

---

# MASTERARBEIT

---

Herr B.Sc.  
**Valentin Beer**

**Gamecrime zwischen Bedro-  
hungsszenario und Medien-  
hysterie - ein neues For-  
schungsfeld für die Krimino-  
logie**

Mittweida, 2021



**MASTERARBEIT**

---

**Gamecrime zwischen Bedro-  
hungsszenario und Medien-  
hysterie - ein neues For-  
schungsfeld für die Krimino-  
logie**

Autor:  
**Herr B.Sc.**

**Valentin Beer**

Studiengang:  
**Cybercrime/Cybersecurity**

Seminargruppe:  
**CY18wC-M**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr. jur. Frank Czerner**

Zweitprüfer:  
**Prof. Dr. rer. nat. Dirk Labudde**

Einreichung:  
**Mittweida, 15.02.2021**

Verteidigung/Bewertung:  
**Mittweida, 2021**

Faculty Applied Computer Science & Bioscience

---

# **MASTERTHESIS**

---

## **Gamecrime between danger and media hysteria - a new research area in criminology**

author:

**Mr. B.Sc.**

**Valentin Beer**

course of studies:

**Cybercrime/Cybersecurity**

seminar group:

**CY18wC-M**

first examiner:

**Prof. Dr. jur. Frank Czerner**

second examiner:

**Prof. Dr. rer. nat. Dirk Labudde**

submission:

**Mittweida, 15.02.2021**

defence/ evaluation:

**Mittweida, 2021**

## **Bibliografische Beschreibung:**

Beer, Valentin:

Gamecrime zwischen Bedrohungsszenario und Medienhysterie - ein neues Forschungsfeld für die Kriminologie. - 2021. - VI, 79, 2 S.

Mittweida, Hochschule Mittweida, Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften, Masterarbeit, 2021

## **Referat:**

Die vorliegende Arbeit befasst sich der Erforschung des Gebietes Gamecrime. Es wird erläutert, was Gamecrime ist und inwiefern es rechtlich geregelt ist. Darüber hinaus wird diskutiert, an welchen Stellen die Gesetze aktuell an ihre Grenzen stoßen. Um Gamecrime zu verstehen, werden die Wirkungstheorien der Mediengewaltforschung dargestellt. Ferner wird noch über die Darstellung von Gamecrime in den Medien sowie über präventive Maßnahmen diskutiert.

# Inhalt

<b>Inhalt</b>	<b>I</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>IV</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>VI</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 <i>Gamer unter „Generalverdacht“</i>	1
1.2 <i>Problemstellung</i>	1
1.3 <i>Zielsetzung</i>	2
<b>2 Definitionen</b>	<b>3</b>
2.1 <i>Definition Gamer</i>	3
2.2 <i>Definition gewalthaltige Videospiele</i>	4
2.3 <i>Differenzierungen des Begriff Gamecrime</i>	4
2.3.1 <i>Game als Tatmittel</i>	5
2.3.2 <i>Ingamecrime</i>	5
2.3.3 <i>Outgamecrime</i>	5
<b>3 Wirkungstheorien der Mediengewaltforschung</b>	<b>6</b>
3.1 <i>Katharsisthese</i>	6
3.2 <i>Theorie des sozialen Lernens</i>	8
3.3 <i>Suggestionsthese</i>	10
3.4 <i>Habitualisierungs- und Desensibilisierungsthese</i>	11
3.5 <i>Inhibitionsthese</i>	12
3.6 <i>Excitation-Transfer-Theorie</i>	12
3.7 <i>Stimulationsthese und Priming</i>	13
3.8 <i>Skripttheorie</i>	15
3.9 <i>General Aggression Model</i>	16
3.10 <i>Katalysatormodell</i>	20

---

3.11	<i>Fazit und eigene Bewertung</i> .....	21
<b>4</b>	<b>Rechtliche Regelungen zu Gamecrime</b> .....	<b>25</b>
4.1	<i>Convention on Cybercrime</i> .....	25
4.2	<i>Game als Tatmittel</i> .....	27
4.3	<i>Rechtliche Regelungen zu Ingamecrime</i> .....	28
4.3.1	Beleidigung § 185 StGB.....	28
4.3.2	Wegnahme von Items .....	29
4.3.2.1	Diebstahl § 242 StGB und Raub § 249 StGB .....	29
4.3.2.2	Datenveränderung § 303a StGB .....	31
4.3.3	Cheating .....	31
4.3.3.1	Zustimmungsbedürftige Handlungen § 69c UrhG.....	32
4.3.3.2	Betrug § 263 StGB und Computerbetrug § 263a StGB .....	33
4.3.3.3	Datenveränderung § 303a StGB .....	35
4.4	<i>Rechtliche Regelungen zu Outgamecrime</i> .....	35
4.4.1	Wegnahme von Items oder Accounts.....	35
4.4.1.1	Ausspähen von Daten § 202a StGB.....	35
4.4.1.2	Abfangen von Daten § 202b StGB .....	37
4.4.1.3	Vorbereiten des Ausspähens und Abfangens von Daten § 202c StGB .....	38
4.4.2	Weitere Regelungen zu Outgamecrime .....	39
4.5	<i>Beurteilung der rechtlichen Regelungen</i> .....	41
<b>5</b>	<b>Gamecrime - „Panikmache“ oder tatsächliche Gefahr</b> .....	<b>43</b>
5.1	<i>Darstellung der Berichterstattung über gewalthaltige Videospiele und deren Folgen in den Medien</i> .....	43
5.1.1	Die Killerspieldebatte .....	43
5.1.2	Darstellung in der Boulevardpresse .....	46
5.1.3	Darstellung im öffentlich-rechtlichen Rundfunk.....	46
5.1.4	Darstellung in der Literatur .....	47
5.1.5	Veränderung der Darstellung im Wandel der Zeit.....	48
5.2	<i>„Populismus“ in der Kriminalpolitik</i> .....	50
5.2.1	Videospiele als „Sündenbock“ .....	51
5.2.2	Gefahr der Punitivität .....	52
<b>6</b>	<b>Maßnahmen zur Prävention</b> .....	<b>54</b>
6.1	<i>Unterscheidung allgemeiner präventiver Maßnahmen</i> .....	54
6.2	<i>Bestehende präventive Maßnahmen</i> .....	54
6.3	<i>Mögliche weitere präventive Maßnahmen</i> .....	56
<b>7</b>	<b>Fazit</b> .....	<b>58</b>

Inhalt	III
7.1 Zusammenfassung.....	58
7.2 Ausblick.....	61
<b>Literatur und Quellen .....</b>	<b>63</b>
<b>Anlagen .....</b>	<b>79</b>
<b>Selbstständigkeitserklärung .....</b>	<b>81</b>



# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: GAM episodischer Prozess. Übersetzt nach [31, S. 34].....	17
Abbildung 2: Spiel Death Race Bildquelle: [65] .....	43
Abbildung 3: Suchbegriff Killerspiele – Google Trends (Die Hinweise beziehen sich auf Verbesserung der geographischen Zuordnung und des Datenerfassungssystems von Google Trends) Bildquelle: selbst bearbeitet, Graph entnommen von [67].....	44
Abbildung 4: Ebenen der Kriminalprävention Bildquelle: [98] .....	54

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Die auf Gamecrime bezogenen Artikel der Cybercrime-Konvention.....	26
Tabelle 2: Übersicht einer Auswahl einiger Straftaten die mit Outgamecrime in Verbindung gebracht werden können.....	40

## Abkürzungsverzeichnis

<b>AntiDopG</b>	Gesetz gegen Doping im Sport (Anti-Doping-Gesetz)
<b>BGB</b>	Bürgerliches Gesetzbuch
<b>CoC</b>	Convention on Cybercrime
<b>GAM</b>	General Aggression Model
<b>JuSchG</b>	Jugendschutzgesetz
<b>StGB</b>	Strafgesetzbuch
<b>UrhG</b>	Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte

# 1 Einleitung

## 1.1 Gamer unter „Generalverdacht“

Immer mehr Menschen spielen Computer- und Videospiele. Ein starker Anstieg ist besonders bei älteren Menschen zu beobachten. Das Durchschnittsalter eines deutschen Gamers ist bei über 34 Millionen Spielern im Jahr 2020 auf 37,5 Jahre gestiegen [1]. 2014 lag dieser noch bei 31 Jahren [1]. Trotz der großen Anzahl an Nutzern von Videospielen stehen vor allem gewalthaltige Videospiele immer wieder in der Kritik.

So sagte der derzeitige Bundesminister des Inneren, Horst Seehofer, nach dem Attentat in Halle 2019: „Viele von den Tätern oder den potentiellen Tätern kommen aus der Gamerszene. Manche nehmen sich Simulationen geradezu zum Vorbild. Man muss genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist, eine Simulation oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag. Und deshalb müssen wir die Gamerszene stärker in den Blick nehmen.“[2]

Diese Aussage impliziert einen Generalverdacht gegenüber der gesamten Gamerszene und stieß in der Folge wieder die Diskussion über die Killerspiele an. Gleichgelagerte Reaktionen gab es in Deutschland bereits nach den Schulamokläufen 2002 in Erfurt, 2006 in Emsdetten, 2009 in Winnenden sowie nach dem Amoklauf 2016 in München. Doch der Begriff der Killerspiele fällt aufgrund seiner negativen Wertung immer seltener. Einerseits wird nun von gewalthaltigen (teils gewaltverherrlichenden) Videospielen gesprochen, andererseits ist auch der Terminus Gamecrime zu entdecken. Doch Gamecrime beinhaltet viel mehr als nur Amokläufe. Doch unbeachtlich wie man die Straftaten im Zusammenhang mit gewalthaltigen Computerspielen nennt, so ist es zumeist auch eine sehr emotional aufgeladene Debatte, da sie am häufigsten nach Amokläufen oder terroristischen Anschlägen geführt wird.

## 1.2 Problemstellung

Die Auswirkungen von Videospielen sind auch heute noch nicht vollumfänglich geklärt. Die Forschung auf dem Gebiet der Wirkung von Mediengewalt liefert trotz vieler Studien bislang keine klaren Ergebnisse. Dementsprechend gibt es noch immer sehr unterschiedliche Meinungen zu diesem Thema. Zwar ist die Debatte rund um gewalthaltige Videospiele sachlicher und differenzierter geworden als in den 2000ern, aber in einigen Positionen ist sie noch immer festgefahren. Der noch junge und selten verwendete Begriff Gamecrime wirft die Frage auf, was unter Gamecrime genau zu verstehen ist und welche Straftaten darunter fallen? Ist unsere Gesellschaft ausreichend vor Gamecrime geschützt und welche Maßnahmen können ergriffen werden, sofern dies nötig ist?

### **1.3 Zielsetzung**

In der folgenden Arbeit sollen unter anderem die eben gestellten Fragen in den Fokus gerückt werden. Zu diesem Zweck wird der Begriff Gamecrime definiert, differenziert und in seinen einzelnen Facetten beleuchtet. Daraufhin werden die Wirkungstheorien der Mediengewaltforschung präsentiert und bewertet, um zu verstehen, wann es zu welchen (möglichen) violenten Auswirkungen von Videospielen kommen kann. Des Weiteren wird analysiert, welches der Gamecrime zuzurechnende Handeln strafrechtlich verfolgt werden kann und die Überlegung angestellt, ob weitere rechtliche und legislative Maßnahmen zu dessen Bekämpfung notwendig sind. Da überwiegend die Medien die Bevölkerung über derartige Themen informieren und vor diesem Hintergrund nahe liegt, dass dadurch auch Meinungsbildung bezüglich einer solchen Notwendigkeit erfolgt, wird untersucht inwiefern die Berichterstattung in den Medien zu dieser Thematik sachlich, objektiv und differenziert ist. In diesem Kontext wird auch die Politik hinsichtlich ihrer Aussagen und Forderungen betrachtet. Zuletzt wird aufgezeigt, welche präventiven Maßnahmen genutzt werden und welche darüber hinaus sinnvoll wären. Um all dies zu erreichen, werden hauptsächlich Literatur und Gesetzestexte analysiert.

## 2 Definitionen

In diesem Kapitel werden die Grundlegenden Begriffe rund um das Thema gewalthaltige Videospiele und Gamecrime definiert.

### 2.1 Definition Gamer

Der Begriff Gamer kann sowohl einfach als auch differenziert betrachtet werden. Wörterbücher erklären den Begriff meist einfach, wie „Ein Gamer ist jemand, der Computerspiele spielt“[3] oder wird beschrieben als „jemand, der gerne Computerspiele spielt“[4]. Dennoch werden mittlerweile auch Personen als Gamer bezeichnet, die Spiele auf ihrem Smartphone spielen. Ausgehend davon ist also von einem Gamer zu sprechen, wenn eine Person (gerne) Videospiele spielt, unabhängig vom jeweils genutzten Endgerät. Gamer unterscheiden sich, vor allem selbst untereinander, zwar weiterhin dadurch, ob sie die Nutzung von Konsole, Handy oder Computer bevorzugen, allerdings ist erscheint die Unterscheidung in der Menge des Spielekonsums und dem Grad an Gewalt im Hinblick auf die folgende Arbeit von größerem Interesse.

Generell kann grob zwischen dem Casual Gamer, dem Gamer und dem (Hard-)Core Gamer unterschieden werden [5]. Unter Casual Gamer fallen die meisten Nutzer beliebter Handygames. Denn Spiele wie Candy Crush bieten zwar schnelles Vergnügen, werden aber von den Casual Gamern nur zwischendurch gespielt. Daher werden von diesen vor allem Spiele gespielt, bei denen die Lernphase nur minimal ist [5]. Für den Gamer sind Videospiele bereits ein Hobby mit dem sie gerne einen Teil ihrer Freizeit verbringen [5]. Der Gamer ist häufig Fan einer bestimmten Spielereihe und spielt jeden Teil davon [5]. Der (Hard-)Core Gamer weiß und kann alles auf diesem Sektor [5]. Zumindest ist das sein Wunsch. Er verbringt viel Zeit mit Spielen und möchte sein Spieleverständnis und mechanisches Können stets verbessern und taucht somit gerne vollends in die Spielwelt ab. Wählt er einmal eine Konsolen-Marke so bleibt er ihr meist treu [5].

Diese Einteilung der Gamertypen weist zwar eine einfache Struktur auf, sie ist allerdings für die folgende Arbeit vollkommen ausreichend. Im Folgenden steht insbesondere der (Hard-)Core Gamer im Fokus, wenn von Gamern und Gamecrime die Rede ist. In einer anderen differenzierteren Unterteilung würde hier vom Ultimate Gamer gesprochen werden [6].

## 2.2 Definition gewalthaltige Videospiele

Killerspiele – ein Begriff, der in Deutschland vorwiegend durch die Diskussionen rund um die Schulamokläufe 2002, 2006 und 2009 geprägt wurde. 2006 definierten die Wissenschaftlichen Dienste des Bundestages Killerspiele wie folgt:

„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 auch die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen.“ [7, S. 5]

Da das Wort Killerspiel bereits die grundsätzliche Annahme impliziert, dass das Spiel seinen Nutzer zu einer Tötung im realen Leben verleiten könnte oder sollte, ist der Gebrauch besonders in einem wissenschaftlichen Zusammenhang, der sich nicht auf die Diskussion in der Vergangenheit bezieht, als unsachlich anzusehen [8, S. 82].

Daher wird der Begriff Killerspiel nur noch selten verwendet. Seit mehreren Jahren wird vermehrt von gewalthaltigen oder gewaltverherrlichenden Videospiele gesprochen. Inwiefern ein Spiel nicht nur gewalthaltig, sondern auch gewaltverherrlichend ist, gilt es wohl im Einzelfall zu prüfen und lässt sich nicht pauschalisieren. Auf Basis des § 18 JuSchG können und werden Spiele aufgrund ihrer Gewaltdarstellung indiziert und somit auf die Liste jugendgefährdender Medien gesetzt, wenn die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien die Spiele als gefährlich für die Entwicklung oder Erziehung von Kindern oder Jugendlichen beurteilt [9]. Nicht indizierte Spiele als gewaltverherrlichend zu bezeichnen sollte also nicht ohne fundierte Kenntnisse über das Spiel erfolgen, denn selbst extreme Gewaltdarstellung bedeutet nicht zwangsweise eine Verherrlichung dieser.

Da ein Großteil aller Videospiele Gewalt, wenn auch teils nur in sehr geringem Ausmaß, enthält, sollte die besagte Begrifflichkeit noch konkretisiert werden. Hierbei kann sich an der oben genannten Definition der Killerspiele orientiert werden, auch wenn diese nicht Eins-zu-eins übernommen werden sollte. Der Terminus gewalthaltiges Videospiele wird in folgender Arbeit für ein Videospiele verwendet, bei dem die Gewalt ein elementarer Bestandteil ist, die Verletzung oder Tötung von Menschen, Tieren oder Ähnlichem (Zombies, Fabelwesen, etc.) realistisch dargestellt und durch das Spiel belohnt wird.

## 2.3 Differenzierungen des Begriff Gamecrime

Gamecrime zu definieren ist bereits deutlich schwieriger, da das Thema komplexer ist, als es auf den ersten Blick scheint. Dem ersten Anschein nach versteckt sich hinter dem Wort Gamecrime die Killerspieldiskussion. Doch dem ist mitnichten so, denn unter Gamecrime werden alle Straftaten zusammengefasst, die mit oder wegen Videospiele begangen werden.

Um also wirklich zu verstehen, was Gamecrime bedeutet, muss es in seine verschiedenen Bereiche unterteilt werden. Diese werden im Folgenden in Game als Tatmittel, Ingamecrime und Outgamecrime aufgegliedert. Dies sind keine offiziellen Begriffe, sondern sind als eigene Wortschöpfungen zu verstehen, um durch die Kategorisierung differenzierter und verständlicher arbeiten zu können.

### **2.3.1 Game als Tatmittel**

Tatmittel sind laut § 74 Abs. 1 StGB Gegenstände, die zur Begehung oder Vorbereitung einer vorsätzlichen Tat gebraucht worden oder bestimmt gewesen sind.

Indirekt kann hierunter auch ein Videospiele fallen, wenn es beispielsweise dazu genutzt wird, um in den vorhandenen Chaträumen eine Straftat zu planen oder zu begehen. Hierbei wird somit nur die vorhandene Infrastruktur genutzt. Das Spiel steht dabei im Hintergrund.

### **2.3.2 Ingamecrime**

Ingamecrime bezeichnet alle Straftaten, die während des Spielens von Videospiele begangen werden. Darunter fallen beispielsweise Beleidigungen nach § 185 StGB oder Datenveränderungen gemäß § 303a StGB. Ingamecrime hat verschiedenste Ausprägungen und ist vermutlich durch eine hohes Dunkelfeld gekennzeichnet.

### **2.3.3 Outgamecrime**

Als Outgamecrime werden in folgender Arbeit Straftaten benannt, welche in der realen Welt außerhalb des Videospiele begangen werden, bei denen aber ein Zusammenhang mit einem Videospiele vermutet wird. Darunter kann unter anderem der durch einen Amoklauf begangene Mord gemäß § 211 StGB fallen. Inwiefern Videospiele tatsächlich mit diesen Straftaten zusammenhängen, ist allerdings noch unklar.



### 3 Wirkungstheorien der Mediengewaltforschung

Um zu verstehen, welchen Einfluss Computerspiele auf die Gewaltbereitschaft eines Menschen haben, werden zu Beginn die Wirkungstheorien von Medien auf die menschliche Psyche behandelt. Da letztere nicht greifbar und noch immer zu großen Teilen unerforscht ist, kann keinem der verschiedenen Modelle zur Wirkung von Mediengewalt eine Allgemeingültigkeit zugeschrieben werden. Einige Theorien können zwar als empirisch widerlegt angesehen werden, aber zu den meisten Thesen wird bis heute geforscht. Im Folgenden werden die einzelnen Theorien und Teile der dazugehörigen Forschungsergebnisse präsentiert. Die Theorien unterscheiden sich nicht nur in ihrer Ausgestaltung, sondern auch in der Antwort auf die Frage, ob Mediengewalt, und damit einhergehend gewalthaltige Videospiele, einen negativen, einen neutralen oder sogar einen positiven Einfluss auf die eigenen Aggressionen beziehungsweise auf die Bereitschaft zur eigenen Gewaltanwendung haben kann. Die Mehrheit der Wirkungstheorien erwartet sowohl kurze als auch langfristige negative Folgen. Das Verständnis dieser Modelle gibt einen ungefähren Eindruck, welche Bedeutung violente Videospiele für die verschiedenen kriminellen Handlungen des Bereichs Gamecrime haben können und ob selbst schockierende Straftaten wie Amokläufe damit zu erklären sind.

#### 3.1 Katharsisthese

Computerspiele können durchaus positive Auswirkungen haben. So können sie beispielsweise die Fingerfertigkeit erhöhen [10]. Doch die Katharsisthese geht in ihrer Theorie über das Bewiesene hinaus. Denn diese besagt, dass durch die Betrachtung und dem Mitvollziehen von Gewalt die eigene Gewaltbereitschaft sinken würde [11].

Die Katharsisthese findet ihren Ursprung in dem griechischen Philosophen und Wissenschaftler Aristoteles [12, S. 21] und wurde unter anderem auch zwischenzeitlich in der Psychoanalyse von Sigmund Freud verwendet [13, S. 32]. Der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und Gewaltreduktion im Sinne der Katharsisthese wurde vor allem von Seymour Feshbach, einem amerikanischen Psychologieprofessor, vertreten [14, S. 37]. So ging er von einem angeborenen Aggressionstrieb aus, welcher sich durch die Ausübung einer aggressiven Tat verringern würde [14, S. 37]. Feshbach setzte dabei die Verwirklichung von Gewalt dem reinen Mitvollziehen der Gewalt durch Betrachtung gleich [14, S. 37]. Dementsprechend müssten neben gewalthaltigen Filmen auch gewalthaltige, insbesondere gewaltverherrlichende, Videospiele die Aggressionen und die Gewaltbereitschaft des Konsumenten senken. Durch empirische Studien wurde allerdings das Gegenteil bewiesen [11; 12, S. 21; 13, S. 33].

Besonders zu Beginn wurde bei empirischen Studien zwar tatsächlich eine Verringerung der Aggression durch die Aufnahme von gesehener Gewalt festgestellt [13, S. 33ff.]. Tatsächlich enthielten diese Studien aber häufig Fehler [13, S. 33ff.]. Eine große Mehrheit der Untersuchungen zeigte eine Aggressionssteigerung bei den Probanden, welche der Theorie der Katharsis widerspricht [13, S. 33ff.]. Somit kam auch Seymour Feshbach zu der Erkenntnis, „dass die Bedingungen, unter denen eine Katharsis auftreten kann, nicht alltäglich sind, während die aggressionsfördernden Bedingungen sehr viel häufiger vorkommen.“[15, S. 71 zit. n. 13, S. 35]

Nach diesen Randbedingungen wird bis heute geforscht, wobei zwei mögliche davon im Zusammenhang mit Videospiele besonders interessant sind. So wird vermutet, dass sich die Katharsisthese nur dann bewahrheitet, wenn das genutzte Medium interaktiver Natur ist [13, S. 36]. Da in Videospiele der Nutzer seinen Avatar selbst steuert und oftmals auch auf die Handlung durch das Treffen von Entscheidungen Einfluss nehmen kann, fällt eine Identifizierung mit dem Charakter leichter. Wenn der Spieler dann mit seinem Avatar gewaltsame Handlungen vollführt, so wird ihm, gemäß der Theorie, das Gefühl vermittelt, die Tat selbst begangen zu haben.

Zwar wurden 2008 Studien durchgeführt, die genau diesen Effekt belegen sollten, jedoch zeigten sich die Ergebnisse als unverlässlich und den daraus gezogenen Schlussfolgerungen fehlte es an Beweiskraft, was auch an nicht gemessenen Basiswerten lag. [13, S. 36; 14, S. 39f.]

Eine weitere denkbare Randbedingung vermutet einen Katharsiseffekt, wenn der Nutzer ebendiesen erwartet.[13, S. 36] Nicht wenige Spieler behaupten von sich selbst, dass sie sich beim Spielen von violenten Videospiele abregieren würden und somit den über den Tag angestauten Frust rauslassen könnten. Der große Unterschied ist hierbei der Bezug des Nutzers zu Aggressionen und Videospiele. Neben den Zielen im jeweiligen Spiel hat der Nutzer auch die Intention sein Aggressions- bzw. Frustrationsniveau zu senken. Doch auch dies konnte nicht bewiesen werden [13, S. 36f.; 14, S. 43f.]. Es zeigte sich zwar, dass Personen die von der Existenz des Katharsiseffekts überzeugt waren, eher zu gewalthaltigen Aktivitäten neigten, aber ein tatsächlicher Abbau von Aggressionen konnte nicht gemessen werden [13, S. 36ff.]. Die Gefahr, dass sich die Aggressionen erhöhen könnten, stieg sogar an [13, S. 36ff.]. Kritisch ist zudem zu erachten, dass die Annahme, dass Katharsis stattfindet, Spielern als Grundlage für das Ausleben von Aggressionen dienen könnte [14, S. 43].

Die Katharsisthese und ihr Effekt des Aggressionsabbaus sind mehrfach widerlegt worden, aber dennoch wird sie in verschiedenen Debatten verwendet. Dies geschieht mittlerweile häufig aufgrund finanzieller Aspekte [12, S. 21]. In die Entwicklung und Fertigung von Videospiele, Serien und Filme wird viel Geld investiert und nicht wenige davon enthalten Gewalt. Die Darstellung einer positiven Auswirkung durch die Nutzung dieser gewalthaltigen Medien versucht das Kaufverhalten der Kunden zu beeinflussen.

## 3.2 Theorie des sozialen Lernens

1695 kreierte der deutsche Schriftsteller Kasper von Stieler die Theorie des sozialen Lernens [12, S. 17], welche in der heutigen Zeit besonders durch den Psychologen Alfred Bandura geprägt wurde [16, S. 83]. Sie wird auch sozial-kognitive Lerntheorie genannt und stellt den Menschen als Teil der Umwelt dar, mit der er zugleich in einer Wechselwirkung steht [13, S. 67].

