

A large LAN party in a dark room with many computer monitors lit up. The room is filled with rows of desks, each with a computer monitor. The screens are glowing with various colors, creating a dense field of light. In the background, a large screen displays text, and a bright light source is visible on the left side of the frame.

# LAN-Party

## und die Auswirkungen von Computerspielen

**Maturaarbeit von:**

**Nadine Hauri**

**Adrian Kauz**

**Philipp Schmid**

**Michael Stadelmann**

**Vollzeitlehrgang 2005/06**

**Klasse: BMV-B**

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Vorwort</b> .....	<b>3</b>
<b>1.1 Einleitung</b> .....	<b>4</b>
<b>2 Einführung in das Thema</b> .....	<b>5</b>
2.1 Was ist eine LAN-Party? .....	5
2.2 Interview mit dem Organisator der NETGAME LAN-Party .....	7
<b>3 Recht und Gesetz</b> .....	<b>9</b>
3.1 Die Rechtslage an LAN-Parties.....	9
3.1.1 Urheberrecht (URG) .....	9
3.1.2 Jugendschutz (StGB) .....	10
3.2 Interviews mit der SUISA, IFPI und SIEA.....	11
3.2.1 Interview mit Herr Johannes Börker, IFPI.....	11
3.2.2 Interview mit Frau Chantal Bolzern, SUISA.....	13
3.2.3 Interview mit der SIEA, Schweizerische Interaktive Entertainment Branche.....	16
3.3 Das in der Schweiz eingeführte „PEGI“ Alterstufungssystem.....	17
<b>4 Psychologie</b> .....	<b>18</b>
4.1 Gewalttätige Computerspiele und ihre Auswirkungen auf die Psyche.....	18
4.1.1 Flow-Spirale .....	19
4.1.2 Frustrations-Spirale .....	20
4.2 Interview mit Medienwissenschaftler Herrn Dr. Tilo Hartmann.....	21
<b>5 Ansichten von Computerspieler</b> .....	<b>25</b>
5.1 Diskussionsrunde zum Thema „Gewalt in Computerspielen“ und „Filesharing“ .	25
5.2 Fragebogen für LAN- Partyteilnehmer.....	34
5.3 Auswertung der Fragebögen .....	35
<b>6 Themenanalysen</b> .....	<b>40</b>
6.1 Themenanalyse Recht und Gesetz .....	40
6.2 Themenanalyse gewalttätige Computerspiele.....	41
6.3 Themenanalyse Einzelgänger .....	42
6.4 Frauen selten vor Ort.....	43
6.5 Themenanalyse persönliche Ansichten der Computerspieler.....	45
6.5.1 Analyse Gesprächsrunde .....	45
6.5.2 Analyse Umfrage.....	46
<b>7 Persönliche Erfahrungen von der Mystery LANFORCE</b> .....	<b>47</b>
7.1 Review Mystery-LANFORCE 8 von Kauz Adrian .....	47
7.2 Persönlicher Erfahrungsbericht von Hauri Nadine.....	49
7.3 Persönlicher Erfahrungsbericht von Schmid Philipp.....	50
7.4 Persönlicher Erfahrungsbericht von Stadelmann Michael .....	51
<b>8 Anhang</b> .....	<b>52</b>
8.1 Fremdwortverzeichnis .....	52
<b>9 Schlusswort</b> .....	<b>55</b>

# 1. Vorwort

---

Eine Maturaarbeit zu schreiben ist das schwere Los eines jeden Studenten, welcher die Berufsmatura besucht.

Da keine bestimmte Richtung der Themen angegeben wurde, hatte man die Möglichkeit frei zu entscheiden, welches Thema man behandeln wollte.

Adrian und Philipp interessierten sich beide für Computer und besuchten schon seit ein paar Jahren regelmässig LAN-Parties.

Somit war die Themenrichtung gegeben, aber es fehlten noch ein paar Leute in ihrer Gruppe.

Nadine und Michael hatten zwar vor, die Geheimnisse des Schnapsbrennens zu erforschen, gaben aber unter unbekanntem Umständen ihre Pläne auf. Auf der Suche nach einer Gruppe fanden sie danach Zuflucht bei unseren beiden Computerfreaks.

Adrian und Philipp konnten durchsetzen, dass das Thema „LAN-Parties“ näher unter die Lupe genommen wird.

Dies stellte für Nadine und Michael glücklicherweise kein Problem dar. Denn Nadine war sehr offen für dieses neue, ihr bislang unbekanntes Thema und Michael hatte selbst ein paar Kollegen, welche LAN-Parties besuchten.

Nun galt es einen obligatorischen Dozenten zu suchen, welcher uns bei unserer Arbeit mit Ratschlägen beiseite steht und danach unsere fertige Arbeit zusätzlich am Ende noch benotet.

Da wir die Schwerpunkte auf die Bereiche „Psyche“ und „Recht & Gesetz“ setzten, filterte es sich automatisch heraus, dass wir uns an Herrn Jean-Pierre Furler, unseren Recht und Wirtschaft Lehrer wandten. An dieser Stelle schon zum voraus einen besten Dank für seine prompte Zustimmung.

Er war sofort einverstanden und somit konnten wir mit unserer Arbeit beginnen.

Wir möchten uns bei denjenigen Personen, welche uns durch ihre Zusage zu einem Interview unterstützten, ganz herzlich bedanken.

Herrn Dr. Tilo Hartmann zum Thema „Gewalttätige Computerspiele und ihre Auswirkungen auf die Psyche“, Herrn André Christen zur Lanszene Schweiz, Frau Chantal Bolzern Fürsprecherin SUISA Rechtsdienst und Herr Johannes Börker von der IFPI

# 1.1 Einleitung

---

Zu Beginn wollen wir unsere Leser dem Thema LAN-Party etwas näher bringen. Wir wollen erläutern, was eine LAN-Party ist, wie sie aufgebaut ist und wie eine solche abläuft. Ausserdem betrachten wir mögliche Veränderungen durch die Zeit. Zu diesem Thema befragen wir einen „alten Hasen“, nämlich ein Organisator, welcher schon vor vielen Jahren an LAN-Parties teilgenommen und mitorganisiert hat. Der Hauptteil unserer Arbeit besteht aus drei Kernfragen, die wir untersuchen möchten. Zu folgenden Fragen, zum Thema LAN-Parties haben wir nach Antworten gesucht.

- Sind Teilnehmer von LAN-Parties Kriminelle?
- Fördern Computerspiele den Hang zur Gewalt?
- Sind Teilnehmer von LAN-Parties Einzelgänger?

Uns ist es noch wichtig gewisse Begriffe im Voraus zu definieren. Unter GEWALT verstehen wir sämtliche Vorgänge, die psychische oder physische Schäden hinterlassen oder hervorrufen. KRIMINELL ist jeder, der gegen gesetzliche Grundlagen verstösst und sich somit einen Nutzen verspricht. Ein EINZELGÄNGER ist jemand, der sich von der Aussenwelt isoliert, sich nicht um Kontakt mit seinen Mitmenschen bemüht und das Alleinsein bevorzugt.

Die Kernfrage, ob Teilnehmer von LAN-Parties Kriminelle sind, befasst sich mit dem Thema Raubkopien. Da diese Thematik in letzter Zeit auch in Zeitungen im Zusammenhang mit Tauschbörsen wie Emule oder Kazaa diskutiert wird, wollen wir herausfinden, was das Gesetz sagt und was man für wen kopieren darf. Zusätzlich beinhaltet dieses Themengebiet die Jugendschutzvorschriften.

Uns ist es wichtig getrennte Ansichten und standhafte Tatsachen festzuhalten. Deswegen werden wir juristische Ansichten, Jugendschutzansichten, wie auch Ansichten eines Teilnehmers berücksichtigen.

Dass Computerspiele die Gewaltbereitschaft fördern, sagt uns das Fernsehen seit dem Amoklauf an einer Schule in Erfurt. Wir wollen untersuchen, ob das überhaupt zutrifft und was für Faktoren sonst noch einen Einfluss haben. Wir möchten auch herausfinden, wie sich der Konsum von Computerspielen auf den Spieler und sein soziales Umfeld auswirkt. Dazu werden wir einen Psychologen zu Hilfe ziehen. Natürlich werden auch hier Standpunkte und Meinungen der Spieler miteinbezogen.

Bei der dritten Kernfrage, ob Teilnehmer von LAN-Parties Einzelgänger sind, wollen wir herausfinden, ob die Spieler durch Computerspiele zum Einzelgänger werden. Da im Fernsehen oft das Bild des verwaorlosten Gamer gezeigt wird, der keine Freunde hat, sich nicht in unsere Gesellschaft eingliedern kann und immer alleine Zuhause vor seinem Computer sitzt, wollen wir herausfinden, ob das auch der Wahrheit entspricht. Wir werden mit ausgewählten Personen eine Gesprächsrunde mit Fragen zu diversen Themen wie Gewalt, Computerspielen, Datenkopieren (Filesharing) und LAN-Parties führen.

Im Allgemeinen gilt, dass wir uns nicht sehr auf schon vorhandene Quellen stützen. Unser Ziel ist es, viele Informationen durch Interviews und Gespräche mit Fachpersonen und Teilnehmer von LAN-Parties herauszufinden, weil es uns wichtig ist die Argumente und Sichtlagen von beiden Seiten zu berücksichtigen.

## 2 Einführung in das Thema

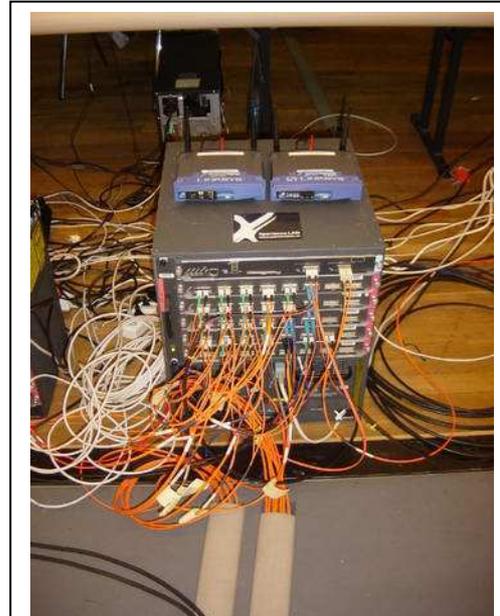
### 2.1 Was ist eine LAN-Party?

Die Abkürzung LAN steht für „Local Area Network“, auf Deutsch also Lokales Netzwerk. Diese Netzwerktechnik wird in Firmen oder Schulen genutzt, um alle Computer, Server und Drucker miteinander zu verbinden. Die Computer können dadurch untereinander mit hoher Geschwindigkeit Daten austauschen. Auch das Internet ist, einfach gesagt, nichts anderes als ein riesiges Netzwerk mit tausenden von Computern die alle miteinander verbunden sind.

An einer LAN-Party wird dieselbe Technik benutzt, um die Computer der Spieler miteinander zu vernetzen. Daher also auch der Name der Party. Im Gamerjargon wird sie oft nur als „LAN“ bezeichnet.

An einer LAN nehmen alle Teilnehmer ihre Computer mit allem Zubehör inklusive Schlafsack selber mit. Der Eintritt kostet je nach Grösse der LAN-Party zwischen Fr. 30.- bis Fr. 50.-, wobei man sich vorher auf der Website registrieren muss und nach Vorauszahlung auch schon seinen Sitzplatz reservieren kann. Für den Eintrittspreis bekommt man einen Platz mit Strom und Netzwerkanschluss. Meistens stellt der Veranstalter noch einen separaten ruhigeren Raum zum Schlafen zur Verfügung, da eine LAN-Party immerhin ein ganzes Wochenende nonstop dauert. Meistens findet sie in einer Turnhalle oder Stadthalle statt. Da eine LAN-Party keine gewinnbringende Veranstaltung ist, und die Eintrittsgelder nicht reichen um alles zu finanzieren, braucht es Sponsoren um so einen Event durchzuführen. Diese sponsoren meistens die Turnierpreise oder stellen Strom- und Netzwerkinfrastruktur zur Verfügung.

