

## Das Spiel mit der Gewalt

### Reiz und Reaktion einer hitzigen Debatte

Interview mit Guido Haus

**MEDIENHEFT:** Guido Haus, Sie sind seit rund 20 Jahren mit E-Games beschäftigt, haben mit Haus Network (HN) eine eigene Firma in der interaktiven Unterhaltungsindustrie und testen Computerspiele für Zeitungen und Fachmagazine. Durch wie viele Spiele haben Sie sich bereits "geballert"?

**Haus:** Zuerst möchte ich erwähnen, dass man im Fachjargon von Computer- und Videospielen (E-Games) spricht. Also Spiele für PC und Macintosh oder Spiele für die Konsolen von Sony, Nintendo und Microsoft. Tatsächlich habe ich schon Ballerspiele getestet. Seit Kindesbeinen interessiere ich mich für interaktive Unterhaltung. Meine Passion für E-Games konnte ich 1994 erstmals beruflich nutzen. Damals schrieb ich als freier Journalist für die Fachzeitschrift PCtip. Heute hinterfrage ich die Industrie und ihre Produkte kritischer als früher.

**MEDIENHEFT:** Gibt es gute Gewaltspiele? Oder anders gefragt: Was ist der Reiz an Gewaltspielen?

**Haus:** Das Genre "Gewaltspiele" gibt es eigentlich nicht. Dieser Begriff wird von der Öffentlichkeit für diverse Arten von E-Games verwendet. Unzählige Spiele definieren sich durch Gewalt. Interessanterweise sind diese Erzeugnisse besonders beliebt. Wenn Sie beispielsweise die nationalen Game-Charts mitverfolgen und längerfristig analysieren, wissen Sie, was ich meine. In der Top 10 tummelt sich eine Menge Spiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten. Gewalt ist ein Bestandteil diverser Genres: Vom Strategie- über das Abenteuer- bis hin zum Ballerspiel reicht die Palette. Der Reiz besteht darin, dass der Spieler unter anderem historische oder fiktive Schlachten als Befehlshaber oder einfacher Soldat hautnah miterlebt. Durch die interaktive Gestaltung ist es möglich, Konflikte direkt zu beeinflussen. Man sitzt also nicht tatenlos vor dem Bildschirm, sondern schlüpft selbst in eine Rolle und bestimmt ein Stück weit die Handlung. Das ist übrigens der hauptsächliche Reiz des Mediums E-Games. Abhängig von der Rolle, die der Spieler einnimmt, gibt es natürlich "bessere" oder "schlechtere" Vertreter von gewalttätigen Spielen. Als Anführer einer Spezialeinheit böse Buben jagen, dabei Bomben entschärfen und Geiseln befreien, klingt in meinen Ohren besser, als in der Rolle eines Kriminellen Leute zu töten, Drogen zu verkaufen oder Einbrüche zu verüben.

**MEDIENHEFT:** Als Spieletester haben Sie Ihr Hobby zum Beruf gemacht. Haben Games Suchtpotenzial? Gibt es Unterschiede zwischen Games, die alleine gespielt werden, und Rollenspielen wie "World of Warcraft"?

**Haus:** Computer- und Videospiele können süchtig machen. Keine Frage. Wenn ich auf meine Laufbahn zurückblicke, war ich früher ebenfalls im Bann der E-Games. Gerade Kinder und Jugendliche können sich in den immer aufwändiger inszenierten virtuellen Welten verlieren, aber auch Erwachsene sind davon betroffen. Single-Player-Spiele sind vielleicht weniger problematisch als Multiplayer-Spiele, können aber genauso abhängig machen. Zweifelsohne bergen Spiele, an denen mehrere Leute gleichzeitig über einen längeren Zeitraum teilnehmen, ein höheres Suchtrisiko. So genannte Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games (MMORPG) wie "World of Warcraft" (WoW) fes-