Die Lerntheorie stellt zwei zentrale Thesen auf. Erstere besagt, dass der Mensch sich neue Verhaltensformen durch Nachahmung von anderen Menschen aneignet. Die zweite Hypothese gibt an, dass sowohl negatives als auch positives Verhalten durch Erfolg in der eigenen Erfahrung gelernt werden kann. Beim Lernen am Erfolg stehen die Bestrafung bzw. die Belohnung im Zentrum. Wird die eigene Handlung belohnt, wird sie unter denselben Bedingungen wieder ausgeführt. Ist hingegen eine Bestrafung die Folge, so sollte das Vergehen nicht erneut auftreten. Aber auch beim Lernen durch das Beobachten anderer wird die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmtes Verhalten imitiert wird, dadurch beeinflusst, ob der Betrachtete sanktioniert wird oder nicht. [16, S. 83]

Den Ablauf des Lernens unterteilt Bandura in vier Vorgänge. Während die Aufmerksamkeitsprozesse und die Behaltensprozesse insbesondere für das Erhalten des Verhaltens zuständig sind, sind die Nachbildungsprozesse und Motivationsprozesse für die Reproduzierung der Tat maßgeblich entscheidend. [17, S. 310]

Die Wechselwirkung zwischen Mensch und Umwelt entsteht ebenfalls beim Beobachten. Hier wird nicht nur Verhalten durch reine Nachahmung erlernt, sondern es werden auch die Interaktionen und Reaktionen zwischen einzelnen Elementen (Mensch, Tier, Gegenstand, etc.) beobachtet. Bei dem Beobachter kann es dann zu einer emotionalen Verknüpfung mit einem oder mehreren Elementen kommen. [16, S. 83]

Überdies besagt die Lerntheorie, dass die Betrachtung von Gewalt auch zu Aggressionsreduktion führen kann. Dies geschieht, wenn sich der Zuschauer mit dem Opfer und nicht mit dem Täter identifiziert. In einem solchen Fall spricht man von negativem Lernen. Gleichzeitig kann sich diese Aggressionsreduktion in Aggressionssteigerung abändern, wenn beim Zuschauer das Mitleid mit dem Opfer von der Wut über den Täter übertroffen wird. [12, S. 26]

Eine wichtige neue Annahme Banduras ist, dass der Rezipient das Gesehene abstrahiert. Von der Situation werden nur sinnbildlich die wichtigen Elemente wahrgenommen, was für eine spätere Umsetzung des Gesehenen unter nicht exakt gleichen Bedingungen notwendig ist. [17, S. 310]

Weiterhin besteht die Hypothese, dass unterschiedliche Personen ein und denselben Sachverhalt anders wahrnehmen können, wodurch auch unterschiedliche Verknüpfungen zwischen Verhalten und Konsequenz entstehen. [12, S. 25]

Eine zentrale Studienreihe, die die soziale Lerntheorie unterstützt, ist die von Bandura Anfang der sechziger Jahre durchgeführte Bobo-Doll-Study [18]. In einer Reihe von Experimenten führte er 3-6 Jahre alten Kindern einen Film vor [17, S. 311f.]. Dieser Film hatte dabei drei verschiedene Enden, weshalb die Kinder auch in drei verschiedene Gruppen, gleichverteilt nach Mädchen und Jungen [19], eingeteilt wurden [17, S. 311f.]. Der Film zeigte dabei einen erwachsenen Mann namens Rocky, weswegen die Experimente auch als Rocky-Experiment bekannt sind, der an einen Gummiclownd in Lebensgröße Gewalt ausübte [17, S. 311f.]. Danach hatten die Kinder, abhängig vom Filmende, entweder gesehen, wie Rocky eine Belohnung erhielt, getadelt wurde oder keine Auswirkungen zu spüren bekam [17, S. 311f.]. Daraufhin wurden die Kinder in einen Raum geführt, der dem aus dem Film glich und gleichfalls einen Gummiclownd enthielt [18]. Die Gruppe, die die positiven Folgen von Rockys Handeln registrierten, imitierten diesen und waren eher zu Gewalt gegenüber der Gummipuppe geneigt, während der Teil der Kinder, welcher sich an die darauf folgenden Sanktionen erinnerte, weniger Aggressionen zeigte [17, S. 311f.]. In der zweiten Testreihe wurden alle Gruppen für das aggressive Verhalten belohnt und es zeigte sich, dass infolgedessen alle Kinder, unabhängig welcher Gruppe sie angehörten, Gewalt gegenüber dem Gummiclownd ausübten [17, S. 311f.]. Die für eine Gruppe theoretisch zu erwartende Bestrafung wurde durch die Belohnung negiert [17, S. 311f.]. Dies bedeutet, dass die Kinder, die die Aggressionen innerhalb der ersten Testreihe von sich aus nicht zeigten, das betrachtete Verhalten trotzdem gelernt hatten [17, S. 311f.].

Für Bandura verifiziert dies seine Hypothese, dass die Erkennung der Folgen die Rocky erfuhr, zwar Einfluss darauf hat, wie wahrscheinlich ein Kind zur Imitation Rockys neigt, das Lernen der Verhaltensweise aber unabhängig davon stattfindet. [17, S. 311f.]

Für die Forschung von Gewaltursachen kann also im Zusammenhang mit Medien abgeleitet werden, dass eine Gewaltdarstellung in einem Medium selbst dann vom Rezipienten gelernt wird, wenn der Verursacher der Gewalt dafür negative Konsequenzen erfährt. Für eine spätere Imitation könnte es bereits reichen, wenn der ehemalige Beobachter sich für sein Verhalten trotzdem Vorteile verspricht. Sollte hingegen für den Gewaltanwender im Medium ein positives Resultat das Ergebnis seiner Handlung sein, so wird das Nachahmen der Tat gefördert. [17, S. 311f.]

Allerdings ist noch einmal darauf hinzuweisen, dass nach der Lerntheorie die Mediengewalt nicht als einziger Faktor für die Entstehung von Gewalt angesehen wird. Ebenso gilt, dass eine Imitation niemals stattfinden muss, nur weil sie beobachtet und gelernt wurde. [12, S. 25f.]

### 3.3 Suggestionsthese

Die Suggestionsthese, auch Nachahmungsthese genannt, geht von einer direkten Nachahmung des in den Medien betrachteten Verhaltens aus [20]. Diese Hypothese existierte bereits im 18. Jahrhundert, als das Buch „Die Leiden des jungen Werthers“ für eine Reihe an nachgeahmten Selbstmorden als schuldhaft angesehen und daher auch in mehreren Ländern verboten wurde [13, S. 38]. Der Nachahmungseffekt bei Selbstmorden wird daher auch als Werther-Effekt bezeichnet [12, S. 22]. Neben Selbstmorden liegen die Schwerpunkte der Forschung zu dieser These einerseits bei fremdenfeindlichen Taten und andererseits bei Morden, Massenmorden und Amokläufen [12, S. 22]. Für alle konnten Nachahmungstaten bewiesen werden [12, S. 22]. Im Zusammenhang mit Computerspielen beschränkt sich die These auf Amokläufe an Schulen [14, S. 37].

Die Suggestionsthese an sich beschreibt allerdings nicht warum es zur Nachahmung kommt und wieso diese Nachahmung auch nicht ständig und bei jedem auftreten. [13, S. 38f.]

Die Suggestionsthese in ihrer ursprünglichen Form gilt daher als veraltet, da ein direkter Effekt nicht nachweisbar ist und auch wenn Nachahmung vereinzelt stattfindet, ist sie nicht in der Lage zu erklären, warum die These in exakt diesen Fällen greifen sollte. [20]

Forschung wird dahingehend zwar auch weiterhin betrieben, allerdings wird mittlerweile sowohl differenziert als auch Einzelteile anderer Theorien aufgegriffen, um eine Lösung für die nur selten vorhandene Wirkung zu finden. [13, S. 38]

Bezüglich des viel erforschten Werther-Effekts belegen Studien, dass dieser existiert, aber dem Auftreten verschiedener Variablen unterliegt. Die Wahrscheinlichkeit des Auftretens erhöht sich äquivalent dazu, wie zeitlich und inhaltlich intensiv die mediale Berichterstattung auf den Rezipienten eingewirkt hat. Ein weiterer Zusammenhang ist hier auch beispielsweise die Identifikation mit dem ursprünglichen Selbstmörder, insbesondere in Bezug auf Alter und Geschlecht.

Eine direkte Nachahmung im Sinne einer Reaktion auf einen Reiz kann allerdings selbst hier nicht bestätigt werden. Die verschiedenen Faktoren, die darauf Einfluss nehmen, ob und wann eine Nachahmung stattfindet, widersprechen der klassischen Suggestionsthese. Ebenso verhält es sich bei Straftaten. Auch wenn dazu weniger Studien als zum Werther-Effekt entstanden sind, ist offensichtlich, dass keine direkte Imitation beim durchschnittlichen Rezipienten stattfindet. Die Berichterstattung über Verbrechen findet seit vielen Jahrzehnten über alle möglichen Medien statt und dennoch wird nur eine Minderheit der Bevölkerung straffällig, unabhängig davon welche der Taten tatsächlich Nachahmungen hätten sein können. [13, S. 43]

Anhand der polizeilichen Kriminalstatistik wird klar, dass seit 1993 die Anzahl der registrierten Straftaten von 6.75 Millionen [21, S. 28] auf 5.44 Millionen in 2019 [22, S. 11]

gesunken ist. Trotz Schwankungen und zwischenzeitlichen Steigerungen ist ein klarer Abwärtstrend, besonders in den letzten 5 Jahren, zu erkennen.

Da immer mehr Menschen ihre Nachrichten über das Internet beziehen, welches Straftaten oftmals unzensurierter zeigt als das im Fernsehen oder in den Printmedien der Fall ist, müsste aber ein umgekehrter Trend die Folge sein, sofern die Suggestionstheorie tatsächlich stimmen würde.

Dass die Nachahmung von Gewalt im Allgemeinen stattfinden kann ist belegt. Die Suggestionsthese an sich hingegen nicht, da sie zu wenige Einflussfaktoren berücksichtigt.

### **3.4 Habitualisierungs- und Desensibilisierungsthese**

Die Habitualisierungs- und die Desensibilisierungsthese sind zwar ein wenig unterschiedlich, gehen aber beide davon aus, dass ein Medieninhalt für sich allein gestellt nur vereinzelt Einfluss auf die Einstellung des Rezipienten gegenüber Gewalt hat [14, S. 46]. In den meisten Fällen bleibt ein einzelner Wirkungsfaktor ohne Folgen für die Psyche. Im Vordergrund stehen hier Situationen und Effekte, die sich in verschiedenen Medieninhalten wiederholen.

Die Habitualisierungsthese gibt an, dass Gewaltdarstellungen, die sich ähneln, eine Art Muster für Handlungsweisen in Konfliktsituationen bilden [23]. Durch die repetierte Beobachtung von Mediengewalt könnte es zu einer Abstumpfung gegenüber dieser Gewalt kommen [23]. Somit spielt die Gewöhnung an die Mediengewalt eine wichtige Rolle, welche eintritt, indem die zu Beginn starken Emotionen gegenüber dem Gesehenen immer mehr abflachen, je häufiger es betrachtet wird [24, S. 177].

Habitualisierung bedeutet allerdings nicht, dass auch Desensibilisierung stattfindet [14, S. 46]. Denn Desensibilisierung bedeutet eine Abstumpfung gegenüber realer Gewalt. So soll sich durch die wiederholt in Medien beobachteten Gewalttaten, die Eigenschaft, sensibel auf diese reagieren zu können, mindern. Gewalt wird immer weniger als ebendiese wahrgenommen und mehr akzeptiert. Durch die ständige Rezeption von leichter und starker (Medien-)Gewalt soll also geringe Gewalt in der realen Welt keine Emotionen beim Betrachter hervorrufen. Wenn dies passiert, so kann dies auch zur Folge haben, dass der ursprüngliche Betrachter zum Täter wird und aufgrund der gesunkenen Hemmschwelle selbst Gewalt ausübt. [13, S. 52-61]

Die Differenzierung von Habitualisierung und Desensibilisierung ist also elementar, denn solange keine Desensibilisierung stattfindet, findet, selbst beim Auftritt von Habitualisierung, keine Veränderung bezüglich Gewaltbereitschaft und der Billigung von Gewalt in der realen Welt statt.

Weiterhin unterschieden werden Habitualisierung und Desensibilisierung jeweils in physiologisch, kognitiv und emotional, was in dieser Arbeit nicht weiter berücksichtigt wird.

Wichtig ist aber, dass sowohl für die physiologische als auch die kognitive Habitualisierungstheorie mehrere Studien zum Ergebnis kamen, dass diese kurz-, mittel- und langfristig stattfinden kann. Bei der physiologischen Desensibilisierung kamen Studien zu unterschiedlichen Ergebnissen, während die kognitive Desensibilisierung bisher, bis auf einige kurzfristige Effekte, nicht nachgewiesen werden konnte. Für die tatsächliche Existenz einer emotionalen Habitualisierung oder gar Desensibilisierung konnten bisher keine eindeutigen Beweise gefunden werden. [13, S. 52-61]

Zusammenfassend ergibt sich somit, dass die Habitualisierung, zumindest physiologisch und kognitiv, stattfindet. Um die Desensibilisierung empirisch nachweisen zu können, muss hingegen noch mehr geforscht werden.

### 3.5 Inhibitionsthese

Die Inhibitionsthese ähnelt anderen Theorien zwar insofern, als dass sie besagt, dass in Medien dargestellte Gewalt zugegebenermaßen aggressive Impulse beim Betrachter bilden, aber im Gegensatz zu den meisten anderen Theorien soll dies die Gewaltbereitschaft mindern [25]. Erklärt wird dies mit Angst, die dann ausgelöst werden soll, wenn der Rezipient mit den negativen Folgen von Gewalt konfrontiert wird [13, S. 35,36].

Gewalt an sich wird als Unrecht und daher prinzipiell nicht als reguläre Lösung von Problemen angesehen [23]. Dieses Denken wird bereits in der Kindheit durch die Erziehung geprägt [25]. Bereits in jüngstem Alter sanktionieren die meisten Erziehungsberechtigten Gewalt, die ein Kind ausübt, mit Tadel und Bestrafung. Ebenso kann in der realen Welt beobachtet werden, welche Konsequenzen Gewalt für den Täter und das Opfer hat. Die Berichterstattung in Medien, wie die Verurteilung von Gewalttätern in Nachrichten oder ähnlichem unterstützen diese Denkweise weiterhin. Wenn der Zuschauer vor dem Fernseher oder der Spieler von Videospiele nun Mediengewalt erlebt, dann wird er Aggressionsangst entwickeln, was wiederum zur Hemmung der eigenen Gewalt führt [25]. Verstärkt wird diese umso mehr, wenn die teils schwerwiegenden Folgen von Gewalt explizite Erwähnung in dem betrachteten Medium finden [25].

Wenn ein solches Ereignis in Studien identifiziert werden kann, wird dieses auch als Umkehrthese oder Reaktanzeffekt beschrieben [25]. Ein solcher Effekt konnte bisher allerdings nur bei weiblichen Probanden festgestellt werden [23;25].

### 3.6 Excitation-Transfer-Theorie

Der Umkehreffekt spielt auch bei der Excitation-Transfer-Theorie, seltener auch als Erregungstransfer-These bezeichnet, eine Rolle. Sie ist ein Teil der Mood-Management-Theorie [26], welche auf der Hypothese aufbaut, dass Medien die Laune des Betrachters, besonders bei einem Film, beeinflussen können [27]. Die Excitation-Transfer-Theorie geht

davon aus, dass bei Menschen bei verschiedenen Handlungen in Medien ein allgemeiner Erregungszustand entsteht [12, S. 23]. Diese Ereignisse beschränken sich allerdings nicht auf Gewalt, sondern sind verschiedener Natur [28]. So löst ein erotischer oder humorhaltiger Filmabschnitt dieselbe unbestimmte Erregung aus wie eine gewalthaltige Szene [28]. Selbst eine Sportübertragung kann zur selben Erregung führen [28]. Dieser Zustand wirkt sich aber unterschiedlich aus und zwar abhängig von der Situation, in der sich der Betrachter befindet [28].

Während sich die anderen Theorien rein auf Mediengewalt fixieren, wird hier vermutet, dass die Zusammenhänge auch anders entstehen können. Somit kann ein erotischer Film, genauso wie ein gewalthaltiges Computerspiel zu erhöhter Aggressivität sowie der Ausübung dieser führen [12, S. 23]. Gleichzeitig kann, wenn der Rezipient sich bereits zuvor in einer anderen emotionalen Lage befindet, eben derselbe Film oder dasselbe Spiel den Rezipienten dazu bewegen einen Gewaltausbruch anderer Individuen zu verhindern oder jemandem zu helfen [12, S. 23]. Somit wird auch hier wieder der Umkehrereffekt beschrieben. Dieser kann stattfinden, muss aber nicht.

Bedeutsam ist, dass die Ursache für einen Gewaltausbruch nicht in dem gesehenen Medieninhalt vermutet wird, sondern in einem von der Umgebung wirkenden aggressionsauslösenden Reiz, welcher lediglich durch die unbestimmte Erregung verstärkt werden kann. [13, S. 61f.]

Es werden also nur kurzfristige Effekte erwartet. Ein durch intensives Konsumieren von Mediengewalt verändertes Verhalten oder Denken wäre langfristig nicht erklärbar.

Dennoch bietet die Excitation-Transfer-Theorie einen besonders relevanten Aspekt bezüglich Videospiele. Videospiele besitzen, wie bei der Katharsisthese erwähnt, im Gegensatz zu anderen Medieninhalten Interaktivität. Durch die Einflussnahme, die der Spieler hat, entsteht ein besonders starker Erregungszustand [13, S. 62]. Dieser ist aber, wie bei anderen Medien, nicht nur bei violenten Spielen oder Passagen anzutreffen, sondern beispielsweise auch bei Sportspielen [13, S. 62]. In Studien konnte festgestellt werden, dass sich die Erregung nur bis zu 15 Minuten auf ihrem Maximum befindet und dann wieder abgebaut wird [13, S. 62]. Da das Spiel an sich keine explizite Erregung hervorruft, sondern nur die einzelnen Inhalte, kann die Erregung auch bereits wieder abgebaut sein, bevor mit dem Spielen aufgehört wurde.

### **3.7 Stimulationsthese und Priming**

Die Stimulationsthese basiert wie die Excitation-Transfer-Theorie auf der Erregung und einem Auslösereiz [12, S. 23]. Die emotionale Erregung des Rezipienten ist ebenfalls unspezifisch, entsteht aber nicht durch das Betrachten von Mediengewalt, sondern besteht bereits vorher [13, S. 63]. Frust durch Ereignisse in der realen Welt ist hierbei ein Beispiel



[13, S. 63]. Die Erregung kann dann durch einen Auslösereiz zu Aggressionen führen [13, S. 63].

Somit steht hier der Auslösereiz, auch Stimuli genannt, im Vordergrund. Die Stimuli, welche auch namensgebend für die Theorie sind, treten beispielsweise beim, aber nicht ausschließlich, Konsumieren von Medien auf, indem der Konsument eine gedankliche Brücke zwischen dem Medieninhalt und eigenen Ärgernissen herstellt. Dies geschieht bereits durch kleine Ähnlichkeiten der Charaktere im Medium und in der realen Welt oder durch die Situation, in der sich eben jene befinden. Wenn diese Verknüpfung dann existiert und in dem Medium Gewalt ausgeübt wird, kann dies zu aggressiven Taten des Rezipienten führen. [12, S. 23]

Genau diese Verknüpfungen sind das Forschungsgebiet des Priming-Ansatzes. So sollen bestimmte Reize durch bestehende Verknüpfungen im Unterbewusstsein des Rezipienten bestimmte Gefühle und Erinnerungen hervorrufen. Viele Menschen können dies bei einzelnen Liedern beobachten, die sie, wenn sie sie erneut hören, an eine ganz konkrete Situation aus der Vergangenheit erinnern. Die Reize sind dabei natürlich nicht auf die auditive Ebene beschränkt und die erneut ins Bewusstsein gebrachte Erinnerung kann sowohl einen negativen als auch positiven Ursprung haben. Solch ein Wiederaufrufen von ehemaligen Erlebnissen und Gefühlen wird dann als Priming Effekt bezeichnet. [29, S. 11f.]

Priming findet zu jeder Zeit statt und dient dem Gehirn auch zur Objekterkennung von Personen und Gegenständen wie das Zuordnen eines markanten Parfümdufts zu einer Person. Das macht sich auch das Marketing zu Nutze und versucht durch Werbebotschaften und dem Design der Produktverpackung durch bestimmte Elemente Priming für sich zu nutzen. Wer grüne Farben und frisches Gemüse sieht, verknüpft das Produkt wahrscheinlich mit etwas Gesundem. [30]

Die Reize, auch als Primes bezeichnet, wirken aber nicht zwangsweise nur direkt auf eine einzige Erinnerung, beziehungsweise rufen nicht nur ein einziges Gefühl hervor. Es wird davon ausgegangen, dass Erinnerungen und Gefühle des Menschen als kognitives Netzwerk sortiert sind. In diesem sind Knoten miteinander verbunden und stehen in bestimmten Relationen. Sollte also ein Knoten ausgelöst werden, kann dies eine Aktivationsausbreitung zur Folge haben. Dann werden nach einem konkreten Schema weitere Knoten ausgelöst und weitere Gefühle und Erinnerungen ausgelöst. Ein solches Modell kann auch erklären, warum Traumata durch einen Reiz ausgelöst werden können, der offenbar in keiner direkten Verbindung zum Ursprung des Traumas steht. [29, S. 15f.]

Für den konkreten Aufbau der kognitiven Netzwerke gibt es unterschiedliche Ansätze, die hier aber nicht weiter erläutert werden.

Priming kann eher als Konzept in der Psychologie betrachtet werden, da es keine klassische Wirkungstheorie ist, die sich auf Mediengewalt fokussiert.

Trotzdem oder vielleicht auch, weil es Priming in anderen Bereichen gibt, wird Priming häufig auch im Zusammenhang mit Mediengewalt vermutet und untersucht. Da die Dauer des Auftretens der Reaktion auf einen Reiz beim Priming als sehr gering angesehen wird, ist fraglich inwieweit Priming auch für längerfristige Wirkungen erklären kann, wie sie für geplante Taten notwendig sind. [13, S. 64]

In der Tat konnten Studien die kurzfristige Wirkung von Priming bei Mediengewalt feststellen [29, S. 51f.]. So verwendete eine Studie unterschiedlich aggressive Videospieletitel für dasselbe Spiel als Primes bei zwei Probandengruppen [29, S. 51f.]. Die Gruppe mit dem aggressiveren Titel zeigte auch im Spiel mehr Gewalt und aggressiveres Verhalten als die Vergleichseinheit [29, S. 51f.]. In weiteren Studien konnte ebenfalls die Auslösung bestimmter Knoten, welche für feindselige Emotionen und erhöhte aggressive Kognition verantwortlich sind, festgestellt werden [13, S. 64f.].

Allerdings zeigen sich bei den Studien auch Grenzen der aktuellen Forschung zu Priming auf. So sind unter anderem die neurologischen Erkenntnisse noch nicht in der Lage, die im Gehirn stattfindenden Prozesse ausreichend zu erklären [13, S. 64f.]. Ein weiteres Grundproblem ist, dass die Experimente keine Rückschlüsse auf langfristige Annahmen zulassen [29, S. 51f.]. Weiterhin zeigte eine Studie sogar, dass die reine Nennung gewalthaltiger Computerspiele einen stärkeren Effekt auslöste als das Spiel selbst [13, S. 64f.].

### **3.8 Skripttheorie**

Die Skripttheorie ähnelt in ihren Ansätzen dem Priming und der Theorie des sozialen Lernens, konzentriert sich im Vergleich zu Priming aber auf langfristige Effekte. Es wird davon ausgegangen, dass das Gehirn Verhaltensweisen als Skripts abspeichert. Diese werden wie bei der Theorie des sozialen Lernens aus der Umgebung aufgenommen. So nehmen besonders Kinder, die Gewalt ausgesetzt sind, die gesamte Situation als Ablauf von einzelnen Handlungen wahr, die direkt miteinander verknüpft sind. [13, S. 73]

Vergleichbar wäre dies mit einer Liste, bei der jeder nachfolgende Punkt nur dann eintritt, wenn der vorherige bereits eingetreten ist, oder auch mit einem Programm in der Informatik, welches nur auf dem Wenn-Dann-Prinzip basiert.

Je häufiger die Situation des Skripts miterlebt wurde, desto eher wird es in einer solchen Situation auch abgerufen [13, S. 73]. Sollte die Aufnahme des Skripts bereits lange zurückliegen, so wird das Verwenden des Skripts unwahrscheinlicher [13, S. 73]. Eine Teilnahme am Geschehen oder das Nachspielen dieses erhöht die Wahrscheinlichkeit wiederum, dass das Skript im Gedächtnis bleibt [14, S. 56]. In das Bewusstsein wird das Skript aber immer durch einen Schlüsselreiz gebracht, der auch bei dem ursprünglichen Ereignis vorhanden war [14, S. 56]. Wichtig ist, dass es sich hierbei um dem vom Rezipienten wahrgenommenen Reiz handelt [13, S. 73]. Das tatsächliche Vorhandensein des Reizes

ist davon unabhängig [13, S. 73]. Ob das Skript dann tatsächlich Verwendung findet, hängt sowohl von den Moralvorstellungen als auch von den Erfolgsaussichten, die die Realisierung des Skripts bietet, ab [13, S. 73].

Es wird angenommen, dass Medieninhalte Skripts verstärken [13, S. 73], aber auch entwickeln können [14, S. 56]. Somit spielt Mediengewalt auch hier eine nicht unerhebliche Rolle.

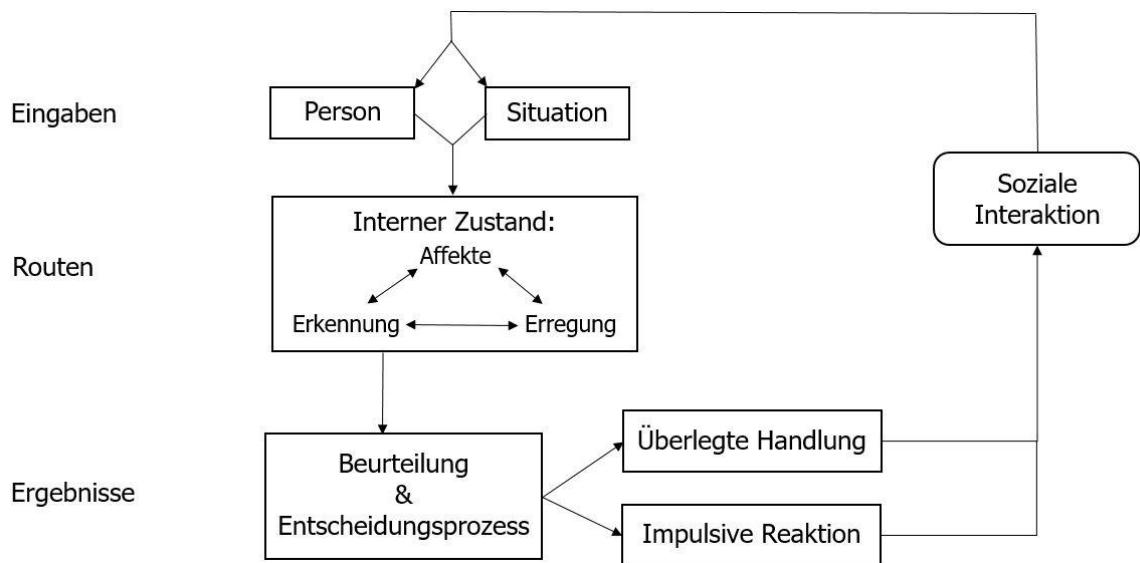
### 3.9 General Aggression Model

In der modernen Mediengewaltforschung ist das General Aggression Model (GAM) das am häufigsten untersuchteste Modell der Wirkungstheorien. Grund dafür ist einerseits, dass es das Ziel hat, sowohl die kurzfristigen als auch die langfristigen Auswirkungen von Mediengewalt darzustellen. Andererseits integriert es Ansätze der Lerntheorie, der Excitation-Transfer-Theorie, der Habitualisierungsthese, der Skripttheorie und von Priming. Eine Einschränkung des Modells auf Mediengewalt findet aber, wie der Name es bereits verrät, nicht statt. [13, S. 76]

Die Autoren haben das Modell über mehrere Jahre hinweg immer wieder angepasst und verbessert und sehen klare Vorteile in Ihrem Modell. Diese zeichnen sich besonders dadurch aus, dass die genutzten Einzeltheorien nicht alle Szenarien abdecken, wie Gewalt und Aggressionen entstehen können. Mit dem General Aggression Modell hingegen sollen auch Taten erklärt werden können, welche auf mehreren Beweggründen basieren. Dabei werden sowohl Affekthandlungen als auch geplante Taten in das Modell miteinbezogen und, wenn nötig, vereint. Durch die breitere Abdeckung mehrerer Ursprungsorte von Aggressionen in nur einer Theorie erwarten Anderson & Bushman außerdem, dass ihr Modell dabei helfen wird chronisch aggressive Personen besser behandeln zu können. Weiterhin sind sie der Auffassung das Modell könne bei der Kindererziehung für Eltern und Lehrer behilflich sein. [31, S. 33]

Die Schöpfer der Theorie vergleichen das GAM und den Zusammenhang zu den zugrundeliegenden Wirkungstheorien wie folgt: „transforming a heap of stones into a house“ [31, S. 33].

Im Mittelpunkt des Modells steht der Teil des episodischen Prozesses. Das Modell untergliedert sich in diesem Bereich, wie in folgender Abbildung dargestellt, in die drei Aspekte Eingaben, Routen und Ergebnisse. Der Prozess findet hierbei zyklisch statt.