Warum die einzelnen Teilnehmer an einer LAN teilnehmen ist verschieden, jedoch haben sie eines gemeinsam: Sie sind alles Computerfreaks, denen es nichts ausmacht, wenn draussen die Sonne scheint und sie in der dunklen Halle stundenlang vor dem PC sitzen. Die einen kommen an eine LAN-Party, weil sie mit ihrem ganzen Team an den Turnieren teilnehmen und sich mit anderen Gruppen messen wollen. Wieder andere kommen um Spass zu haben und sich mit Gleichgesinnten zu unterhalten oder um Freunde im Reallife zu treffen, mit denen sie sonst nur im Internet kommunizieren. Bei



Backbone des Netzwerks an einer grossen LAN



Gamerteam (Clan)

den meisten Gamern steht das Kollegiale im Vordergrund, also Spass miteinander haben und nicht unbedingt die Turniere.

Da alle Computer über ein schnelles Netzwerk miteinander verbunden sind, können die einzelnen Teilnehmer Daten auf ihren Rechnern freigeben. Das hat den Grund, dass man die Daten, also meistens Filme, Musik, Programme, Spiele, sich gegenseitig zur Verfügung stellt, damit sie kopiert werden können. Für viele ist das ein Mitgrund warum sie an eine LAN gehen. Sie kommen so einfach, kostenlos und schnell an Unmengen neuer Filme und anderen Sachen.

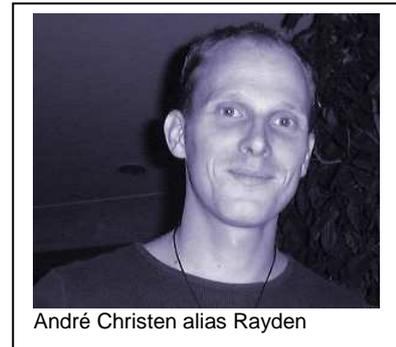
In der Schweiz findet praktisch an jedem 2. Wochenende irgendwo eine LAN-Party statt. Die Bekanntmachung wann und wo so eine Party steigt, findet man im Internet. Informieren kann man sich auf den einschlägigen Webseiten wie [www.gamersnet.ch](http://www.gamersnet.ch) oder [www.swissgamers.ch](http://www.swissgamers.ch). Die meisten LAN-Parties haben weniger als 200 Teilnehmer, ein paar wenige, grosse LAN-Parties haben 400 bis 1000 Teilnehmer. Selbstverständlich kann man eine LAN-Party auch im kleinen privaten Rahmen mit Kollegen veranstalten. Alles was es dazu braucht ist ein genügend grosser Raum mit Stromanschluss und etwas technischem Know-how um das Netzwerk aufzubauen. Natürlich bedarf es noch einige Meter Kabel und Netzwerkhardware, aber dies ist bei PC-Freaks meistens vorhanden.



sLANp X Lan-Party

## 2.2 Interview mit dem Organisator der NETGAME LAN-Party

Wir baten Herrn André Christen, in der Szene unter dem Nickname "Rayden" bekannt, um ein Interview. Seit 1995 organisierte er mit seinem Team, eine der bekanntesten LAN-Parties in der Schweiz, die NETGAME Convention. Wir wollten von ihm wissen, wie sich die LAN-Party-Szene in der Schweiz entwickelt hat und mit welchen Fragen sich ein Organisator beschäftigen muss wenn er einen solchen Event plant.



### **1. Wie kamst du dazu, LAN-Parties zu organisieren?**

Das ist eine lange Geschichte. 1994 gab es noch keine LAN-Parties. Jedenfalls keine offiziellen. Damals kam Doom 2 heraus, welches man mit Netzwerkkarten gegeneinander spielen konnte, also organisierten Sinclair und ich die ersten privaten LAN-Sessions mit 4 vernetzten PCs.

Im März 1995 organisieren wir mit World of Games „DooMsdays '95“ - einen Doom 2 - Contest mit ca. 180 Teilnehmern. Und November '95 organisierten wir dann die 1. NETGAME Convention, diese war mit 16 Teilnehmern die erste offizielle LAN-Party von uns. Der Name der Veranstaltung war eher beschreibend, da es den Ausdruck LAN-Party noch gar nicht gab oder wir ihn zumindest noch nicht kannten.

### **2. War eine LAN-Party vor 10 Jahren ganz anders als heute? Was hat sich verändert?**

Die LAN-Parties waren viel einfacher organisiert. Ich kam immer gleichzeitig, wie die ersten Teilnehmer. Wir bauten dann immer zusammen das Netzwerk auf und verbrachten meistens mehrere Stunden damit, bis das BNC-Netz mit IPX bei allen lief. Die Tische wurden von den Teilnehmern selber aufgestellt in teils recht chaotischen Formationen.

Um den Strom kümmerten wir uns nur, in dem wir ab und zu die rausgeflogenen Sicherungen wieder in Ordnung brachten.

Das Zweite ist das Internet. In den Anfangszeiten konnte noch nicht über das Internet gespielt werden. Also lag das Multiplayer spielen viel mehr im Mittelpunkt. – Heute wird geleeht, Filme geschaut, grilliert, an der Bar diskutiert,...



### **3. Kannst du dir vorstellen, dass das kopieren von Filmen, Musik, Programme irgendwann zum Problem an deiner Lan werden könnte? Vielleicht dass sie sogar verboten werden?**

Es ist ja eigentlich verboten Ware zu sharen. Kann schon sein, dass es mal verfolgt wird. Ist nur zu hoffen, dass uns die Hersteller weiterhin als gute Kunden sehen (was wir ja sind) und nicht als böse Raubkopierer). Oder anders gesehen, warum sollten diverse Hersteller LAN-Parties sponsern und im selben Moment einklagen? Trotzdem, die Gefahr bleibt natürlich immer bestehen. Das wichtigste ist sicher, dass die Orgas selbst keine Ware verbreiten.

#### **4. Wie siehst du die LAN-Party Szene in Zukunft?**

Die LAN-Party-Szene wandelt sich immer mehr zu einem Gamer-Szene Treffen und Turnier-Austragungsort, da man an und für sich ja auch zu Hause Multiplayer-Games spielen kann. Auch das Pro-Gaming entwickelt sich stark. In Korea hat es den Durchbruch geschafft, dass es aber in Europa und den USA den Durchbruch schaffen wird und als 'Sportart' gesehen wird, ist vermutlich eine Frage der Zeit.

#### **5. Ist es ein Problem Sponsorengelder aufzutreiben? Wenn ja warum?**

Geld ist immer sehr schwierig zu erhalten. Da haben nur grössere LANs eine Chance. Preise und sonstiges Einrichtungsmaterial, welches gratis ausgeliehen wird, ist möglich. Ich mache hier eher Schwächen bei den Orgas aus. Dort scheint die Praktik: 'mal schauen, was die anderen für Sponsoren haben' und dann diese 'Sponsoren' mit gammigen, z.T. sogar frech fordernden Bettelmails zuspammen ist leider eine sehr gängige Praktik (ich weiss wovon ich rede und hatte schon einige Reklamationen von meinen früheren Sponsoren deswegen).

'Gute' Sponsorensuche ist leider sehr aufwändig. Wichtig ist, dass man alle Abmachungen einhält, welche man mit den Sponsoren getroffen hat.

#### **7. Gibt es Gesetzliche Bestimmungen, an die du dich als Veranstalter einer öffentlichen Lan halten musst?**

Keine Ahnung, darum habe ich mich nachlässigerweise nie gekümmert. Für mich waren eher die Vorgaben vom Hallenvermieter Gesetz.

Da habe ich schon Positives und sehr Schlechtes erlebt.

#### **8. Was muss man beim Organisieren einer LAN-Party speziell beachten? Wo sind die Schwierigkeiten?**

Das Wichtigste sind Strom und Netzwerk: Wenn eines von beidem nicht funktioniert, nützt der beste Turnierplan nichts.

Gute Werbung ist sicher auch wichtig, dass die Party auch voll wird. Auf Terminkonflikte mit anderen LANs in der Umgebung sollte man achten, sonst sind am Schluss beide LANs nur halb voll ;-)

Turniere/Server (gute Turnierorgas sind schwer zu finden).

Optional:

Internetanschluss (gehört aber mittlerweile auch schon fast zum Standard (sonst kommen die ganzen WoW-Spieler nicht)).

Gemütliche Bar (ab 100 Teilnehmern schon fast ein MUSS, da es den Umsatz an einer LAN schon verbessern kann).

Wir danken Rayden für dieses interessante Interview.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Offizielle Seite der NETGAME Convention: <http://www.NETGAME.ch/>  
Gallery vergangener NETGAME Conventions: <http://www.rayden.ch/FRAMESites/NETGAMEArchive.htm>  
World of Games: [www.wog.ch](http://www.wog.ch)

# 3 Recht und Gesetz

---

## 3.1 Die Rechtslage an LAN-Parties

Um sich der rechtlichen Lage der LAN-Parties und den damit verbundenen Problemen bewusst zu sein, muss man sich zuerst mit den Vorgängen an LAN-Parties, die das Recht strapazieren oder verletzen, kurz befassen.

An einer LAN-Party werden neben dem Gamen auch grosse Mengen von Daten ausgetauscht. Für viele Personen ist, neben dem Spielen, das eigentliche Ziel der LAN-Parties möglichst viele Dateien (Musik, Games, Treiber, Programm... usw.) zu ergattern und weiterzugeben. Das Urheberrecht wird in dieser Hinsicht oft stark strapaziert.

Ein weiterer Punkt, in dem die Rechtslage kritisch werden kann, ist die Altersbegrenzung, denn an LAN-Parties werden oft nicht jugendfreie Spiele gespielt, auf die Minderjährige nahezu grenzenlos zugreifen können. Ausserdem ist es fragwürdig ob Minderjährige selbstständig dem Geschehen an LAN-Parties ausgesetzt werden dürfen.

Nun stellt sich noch die Frage: Wer haftet für allfällige Unfälle? Der Veranstalter oder der Teilnehmer?

### 3.1.1 Urheberrecht (URG)

Nach Art. 2 im Urheberrecht „*alle Werke, geistige Schöpfungen der Literatur und Kunst, unabhängig von ihrem Wert oder Zweck, die individuellen Charakter haben, sind geschützt.*“ Dazu gehören sowohl Werke der Musik und Kunst, Werke der Wissenschaft und Baukunst wie auch fotografische und filmische Werke. Auch Computerprogramme sind dem Urheberrecht unterstellt.<sup>2</sup>

*Urheber oder Urheberin ist die natürliche Person, die das Werk geschaffen hat. (Art. 6)*  
*Der Urheber oder die Urheberin hat das ausschliessliche Recht zu bestimmen ob, wann, und wie das Werk verwendet wird. (Art. 10)* Das heisst, Ton-, Tonbild- oder Datenträger herzustellen. Werkexemplare zu verbreiten (Versenden via Radio/Fernsehen, Vortragen/vorführen, anbieten/Verkaufen...).

*Der Urheber oder die Urheberin hat ausserdem das ausschliessliche Recht zu bestimmen: Ob, wann und wie das Werk geändert werden darf und ob wann und wie das Werk zur Schaffung eines Werks zweiter Hand verwendet oder in ein Sammelwerk aufgenommen werden darf. (Art. 11)*

*Hat ein Urheber oder eine Urheberin ein Werksexemplar veräussert oder einer Veräusserung zugestimmt, so darf dieses Werk weiterveräussert oder sonst wie verbreitet werden. (Art. 12)*

*Veröffentlichte Werke dürfen zum Eigengebrauch verwendet werden. Als Eigengebrauch gilt:*

*Jede Werkverwendung im persönlichen Bereich und im Kreis von Personen, die unter sich eng verbunden sind, wie Verwandte oder Freunde;*

*jede Werkverwendung der Lehrperson für den Unterricht in der Klasse;*

*das Vervielfältigen von Werkexemplaren in Betrieben, öffentlichen Verwaltungen, Instituten, Kommissionen und ähnlichen Einrichtungen für die interne Information oder Dokumentation. (Art. 19.1)*

Dabei ist zu beachten dass der Freundeskreis sehr eng gehalten wird.