seln Menschen rund um den Globus an den Bildschirm. MMORPGs sind als Kommunikationsplattform konzipiert. Teile des Spielablaufs ermutigen den Zocker zu monatelangen Auseinandersetzungen mit einer interaktiven Fantasiewelt. Dies hat insbesondere im asiatischen Raum schon zu Todesopfern geführt. So zum Beispiel soll ein Koreaner nach einer 50-stündigen Marathon-Session in WoW an Erschöpfung gestorben sein. Natürlich kann man jetzt sagen, er hätte zwischendurch Pausen einlegen können. Im Endeffekt liegt die Verantwortung aber nicht nur beim Konsumenten, sondern auch beim Produzenten, der mehr Aufwand in die Suchtprävention investieren und die Spiele so gestalten muss, dass der User nicht permanent beschäftigt ist.

**MEDIENHEFT: Wie steht es mit Multiplayer-Spielen wie "Counter-Strike". Fördern sie den Teamgeist oder schaffen sie eine Kultivierung der Gewalt?**

**Haus:** Im PC-Spiel "Counter-Strike" (CS) kämpfen Anti-Terror-Einheiten gegen Terroristen. Der Multiplayer-Modus ist das zentrale Element. Natürlich verlangt dieser realistisch inszenierte Taktik-Shooter Teamarbeit. Auf beiden Seiten müssen sich die Spieler miteinander absprechen, um den Feind auszutricksen. Die Lösung des Problems erfolgt auch über die Eliminierung des Gegners. Der Waffenkatalog von CS orientiert sich an der Realität. Kritiker behaupten, dass hier das Töten einstudiert werden kann. Gleichzeitig ist CS aber eine wichtige Triebfeder für den E-Sport. PC-Zocker formieren sich weltweit zu Clans (Teams), spielen in Ligen und nehmen an grossen Turnieren via Internet oder im LAN teil. Die internationalen Veranstalter (CPL, ESWC & Co.) und Sponsoren (Intel, AMD & Co.) setzen sich aus namhaften Firmen zusammen. Je nach Organisation ist der Pott mit Preisgeldern in Millionenhöhe gefüllt. Fairerweise sei erwähnt, dass auch Fussball- und Rennspiele als Grundlage für E-Sport dienen.

**MEDIENHEFT: Passionierte Spieler behaupten häufig, die Faszination an Gewaltspielen sei rein sportlicher Art. Es gehe um die Erreichung einer hohen Punktzahl und um das Steigern des Spiel-Levels. Wozu braucht es dann eigentlich die Gewalt?**

**Haus:** Je nach Spiel können durchaus sportliche Elemente im Vordergrund stehen. Weshalb dies auch bei klassischen Ballerspielen immer wieder betont wird, begreife ich nicht. Ich selbst habe schon in einem Battlefield-Clan gespielt (die Battlefield-Serie basiert auf einem Kriegsspiel) und kenne die Gepflogenheiten. Im Endeffekt ging es um Sieg oder Niederlage: Gewinnen konnte aber nur jene Partei, welche das Schlachtfeld dominierte. Um dies zu erreichen, musste der Gegner eliminiert werden. Selbstverständlich geht es auch um Teamwork, um die einzelnen Herausforderungen zu absolvieren. Trotzdem spielt die Gewalt, in diesem Fall das Bekämpfen der Kontrahenten, eine tragende Rolle. Realitätsgetreue Grafik und Physik intensivieren den Gewaltaspekt: Getroffene Feinde stürzen realistisch die Treppe hinunter, Fahrzeuge fliegen in die Luft, Artillerieangriffe legen alles in Schutt und Asche. Mit Sport im klassischen Sinne hat das wenig zu tun.

**MEDIENHEFT: Oft ist von Spielern zu hören, dass sie mit Games ihre Aggressionen ab-reagieren könnten. Was sind Ihre Erfahrungen?**

**Haus:** Wer behauptet, dass er mit E-Games Gewalt abbaut, irrt sich. In Wirklichkeit verlagert man seine Probleme nur in den virtuellen Raum. Gewaltverherrlichende Computer- und Videospiele geben aggressiven Menschen ein Werkzeug für das Ausleben ihrer Fantasien.