**Abbildung 1: GAM episodischer Prozess. Übersetzt nach [31, S. 34]**

Die Eingabevariablen teilen sich im Modell in Person und Situation auf. Diese enthalten wiederum einzelne Faktoren, welche aggressives Verhalten auslösen oder beeinflussen können. Neben denen im GAM aufgelisteten Faktoren gibt es zwar noch weitere; diese wurden aber bereits von den Erstellern des Modells vernachlässigt, um die Kompaktheit und Verständlichkeit des Modells zu gewährleisten und gleichzeitig einen Fokus auf die wohl wichtigsten Faktoren zu legen. Die Personenfaktoren enthalten solche Faktoren, die eine Person in die aktuelle Situation mit hineinbringt. Somit sind dies konstante Faktoren, die sich zwar ändern können, aber in den meisten Fällen über eine einzelne Gegebenheit oder auch einen langen Zeitraum konstant bleiben. Dazu gehören die Charakterzüge einer Person, das Geschlecht, Glauben, Einstellungen, Werte, langfristige Ziele und Skripte. [31, S. 34-37]

Die Charakterzüge und bestimmte Merkmale einer Person entscheiden darüber, wie anfällig eine Person gegenüber überdurchschnittlich hoher Aggression ist. Hierzu gehört beispielsweise die Anfälligkeit gegenüber feindlicher Zuschreibungs-, Wahrnehmungs- und Erwartungsverzerrung. Außerdem wurde mittlerweile festgestellt, dass Personen mit einem abnormal hohen Selbstwertgefühl oder sogar Narzissmus eher zu Aggressionen neigen, als, wie lange Zeit vermutet, Personen mit geringem Selbstwertgefühl. Dies tritt insbesondere dann auf, wenn die Person das eigene hohe Selbstbild als von außen bedroht erachtet. Das Geschlecht hat nachweislich ebenfalls Auswirkungen, da Männer deutlich häufiger Gewalttaten verüben als Frauen. Dieser Unterschied nimmt mit dem Schweregrad der Gewalt zu. Auch das Auftreten von Aggression an sich ist bei Männern unter bestimmten Voraussetzungen häufiger. Zudem unterscheiden sich die Arten der Aggression bezogen auf das Geschlecht. Der Glaube hat ebenfalls einen Effekt auf die Bereitschaft zur Aggression. Die Arten des Glaubens sind dabei unterschiedlich und nicht

(nur) auf Religion bezogen, sondern mehr auf den Glauben an das Erreichen eines Ziels durch aggressive Handlungsweisen. Dabei hat die Einstellung einer Person in Bezug auf sich selbst, andere Menschen, Objekten und Problemen einen Einfluss auf das Entstehen von Aggressivität. Wenn eine Person somit eine positive Einstellung gegenüber Gewalt im Allgemeinen oder gegenüber einer Personengruppe hat, dann erhöht sich auch die Aggressivität gegenüber dieser Personengruppe. Darüber hinaus haben die Werte einen Einfluss auf Aggressionen. So hat ein Mensch bestimmte Moralvorstellungen, welche Taten er ausüben sollte und welche nicht. Zudem herrscht in jedem eine Überzeugung darüber, wann Gewalt eine angebrachte Methode zur Konfliktlösung ist. Langfristige Ziele können die Aggressionsbereitschaft verstärken, wenn dadurch das Ziel leichter zu erreichen ist. Die Skripte, welche bereits aus der Skripttheorie bekannt sind, finden auch hier Anwendung. Sie beeinflussen die Entscheidung mit dem Umgang einer gesamten Situation und setzen sich aus mehreren der eben genannten Faktoren zusammen. [31, S. 34-37]

Die situativen Faktoren setzen sich zusammen aus aggressiven Auslösereizen, Provokationen, Frustrationen, Schmerzen sowie Unwohlsein, Drogen und dem Antrieb. [31, S. 37]

Unter aggressive Auslösereize fallen alle Reize, wie sie beim Priming beschrieben sind, die ein aggressionsbezogenes Konzept auslösen. Dazu gehören besonders solche, die in direktem Zusammenhang mit Gewalt stehen, wie das visuelle Wahrnehmen von Waffen. Ein weiterer situativer Faktor sind Schmerzen oder Unbehagen, wie unangenehme Gerüche. Dieser Faktor kann Aggressionen verstärken. Selbiges gilt für Drogen. In diesem Fall sind nicht nur solche Drogen gemeint, welche unter das Betäubungsmittelgesetz fallen, sondern Drogen im ursprünglichen Sinne, also auch Alkohol und Koffein. Aggressionsfördernd wirken auch zusätzliche Antriebsgründe. Ein zusätzlicher Antriebsgrund wirkt stärker je höher dieser gewertet wird. Ein Objekt hat für eine Person nicht unbedingt mehr Wert, weil es qualitativ hochwertiger oder nützlicher ist, sondern weil sie es als wertvoll erachtet. Dasselbe Objekt kann also einen unterschiedlichen starken Antrieb bei verschiedenen Personen erzeugen, auch wenn der monetäre Wert gleich bleibt. Als wichtigsten situativen Einflussfaktor für Aggressionen werden im GAM Provokationen gesehen. Hierbei sind explizit nicht nur Provokationen in Form von verbalen Beleidigungen oder beleidigenden Gesten gemeint, sondern auch beispielsweise die Einflussnahme auf das Erreichen eines Ziels einer anderen Person. Provokationen überschneiden sich oftmals mit dem Faktor der Frustration, da eine Provokation häufig auch Frustrationen auslöst, wenn eine andere Person für das Scheitern oder das Nichterreichen des eigenen Ziels verantwortlich gemacht wird. Frustrationen können auch verdrängte Aggressionen auslösen. Die daraus resultierenden Aggressionen werden dann nicht zwangsläufig der für die Frustration verantwortlichen Person zugeordnet, sondern können ebenso auf eine von der Situation unabhängigen Person projiziert werden. [31, S. 37-38]

All diese Faktoren stehen zu Beginn eines Zyklus des episodischen Prozesses und stellen somit die Eingaben dar. Diese beeinflussen den internen Zustand, welcher sich wiederum aus drei in Verbindung stehenden Bestandteilen zusammensetzt. [31, S. 38ff.]

Bei der Erkennung finden einerseits aggressive Skripte wie in der Skripttheorie ihre Verwendung, andererseits werden feindselige Gedanken als aggressive Konzepte gespeichert. Je häufiger dieses Konzept aktiviert wird, desto leichter wird es auch wieder verfügbar. Diese Gedanken können auch bei Mediengewalt entstehen. [31, S. 38ff.]

Die Affekte werden besonders durch die Eingabefaktoren beeinflusst. Weiterhin spielen hier auch viele Persönlichkeitsvariablen eine Rolle. Hierzu gehören auch ausdrucksstarke motorische Reaktionen, hauptsächlich im Gesicht, die durch bestimmte Emotionen entstehen. [31, S. 38ff.]

Die Erregung kann Aggression unterschiedlich beeinflussen. Erregung, die durch ein unabhängiges Ereignis entstanden ist, kann die aktuelle Situation verstärken und somit auch aggressive Tendenzen erzeugen. Außerdem kann Erregung mit einer neutralen Grundlage in einem Sachverhalt, der Provokationen enthält, fälschlicherweise als Wut interpretiert werden und somit wutmotiviertes aggressives Verhalten erzeugen. Es finden also Prozesse wie in der Erregungstransfer-These statt. [31, S. 38ff.]

Die Erkennung, die Affekte und die Erregung beeinflussen sich gegenseitig und bilden zusammen den internen Zustand. [31, S. 38ff.]

Im nächsten Schritt des episodischen Prozesses, den Ergebnissen, wird zu Beginn eine sofortige Beurteilung der Situation erstellt. Wenn die Ressourcen, wie Zeit, nicht ausreichend vorhanden sind oder das Ergebnis nicht wichtig oder sowieso befriedigend ist, dann findet eine impulsive Reaktion statt. Im anderen Fall kommt es zu einer Neubeurteilung der Situation, welche auch länger dauern kann, und damit zu einer überlegten Handlung. In beiden Fällen folgt darauf die soziale Interaktion, woraufhin der nächste Zyklus des episodischen Prozesses beginnt. [31, S. 40f.]

Über den episodischen Prozess hinaus findet im GAM außerdem ein Prozess in der Persönlichkeit statt, welcher in Anlage 1 [13, S. 77] inklusive des Zusammenhangs mit dem episodischen Prozess dargestellt ist.

Nach dem GAM können gewalthaltige Computerspiele einen Einfluss auf den in allen drei Bereichen des internen Zustands und somit auch auf den Entscheidungsprozess haben. Gleichzeitig kann Mediengewalt anhand des Modells auch durch Habitualisierung Medienreize abschwächen. [14, S. 59]

Michael Kunczik, welcher ein Experte in der Medienwirkungsforschung war, kritisierte das GAM als „wissenschaftliche ‚Mode‘“ [12, S. 26], da es „sehr umfassend, aber doch wenig präzise“ [12, S. 26] sei und keinerlei Erkenntnisfortschritt liefert [12, S. 26].

### 3.10 Katalysatormodell

Das Katalysatormodell bietet einen weiteren Ansatz zur Erklärung von Gewalt. Die Gene und Umweltfaktoren sollen für das aggressive Verhalten verantwortlich sein. Aggressionen und daher auch aggressives Verhalten werden als evolutionstechnisches Relikt angesehen. Gleichzeitig soll die Impulskontrolle ebenso genetisch verankert sein. [13, S. 83]

Die relevanten Umweltfaktoren unterscheiden sich bei dem Katalysatormodell allerdings gegenüber denen der Lerntheorie, da beim Katalysatormodell nur Faktoren als prägend gelten, die direkt auf die Person einwirken. Darunter fallen besonders Kindheitserlebnisse wie familiäre Gewalt. Diese Umweltfaktoren können zusammen mit den Genen eine violente asoziale Persönlichkeit entstehen lassen, welche nur noch einen eingeschränkten Bestand an Verhaltensmustern zur Interaktion besitzt. Als Katalysatoren werden Umweltreize bezeichnet, welche eine Reaktion des Rezipienten auslösen. Wenn ein solcher Katalysator nun auf eine Person einwirkt, entscheidet die Persönlichkeit, welches Verhalten auf einen solchen Reiz möglich ist. Diese Katalysatoren werden im Modell aber nicht weiter spezifiziert. Die Impulskontrolle filtert dabei allerdings mögliche Handlungsweisen heraus, um unangebrachte Reaktionen zu vermeiden. Die Impulskontrolle soll von der Persönlichkeit unabhängig sein und im Optimalfall auf die verschiedensten Katalysatoren ein angemessenes Verhalten darbieten. [13, S. 83f.]

Asoziale Gewalt findet ihren Ursprung also in zwei Bereichen. Einerseits in der Persönlichkeit, welche für den entsprechenden Katalysator nur aggressives Verhalten bereitstellt, andererseits in einer gering ausgeprägten Impulskontrolle, welche asoziales Verhalten zulässt. [13, S. 84f.]

Wie oben erwähnt haben laut dem Katalysatormodell nur direkt auf die Person einwirkende Umweltfaktoren einen tatsächlichen Einfluss auf die Persönlichkeit. Mediengewalt hätte somit keinerlei Einfluss auf die Entstehung von realer Gewalt beim Konsumenten. Der Ersteller des Modells, Christopher J. Ferguson, geht von der Annahme aus, dass Mediengewalt nur die Art der Gewaltausübung beeinflussen könne, nicht aber das Zustandekommen der Gewaltausübungen. [13, S. 85f.]

Ferguson konnte in eigenen Studien bestätigen, dass violente Persönlichkeiten zwar mehr Mediengewalt konsumieren, ein Rückschluss von Mediengewalt auf aggressive Handlungsweisen, aber nicht oder nur in geringem Maße festgestellt werden konnte. Dies widerspricht aber dem eigentlichen Trend der Studien zu Mediengewalt an sich, welche eben genau dies registrieren konnten. Zudem waren auch bei Ferguson die Ergebnisse nicht immer eindeutig. [13, S. 86f.]

### 3.11 Fazit und eigene Bewertung

Ein klares Fazit ist zu den Wirkungstheorien der Mediengewalt nicht möglich, da trotz vieler Studien nicht genau geklärt ist, wie Mediengewalt auf den Menschen wirkt. Gesichert ist jedoch, dass der Großteil der Studien belegt, dass Mediengewalt einen Einfluss auf die Anwendung von realer Gewalt beim Rezipienten hat. Im Folgenden werden nun die Theorien, aufgrund des Eindrucks den die Recherche über diese und die dazugehörigen Studien hinterlassen, beurteilt.

In dem vorangegangenen Kapitel wurden einige (kleine) Theorien aufgrund des Umfangs nicht erwähnt. Die besagten Wirkungstheorien können aber ein gewisses Verständnis liefern, welchen Einfluss Mediengewalt haben kann, ob gewalthaltige Computerspiele tatsächlich eine konkrete Gefahr sind, auch wenn einige als veraltet oder sogar widerlegt gelten. Empirisch widerlegt ist tatsächlich bislang wenig. Die Katharsisthese hingegen gilt trotz ihrer Beliebtheit als empirisch widerlegt. Ein Aggressionsabbau beim Konsum von Mediengewalt findet nicht statt. Auch wenn noch an speziellen Randbedingungen geforscht wird, wann der Katharsiseffekt einsetzen soll, konnten keine zuverlässigen Ergebnisse erzielt werden, die diesen tatsächlich belegen. Vor meiner Recherche ging ich ebenfalls von einem Katharsiseffekt in speziellen Fällen aus. Zwar war ich nicht der Meinung, dass bei Mediengewalt ein Aggressionsabbau im Allgemeinen stattfinden würde. Meines Erachtens sollte allerdings der Aspekt berücksichtigt werden, dass Filme wie *Der Soldat James Ryan* eben auf Grund der realistisch brutalen Darstellung von Krieg auch eine abschreckende Wirkung gegenüber Gewalt und Krieg erzielen. Eben diese Abschreckung, die viele bei solchen Filmen oder auch Videospiele verspüren, verleitet allerdings zu dem Trugschluss, dass eine solche Abschreckung auch die Wahrscheinlichkeit des Auftretens eigener violenter Handlungen reduzieren würde. Die Katharsisthese ist gerade wegen ihrer Widerlegung wichtig für das Grundverständnis in der aktuellen Mediengewaltforschung und der eigenen neuronalen Prozesse.

Die Lerntheorie hingegen bejaht den Einfluss von Mediengewalt, sowohl im negativen als auch im positiven Sinne. Insbesondere wenn der Täter im Medium belohnt wird, kann Nachahmung stattfinden. Allerdings wird Mediengewalt nicht als alleiniger Grund angesehen. Das Grundprinzip der Lerntheorie bildet einen durchaus soliden Ansatz für das Verständnis des Lernens von Verhaltensweisen besonders bei Kindern. Inwiefern die erreichten Erkenntnisse ausreichen, um deshalb davon auszugehen, dass die Lerntheorie eine allgemeine Gültigkeit besitzt, ist fragwürdig. Zwar werden die Abläufe des Lernprozesses im Modell noch genauer beschrieben, allerdings sind diese nicht immer konkret und es gibt keine Bestätigung, dass diese auch stimmen.

Die Suggestionsthese, die direkte Nachahmung besagt, hat sich schlicht als falsch herausgestellt. Eine direkte Nachahmung findet wenn nur in Ausnahmefällen statt.

Für die Habitualisierungs- und die Desensibilisierungsthese gilt es positiv zu erwähnen, dass hier für die Forschung zwischen der Abstumpfung von Mediengewalt und realer Ge-



walt unterschieden wurde. Für die Debatte ist dies von besonderer Bedeutung, da Abstumpfung gegenüber Mediengewalt keinen Nachteil für das Zusammenleben darstellt. Auch wenn hier noch mehr Forschung wünschenswert ist, ist es bemerkenswert, wie eindeutig die Ergebnisse zu Habitualisierung wirken im Vergleich zu Untersuchungen zur Desensibilisierung. Dies wirft die Frage auf, wie stark Mediengewalt seinen Rezipienten tatsächlich prägt, da der Mensch wohl in der Lage ist, stark zwischen Mediengewalt und realer Gewalt zu unterscheiden.

Die Inhibitionsthese ist eher als zusätzliche Erklärung zu sehen, wenn erwartete Aggressivität nicht eintritt. Sie erklärt nicht, warum aggressive Impulse beim Mediengewaltkonsum auch ausgelebt werden können. Dies wäre aber der interessantere Aspekt, da ein Umkehreffekt, wie er in der Inhibitionsthese beschrieben wird, nur selten auftritt.

Die Erregungstransfertheorie erklärt lediglich eine Aggressionssteigerung bis zu 15 Minuten. Ob beim Spielen von Computerspielen tatsächlich dieselbe allgemeine Erregung auftritt, wie beim Schauen eines erotischen Films und daher unter gleichen Bedingungen dieselben Reaktionen auslösen würden, bleibt fragwürdig. Eine gewisse Einschränkung in Arten der Erregung könnte der die Nachvollziehbarkeit der Theorie steigern und wäre für die Forschung durchaus interessant. Allerdings erklärt dies, warum nicht violente Spiele die gleichen Reaktionen hervorrufen können wie gewalthaltige Spiele. Das klassische Spiel bei dem sich Spieler nicht selten aufregen und auch mal den Controller an die Wand werfen, ist wohl das Fußballsimulationsspiel *FIFA*. Solches Verhalten ist in vielen Videos auf Plattformen wie *YouTube* festgehalten, wie in [32]. Gewalt kommt aber, abgesehen von spieletypischen Fouls, in diesem Spiel nicht vor. Diese Aggressionen könnten aber auch durch den hohen kompetitiven Charakter verursacht werden, der durchaus Frustrationspotenzial bietet. Ähnliche Aggressionen sind übrigens auch bei Zuschauern von realen Fußballspielen zu beobachten. Allerdings klingen solche Aggressionen zumeist auch schnell wieder ab.

Die Stimulationsthese und das Priming fokussieren sich auf den Auslösereiz. Dieser steht im Vordergrund und ist der Auslöser für Gefühle und Erinnerungen. Damit Aggressionen ausgelöst werden muss aber erst eine Verbindung zwischen dem Reiz und den Aggressionen vorhanden sein. Priming konnte bisher nur mit kurzfristigen Wirkungen festgestellt werden. Längerfristig geplante Taten können nur anhand des Primings nicht erklärt werden. Allerdings bietet das Priming ein grundlegendes psychologisches Konzept, auf dem auch weiter aufgebaut werden kann.

Die Skripttheorie bietet einen guten Erklärungsansatz für langfristige Effekte. Dadurch, dass Aspekte der Lerntheorie und des Primings miteinander verbunden werden, können viele Gewalttaten erklärt werden. Lobenswert ist auch der plausible Zusammenhang mit Mediengewalt.

Das General Aggression Model liefert zwar keine grundlegenden neuen Erkenntnisse und ist aufgrund seiner Komplexität schwierig im Ganzen zu untersuchen. Dafür erzeugt es

aber durch die Vereinigung mehrerer kleineren Theorien ein Gesamtbild, welches einen guten Blickwinkel für die Erklärung der Entstehung von Gewalt liefert. Das Modell müsste allerdings an einigen Stellen, auch bei der Darstellung des Zusammenhangs mit Mediengewalt, noch deutlich konkreter werden.

Konkretisierung ist auch beim Katalysatormodell ein wichtiger Punkt. Ein durchaus interessanter Ansatz, der aber mehr an Gewicht gewinnen würde, wenn die Katalysatoren spezifiziert werden könnten. Es wäre hierbei von Interesse festzustellen, welche Katalysatoren(gruppen), welche Auswirkungen bei verschiedenen Persönlichkeiten haben. Außerdem sind zu diesem Modell auch noch mehr unabhängige Studien nötig.

Einige Theorien weisen kleine Überschneidungen mit dem Drei-Instanzen-Modell von Sigmund Freud auf. Auch wenn es keine Wirkungstheorie der Mediengewaltforschung ist, sollte man dieses Modell nicht komplett außen vor lassen, wenn man versucht, den Mensch und Gewalttaten zu verstehen. Während das Es bekannterweise dem Lustprinzip folgt und das Über-Ich dem Moralitätsprinzip, so versucht das Ich zwischen beiden zu vermitteln und einen Kompromiss zu finden [33]. Mediengewalt könnte man in das Drei-Instanzen-Modell insofern integrieren, dass es moralische Vorstellungen des Über-Ich abschwächt, wodurch das Ich eher gewillt ist, der Lustbefriedigung des Es auch mittels aggressiver Handlungen nachzugeben.

Festzuhalten gilt, dass einige Theorien, welche in der Debatte um gewalthaltige Videospiele noch immer zu finden sind, keine Grundlage für ihre Verwendung haben. Explizit ist natürlich die Katharsisthese zu erwähnen, die trotz der bereits erfolgten Widerlegung ab und an Einzug findet. Andere sind schlicht zu undifferenziert, nicht tiefgehend genug oder zu sehr auf einen konkreten Ansatz versteift.

Zudem lässt sich feststellen, dass ein Modell alleine bisher eher nicht in der Lage ist, alle Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele zu erklären. Selbst das sehr umfassende General Aggression Model ist nicht ausreichend, um jeden Einfluss in seiner Gänze zu erklären. Bei den meisten anderen Theorien ist erkennbar, dass es mehr Einflussfaktoren gibt, als viele Modelle berücksichtigen. Natürlich ist die menschliche Psyche ein sehr kompliziertes Gebiet und viele Zusammenhänge sind unklar. Dennoch wäre es interessant, welche Faktoren in welchem Maße genau bestimmen, warum unterschiedliche Personen auf einen Reiz anders reagieren als andere. Weiterhin stellt sich die Frage, ob man Modelle nicht anhand der Schwere der Tat ausrichten sollte. Wenn ein Modell darstellt, warum jemand eine leichte Körperverletzung begeht, ist es dann auch in der Lage einen Amoklauf zu erklären? Für Amokläufe wurden tatsächlich bereits eigenständige Modelle entworfen. Das wäre auch ein denkbarer Ansatz für andere Straftaten. Natürlich ist es möglich, ein Modell wie das GAM immer weiter zu präzisieren, doch irgendwann würde es sich in seiner Breite verlieren.

Für die aktuelle Diskussion über den Einfluss gewalthaltiger Videospiele lässt sich konstatieren, dass eine Mehrheit der Studien eine Aggressionssteigerung durch violente Medien-

inhalte verzeichnet, welche anhand mehrerer Modelle auch nachvollziehbar ist. Die Forschung konzentriert sich in den Studien nicht rein auf Videospiele, allerdings finden auch hierzu konkrete Studien statt. Trotz des deutlichen Trends der Studien bleibt unklar, wie stark hier der Einfluss des Faktors Gewalt im Vergleich zu anderen Faktoren, wie einzelner Spielmechaniken, ist. Denn auch bei nicht gewalthaltigen Spielen können Aggressionen entstehen. Neben der Tatsache, dass die Auslösung von Aggressionen zusätzlich von vielen individuellen Faktoren abhängt, registriert die aktuelle Forschung, dass Mediengewalt auch Empathie erzeugt [23].

Eindeutig ist die Forschung aber auch weiterhin nicht. So hat eine sehr aktuelle amerikanische Studie nun auch über den langfristigen Zeitraum von 10 Jahren festgestellt, dass gewalthaltige Computerspiele das Aggressionspotenzial nicht steigern [34,35]. Zu einem solchen Ergebnis kamen bereits Studien im Jahr 2018 an der Universität von York [34] und der Universitätsklinik Hamburg-Eppendorf [35]. Diese erstreckten sich aber über einen kürzeren Zeitraum. Die neueste Studie ist aufgrund der langen Durchführungszeit von einem Jahrzehnt kombiniert mit ihrem Ergebnis besonders aufsehenerregend und könnte den Fokus der Forschung noch mehr auf die individuellen Faktoren richten. Zur Diskrepanz zwischen den Ergebnissen von Studien sei erwähnt, dass das auch von der Methodik der Studien abhängt.

## 4 Rechtliche Regelungen zu Gamecrime

In diesem Kapitel wird ein Überblick darüber verschafft, welche rechtlichen Regelungen es zu den Taten im Bereich des Gamecrime gibt. Welche Basis bietet die Convention on Cybercrime? Kann ein Videospiel tatsächlich ein Tatmittel sein und welche Taten des Ingamecrime und Outgamecrime sind durch die deutschen Gesetze erfasst?

### 4.1 Convention on Cybercrime

Das wohl bedeutendste internationale Abkommen für die Bekämpfung von Computerkriminalität ist die Convention on Cybercrime (CoC), auch Budapest-Konvention genannt. Verabschiedet wurde die Cybercrime-Konvention vom Europarat im Jahr 2001, um Cybercrime auch international effektiv zusammen bekämpfen zu können. Sie ist ein völkerrechtlicher Vertrag, bei dem sich alle unterzeichnenden Staaten dazu verpflichten, die Konvention zu ratifizieren. Seitdem haben 68 Staaten, auch Nichtmitgliedsstaaten des Europarats, die Konvention unterzeichnet, 65 davon haben sie bereits ratifiziert. Deutschland ratifizierte die CoC im März 2009, fast siebeneinhalb Jahre nach der Unterzeichnung. [36]

Die Artikel der CoC sind seit der Ratifizierung in ähnlicher Form in deutschen Gesetzestexten vorzufinden. Interessant ist die CoC deshalb, weil alle in der CoC beschriebenen Straftaten von den 65 Staaten in nationales Recht umgesetzt wurden. Diese Straftaten werden also nicht nur in Deutschland verfolgt, was die Ermittlung ausländischer Täter, sofern sie aus einem der Staaten der Vertragsparteien stammen, vereinfachen soll, da die Straftat auch dort von den Behörden verfolgt wird. In nachfolgender Tabelle werden die Artikel der CoC, welche Gamecrime betreffen, und deren Inhalt aufgeführt.

Artikel	Inhalt
Art. 2 CoC – Rechtswidriger Zugang	Vorsätzlicher unbefugter Zugang zu einem Computersystem (in Teilen und Ganzem) ist als Straftat zu beurteilen. Die Hürde, dass die Straftat unter Verletzung von Sicherheitsmaßnahmen, in der Absicht, Computerdaten zu erlangen, in anderer unredlicher Absicht oder in Zusammenhang mit einem Computersystem, das mit einem anderen Computersystem verbunden ist, begangen worden sein muss, kann von den Staaten festgesetzt werden.
Art. 3 CoC – Rechtswidriges Abfangen	Das mit technischen Hilfsmitteln bewirkte unbefugte Abfangen nicht-öffentlicher Computerdatenübermittlungen an ein Computersystem,

	aus einem Computersystem oder innerhalb eines Computersystems einschließlich elektromagnetischer Abstrahlungen aus einem Computersystem, das Träger solcher Computerdaten ist, ist bei Vorsatz als Straftat zu bewerten. Eine unredliche Absicht oder, dass die Tat in Zusammenhang mit einem Computersystem, das mit einem anderen Computersystem verbunden ist, steht, kann als Voraussetzung gelten.
Art. 4 CoC – Eingriff in die Daten	Das unbefugte Beschädigen, Löschen, Beeinträchtigen, Verändern oder Unterdrücken von Computerdaten ist, wenn vorsätzlich begangen, als Straftat festzuschreiben. Je nach Ansicht des Staates kann ein schwerer Schaden als Folge Voraussetzung für die Erfüllung des Straftatbestandes sein.
Art. 5 CoC – Eingriff in ein System	Die vorsätzliche unbefugte schwere Behinderung des Betriebs eines Computersystems durch Eingeben, Übermitteln, Beschädigen, Löschen, Beeinträchtigen, Verändern oder Unterdrücken von Computerdaten ist als Straftat zu sehen.
Art. 6 CoC – Missbrauch von Vorrichtungen	Zusammenfassend soll als Straftat geahndet werden, wenn Computerprogramme, Passwörter, Zugangscodes und Ähnliches hergestellt, beschafft, verbreitet oder besessen werden. Dies muss unbefugt und mit dem Vorsatz der Begehung einer der zuvor genannten Taten geschehen. Der Besitz kann, je nach Einschätzung der Vertragspartei, bis zu einer bestimmten Menge legal bleiben.
Art. 7 CoC – Computerbezogene Fälschung	Als Straftat zu bewerten ist das vorsätzliche und unbefugte zu unechten Daten führende Eingeben, Verändern, Löschen oder Unterdrücken von Computerdaten in der Absicht, dass diese Daten für rechtliche Zwecke so angesehen oder einer Handlung zugrunde gelegt werden, als wären sie echt. Dem Tatbestand kann die betrügerische oder ähnliche unredliche Absicht hinzugefügt werden.
Art. 8 CoC – Computerbezogener Betrug	Das unbefugte und vorsätzliche Beschädigen des Vermögens eines anderen durch Eingeben, Verändern, Löschen oder Unterdrücken von Computerdaten oder das Eingreifen in den Betrieb eines Computersystems ist als Straftat zu sanktionieren, sofern die betrügerische oder unredliche Absicht besteht sich oder einem Dritten dadurch einen wirtschaftlichen Vorteil zu verschaffen.
Art. 11 CoC – Versuch und Beihilfe oder Anstiftung	Die vorsätzliche Beihilfe oder Anstiftung zu einer dieser Taten ist ebenfalls als Straftat zu maßregeln. Ebenso ist der Versuch der hier aufgelisteten Taten, ausgenommen Artikel 2 und 6, zu sanktionieren.

