien
http://www.killerspiel-spieler.org/texte/blutspur_durch_die_medien__melanie_richter.html
- QW11 Die Verbreitung von Killerspielen lässt sich nicht vermeiden
<http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/kulturinterview/439571/>

- QW12 Die Kennzeichen der USK
<http://usk.de/media/pdf/190.pdf>
- QW13 USK Datenbank: Counter Strike
http://usk.de/64_Pruefdatenbank.htm?id=64&s=search&title=Counter+Strike&publisher=&genre=o&system=o&freigabe=o&s.x=o&s.y=o&s=search
- QW14 Zypries: § 131 StGB garantiert strafrechtlichen Schutz vor Killerspielen
http://www.bmj.bund.de/enid/4b4f294c59db3338b1ce5036ede1fbe6,6b6385706d635f6964092d0933373136093a095f7472636964092d0933303334/Pressemitteilungen_und_Reden/Pressemitteilungen_58.html
- QW15 USK Aktuelle Diskussion
http://usk.de/101_Aktuelle_Diskussion.htm
- QW16 Die Geschichte eines umstrittenen Kinderbuches am Beispiel »Zehn kleine Negerlein«
<http://members.aon.at/zeitlupe/zehnkleine.html>
- QW17 F.H.Benary und C.W. Allers: Aus Kamerun (10 kleine Negerlein) (1885)
http://www.cwallers.de/kamerun/original/Kamerun_03.html
- QW18 Die Toten Hosen - Zehn kleine Jägermeister ...Lyrics
http://www.dietotenhosen.de/en/veroeffentlichungen_songtexte.php?text=alben/adh/jaegermeister.php
- QW19 Das ZDF Werbefernsehen - Preisliste
http://www.zdf-werbefernsehen.de/home/ctb_uploads_documents/Preisliste_2007_Neu_001.pdf
- QW20 Angebot einer Maschinenpistole HK MP5- Nachbau als GSG-5, Kal .22lfB, Neuware für 549
<http://www.egun.de/market/item.php?id=1545922>

[QZ##] QUELLE ZEITUNG, ZEITSCHRIFT, MAGAZIN

- QZ01 Spiegel-Online, Gaming for Columbine (23. 05 2006)
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/o,1518,417484,00.html>
- QZ02 heise-online, Verbote machen »Killerspiele« interessanter (28.02.2007)
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/86021>
- QZ03 heise-online, Kritik an »naiver Scheindebatte« um das Verbot von »Killerspielen« (21.11.2006)
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/81375>
- QZ04 ZDF-heute Magazin, Killerspiele ...Die üblichen Verdächtigen (16.01.2006)
<http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/23/o,3672,4078743,00.html>
- QZ05 Polylog TV - Killerspiele
<http://www.polylog.tv/fightclub/videocast/3622/#videoanswers>
- QZ06 Gehirn&Geist report, Ausgabe 01/2007 Seite 4-10 Artikel »Amokläufe an Schulen« (09.05.2007)
http://gehirn-und-geist.de/artikel/873356&template=d_sdwv_pdf
- QZ07 Hamburger Abendblatt, Computerspiele ...Blutausch im Kinderzimmer 29.04.2002)
<http://www.abendblatt.de/daten/2002/04/29/18499.html>
- QZ08 DIE ZEIT, Eltern müssen mitspielen (15.03.2007)
<http://www.zeit.de/2007/12/1-Eltern?page=all>
- QZ09 DIE ZEIT, »Wir haben die falschen Lehrer« (23.11.2006)
<http://www.zeit.de/online/2006/47/Interview-Bergmann?page=all>
- QZ10 DIE ZEIT, Reine Symbolpolitik (16.1.2007)
<http://www.zeit.de/online/2007/03/innenministerkonferenz-killer>
- QZ11 Spiegel-Online, Bundesregierung bastelt neue Waffen gegen Gewalt-Spiele (11.10.2007)
<http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/o,1518,510820,00.html>
- QZ12 Spiegel-Online, Amok-Debatte in der Aula, Alarmcode für den Notfall (20.11.2007)
<http://www.spiegel.de/panorama/o,1518,518472,00.html>

ABBILDUNGSVERZEICHNIS:



Abb.01
Computerspiele ...Blutrausch im Kinderzimmer ...Hamburger Abendblatt 29.04.2002 von Helmut Söring
<http://www.abendblatt.de/daten/2002/04/29/18499.html>



Abb.02
Paintball NPPL Super 7 Foto von flickr Nutzer »re-volt_creations«
http://farm1.static.flickr.com/40/79688927_2b9e2b5054_o.jpg



Abb.03
Szene aus dem Computer spiel » Counter Strike« Valve 1999
<http://www.counter-strike.de/php/image.php?pic=/content/source/infos/img/hires/6>



Abb.04
Szene aus dem Computer spiel »Doom II« ID-Software 1994
http://content.answers.com/main/content/wp/en/8/89/Doom_darkness.png



Abb.05
Tod in der Schule - Titelbild der Zeitschrift »Der Spiegel« zum Amoklauf eines Erfurter Schülers. Spiegel-Verlag Hamburg, 29. April 2002
<http://www.dhm.de/lemo/objekte/pict/WegelnDieGegenwart>



Abb.06
Gewalt darf keine Schule machen Bild von flickr Nutzer »buenalog«
<http://www.flickr.com/photos/62982085@Noo/302659059/in/photostream>



Abb.07
RP online - Amoklauf in Emsdetten - Sebastian B. inszenierte sich in einem Privatvideo als Waffennarr.
<http://www.rp-onli->



Abb.08
DVD - Matrix ...von Andy und Larry Wachowski - Warner Home Video
http://www.amazon.de/Matrix-Keanu-Reeves/dp/B00004RYTJ/ref=pd_bbs_sr_1/302-6185162-