---

<sup>2</sup> Urheberrechtsgesetz: [http://www.admin.ch/ch/d/sr/231\\_1/index.html](http://www.admin.ch/ch/d/sr/231_1/index.html)

*Ausserhalb des privaten Kreises sind nicht zulässig:*

*die vollständige oder weitgehend vollständige Vervielfältigung im Handel erhältlicher Werkexemplare;*

*die Vervielfältigung von Werken der bildenden Kunst;*

*die Vervielfältigung von graphischen Aufzeichnungen von Werken der Musik;*

*die Aufnahme von Vorträgen, Aufführungen oder Vorführungen eines Werkes auf Ton-, Tonbild- oder Datenträger. (Art. 19.2)*

*Ein Werk ist urheberrechtlich geschützt, sobald es geschaffen ist, unabhängig davon, ob es auf einem Träger festgehalten ist oder nicht.*

*Der Schutz erlischt:*

*50 Jahre nach dem Tod des Urhebers oder der Urheberin für Computerprogramme;*

*70 Jahre nach dem Tod des Urhebers oder der Urheberin für alle anderen Werke. (Art 29)*

### **3.1.2 Jugendschutz (StGB)**

Betreffend dem Jugendschutz ist für uns ein Artikel aus dem Strafgesetzbuch (StGB. Art. 135 besonders wichtig. Dieser Artikel besagt: <sup>3</sup>

*Wer Ton- oder Bildaufnahmen, Abbildungen, andere Gegenstände oder Vorführungen, die, ohne schutzwürdigen kulturellen oder wissenschaftlichen Wert zu haben, grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere eindringlich darstellen und dabei die elementare Würde des Menschen in schwerer Weise verletzen, herstellt, einführt, lagert, in Verkehr bringt, anpreist, ausstellt, anbietet, zeigt, überlässt oder zugänglich macht, wird mit Gefängnis oder mit Busse bestraft.*

*Mit Gefängnis bis zu einem Jahr oder mit Busse wird bestraft, wer Gegenstände oder Vorführungen nach Absatz 1, soweit sie Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere darstellen, erwirbt, sich über elektronische Mittel oder sonst wie beschafft oder besitzt. Die Gegenstände werden eingezogen*

*Handelt der Täter aus Gewinnsucht, so ist die Strafe Gefängnis und Busse.*

---

<sup>3</sup> Strafgesetzbuch: [http://www.admin.ch/ch/d/sr/311\\_0/index.html](http://www.admin.ch/ch/d/sr/311_0/index.html)

## 3.2 Interviews mit der SUISA, IFPI und SIEA

Um uns weiter in das Thema „Recht an LAN-Parties“ zu vertiefen, haben wir Interviews, mit Personen die mit dem Recht vertraut sind, durchgeführt. Glücklicherweise haben sich Zwei Personen zur Verfügung gestellt:

- ⇒ Chantal Bolzern Fürsprecherin LL.M. Rechtsdienst  
SUISA (Schweizerische Gesellschaft für die Rechte der Urheber musikalischer Werke)
- ⇒ Johannes Börker Rechtsanwalt  
IFPI Schweiz (Interessenvertretung der Hersteller und Produzenten von Tonträgern)
- ⇒ Medienstelle der SIEA (Schweizerische Interaktive Entertainment Branche)

Die oberen zwei genannten Personen sind auf das Urheberrecht spezialisiert und konnten uns sehr hilfreiche Antworten geben um unsere Arbeit zu verfolgständigen. Der Mediendienst der SIEA hat einige unserer Fragen zum Jugendschutz vervollständigt.

### 3.2.1 Interview mit Herr Johannes Börker

***An LAN-Parties werden oft Dateien, Musik, Filme und andere Sachen ausgetauscht. Welche rechtlichen Schranken bestehen bei diesen Aktionen?***

An LAN-Parties (und auch in sogenannten Tauschbörsen) wird - wenn man sich die Sache einmal genau betrachtet - überhaupt nichts GETAUSCHT. Tauschen bedeutet noch immer, dass Person X der Person Y den Gegenstand A gibt und im Gegenzug von Person Y den Gegenstand B erhält. Das Ergebnis des Tauschs ist, dass Person X jetzt nicht mehr den Gegenstand A hat, sondern den Gegenstand B. Bei Person Y ist es genau umgekehrt. Jeder von beiden hat das ursprünglich in seinem Besitz gewesene nicht mehr, dafür hat er jeweils das neu, was zuvor der andere hatte. Das - und nur das - ist ein Tausch. Das Übermitteln von Dateien in Tauschbörsen oder an LAN-Parties ist dagegen nichts anderes als Vervielfältigen (=Kopieren), denn dort hat auch hinterher jeder von beiden noch das, was er vorher hatte, aber zusätzlich hat jeder nun auch noch eine weitere Datei.

***Welche Richtlinien gelten hier?***

Das Vervielfältigen und Verbreiten urheberrechtlich geschützter Rechtsgüter (alle geistigen Schöpfungen sowie ihre autorisierten Vervielfältigungsexemplare geniessen diesen Schutz automatisch, also ohne besonderes Zutun ihrer Schöpfer, durch das Gesetz!) ist generell verboten und gemäss Art. 67 und 69 des Bundesgesetzes über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (URG) strafbar. Ausnahmsweise ist die Anfertigung einiger weniger Vervielfältigungsexemplare zur Weitergabe im privaten Kreis erlaubt. Unter dem privaten Kreis in diesem Sinne versteht man den ENGEN Familien- und Freundeskreis. An LAN-Parties, erst recht aber in "Tauschbörsen" bewegt man sich nicht mehr in diesem engen Kreis. Die dort an den Tag gelegten Aktivitäten sind daher illegal und strafbar, wenn sie die Vervielfältigung und Verbreitung urheberrechtlich geschützter Inhalte zum Gegenstand haben.

### ***Mit welcher Strafe müsste man im Fall einer Anzeige rechnen?***

Das Strafmass reicht prinzipiell von Busse bis zu Gefängnis. Das unautorisierte Vervielfältigen und Verbreiten urheberrechtlich geschützter Inhalte an einer LAN-Party dürfte vermutlich im unteren Bereich des Strafmasses anzusiedeln sein.

### ***Downloaden ist erlaubt aber anbieten ist verboten? Wie lange wird das so weitergehen?***

Downloaden ist nicht erlaubt, es ist nur nicht verboten. Wir gehen davon aus, dass es nicht erlaubt sein kann, denn warum sollte der Download einer klarerweise illegal angebotenen Datei selbst legal sein?

Niemand kann das bislang überzeugend begründen. Gerne wird darauf hingewiesen, der Nutzer einer "Tauschbörse" könne ja nicht wissen, ob nun eine Musikdatei urheberrechtlich geschützt sei und ob sie legal oder illegal angeboten wird. Zu diesem Scheinargument lässt sich folgendes sagen:

1. Alles, was in "Tauschbörsen" angeboten wird und was nicht der Nutzer selbst komponiert und eingespielt hat, sondern Dritte, ist im Zweifel urheberrechtlich geschützt.
2. Alles, was in "Tauschbörsen" an Musik- oder Filmdateien angeboten wird, wird dort im Zweifel illegal angeboten - seit wann ist es normal, dass Ware, die - wie natürlich jeder ganz genau weiss - üblicherweise nur gegen Bezahlung erworben werden kann, plötzlich nebenbei auch noch massenweise gratis zu haben sein soll? Das kann doch gar nicht mit rechten Dingen zugehen...

Das illegale Anbieten bleibt selbstverständlich weiterhin illegal, und ob der Gesetzgeber ganz ausdrücklich auch das Herunterladen aus illegaler Quelle unter Strafe stellen wird, bleibt abzuwarten, bis die derzeit laufende Revision des URG abgeschlossen sein wird.

### ***Mit welchen Massnahmen müsste man, ihrer Meinung nach, die Urheber vor dem verbreiten ihrer Werke, via Netzwerk und Internet, schützen?***

Die Rechteinhaber können durch klare Gesetze geschützt werden, die auch strikt angewendet werden.

### ***Kopierschutz in Computer- und Musik-CDs. Ein verzweifelter Schritt der Industrie?***

Ferner sind technische Schutzmassnahmen sinnvoll, deren Umgehung unter Strafe gestellt wird. Selbstverständlich handelt es sich bei den entsprechenden Schutzvorkehrungen der Tonträgerproduzenten grundsätzlich um sinnvolle Massnahmen, die sich immer mehr durchsetzen und die auch von den Konsumenten mehr und mehr als notwendig angesehen und daher zunehmend akzeptiert werden. Dies wird sich fortsetzen, bis Kopierschutzmechanismen absolute Normalität geworden sein werden. Seit langer Zeit werden manche Fernsehprogramme verschlüsselt gesendet und sind nur über bezahlpflichtige Decoder empfangbar, ohne dass sich daran irgendjemand stört. So wird es auch bezüglich Musiktonträgern werden.

## 3.2.2 Interview mit Frau Chantal Bolzern

***An LAN-Parties werden oft Dateien, Musik, Filme und andere Sachen ausgetauscht. Welche rechtlichen Schranken bestehen bei diesen Aktionen?***

Rechtliche Schranken finden sich im Urheberrecht und im Strafgesetzbuch (im Bereich Gewaltdarstellungen, Pornographie; Rassendiskriminierung etc.). Daneben sind kantonale Jugendschutzvorschriften zu beachten.

***Mit welcher Strafe müsste man im Fall einer Anzeige rechnen?***

Die Strafe hängt erstens vom Tatbestand und zweitens vom Verschulden ab. Wer öffentlich, d.h. auch an LAN-Parties, urheberrechtlich geschützte Werke anbietet, verbreitet oder vervielfältigt, macht sich gemäss Art. 67 und 69 URG strafbar. Die Höchststrafe sind Fr. 40'000.-- Busse oder ein Jahr Gefängnis. Hinzu kommen noch Schadenersatzforderungen, deren Höhe von Art und Umfang der getauschten Werke abhängt. Für Kinder ab 7 Jahren, Jugendliche und junge Erwachsene gelten im Strafrecht und im Strafverfahren zudem spezielle Vorschriften (vgl. Art. 82 ff. StGB). Der Verstoss gegen das Verbot von Gewaltdarstellungen etc. gemäss Strafgesetzbuch wird ebenfalls mit bis zu Fr. 40'000.-- Busse oder Gefängnis bis zu drei Jahren bestraft.

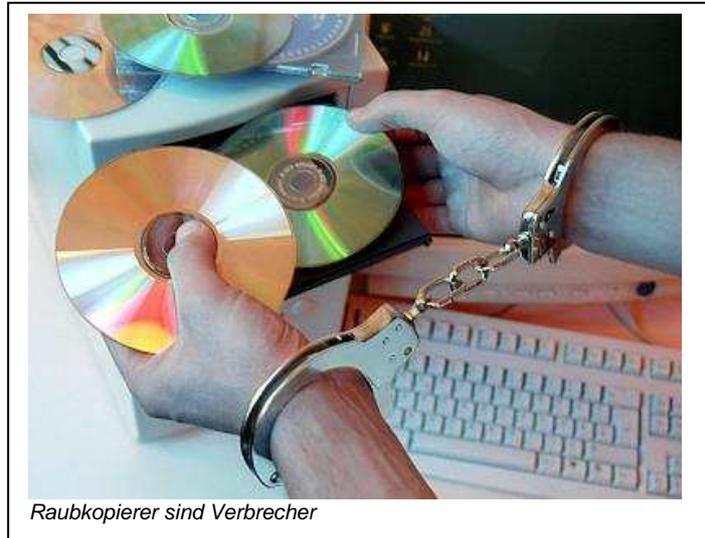
***Downloaden ist erlaubt aber anbieten ist verboten. Wie lange wird das so weitergehen?***

Ob Downloaden im Rahmen des Privatgebrauchs erlaubt ist, ist umstritten. Namhafte Juristen vertreten die Ansicht, dass der Download legal sei. Es gibt daneben aber genau so viele Juristen, die davon ausgehen, dass Privatkopien nur aus legalen Quellen erlaubt sind und der Download aus P2P-Netzwerken somit illegal ist. Es handelt sich dabei um eine Auslegungsfrage, die nur von einem Gericht verbindlich entschieden werden kann. Bis heute liegt jedoch noch kein entsprechendes Urteil vor. Das Urheberrechtsgesetz ist zurzeit in Revision. Die revidierte Fassung wird frühestens im Jahr 2008 in Kraft treten. Es ist geplant, die rechtliche Situation in der neuen Fassung zu klären. Wie diese Klärung aussieht, ist heute allerdings noch nicht absehbar. Manche möchten die Privatkopie verbieten, andere möchten die Privatkopie nur von legalen Vorlagen zulassen und dritte wiederum möchten die gesetzliche Regelung lassen wie sie ist.

**Mit welchen Massnahmen müsste man, ihrer Meinung nach, die Urheber vor dem verbreiten ihrer Werke, via Netzwerk und Internet, schützen?**

Die Urheber und Künstler müssen sich nur vor dem illegalen Verbreiten ihrer Leistungen schützen. Grundsätzlich sind Netzwerke und Internet bei den Kreativen sehr willkommene Möglichkeiten, um Ihre Werke und Aufnahmen an möglichst viele Konsumenten und Fans zu verteilen. Dies erklärt auch, weshalb viele Künstler z.B. bei MySpace mitmachen und dort Musik zur Verfügung stellen.