**Tabelle 1: Die auf Gamecrime bezogenen Artikel der Cybercrime-Konvention**

Die Ähnlichkeiten zu den deutschen Gesetzestexten sind offensichtlich. Art. 2 CoC und Art. 3 CoC ähneln § 202a StGB (Ausspähen von Daten) und § 202b StGB (Abfangen von

Daten). Art. 4 CoC ist besonders erwähnenswert, da hier die Ratifizierung klar in § 303a StGB (Datenveränderung) zu erkennen ist. Wie in Art. 4 CoC beschrieben, ist es den Vertragsparteien überlassen, ob sie einen aus der Tathandlung resultierenden schweren Schaden als Voraussetzung für die Erfüllung des Straftatbestandes normieren. Dies wurde in Deutschland nicht umgesetzt. Daraus resultiert die weite Fassung des § 303a StGB, die auch später noch eine Rolle spielen wird. Art. 5 CoC findet sein Pendant in § 303b StGB, während Art. 6 CoC § 202c StGB (Vorbereiten des Ausspähens und Abfangens von Daten) entspricht. Art. 7 CoC war bereits vor der Ratifizierung durch § 269 StGB (Fälschung beweiserheblicher Daten) und § 270 StGB (Täuschung im Rechtsverkehr bei Datenverarbeitung) gedeckt. Ebenso verhält es sich mit § 263a StGB (Computerbetrug) der Art. 8 CoC ähnelt.

Über die bereits umfassenden Regelungen in der CoC hinaus gibt es noch ein Zusatzprotokoll über Computerkriminalität betreffend die Kriminalisierung mittels Computersystemen begangener Handlungen rassistischer und fremdenfeindlicher Art. Das Zusatzprotokoll von 2003 wurde allerdings nur von 45 Staaten unterzeichnet und von 32, darunter auch Deutschland, ratifiziert. [37]

## 4.2 Game als Tatmittel

Fraglich ist inwiefern ein Game tatsächlich ein Tatmittel sein kann. Sollte über den Chat eines Videospiele jemand erpresst werden oder ein Anschlag geplant werden, wäre das Videospiele dann ein Tatmittel?

§ 74 StGB regelt die Begriffe Tatprodukte, Tatmittel und Tatobjekte und deren Einziehung. Gemäß § 74 Abs. 1 StGB sind Tatmittel Gegenstände, die zur Begehung oder Vorbereitung einer Straftat gebraucht worden oder bestimmt gewesen sind. Während bei einigen Gegenständen unklar ist, ob sie ein Tatmittel sein können, so ist bei Straftaten, die über einen Computer stattfinden, der Computer und nicht die verwendete Software das Tatmittel im rechtlichen Sinne [38, Rn. 13]. Auch mobile Endgeräte oder Konsolen können dementsprechend Tatmittel sein.

Bei polizeilichen Statistiken wird das Internet als Tatmittel genannt [39, S. 156f.]. Ein einziehbares Tatmittel in Sinne des § 74 Abs. 1 StGB ist das Internet allerdings nicht. Maximal die betroffenen Serverfestplatten, über die die Kommunikation stattgefunden hat, wären ein Tatmittel, welches aber gemäß § 74 Abs. 3 S. 1 StGB nicht einziehbar wäre, da die Serverfestplatten dem Täter weder gehören noch zustehen.

Infolgedessen kann also vom Game als Tatmittel gesprochen werden. Im rein juristischen Sinne ist das Tatmittel allerdings das genutzte Endgerät. Unabhängig davon richtet sich die Strafbarkeit der verschiedenen Handlungen nach den jeweiligen Vorschriften des materiellen Strafrechts.

## 4.3 Rechtliche Regelungen zu Ingamecrime

Im Folgenden wird untersucht inwiefern einige typische Taten des Ingamecrime durch die deutschen Strafgesetze – auch unter Berücksichtigung einschlägiger Rechtsprechung – erfasst sind.

### 4.3.1 Beleidigung § 185 StGB

Eine in Videospiele häufig vorkommende Straftat sind Beleidigungen. Sowohl in gewalthaltigen Videospiele wie Counter-Strike: Global Offensive und Tom Clancy's Rainbow Six: Siege als auch in eher weniger gewalthaltigen Spielen wie League of Legends oder Rocket League sind Beleidigungen eine nicht abzustreitende Begleiterscheinung. Die eben exemplarisch genannten Spiele sind hier nicht zufällig gewählt, denn sie verbinden mehrere Aspekte. Dazu gehören einerseits der Mehrspielermodus, auf dem der Hauptfokus dieser Spiele liegt und die Tatsache, dass alle einen Textchat und teils auch einen Sprachchat anbieten, welcher die Kommunikation der Spieler untereinander ermöglicht. Gleichzeitig besitzen diese Spiele einen kompetitiven Charakter, was bedeutet, dass um Rangpunkte und Ligen gespielt wird und das (größtenteils) die Leistung des Teams insgesamt und nicht die des einzelnen Spielers für Niederlage und Sieg und somit den Verlust respektive Gewinn von Rangpunkten verantwortlich ist. Eben diese kompetitiven Elemente lassen, zynisch ausgedrückt, gewisse Beleidigungen zum guten Ton werden, denn wer nicht seine volle Leistung bringt, wird oftmals schnell zum Sündenbock. Dies soll nicht implizieren, dass es in nicht kompetitiven Multiplayergames zu keinen Beleidigungen kommt. Dennoch ist der Anteil dort – auch aus eigener Erfahrung – geringer.

Bei § 185 StGB handelt es um ein absolutes Antragsdelikt [40]. Beleidigungen werden also nur nach Eingang eines Strafantrags verfolgt. Sollte ein Strafantrag eingehen, gilt es neben der Täterermittlung auch zu klären, ob eine Beleidigung vorliegt und ob diese mittels einer Tötlichkeit begangen wurde. Da die Beleidigung auf einer Verletzung der Ehre eines Menschen abzielt, gelten grundsätzlich nur lebende (Einzel-) Personen als beleidigungsfähig [41, Rn. 6]. Ferner können aber auch Personengemeinschaften, Verbände sowie politische Körperschaften beleidigt werden [41, Rn. 7]. Eine Beleidigung liegt vor, wenn sich durch das Verhalten des Täters eine Kundgabe der Miss, Gering- oder Nichtachtung gegenüber dem Opfer zeigt und darin ein rechtswidriger Angriff auf die Ehre des Opfers zu sehen ist [41, Rn. 8]. Diese Kundgabe kann schriftlich, mündlich, symbolisch, bildlich, durch Gestik, schlüssige Handlungen oder Tötlichkeiten erfolgen [41, Rn. 8].

Für den Ort der Tat gilt gemäß § 9 Abs. 1 StGB, dass Beleidigungen, die online geschehen, dann in Deutschland passieren, wenn ein Zugang in Deutschland dazu möglich ist [41, Rn. 8]. Dies bedeutet, dass das deutsche Strafrecht gemäß §§ 3, 9 Abs. 1 StGB unter anderem auch greift, wenn ein Deutscher in einem Spiel, welches ausländische Server nutzt und von einem Ausländer aus dem Ausland heraus beleidigt wird. Auch die Erkennbarkeit des Betroffenen der Kundgabe ist in Spielen trotz des Usernames gegeben, da

keine namentliche Nennung notwendig ist. Die Beleidigung muss lediglich zuzuordnen sein.

Dennoch muss beachtet werden, dass in Fällen, in denen sich beide Personen gegenseitig beleidigen, gemäß § 199 StGB in der Regel keine Strafbarkeit erkannt wird.

Beleidigungen an oder durch einen Deutschen in Spielen sind somit strafbar und werden, da sie im Internet nicht mittels einer Tätlichkeit begangen werden können, mit einer Geldstrafe oder einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr geahndet.

Allerdings kommt es selbst bei einem gestellten Strafantrag selten zu einer Verurteilung. In der Mehrzahl der Fälle wird das Verfahren bereits durch die Staatsanwaltschaft eingestellt, besonders wenn international ermittelt werden müsste. [42]

Darüber hinaus sind auch Straftaten wie Volksverhetzung gemäß § 130 StGB und Bedrohung gemäß § 241 StGB in Videospielen über den Sprach- oder Textchat möglich.

### **4.3.2 Wegnahme von Items**

Um zu klären, ob die Wegnahme von Items in Spielen eine Straftat darstellt, kommen mehrere Paragraphen in Betracht. Je nach Vorgehensweise fällt ein Teilbereich der Wegnahme von Items auch unter Outgamecrime.

#### **4.3.2.1 Diebstahl § 242 StGB und Raub § 249 StGB**

In vielen Onlinespielen gibt es handelbare Items, also Gegenstände, die dem Spieler einen besonderen Nutzen oder graphische Anpassungen bieten und die auf einen anderen Charakter transferiert werden können. In der Regel tauschen Spieler diese Gegenstände untereinander oder verkaufen sie für die im Spiel verwendete Ingame-Währung. Erlangt werden diese Gegenstände entweder durch das bloße Spielen, den Kauf bei anderen Spielern oder Händlern im Spiel oder auch direkt für Echtgeld beim Spielebetreiber. Mittlerweile bieten viele Spielehersteller ihre Spiele auf Computerspiele-Vetriebsplattformen an. Die Größte davon ist Steam, welche zusätzlich die Möglichkeit bietet, dass Items für Echtgeld in einem dafür angebotenen Marktplatz zwischen den Nutzern gehandelt werden können. Über 100 Spiele unterstützen diese Form des Handelns bereits. Der Preis der Items beginnt bei 3 Cent, kann aber auch über tausend Euro betragen und hängt von der Beliebtheit der Items und des Spiels, sowie der Rarität des Gegenstandes ab. Klassisch definieren also Angebot und Nachfrage den Preis. Der Wert der Gegenstände lockt auch Betrüger an, welche sich die Items und auch Accounts anderer Spieler gegen die Spielregeln aneignen. Letztere Abgrenzung ist insofern wichtig, da es auch sogenannte PVP-Spiele gibt, in denen der Kampf gegen andere Spieler (und teils auch die Übernahme bestimmter Gegenstände beim Besiegen des anderen Spielers) Teil des Spielprinzips ist, wodurch die Tat nicht rechtswidrig wäre. Sollten innerhalb dieser Spielregeln Items weggenommen werden, so ist dies bezogen auf den Itemtransfer keine Straftat.



Je nach Spiel gibt es unterschiedliche Möglichkeiten Items zu entwenden. In vielen Spielen des Genres Massive Multiplayer Online Role Playing Game, meist nur MMORPG genannt, legen Spieler ein Item auf den Boden, um es einem anderen zu zeigen. Dieser besitzt oftmals die Möglichkeit das Item einzusammeln. Zudem gibt es in diesem Spielgenre oftmals auch Clanbanken oder Gildenbanken, in denen Spieler einer Gruppe Items gemeinsam auf einem Account oder in einer im Spiel dafür designten Bank sammeln können. Die Entnahme dieser Gegenstände muss aber einem festgelegten Nutzen oder der Zustimmung aller entsprechen. Auch hier kommt es immer wieder vor, dass Gegenstände ohne das Wissen der anderen entwendet werden. In beiden Fällen findet also ein Wegnehmen des Gegenstandes im nichtjuristischen Sinne statt.

§ 242 Abs. 1 StGB regelt den Diebstahl im strafrechtlichen Sinne als Wegnahme einer fremden beweglichen Sache in der Absicht sie sich oder einem Dritten rechtswidrig zuzueignen. Der Tatbestand untergliedert sich somit im Wesentlichen in zwei Tatbestandsmerkmale: Der Wegnahme auf Seiten des objektiven Tatbestands und der Zueignungsabsicht auf subjektiver Seite. § 242 StGB wird daher auch als Zueignungsdelikt eingestuft [43, Rn. 2]. In den oben genannten Fällen wird der subjektive Tatbestand als erfüllt angenommen, da das Item bei fehlender Zueignungsabsicht direkt zurückgegeben worden wäre. Um zu klären, ob eine Anwendung des § 242 StGB in solchen Fällen überhaupt möglich ist, ist zu überprüfen, ob ein geeignetes Tatobjekt vorliegt. Dazu müsste schließlich eine fremde bewegliche Sache weggenommen werden. Zwar erscheint der Gegenstand im Spiel als bewegliche und fremde Sache, allerdings ist dieser im physikalischen Sinne lediglich ein Datenbankeintrag in einem Server. Grundsätzlich gilt für den strafrechtlichen Begriff der Sache auch die Legaldefinition gemäß § 90 BGB. Sachen im Sinne des Gesetzes sind somit nur körperliche Gegenstände. Als körperlich gelten Gegenstände nur, wenn sie im Raum abgrenzbar sind [43, Rn. 25]. In der realen Welt sind die Server, beziehungsweise deren Festplatten, auf denen die Datenbankeinträge gespeichert sind, zwar räumlich abgrenzbar, allerdings findet keine Wegnahme dieser statt, solange nicht die Festplatten des Spielebetreibers entwendet werden. Somit gelten Items an sich nicht als körperliche Gegenstände, fallen daher nicht unter den Sachbegriff, wodurch der objektive Tatbestand nicht erfüllt wird. § 242 Abs. 1 StGB findet daher in einem solchen Szenario keine Anwendung.

Eine Sonderregelung wie in § 248c StGB (Entziehung elektrischer Energie), welche den Diebstahl von Strom regelt, der ebenfalls keine Sache ist, gibt es für virtuelle Gegenstände nicht. Auch für den Raub gemäß § 249 Abs. 1 StGB muss das entwendete Objekt eine Sache sein. Da das Item kein körperlicher Gegenstand ist, findet folglich selbst bei der Bedrohung des anderen Nutzers kein Raub statt.

#### **4.3.2.2 Datenveränderung § 303a StGB**

Da § 242 StGB für eine Wegnahme von Items nicht anwendbar ist, gilt es zu prüfen, ob eine Datenveränderung nach § 303a StGB stattfindet. Nach § 303a Abs. 1 StGB macht sich strafbar, wer rechtswidrig Daten löscht, unterdrückt, unbrauchbar macht oder verändert.

§ 202a Abs. 2 StGB definiert Daten als solche, die elektronisch, magnetisch oder sonst nicht unmittelbar wahrnehmbar gespeichert sind oder übermittelt werden. Unerheblich sind dabei der Schutz, die Art und der Wert der Daten [44, Rn. 8]. Für die Daten muss allerdings ein fremdes Nutzungsrecht der Daten bestehen [44, Rn. 8]. Da das Nutzungsrecht der Daten eines Onlinespiels bei dem Serverbetreiber liegt und nicht bei den Spielern, gilt dies als erfüllt. Ein Datenbankeintrag eines Servers des Spielbetreibers, in dem das Item gespeichert ist, fällt somit unter den Begriff der Daten. Eine Veränderung der Daten findet immer dann statt, wenn gespeicherte Daten inhaltlich umgestaltet werden und eine Funktionsbeeinträchtigung durch eine Bedeutungsveränderung der Daten in ihrem Informationsgehalt oder Aussagewert vorliegt [44, Rn. 15]. Die Veränderung ist unabhängig davon, ob eine Verschlechterung oder eine Verbesserung des Programms erfolgt [44, Rn. 15]. Die Veränderung umfasst die Teillöschung, das Hinzufügen fremder Daten und die Verknüpfung anderer Daten hinsichtlich ihrer Umsetzung [44, Rn. 15]. Bei dem Übertragen eines Items von einem Account zum anderen wird die Item-Identifikationsnummer auf einem Charakter abgezogen und einem anderen hinzugefügt. Sollte sich jemand gegen den Willen des Besitzers des Items und gegen die Spielregeln des Spielbetreibers ein fremdes Item aneignen, so findet eine rechtswidrige Veränderung von Daten in der Datenbank des Spielbetreibers statt. Folglich ist die Wegnahme eines virtuellen Gegenstandes in diesem Szenario eine Datenveränderung gemäß § 303a Abs. 1 StGB und kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden.

Eine weitere Möglichkeit unbefugt an die Items anderer Spieler zu kommen, ist die Accountdaten des Opfers mittels Schadsoftware zu stehlen und Items vom fremden Account auf den eigenen zu transferieren. Auch der Einsatz eines solchen Schadprogramms stellt bereits eine Datenveränderung gemäß § 303a Abs. 1 StGB dar, wenn Daten durch das Schadprogramm überschrieben werden [44, Rn. 15].

#### **4.3.3 Cheating**

Ursprünglich bestanden Cheats aus speziellen Tastenkombinationen, die die Entwickler zum Testen der Spiele genutzt haben [45]. Aufgrund der Programmierweise war es nicht unüblich, dass die Cheat-Codes auch nach Abschluss der Testphase im Spiel geblieben sind [45]. Solche Cheats wurden früher in Offline-Games verwendet und die Nutzung dieser war auch nicht von den Spieleentwicklern untersagt. Hierbei ist also keine strafrechtliche Relevanz gegeben. Anders verhält es sich im Hinblick auf die Entwicklung von Cheat-

Software für Online-Games, sowie die Anwendung dieser. Cheat-Software umschreibt dabei jegliche Software, die durch Manipulation des Spiels einen unfairen Vorteil für den Nutzer bieten soll. Das inkludiert unter anderem Farm-Bots (automatisches Sammeln von Ressourcen im Spiel ohne Zutun des Spielers), Wallhacks (Anzeige von Gegnern durch Wände hindurch) oder Aimbots (Automatisches Anvisieren von Gegnern).

Um gegen Cheating vorzugehen, beschloss Südkorea vor einigen Jahren das Entwickeln und das Verbreiten von Cheat-Software unter Strafe zu stellen [46]. Es droht dabei eine Strafe von umgerechnet bis zu 40.000 Euro oder fünf Jahren Freiheitsstrafe [46]. E-Sport besitzt in Südkorea einen deutlich höheren Stellenwert als in Deutschland. Dennoch stellt sich die Frage, ob solche Maßnahmen in Deutschland auch sinnvoll wären und ob Cheating in Deutschland nicht bereits verboten ist.

#### **4.3.3.1 Zustimmungspflichtige Handlungen § 69c UrhG**

Zunächst gilt es sich die Frage zu stellen, ob das Entwickeln und Verbreiten von Cheats verboten ist. Dabei ist zunächst das Urheberrechtsgesetz zu prüfen, da Cheat-Software zumindest in Amerika als Verstoß gegen das dortige Urheberrechtsgesetz [47] darstellt.

Grundsätzlich gelten Computerspiele genau wie andere Computerprogramme gemäß § 69a UrhG als urheberrechtlich geschützter Gegenstand. § 69c UrhG regelt weiterhin die zustimmungsbedürftigen Handlungen. Laut § 69c Nr. 2 UrhG hat der Rechtsinhaber das ausschließliche Recht, die Übersetzung, die Bearbeitung, das Arrangement und andere Umarbeitungen eines Computerprogramms sowie die Vervielfältigung der erzielten Ergebnisse vorzunehmen oder zu gestalten. Die Rechte derjenigen, die das Programm bearbeiten, bleiben unberührt. Rechtsinhaber ist dabei primär der Urheber und eventuell der Arbeitgeber. Bei einem Werk mehrerer Personen, sind diese Miturheber [48, Rn. 3]. Um Cheat-Software hier einordnen zu können, muss der Begriff Umarbeitung genauer betrachtet werden. Bearbeitung und sonstige Umarbeitungen meint in der Regel die Ergänzung des Quellcodes oder Objektcodes oder der Kommentarzeilen eines Programms beispielsweise zur Fehlerbehebung [48, Rn. 21]. Weiterhin fallen auch sonstige Upgrades, Updates und tendenziell auch die Wegnahme von Funktionen unter den Begriff der Bearbeitung [48, Rn. 21].

Customizing soll hingegen nicht unter das Bearbeiten oder Umarbeiten des Computerprogramms fallen, solange kein Eingriff in die Programmsubstanz erfolgt, welcher für eine Umarbeitung erforderlich sein soll [48, Rn. 22].

Anderer Auffassung war das Oberlandesgericht Hamburg im Jahr 2012, welches entschied, dass für eine Verletzungshandlung des Urheberrechts bereits eine Umarbeitung im Arbeitsspeicher reicht. Ein Eingriff in die Programmsubstanz sei nicht erforderlich, wenn die Computerspiele nicht zur individuellen Anpassung an Kundenwünsche vorgesehen sind. Durch die weite Auslegung des Begriffs Umarbeitung zeige sich auch, dass be-

reits die Herstellung der Umarbeitung und nicht erst ihre Verwertung eine Urheberrechtsverletzung darstellt. [49]

Dementsprechend kann je nach Auffassung des Gerichts und den Umständen im Einzelfall das Cheating und die Entwicklung und Verbreitung solcher Cheats eine Urheberrechtsverletzung darstellen. So kann es zivilrechtlich zu Unterlassungsklagen und Schadenersatzforderungen sowie Abmahnungen kommen. Ob das auch auf den Nutzer der Cheat-Software übertragen werden kann, ist umstritten [50] und eher unwahrscheinlich.

Auch wenn die deutsche Rechtsprechung bei der Entwicklung und Verbreitung von Cheat-Software überwiegend keine Urheberrechtsverletzungen erkennt, so können deutsche Firmen, die solche Software entwickeln, trotzdem nach amerikanischem Recht verklagt werden. Davon war bereits das deutsche Softwareentwicklerstudio Bossland, welches für seine Bot-Programme in Spielen wie World of Warcraft bekannt ist, betroffen. Mit der Software konnten automatisch Ressourcen im Spiel gesammelt werden. In Kalifornien wurde Bossland von der Firma Blizzard wegen Urheberrechtsverstößen zur Zahlung von 8,74 Millionen Dollar verklagt [51]. Da Bossland aber wohl über keine Vermögenswerte in den Vereinigten Staaten von Amerika verfügt, wurde versucht das Urteil in Deutschland zu vollstrecken [51]. Das lehnte das Landgericht Leipzig allerdings aufgrund der unverhältnismäßig hohen Schadensersatzforderung ab, da diese nicht mit dem deutschen Schadensersatzsystem vereinbar sei [51]. Die Untersagung der Entwicklung und des Vertriebs der Bot-Software wurde bereits durch den Bundesgerichtshof bestätigt [52]. Der Bundesgerichtshof erkannte den markenrechtsverletzenden und wettbewerbswidrigen Vertrieb als gegeben an. Schadensersatz wurde aber nicht zugesprochen [53].

#### **4.3.3.2 Betrug § 263 StGB und Computerbetrug § 263a StGB**

Für den Nutzer der Cheat-Software stellt sich vor allem die Frage, ob er sich des Computerbetrugs strafbar macht. So heißt es im Wortlaut des § 263a Abs. 1 StGB:

Wer in der Absicht, sich oder einem Dritten einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, das Vermögen eines anderen dadurch beschädigt, dass er das Ergebnis eines Datenverarbeitungsvorgangs durch unrichtige Gestaltung des Programms, durch Verwendung unrichtiger oder unvollständiger Daten, durch unbefugte Verwendung von Daten oder sonst durch unbefugte Einwirkung auf den Ablauf beeinflusst, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

Somit kann festgestellt werden, dass Cheating kein Computerbetrug sein kann, wenn kein Vermögensschaden eintritt. Denn das zu schützende Rechtsgut ist hier das Vermögen [54, Rn. 1]. Besonders im E-Sport, in dem um Preisgelder in Millionenhöhen gespielt wird, wäre dies aber gegeben. Wer hier Cheat-Software verwendet, um ein Spiel oder den Wettbewerb für sich zu entscheiden, zielt auch darauf ab sich (und eventuell seinen Teamkameraden) einen Vermögensvorteil zu verschaffen, indem er das Preisgeld gewinnt. Ein Vermögensschaden entsteht zwar nicht dem Veranstalter des Wettbewerbs, da

das Preisgeld sowieso an ein Team ausgezahlt worden wäre. Dem gegnerischen Spieler oder Team hingegen entsteht dann ein Vermögensschaden, wenn sie ansonsten das Preisgeld gewonnen hätten.

Weitergehend muss der Täter gemäß § 263a Abs. 1 StGB das Ergebnis eines Datenverarbeitungsvorgangs beeinflussen. Ein Datenverarbeitungsvorgang findet dann statt, wenn Arbeitsergebnisse durch die Aufnahme von Daten und durch ihre Verknüpfung nach Programmen erzielt werden [54, Rn. 13]. Bei einem Onlinespiel werden vom Spielserver die eingegebenen Daten (Handlungen wie Positionsveränderung des Charakters) der Spieler an

den Server übermittelt. Dort werden diese Daten dann verarbeitet. Eine Beeinflussung findet durch die eigene Eingabe der Daten statt, welche wegen der Cheat-Software anders ausfällt als normal. Die Einwirkung fällt dabei unter die Variante der sonstigen Einwirkung auf den Ablauf, § 263a Abs. 1 Var. 4 StGB. Da die Spieleentwickler das Verwenden von Cheat-Software zumeist untersagen und der Täter somit gegen den Willen des Spieleentwicklers handelt, würde der Täter auch unbefugt handeln. Die Strafbarkeit setzt ein vorsätzliches Handeln, zumindest aber einen bedingten Vorsatz voraus [54, Rn. 110]. Fraglich ist jedoch, ob der Täter durch die Manipulation einen Vermögensvorteil als unmittelbare Folge erreichen wollte. Denn § 263a Abs. 1 StGB verlangt Absicht hinsichtlich des Vermögensvorteils. Sollte es dem Täter lediglich um den Sieg im Spiel an sich gegangen sein, aber primär kein Vermögensvorteil angestrebt worden sein, so ist es zu hinterfragen, ob der Vermögensvorteil als Motiv impliziert werden kann oder nicht.

Daraus ergibt sich, dass das Verwenden von Cheat-Software durchaus eine Straftat darstellen kann, wenn ein Vermögensvorteil für den Anwender, beispielsweise im Rahmen eines Turniers mit Preisgeldern, erstrebt wird. Als Konsequenz droht eine Geldstrafe oder eine Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren.

Wenn der Zusammenhang zwischen der Beeinflussung des Ergebnisses des Datenverarbeitungsvorgangs (Sieg durch Verwendung von Cheat-Software) und dem Vermögensschaden (Ausbleiben des Preisgeldes beim eigentlichen Gewinner) nicht als unmittelbarer Zusammenhang angesehen wird (zum Beispiel weil die Überweisung des Preisgeldes nicht automatisch, sondern durch einen Mitarbeiter des Turnierbetreibers stattfindet), so käme statt des Computerbetrugs der Betrug nach § 263 Abs. 1 StGB in der Variante des Dreieckbetrugs in Betracht. Denn mit der Teilnahme am Turnier ist eine konkludente Erklärung zu sehen, entsprechend der Spielregeln keine Cheat-Software zu verwenden. Auch hier drohen gemäß § 263 Abs. 1 StGB eine Geldstrafe oder eine Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren.

Eine Erfüllung des Straftatbestandes nach § 263a Abs. 3 StGB für den Entwickler oder Verbreiter der Cheat-Software ist nicht gegeben, da der Zweck des Programms in der Regel nur die Manipulation des Spiels ist, nicht aber eine Vermögensveränderung in diesem Zusammenhang.

#### **4.3.3.3 Datenveränderung § 303a StGB**

Eine strafbare Datenveränderung gemäß § 303a Abs. 1 StGB findet hingegen nicht statt. Im Gegensatz zur oben beschriebenen Wegnahme von Items findet hier das Verändern der Daten nicht rechtswidrig statt. Die an den Daten übermittelten Server würden, wenn auch eventuell mit anderen Folgen für das Spielgeschehen, auch ohne Cheat-Software übermittelt werden. Die Datenveränderung auf dem Spielserver ist dabei Teil der Funktionsweise des Spiels. Die Veränderung, die beispielsweise durch einen Wallhack ausgelöst wird, findet auf dem eigenen Rechner statt, wodurch kein fremdes Recht verletzt wird.

### **4.4 Rechtliche Regelungen zu Outgamecrime**

Im folgenden Kapitel werden das Beschaffen von Accountdaten anderer außerhalb des Spiels sowie andere Straftaten, welche ab und an mit Computerspielen in Verbindung gebracht werden, untersucht.

#### **4.4.1 Wegnahme von Items oder Accounts**

Bereits in 4.3.2 wurde untersucht, welche Straftaten bei der Wegnahme von Items begangen werden können. Straftaten sind aber auch außerhalb des Videospieles möglich, wenn Items oder ein Account entwendet werden.

