

MACBETH VERSUS EGO-SHOOTER – ETHISCHE FRAGEN BEI COMPUTER- UND VIDEOSPIELEN

Martin Lorber

1 EINLEITUNG

Wenn man die öffentliche Diskussion über Computer- und Videospiele in Deutschland in den vergangenen Monaten und Jahren verfolgt, kann man das Fazit ziehen: Ethische Fragen bei diesem Medium sind hochaktuell und stehen im Fokus des öffentlichen Interesses.¹ Folgt man der Bewertung der Diskussion durch Teile der Politik und einige Medien, so scheint sich die öffentliche Debatte über ethische Fragen bei Computer- und Videospiele auf einem sehr niedrigen Niveau zu befinden.²

Nach den Ergebnissen der Marktforschung, die das Unternehmen TNS Infratest für das Unternehmen Electronic Arts durchgeführt hat, beschäftigen sich rund ein Drittel der Menschen in Deutschland mehr oder weniger intensiv mit Computer- und Videospiele. In deutschen Haushalten stehen rund 13 Millionen Spielekonsolen unterschiedlicher Art, dazu kommen noch die spieletauglichen PCs. Das Durchschnittsalter der Spieler ist 28 Jahre, rund zwei Drittel sind männlich.³ Man kann also davon ausgehen, dass es sich bei Computer- und Videospiele um ein bedeutendes Angebot innerhalb der modernen Unterhaltungskultur handelt.⁴

Die Top Ten-Liste des Jahres 2006 gibt Aufschluss darüber, welche Genres die Spieler in Deutschland in erster Linie interessieren. In dieser Liste finden sich zwei Fußball-Simulationen, zwei Rennspiele, drei Simulationen, ein Intelligenztrainer, ein Online-Rollenspiel und ein Strategiespiel. Sechs der Spiele sind von der Unter-

- 1 Drei Beispiele mögen an dieser Stelle genügen: 1. Die Tagung „Schlagkräftige Bilder: Jugendgewalt und Medien“ der Evangelischen Akademie Tutzing am 17. und 18. Dezember 2007, bei der auch gewalthaltige Computer- und Videospiele thematisiert wurden. 2. Kegel, Sandra: Wenn Kinder Mörder spielen. Interview mit Prof. Dr. Christian Pfeiffer in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung vom 1. Dezember 2007, S. 38. 3. Fromm, Rainer/Reichart Thomas: Gewalt ohne Grenzen. Brutale Computerspiele im Kinderzimmer. Fernsehbeitrag für ZDF Frontal21 vom 26. April 2005.
- 2 Vgl. das Grußwort des nordrhein-westfälischen Ministers für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen anlässlich der Eröffnung der 1. International Computer Game Conference Cologne 2006: „Wie zuletzt bei der Debatte über die so genannten Killerspiele entsteht dabei der Eindruck, hier käme mit Unterstützung des Staates permanent Teufelszeug in die Kinderzimmer. Der Koalitionsvertrag [Anmerkung: der CDU, CSU und SPD zur Bildung einer großen Koalition im Bundestag] ist dabei ein Beispiel, wie durch undifferenzierte Verteufelung von Computerspielen Vorurteile geschürt werden.“ Laschet 2006, S. 12. Vgl. auch Mielke 2006, S. 1.
- 3 Eigene, unveröffentlichte Berechnungen auf Grundlage der Marktforschungen von TNS Emnid für Electronic Arts Deutschland.
- 4 Das bestätigen auch die jährlichen JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest. Siehe z. B. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2007, S. 34f.

haltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ohne Altersbeschränkung eingestuft worden, eines ab sechs und drei ab zwölf Jahren zugelassen.⁵

Im August 2007 hat sich die Branche wie jedes Jahr in Leipzig auf der entsprechenden Fachmesse Games Convention präsentiert. Die entsprechenden Unternehmen haben sich dabei intensiv darum gekümmert, neue Zielgruppen zu erschließen und in erster Linie Familienspiele für Neueinsteiger präsentiert.⁶

Dies alles zeigt: Es gibt ein breites Angebot mit unterschiedlichen Inhalten für die unterschiedlichen Zielgruppen.