# medien heft

**MEDIENHEFT:** Es gibt Spiele, die kaum die Folgen von Gewalt zeigen, sondern diese als technisches Manöver erscheinen lassen. Einige Militärsimulationen gehören dazu. Was ist aus Ihrer Sicht bedenklicher: Die Ästhetisierung von Gewalt oder Gewaltorgien?

**Haus:** Beide Formen empfinde ich als fragwürdig. Auch wenn ich persönlich die Faszination an Action-Spielen noch nicht ganz verloren habe, bin ich klar der Meinung, dass solche Spiele nicht in Kinderhände gehören. Auch Erwachsene sollten klar über dem Gezeigten stehen, ansonsten empfehle ich generell, solche Produkte zu meiden.

**MEDIENHEFT:** Einige Computerspiele sind Derivate von Kriegssimulationen, die ursprünglich dazu entwickelt wurden, die Faszination für Kriegstechnologien zu fördern, Kriegsszenarien zu trainieren, die Hemmschwelle für Kampfhandlungen zu senken und die Armee für potenzielle Rekruten attraktiv zu machen. Dazu gehören "America's Army: Operations", "Soldiers" oder "Marine Expeditionary Unit". Mehrere Spiele sind in Kooperation mit der Militär- und Unterhaltungsindustrie entstanden wie "Soldier of Fortune". Und "Gun Club", das bereits ab zwölf Jahren freigegeben ist, wurde von der "National Rifle Association" produziert. Wie stehen Sie zu dieser "Allianz" zwischen Kriegs-, Waffen- und Spielindustrie?

**Haus:** In der Tat gibt es Vertreter aus der Spielindustrie, die mit Kriegsveteranen, dem Militär oder Polizisten zusammenarbeiten. Authentizität heisst das Stichwort. In Hollywood ist es nicht anders. Selbst Buchautoren oder Musikproduzenten haben sich schon inspirieren lassen. Es kommt immer darauf an, was in diesen Menschen vorgeht und was am Schluss dabei herauskommt. Problematisch sind sicherlich die Marketingaktivitäten der US-Armee, welche versucht, über Computer- und Videospiele Jugendliche zu rekrutieren.

**MEDIENHEFT:** Auch die Verbindung von "Sex and Crime" scheint attraktiv: Das Game "Grand Theft Auto: San Andreas" wurde vom "Sex Workers Outreach Project" (SWOP) in den USA kritisiert, weil darin Prostituierte Opfer von Gewalt würden. Und vor zwei Jahren hat ein Lausanner Informatiker ein Game online gebracht, in dem man als Zuhälter mit Prostituierten handeln, sie schlagen oder wahlweise auch töten kann. Der Entwickler sieht darin einen Kampf für die Meinungsfreiheit. Wie stehen Sie dazu?

**Haus:** Beide von Ihnen genannten Spiele betrachte ich als problematisch. Natürlich soll jeder das Recht haben, seine Meinung zu sagen, muss dann aber die Konsequenzen für seine Handlungen tragen.

**MEDIENHEFT:** Die Konsequenzen tragen eben die anderen. Im Spiel "Grand Theft Auto" kann man angeblich Passanten auf der Strasse mit Motorsägen abschlachten und mit Schaufeln erschlagen. Und in "Backyard Wrestling" kann man den Gegner mit einer Nagelpistole in den Kopf schießen oder in kochendes Frittierfett drücken. Stellen Sie in der Games-Branche den Trend fest, dass Spiele immer gewalthaltiger werden?

**Haus:** Ja. Egal ob Filme, Spiele, Bücher oder Musik – überall grassieren Gewalt- und Sex-Exzesse. Computer- und Videospiele können – wie auch andere Medien – ein Spiegelbild unserer Gesellschaft sein. Es gibt natürlich auch Spiele, die sich in eine andere Richtung entwickeln. So bringen gewisse Hersteller weitaus erbaulichere Produkte auf den Markt. Ein Beispiel ist die Videospielefirma Nintendo.