##### **4.4.1.1 Ausspähen von Daten § 202a StGB**

Im angenommenen Fall, dass Accountdaten vom Täter beschafft werden, um Items oder den Account zu stehlen, gilt es auch § 202a StGB zu prüfen.

So gilt gemäß § 202a Abs. 1 StGB, dass wer unbefugt sich oder einem anderen Zugang zu Daten, die nicht für ihn bestimmt und die gegen unberechtigten Zugang besonders gesichert sind, unter Überwindung der Zugangssicherung verschafft, mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft wird. Für die Daten gilt gemäß § 202a Abs. 2 StGB, wie bei § 303a StGB, dass sie elektronisch, magnetisch oder sonst nicht unmittelbar wahrnehmbar gespeichert sind oder übermittelt werden.

Besonders ist, dass seit der Gesetzesänderung im Jahr 2007 bereits das unbefugte Verschaffen des Zugangs zu den Daten als tatbestandsmäßige Handlung gilt [55; 56, Rn. 11]. Das Gesetz wurde dahingehend geändert, um bereits den Einsatz von Trojanern, Phishing-Attacken und Ähnlichem unter Strafe zu stellen, selbst wenn es noch zu keinem Datendiebstahl gekommen ist [56, Rn. 11]. Weiter wird präzisiert, dass der Tatbestand nur dann erfüllt ist, wenn die Daten nicht für den Täter bestimmt sind. Nach geltender Rechtsprechung ist die Entscheidung, für wen welche Daten bestimmt sind, abhängig von dem Verfügungsberechtigten.

Wer verfügungsberechtigt ist, unterscheidet sich danach, ob die Daten, zu denen der Zugang verschafft wurde, gespeichert oder übermittelt wurden. Verfügungsberechtigt ist wer für die Sammlung und Speicherung der gespeicherten Daten verantwortlich ist oder auf wessen Veranlassung die Speicherung erfolgt ist [56, Rn. 21]. Für übermittelte Daten ist verfügungsberechtigt, wer die Daten versendet hat und ab dem Empfang der Daten auch der Empfänger [56, Rn. 12].

Für die Anwendung des Gesetzes ist auch von Bedeutung, was unter dem besonders gesicherten Zugang der Daten zu verstehen ist. Der Begriff Zugang ist weit zu verstehen und umfasst sowohl alle technischen als auch physischen Einwirkungsmöglichkeiten auf Datenspeicher jeglicher Art, sowie auf die Datenübertragungsleitungen, Datenübertragungsgeräte, den physischen Zugang zu Datenverarbeitungssystemen und deren Sicherheitsbereichen [56, Rn. 37]. Als besonders gesichert werden Daten dann verstanden, wenn eine Sicherung vorhanden ist, deren Zweck es ist, den Zugang Unbefugter zu den Daten zu verhindern oder erheblich zu erschweren [56, Rn. 39]. Darunter fallen beispielsweise keine Videokameras, welche zur Aufklärung im Nachhinein dienen, sondern nur präventive Schutzmaßnahmen [56, Rn. 39]. Unter präventive Schutzmaßnahmen fallen unter anderem biometrische Erkennungsmaßnahmen [56, Rn. 44], Verschlüsselungen [56, Rn. 50] oder auch bestimmte bauliche Maßnahmen [56, Rn. 41]. Passwörter gelten allgemein auch als besondere Sicherung [56, Rn. 46]. Ausgenommen sind davon allerdings Passwörter, die umgangen werden können, nicht individualisiert wurden und solche, die in der Nähe des Gerätes, auf dem die Passwortabfrage stattfindet, niedergeschrieben wurden [56, Rn. 46]. Beim Knacken von Passwörtern versucht der Angreifer oftmals das Passwort zu erraten, besonders, wenn sich Angreifer und Opfer kennen. Andere unsichere Passwörter, die aus simplen Wörtern oder Wortkombinationen bestehen, können beispielsweise mit einem Wörterbuchangriff geknackt werden, zu kurze Passwörter ohne Sonderzeichen mit einem Brute-Force-Angriff. Auch solche schwachen Passwörter gelten aber unter den soeben genannten Voraussetzungen als besondere Sicherung des Zugangs [56, Rn. 46]. Das Tatbestandsmerkmal gilt allerdings erst als erfüllt, wenn der Zugang verschafft worden ist. Sollte der Angriff fehlschlagen, so bleibt der Tatbestand des § 202a Abs. 1 StGB unerfüllt, da die Überwindung der Zugangssicherung nicht stattgefunden hat. Der Versuch des § 202a Abs. 1 StGB ist mangels expliziter Anordnung der Versuchsstrafbarkeit straflos, §§ 23 Abs. 1, 12 Abs. 2 StGB.

Sollte der Angriff erfolgreich sein und sei es nur mit der Absicht, um aufzuzeigen, dass eine Sicherheitslücke besteht, so gilt das Tatbestandsmerkmal der Überwindung der Zugangssicherung als erfüllt. Die Verwendung der Daten, zu denen der Zugang verschafft wurde, beziehungsweise die Motivation dazu, ist nicht relevant [56, Rn. 80]. Der Vorsatz muss sich lediglich auf die Überwindung der Zugangssicherung beziehen [56, Rn. 80].

Gesondert betrachtet werden muss der Umstand, wenn der Täter die Accountdaten durch Phishing erhält. Bei dieser Vorgehensweise wird das Opfer durch Täuschung, meist mittels E-Mails oder Webseiten, dazu gebracht dem Täter seine Benutzerkennung und sein Passwort zu übermitteln. Das Opfer glaubt dabei mit jemanden zu kommunizieren, den er

für vertrauenswürdig hält. Da das Opfer die Daten zwar unter Täuschung, aber dennoch freiwillig übermittelt, kann bezweifelt werden, ob dies eine Überwindung der Zugangssicherung ist, da die Zugangssicherung nach der Weitergabe der Zugangsdaten keinen besonderen Schutz gegenüber dem Täter mehr bietet [56, Rn. 64]. Je nach Auslegung kann aber auch der Phishing-Angriff als die Überwindung der Zugangssicherung angesehen werden, welche bis dahin noch bestand [57].

Demzufolge machen sich Täter, die sich die Zugangsdaten eines anderen Nutzers beschaffen und dann den Account oder Items des Accounts wegnehmen, bereits ab dem Moment der Überwindung der Zugangssicherung, also dem Beschaffen der Nutzerkennung und des Passwortes, gemäß § 202a Abs. 1 StGB strafbar. Ob es dann tatsächlich zur Wegnahme von Item und Account kommt ist davon unabhängig. Ein solches Vergehen wird mit Geldstrafe oder einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren sanktioniert. Straffrei bleibt der Täter nur, wenn die Zugangsdaten nicht personalisiert oder für den Täter leicht zugänglich notiert wurden. Eine Strafbarkeit nach § 202a Abs. 1 StGB durch Phishing ist zwar umstritten, aber zu bejahen.

#### **4.4.1.2 Abfangen von Daten § 202b StGB**

Ähnlich der Regelung zu § 202a StGB verhält sich das Abfangen von Daten gemäß § 202b StGB. So wird bestraft, wer unbefugt sich oder einem anderen unter Anwendung von technischen Mitteln nicht für ihn bestimmte Daten aus einer nichtöffentlichen Datenübermittlung oder aus elektromagnetischer Abstrahlung einer Datenverarbeitungsanlage verschafft.

Hinsichtlich des Datenbegriffs verweist § 202b StGB auf die Definition des § 202a Abs. 2 StGB. Der Begriff der nicht für ihn bestimmten Daten ist dabei derselbe wie in § 202a Abs. 1 StGB. Diese Entscheidung, für wen welche Daten bestimmt sind, ist, wie im vorigen Kapitel beschrieben, vom Willen des Verfügungsberechtigten abhängig.

Das Abfangen der Daten kann entweder bei einer nichtöffentlichen Datenübermittlung oder einer elektromagnetischen Abstrahlung stattfinden. Das Tatbestandsmerkmal nicht-öffentlich schränkt dabei lediglich die Art der Übertragungsmöglichkeiten ein. Die Daten hingegen können auch öffentlicher Art sein. Als öffentlich werden Datenübertragungen angesehen, die beispielsweise so viele Adressanten haben, dass dieser Personenkreis als nicht mehr überschaubar gilt oder die Datenübermittlung frei verfügbar stattfindet [58, Rn. 10]. Kommunikation ist somit grundsätzlich nichtöffentlich [59, S. 7]. Unter Datenübermittlung (öffentlich und nichtöffentlich) versteht man, das Übertragen von Daten per Telefon, E-Mail, Messengerdienste etc [58, Rn. 9]. Ob es sich um eine kabellose oder kabelgebundene Übertragung handelt ist irrelevant [58, Rn. 9]. Für unverschlüsselte WLAN-Netze gilt, dass Datenverkehr in diesen Netzen im Regelfall auch eine nichtöffentliche Datenübertragung ist. Je nach Auffassung des Gerichts und der Umstände können im Einzelfall bestimmte Daten in einem unverschlüsselten WLAN aber auch als öffentlich gelten [58, Rn. 11; 60; 61].



Während § 202b StGB explizit nur das Abfangen während der Übermittlung der Daten unter Strafe stellt, so fordert er keine Übermittlung für die Variante der elektromagnetischen Abstrahlung. Elektromagnetische Abstrahlung findet unter anderem bei Monitoren und Computern statt [58, Rn. 12]. Die Regelung soll gespeicherte und rechnerintern verarbeitete Daten schützen [58, Rn. 13].

Für die Tathandlung gilt, im Gegensatz zu § 202a Abs. 1 StGB, dass ein reiner Zugang zu den Daten keine Tathandlung ist. Das tatsächliche Verschaffen der Daten steht im Vordergrund und unterteilt sich in Inbesitznahme und Möglichkeit zur Kenntnisnahme [62]. Die Inbesitznahme von Daten kann durch Kopieren oder anderweitiges Aufzeichnen der Daten erfolgen [58, Rn. 16]. Die Kenntnisnahme findet beispielsweise durch das Ablesen der Daten von einem Monitor statt. Dies reicht auch daher aus, da die Daten zur Anzeige am Monitor zuvor in den Arbeitsspeicher geladen wurden [61] und somit eine Inbesitznahme vorliegt. Der Tatbestand erfordert zudem, dass das Verschaffen unter Anwendung technischer Hilfsmittel durchgeführt werden muss. Zwar soll dadurch eine Überkriminalisierung vermieden werden, allerdings ist das Abfangen von Daten aus einer Datenübermittlung beziehungsweise einer elektromagnetischen Abstrahlung ohne technische Hilfsmittel kaum möglich [58, Rn. 18]. Zu technischen Hilfsmitteln gehören logischerweise Spionagetools beziehungsweise Netzwerkanalysertools, wie Sniffer, aber auch Passwörter und Codes [58, Rn. 18].

Für die Erfüllung der Strafbarkeit ist weiterhin ein vorsätzliches Handeln notwendig. Der Vorsatz erstreckt sich aber nur auf das Verschaffen der nicht für ihn bestimmten Daten sowie auf die dadurch erlangte Möglichkeit zur Kenntnisnahme, nicht aber auf die Kenntnisnahme selbst. [58, Rn. 22; 62]

Dementsprechend ergibt sich, dass bei Accountdiebstahl und der Wegnahme von Items, je nach Art des Erlangens dieser, auch der Tatbestand des § 202b StGB erfüllt sein kann. Sollte der Täter eines der eben beschriebenen Merkmale erfüllt haben, um an die Nutzerkennung und das Passwort seines Opfers zu gelangen, so kann er mit Geldstrafe oder einer Freiheitsstrafe von bis zu 2 Jahren bestraft werden. Dies ist aufgrund der Subsidiaritätsklausel allerdings nicht der Fall, wenn bereits andere Gesetze die Tat mit schwerer Strafe bedrohen.

#### **4.4.1.3 Vorbreiten des Ausspähens und Abfangens von Daten § 202c StGB**

Anzumerken gilt weiterhin, dass in § 202a StGB und § 202b StGB der Versuch zwar nicht gemäß dieser Paragraphen strafbar ist. Allerdings ist die Vorbereitung des Ausspähens und Abfangens von Daten gemäß § 202c StGB strafbar. Ohne hier tief einzusteigen, soll nur erwähnt werden, dass dadurch auch beim Versuch einer Tat nach § 202a StGB und § 202b StGB eine Straftat nach § 202c Abs. 1 StGB je nach Vorbereitung möglich ist. Allerdings würde sich in diesem Fall keine Wegnahme von Item oder Account ereignen.

#### 4.4.2 Weitere Regelungen zu Outgamecrime

Auf Outgamecrime lässt sich theoretisch jede Straftat beziehen, die in Videospielen insbesondere in Zusammenhang mit Gewalt dargestellt wird. In folgender Tabelle 2 werden nun einige Straftaten in ihren Tatbestand und ihre Rechtsfolge aufgeschlüsselt, in denen ein Zusammenhang mit Videospielen wie Grand Theft Auto bestehen könnte, sofern Videospiele tatsächlich einen starken negativen Einfluss auf den Rezipienten haben.

Paragraph	Objektiver Tatbestand	Subjektiver Tatbestand	Rechtsfolge
§ 211 StGB - Mord	Tötung eines Menschen unter Erfüllung eines Mordmerkmals.  Tatbezogene Mordmerkmale: Heimtückische Tötung, grausame Tötung, Tötung mit gemeingefährlichen Mitteln	(Bedingter) Vorsatz  Täterbedingte Mordmerkmale: Tötung aus Mordlust, zur Befriedigung des Geschlechtstriebes, aus Habgier oder sonstigen niedrigen Beweggründen. Tötung zur Ermöglichung oder Verdeckung einer anderen Straftat	Lebenslange Freiheitsstrafe
§ 212 Abs. 1 StGB - Totschlag	Tötung eines Menschen, welche nicht durch § 211 StGB gedeckt ist	Vorsatz, bedingter Tötungsvorsatz	Freiheitsstrafe nicht unter fünf Jahren
§ 223 Abs. 1 StGB - Körperverletzung	Körperliche Misshandlung oder Gesundheitsschädigung einer anderen Person	Mindestens bedingter Vorsatz	Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder Geldstrafe
§ 224 Abs. 1 StGB - Gefährliche Körperverletzung	Körperliche Misshandlung oder Gesundheitsschädigung einer anderen Person 1. durch Beibringung von Gift oder anderen gesundheitsschädlichen Stoffen, 2. mittels einer Waffe oder eines anderen gefährlichen Werkzeugs, 3. mittels eines hinterlistigen Überfalls, 4. mit einem anderen Beteiligten gemeinschaftlich	Mindestens bedingter Vorsatz	Freiheitsstrafe von sechs Monaten bis zu zehn Jahren, in minder schweren Fällen Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren

	oder 5. mittels einer das Leben gefährdenden Behandlung		
§ 231 Abs. 1 StGB - Beteiligung an einer Schlägerei	Beteiligung an einer Schlägerei oder an einem von mehreren verübten Angriff (Objektive Bedingung der Strafbarkeit: Tod eines Menschen oder schwere Körperverletzung als Folge)	Mindestens be- dingter Vorsatz	Freiheitsstrafe bis zu drei Jah- ren oder Geld- strafe
§ 242 Abs. 1 StGB - Diebstahl	Wegnahme einer fremden beweglichen Sache	Mindestens be- dingter Vorsatz, Zueignungsabsicht	Freiheitsstrafe bis zu fünf Jah- ren oder Geld- strafe
§ 249 Abs. 1 StGB - Raub	Wegnahme einer fremden beweglichen Sache mit Gewalt gegen eine Person oder unter Anwendung von Drohungen mit gegenwär- tiger Gefahr für Leib oder Leben	Mindestens be- dingter Vorsatz, Zueignungsabsicht	Freiheitsstrafe nicht unter ei- nem Jahr
§ 303 Abs. 1 StGB - Sachbeschädigung	Beschädigung oder Zerstö- rung einer fremden Sache	Mindestens be- dingter Vorsatz	Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder Geldstrafe
§ 315d Abs. 1 StGB – Verbotene Kraft- fahrzeugrennen	1. Ausrichten oder Durch- führen eines nicht erlaub- ten Kraftfahrzeugrennens im Straßenverkehr oder 2. Teilnahme als Kraftfahr- zeugführer an einem nicht erlaubten Kraftfahrzeug- rennen im Straßenverkehr oder 3. Grob verkehrswidrige und rücksichtlose Fortbe- wegung im Straßenverkehr als Kraftfahrzeugführer mit nicht angepasster Ge- schwindigkeit mit dem Ziel eine höchstmögliche Ge- schwindigkeit zu erreichen	Mindestens be- dingter Vorsatz, für Nr. 3: Rück- sichtslosigkeit und Absicht des Errei- chens einer höchstmöglichen Geschwindigkeit	Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder Geldstrafe

**Tabelle 2: Übersicht einer Auswahl einiger Straftaten die mit Outgamecrime in Verbindung gebracht werden können**

## 4.5 Beurteilung der rechtlichen Regelungen

Bei Betrachtung der Rechtslage im Gesamten lässt sich feststellen, dass Straftaten des Outgamecrime ausreichend sanktioniert werden. Aufgrund des geringen Bezuges auf die Videospiele, die man als Einflussfaktor auf die Psyche oder teils als Motiv sehen kann sind keine spezifischen Regelungen erforderlich. Auch gamifizierte Elemente während der Tat nehmen keinen Einfluss auf die Bewertung an sich. Eine strengere Sanktionierung aufgrund der Annahme, dass die Tat mit Computerspielen in Zusammenhang stehen könnte, ist ebenfalls nicht nötig und wäre auch nicht gerechtfertigt.

Die Situation bei Ingamecrime ist anders zu bewerten. Da die Gesetze hierfür nicht konkret vorgesehen worden sind, ist zum Teil unklar, welches Verhalten strafbar ist. Klar ist zwar, dass Straftaten wie Beleidigung oder Volksverhetzung genauso strafbar sind, wenn sie in dem Chat eines Videospieles getätigt werden, wie anderswo. Dennoch kommt es hier selten zu Anzeigen oder Verfolgungen sowie Verurteilungen der Straftaten. Hierbei könnte die Einführung eines Gesetzes ähnlich der Novelle zur besseren Bekämpfung des Rechtsextremismus und der Hasskriminalität durch Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes helfen. Diese wurde am 18. Juni 2020 beschlossen [63]. Unter anderem wurde erlassen, dass Betreiber großer sozialer Netzwerke dazu verpflichtet werden, Inhalte wie Morddrohungen oder volksverhetzende Äußerungen zu melden [64]. Dadurch soll eine bessere Verfolgung von Straftaten im Internet gewährleistet werden [64]. Derartige Maßnahmen könnten auch gegenüber der Spielebetreiber eingeführt werden. Dabei muss beachtet werden, dass dies wahrscheinlich zu einem erheblichen Arbeitsaufwand für die Strafverfolgungsbehörden und Gerichte führen würde.

Ein Bestreben des friedlicheren Miteinanders und der Einhaltung der Gesetze im Internet seitens der Regierung ist schließlich zu erkennen. Aufgrund des teils allgemein aggressiven verbalen Umgangs in vielen Onlinespielen wäre noch zu klären, ob hier ein Interesse an der Verfolgung einfacher Beleidigungen besteht. Viele Spiele weisen bereits ein automatisiertes Filtersystem für beleidigende Inhalte auf. Eine Erweiterung dieser, verbunden mit einem Meldesystem könnte verpflichtend eingeführt werden.

Mit Hinblick auf Handlungen wie der Nutzung von Cheat-Software oder der Wegnahme von Items wäre eine rechtliche Klarstellung wünschenswert. Hierbei sollte geklärt werden, ob der Staat ein Interesse an der Verfolgung dieser Taten hat. In diesem Zuge sollten dann die Gesetze angepasst werden. Insbesondere der Vorschrift des § 303a StGB bedarf der Konkretisierung. Zwar ist dieser bewusst weit gefasst, um auch noch nicht bekannte Methoden der Datenveränderung zu sanktionieren. Allerdings könnte die in Art. 4 CoC vorgeschlagene Möglichkeit des Tatbestandsmerkmals des schweren Schadens eine sinnvolle Lösung sein, um eine Überkriminalisierung zu verhindern, insbesondere falls kein Verlangen besteht, Taten wie die gegen die Spielregeln verstoßende Wegnahme von Items in Computerspielen zu bestrafen. Bezüglich des Cheatings könnten zumindest im Profibereich Regelungen ähnlich dem Anti-Doping-Gesetz gefunden werden. § 1 AntiDopG definiert den Zweck des Gesetzes als der Bekämpfung des Einsatzes von Do-

pingmitteln und Dopingmethoden im Sport dienend, um die Gesundheit der Sportlerinnen und Sportler zu schützen, die Fairness und Chancengleichheit bei Sportwettbewerben zu sichern und damit zur Erhaltung der Integrität des Sports beizutragen. Zwar bietet Cheating nicht die Gefahr gesundheitlicher Konsequenzen, allerdings wird klar gegen die Fairness und die Chancengleichheit verstoßen. Auch der E-Sport sollte diesbezüglich auch seitens des Gesetzgebers geschützt werden.

Aktuell ist die Wegnahme von Items sowie teilweise das Cheating in Videospiele nur strafbar, wenn die Herangehensweise der Durchführung (Phising etc.) an sich strafbar ist oder wenn eine zufällige Überschneidung mit anderen zu sanktionierenden Handlungsweisen besteht.

## 5 Gamecrime - „Panikmache“ oder tatsächliche Gefahr

Im folgenden Kapitel soll geklärt werden, welchen Einfluss die Medien und die Politik bei der Debatte um Gamecrime haben. Welche Wechselwirkung besteht zwischen Politik und Medien in Bezug auf gewalthaltige Videospiele und warum findet ein Großteil der Berichterstattung zu gewalthaltigen Videospiele zur gleichen Zeit statt? Fokussiert wird dabei auf Outgamecrime, da zu Ingamecrime, abgesehen von Rechtszeitschriften, bisher keine flächendeckende Berichterstattung erfolgt.

### 5.1 Darstellung der Berichterstattung über gewalthaltige Videospiele und deren Folgen in den Medien

#### 5.1.1 Die Killerspieldebatte

Begonnen hat die Debatte über den Einfluss gewalthaltiger Computerspiele bereits vor den ersten Schulamokläufen vor 45 Jahren, als der amerikanische Entwickler Exidy 1976 das Spiel Death Race veröffentlichte. Das Spiel bestand aus heutiger Sicht nur aus sehr wenigen Pixeln und stellt in 2D-Optik ein Auto dar, mit dem der Spieler Gremlins überfahren sollte. Da die Gremlins nur als Strichmännchen wiedergegeben wurden und das Spiel ursprünglich übersetzt Fußgänger heißen sollte, führte dies zum Diskurs darüber, ob ein solches Spiel dazu animieren würde auch im echten Leben Passanten zu überfahren. Die Reaktionen in der amerikanischen Bevölkerung waren so heftig, dass Spielautomaten sogar verbrannt wurden und die Entwicklung eingestellt wurde.

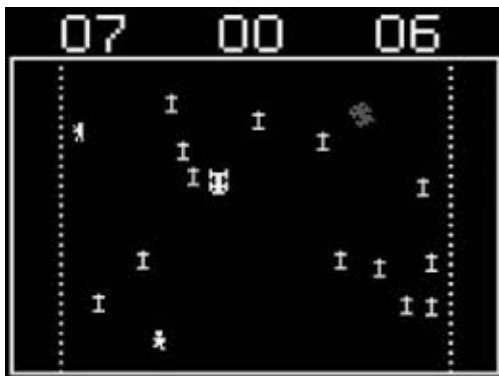
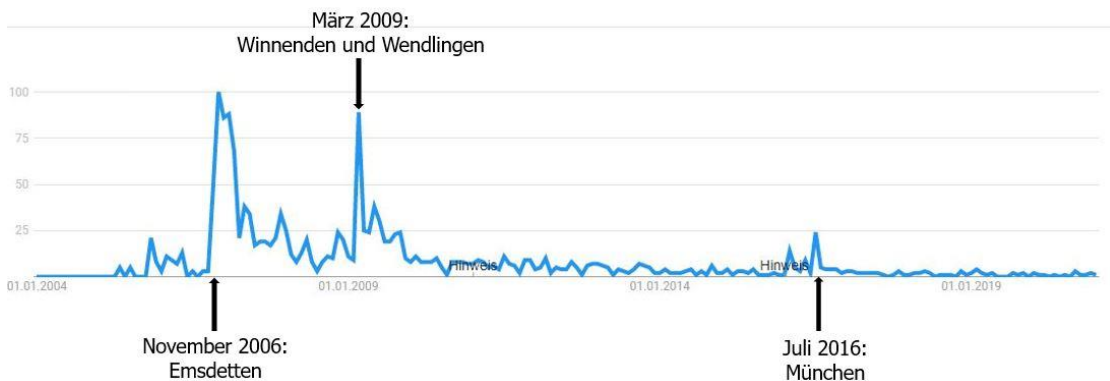


Abbildung 2: Spiel Death Race Bildquelle: [65]

In den deutschen Medien begann die Berichterstattung mit dem amerikanischen Schula-moklauf 1999 in Columbine. Ein nachhaltigeres und größeres Interesse in Deutschland bildete sich aber erst mit dem Amoklauf 2002 in Erfurt. Eine anhaltende Aufmerksamkeit konnte die Kontroverse bezüglich gewalthaltiger Computerspiele allerdings nie bewirken, wie auch eine Analyse der Häufigkeit des Suchbegriffes „Killerspiel“ bei der Suchmaschine Google zeigt [66].



**Abbildung 3: Suchbegriff Killerspiele – Google Trends (Die Hinweise beziehen sich auf Verbesserung der geographischen Zuordnung und des Datenerfassungssystems von Google Trends) Bildquelle: selbst bearbeitet, Graph entnommen von [67]**

Hierbei ist eindeutig zu erkennen, dass die Thematik nach den Amokläufen für einige Monate zwischenzeitlich ein Vielfaches an Bedeutung gewonnen hat. Ebenfalls zeigt sich, dass die lokalen Maxima geringer werden, was vornehmlich darauf zurückzuführen sein dürfte, dass der Begriff auch in Debatten seltener verwendet wird. Der erste rasante Anstieg des Interesses der Bevölkerung am Thema Killerspiele ist in dem Graphen 2006 zu sehen, zeitlich übereinstimmend mit dem Amoklauf in Emsdetten. Der zweite Anstieg deckt sich mit dem Amoklauf 2009 in Winnenden. Die letzte, wenn auch kleine, Spitze im Graphen ist wohl durch den Amoklauf in München 2016 begründet. Doch auch vor dem Anschlag in München ist ein kleiner Ausschlag zu erkennen. Ursächlich dafür könnte einerseits die Änderung im Datenerfassungssystem von Google im Januar 2016 sein. Andererseits könnte es auch daran liegen, dass das ZDF im Februar 2016 eine Dokumentationsreihe Killerspiele - der Streit beginnt gesendet hat. Bereits dadurch ist zu erkennen, dass die Thematik gewalthaltige Videospiele deutlich mehr Aufmerksamkeit nach einem schockierenden Ereignis, bei dem möglicherweise eben diese gewalthaltigen Videospiele einen Einfluss hatten, als sonst erhält. Die Killerspieldiskussion – ein Wort, welches aufgrund seiner Voreingenommenheit zumeist nur noch in ironischem oder rückblickendem Kontext verwendet wird – wurde aufgrund dieser Anschläge sehr emotional geführt. Ein Thema, welches die Medien monatelang beschäftigte und Politiker dazu veranlasste, Aussagen zu treffen, welche nicht auf wissenschaftlichen Erkenntnissen fundierten.