Welche Massnahmen gegen illegales Kopieren und Verbreiten wirksam sind, ist auch wieder Ansichtssache. Insbesondere die Majors setzen auf DRMS und auf Kopiersperren, die jedoch in der heutigen Form mehr Nach- als Vorteile für die Konsumenten bringen. Daneben wird aber auch die Ansicht vertreten, dass die Konsumenten bereit wären, für gute Angebote und spannende Musik zu bezahlen, wenn diese Angebote vorhanden wären. Weiter wird versucht, über die strafrechtliche Verfolgung auf die Nutzer von Netzwerken und Tauschbörsen Druck auszuüben, so dass diese wieder auf legale Angebote ausweichen.



Illegal hergestellte und verbreitete Kopien bedeuten, dass der Künstler für seine Leistung kein Geld erhält. Das ist auch für Megastars schlecht, aber insbesondere (noch) nicht etablierte Künstler leiden finanziell darunter und es ist für sie noch schwieriger, von ihrer Musik zu leben. Die Einsicht, dass ein Künstler enorm viel Zeit, Geld und Kreativität in seine Musik und Filme steckt und dafür auch entlohnt werden sollte, würde vielleicht helfen, das illegale Verbreiten dieser Werke einzudämmen.

**Oft kommen jugendliche in Kontakt mit Spielen die nicht für ihr Alter geeignet sind. Wie versucht das Gesetz sie davor zu schützen?**

Diese Frage betrifft den Jugendschutz und nicht das Urheberrechtsgesetz. In der Schweiz ist der Jugendschutz - abgesehen von den strafrechtlichen Vorschriften, welche ich in meiner ersten Antwort erwähnt habe - kantonal geregelt. Kommt zum Beispiel ein Film in die Schweizer Kinos, entscheidet in jedem Kanton eine eigene Behörde, ab welchem Alter dieser Film freigegeben wird.

Grundsätzliche gibt es Altersgrenzen sowie Vorschriften über den Inhalt von Musik, Filmen oder Büchern, welche Kinder und Jugendliche schützen sollen.

**Macht man sich strafbar wenn man Spiele an die nicht empfohlene Altersgruppe verkauft?**

Ja.

### **Welche Richtlinien gelten hier?**

Wie in meiner ersten Antwort erwähnt, ergänzen sich Vorschriften aus dem Strafgesetzbuch mit kantonalen Vorschriften.

### **Was könnte man daran verbessern?**

Es wäre sinnvoll, wenn Jugendschutzvorschriften national und nicht auch noch kantonal aufgestellt würden. Die heutige Regelung ist sehr unübersichtlich. Ein wesentliches Problem ist heute aber weniger die gesetzliche Regelung als die Tatsache, dass viele - auch Erwachsene - deren Sinn nicht einsehen oder einsehen wollen und die Vorschriften deshalb missachten.

### **Jugendliche unter 16 Jahren sind oft an LAN-Parties anzutreffen. Wer ist in dieser Zeit für Sie verantwortlich?**

Die Eltern und der Veranstalter der LAN-Party.

### **Welche gesetzlichen Regelungen gelten bei Gewaltdarstellungen in der Schweiz?**

Insbesondere Art. 135 StGB. (Siehe Seite 9: 3.1.2 Jugendschutz StGB)

### **Ist eine Altersbegrenzung sinnvoll im Bezug auf Jugendschutz?**

Auf jeden Fall.

### **Wer übernimmt die Verantwortung falls irgend ein Unfall oder sonst etwas Ähnliches passiert? Wie können sich Veranstalter vor dem schützen?**

Diese Frage fällt nicht in mein Rechtsgebiet, weswegen ich sie nur allgemein beantworten kann. Den Veranstalter treffen als Besitzer der Räumlichkeiten und eben als Veranstalter verschiedene Pflichten, um Unfälle zu verhindern (z.B. brandpolizeiliche Vorschriften). Unfälle können nie ganz ausgeschlossen werden. Der Veranstalter sollte die bestehenden Vorschriften einhalten. Zudem empfiehlt sich der Abschluss einer passenden Haftpflichtversicherung.

### **Kopierschutz in Computer- und Musik-CDs. Ein verzweifelter Schritt der Industrie?**

Der Kopierschutz sowie DRMS sind wohl eher eine konsequente Weiterführung der technischen Möglichkeiten und des Grundsatzes, dass der Rechteinhaber alle Rechte besitzt und der Konsument für jede Nutzung die Erlaubnis einholen muss.

### **3.2.3 Interview mit der SIEA** (Schweizerische Interaktive Entertainment Branche)

***Oft kommen jugendliche in Kontakt mit Spielen die nicht für ihr Alter geeignet sind. Wie versucht das Gesetz, sie davor zu schützen?***

Grundsätzlich definiert in der Schweiz das Strafgesetzbuch (Art. 135 StGB) den rechtlichen Umgang mit Gewaltdarstellungen.

Zusätzlich zu gesetzlichen Normen hat die Industrie der Computer- und Videospiele PEGI (Pan European Game Information) ins Leben gerufen, ein europaweites Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele. PEGI ist in der Schweiz nicht unmittelbar an ein bestimmtes Gesetz gebunden, sondern basiert auf einer freiwilligen Initiative der Hersteller und Vertreiber von Computer- und Videospiele.

PEGI wurde entwickelt und wird verwaltet von der ISFE, der Interaktiven Softwareföderation Europas und wird von einem unabhängigen Institut beaufsichtigt. Die SIEA hat sich der internationalen Organisation PEGI angeschlossen und das PEGI Bewertungssystem 2005 in der Schweiz umgesetzt.

***Welche gesetzlichen Regelungen gelten bei Gewaltdarstellungen in der Schweiz?***

Der Gesetzgeber regelt im Artikel 135 des Strafgesetzbuchs die Verbreitung von Gewaltdarstellungen. Die Strafandrohung bei Übertretung liegt bei Gefängnis oder Busse.

***Ist eine Altersbegrenzung sinnvoll im Bezug auf Jugendschutz?***

Ja, eine Altersbegrenzung ist durchaus sinnvoll. Die Hersteller sind sich bewusst, dass nicht jeder Inhalt eines Spiels für alle Altersgruppen geeignet ist. Mit dem PEGI-Altersempfehlungssystem nehmen sie ihre gesellschaftliche Verantwortung wahr. Die SIEA ist überzeugt, dass mit den PEGI-Massnahmen der Schutz der jugendlichen Konsumenten besser gewährleistet wird. Stichprobenartige Umfragen haben ergeben, dass sich auch Eltern, seit die Computer- und Videospiele mit den PEGI-Symbolen gekennzeichnet sind, sicherer fühlen und angeben, dass sie nun ihrem Kind beruhigt das eine oder andere Spiel kaufen können, weil sie wissen, welche Spiele für ihre Kinder geeignet sind oder eben nicht.

### 3.3 Das in der Schweiz eingeführte „PEGI“ Alterstufungssystem

Die Massnahmen der Schweiz für den Jugendschutz werden unterstützt durch das europäische Pan European Game Information „PEGI“ Alterstufungssystem.<sup>4</sup>

Es basiert auf einem klar definierten Selbstkontrollsystem, welches von der unabhängigen NICAM<sup>5</sup>, im Auftrag der ISFE<sup>6</sup>, in Holland beaufsichtigt wird.

2003 wurde PEGI gegründet mit dem Ziel, ein einheitliches System zu schaffen, welches den Eltern bei der Entscheidung helfen soll, ob ein interaktives Spiel für ihr Kind geeignet ist, oder nicht.

Diese zusätzlichen Informationen werden in Form von Piktogrammen auf der Packung angebracht, welche symbolisch den Käufer darauf aufmerksam machen, ab welchem Alter das Spiel zu empfehlen ist und welche Themen darin aufgegriffen werden.

Die Altersabstufungen wurden in 5 Kategorien unterteilt:



Zusätzlich zu den Altersabstufungen wurden noch zusätzliche Piktogramme erstellt, welche den Käufer grob auf den Spielinhalt, in Form von Symbolen, aufmerksam machen.



Das Spiel beinhaltet schlechten sprachlichen Umgang.



Das Spiel beinhaltet Material, welches als diskriminierend aufgefasst werden kann.



Das Spiel nimmt Bezug auf Drogen oder stellt deren Gebrauch dar.



Das Spiel wirkt eventuell furchteinflössend oder angsterzeugend auf junge Kinder.



Das Spiel beinhaltet sexuelle Darstellungen, Referenzen oder Anspielungen.



Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen

PEGI wurde bereits in folgenden europäischen Ländern akzeptiert:

Österreich, Belgien, Dänemark, England, Finnland, Frankreich, Griechenland, Irland, Italien, Luxemburg, Niederland, Norwegen, Portugal, Spanien, Schweden, Schweiz.

<sup>4</sup> <http://www.pegi.info>

<sup>5</sup> <http://www.kijkwijzer.nl>

<sup>6</sup> <http://www.isfe-eu.org/>

# 4 Psychologie

## 4.1 Gewalttätige Computerspiele und ihre Auswirkungen auf die Psyche

*„20. April 1999: Die beiden Schüler der Columbine High School Eric Davis Harris und Dylan Bennet Klebold erschossen in einem Amoklauf 12 Mitschüler und ein Lehrer.“*

*„26. April 2002: Der 19-jährige Robert Steinhäuser erschiesst am Gutenberg Gymnasium in Erfurt 13 Mitschüler.“*

Bei beiden Tragödien wurden gewalttätige Computerspiele als Ursache betrachtet und lösten eine Welle der Reaktionen aus, welche die Politiker veranlasste eine verschärfte Indizierungspolitik<sup>7</sup> zu propagieren und andererseits die Seite der Computerspieler, welche sich unverstanden fühlte und durch schlecht recherchierte Fakten als potenzielle Gefährdung der Bevölkerung hingestellt wurde.

Dies ging so weit, dass die Angehörigen eine Sammelklage gegen namhafte Produzenten von Computerspielen, darunter „id Software“, SEGA, Nintendo und andere starteten.<sup>8</sup> Sogar von einem Verbot gegen so genannte „Killerspiele“ war die Rede.

Doch ist dies wirklich zutreffend, dass gewalttätige Computerspiele die Jugendlichen motivierten, gezielt auf Menschen zu schießen?

Viele Sozialpädagogen und Medienwissenschaftler wie Herrn Prof. Jürgen Fritz und Dr. Tilo Hartmann verneinten diese Aussage und vertreten die Meinung, dass Computerspiele lediglich ein Faktor unter vielen sind, welche unser Verhalten negativ beeinflussen können.



Bild aus dem Spiel Postal 2

Computerspiele stehen auf LAN-Parties in einer zentralen Stelle. Hier trifft man sich um gemeinsam gegen- oder miteinander zu spielen. Sei es bloss als Spass oder mit dem Ziel ein E-Sport-Turnier zu bestreiten. Ein Teil der dort gespielten Computerspiele zeigen dem Spieler gewalttätige Aktionen in verschiedenen Varianten, welche vom überfahren des Kontrahenten bis zur seiner Zerfetzung durch Explosivkörper wie Raketen und Handgranaten reichen.

Wir fragen uns nun:

Was passiert im Kopf eines Computerspielers wenn er gewalttätige Computerspiele spielt. Was bringt ihn dazu, virtuell, gewalttätige Aktionen auszuführen, welche im realen Leben mit Bussen und Freiheitsstrafen verfolgt werden?

<sup>7</sup> <http://www.lehrer-online.de/dyn/9.asp?url=291320.htm>

<sup>8</sup> <http://www.heise.de/newsticker/meldung/17261>

Als erstes sollte die Frage beantwortet werden, warum wir eigentlich spielen. Wo liegt die Faszinationskraft in Computerspielen, welche uns dazu bringt teilweise erheblich viel Freizeit vor einem Bildschirm zu verbringen, um ein fiktives Szenario zu erleben?

Gemäss Jürgen Fritz<sup>9</sup>, ist das Empfinden von einem Defizit an Unterhaltung, also das Gefühl sich zu langweilen, nichts zu tun haben und der Abbau von Stress die Hauptfaktoren uns mit einem Computerspiel zu beschäftigen. Dies kann entweder als bewusste Entscheidung hervorgehen oder auch unbewusst, wenn sich das Ganze als Sucht ausartet.