Abb.09
Eins der Selbstportraits von Seung-Hui Cho welches er zu NBC News geschickt hat.
http://d.wiadomosci24.pl/g2/d8/77/cf/25194_1176981903_17cf_p.jpeg



Abb.10
Das Model Karima Adebibe post als Computerspiel / Film Character Lara Croft in Tomraider -
<http://www.itsvery.net/karima-adebibe/karima-adebibe-006.jpg>



Abb. 11
Ein Profilbild von Kimveer Gill welches er auf <http://vampirefreaks.com> eingestellt hatte.
http://en.wikipedia.org/wiki/Kimveer_Gill



Abb.12
Filmposter von Resident Evil (2002)
<http://img5.allocine.fr/acmedia/medias/nmedia/00/02/41/82/affresident.jpg>



Abb.13
Prof. Dr. Michael Kunczik
http://www.bpb.de/themen/IVH7FL,o,Feindbild_Computerspiele.html



Abb.14
Prof. Dr. Maria von Salisch
http://www.bpb.de/themen/7JOW8S,o,Henne_oder_Ei.html



Abb.15
Josef Kraus
http://www.bpb.de/themen/FNM3J7,o,Gewalt_wird_als_normale_erlebt.html



Abb.16
Fritz Rudolf Körper
http://www.bpb.de/themen/MLTSRE,o,Gewaltspiele_pr%Edage_n_die_Phantasie.html



Abb.17
Jan Korte
http://www.bpb.de/themen/G9PKUR,o,Jugendpolitikstatt_Verbotspolitik.html



Abb.18
Dr. Ingrid Moeller
http://www.bpb.de/themen/1P1LMI,o,Mediengewalt_erh%F6ht_Aggressionspotenzial.html



Abb.19
Dr. Tilo Hartmann
http://www.bpb.de/themen/CUVT39,o,o,Einstieg%3A_Machen_Computerspiele_gewaltt%Ed4tig.html



Abb.20
Matthias Kleimann
http://www.bpb.de/themen/18GCKC,o,Auch_Spielen_hat_Konsequenzen.html

**Abb.21**

Christof Leng

http://www.bpb.de/themen/7M8CF3,o,Ein_typischer_Generati_onenkonflikt.html

**Abb.22**

Günther Beckstein

http://www.bpb.de/themen/4KVL47,o,Gewaltspiele_haben_in_unserer_Gesellschaft_keinen_Platz.html

**Abb.23**

Grietje Bettin

http://www.bpb.de/themen/NXH5BN,o,Die_Jugend_sch%FCtz_en_aber_die_Freiheit_bewahren.html

**Abb.24**

Dr. Klaus Spieler

http://www.bpb.de/themen/2B3NDP,o,Staatlicher_freiwilliger_und_kultureller_Schutz.html

**Abb.25**

Dr. phil. habil. Winfried Kaminski

http://www.bpb.de/themen/olZNST,o,Verbote_verstellen_alle_Wege_zur_Kommunikation.html

**Abb.26**

Martin Lorber

http://www.bpb.de/themen/Z66EBQ,o,Debatte_sch%FCrt_Unsicherheit_bei_den_Eltern.html

**Abb.27**

Monika Griefahn

http://www.bpb.de/themen/3HoZ99,o,Stigmatisierung_einer_Branche.html

**Abb.28**

Prof. Dr. Werner Faulstich

http://www.bpb.de/themen/VL1HKG,o,o,Einstieg%3A_Immer_wieder.html

**Abb.29**

Joystick »Competition Pro« Foto von flickr Nutzer »daniel kuhne«

<http://www.flickr.com/photos/danielkuhne/373150117/in/set-72157594506177407/>

Abb.30

Image: 200185007-001

<http://www.gettyimages.com/>

**Abb.31**

Image: 200520903-001

<http://www.gettyimages.com/>

**Abb.32**

Image: 200407571-005

<http://www.gettyimages.com/>

**Abb.033**

Leveleditor von Doom II

http://www.teaser.fr/~amajorel/yadex/doom2_map04.png

**Abb.034**

Bundeszentrale für Politische Bildung Verbotene Spiele

http://www.bpb.de/cache/images/25OBRV_80x80.jpg

**Abb.035**

Angela Merkel

http://www.etv24.ee/failid/78088_01.jpg

**Abb.036**

F.H.Benary und C.W. Allers: Aus Kamerun (10 kleine Negerlein) (1885)

http://www.cwallers.de/kamerun/original/Kamerun_o3.html

**Abb.037**

Eins schoss sich durch den Kopf

<http://members.aon.at/zeitlupe/zehnkleine3.html>

**Abb.038**

Angebot bei eGun - HK MP5- Nachbau als GSG-5

<http://www.egun.de/market/item.php?id=1545922>
[QW20]

**Abb.039**Devil von zmuch auf www.pictoplasma.com

<http://www.pictoplasma.com/sites/artists/zmuch/o2devil.swf>

**Abb.040**Angel von zmuch auf www.pictoplasma.com

<http://www.pictoplasma.com/sites/artists/zmuch/o6angel.swf>

**Abb.041**nailedkid von SNOWCAT auf www.pictoplasma.com

http://www.pictoplasma.com/sites/artists/snowcat_home/o7_nail_sub.jpg

ERKLÄRUNG:

hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich

- die vorliegende Diplomarbeit selbständig angefertigt,
- keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt,
- die wörtlich oder dem Inhalt nach aus fremden Arbeiten entnommenen Stellen, bildlichen Darstellungen und dergleichen als solche genau kenntlich gemacht und
- keine unerlaubte fremde Hilfe in Anspruch genommen
habe.

Köln 09.12.2007, mARTin Bierschenk