Der Umfang der Berichterstattung rund um Amokläufe hängt logischerweise auch vom Interesse der Bevölkerung ab. Dieses wiederum soll auf der moralischen Panik beruhen. Das Konzept der moralischen Panik besagt, dass immer wieder eine Person, eine Personengruppe, ein Zustand oder eine Episode als Gefahr für die Werte und Interessen einer Gesellschaft wahrgenommen wird. In Medien wird diese Gefahr stereotypisiert dargestellt. [68, S. 965]

Die Aufmerksamkeit der Allgemeinheit ist in den ersten Tagen nach einem Attentat besonders groß. Dementsprechend viel Berichterstattung findet in dieser Zeit durch die Medien statt. In den ersten Stunden und Tagen nach dem Anschlag finden sich allerdings viele Falschinformationen, die sich vor allem auf die verschiedensten Zeugenaussagen stützen, welche durch das Chaos und der subjektiven Wahrnehmung der Zeugen nicht immer korrekt sind [69, S. 74]. Fast jeder Hinweis auf den Täter und die Umstände der Tat wird von den Medien weitergegeben, darunter mischen sich auch solche, die durch das Weitergeben der Hinweise durch Dritte oder durch absichtliche Fehlinformationen von der tatsächlichen Wahrheit stark abweichen. Auch das Tatmotiv oder die Tatmotive sind oftmals nur durch Tagebücher, Aufzeichnungen, Zeugenaussagen etc. bekannt. Ein Verhör des Täters findet häufig aufgrund des Ablebens des Täters nicht statt. Erkenntnisse aus den Amokläufen in Deutschland belegen, dass Mobbing des Täters durch die Mitschüler ein wiederholt angetroffener Faktor war. Ergänzend hierzu wurden allerdings auch gewalthaltige Computerspiele auf den Rechnern der Täter festgestellt bzw. berichteten Mitschüler von der Nutzung dieser durch den Täter. Dieser Zusammenhang wurde medial stark ausgeschöpft. Reißerische Schlagzeilen wurden von Aussagen einiger Politiker unterstützt und immer wieder wurde über ein Verbot der „Killerspiele“ diskutiert.

Für die Medien war der nicht unumstrittene Kriminologe und ehemalige niedersächsische Justizminister Christian Pfeiffer eine gern genutzte Quelle. Er meinte einen klaren Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen und Amokläufen zu erkennen. So forderte er ein Werbe- und Verkaufsverbot für alle „gewaltverherrlichenden Killerspiele“ [70]. „Für Spiele mit extremen Gewaltexzessen [...], bei denen aggressives Töten mit Punkten belohnt wird, brauchen wir sogar ein strafrechtliches Verbot“ [70]. Aussagen wie diese basierten aber im Verhältnis gesehen auf keinen ausreichend fundierten wissenschaftlichen Ergebnissen, ließen politischen und öffentlichen Debatten allerdings hitziger werden. Als die Bundesregierung in dem Koalitionsvertrag zur 16. Wahlperiode vom 11. November 2005 zwischen CDU, SPD und CSU ein Verbot der Killerspiele festschrieb [71], forderte Christian Pfeiffer sogar Maßnahmen, die darüber hinausgingen. Nach seiner Vorstellung sollten Schulgesetze in der Weise geändert werden, sodass unter anderem durch die Einführung der Ganztagschule den Heranwachsenden die Möglichkeit zum Spielen genommen werde [72]. Zum Zeitpunkt der dieser Forderung gab es in Deutschland lediglich einen Schulamoklauf, der sich fast vier Jahre zuvor zutrug. Sein Postulat begründete er mit den schlechten Ergebnissen deutscher Schüler in der PISA-Studie, was er auch auf Computerspiele und den gewachsenen Medienkonsum zurückführe [72].



Wie die Berichterstattung der Medien über gewalthaltige Videospiele von der Bevölkerung wahrgenommen wurde, zeigte eine 2011 publizierte Befragung. So gab eine Mehrheit der Befragten an, dass sie die Nachrichten als eher negativ und wenig informativ betrachten. Ferner wird ihnen sogar eine Mitschuld an der Spaltung der Lager gegeben. Auffallend war außerdem, dass 89% der Befragten der Meinung waren, beurteilen zu können, ob die Forschung den Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Videospiele und eigenen gewalthaltigen Konstrukten stützt. Ob sie Videospiele als dafür verantwortlich sehen oder nicht, wurde wiederum unterschiedlich gesehen. [8, S. 90,91]

Dies könnte sich auch dadurch erklären lassen, dass vor allem ältere Medienberichte eine sehr einseitige Darstellung präsentierten. Hinterfragt wurde wenig, eine differenzierte Erklärung zum aktuellen Forschungsstand fehlte meist gänzlich. So wird gerne über eine einzelne Studie gesprochen, ohne die Ergebnisse bisheriger Studien gegenüberzustellen. Dass Studien aufgrund unterschiedlicher Vorgehensweisen auf unterschiedliche Ergebnisse kommen ist selbstverständlich. Dem Leser auf Basis einer Studie eine klare wissenschaftliche Erkenntnis vermitteln zu wollen, führt aber allenfalls dazu, dass der Leser seine vermutete Meinung über das Thema bei einer Übereinstimmung mit einem einzigen Artikel als gesicherte Wahrheit festigt. Dies erschwert künftige Debatten - selbst mit neuen wissenschaftlichen Ergebnissen - ungemein.

### **5.1.2 Darstellung in der Boulevardpresse**

Eine 2014 präsentierte Untersuchung beurteilte die Berichterstattung über Videospiele in der deutschsprachigen Boulevardpresse. Untersucht wurden hierfür die deutsche Bild-Zeitung (2171 Artikel), die österreichische Heute-Zeitung (78 Artikel) und die schweizerische Boulevard- und Pendlerzeitung 20 Minuten (230 Artikel). Die Untersuchung erstreckt sich auf den Zeitraum zwischen 2006 und 2013. Bereits an der Anzahl der Artikel ist zu erkennen, dass das Thema Videospiele in Deutschland einen höheren Stellenwert einnimmt als in seinen deutschsprachigen Nachbarländern. Aus der Analyse geht zwar hervor, dass die große Mehrheit der Artikel der neutralen Berichterstattung (insbesondere die Bild mit 94,52%) zugeordnet werden kann. Gleichzeitig gilt es festzuhalten, dass es sich hier um Artikel zu Videospiele und nicht explizit gewalthaltigen Videospiele handelt. Dies ist insofern wichtig, da ein Großteil der neutralen Artikel aus Testberichten besteht. Werden diese abgezogen, so lässt sich erfassen, dass in der Bild und der 20 Minuten die Gruppe der negativen Artikel mit Abstand am häufigsten vertreten ist. In den Unterkategorien Sucht und Gewalt dominiert ebenfalls die (klare) negative Haltung gegenüber Computerspielen. [73, S. 47-51]

### **5.1.3 Darstellung im öffentlich-rechtlichen Rundfunk**

Öffentlich-rechtlichen Nachrichtensendern wird gegenüber Boulevardjournalismus und privaten Fernsehsendern gerne eine höhere Kompetenz zugesprochen. 2009 fand eine

Analyse mehrerer Nachrichtensendungen der öffentlich-rechtlichen Sender aus vorherigen Jahren mit besonders reißerischen Titeln, wie Wie Kinder Spaß am Morden finden, statt. Dabei zeigte sich unter anderem, dass sich lediglich 11% der Sendezeit der Forschung zu Computerspielen und 9% den Auswirkungen des Spielens auf den Spieler zuordnen ließen. Im Vergleich dazu konnten 27% den Kategorien Gesetzeslage und gesellschaftliche Ansichten zugewiesen werden. Bemerkenswert ist primär die Einteilung der getätigten Aussagen in gestützt und ungestützt. Als ungestützt wurden dabei Aussagen kategorisiert, die vom Sprecher ohne Angabe von Quellen oder sonstiger unterstützender Daten getätigt wurden. Sollten Experten die Äußerung vorgenommen haben oder beruhen diese auf Studien oder ähnlichem, so wurden sie als gestützt eingeordnet. Von insgesamt 797 Aussagen wurden 62% als ungestützt eingestuft. [74, S. 79-83]

Im Folgenden wurden diese Aussagen den Kategorien negativ, eher negativ, neutral, eher positiv und positiv zugeordnet. Als negativ zeigten sich dabei 44,92% und als eher negativ 17,69% der Aussagen. Mit 25,22% an neutralen Aussagen verbleiben somit nur 12,17% für die eher positiven und positiven Aussagen. Im Zusammenhang mit dem Separieren in gestützte und ungestützte Aussagen konnte aufgezeigt werden, dass bei den positiven Aussagen die gestützten Aussagen deutlich überwiegen, bei den eher positiven die gestützten leicht übertrafen, während bei den restlichen Kategorien die ungestützten Aussagen dominierten. Bezogen auf die Kategorie der Forschung konnte festgestellt werden, dass die negativen Aussagen stärker überwiegen als in den anderen Kategorien. Dies steht in Relation damit, dass die interviewten Wissenschaftler gänzlich zu den Spielekritikern gruppiert werden können. [74, S. 84,87,89]

#### **5.1.4 Darstellung in der Literatur**

Doch nicht nur der Journalismus ist bei der Diskussion über gewalthaltige Videospiele von häufiger Einseitigkeit geprägt. Auch die Literatur nimmt in einigen wenigen Fällen eindimensionale Einschätzungen bezüglich digitaler Medien ein. Hier ist besonders Manfred Spitzer, ein renommierter deutscher Neurowissenschaftler und Psychiater, zu nennen. In seinen Büchern Cyberkrank! und Digitale Demenz bezieht er klare Stellung gegenüber jeglichen digitalen Medien und unterstützt dies auch mit seinen Forschungsergebnissen. So geht er davon aus, dass die Nachteile die Vorteile der Digitalisierung überwiegen [75, S. 17-53]. Es entstehe durch die digitale Informationstechnik eine Zivilisationskrankheit vergleichbar mit dem wachsenden Übergewicht der Bevölkerung [75, S. 17-53]. So sehr er auch teils berechtigte Kritik an der Digitalisierung des Alltags besonders in Bezug auf Sucht ausübt, so werden auch Zusammenhänge beschrieben, die nur wenig belegbar sind. Kritisch sind beispielsweise Behauptungen, dass Videospiele mit Denken wenig zu tun haben sollen [75, S. 73] oder, dass aufgrund der steigenden Häufigkeit des Wortes „Ich“ im Vergleich zum Wort „Wir“ Narzissmus in der Bevölkerung zahlreicher vorkomme [76]. Gleichzeitig werden die positiven Möglichkeiten, die durch die Digitalisierung auch

zum Lernen entstehen, in den Hintergrund gestellt und oftmals nur als Annehmlichkeiten bezeichnet.

Solch extreme Ansichten sind aber in der Literatur eher die Ausnahme. Die meiste Literatur in diesem Bereich bezieht sich im Schwerpunkt überwiegend auf die Forschung zu den Wirkungstheorien in den Medien und liefert ein differenziertes Bild.

### **5.1.5 Veränderung der Darstellung im Wandel der Zeit**

Anerkannt werden kann allerdings, dass sich die Darstellung gewalthaltiger Videospiele und deren Folgen in den Medien in den letzten Jahren stark verändert haben. So werden nun häufiger Studien präsentiert, welche positive oder neutrale Auswirkungen von (gewalthaltigen) Videospiele präsentieren. So erregte beispielsweise die zuletzt veröffentlichte amerikanische Langzeitstudie, welche keine langfristige Steigerung des Aggressionspotentials durch Spiele wie Grand Theft Auto 5 feststellen konnte, mediale Aufmerksamkeit [34; 35]. Jedoch scheint auch hier eine Einordnung in den aktuellen Forschungsstand, der mehrheitlich in eine andere Richtung zeigt, zumeist zu fehlen. Dennoch gibt es auch hier bereits Ausnahmen, welche einen Anschluss an die Mediengewaltforschung herstellen [77]. Positiv verändert hat sich ebenfalls, dass nicht belegbare Aussagen von Politikern eben im Zusammenhang mit der fortgeschrittenen Forschung durch die Medien auch kritisiert werden [78].

Nicht vorhandene Zusammenhänge werden seltener thematisiert. So wurde bekannt, dass Konsolen wie die Playstation 4 als Tatmittel dazu genutzt wurden, um Drogen zu verkaufen [79] oder sogar um einen Anschlag in Paris zu planen [80]. Thematisiert wurde hauptsächlich warum sich solche Plattformen zur geheimen Kommunikation besonders eignen. Ein vermuteter Zusammenhang mit Videospiele abseits der Nutzung als Tatmittel wurde in diesen Fällen zwar trotzdem [81], aber nur noch selten benannt. Durch die von Edward Snowden geleakten Akten wurde zudem bekannt, dass sich sowohl Mitarbeiter der Central Intelligence Agency als auch der National Security Agency in Multiplayergames wie World of Warcraft aufhalten, um nach Terroristen zu fahnden [80]. Gamecrime als Tatmittel wird also durchaus ernst genommen. Medienberichterstattung dazu erfolgt zwar selten, aber dann meist neutral.

Darüber hinaus fand aber auch eine Art Aufarbeitung der Killerspieldiskussion in den Medien statt. So zeigte sich bei der Beleuchtung des Themas nicht nur klare Kritik an den Aussagen von Politikern, sondern auch an denen von Journalisten [66]. Neben Kritik an der damaligen Herangehensweise der Debatte wird auch aufgezeigt, warum diese Debatte heutzutage anders geführt werden würde und wird [82]. Klargestellt wird auch, dass es trotzdem noch unterschiedliche Lager und auch einige Vertreter festgefahrener Meinungen gibt [82].

Zusammenfassend könnte also die Auffassung vertretbar sein, dass die Darstellung in den Medien im Laufe der Zeit deutlich differenzierter und sachlicher geworden ist. Eine durchaus positive Entwicklung, welche trotzdem von einigen Schatten geprägt wird. Aussagen wie,

„Bei Ihnen zuhause werden ohne Ihr Wissen gezielt Polizisten erschossen, Frauen verstümmelt und Rentner mit Knüppeln erschlagen. [...] Ein Großteil der Schüler kommt mit diesen Videospiele in Kontakt, viele metzeln stundenlang. Und dabei sollte doch nach Erfurt alles anders werden. [...] Massenmord als Kindersport.“[83]

gehören eigentlich der Vergangenheit an. Eigentlich! Die Sendung des investigativen Politmagazins Frontal 21 mit dem eben genannten Zitat wurde 2004 ausgestrahlt und bereits damals von mehreren Seiten getadelt. Trotzdem erntete Frontal 21 im November 2020 erneut viel Kritik und einen Shitstorm mit einer weiteren Sendung über Games und den Zusammenhang mit Nazis. So wird die Aussage des interviewten Experten „Die Behauptung, dass die Presse nicht sachlich über Computerspiele berichtet, ist tatsächlich auch gar nicht so unbegründet.“[84] von der Sprecherin des Beitrags direkt mit einem „Ein Ego-Shooter macht noch keinen Killer. Trotzdem – Games Terror und Rechte – irgendwas scheint ja dran zu sein.“[84] gekontert [84].

Im weiteren Verlauf werden Zusammenhänge präsentiert, wie eine Überlappung zwischen der Videospielezene und Teilen der Rechtsextremen besteht [84]. Ein Zusammenhang, welcher bei über 34 Millionen von Videospielern in Deutschland [85] keinerlei Aussagekraft besitzt. Auffallend ist, dass Frauenhass und Rechtsextremismus (werden) stark auf die Gamingszene reduziert werden [84]. Ein Vergleich der Häufigkeit von Frauenhass und Rechtsextremismus zu anderen Szenen oder dem gesellschaftlichen Durchschnitt findet nicht statt.

Zur Veranschaulichung sei an dieser Stelle nachfolgende Bezugsgröße erwähnt: Alleine in Bayern wurden im Jahr 2018 63 rechtspolitisch motivierte Gewaltdelikte begangen [86]. In ganz Deutschland wurde zumindest in der Öffentlichkeit bisher nur eine rechtsextreme Straftat konkret mit Videospiele in Verbindung gebracht, da der rechtsextreme Attentäter von Halle seine Tat live auf der Streamingplattform Twitch, welche hauptsächlich zum Streamen von Videospiele verwendet wird, übertrug [87]. Später wird noch angeprangert, dass Plattformen wie Steam die Bildung rechtsextremer Gruppen und Communities zulässt.

Gamer sollten sich von Rechtsextremismus abgrenzen, statt „einfach nur [zu] zocken“. Unerwähnt bleibt allerdings, dass im Gegensatz zu Usernames, die beim Spielen gesehen werden, Gruppen zumeist nur durch Einladung, direkter Suche oder durch Profile anderer Spieler gefunden werden. Daher wird ein Großteil der Gamer nicht in Kontakt mit solchen Gruppen kommen.

Zudem gibt es eine Meldefunktion für unangebrachte Inhalte, welche zu einer Sperre führen kann. Fairerweise sollte erwähnt werden, dass die Entwicklerfirma *Valve* als amerikanisches Unternehmen wahrscheinlich ein geringes Interesse hat, mit eigenem Aufwand deutsche rechtsradikale Inhalte zu verfolgen. Trotzdem werden zumindest Inhalte, teils auch das gesamte Profil, mit der Darstellung von Adolf Hitler oder Hakenkreuzen nach einer Meldung gelöscht [88].

Auf die Kritik an dem Beitrag durch andere Medien und Gamer, sowie auf die negativen Bewertungen auf Youtube (1967 Likes, 60598 Dislikes, Stand 21.01.2021), reagierte das ZDF mit einem Kommentar auf Youtube [89]. So entschuldigte man sich in Teilen und geht auf Kritik ein [89]. In der Stellungnahme wird allerdings auch folgendes erwähnt: „Ebenso haltlos sind die Vergleiche, dass Mörder, die ihre Taten gamifiziert haben, ja „auch Brot essen“. Die Attentäter haben nicht nur zufällig auch Videospiele gespielt, sondern gamifizierte Elemente in ihre Anschläge eingebaut.“[89] Zwar ist der Vergleich überspitzt, allerdings wird, wie im Beitrag selbst erwähnt, durch ein Spiel niemand zum Mörder. Die Forschung zeigt in mehreren Punkten darauf hin, dass solche gamifizierten Elemente wohl lediglich ein stilistischer Einfluss der Spiele auf die Tat ist. Dies bedeutet, dass die Herangehensweise der Tat zwar durch Videospiele geprägt werden kann, das Spiel an sich jedoch nicht der ausschlaggebende Faktor für einen Anschlag ist. Auf diese Sichtweise wird weder im Beitrag noch in der Stellungnahme eingegangen. Ferner sind die Beiträge, Stand 21.01.2021, also 2 Monate nach der Veröffentlichung, noch immer in der Mediathek und auf dem eigenen Youtube-Channel abrufbar. Eine Löschung und Überarbeitung für ein differenzierteres Bild werden wohl nicht als notwendig erachtet.

Geändert in der Berichterstattung über gewalthaltige Videospiele hat sich also einiges. Neben negativen Folgen werden auch immer öfters positive oder neutrale Auswirkungen aufgezeigt. Auch innerhalb der Berichte findet immer öfter eine differenzierte Darstellung statt. Einzelne Ausreißer gibt es weiterhin.

## **5.2 „Populismus“ in der Kriminalpolitik**

Immer wieder dominierten in der Killerspieldebatte Aussagen von Politikern, meist der Union, die Schlagzeilen. Auch als die Killerspieldebatte eigentlich der Vergangenheit angehörte, wurde sie nach den Anschlägen von Unionspolitikern wieder neu angestoßen. Doch warum fokussieren sich einige Politiker nach Anschlägen so sehr auf den Einflussfaktor Videospiele? Ist die (Kriminal-)Politik hinsichtlich Outgamecrime populistisch? Ingamecrime wird im Folgenden vernachlässigt, da es ein vergleichsweise noch sehr geringes Interesse des Themas auch seitens der Politik gibt.

### 5.2.1 Videospiele als „Sündenbock“

Um zu beurteilen, ob die Kriminalpolitik tatsächlich populistisch ist, muss zuvor Populismus definiert werden. Nach dem Duden ist Populismus im Sinne der Politik eine „von Opportunismus geprägte, volksnahe, oft demagogische Politik, die das Ziel hat, durch Dramatisierung der politischen Lage die Gunst der Massen (im Hinblick auf Wahlen) zu gewinnen“[90]. Es gilt also die Frage zu stellen, ob Videospiele als eine Art Sündenbock in hetzerischer Art und Weise präsentiert werden, um die schockierenden Amokläufe zu erklären.

Als die Forschung in den Nullerjahren noch nicht so fortgeschritten war, waren Aussagen, wie „Wir müssen solche Spiele eindeutig verbieten. Das kann kein Freizeitvergnügen sein, andere Menschen zu ermorden.“[91] des CSU-Politikers Joachim Herrmann im ZDF-Magazin Frontal21 im April 2009 keine Seltenheit. Dem muss gegenübergestellt werden, dass Schulamokläufe in Deutschland noch ein recht junges Thema waren und die Mediengewaltforschung noch nicht so fortgeschritten war, wie sie es heute ist. Hinzu kommt, dass Nicht-Gamer die Gründe für das Spielen und die Begeisterung nicht oder nur schwer nachvollziehen können. Gleichzeitig musste eine Reaktion der Politik auf die Schulamokläufe folgen, da der Großteil der Bevölkerung nicht nachvollziehen konnte, welche Beweggründe eine Person für einen Amoklauf hat. Nachdem festgestellt wurde, dass auf den Festplatten der Täter gewalthaltige Videospiele gefunden wurden, wurde vermutet, dass das Motiv gefunden wäre. Andere Motive, wie Mobbing, welche eine komplexere Aufarbeitung benötigt hätten, wurden im Zuge der Diskussion auch bei vielen Politikern vernachlässigt. Den Videospiele wurde also mindestens eine Teilschuld zugeschrieben. Wenn gewalthaltige Videospiele als einziger Grund präsentiert wurden, so ist der Ausdruck „Sündenbock“ nicht komplett verkehrt. Andererseits muss der Politik zugestanden werden, dass trotz des im Koalitionsvertrag von 2005 festgehaltenen Verbots von Killerspielen, dieses gesetzlich nie umgesetzt und ab dem Koalitionsvertrag von 2009 auch nicht mehr erwähnt wurde [91]. Außerdem sollte die Wechselwirkung zwischen Medien und Politik nicht vergessen werden. Denn an der öffentlichen Wahrnehmung, die auch durch die (Massen-) Medien repräsentiert wird, orientiert sich die Politik [73, S. 52,53]. Wenn in der Bevölkerung mehrheitlich die Meinung zum Ausdruck kommt, dass politischer Handlungsbedarf bezüglich eines bestimmten Themas besteht, muss die Politik sich zu dieser Thematik positionieren und entsprechend handeln [73, S. 52,53]. Der Verweis auf die (mögliche) Schuld der gewalthaltigen Videospiele bietet dabei eine leichte und schnelle Antwort. Da somit eine bewusste Hetze gegenüber Videospiele trotz übertriebener und polarisierender Aussagen nicht stattfand, ist eine Einstufung als Populismus nicht angebracht.

Anders verhält es sich gegenüber neueren Aussagen von Politikern. So äußerte der ehemalige Bundesminister des Inneren Thomas de Maizière 2016 nach dem Attentat in München die Meinung, dass klar sei, dass das "unerträgliche Ausmaß von gewaltverherrlichenden Spielen im Internet auch eine schädliche Wirkung auf die Entwicklung von Ju-

gendlichen hat. Das kann kein vernünftiger Mensch bestreiten"[78]. Im Gegensatz zur Aussage von de Maizière ist der Einfluss von gewalthaltigen Videospielen noch immer besonders in seinem Wirkungsgrad nicht unumstritten. Darüber hinaus wird auch hier bei gewalthaltigen Videospielen von gewaltverherrlichenden Videospielen gesprochen. Die Unterscheidung ist aber auch in Bezug auf die Indizierung gewaltverherrlichender Spiele und die damit verbundenen Maßnahmen zur Einschränkung solcher Spiele geboten. Auch wenn die Äußerung de Maizières die Killerspieldebatte in gewissen Teilen wieder hervorbrachte, ist sie im Vergleich zu Aussagen aus den Nullerjahren harmlos.

Kritischer wurden die Äußerungen zum Attentat 2019 in Halle. Wie bereits in der Einleitung erwähnt drückte sich der Bundesminister des Inneren, Horst Seehofer, folgendermaßen aus: „Viele von den Tätern oder den potentiellen Tätern kommen aus der Gamerszene. Manche nehmen sich Simulationen geradezu zum Vorbild. Man muss genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist, eine Simulation oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag. Und deshalb müssen wir die Gamerszene stärker in den Blick nehmen.“[2] Problematischer brachte Stephan Kramer, Präsident des Thüringer Verfassungsschutzes, seine Meinung zur Gamerszene zum Ausdruck: "Hier entsteht für den entsprechenden Personenkreis, durch die Mischung von Hass, Gewalt, Maskulinität und Sexualität, ein Treibhaus zur Befriedigung und weiterer Radikalisierung." [92] Heikel sind diese Aussagen besonders deshalb, da die Tat trotz der gamifizierten Elemente eine klare rechtsterroristische Motivation aufwies. Im Mittelpunkt der Diskussion sollte bei dem Anschlag in Halle das langbekannte und offensichtliche Problem des Rechtsextremismus, auch mit (aber nicht ausschließlich) den Verbindungen in die Gamerszene, stehen. Das Ignorieren des rechtsradikalen Motivs in diesen Aussagen und die Fokussierung auf die gewalthaltigen Videospiele kombiniert mit der fortgeschrittenen Forschung in der Medien-gewaltdebatte lässt hier populistische Elemente erkennen.

Die Forschung zu Populismus in der deutschen Kriminalpolitik lässt erkennen, dass je nach Definition Populismus in der Kriminalpolitik zwar ein dauerhafter Bestandteil sei, in Deutschland aber im internationalen Vergleich seltener ist. Dies liegt wohl daran, dass in Deutschland bei Strafverschärfungen versucht wird, diese anhand wissenschaftlicher Expertise zu begründen. [93, S. 17,18]

## 5.2.2 Gefahr der Punitivität

In Bezug auf Outgamecrime muss zudem hinterfragt werden, ob nicht die Gefahr der Punitivität besteht. Punitivität bezeichnet das Bestreben gewisses Verhalten hart zu sanktionieren [94, S. 188]. Es geht also um die Frage der (zunehmenden) Straflust in gewissen Bereichen [94, S. 188]. Anhand der Killerspieldebatte war in den Nullerjahren durchaus eine steigende Bereitschaft zum Verbot gewalthaltiger Videospiele sowohl in der Bevölkerung als auch in Teilen der Politik zu erkennen. Strengere Regeln, wie das Verbot solcher Spiele, hätte allerdings eine Überkriminalisierung des Bereichs zur Folge. Dabei

gilt es zu beachten, dass in Deutschland Strafrecht nur als ultima ratio, also als letztmögliches Mittel, eingesetzt wird [95]. Die Gefahr der Punitivität und deren Folgen bestanden also spätestens mit dem Festschreiben des Verbotes der Killerspiele im Koalitionsvertrag. Da dies nie umgesetzt wurde und das Interesse der Bevölkerung daran schwand, sank die Punitivität auch wieder. Zudem ist festzuhalten, dass Straftaten des Outgamecrime bereits ausreichend unter Strafe stehen.

Bezüglich Ingamecrime ist seitens der Legislative keine Punitivität zu erkennen. Zwar ist § 303a StGB sehr weit gefasst, wodurch eine Bestrafung über das eigentliche Ziel hinaus möglich ist. Umgesetzt wird diese allerdings zumindest aufgrund fehlender Strafanträge noch nicht.

Im Allgemeinen ist im Hinblick auf die Punitivität zu erkennen, dass es in den Vereinigten Staaten von Amerika und Großbritannien sowohl in der Bevölkerung als auch in der Politik und in den Medien zu einer punitiven Wende gekommen ist. In Deutschland ist dies aber nicht eindeutig zu erkennen. [96, S. 104,105]



## 6 Maßnahmen zur Prävention

Neben der Frage, welche gesetzlichen Maßnahmen zur Bekämpfung von Straftaten möglich sind, beschäftigt sich die Kriminologie auch immer mit der Frage, welche Maßnahmen präventiv umsetzbar sind. Eine Straftat zu verhindern ist immer besser als eine solche aufzuklären und zu bestrafen. Welche Mittel zur Verbrechensvorbeugung im Bereich Gamecrime gibt es bereits und welche wären darüber hinaus noch möglich?

### 6.1 Unterscheidung allgemeiner präventiver Maßnahmen

Wenn im Folgenden von Prävention die Rede ist, so ist die Prävention im kriminalistischen Sinn gemeint, ergo die Kriminalprävention.