Ein weiterer Punkt ist, dass wir, egal wo wir uns befinden, Erfolgreich sein wollen um das positive Gefühl, etwas erreicht zu haben, zu geniessen.

Der Computer bietet hier ein perfektes Mittel um diese Defizite zu füllen, in dem er fähig ist uns virtuelle Welten zu präsentieren, in welchen wir uns, je nach Spiel, frei bewegen können und uns seinen gegebenen Aufgaben stellen. Man hat etwas zu tun, es gilt ein Ziel zu erreichen und Voilà, das Bedürfnis ist befriedigt.

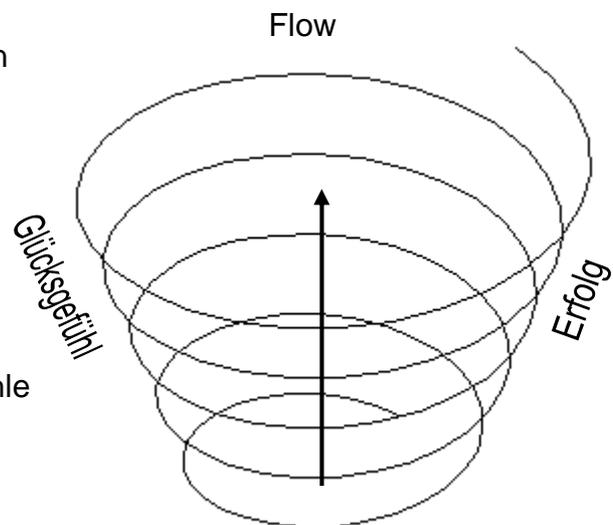
Je nachdem wie motiviert der Spieler ist, die gestellte Aufgaben zu erfüllen, umso verschiedener reagiert er auf das gegebene Szenario durch die vom Spiel ausgelösten Emotionen und umso heftiger, wenn sich die Motivation und die Erwartung an ein Computerspiel erhöhen.

Um dies weiter zu erklären nehmen wir ein bekanntes Spiralmodell zur Hand, welches uns zwei Seiten aufzeigt, in welches sich der Spieler begibt.

#### 4.1.1 Flow-Spirale:

Erfüllt der Spieler die ihm gegebenen Aufgaben und es gelingt ihm die Kontrolle über das Spiel zu erlangen, so muss mit einem Anstieg des Glücksgefühls gerechnet werden. Erfolg im Spiel, Spass, dazu ein Ansteigen des Schwierigkeitsgrades, eine neue Herausforderung führen dazu, dass es fortgesetzt wird.

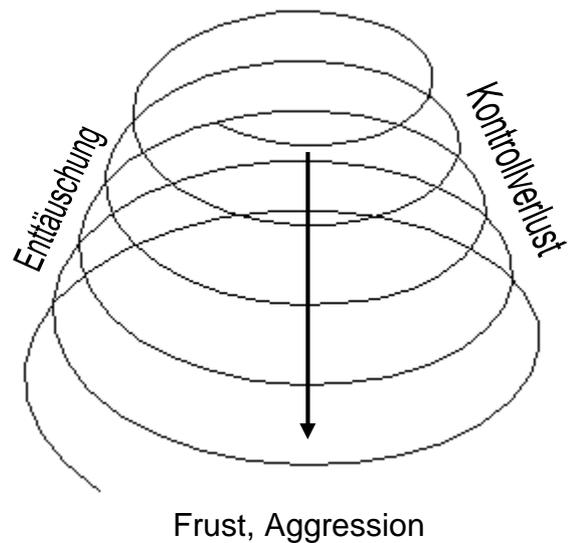
Die angelernten Fähigkeiten des Spielers können sich hier ungestört entfalten. Die Gefühle intensivieren sich und es kann zu einer Verschmelzung zwischen der Realität und der virtuellen Welt erfolgen. Der Spieler vergisst Raum und Zeit und erlebt ein so genanntes Flow. Ein Beenden seiner Tätigkeit fällt ihm in dieser Situation schwer und er ordnet, z.B. einem Gefühl von Hunger oder einem Aufruf aus seiner sozialen Umgebung, keine besondere Wichtigkeit mehr zu. Das Spiel hat die Kontrolle übernommen und ihn in seinen Bann gezogen.



<sup>9</sup> [http://www.bpb.de/themen/8GADVU,2,0,Zwischen\\_Frust\\_und\\_Flow.html#art2](http://www.bpb.de/themen/8GADVU,2,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html#art2)

## 4.1.2 Frustrations-Spirale:

Nicht erlangte Spielreize und der Verlust der Kontrolle beim Spielen führen zu negativen Emotionen wie Frust und Enttäuschung. Um das Ziel, ein positives Gefühl zu erreichen und in die Flow-Ebene zu gelangen, ist der Spieler bereit viel Zeit und Konzentration zu investieren oder er wird mit dem Spiel aufhören und nach einer anderen Möglichkeit suchen.<sup>10</sup>



Während des Spiels befindet sich der Spieler also in der Flow oder in der Frustrations-Spirale, welche entscheidend sind für seine Motivation.

Ein Computerspiel zielt vor allem darauf an, dass der Spieler sich in der Flow-Spirale aufhält. Die Aufgabenstellung sollte nicht zu leicht sein, um den Spieler nicht zu langweilen und auf der anderen Seite nicht zu schwer und kompliziert, um dem Spieler ein gutes Feeling zu garantieren.<sup>11</sup>

Sind die gegebenen Ziele kaum erreichbar, so begibt sich der Spieler in die Frustrations-Spirale und muss sich mit Frust und Enttäuschungen, da er das Spiel nicht beherrschen kann, auseinandersetzen.

Letztere gilt es besondere Beachtung zu schenken, da sich die negativen Emotionen schnell in Aggression umwandeln können.

Hier gilt es zu unterscheiden wie der Spieler mit negativen Emotionen gelernt hat umzugehen<sup>12</sup>, in welchen sozialen Verhältnissen er sich befindet und wie stark seine Sozialkritik ausgebildet ist um das Geschehen am Bildschirm zu hinterfragen.

Das Fehlen von alternativen Freizeitbeschäftigungen, das Fehlen von sozialen Kontakten, sei es zu den Eltern, Freunden und Bekannten, der Einfluss der Massenmedien, kein Erfolg im Beruf und Erfahrungen aus der Vergangenheit können den Spieler negativ beeinflussen und dementsprechend ergibt sich sein Verhalten gegenüber der Aussenwelt und sich selbst.

Computerspiele, welche in ihrer Handlung die Ausführung von Gewalt voraussetzen sind ein weiterer Faktor, welcher einen erheblichen Einfluss hat, wenn sich der Spieler im letzteren dieser zwei Spiralmodelle befindet.

Zusammengefasst kann man sagen: Die Gefahr eines Transfers von virtueller Gewalt in die Realität verstärkt sich umso mehr, wenn negative Faktoren dazu beitragen.

<sup>10</sup> Fritz, „Warum Computerspiele Faszinieren“ 1995, S. 65

<sup>11</sup> Rainer Fromm, „Digital spielen – real morden?“ 2003, S. 113

<sup>12</sup> Siehe Interview Dr. Hartmann

## 4.2 Interview mit Medienwissenschaftler Herrn Dr. Tilo Hartmann

Wir wollten in unserer Arbeit eine Meinung aus aktuellster Quelle mit einbeziehen und starteten eine Anfrage beim „Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM“ in Zürich ob sie uns weiterhelfen könnten.

Man war so freundlich und leitete uns an Herrn Dr. Tilo Hartmann weiter, welcher sofort bereit war, sich unseren Fragen zu stellen.

Dr. Tilo Hartmann ist Dipl.-Medienwissenschaftler am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover. Er forscht unter anderem über die Wirkung von so genannten „Killerspielen“ und beschäftigt sich mit deren emotionalen kurz oder langfristigen Effekten. Wir danken Herrn Dr. Hartmann für seine Bereitschaft uns ein Interview zu geben.



### ***Dr. Hartmann, machen Computerspiele aggressiv?***

Zunächst einmal müssen wir uns bewusst sein, dass wir es mit einer komplexen Fragestellung zu tun haben. Sowohl das Medienangebot der „Computerspiele“ ist relativ neu, facettenreich und nicht pauschal zu beurteilen. Zudem können ganz verschiedene Wirkungen als „Aggression“ unterschieden werden. Es ist z. B. notwendig, zwischen kurzfristigen, während oder kurz nach dem Spielen auftretenden und längerfristigen Wirkungen zu unterscheiden. Bedenkt man diese Punkte, dann zeigt die Forschung,<sup>13</sup> dass gewalthaltige Computerspiele in der Tat kurzfristig das Aggressionspotenzial fördern. Dieser Effekt gilt als gesichert. Über die langfristigen Folgen besitzen wir weniger sichere Erkenntnisse.

### ***Was heisst das genau?***

In vielen Laborstudien hat sich herausgestellt, dass nach etwa 10minütiger Nutzung eines gewalthaltigen Spiels, hierzu zählen wir insbesondere Ego-Shooter, der Nutzer auf Aggression gewissermassen eingenordet ist. Er denkt aggressiver, fühlt aggressiver und hat auch aggressivere Handlungstendenzen als Spieler, die in den 10 Minuten ein weniger gewalthaltiges Computerspiel nutzen.

Dabei handelt es sich zum grossen Teil um automatische Effekte, die der Spieler gar nicht kontrollieren kann. Der Organismus nimmt gewissermassen eine aggressive Haltung ein. Wenn der Spieler unmittelbar nach der Nutzung mit Problemen konfrontiert wird, fallen ihm z. B. automatisch vermehrt aggressive Lösungsstrategien ein. Natürlich wird diese aggressive Haltung durch übergeordnete Gedanken im Regelfall „kontrolliert“ oder „reguliert“ und führt nicht gleich zu aggressivem Verhalten. Auch reagieren nicht alle Nutzer gleich auf ein und dasselbe gewalthaltige Computerspiel. Wir reden hier also stets von Durchschnittseffekten. Im Durchschnitt ist das Aggressions-Risiko nach der Nutzung eines gewalthaltigen Computerspiels gewissermassen erhöht.

<sup>13</sup> <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/00AD.pdf>

## **Was wissen wir über langfristigen Folgen?**

Wir besitzen in der Tat nur wenig harte Erkenntnisse dazu, was geschieht, wenn Nutzer längerfristig immer wieder gewalthaltige Spiele nutzen. Es fehlen bislang Ergebnisse aufwändig angelegter Langzeitstudien. Jedoch wissen wir aus vielen Studien, dass zwischen der Vielnutzung von gewalthaltigen Computerspielen und einem aggressiven Verhalten im Alltag, z. B. auf dem Schulhof, ein schwacher, aber gesicherter Zusammenhang besteht: Eine höhere Nutzung geht also mit einem aggressiveren Charakter einher. Die Frage ist allerdings, ob dieser Zusammenhang bedeutet, dass aggressive Personen dazu neigen, Computerspiele zu nutzen, oder ob Computerspiele dazu führen, dass Personen aggressiv werden. Auch könnte es sich um eine Scheinkausalität<sup>14</sup> handeln, in der Form, dass eine gemeinsame Hintergrundursache besteht. Eine solche Hintergrundursache könnten z. B. Familienverhältnisse sein, die sowohl einen aggressiven Charakter als auch eine hohe Nutzung gewalthaltiger Computerspiele fördern. Die bisherigen Erkenntnisse deuten bislang an (ohne hinreichend gesichert zu sein), dass alle drei Interpretationen richtig sind.

## **Ist der Amoklauf in Erfurt auf die Nutzung gewalthaltiger Spiele zurückzuführen?**

Intendierte, geplante Aggressionen, wie sie im Amoklauf in Erfurt sichtbar wurde, sind ein sehr komplexer psychologischer Vorgang. Viele Faktoren wirken daran mit, so dass es zum Glück nur äusserst selten zu solchen krassen Gewaltakten kommt. Nach allem, was wir wissen, ist die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele dabei – wenn überhaupt – nur ein Faktor unter vielen, der das Risiko erhöht. Entscheidender ist unter anderem, ob Personen eine massive Gewaltbelastung im Alltag haben, also z. B. in ganz verschiedenen Medien kontinuierlich mit Gewalt konfrontiert werden und auch, ob ihr Elternhaus und ihr soziales Umfeld von früher Kindheit an gewalttätige Handlungen verstärkt oder bestraft. Geplante Gewalt folgt einer Logik, nach der die Gewalt moralisch gerechtfertigt ist und als zweckdienlich erscheint. Diese Logik muss erst erlernt werden und sie wird nur aufrechterhalten, wenn sie sich im Alltagshandeln als Erfolgsmodell bewährt.