**MEDIENHEFT:** Einige Spiele haben grosse Ähnlichkeit mit Horrorfilmen. Man könnte die Position vertreten, dass alle erdenkliche Brutalität schon im Horror-Genre zur Blüte gelangt ist. Demnach würde sich eine Diskussion über die Wirkung von Gewalt in Spielen erübrigen. Was ist aus Ihrer Sicht gleich, was ist anders bei den interaktiven Spielen? Welche Rolle spielt z.B. die Perspektive beim Ego-Shooter?

**Haus:** Eigentlich sollte man sagen, dass E-Games eine Verschmelzung von Buch, Film und Musik sind. Neu hinzugekommen ist das interaktive Element. Durchschnittlich benötigt man zwischen zehn und 20 Stunden, um ein typisches Game durchzuspielen. Der Rezipient beschäftigt sich also wesentlich länger mit einem Spiel als mit einem Film. Während ein Horrorfilm zwei Stunden lang schockiert, kann ein vergleichbares Horrorspiel den Nutzer über einen viel längeren Zeitraum in Atem halten. Obwohl die Grafik des Spiels (noch) nicht an das reale Filmbild heranreicht, erlebt der Spieler das Ganze nicht nur als Beobachter, sondern beteiligt sich selbst an der Handlung. Während man im Kino beispielsweise den Auftritt eines Zombies aus der Distanz wahrnimmt, taucht der Spieler viel tiefer in die Materie ein und muss die Untoten eigenhändig mit Maus, Tastatur oder Joypad beseitigen. Im Klartext: die User von E-Games beschäftigen sich je nach Fall tagelang mit dem Töten von Feinden. Es gibt Studien, die von der Spielindustrie in Auftrag gegeben wurden, welche besagen, dass Games im Prinzip unproblematisch seien. Ich behaupte, dass – auch wenn die meisten Computer- oder Videospiele nicht zum Amokläufer mutieren – eine schleichende Abstumpfung passiert. Das betrifft aber nicht nur E-Games, sondern auch Filme, Bücher oder Musik.

**MEDIENHEFT:** Das ist das Stichwort: Nach dem Amoklauf eines 18-Jährigen in seiner ehemaligen Schule in Emsdetten im November ist in Deutschland erneut der Ruf nach einer verstärkten Kontrolle von Spielen laut geworden. Wie schon 2002, nach dem Amoklauf in Erfurt, war das Game "Counter-Strike" im Gespräch; nach dem Amoklauf von Littleton (USA) 1999 war von "Doom" die Rede; und im Sommer letzten Jahres klagte in Grossbritannien eine Mutter, deren Sohn ermordet worden war, dass der Täter unter dem schädlichen Einfluss von "Manhunt" gestanden habe. Kennen Sie diese Games, und was sind Ihre Empfehlungen?

**Haus:** Ich kenne alle die von Ihnen erwähnten Spiele. Während "Counter-Strike" ein taktisches Kriegsspiel ist, handelt es sich bei "Doom" um ein sehr simples Ballerspiel im Comic-Look. "Manhunt" ist eines der brutalsten Spiele überhaupt. Hier geht es darum, dass der Spieler seine Gegner möglichst spektakulär und auf alle erdenkliche Art und Weise tötet. Ich kann keines dieser Spiele weiterempfehlen.

**MEDIENHEFT:** Bereits 2002 wurden nach dem Amoklauf eines 19-jährigen Schülers an einer Schule in Erfurt die Bestimmungen im deutschen Jugendschutz verstärkt. Jetzt fordern Politiker in Deutschland erneut ein Verbot, und zwar nicht nur für die Verbreitung, sondern auch für die Herstellung von so genannten "Killerspielen". Was halten Sie von diesen Reaktionen? Gibt es Spiele, die man in eine höhere Alterskategorie einstufen oder ganz vom Markt nehmen sollte?