Prävention im Allgemeinen untergliedert sich in primäre, sekundäre und tertiäre Prävention. Primäre Prävention versucht die generellen Entstehungsbedingungen von Kriminalität zu minimieren. Sekundäre Prävention zielt auf die Risikogruppen und -faktoren der jeweiligen kriminellen Tat ab. Tertiäre Prävention beschäftigt sich mit solchen Methoden, die eine erneute Tat verhindern sollen. [97]

Die Ebenen der Präventionen teilen sich in Täter, Opfer und Situation/Ort auf [98]. So sollen sowohl mögliche Täter von sich aus von der Tat abgehalten werden, potenzielle Opfer besser geschützt und gefährdete Orte besser überwacht werden.

	<b>PRIMÄRPRÄVENTION (UNIVERSSELL)</b>	<b>SEKUNDÄRPRÄVENTION (SELEKTIV)</b>	<b>TERTIÄRPRÄVENTION (INDIZIERT)</b>
<b>Täter</b>	Allgemeinheit	potentielle Täter (Risikopopulation)	verurteilte Täter
<b>Opfer</b>	Allgemeinheit (allgemeine Kriminalitätsfurcht)	potentielle Opfer (Risikogruppe)	tatsächliche Opfer
<b>Situationen/ Orte</b>	öffentlicher Raum	risikobelastete Räume	Brennpunkte (hot spots)

Abbildung 4: Ebenen der Kriminalprävention Bildquelle: [98]

### 6.2 Bestehende präventive Maßnahmen

Ein besonders hohes Anliegen zur Prävention gibt es bei Amokläufen. Das liegt einerseits an der Schwere der Tat, andererseits aber auch daran, dass im Nachhinein immer die

Frage gestellt wurde: Ab welchem Zeitpunkt hätte man die Planung des Amoklaufs erkennen können?

Für Schulamokläufe gilt, dass es sehr schwierig ist ein Täterprofil zu erstellen, die dann potenziellen Amokläufern zugeordnet werden können. So gibt es zwar Übereinstimmungen bei den Amokläufern, sodass einige Indizien analysiert werden können. Allerdings ist die Anzahl an Amokläufern zu gering, um ein klares Profil des typischen Amokläufers anzulegen. Dementsprechend ist auch eine sekundäre Prävention schwierig, da es problematisch ist, die potenzielle Tätergruppe zu ermitteln. Ein Werkzeug diese Gruppe einzugrenzen sind Checklisten im Rahmen des Profiling. Hierbei werden alle bereits festgestellten und vermuteten Indizien aufgelistet, wobei nicht alle Punkte erfüllt, sondern nur ein Grenzwert erreicht werden muss, um als Gefährder eingestuft zu werden. Problematisch für solche Checklisten ist neben der geringen auszuwertenden Täterzahl auch das korrekte Erkennen der einzelnen Listenpunkte. [16, S. 158ff.]

Eine weitere präventive Maßnahme sind die strengen Waffengesetze in Deutschland. Sie können eine Tat zwar nicht direkt verhindern, machen den Zugang zu Waffen aber schwieriger. Wer sich eine Waffe auf nicht legalem Wege besorgen will, läuft Gefahr dabei entdeckt und dafür bestraft zu werden. Im Zuge der Ermittlungen zum illegalen Erwerb und Besitz der Waffen könnte auch ein geplanter Anschlag auffliegen. Des Weiteren sorgt das strenge Waffenrecht dafür, dass großkalibrige Waffen für den Täter so schwer zugänglich sind, so dass er sich eventuell mit einer kleineren Waffe begnügt [16, S. 164]. Dies verhindert zwar nicht das Attentat, nimmt aber Einfluss auf die Zahl der Toten, die Zahl der Verletzten und die Schwere der Verletzungen [16, S. 164].

Präventive Maßnahmen für Ingamecrime gehen hauptsächlich von der Seite der Spieleentwickler aus. Dabei handelt es sich vor allem um primäre Prävention gegenüber den Opfern. So wird versucht, vor den gängigsten Betrugsmaschen zu warnen, um Accountdaten und Items der Nutzer zu schützen. So steht beispielsweise im Spielclient von League of Legends über jedem Chatfenster der Hinweis: „Bitte denke daran, dass dich Riot-Mitarbeiter (Riot ist der Entwickler von League of Legends) nie nach deinem Passwort fragen werden, um dir zu helfen“. Die Spielevertriebsplattform Steam warnt bei einem einseitigen Handel von Items mit dem Hinweis: „Sie haben keine Gegenstände ausgewählt, die Sie im Gegenzug von <Name des Handelspartners> erhalten möchten. Falls <Name des Handelspartners> diesen Handel annimmt, werden Sie Ihre Gegenstände verlieren und keine Gegenleistung erhalten. Bitte bestätigen Sie, dass Sie Ihre Gegenstände verschenken möchten, ohne eine Gegenleistung zu erwarten.“ Darüber hinaus muss der Handel über die Handyapp ein weiteres Mal bestätigt werden, um zu verhindern, dass Accounts durch Trojaner auf dem Computer leergeräumt werden.

### 6.3 Mögliche weitere präventive Maßnahmen

Für die potenzielle Täterbestimmung von Outgamecrime, insbesondere von Amokläufen, könnte auch ein eigenes Tool, wie das Risikobewertungsinstrument RADAR-iTE entwickelt werden. Dieses wird vom BKA verwendet, um eine Einstufung von islamitischen Gefährdern gemäß einer Risikoskala vorzunehmen [99]. Eine solche Skala hat auch die Europäische Union erstellt [100, S. 127]. Darunter fallen 25 äußerlich erkennbare Merkmale, von denen die meisten geheim sind [100, S. 127]. Eins dieser Kennzeichen ist beispielsweise der Kauf von militärischer Kleidung oder Outdoorbekleidung [100, S. 127]. Solche Merkmale werden aber logischerweise von vielen Personen erfüllt, welche Outdoorbekleidung für ihre Freizeitaktivität nutzen oder beispielsweise Camouflage als Mode tragen. Auch wenn ein Risikoindikator alleine keine Einstufung bewirkt, so ist die Gefahr falsch-positiver Treffer wahrscheinlich [100, S. 127]. Nachdem es aber über ein Jahrzehnt keine Schulamokläufe mehr in Deutschland gab, wäre ein solches Instrument aber wohl kaum verhältnismäßig im Vergleich zu dem Aufwand, der nötig wäre ein solches System zu entwickeln, betreiben und falsch-positive Treffer zu identifizieren.

Für Amokläufe hat sich gezeigt, dass fast alle Täter im Vorfeld Hinweise, Andeutungen oder konkrete Androhungen zur Tat verbreitet haben [16, S. 162f.]. Dies wird als Leaking bezeichnet [16, S. 162f.]. Da die Täter ansonsten meist als ruhig und unauffällig galten, wurde ihnen eine solche Tat oft nicht zugetraut und die Hinweise ignoriert [16, S. 162f.]. Genau hier muss früher eingegriffen werden. Lehrer und Eltern sollten die Kinder und Jugendlichen darauf schulen solche Hinweise wenigstens anonym weiterzugeben, da Leaking gegenüber Mitschülern und Freunden am häufigsten vorkommt [16, S. 162f.]. Sollten Hinweise bei den Lehrern oder Eltern eingehen, so sollten diese auf jeden Fall darauf reagieren, um Probleme zu erkennen und lösen, um eine mögliche Eskalation zu verhindern. Dadurch wäre eine sekundäre Prävention der potenziellen Tätergruppe auch bei Amokläufen möglich. Es ist also bessere Aufklärung über Leaking und den Umgang damit gefordert.

Noch besser wäre es, wenn es bei den potenziellen Tätern gar nicht erst zu Gedankenkonstrukten wie Amokläufen kommt. Hierbei ist ein besserer Schutz vor Mobbing und Ausgrenzung vonnöten. Nur in den wenigsten Fällen kommt ein Mobbingopfer auf die Lehrer zu, was bedeutet, dass die Schule auf die möglichen Mobbingopfer zugehen muss [101, S. 42f.]. Dieses Interagieren der Lehrer sollte sich aber nicht nur auf das direkte Beobachten von Mobbing beschränken [101, S. 42f.]. Stattdessen sollten Lehrer bereits auf den Schüler zugehen, wenn es Anzeichen gibt, die darauf hindeuten [101, S. 42f.]. Darunter gehören Leistungsabfall, Konzentrationsverlust, unerwartete Aggressionen, distanzierendes Verhalten und Ähnliches [101, S. 42f.]. Neben dem Gespräch mit dem Schüler sollte auch mit den Kollegen gesprochen werden und Freunde des möglichen Opfers befragt werden [101, S. 42f.]. Damit Lehrer solche Beobachtungen besser machen können, wäre eine Reduzierung der Klassengröße von Vorteil. Des Weiteren muss den Lehrern auch genügend Zeit für den Umgang mit den einzelnen Schülern eingeräumt werden. Zudem sollte es klare Anweisungen geben, wie mit den Tätern und den Opfern von Mobbing zu

verfahren ist. Dem Opfer einen Wechsel in eine andere Klasse oder Schule nahelegen, sollte keine Lösung darstellen, ist aber dennoch gängige Praxis. Ein besserer Umgang mit Mobbing in der Schule stellt also eine effektive Präventivmaßnahme dar, um Amokläufe zu verhindern. Auch anderen Gewaltstraftaten im Bereich Outgamecrime, wie Körperverletzungen wird durch eine Senkung der Aggressionen vorgebeugt.

Für Ingamecrime bietet das anderweitig viel besprochene Fach Medienkompetenz eine Chance. Medienkompetenz an der Schule zu unterrichten wird bereits länger diskutiert. Die Ziele davon sind unterschiedlich. So könnte es Cybermobbing eindämmen, die Verbreitung von Kinder- und Jugendpornographie verhindern [102] und den Umgang mit Quellen im Internet lehren, um Meldungen besser nach ihrem Wahrheitsgehalt einzuschätzen [103]. Weiterhin kann Kompetenz in der Nutzung von Informatikmitteln unterrichtet werden, die in der Berufswelt eine wichtige Rolle spielen [104]. Darüber hinaus sollte auch vermittelt werden, wie man sich während des Gebrauchs digitaler Medien ausreichend schützt. Wie versuchen Unbefugte an meine Accountdaten zu kommen? Wie kann ich meine Accountdaten besser schützen und warum ist das notwendig? Antworten auf solche Fragen könnten unterrichtet werden, um einen präventiven Schutz gegenüber Ingamecrime zu ermöglichen. Generell muss in den Schulen die Medienkompetenz im Zusammenspiel Schüler/Eltern/Lehrer stärker gefördert werden. Hierbei sollte auch gelehrt werden, dass man sich bei der Nutzung von digitalen Medien, auch in Computerspielen, strafbar machen kann.

## 7 Fazit

Zum Schluss wird zusammengefasst welche Ergebnisse, auch bezogen auf die Zielsetzung, im Laufe der Arbeit erzielt wurden.

### 7.1 Zusammenfassung

Eingangs wurde definiert, was unter einem Gamer zu verstehen ist und ab wann ein Videospiele als gewalthaltig bezeichnet werden kann. Ergänzend hierzu wurde Gamecrime in verschiedene Bereiche unterteilt. Die Definition von gewalthaltigen Videospiele ist insbesondere im Zuge der Forschung zu den Wirkungstheorien der Mediengewalt von Belang. Die meisten Videospiele enthalten zumindest ein geringes Maß an Gewalt, weshalb auch Spiele für Kinder Gewalt enthalten können. Diese erscheint dann allerdings in einem so geringen Ausmaß, dass dabei nicht von einem gewalthaltigen Videospiele gesprochen werden kann. Wirkungstheorien der Mediengewalt sind dementsprechend auf solche Spiele nicht anzuwenden.

Bezüglich der Wirkungstheorien hat sich gezeigt, dass die Forschung innerhalb der letzten zwei Jahrzehnte bedeutende Fortschritte erzielt hat. Zwar kann noch immer abschließend nicht mit Sicherheit gesagt werden, inwieweit Menschen von Mediengewalt bzw. Gewalt in Computer- und Videospiele beeinflusst werden, aber es ist immerhin ein Trend zu erkennen. Weiterhin zeigt eine Mehrheit der Studien zumindest eine kurzfristige Aggressionssteigerung oder erhöhte Gewaltbereitschaft nach dem Konsum von Mediengewalt. Gleichzeitig häufen sich Studien, die keinen langfristigen negativen Effekt von Videospiele feststellen können. Die Wirkungstheorien der Mediengewalt versuchen zwar zu erklären, warum Mediengewalt einen Einfluss auf den Rezipienten hat, allerdings ist keine in der Lage die Effekte vollumfänglich zu erklären. Einige Theorien sind sogar empirisch widerlegt. Die meisten anderen fokussieren sich zu sehr auf einen Ansatz und vernachlässigen oftmals Drittfaktoren. Das General Aggression Model versucht zwar einige der Theorien anschaulich und umfangreich zusammenzuführen, bleibt aber in wesentlichen Aspekten noch zu unkonkret. Durch das Verständnis der Wirkungstheorien und der dazugehörigen Forschung kann aber zumindest ein ungefährender Eindruck gewonnen werden, wie die menschliche Psyche in Bezug auf Mediengewalt reagiert.

Des Weiteren wurde in den Definitionen der Begriff Gamecrime in Game als Tatmittel, Ingamecrime und Outgamecrime untergliedert. Die Differenzierung erscheint sinnvoll im Hinblick auf die Gesetzeslage, den präventiven Maßnahmen und der entsprechenden Berichterstattung in den Medien. Bei allen drei Gebieten fällt auf, dass Ingamecrime bisher einen niedrigeren Stellenwert hat als Outgamecrime. Am stärksten kristallisiert sich

das wohl bei der Gesetzeslage heraus. Die Taten des Outgamecrime sind aufgrund ihrer Beschaffenheit und wegen des Zusammenhangs gegenüber Videospiele gesetzlich klar geregelt. Letzterer ergibt sich hauptsächlich als Einflussfaktor als Motivation für die Tat.

Bei Ingamecrime stellt sich die Situation größtenteils schwieriger dar. Straftaten wie Beleidigungen gemäß § 185 StGB sind, auch wenn sie während des Spielens mittels im Videospiele integrierter Kommunikationstools getätigt werden, zwar strafbar, zu einer strafrechtlichen Verfolgung kommt es jedoch selten. Für Ingamecrime hat sich außerdem im Hinblick auf die Wegnahme von Items oder dem Entwickeln, Verbreiten sowie Nutzen von Cheating-Software gezeigt, dass die rechtliche Regelung nicht klar ist. Bezüglich der Herstellung und Verbreitung von Cheats ist eine mögliche Anwendung des § 69c UrhG (Zustimmungsbedürftige Handlungen) in Betracht zu ziehen, wodurch die Möglichkeit der Unterlassungs- und Schadensersatzklage für die Spielehersteller gegenüber den Entwicklern und Herstellern von Cheat-Software eröffnet wird. Die Gefahr, dass Nutzer von Cheat-Software strafrechtlichen Konsequenzen zu befürchten haben, dürfte eher gering sein. Lediglich die Einstufung als Computerbetrug gemäß § 263a StGB ist denkbar, sofern der Anwender die Cheat-Software in der Absicht genutzt hat, sich durch die Spielmanipulation einen finanziellen Vorteil zu verschaffen. Dies wäre beispielsweise im E-Sport denkbar.

Neben Cheating wurde auch die Wegnahme von Items untersucht. Für einen entsprechenden Vorgang in der realen Welt käme eine Anwendung des § 242 StGB (Diebstahl) in Betracht, allerdings stellen virtuelle Gegenstände keine Sache im rechtlichen Sinne dar, weshalb der Tatbestand des § 242 StGB in virtuellen Welten nicht erfüllt werden kann. Denkbar wäre jedoch die Anwendung des § 303a StGB (Datenveränderung), da dieser sehr weit gefasst ist. Denn durch die Wegnahme des virtuellen Gegenstands findet auf dem Server eine Veränderung von Daten statt, die dem Nutzungsrecht des Serverbetreibers unterliegen. Rechtswidrig wird die Veränderung, wenn sie nach den Spielregeln des Spielbetreibers nicht erlaubt ist. Die Anwendung des § 303a StGB wäre also vom Gesetztext her möglich, aber ob diese Auslegung auch der Intention des Gesetzgebers entspricht, ist fraglich. Falls dies nicht der Fall sein sollte, wäre eine Gesetzesänderung analog des Vorschlages, wie er in Art. 4 CoC (Eingriff in die Daten) beschrieben ist, möglich. Dementsprechend müsste dann ein schwerer Schaden die Folge der Datenveränderung sein.

Je nach Herangehensweise bei der Wegnahme von Items können auch Tatbestände anderer Gesetze erfüllt sein. Hier könnten beispielsweise die Vorschriften § 202a StGB (Ausspähen von Daten) und § 202b StGB (Abfangen von Daten) zu prüfen sein, wenn unter anderem durch Einsatz von Schadsoftware oder dem Abfangen aus einer Datenübermittlung Accountdaten erspäht werden. Dies findet dann meist außerhalb des Spiels statt.

Insgesamt scheint die Gesetzeslage besonders hinsichtlich des Ingamecrimes unklar zu sein und die Strafverfolgung auf dem Gebiet befindet sich derzeit auf einem noch relativ niedrigen Niveau. Ein verpflichtendes Meldesystem der Spielebetreiber gegenüber den

Behörden, ähnlich wie es große soziale Netzwerke haben müssen, wäre sinnvoll, um Hasskriminalität auch in Spielen effektiv verfolgen und bekämpfen zu können. Weiterhin sollte rechtliche Klarheit geschaffen werden, welche Handlungsweisen in Spielen als vom Gesetzesgeber sanktionswürdig angesehen werden. Denkbar wäre bezüglich des Cheating ein Verbot im E-Sport einzuführen, welches den Ausführungen im Antidopinggesetz entsprechen könnte.

Handlungsbedarf besteht auch bei der präventiven Bekämpfung von Gamecrime. Auf dem Feld des Outgamecrime gibt es beispielsweise ein strenges Waffenrecht. Allerdings müssten besonders an Schulen mehr Anstrengungen unternommen werden, um die Ursache von Aggressionen, wie Mobbing, zu bekämpfen. Weiterhin sollte der Umgang mit Leaking von Amokläufen verbessert werden. Darüber hinaus sollte es mehr präventive Maßnahmen auf dem Gebiet des Ingamecrime geben. Aktuell sind entsprechende Maßnahmen nur bei den Spielebetreibern festzustellen. Besser wäre, wenn der korrekte Umgang mit digitalen Medien, Videospiele eingeschlossen, und die mit dem Konsum verbundenen Gefahren bereits in der Schule unterrichtet werden würden. Auch die Strafbarkeit diesbezüglicher Handlungen sollte in diesem Zug vermittelt werden. Dafür wäre die Aufnahme eines Fachs wie Medienkompetenz in den Lehrplan eine geeignete Methode. Darüber wird bereits seit einigen Jahren immer wieder diskutiert, auch unter anderem im Hinblick auf die Verbreitung und den Besitz von Kinder- und Jugendpornographie bei Schülern.

In den Medien und in der Gesellschaft wurde in den Nullerjahren nach den deutschen Amokläufen auch über ein Verbot gewalthaltiger Videospiele als präventive Maßnahme diskutiert. Diese wurde unter dem negativ belasteten Begriff Killerspieldebatte geführt. So wurde aufgrund der Tatsache, dass auf Festplatten von Amokläufern gewalthaltige Videospiele festgestellt wurden, von vielen ein direkter Zusammenhang zwischen den Taten und diesen Spielen vermutet. Die Debatte war häufig durch Emotionalität, aber auch durch Unsachlichkeit belastet. Die Berichterstattung in den Medien ließ in vielen Fällen differenzierte Darstellungen missen. Bei Analysen zur Berichterstattung über das Thema gewalthaltige Videospiele hat sich gezeigt, dass das Phänomen hauptsächlich in den Monaten nach den Anschlägen Beachtung fand. Darüber hinaus konnte festgestellt werden, dass sowohl in der Boulevardpresse als auch im öffentlich-rechtlichen Rundfunk die Mehrheit der Berichterstattung über gewalthaltige Videospiele negativer Natur war. Negative Aussagen waren zudem deutlich seltener von Quellen gestützt als positive Aussagen. Selbst in der Literatur gibt es Einzelfälle, in denen die Haltung gegenüber gewalthaltigen Videospiele voreingenommen und als wenig differenziert erscheint. In den letzten Jahren wurde die Diskussion über gewalthaltige Videospiele zunehmend versachlicht, dennoch lassen sich auch weiterhin Vorbehalte gegenüber (gewalthaltigen) Videospiele finden. Insbesondere in Bezug auf Game als Tatmittel werden nicht vorhandene Zusammenhänge zwischen Tat und Videospiele in der Regel nicht mehr hergestellt.

Die Versachlichung in der Auseinandersetzung mit der Thematik hängt im Übrigen auch mit dem Fortschreiten des Forschungsstandes zu den Wirkungstheorien zusammen. So

wurde früher von den Gegnern eines Killerspielverbotes gerne die Katharsisthese von Befürwortern die Suggestionsthese angeführt. Beide Thesen sind mittlerweile empirisch widerlegt. Auch wird in der Forschung Drittfaktoren ein deutlich höherer Stellenwert zugeschrieben.

Da in den Debatten rund um gewalthaltige Videospiele die politische Ebene häufig mit schlagzeilenerregenden Aussagen Aufsehen erregte, wurde in die Analyse noch der Umstand einbezogen, inwiefern die deutsche Kriminalpolitik im Hinblick auf Videospiele populistisch beeinflusst ist. Populismus konnte dabei je nach Definition als allgemeiner Bestandteil der Kriminalpolitik nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Zudem konnte nachgewiesen werden, dass die politische Ebene häufig eine sehr kritische Position gegenüber Videospiele bezog. Von bewusster Hetze kann hierbei aber bei weitem nicht gesprochen werden, weshalb dies nicht als Populismus eingestuft werden kann. Weiterhin besteht wohl auch keine Gefahr der Punitivität gegenüber von Gamern. Diese bestand, nachdem im Koalitionsvertrag von 2005 ein Verbot von Killerspielen formuliert wurde, wobei es jedoch nicht zur gesetzlichen Umsetzung kam. In den folgenden Legislaturperioden erhielt ein solches Verbot keinen Einzug mehr in den Koalitionsvertrag

Die Ziele der Arbeit, nämlich die Wirkungstheorien der Mediengewaltforschung zu präsentieren, eine rechtliche Einordnung von Gamecrime vorzunehmen, Präventivmaßnahmen aufzuzeigen und die Berichterstattung zu Gamecrime zu untersuchen, wurden somit erreicht. Das Gebiet Gamecrime wurde analysiert.

## 7.2 Ausblick

Künftige Aufgabe von Juristen, der Rechtsprechung oder vom Gesetzgeber könnte sein, rechtliche Klarheit in Bezug auf Ingamecrime zu schaffen. Ob Taten wie die Wegnahme virtueller Gegenstände oder Cheating explizit verboten werden, ist zwar ungewiss, aber eine konsequentere Verfolgung von Hasskriminalität in Videospiele innerhalb der nächsten Jahre erscheint durchaus realistisch. Geregelt werden könnte das mit einer Novelle zum Netzwerkdurchsetzungsgesetz.

Bis dahin könnte auch Rechtsklarheit geschaffen werden, wie die Strafbarkeit bei der Begehung solcher Taten aussieht. Dazu wäre eine Auflistung der verschiedenen Tatbegehungsweisen beziehungsweise Tatbeständen wie Phishing von Accountdaten etc. sinnvoll. In diesem Zusammenhang sollte unter anderem auch die Überarbeitung des Markenrechts und Urheberrechts bedacht werden.

Aussichtsreich ist ebenfalls die Einführung des Fachs Medienkompetenz. Weiterführende Forschung zum Thema Gamecrime oder dem Fach Medienkompetenz hierzu könnte in der Ausarbeitung eines klaren Konzept münden, welches auch die Prävention von Gamecrime inkludiert. Generell können noch mehr präventive Maßnahmen insbesondere im Hinblick auf Ingamecrime präzisiert oder entwickelt werden.



Die Entwicklung der Berichterstattung wird weiterhin positiv eingeschätzt. Einseitige und von Quellen ungestützte Publikation wird heutzutage schnell als Bashing abgestempelt und lässt nicht selten einen Shitstorm folgen, was nicht im Interesse der Medien sein dürfte. Außerdem zeigt sich schon im Vergleich zur Vergangenheit die Versachlichung und die stärkere Differenzierung besonders bei sensiblen Themen.

Zudem geht auch die Forschung zu den Auswirkungen von Mediengewalt weiter. Je konkreter diese wird, desto mehr Aussagen, wie mit den Ergebnissen der Forschung umgegangen werden soll, können getroffen werden.