Wie sieht es mit dem Kinder- und Jugendmedienschutz in Bezug auf Computer- und Videospiele in Deutschland aus? Dazu sagt Armin Laschet, der zuständige Familienminister des im Bereich Jugendschutz bei Computerspielen federführenden Bundeslandes Nordrhein-Westfalen:

Die Alterskennzeichen sind verlässlich! Sie kommen rechtlich einwandfrei zustande und beruhen auf Prüfprozessen, die ein hohes fachliches Niveau haben. Dies wird einerseits durch die Mitwirkung der Jugendministerien sichergestellt und andererseits ist dies das Ergebnis einer permanenten Qualifizierung der Prüfpraxis entlang neuer Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung. Anderweitige Urteile zur Qualität der Alterskennzeichnung mögen in ihrem Populismus öffentlichkeitswirksam sein – den Tatsachen entsprechen sie aber nicht.⁷

Und die zuständige EU-Kommissarin Viviane Reding hat festgestellt: „Das deutsche Modell ist offensichtlich ein gut funktionierendes Modell.“⁸ Zu einem ähnlichen Ergebnis ist das Hans-Bredow-Institut gekommen, das den Jugendmedienschutz im Auftrag der Bundesregierung evaluiert hat – auch wenn Optimierungsmöglichkeiten identifiziert wurden.⁹

Auf der anderen Seite stehen Kommentare wie diese:

Die Medienverwahrlosung junger Menschen hat in den vergangenen Jahren ein derart erschreckendes Ausmaß erreicht, dass die politisch Verantwortlichen umgehend handeln müssen, bevor eine ganze Generation von Kindern und Jugendlichen vom Strudel der Gewalt mitgezogen wird.¹⁰

Der Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, Prof. Dr. Christian Pfeiffer, sagt: „Eine Gesellschaft ist krank, die solche [grausamen] Spiele auf den Markt lässt.“¹¹

5 Siehe Anhang.

6 Vgl. Kerbusk 2007, S. 74f. und Schmidt 2007, S. 13.

7 Laschet 2006, S. 12.

8 Eltern sensibilisieren. Interview mit Viviane Reding, 2006, S. 24.

9 Schulz 2007, S. 159.

10 Pressemitteilung der Gesellschaft für wissenschaftliche Gesprächspsychotherapie, 2007.

11 Focus Online 2007.

Diese Vorwürfe sind beispielhaft für ähnlich lautende Argumente der Teilnehmer an der „aufgeregten Debatte, welche die modernen Bildmedien vor allem unter dem Gesichtspunkt der Beschränkung diskutieren“, wie es die Entwicklungspsychologin Maria von Salisch ausgedrückt hat.¹² Es scheint dabei nicht um Fragen des Geschmacks und der individuelle Vorlieben für bestimmte Spielegenres zu gehen, auch nicht um Fragen des Jugendschutzes, vielmehr geht es um die prinzipielle Frage der Gewaltdarstellungen in einem bestimmten Medium im Unterschied zu anderen Medien, in denen Gewaltdarstellungen gesellschaftlich akzeptiert sind.

Der vorliegende Aufsatz zeigt auf, dass Gewaltdarstellungen ein selbstverständlicher Teil aller medialen Gestaltung sind und dass dies zunächst nichts mit einer bestimmten moralischen oder unmoralischen Haltung – gar mit Gewaltverherrlichung – zu tun hat. Nichts spricht dafür, bei Computer- und Videospielen andere ethische Fragestellungen zu betrachten als bei anderen Mediengattungen oder Arten der künstlerischen und nichtkünstlerischen Darstellung.

2 COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SIND TEIL DES MODERNEN MEDIENANGEBOTS

Die Frage der Ethik – also die Suche nach der Antwort auf die Frage: Was sollen wir tun? – hängt eng damit zusammen, wie man Computer- und Videospiele innerhalb der verschiedenen Erzeugnisse menschlicher Kultur verortet. Dass es sich bei Computer- und Videospielen um kulturelle Produkte handelt, wird wohl niemand ernstlich bestreiten wollen. Aber sind es in erster Linie Spiele? Vielleicht sogar Spielzeug? Sind es Instrumente der Pädagogik? Sollen sie daher einem übergeordneten Zweck dienen – etwa der Ausbildung bestimmter, für die Schullaufbahn oder das Berufsleben relevanter Fertigkeiten? Oder ist ein Computerspiel ein Medium, am ehesten verwandt dem Film?