**Haus:** Der Begriff "Killerspiele" ist schwammig definiert, damit kann man in der Praxis kaum etwas anfangen. Deutschland hat im Zusammenhang mit E-Games bereits ein leistungsfähiges Jugendschutzgesetz. Obwohl früher die Spielbranche gegen die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) gekämpft hat, ist sie heute heilfroh über die USK – angesichts der restriktiven Forderungen aus der Politik, ist das nicht erstaunlich, ist doch die USK in den Augen der Spielindustrie das kleinere Übel. Die USK arbeitet mit

der Spielindustrie zusammen und nimmt Alterseinstufungen vor. Seit April 2003 sind die von der USK herausgegebenen Altersempfehlungen gesetzlich verankert. Je nach Fall verweigert die USK eine Alterskennzeichnung. Danach bleibt es dem Hersteller überlassen, ob er sein Produkt in Deutschland veröffentlichen will oder nicht. Versucht er sein Spiel trotzdem zu veröffentlichen, kann die BPJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) einschreiten und das Produkt indizieren. Ab diesem Zeitpunkt darf das Produkt weder beworben noch öffentlich angeboten werden. Nur wer über 18 Jahre alt ist, darf das Spiel – unter dem Ladentisch – dann noch kaufen.

**MEDIENHEFT: Wie ist die Lage in der Schweiz: Braucht es gesetzliche Bestimmungen oder nimmt die Spielindustrie mit ihrer Selbstregulierung genügend Verantwortung wahr?**

**Haus:** Es scheint mir wichtig, dass Hersteller, Händler und Konsumenten ihre Verantwortung wahrnehmen. Dennoch ist die Selbstregulierung des Marktes langfristig keine Lösung. Unsere Gesellschaft muss sich die Frage gefallen lassen, ob wir den Umsatz über alles stellen wollen. Ich plädiere für eine Co-Regulierung durch den Staat, welche den Handel verpflichtet, die Alterseinstufungen einzuhalten. Der Branchenverband SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) hat sich von der USK distanziert und für PEGI (Pan European Game Information) entschieden. In Zukunft muss wohl eine ähnliche Lösung wie in Deutschland anvisiert und eine Prüfstelle wie die USK eingeführt werden. Dafür wäre ich auch bereit, mich zu engagieren.

**MEDIENHEFT: Was ist der Unterschied zwischen der USK und PEGI. Wo sehen Sie die Vor- und Nachteile dieser Selbstkontroll-Systeme?**

**Haus:** Die Entscheide der USK sind im Gesetz verankert. PEGI ist ein System, das von der Spielindustrie für Europa geschaffen wurde und von den holländischen Medienkontrolleuren NICAM überwacht wird. Der Schweizer Branchenverband SIEA akzeptiert die Entscheidungen von PEGI. Im Gegensatz zur USK hat PEGI eindeutige Schwachpunkte. Die Spielhersteller füllen Fragebogen aus und bewerten ihre Produkte aufgrund der Antworten selbst. Die gemachten Angaben werden abhängig von der anvisierten Alterskategorie stichprobenartig von der NICAM überprüft. Vergleicht man die Alterseinstufungen von PEGI mit denen der USK, sind teilweise riesige Unterschiede erkennbar. Tendenziell fallen die von PEGI gemachten Alterseinstufungen zu tief aus. Ausserdem haben die von PEGI gemachten Einstufungen keinerlei gesetzliche Grundlage. Zwar verpflichtete die SIEA diverse Schweizer Händler zur Unterzeichnung des so genannten "Code of Conduct", der theoretisch Konventionalstrafen vorsieht. In der Praxis ist diese Massnahme jedoch eine Alibiübung. Anders bei der USK: Wer Computer- und Videospiele an Konsumenten verkauft, die nicht das auf der Verpackung deklarierte Alter haben, muss laut Jugendschutzgesetz mit einer Busse von bis zu 50'000 Euro rechnen.