## **Was halten Sie von der Kritik, dass man nicht pauschal von „Killerspielen“ sprechen sollte?**

Viele Spieler reagieren erbost und werfen den Befürchtungen entgegen, dass diejenigen, die diese äussern, keine Ahnung von Computerspielen haben. Dieser Vorwurf mag auf manche Personen zutreffen, ist aber in dieser Rigidität<sup>15</sup> natürlich nicht korrekt. Viele Forscher, die sich mit Computerspielen beschäftigen, sind z. B. selbst aktive Spieler. Den Einwand der Kritiker, dass man nicht pauschal von „Killerspielen“ sprechen sollte, halte ich für richtig. Der Begriff muss präzisiert werden.

---

<sup>14</sup> Kausalität = Die Ursache von Zusammenhang und Wirkung

<sup>15</sup> Unfähigkeit sich wechselnden Bedingungen anzupassen

## ***Was sind Killerspiele?***

Ich würde den Begriff „gewalthaltiges Computerspiel“ bevorzugen. Darunter verstehe ich Computerspiele, in denen die Ausführung von virtueller Gewalt, die in der Regel in recht realistischer Form dargestellt wird und den Einsatz von Schusswaffen gegen menschliche oder menschenähnliche Charaktere einbezieht, belohnt wird oder unabdingbar für das Erreichen des Spielziels ist.

## ***Was halten Sie von einem Verbot von „gewalthaltigen Computerspielen?“***

Generell kann ich als Wissenschaftler nur davon sprechen, welche Effekte die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele aufweist. Ob diese Effekte dafür sprechen, unsere Gesellschaft und vor Allem die Jugend zu schützen und ob das bedeutet, das Mediensystem durch Verbote zu regulieren oder zu anderen Mechanismen wie z. B. der Selbstregulierung zu greifen, müssen Politiker und andere Fachleute entscheiden. Aus der Warte des Wissenschaftlers kann ich sagen: Wir finden, dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig das Aggressionspotenzial vieler Nutzer erhöht. Diese Erkenntnis ist recht gut gesichert. Wir wissen aber bislang wenig darüber, was passiert, wenn eine Person immer wieder gewalthaltige Spiele spielt. Daher empfehle ich, ein Auge auf die Forschungsentwicklung zu haben, diese weiter zu fördern, um auch aufwändigere Studien, die wir brauchen, zu ermöglichen.

## ***Existieren Risikogruppen?***

Es ist plausibel, dass Vielnutzer gewalthaltiger Computerspiele ein höheres Risiko haben, dass die auftretenden kurzfristigen Aggressionswirkungen (z. B. aggressive Gedanken, Erwartungen und Problemlösungsentwürfe) sich verfestigen (vgl. Downward-Spiral-Model). Zudem wissen wir von zum Teil biologisch angelegten, zum Teil sozialisierten Persönlichkeitsfaktoren, die die kurzfristige Wirkung gewalthaltiger Spiele intensivieren, wie z. B. die Impulsivität und Irritabilität einer Person. Leicht erregbare oder frustrierte Menschen gehören auch deswegen zur Risikogruppe, weil jene Faktoren nicht nur den Effekt gewalthaltiger Spiele verstärken, sondern generell die Auslösung aggressiven Verhaltens erleichtern. Leicht erregbare und frustrierbare Vielnutzer gewalthaltiger Computerspiele wären demnach zu der Risikogruppe zu zählen. Ein ganz wichtiger weiterer Faktor ist generell das soziale Umfeld einer Person. Die in gewalthaltigen Computerspielen erlernten Erwartungen und Problemlösungsentwürfe können zum Beispiel durch die Familie und die Peers entweder bestätigt oder gar belohnt werden (was zu ihrer Stärkung führt) oder sanktioniert (bestraft, verboten) bzw. falsifiziert werden (sich also schlicht als falsch erweisen), was zu ihrer Schwächung führt. Gleichzeitig und unabhängig von der Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen leiten sich aus dem sozialen Umfeld natürlich noch weitere Risikofaktoren ab, wie z. B. der Grad der Einbindung eines Individuums. „An den Rand“ gedrängte Personen besitzen eine grössere Neigung, aggressiv zu werden. Generell müssen also all jene Faktoren bei der Bestimmung von Risikogruppen verhandelt werden und mit der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele verknüpft werden, die in der allgemeinen Aggressionsforschung benannt werden (Persönlichkeitsmerkmale, generelle Medienzuwendung, soziales Umfeld).

***Wo ist Ihrer Meinung nach die Grenze der dargestellten Gewalt erreicht wo ein vernünftiger Mensch sagen kann, das geht zu weit?***

Das kommt auf den Massstab an, den man zugrunde legt und der dann überschritten wird, so dass etwas "zu weit geht". Meine Meinung ist, dass Videospiele immer auch symbolischer Ausdruck einer bestimmten Geisteshaltung sind oder einer kulturellen Prägung. Sie drücken somit Geschmack aus. Geschmack ist einerseits ein individuelles Konstrukt, andererseits haben ähnliche gesellschaftliche Gruppen ähnliche Ästhetiken, Werte und eben einen ähnlichen Geschmack. Mir gehen Spiele zu weit, die ich geschmacklos finde, weil sie - z. B. aufgrund einer ästhetisierenden Gewaltdarstellung - eine allzu grosse Sorglosigkeit der Produzenten gegenüber den Nutzern und den Wirkungen der Spiele vermitteln. Es gibt auch einen wissenschaftlichen Grund, hier eine Grenze anzulegen, denn belohnte und ästhetisierte Gewalt im Videospiel zeigt nachweislich wesentlich stärkere kurzfristige Effekte.

***Verändern gewalttätige Computerspiele die Einstellung zur Gewalt und stumpfen somit unsere Gefühle ab?***

Ja, die regelmässige Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kann zu einer Einstellungsänderung führen, wenn zunächst Aggressionsmuster als erfolgreich beobachtet werden, und dann gelernte Aggressionsmuster mit Erfolg im Alltag implantiert werden.

Auch die Gefühle, die Aggression begleiten, können abstumpfen, also in ihrer "erschreckenden" Qualität abnehmen, was als Desensibilisierung bezeichnet wird. Gewalt verliert auf diese Weise ihre urtypische "Alarmfunktion", die Wahrnehmung und Ausführung von Gewalt wird dann mit weniger Aufregung erfahren.

# 5 Ansichten von Computerspieler

---

## 5.1 Diskussionsrunde zum Thema „Gewalt in Computerspielen“ und „Filesharing“

Uns war es auch wichtig, wie die Allgemeinheit zu diesen Themen steht.

Somit hatten wir die Idee, eine kleine Diskussionsrunde an der Mystery LANFORCE zu organisieren.

Wir leiteten die Runde indem wir die Fragen stellten und die Teilnehmer zu Wort kamen.



Die Diskussionsrunde an der Mystery LANFORCE

### Unsere Teilnehmer:

Daniel Bachofen alias Exe, Drucktechnologe

Nicola Staub alias OOR, Techniker Automation

Marco Burkart alias LeMoz, Informatik Koordinator

Roger Burkhard alias Sefti, Kaufmann

Benjamin Blaser alias Bensch, Funktion als LANFORCE-PR-Manager

### 1. Was heisst für Dich der Besuch einer LAN-Party?

**Bensch** Für mich heisst dies der Einsatz, der Wille und das Ziel in einem Team den Leuten etwas zu bieten. Und es ist schön etwas auf die Beine zu stellen, was nicht alltäglich ist und ich kann dabei immer wieder etwas Neues lernen. Da ich seit 3 Jahren an LAN-Parties nicht mehr spiele macht es mir genau soviel Spass eine LAN-Party mitzuorganisieren.

**Phillipp:** *Ist es eine Motivation für Dich den Leuten einen guten Anlass zu bieten?*

**Bensch:** Ja durchaus.

**OOR:** Ich bin vor allem hier aus Spass und mich mit Freunden zu treffen, welche ich selten sehe oder eventuell nur per Teamspeak kommuniziere. Es ist für mich ein interessantes Umfeld, da alle die gleichen Interessen haben und es sehr ruhig ist.

## **2. Was ist Deine Motivation ein Computerspiel zu spielen?**

OOOR: In erster Linie ist es für mich ein Unterhaltungsmittel. Wenn ich Velo fahren will, dann kauf ich mir ein Velo und wenn ich mich unterhalten will dann kauf ich mir ein PC-Spiel. Es bietet mir die Möglichkeit jemand anderes zu sein. Hier kann ich mich austoben ohne dass es Folgen hat, was in der Realität nicht möglich wäre.

Nadine: *Kannst Du dich in dem Fall mit der Spielfigur identifizieren?*

OOOR: Während eines Spiels kann dies gut der Fall sein. Sobald ich jedoch abschalte bin ich wieder mich selbst.

Michi: *Kannst Du somit Deine Aggressionen abbauen?*

OOOR: Eher weniger. Wenn man aggressiv an ein Computerspiel zugeht bringt es einem nichts, da nichts gelingen wird.

Man gehe besser in den Wald und schreie sich mal den Frust raus.

Exe: Für mich liegt auch der besondere Reiz darin, in eine andere Welt abzutauchen und abschalten zu können. Es ist eine Welt ohne Grenzen.

## **3. Hat Dich ein Spiel schon mal auf 180 gebracht? Was passierte?**

LeMoz: Das waren ein paar Spiele, welche dies erreicht haben. Spiele in denen ich, nach mehrmaligem Probieren, keinen Fortschritt machte, seien es Ego-Shooter, Fight- oder Strategiespiele. Einmal ging eine Tastatur in die Brüche oder das Gamepad flog gegen die Wand, das war aber auch schon alles.

Bensch: Wenn ich mal auf 180 war, dann fing ich an zu zittern, aber ich habe noch nie etwas kaputt gemacht. Hingegen habe ich ein Natel schon mal zerstört.

Sefti: Wenn mich ein Spiel aufregt, dann schalte ich ab und beschäftige mich andersweit und schaue zum Beispiel fern. Aber etwas zerstören würde ich nie.

## **4. Wo ist deiner Meinung nach die Grenze der dargestellten Gewalt erreicht?**

OOOR: Bei den meisten Spielen ist es eher unrealistisch dargestellt, darum freue ich mich auf die kommenden Physik-Chips, welche den Realismus der Spiele erhöhen.

Es gibt keine festgelegte Grenze für mich, da es schnell unrealistisch wirkt. Für mich gibt es eher eine Grenze, wo es witzig oder lächerlich wird. Wenn ich jetzt z.B. Quake spiele, jemand erschieße und danach der ganze Bildschirm voller Blut ist, dann setzt es mir eher ein Lächeln auf, anstatt das ich schockiert wäre.

Bensch: Ich denke, wenn man so eine Gewaltszene zum ersten Mal sieht, empfindet man diese auch viel intensiver. Meiner Meinung nach, gewöhnt man sich an die Darstellungen und konzentriert sich nur noch aufs Spiel wie z.B. Postal 2. Man muss das Spiel witzig empfinden, sonst ist es nur noch geschmacklos. Gewalt gegen Kinder wäre für mich eine ethische Grenze. Wenn es ein Spiel gäbe, in welchem man Gewalt gegen Kinder ausüben müsste, würde ich es nicht kaufen.

OOOR: Ich finde auch, es gibt eine ethische Grenze. Religion und Rassen haben in einem Spiel nichts zu suchen, genauso wenig wie Gewalt gegen Kinder und Tiere.

Bensch: Aber in Postal 2 schießt du massenhaft auf muslimische Menschen.