Computer- und Videospiele sind Hybriden innerhalb des Angebots der modernen Unterhaltungskultur. Sie besitzen einerseits Eigenschaften des Spiels: den Regelcharakter, die aktive Teilnahme, die Möglichkeit des Eingreifens in den Ablauf zum Zweck, diesen im Rahmen der Spielregeln zu verändern beziehungsweise zu bestimmen. Computer- und Videospiele ähneln andererseits in Vielem den audiovisuellen Medien. Vor allem die Art und Weise der audiovisuellen Darstellung ist der des Films oder des Fernsehens eng verwandt. Überhaupt ist im Bereich verschiedener moderner Medienangebote eine zunehmende Konvergenz festzustellen. So gibt es schon seit längerem interaktive Elemente im Fernsehen und im Radio: Abstimmungen, sogenannte Votings, oder andere Formen der direkten Einbindung der Zuschauer und Zuhörer. In jüngerer Zeit gibt es interaktive Elemente aber auch in Medien, die bisher kaum Konvergenz erfahren haben, zum Beispiel in der Literatur. Ein prominentes aktuelles Beispiel ist der kollektiv geschriebene Internetroman

12 von Salisch/Kristen/Oppl 2007, S. 10.

amillionpenguins.com.¹³ Umgekehrt finden sich filmische Elemente in Computerspielen, zum Beispiel die Cutscenes der Command & Conquer-Reihe.¹⁴

Angesichts dieser zunehmenden Konvergenz der Medien scheint es medien-theoretisch gesehen immer weniger sinnvoll, den Computer- und Videospiele noch eine Sonderrolle innerhalb der modernen, medialen Unterhaltungskultur zuzuschreiben. In vielen Fällen ist ohnehin nicht mehr zu unterscheiden, welcher Gattung eine bestimmte Erscheinungsform zuzuordnen ist, da die Grenzen fließend sind.

Vor dem Hintergrund medienpädagogischer Fragen wird Computer- und Videospiele gelegentlich dennoch immer noch eine Sonderrolle zugewiesen. Diese wird abgeleitet aus einem vermuteten höheren Gefährdungsgrad für Kinder und Jugendliche, der von Computer- und Videospiele mit gewalthaltigen Inhalten ausgeht.¹⁵ Abgesehen davon, dass diese Vermutung längst nicht von allen Forschern geteilt wird¹⁶, ist die Zuweisung einer Sonderrolle medientheoretisch nicht haltbar, da der Grad der Gefährdung für Kinder und Jugendliche durch die Nutzung nicht altersgemäßer Inhalte ja in jedem Einzelfall unterschiedlich ist und es dafür keine einheitlichen, anerkannten, medienübergreifenden Maßstäbe gibt.

Computer- und Videospiele sind also ein verbreitetes, interaktives, audiovisuelles Medium innerhalb des vielfältigen Angebots der modernen Unterhaltungskultur.

3 GEWALTDARSTELLUNGEN IN MEDIEN

Wie bei allen Medien werden auch bei Computer- und Videospiele Stoffe der Vergangenheit, der Gegenwart oder der möglichen Zukunft aufgegriffen und verarbeitet. Die Gegenstände der Darstellung sind dabei unterschiedlichster Art – Liebe, Natur, Freundschaft, Technik, Tod, Fragen der Moral, natürlich auch Aggression, Gewalt und Krieg. Es gibt kein Thema, das von einer medialen Verarbeitung prinzipiell ausgeschlossen werden könnte.

Auch die Darstellung kriegerischer Handlungen und Aggression gegenüber Menschen hat eine lange Tradition in allen Mediengattungen. Prominente, darunter auch sehr drastische Beispiele finden sich in allen Epochen.

Die eben dargestellte grundsätzliche Ebene sagt nicht mehr aus, als dass sich Medien sozusagen mit Inhalten füllen, auch mit gewalthaltigen – bis hierhin ist das noch kein Gegenstand der ethischen Kritik. Es sei denn man vertritt eine radikale Position, die Gewaltdarstellungen aus prinzipiellen Überlegungen aus allen kulturellen Produkten verdammen möchte, auch aus einem Großteil der künstlerischen Produktionen. Das ist – wie man schnell einsehen wird – keine sehr belastbare Position.

13 amillionpenguins.com, 2008.