**MEDIENHEFT: Hat das PEGI-System tatsächlich Einfluss auf den Kaufentscheid von Kindern und Jugendlichen oder auf die elterliche Kontrolle?**

**Haus:** Es ist durchaus möglich, dass PEGI einen Einfluss auf den Kaufentscheid der Eltern hat. Kinder und Jugendliche werden sich die Alterseinstufungen eher weniger zu Herzen nehmen – die kindliche Neugier überwiegt. Wie bereits erwähnt ist PEGI nicht unbedingt objektiv. Interessanterweise finden heutzutage Konsumenten in der Schweiz Spiele, die mit USK- und PEGI-Labels gekennzeichnet sind. So kann es sein, dass die USK keine Jugendfreigabe (ab 18 Jahren) erteilt und PEGI dasselbe Produkt ab zwölf Jahren einstuft.

**MEDIENHEFT: Wie steht es mit Games, die online gespielt oder teilweise auch illegal vertrieben werden? Kann man die Zugänglichkeit von fragwürdigen Spielen im Internet überhaupt regulieren oder ist das eine Illusion?**

**Haus:** Wer heikle Produkte übers Internet anbietet, muss sicherstellen, dass er keine Minderjährigen damit tangiert. Wenn das nicht möglich ist, dürfte ein Online-Vertrieb nicht stattfinden. Solange das Internet ein beinahe rechtsfreier Raum ist – ein Ding der Unmöglichkeit. Internetprovider, Content-Anbieter und Konsumenten ziehen am gleichen Strick. Wir leben alle auf dem gleichen Planeten und sollten uns mehr Gedanken machen, welche Produkte wir überhaupt wollen.

**MEDIENHEFT: Angeblich werden Online-Spiele auch gehackt und mit zusätzlichen Gewalt- oder Sex-Szenen versehen. Was sagt die Branche dazu?**

**Haus:** Die Branche distanziert sich in erster Linie von solchen Modifikationen (Mods). Es gibt Hersteller, die Software für Mods gleichzeitig mit ihren Spielen ausliefern, damit kreative User eigene Levels auf Basis der Game-Engine bauen können. Interessanterweise war "Counter-Strike" ursprünglich ein Mod.

**MEDIENHEFT: Sie selbst testen die neuesten Spiele die auf den Markt kommen und geben in Online- oder Printmedien Empfehlungen ab. Was ist Ihre Philosophie?**

**Haus:** Immer öfter stelle ich fragwürdige Produkte überhaupt nicht mehr vor. Auch eine kritische Hinterfragung von gewaltverherrlichenden Inhalten steht für mich zur Debatte. Meine Mitarbeiterin, Caroline Prochaska, versucht ebenfalls, wie sie selbst sagt, auf das Vorstellen problematischer Spiele zu verzichten.

**MEDIENHEFT: Wo wir schon dabei sind: Welche E-Games können Sie denn empfehlen?**

**Haus:** Es gibt eigentlich für sämtliche Systeme interessante Produkte. Für die PlayStation 2 kann ich "Guitar Hero 2" oder "Buzz! Junior Jungle Party" empfehlen. PC-User dürften mit "Runaway 2 The Dream of the Turtle" oder "Flight Simulator X" gut aufgehoben sein. Auf der Xbox 360 gibt's unter anderem "Viva Piñata" und "FIFA 07". Handheldfans können zu "Yoshi's Island 2" (NDS), "Brain Training" (NDS), "Moto GP" (PSP) oder "Loco Roco" (PSP) greifen. Besitzer von Nintendos brandneuer Spielkonsole Wii wählen "Rayman Raving Rabbids" oder "The Legend of Zelda The Twilight Princess".

**MEDIENHEFT: Besten Dank für Ihre Ausführungen.**

Guido Haus ist Inhaber der Firma Haus Network. Das schweizerische Unternehmen ist spezialisiert auf redaktionelle Inhalte im Bereich E-Games für Medien aller Art.

Das Interview fand statt am 29. November 2006.  
Die Fragen stellte Judith Arnold, Redaktorin Medienheft.

Der Text befindet sich im Internet unter:  
[http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d26\\_HausGuido.html](http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d26_HausGuido.html)