Zu guter Letzt sollte auch im Rahmen zukünftiger Diskussionen nicht vergessen werden:

"Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von aller größter Bedeutung"[105] – Bundeskanzlerin Angela Merkel (CDU) 2017

## Literatur und Quellen

- [1] game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Immer mehr Menschen ab 60 Jahren spielen Games, <https://www.game.de/immer-mehr-menschen-ab-60-jahren-spielen-games/>, verfügbar am 10.02.2021, 12:36
- [2] Reimers, Ariane: Bericht aus Berlin, [http://www.tagesschau.de/multimedia/video/video-606965~\\_bab-sendung-575.html](http://www.tagesschau.de/multimedia/video/video-606965~_bab-sendung-575.html), verfügbar am 10.02.2021, 12:38. Zeitpunkt im Video: 3:44-4:10 Interview Seehofer vom 13.10.2019
- [3] Collins: Definition von gamer, <https://www.collinsdictionary.com/de/worterbuch/englisch/gamer>, verfügbar am 10.02.2021, 12:39
- [4] Cambridge Dictionary: Bedeutung von gamer im Englisch, <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/gamer>, verfügbar am 10.02.2021, 12:40
- [5] Löbe, Dirk: Was ist überhaupt ein Gamer?, <https://www.dirks-computerecke.de/gaming/was-ist-ueberhaupt-ein-gamer.htm>, verfügbar am 10.02.2021, 12:52
- [6] Petzold, Sara: Casual oder Hardcore? - Es bedarf mehr als zwei Spieler-Stereotypen, <https://www.gamestar.de/artikel/gamer-stereo-typen-hardcore-und-casual-gibt-es-nicht-mehr-sagen-analysten,3344221.html>, verfügbar am 10.02.2021, 12:53
- [7] o. V. (geschwärzt): Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung

von gewaltverherrlichenden Computerspielen,  
Wissenschaftliche Dienste des Bundestages, WD 3 - 263/06,  
2006, S. 5

- [8] Pieschl, Stephanie; Porsch, Torsten: Neue Medien und deren Schatten : Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz,  
Göttingen, Hogrefe Verlag , 2014, S. 82,90,91
- [9] Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH: Was bedeutet Indizierung?,  
<https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/indizierung/>, verfügbar am 10.02.2021, 13:16
- [10] (pb/dpa)-Tagesspiegel: Computerspiele haben auch positive Effekte,  
<https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/panorama/studie-computerspiele-haben-auch-positive-effekte/1304550.html>, verfügbar am 10.02.2021, 13:18
- [11] Stangl, Werner, Lexikon für Psychologie und Pädagogik: Katharsishypothese,  
<https://lexikon.stangl.eu/57/katharsishypothese/>, verfügbar am 10.02.2021, 13:18
- [12] Kunczik, Michael: Medien und Gewalt : Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion,  
Wiesbaden, Springer VS, 2017, S. 17,21,22,23,25,26
- [13] Zipfel, Astrid: Wirkungstheorien der Medien-und-Gewalt-Forschung,  
Baden-Baden, Nomos Verlag, 2019, S. 32-39,43,52-65,67,73,76,77,83-87

- [14] Kunczik, Michael: Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele, Berlin, LIT Verlag, 2013, S. 37,39,40,43,44,46,56,59
- [15] Feshbach, Seymour: Fernsehen und antisoziales Verhalten. Perspektiven für Forschung und Gesellschaft, In J. Groebel & P. Winterhoff-Spurk (Hrsg.), Empirische Medienpsychologie, München, Psychologie Verlags Union, 1989, S. 71
- [16] Verhovnik, Melanie: School Shootings: Interdisziplinäre Analyse und empirische Untersuchung der journalistischen Berichterstattung, Baden-Baden, Nomos Verlag, 2014, S. 83, 158-160, 162-164
- [17] Krämer, Nicole C.; Schwan, Stephan; Suckfüll, Monika; Unz, Dagmar, Monika Medienpsychologie : Schlüsselbegriffe und Konzepte, Stuttgart, W. Kohlhammer Verlag, 2016, S. 310-312
- [18] Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt: "Bobo-Doll"-Study (Bandura 1961, 1963, 1965), <https://journalistik.ku.de/methoden/methoden-der-empirischen-sozialforschung/experiment/beispiele-beruehmter-experimente/beispiele-beruehmter-experimente/>, verfügbar am 10.02.2021, 15:33
- [19] McLeod, Saul: Bobo Doll Experiment, <https://www.simplypsychology.org/bobo-doll.html>, verfügbar am 10.02.2021, 15:34
- [20] Lauble, Ute: Suggestionsthese und Erregungstransfer-These, <http://docplayer.org/66905425-Suggestionsthese-und-erregungstransfer-these.html>, verfügbar am 10.02.2021, 15:37
- [21] Bundeskriminalamt Wiesbaden: Polizeiliche Kriminalstatistik 2005:

Bundesrepublik Deutschland,  
Wiesbaden, Bundeskriminalamt(Hg.), 2006, S. 28

- [22] Bundeskriminalamt Wiesbaden: Polizeiliche Kriminalstatistik: Bundesrepublik Deutschland: Jahrbuch 2019, Band 1, V1.0, Wiesbaden, Bundeskriminalamt(Hg.), 2020, S. 11
- [23] Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V : Gewaltwirkungsforschung,  
<https://fsf.de/lexikon/gewaltwirkung/>, verfügbar am 10.02.2021, 15:59
- [24] Reinl, Afra: Lebensformung durch Medien im Mittelalter, Berlin, LIT Verlag, 2011 S. 177
- [25] Stangl, Werner, Lexikon für Psychologie und Pädagogik: Inhibitionsthese,  
<https://lexikon.stangl.eu/1902/inhibitionsthese/>, verfügbar am 10.02.2021, 16:05
- [26] Dorsch Lexikon der Psychologie: excitation transfer,  
<https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/excitation-transfer>, verfügbar am 10.02.2021, 16:06
- [27] Dorsch Lexikon der Psychologie: Mood-Management-Theorie,  
<https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/mood-management-theorie>, verfügbar am 10.02.2021, 16:08
- [28] Spektrum Akademischer Verlag: Erregungs-Transfer-Hypothese,  
[https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/erregungs-transfer-hypothese/4375#:~:text=Erregungs-Transfer-Hypothese%20\),aggressiv%20oder%20in%20anderer%20Weise](https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/erregungs-transfer-hypothese/4375#:~:text=Erregungs-Transfer-Hypothese%20),aggressiv%20oder%20in%20anderer%20Weise), verfügbar am 10.02.2021, 16:10

- [29] Scheufele, Bertram: Priming, Baden-Baden, Nomos Verlag, 2016, S. 11,12,15,16,51,52
- [30] Marinescu, Alexander: Priming-Effekt im Marketing nutzen, <https://www.twago.de/blog/priming-effekt-im-marketing-nutzen/>, verfügbar am 10.02.2021, 16:13
- [31] Anderson, Craig A.; Bushman, Bard J.: Human Aggression, in Annual Review of Psychology Vol. 53:27-51, 2002, Annual Reviews, o. O. S. 33-41
- [32] o.V.: FIFA 17 Fail ausraster, <https://www.youtube.com/watch?v=RHENrNMGQ0A>, verfügbar am 10.02.2021, 16:25
- [33] Hofmann, Maren: Instanzenmodell, <https://www.psychotherapie-neumuenster.de/instanzenmodell/>, verfügbar am 10.02.2021, 16:27
- [34] Klaiber, Hannah: "Aufgewachsen mit Grand Theft Auto": Machen Videospiele Kinder aggressiver?, [https://de.nachrichten.yahoo.com/aufgewachsen-mit-grand-theft-auto-machen-videospiele-kinder-aggressiver-115914065.html?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLnNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAALiF9R6XCL6ITCH7ES1HOA7ZG6Us5T0DT9CsibyghS-OZL-3iF4ymHInpYnHvOVb7wLBiainEJ5O8743y6kbml\\_5zO1UCR5NjZm17EgQFaOHWUBRMsAWd7xCm9SUjTR8wldyE9EOIYz1PCWzxvdlg-cB\\_xsrjG0axwNQT7mKbSbc](https://de.nachrichten.yahoo.com/aufgewachsen-mit-grand-theft-auto-machen-videospiele-kinder-aggressiver-115914065.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLnNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAALiF9R6XCL6ITCH7ES1HOA7ZG6Us5T0DT9CsibyghS-OZL-3iF4ymHInpYnHvOVb7wLBiainEJ5O8743y6kbml_5zO1UCR5NjZm17EgQFaOHWUBRMsAWd7xCm9SUjTR8wldyE9EOIYz1PCWzxvdlg-cB_xsrjG0axwNQT7mKbSbc), verfügbar am 10.02.2021, 16:29
- [35] Krempl, Stefan: 10-Jahres-Studie: Gewalthaltige Computerspiele machen nicht aggressiver, <https://www.heise.de/news/10-Jahres-Studie-Gewalthaltige-Computerspiele-machen-nicht-aggressiver-5001938.html>, verfü-

bar am 10.02.2021, 16:30

- [36] Europarat: Unterschriften und Ratifikationsstand des Vertrags 185,  
[https://www.coe.int/de/web/conventions/full-list/-/conventions/treaty/185/signatures?p\\_auth=ZzalM1nT](https://www.coe.int/de/web/conventions/full-list/-/conventions/treaty/185/signatures?p_auth=ZzalM1nT), verfügbar am 10.02.2021, 16:31
- [37] Europarat: Unterschriften und Ratifikationsstand des Vertrags 189,  
[https://www.coe.int/de/web/conventions/full-list/-/conventions/treaty/189/signatures?p\\_auth=2w5kuCVI](https://www.coe.int/de/web/conventions/full-list/-/conventions/treaty/189/signatures?p_auth=2w5kuCVI), verfügbar am 10.02.2021, 16:32
- [38] Joecks, Wolfgang; Miebach, Klaus: Münchener Kommentar zum StGB: Joecks/Meißner, 4. Aufl. 2020, StGB § 74 Rn. 13, München, Verlag C.H. Beck, 2020
- [39] Landeskriminalamt Sachsen: Polizeiliche Kriminalstatistik Freistaat Sachsen 2011,  
Dresden, Landeskriminalamt Sachsen, 2012, S. 156,157
- [40] Juraforum.de: Antragsdelikt / Strafantrag nach StGB - Absolute & relative Antragsdelikte inkl. Auflistung,  
<https://www.juraforum.de/lexikon/antragsdelikte>, verfügbar am 10.02.2021, 16:45
- [41] Joecks, Wolfgang; Miebach, Klaus: Münchener Kommentar zum StGB: Regge/Pegel, 3. Aufl. 2017, StGB § 185 Rn. 6-8, München, Verlag C.H. Beck, 2017
- [42] Baum, Carla: „Verpisst euch aus dem Spiel“ – Wenn der Hass freie Fahrt hat,  
<https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article168683180/Verpisst-euch-aus-dem-Spiel-Wenn-der-Hass-freie-Fahrt-hat.html>, verfü-

- bar am 10.02.2021, 16:47
- [43] Joecks, Wolfgang; Miebach, Klaus: Münchener Kommentar zum StGB: Schmitz, 3. Aufl. 2017, StGB § 242 Rn. 2,25, München, Verlag C.H. Beck, 2017
- [44] Joecks, Wolfgang; Miebach, Klaus: Münchener Kommentar zum StGB: Wieck-Noodt, 3. Aufl. 2019, StGB § 303a Rn. 8,15, München, Verlag C.H. Beck, 2019
- [45] Stulle, Maximilian: Die Geschichte des Cheatens: Was aus den Codes eurer Kindheit geworden ist (Special), <https://www.spielertipps.de/artikel/8306/1/#:~:text=In%20den%20ersten%20Konsolengenerationen%20dienten,Testern%20freies%20Gewähr%20zu%20bieten>, verfügbar am 10.02.2021, 16:51
- [46] Steinlechner, Peter: Cheats und Bots in Südkorea offenbar gesetzlich verboten, <https://www.golem.de/news/e-sport-cheats-und-bots-in-suedkorea-offenbar-gesetzlich-verbotten-1612-124907.html>, verfügbar am 10.02.2021, 16:52
- [47] Steinlechner, Peter: Bossland muss keine Millionen an Blizzard zahlen, <https://www.golem.de/news/honorbuddy-bossland-muss-keine-millionen-an-blizzard-zahlen-1802-132926.html>, verfügbar am 10.02.2021, 16:53
- [48] Bullinger, Winfried; Wandtke, Artur-Axel: Praxiskommentar Urheberrecht: Wandtke/Bullinger/Grützmaker, 5. Aufl. 2019, UrhG § 69c Rn. 3,21,22, München, Verlag C.H. Beck, 2019
- [49] Oberlandesgericht Hamburg: Urteil vom 13.04.2012 - 5 U 11/11,



<https://openjur.de/u/593503.html>, verfügbar am 10.02.2021, 17:00

- [50] Anwaltskanzlei Weiß & Partner: OLG Hamburg: Cheat-Software verletzt Urheberrechte,  
<https://www.ratgeberrecht.eu/wettbewerbsrecht-aktuell/olg-hamburg-cheat-software-verletzt-urheberrechte.html>, verfügbar am 10.02.2021, 17:01
- [51] Wieduwilt, Hendrik: Millionenklage gegen Schummelsoftware in Computerspielen,  
<https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/digitec/world-of-warcraft-betreiber-scheitern-mit-klage-in-deutschland-15461330.html>, verfügbar am 10.02.2021, 17:02
- [52] Lampmann, Arno: Blizzard scheitert gegen Bossland mit Millionenforderung vor dem LG Leipzig,  
<https://www.lhr-law.de/magazin/urheber-designrecht/blizzard-scheitert-gegen-bossland/>, verfügbar am 10.02.2021, 17:16
- [53] Bundesgerichtshof: Urteil vom 12. 1. 2017 – I ZR 253/14 – World of Warcraft II; OLG Hamburg,  
<https://lexetius.com/2017,101>, verfügbar am 10.02.2021, 17:06
- [54] Joecks, Wolfgang; Miebach, Klaus: Münchener Kommentar zum StGB: Mühlbauer, 3. Aufl. 2019, StGB § 263a Rn. 1,13,110, München, Verlag C.H. Beck, 2019
- [55] § 202a StGB a.F.: bis zum 11. August 2007,  
<https://lexetius.com/StGB/202a,2>, verfügbar am 10.02.2021, 17:19
- [56] Joecks, Wolfgang; Miebach, Klaus: Münchener Kommentar zum StGB: Graf, 3. Aufl. 2017, StGB § 202a Rn. 11,21,22,37,39,41,44, 46,50,64,80, München, Verlag C.H. Beck, 2017

- [57] Fuchs, Katharina; Seidel, Alexander: Die Strafbarkeit des Phishing nach Inkrafttreten des 41. Strafrechtsänderungsgesetzes, <https://www.hrr-strafrecht.de/hrr/archiv/10-02/index.php?sz=7>, verfügbar am 10.02.2021, 17:22
- [58] Joecks, Wolfgang; Miebach, Klaus: Münchener Kommentar zum StGB: Graf, 3. Aufl. 2017, StGB § 202b Rn. 9,10,11,12,13,16,18, 22, München, Verlag C.H. Beck, 2017
- [59] Wissenschaftliche Dienste des Bundestages: Sachstand: Die Verletzung des persönlichen Lebens- und Geheimbereichs Anknüpfungspunkte für eine Strafbarkeit nach deutschem Recht, Wissenschaftliche Dienste des Bundestages, WD 7 - 3000 - 141/19, 2019, S. 7
- [60] Landgericht Wuppertal: Beschluss vom 19.10.2010, Az. 25 Qs 10 Js 1977/08-177/10, <https://www.damm-legal.de/lg-wuppertal-schwarzsurfen-ueber-fremdes-wlan-ist-nicht-strafbar-filessharing>, verfügbar am 10.02.2021, 17:27
- [61] Kanzlei DAMM LEGAL: IT-Recht SCHLESWIG-HOLSTEINER ONLINE-KOMMENTAR ZUM INFORMATIONSTECHNOLOGIE-RECHT: § 202b StGB, <http://www.it-recht-onlinekommentar.de/§-202b-stgb/>, verfügbar am 10.02.2021, 17:29
- [62] Ferner Jens: CYBERCRIME & IT-STRAFRECHT: Abfangen von Daten, §202b StGB, <https://www.ferner-alsdorf.de/abfangen-daten/>, verfügbar am 10.02.2021, 17:32
- [63] Deutscher Bundestag: Gesetz gegen Rechtsextremismus und Hasskriminalität beschlossen,

<https://www.bundestag.de/dokumente/textarchiv/2020/kw25-de-rechtsextremismus-701104>, verfügbar am 10.02.2021, 17:38

- [64] Presse- und Informationsamt der Bundesregierung: Gesetzespaket gegen Hasskriminalität: Entschieden gegen Hetze im Netz, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/gesetz-gegen-hasskriminalitaet-1722896>, verfügbar am 10.02.2021, 17:39
- [65] Symonds, Shannon: Death Race and Video Game Violence, <https://www.museumofplay.org/blog/chegheads/2012/05/death-race-and-video-game-violence>, verfügbar am 10.02.2021, 17:41
- [66] Böhm, Markus: "Counter-Strike" und Co.: Was wurde aus der Killerspiel-Debatte?, <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/ballerspiele-was-wurde-aus-der-killerspiel-debatte-a-1052941.html>, verfügbar am 10.02.2021, 17:42
- [67] Google Trends: Suchbegriff Killerspiele, <https://trends.google.de/trends/explore?date=all&geo=DE&q=killerspiele>, verfügbar am 10.02.2021, 17:43
- [68] Sørensen, Estrid: Violent computer games in the German press., in *New Media & Society*. 2013;15(6):963-981., S. 965
- [69] Breiner, Tobias C.; Kolibius, Luca D.: Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amok läufe und Sucht, o.O., Springer Verlag, 2019, S. 74
- [70] Wilkens, Andreas: Kriminologe: Amokläufer schießen sich am Computer in Stimmung, <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Kriminologe-Amoklaeufer-schiessen-sich-am-Computer-in-Stimmung-168614.html>, verfügbar am 10.02.2021, 17:54

- [71] Stöcker, Christian: Game-Politik: Koalition will "Killerspiele" verbieten,  
<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html>, verfügbar am 10.02.2021, 17:55
- [72] Windeck, Christof: Kriminologe Pfeiffer fordert rigides Vorgehen gegen "Killerspiele",  
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Kriminologe-Pfeiffer-fordert-rigides-Vorgehen-gegen-Killerspiele-109659.html>, verfügbar am 10.02.2021, 17:56
- [73] Pfeiffer, Alexander; Rüdiger, Thomas-Gabriel: Game!Crime?, Frankfurt, Verlag für Polizeiwissenschaft, 2015, S. 47-53
- [74] Sommerauer, Christoph: Sündenbock „Killerspiele“?: Zur Berichterstattung über Ego-Shooter in öffentlich-rechtlichen Nachrichtensendungen,  
Diplomarbeit, Universität Wien, 2009, S. 79-84,87,89
- [75] Spitzer, Manfred: Cyberkrank!, München, Droemer Verlag, 2015, S. 17-53, 73
- [76] Stremmel, Jan: Über einen, der aus Ängsten Geld macht,  
<https://www.sueddeutsche.de/leben/buchautor-manfred-spitzer-ueber-einen-der-aus-aengsten-geld-macht-1.3965193-0#seite-2>, verfügbar am 10.02.2021, 18:35
- [77] Weweter, Hartmut: Videogames und Gewalt: Dämpfen "Killerspiele" das Mitgefühl?,  
<https://www.tagesspiegel.de/wissen/videogames-und-gewalt-daempfen-killerspiele-das-mitgefuehl/19490478.html>, verfügbar am 10.02.2021, 18:40

- [78] Brühl, Jannis: Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte,  
<https://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maiziere-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117>, verfügbar am 10.02.2021, 18:40
- [79] Filbig, Andreas: FBI deckt Drogenhandel im „PlayStation Network“ auf,  
<https://www.techbook.de/gaming/drogenhandel-fbi-playstation-network>, verfügbar am 10.02.2021, 18:42
- [80] Fröhlich, Christoph: Wie Terroristen über die Playstation 4 kommunizieren,  
<https://www.stern.de/digital/online/paris--warum-terroristen-anschlaege-mit-der-playstation-4-planen-6558062.html>, verfügbar am 10.02.2021, 18:44
- [81] Beckedahl, Markus: Kriminologe Pfeiffer: Computerspiele möglicherweise für Pariser Attentate verantwortlich,  
<https://netzpolitik.org/2015/kriminologe-pfeiffer-computerspiele-moeglicherweise-fuer-pariser-attentate-verantwortlich/>, verfügbar am 10.02.2021, 18:45
- [82] Kreienbrink, Matthias: Was aus der "Killerspiel"-Debatte wurde,  
<https://www.sueddeutsche.de/digital/crisis-remastered-killerspiele-1.5037177>, verfügbar am 10.02.2021, 18:47
- [83] Fromm, Rainer: Video-Gemetzel im Kinderzimmer - ZDF Frontal 21 vom 09.11.2004, 0:00-0:46,  
<https://www.youtube.com/watch?v=FDJi9wDz-U4>, verfügbar am 10.02.2021, 18:49
- [84] Schnitzler, Laura: Nazi Gamer?: Wie Rechte die Gaming-Kultur unterwandern - ZDF Frontal 21 vom 20.11.2020, Zitate zwischen 0:23-0:39,

- <https://www.zdf.de/politik/frontal-21/nazi-gamer-100.html>, verfügbar am 10.02.2021, 18:51
- [85] Tenzer, F.: Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2020(in Millionen),  
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/712928/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland/#:~:text=In%20Deutschland%20gibt%20es%20im,gelegentlich%20Computer-%20und%20Videospiele%20spielen.,> verfügbar am 10.02.2021, 18:55
- [86] Bayerische Informationsstelle gegen Extremismus (BIGE): Zahlen und Statistik,  
[https://www.bige.bayern.de/infos\\_zu\\_extremismus/rechtsextremismus/zahlen\\_und\\_statistik/index.html#:~:text=Straf-%20und%20Gewalttaten,-Entwicklung%20extremistisch%20motivierter&text=Im%20Jahr%202019%20wurden%20in,registriert%20\(2018%3A%2063\).](https://www.bige.bayern.de/infos_zu_extremismus/rechtsextremismus/zahlen_und_statistik/index.html#:~:text=Straf-%20und%20Gewalttaten,-Entwicklung%20extremistisch%20motivierter&text=Im%20Jahr%202019%20wurden%20in,registriert%20(2018%3A%2063).), verfügbar am 10.02.2021, 18:56
- [87] Kreitling, Holger: Fünf Zuschauer sahen bei Twitch das Attentat-Video live,  
<https://www.welt.de/politik/deutschland/article201674884/Video-von-Halle-Fuenf-Zuschauer-sahen-bei-Twitch-das-Attentat-live.html>, verfügbar am 10.02.2021, 18:58
- [88] Bünthe, Oliver: Steam: Medienanstalt meldet 219 Profile mit Nazi-Symbolen,  
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Steam-Medienanstalt-meldet-219-Profile-mit-Nazi-Symbolen-4646466.html>, verfügbar am 10.02.2021, 19:02
- [89] ZDFheute Nachrichten-(Schnitzler, Laura: Nazi Gamer?: Wie Rechte die Gaming-Kultur unterwandern),  
<https://www.youtube.com/watch?v=W6wpFKDhwE0>, verfügbar

am 10.02.2021, 19:02

- [90] Bibliographisches Institut - Duden: Populismus, der,  
<https://www.duden.de/rechtschreibung/Populismus>, verfügbar am  
10.02.2021, 19:08
- [91] Spiegel Online: Nach dem Amoklauf in München stehen Killer-  
spiele in der Kritik. Worum geht es?,  
<https://www.spiegel.de/panorama/killerspiel-debatte-nach-dem-amoklauf-in-muenchen-kritisiert-die-politik-computerspiele-a-00000000-0003-0001-0000-000000736646>, verfügbar am  
10.02.2021, 19:10
- [92] (dpa)-Süddeutsche Zeitung: Verfassungsschützer: Teilweise Extremisten in Gamerszene,  
<https://www.sueddeutsche.de/politik/extremismus-verfassungsschuetzer-teilweise-extremisten-in-gamerszene-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-191013-99-279737>, verfügbar am 10.02.2021, 19:11
- [93] Dollinger, Bernd; Lampe, Dirk; Rudolph, Matthias; Schmidt-Semisch, Henning: Ist die deutsche Kriminalpolitik populistisch? Eine konzeptionelle und empirische Annäherung,  
in Kriminologisches Journal, 47. Jahrgang/Heft 1/2015, S. 17,18
- [94] Dollinger, Bernd: Punitivität,  
in Kriminologisches Journal, 50. Jahrgang/Heft 3/2018, S. 188
- [95] Ostendorf, Heribert: Strafrechtsprinzipien und Strafverfahren,  
<https://www.bpb.de/izpb/268230/strafrechtsprinzipien-und-strafverfahren#:~:text=Das%20Ultima-Ratio-Prinzip%20gilt,Das%20gebietet%20das%20Verhältnismäßigkeitsprinzip.>, verfügbar am 10.02.2021, 19:41

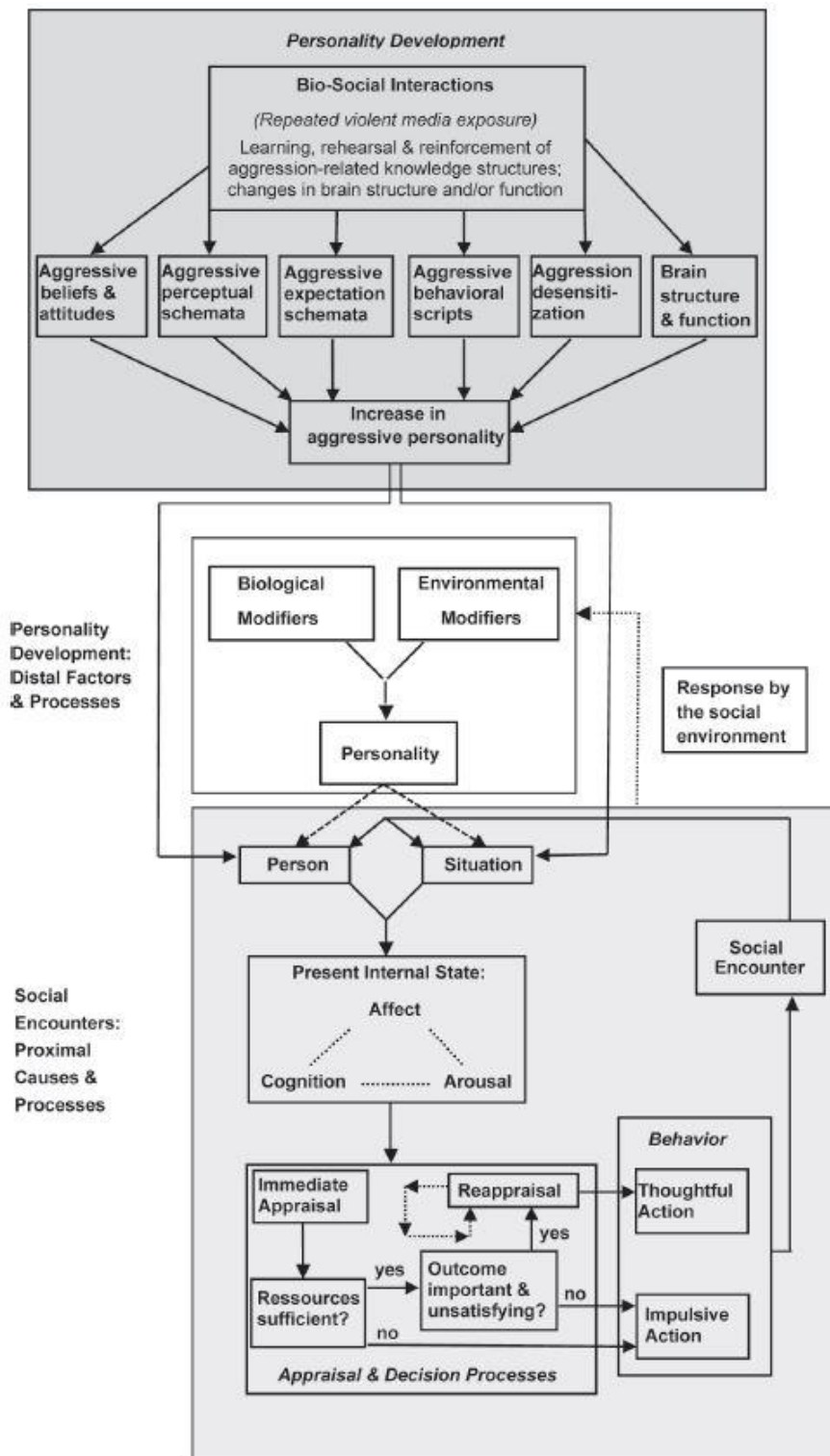
- [96] Drenkhahn, Kirstin; Habermann, Julia; Huthmann, Lukas; Jobard, Fabien; Laumond, Bénédicte; Michel, Matthias; Nickels, Johanna; Singelstein, Tobias; Zum-Bruch, Elena: Zum Stand der Punitivitätsforschung in Deutschland und darüber hinaus, in KriPoz Kriminalpolitische Zeitschrift, 5 Jahrgang 2. Ausgabe, 2020, S. 104,105
- [97] Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat: Kriminalprävention, <https://www.bmi.bund.de/DE/themen/sicherheit/kriminalitaetsbekämpfung-und-gefahrenabwehr/kriminalpraevention/kriminalpraevention-node.html>, verfügbar am 10.02.2021, 20:32
- [98] Wickert, Christian: Polizeiliche Kriminalprävention, <https://soztheo.de/kriminologie/kriminalpraevention/?cn-reloaded=1>, verfügbar am 10.02.2021, 20:33
- [99] Bundeskriminalamt Wiesbaden: Presseinformation: Neues Instrument zur Risikobewertung von potentiellen Gewaltstraftätern, [https://www.bka.de/DE/Presse/Listenseite\\_Pressemitteilungen/2017/Presse2017/170202\\_Radar.html](https://www.bka.de/DE/Presse/Listenseite_Pressemitteilungen/2017/Presse2017/170202_Radar.html), verfügbar am 10.02.2021, 20:34
- [100] Legnaro, Aldo: Kennzeichen des Gefährders, in in Kriminologisches Journal, 50. Jahrgang/Heft 3/2018, S. 127
- [101] Paulus, Christoph: Gewalt, Amok und Medien: Erkennen – Vorbeugen – Handeln, Stuttgart, W. Kohlhammer Verlag, 2019, S. 42,43
- [102] Colic, Mira: Ein Aufschrei für Medienkompetenz als Schulfach, <https://www.sn-online.de/Schaumburg/Landkreis/Aus-dem-Landkreis/Ein-Aufschrei-fuer-Medienkompetenz-als-Schulfach>, verfügbar am 10.02.2021, 20:42



- [103] Bialdiga, Kirsten: Medienkompetenz als Schulfach,  
[https://rp-online.de/politik/deutschland/kolumnen/hier-in-nrw/umgang-mit-medien-sollte-mehr-in-der-schule-unterrichtet-werden\\_aid-49175301](https://rp-online.de/politik/deutschland/kolumnen/hier-in-nrw/umgang-mit-medien-sollte-mehr-in-der-schule-unterrichtet-werden_aid-49175301), verfügbar am 10.02.2021, 20:44
- [104] Wampfler, Philippe: Braucht es für Medienkompetenz ein eigenes Schulfach?,  
<https://schulesocialmedia.com/2012/06/01/braucht-es-fur-medienkompetenz-ein-eigenes-schulfach/>, verfügbar am 10.02.2021, 20:45
- [105] Presse- und Informationsamt der Bundesregierung: Computerspiele sind Kulturgut,  
[https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/computerspiele-sind-kulturgut-219372#:~:text="Computer-%20und%20Videospiele%20sind%20als,Fördermöglichkeiten%20für%20die%20Branche%20sprechen.,](https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/computerspiele-sind-kulturgut-219372#:~:text=) verfügbar am 10.02.2021, 20:45

# Anlagen

Anlage 1 : GAM Übersicht. [13,S. 77]





## **Selbstständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Stadtprozelten, den 11.02.2021

Unterschrift: \_\_\_\_\_

Valentin Beer