14 Command & Conquer 3: Tiberium Wars, 2008.

15 Siehe dazu etwa Möhle/Kleimann/Rehbein 2007, S. 31.

16 Siehe dazu vor allem Venus 2008, S. 5f.

4 WIE KÖNNEN GEWALTDARSTELLUNGEN BEWERTET WERDEN?

Unter ethischen Gesichtspunkten sind Gewaltdarstellungen in Medien, auch in Computer- und Videospiele also nicht per se zu beklagen oder gar zu verdammen. Natürlich stehen Wissenschaft und Gesellschaft diesen aber auch nicht meinungslos gegenüber. Vielmehr können Gewaltdarstellungen in Medien, also auch in Computer- und Videospiele, unter vier Gesichtspunkten betrachtet und bewertet werden: nach ästhetischen, juristischen, pädagogischen und ethischen Kategorien.

4.1 ÄSTHETIK

Ästhetische Fragestellungen betreffen beispielsweise den künstlerischen Rang oder die Innovation der Darstellung und dergleichen mehr. Im Hinblick auf die Ethik können diese außen Acht gelassen werden.

4.2 RECHT

Wie sieht es mit rechtlichen Fragen aus? Selbstverständlich haben sich alle Medienprodukte in den Grenzen des jeweils geltenden Rechts zu bewegen. Den Rahmen setzen in Deutschland vor allem das Grundgesetz, das Urheberrecht, das Strafrecht und das Jugendschutzgesetz. Dieser Aspekt kann an dieser Stelle zunächst ausklammert werden, wenn man unterstellt, dass der Rechtsrahmen die Normen und Werte unserer Gesellschaft widerspiegelt und sich die Produkte der Hersteller und Verbreiter von Computer- und Videospiele innerhalb dieses Rechtsrahmens bewegen.

4.3 PÄDAGOGIK

Im Mittelpunkt der gesellschaftlichen Diskussion über Gewaltdarstellung in Medien, wie sie Anfangs erwähnt wurde, stehen nicht ethische, sondern pädagogische Fragen. Welche Wirkung haben Computer- und Videospiele insbesondere auf Kinder und Jugendliche? Welche Rolle hat der Jugendschutz? Wie effektiv sind die Instrumente des Jugendschutzes? Wieviel staatlichen Eingriff in das natürliche Recht der Erziehung der Eltern will eine Gesellschaft?

Natürlich muss man bei der Bewertung von Medien den Rezipienten im Blick haben. Es ist ein Unterschied, ob ein Buch, ein Film, ein Fernsehbeitrag oder ein Computerspiel für ein Kind, einen Jugendlichen oder einen Erwachsenen gedacht ist beziehungsweise von wem es rezipiert wird. Hier sind unterschiedliche Maßstäbe anzusetzen, die die geistige, emotionale, psychische und intellektuelle Entwicklung des Menschen berücksichtigen. In allen Mediengattungen gibt es Angebote für unterschiedliche Altersgruppen. So wie es Kinderfilme und solche für Erwachsene

gibt, Kinderbücher und Literatur für Erwachsene, so gibt es natürlich auch bei Computer- und Videospiele Produkte für alle Altersgruppen.

Der Jugendschutz hat sicherzustellen, dass Kinder und Jugendliche vor Inhalten geschützt werden, die „geeignet sind, die Entwicklung [...] oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen“ (Jugendschutzgesetz, §14, Absatz 1). Dies hat aber nichts mit der ethischen Kritik von Gewaltdarstellungen zu tun, wie Rainer Leschke das dargelegt hat:

Ethische Fragestellungen und solche der Medienwirkungsforschung [sind] zumeist bis zur Unkenntlichkeit miteinander verquickt: Die ethische Fragestellung nach dem Wert von Gewalt und die nach der Wirkung von Gewaltdarstellungen grundlegend.¹⁷

Der vorliegende Aufsatz soll einen Beitrag dazu leisten, diese Verquickung aufzulösen. Da es um ethische Fragen geht, wird die Frage der Altersdifferenzierung an dieser Stelle ausgeklammert, die Ausführungen beziehen sich auf interaktive Medien, die für Erwachsene konzipiert und von diesen rezipiert werden.