- Nadine: *Ist damit bei euch die Grenze erreicht wenn es sich in einem Spiel gegen Rassen, Religion und Kinder richtet?*
- OOR: Nicht in jedem Fall. z.B. in Battlefield 2, dort spielt man USA gegen China, da wäre es auch eine Rassenfrage. Es kommt explizit darauf an ob eine Person wie aus dem fernen Osten oder mit einem Schild „Ich bin ein Chinese, bring mich um!“ dargestellt ist. Solange man nicht direkt gegen eine bestimmte Rasse oder Religion Gewalt anwenden muss, finde ich es kein Problem.
- Bensch: Es kommt auch darauf an, in welchem Alter man solche Spiele spielt. Gewaltspiele sind nichts für Kinder, sie richten sich an Erwachsene, welche den Sinn dieses Humors, wie z.B. in Postal 2, verstehen können. Nur ein Erwachsener kann diesen ironischen, tiefschwarzen Humor wirklich richtig verstehen, es ist kein Spiel für Kinder und Jugendliche. Wenn z.B. ein 12 jähriger Knabe ein solches Spiel spielt, ist dies nicht dasselbe, als wenn es sein 18 jähriger Bruder spielt. Der Jüngere interpretiert dieses Spiel vollkommen anders, als sein älterer Bruder. Für ihn ist dies reale Gewalt. Das Alter (die Reife) spielt aus meiner Sicht eine sehr zentrale Rolle in der Gewaltempfindung von Spielen.
- OOR: Dies finde ich ein sehr wichtiger Punkt. In unserem Alter kommt man in der Gewalt irgendwann an eine Grenze, wo man sagen muss, dass dies einfach absolut unrealistisch ist.

**5. In den Medien werden Spieler von Ego Shootern fast immer als potenzielle Mörder und Psychopaten dargestellt. Wie stehst du dazu? Warum werden Gamer so dargestellt?**

- OOR: Aus meiner Sicht wäre dann jeder, der einen Militärdienst leistet ein potenzieller Mörder. Jeder von denen hat schon einmal eine Waffe in der Hand gehabt und auf ein menschenähnliches Ziel geschossen.
- Sefti: Moment, dies kannst du nicht ganz vergleichen. Im Militär wird man ja auch dazu getrimmt auf Menschen schießen zu können.
- OOR: Ich denke, dass Problem hängt mit der nächsten Frage zusammen.

**6. Wo liegt deiner Meinung nach das Problem in der heutigen Gesellschaft in Bezug auf gewalttätige Computerspiele?**

- OOR: Wenn man die Probleme der heutigen Gesellschaft anschaut und einer dreht durch, man hat bei ihm zusätzlich auch noch Computerspiele gefunden, finde ich das eine Art von Abschiebung. Schauen wir Deutschland an. Meiner Meinung nach, ist dies ein Land mit grossen, gesellschaftlichen Problemen. Wenn dort jemand durchdreht und man findet bei ihm zusätzlich noch gewalthaltige Computerspiele oder DVD's, dann ist es für sie relativ einfach zu sagen, dass dies die Ursache für seine Tat ist. Diese sind pädagogisch nicht so unbedenklich und schon hat man eine Ursache dafür gefunden.
- Nadine: *Hast du das Gefühl, dass einer so eine Tat wegen den Computerspielen ausüben könnte?*
- OOR: Dies finde ich eher unrealistisch. z.B. bei Erfurt, als dies das erste Mal geschah, kamen Leute und sagten, er habe mit Counter-Strike genau den Umgang mit den Waffen üben können, von denen er in der Realität gebrauch gemacht hatte.

Ich finde jeder, der einmal mit einer richtigen Waffe geschossen hat, muss sagen, was sind das für Leute, die mit solchen Aussagen daher kommen? Will mir wirklich jemand sagen, man könne am PC üben wie man eine Waffe abfeuert? Eine Waffe schießt in der Realität z.B. schon nicht einmal dorthin, wo das Fadenkreuz hinzeigt.

Zusätzlich kommt dazu, dass hier schon eine ganz normale Hemmschwelle besteht. Wenn ich das Internet anschau, gibt es hier schon sehr viele Leute die Anonymität ausüben und ihre Aggressionen dort ablassen. Viele würden sich in der Realität nie gleich verhalten. Über das Internet ist es viel einfacher seine Aggressionen los zu werden, weil man die andere Person dabei nicht anschauen muss. Meiner Meinung nach ist es ein gewaltiger Unterschied, ob ich nun in einem Computerspiel oder im realen Leben auf jemanden schieße. Hier ist eine Hemmschwelle, welche ein Computerspiel nicht überbrücken kann.

*Nadine: Also denkst du, diesen Tätern hat diese Hemmschwelle von Anfang an gefehlt?*

OOR: Richtig. Ein Computerspiel kann dir die Hemmschwelle nicht nehmen um auf dein Gegenüber zu schießen.

Bensch: Ich würde nicht mal sagen, dass ihm diese Hemmschwelle gefehlt hat. Eher denke ich ganz allgemein, dass ein Computerspiel nicht der Grund dafür sein kann, dass jemand so etwas tut. Es wurde einfach so dargestellt, dass er Counter-Strike gespielt hat und dadurch diese Tat verübt hat. Aber vielleicht ist er von Anfang an, durch sein soziales Umfeld und durch die Probleme die er gehabt hat, wie z.B. im schulischen Bereich, beeinflusst worden. Er wurde von der Schule verwiesen und hat vielleicht darum für seine Zukunft kein Sinn mehr gesehen. In dieser Situation kann ich mir gut vorstellen, dass irgendjemand Amok laufen kann. Und vielleicht hat er zufälligerweise auch einfach noch Freude an Counter-Strike gehabt.

Da käme die Frage, was war zuerst?

Dieser Knabe ist irgendwann geboren worden, hat vielleicht eine schlechte Kindheit gehabt, aber das sind Themen, welche die Medien nicht interessieren. Für die gilt es nur gute Schlagzeilen mit prägnanten Kernwörtern zu machen, wie „Counter-Strike war schuld“!

Sefti: Zusätzlich kommt noch hinzu, dass dieser Amokläufer von Erfurt im Schützenverein war und ich denke, dass so etwas seine Hemmschwelle dann schon eher geschwächt hat.

OOR: Der gewaltige Unterschied liegt hier z.B. bei Vergewaltigern. Bei diesen heisst es schnell, den dürfen wir nicht zu stark bestrafen, er hatte eine schlechte Kindheit gehabt. Jetzt kommt irgendeiner der Amok läuft, dann heisst es gleich, der habe Counter-Strike gespielt. Hier muss ich einfach sagen, diese Analysen sind ein riesiger Witz. Vor allem wenn wir betrachten, wie viele Spiele auf dem Markt sind, welche ein annäherndes, realistisches Umfeld bieten.

Auf jeden Fall kann man meiner Meinung nach mit einem Computerspiel nicht lernen, jemanden umzubringen, noch stellt es irgendetwas dar, dass deine Hemmschwelle hinunter setzt. Und darum fehlt es genau an diesen beiden Punkten, um aus jemanden einen potentiellen Attentäter zu machen.

Bensch: Ich denke, dass ein Spiel die Gewaltempfindung hinuntersetzen kann. Doch im Sinn von Gewalt zu empfangen und nicht im Gewalt auszuteilen. Zusätzlich kommt noch, dass man bei vielen Amokläufern sieht, wie leicht es für diese war, an eine Waffe zu kommen. Und ausserdem lehren schon viele Väter ihre Kinder den Umgang mit einer Schusswaffe. Ich denke, dies ist ein grundsätzliches Problem unserer Gesellschaft.

## 7. Findest du eine Altersbegrenzung sinnvoll im Bezug auf den Jugendschutz?

Bensch: Bei gewissen Spielen finde ich es sehr sinnvoll, dass man sie erst ab einer gewissen Reife zulässt. Und da es keinen Richtweg für Reife gibt, muss man es mit etwas anderem definieren und dies tut man am besten über das Alter. Obwohl bei gewissen Spielen eine Altersbeschränkung sinnvoll ist, finde ich die Handhabung wie in Deutschland einfach nur lächerlich. Dies ist inkonsequent, wirkungslos und einfach nur eine Schikane für diese Leute, welche dieses Spiel kaufen möchten und nicht in diese Zielgruppe gehören, die solch ein Spiel nicht erwerben darf.

Nadine: *Wie sollte es dann deiner Meinung nach gehandhabt werden?*

Bensch: Dies ist wiederum eine sehr gute Frage, auf die ich leider keine Lösung habe. Ich kann nur sagen, dass der Index der Deutschen eine vollkommene Verfehlung des Zieles ist. In der Schweiz haben wir ja ebenfalls eine Verbotsmöglichkeit von Medien, wie z.B. Filme und dies verhindert es immerhin, dass die Jüngeren nicht an alles gelangen. Und auf dieser Basis könnte man vielleicht etwas Gescheites entwickeln. Wichtig ist einfach, dass man sieht, dass man gewisse mediale Inhalte von gewissen Reifestufen fernhalten muss.

## 8. Wenn du Kinder hättest: Würdest du sie kontrollieren was sie spielen? Haben dich deine Eltern kontrolliert, was du gespielt hast?

OOR: Ich habe schon im Alter von 7 Jahren angefangen Computerspiele zu spielen, wie z.B. Cabal, oder wie die auch immer hiessen. Und alle haben sagten immer, „Oh Schreck“ da bringt man ja Menschen um. Ich dagegen sass vor meinem Bildschirm, bei einer Auflösung von 320x240 Pixel und 4 Farben, und habe gesagt: „Ach das sind Menschen?“

Nadine: *Heute sieht das aber anders aus.*

OOR: Ich finde, man sollte es den Kindern schon nahe bringen, doch einfach in dem Rahmen, welchen wir schon erwähnt haben. Wenn z. B. ein 8 Jähriges Kind Postal 2 spielt, sollte man als Eltern einschreiten.

Nadine: *Würdest Du dann dem Kind erklären, was in diesem Spiel genau abläuft, oder würdest Du es verbieten?*

OOR: Man kann einem Kind es nicht einfach verbieten, du musst es ihm erklären, warum du dies tust.

Bensch: Ein Verbot würde nur kontraproduktiv wirken.

OOR: Ich habe mit meinen Eltern einmal darüber gesprochen, was sie von meinen Computerspielen halten. Darauf meinten sie, solange ich kein abnormales Verhalten zeige und Aggressiv werde, würden mir solche Spiele wohl nicht schaden. Wenn man merkt, dass sich ein Kind negativ verändert, plötzlich aggressiv und süchtig wird nach einem Spiel, sollte man unbedingt einschreiten.



- Nadine:** *In diesem Fall würdest du es nicht mehr erlauben so ein Spiel zu spielen?*  
**OOR:** Nein. Ich denke die entsprechende Hilfe und Aufklärung, könnte dem Kind auch helfen, damit es ruhiger und weniger aggressiv wird. Es ist bestimmt die Lösung des gesamten Problems, doch unter Umständen hilft es einem Kind seine Aggressionen abzubauen.
- Bensch:** Das Wichtigste ist, dass ein Spiel für ein Kind als Spiel erkannt werden kann. Gefährlich wird es, wenn es als Realität ersatz gilt. Ein 8 jähriger Spieler, kann z. B. Postal 2 nicht als Spiel erkennen. Für ihn ist es eine extrem gewaltvolle Realität. Hier liegt für mich die Grenze. Hier würde ich als Elternteil einschreiten und sagen, „Nein, dieses Spiel nicht“!
- Exe:** Ein Nachbar bei mir ist 13, welcher viel zu mir kommt um GTA zu spielen. Da sah ich, dass er den Sinn vom Spiel nicht erkannt hat. Er findet es einfach witzig, wenn er rumballern kann. Ich wollte mir mal mit 13 ein solches Spiel kaufen, worauf meine Mutter die Hülle betrachtete und das Gefühl hatte, darauf gäbe es nur Frauen mit Strapsen, dies käme nicht in Frage.
- Nadine:** *Dann war für sie eher das Sexuelle ein Problem?*  
**Exe:** Ja. Auch heute noch. Ob jetzt die Elfen aus World of Warcraft oder Lara aus Tomb Raider, für mich ist es nur ein Spiel. Meine Mutter gewichtet halt in diesem Punkt ganz anders.
- Bensch:** In den meisten Spielen, sieht man einfach gut, dass sie von Männern entwickelt wurden. Diese haben gerne grosse Brüste und einen knackigen Hintern. Diese Vorstellungen wandern nachher in die Darstellung der Figur.
- Nadine:** *Ist die Darstellung von Personen wichtig in einem Spiel?*  
**OOR:** Die Figur muss einfach zum Spiel passen.