4.4 ETHIK

Bezogen auf Computer- und Videospiele geht es bei der Ethik um die Frage: Verletzt die Darstellung in einem Medium die Grenzen der Normen und Werte einer Gesellschaft? Um diese Frage angemessen zu beantworten, muss zunächst einmal Klarheit darüber geschaffen werden, was eigentlich bewertet werden soll. Dies ist nicht immer das, was sozusagen an der Oberfläche zu sehen ist. Vielmehr muss beispielsweise zwischen der Darstellung an sich und einem möglicherweise damit verbundenen Zweck unterschieden werden. Politische Kunst, Anti-Kriegs-Filme, pädagogische Medien, aber auch Propaganda arbeiten ja nicht selten mit drastischen Darstellungsmitteln, die aber einem so genannten höheren Zweck dienen oder dienen sollen. Dieser Zweck ist bei einer ethischen Bewertung der Darstellung sicherlich zu berücksichtigen. So zeichnen anerkannte Werke der Anti-Kriegs-Literatur, deren Zweck offen zu Tage liegt und der im Allgemeinen für gut gehalten wird, oft ein erschreckend realistisches Bild von Gewalt. Man denke nur an den Roman „Im Westen nichts Neues“ von Erich Maria Remarque. Hier ist die Lage vergleichsweise übersichtlich. Die Darstellung von Gewalt ist allgemein akzeptiert, weil sie einem höheren, ‚guten‘ Zweck dient.

Nicht selten ist aber gar nicht klar, welchen Zweck eine Darstellung verfolgt. Vor allem künstlerische Werke sind ja oft ‚zweckfrei‘, jedenfalls wenn man der Traditionslinie der Ästhetik von Kant über Hegel bis beispielsweise Adorno folgt. Dennoch können sie drastisch in der Darstellung sein. (Man denke nur an entspre-

17 Leschke 2001, S. 300.

chende Stellen in Homers Odyssee oder den Beginn des Films „Der andalusische Hund“ von Luis Buñuel und Salvador Dalí). Man mag nun einwenden, was denn diese Meisterwerke der Kunst mit dem so genannten ‚Schund‘ zu tun haben, den die Computer- und Videospieleindustrie auf den Markt wirft. Wie man es wagen könne, sich damit zu vergleichen und dadurch die schamlose Vermarktung von Gewalt zu verteidigen. So – oder so ähnlich – lauten ja die Vorwürfe. Dieser Einwand ist allerdings leicht zu widerlegen. Denn das würde ja bedeuten, dass eine Erlaubnis der Gewaltdarstellung an einen bestimmten ästhetischen Rang der Darstellung oder möglicherweise einen damit verbundenen Zweck gekoppelt sei. Aber wie sollen denn die Kriterien für eine verbindliche Rangfolge des künstlerischen Wertes aussehen? Wer sollte diese Rangfolge überhaupt erstellen? Philosophen? Kunstkritiker? Pädagogen? Kriminologen? Medienwissenschaftler? Dass diese Frage nicht angemessen beantwortet werden kann, liegt daran, dass – wie bereits ausgeführt – Ästhetik und Ethik zwei unterschiedliche Kategorien der Betrachtungsweise sind, die voneinander zu trennen sind. Ähnliches gilt für die Koppelung der Erlaubnis der Gewaltdarstellung an einen damit verbundenen Zweck der Darstellung.

Man muss – auch wenn das für manche Kulturpessimisten schmerzvoll sein mag – an alle kulturellen Produkte die gleichen ethischen Maßstäbe ansetzen. Nun will sicherlich niemand die Freiheit der Kunst, die ja auch vom Grundgesetz geschützt ist, um der Ethik willen über die Maßen einschränken. Also sind auch bei den Erzeugnissen der Unterhaltungsindustrie die gleichen weiten Grenzen zu fassen. Denn sicherlich käme niemand auf die Idee, dass alle kulturellen Erzeugnisse – einschließlich der künstlerischen Produktion – zunächst einer Art Ethikkommission vorzulegen seien. Die weitgehende Immunisierung der Kunst gegenüber ethischen Fragestellungen bedeutet ja auch, ihr entsprechende Freiheit zu lassen, die Menschen da anzusprechen und zu irritieren, wo sie ethisch unsicher sind, kritische Fragestellungen und Interpretationen zu formulieren. Das sollte nicht voreilig in Frage gestellt werden.

5 SCHLUSS

Das eben Ausgeführte bedeutet nicht, dass die Gesellschaft der Computer- und Videospieleindustrie nolens volens einen vollkommenen Freibrief erteilen muss, das alles und jedes gestattet sein muss und Kindern und Jugendlichen alle denkbaren Obszönitäten zugemutet werden müssen. Es gibt – wie erwähnt – Grenzen der Darstellung, die sich aus den Normen und Werten einer Gesellschaft ergeben. Da es sich aber um den abgrenzenden Rahmen handelt, innerhalb dessen sich Kultur bewegt, ist es notwendig, die Grenzen weit zu ziehen. Aber sie müssen durchaus strikt sein. Daher ist es auch überaus sinnvoll, dass der Gesetzgeber diese Grenzen formuliert hat, der Staat über deren Einhaltung wacht und Übertretungen mit wirksamen Sanktionen belegt.

Ethische Fragestellungen können nur im Einzelfall diskutiert werden. Dabei ist die ethische Kategorie strikt von rechtlichen, pädagogischen und ästhetischen

Fragestellungen zu trennen. Pauschale Verteufelungen von Gewaltdarstellungen in einzelnen Mediengattungen führen dabei nicht weiter.

BIBLIOGRAPHIE

amillionpenguins.com. Online: http://www.amillionpenguins.com/wiki/index.php/Main_Page (Abfrage: 30.01.2008).

Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Artikel in Wikipedia. Online: http://en.wikipedia.org/wiki/Command_&_Conquer_3:_Tiberium_Wars (Abfrage: 30.01.2008).

Cut scene. Artikel in Wikipedia. Online: http://en.wikipedia.org/wiki/Cut_scene (Abfrage: 30.01.2008).

Eltern sensibilisieren. Interview mit Viviane Reding. In: EA Magazin, 4/06, S. 24.

Focus Online (2007): Strafe für „Killerspiele“. 11. Mai 2007. Online: http://www.focus.de/digital/games/unionspolitiker_aid_56052.html (Abfrage: 30.01.2008).

Fromm, Rainer/Reichart Thomas (2005): Gewalt ohne Grenzen. Brutale Computerspiele im Kinderzimmer. Fernsehbeitrag für ZDF Frontal21, 26. April 2005.

Kegel, Sandra (2007): Wenn Kinder Mörder spielen. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, Nr. 295, 1. Dezember 2007, S. 38.

Kerbusk, Klaus-Peter (2007): Eingrenzung der Kampfzone. In: Der Spiegel, Nr. 34, 20. August 2007, S. 74f.

Laschet, Armin (2006): Computerspiele und Politik: Zwischen Wirtschaftspolitik, Jugendmedienschutz und Bildungspolitik. Grußwort anlässlich der Eröffnung der 1st International Computer Game Conference Cologne am 22. März 2006 in Köln. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: kopaed.

Leschke, Rainer (2001): Einführung in die Medienethik. München: Wilhelm Fink Verlag.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2007): JIM 2007. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Online: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf> (Download: 19.02.2008).

Mielke, André (2006): Wir sind es nicht, der Computer ist's gewesen. In: Welt am Sonntag, Nr. 28, 26. November 2006, S. 1.

Möble, Thomas/Kleimann, Matthias/Rehbein, Florian (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Baden-Baden: Nomos.

Pressemitteilung der Gesellschaft für wissenschaftliche Gesprächspsychotherapie (GwG) e.V. vom 28. November 2007. Online: <http://www.gwg-ev.org/cms/cms.php?textid=1213> (Abfrage: 30.01.2008).

von Salisch, Maria/Kristen, Astrid/Oppl, Caroline (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: Kohlhammer.

Schmidt, Holger (2007): Ein Fußball-Computerspiel sollte auch für Eltern geeignet sein. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, Nr. 195, 23. August 2007, S. 13.

Schulz, Wolfgang et al. (2007): Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Endbericht des Hans-Bredow-Instituts für Medienforschung an der Universität Hamburg. Online: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (Download: 19.02.2008).

Venus, Jochen (2008): Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte. Online: http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/content/Venus_Killerspiele.pdf (Download: 30.01.2008).

ANHANG

Top Ten-Liste der Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2006:

Platz	Titel	Publisher	Plattform	USK-Zulassung	Verkaufte Exemplare
1	FIFA 07	EA	Multi	0	546.000
2	NEED FOR SPEED CARBON	EA	Multi	12	426.000
3	DIE SIMS 2 Haustiere	EA	Multi	0	352.000
4	FIFA FUSSBALL WC 06	EA	Multi	0	331.000
5	Dr KAWASHIMA'S Gehirn-Jogging	Nintendo	NDS	0	325.000
6	NEED FOR SPEED: Most Wanted	EA	Multi	12	298.000
7	WORLD OF WARCRAFT	Vivendi	PC	12	291.000
8	ANNO 1701	Sunflowers	PC	6	269.000
9	DIE SIMS 2	EA	Multi	0	262.000
10	ANIMAL CROSSING	Nintendo	NDS	0	241.000

(Quelle: media control GfK International Wochenpanel)