**Wechseln wir nun das Thema und gehen in den Bereich Filesharing und Gesetz.**

## **9. Ist das Solidaritätsprinzip „Ich leech, Ich seede“ für dich eine Selbstverständlichkeit auf einer Lan?**

- Bensch: Früher war dies für mich eine Selbstverständlichkeit.  
Aber an den letzten 3 mitorganisierten LAN-Parties habe ich nichts mehr runter geladen resp. freigegeben.
- OOR: Wenn man an einer Lan etwas runterlädt, dann sollte man so fair sein die Inhalte, welche andere interessieren könnten, auch freizugeben.  
Es ist eine moralische Frage ob man dies tut oder nicht.
- Sefti: Es ist wie im Leben. Man kann nicht nur nehmen, sondern sollte auch geben können.

## **10. Was sagt dein Gewissen dazu, wenn du Daten freigibst oder runterlädst? Fühlst du dich dann als Raubkopierer?**

- OOR: Es ist eine Frage, um welche Daten es sich handelt. Ob Film, Musik, ein Computerspiel oder anderes, wenn's mir gefällt und es das Geld wert ist, dann kauf ich's auch danach.  
Heutzutage wird soviel Müll produziert, dass man im Prinzip froh sein muss, dass man es runtergeladen hat und nicht gekauft.  
Ich finde es schade, dass man nicht, gegen ein kleines Entgelt das Produkt einmal nutzen kann, um danach zu entscheiden, kauf ich's oder nicht.  
Kaufe ich eine CD, dann möchte ich vor allem den Künstler unterstützen.  
Wenn ich mir jedoch ansehe, wie die Gelder für Produktionen wie „Musikstar“ genutzt werden, ist dies ein Grund für mich die Musik runterzuladen.
- Nadine: *Wenn du nun die Möglichkeit hättest, nur Lieder zu downloaden und zu bezahlen, welche dir gefallen, würdest du sie nutzen?*
- OOR: Auf jeden Fall, was ich auch jetzt schon tue.  
Ich denke, dass das Problem eher unter den Leuten zu suchen ist, welche das Kopieren kommerziell vertreiben.
- Bensch: Die Internetwelle wurde von der Film- und Musikindustrie eindeutig verschlafen und nun hat sie Angst, dass sie dort den Anschluss verliert. In diesem Bereich gibt es für sie noch viel zu tun.  
In Sachen download sehe ich es wie OOR.  
Früher lud ich viele MP3-Stücke runter und entdeckte dadurch wieder neue Bands, von welchen ich mir danach die CD erwarb. Von Schaden kann hier keine Rede sein, es förderte eher den Kauf.

## **11. Stimmt für dich das Preis/Leistungsverhältnis nicht?**

- OOR: Ein Problem heutzutage ist, dass kommerzielle Software meistens zu teuer ist und nicht die Funktionalität bietet, welche der Benutzer wünscht. Dazu kommt noch dass man heute genug freie Software aus der Open-Source-Gemeinde finden kann, welche in der Funktionsvielfalt und Bedienung der kommerziellen Seite weit voraus sind. Da muss man sich nicht wundern, wenn eine Softwareschmiede Einnahmeverluste meldet.  
Hier müssen die Unternehmen einfach umdenken.
- Bensch: z.B. mit Photoshop von Adobe war dies früher so eine Sache.  
Kleine nützliche Funktionen wie „Für Web speichern“ usw. fand man nur in der Vollversion der Software. Da gab es noch keine abgespeckte Version für

ein kleines Geld, welche diese nützliche Funktion und anderes zusammenfasste. Extra etwa Fr. 2000.- für nur das eine zu bezahlen ist für die Meisten zuviel und somit kann ich verstehen, wenn man die Software runterlädt und nicht kauft.

## **12. Ist ein Kopierschutz für dich ein Hindernis eine CD zu kopieren?**

- OOR: Auf meinem Rechner, auf welchem die Kopiersoftware Clone-CD legal installiert war und das Ganze auf einem legalen Windows, wollte ich das gekaufte PC-Spiel „Battlefield 2“ installieren. Die Installation konnte aber nicht durchgeführt werden, da eine Meldung erschien, welche besagte, dass eine CD-Emulations-Software gefunden worden wäre. Da muss ich einfach sagen, dass es Erstens den Herausgebern nichts angeht was ich auf meinem Computer installiert habe. Zweitens, habe ich eine legal gekaufte Version mit legalem Registrierungskey installieren wollen. Da frag ich mich, was das Ganze soll? Nächstes Mal überlege ich mir zweimal, ob ich ein Spiel von demselben Hersteller kaufen soll oder ob ich's vom Internet runterlade. Dasselbe mit gekauften Musik- CD's welche mit einem Kopierschutz geschützt sind, der das Abspielen, selbst in einfachen Musikanlagen, nicht mehr ermöglicht. Durch diese Politik verärgert man nur die Kunden, welche schlussendlich den Lohn zahlen. Somit schaden sie nur sich selbst. Wenn heute eine Software mit Kopierschutz auf dem Markt erscheint, dann geht es nur ein paar Tage und sie ist geknackt.
- Bensch: Ich kenne selber ein Programmierer, welcher für grosse namhafte Firmen Kopierschutz entwickelt hat und er sagt selber, dass diese überhaupt nichts bringen.
- Nadine: *Dann liegt also das grösste Problem darin, das die Hersteller das Ziel nicht erreicht haben, die anspruchsvollere Kundschaft zufrieden zu stellen und diese dann mit dem runterladen anfangen?*
- OOR: Richtig. Und dort gibt es dementsprechend halt viele Trittbrettfahrer. Dazu kommt noch, dass das Raubkopieren und downloaden zu einem so genannten Hype geworden ist.

## **13. Wie siehst du die Zukunft in Bezug zu LAN-Parties und Filesharing? Verbote und sogar Razzien?**

- Bensch: Aus Sicht eines Organisators, wird es, solange sich das Gesetz in einer Grauzone befindet, sicher keine Verbote und dementsprechend keine Razzien geben. Erst wenn's vom Gesetz her ausdrücklich ausgeschrieben ist, dass das Kopieren und Runterladen verboten sei, dann müssen wir uns dementsprechend einstellen und unser Möglichstes tun, dem Folge zu leisten.
- OOR: Die Raubkopierszene, so wie sie unsere Politik sieht, liegt dort, wo die kopierte Ware verkauft wird und dies trifft auf eine LAN- Party in keiner Weise zu, da dort ja nichts verkauft wird.

Heute kann jeder zu Hause im Internet seine Sachen downloaden und braucht dafür nicht eine LAN- Party zu besuchen.

Aber stellt euch einmal vor, es kämen so um die 40 Polizisten an eine LAN- Party und verkünden, dass dies eine Razzia sei. Die Panik, die ausbrechen würde, möchte wohl niemand verantworten wollen.

Bensch: Die gesetzliche Grundlage wäre da und mit einem richterlichen Durchsuchungsbefehl wäre dies kein Problem.

Aber sie tun es nicht, weil es sich überhaupt nicht lohnen würde, da der Aufwand zu gross und der Nutzen zu klein wäre.

Eine Möglichkeit sehe ich, indem man eine Kopiersteuer generiert.

So würde ich z.B. bei einem Cablecom-Abo nicht 45 sondern 50Fr. bezahlen. Die zusätzlichen 5Fr. gehen dann an die SUIISA und somit wäre die Sache erledigt.

OOR: Heutzutage steht in fast jedem Haushalt ein Computer. Wenn nun alle eine Kopiersteuer zusätzlich bezahlen müssten und nur gerade 2% laden auch wirklich Daten vom Internet, dann ist es unverhältnismässig und für etwas bezahlen, was man nicht tut, geht nicht auf.

Wobei man hier noch in Betracht nehmen muss, dass die Hemmschwelle somit sinken und die Anzahl der Kopien ansteigen würde.

**Wir danken den Teilnehmern herzlich für die sehr interessante Diskussion.**

## 5.2 Fragebogen für LAN- Partyteilnehmer

Weiblich

Männlich

Alter:.....

### Wie oft bist Du in deiner Freizeit am PC?

- Täglich (ca. ....Stunden)
- Wöchentlich (ca. ....Stunden)
- Monatlich
- Seltener

### Haltet dich das Gamen von deinen Pflichten (Schularbeiten, Hausarbeiten....) ab?

- Immer
- Oft
- Selten
- Nie

### Vernachlässigst du Freunde um zu gamen? Ist dir das Spiel mehr wert als dein Umfeld?

- Immer
- Oft
- Selten
- Nie

### Aus welchem Grund nimmst du an LAN-Parties teil?

*Ordne nach Wichtigkeit von 1-4:*

*Für Nummer 1 gilt: ist mir am wichtigsten*

*Für Nummer 4 gilt: ist für mich das unwichtigste*

- Um mit Gleichgesinnten Spass zu haben
- Um mich mit anderen Gamer zu messen (Turniere)
- Um mein Datenarsenal zu vergrössern
- Um.....

### Kannst du dich mit den Spielcharakteren Identifizieren?

- Immer
- Oft
- Selten
- Nie

### Hilft dir ein Spiel aus deinem Alltag zu entfliehen?

- Immer
- Oft
- Selten
- Nie

### Findest Du, dass gewalttätige Spiele die Toleranz zur Gewalt verändern?

- Ja
- Ziemlich
- Ein wenig
- Nein
- Weiss ich nicht

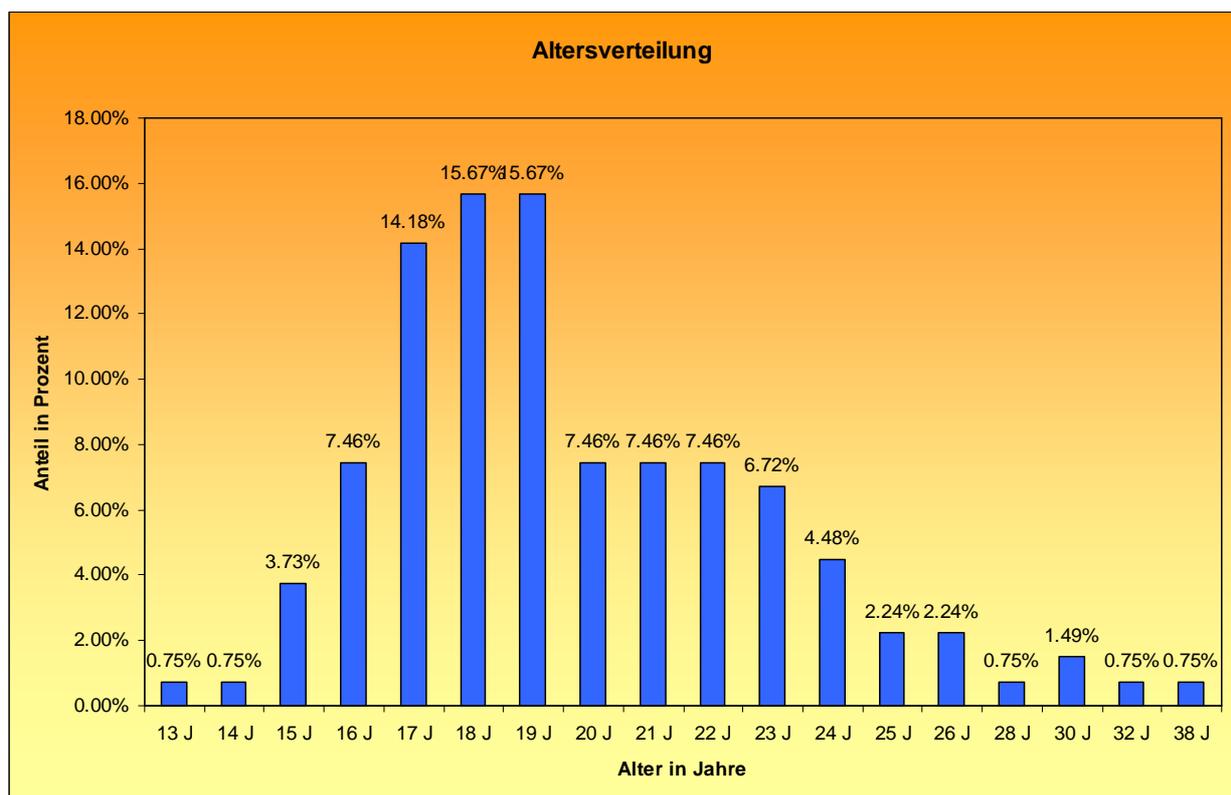
### Wie zeichnet sich das Gamen auf dein Aggressionsverhalten aus?

- Ich kann meine Aggressionen durch das Gamen meistens abbauen.
- Meine Aggressionen steigern sich durch das Gamen häufig.
- Das Gamen wirkt sich nicht auf mein Aggressionsverhalten aus.

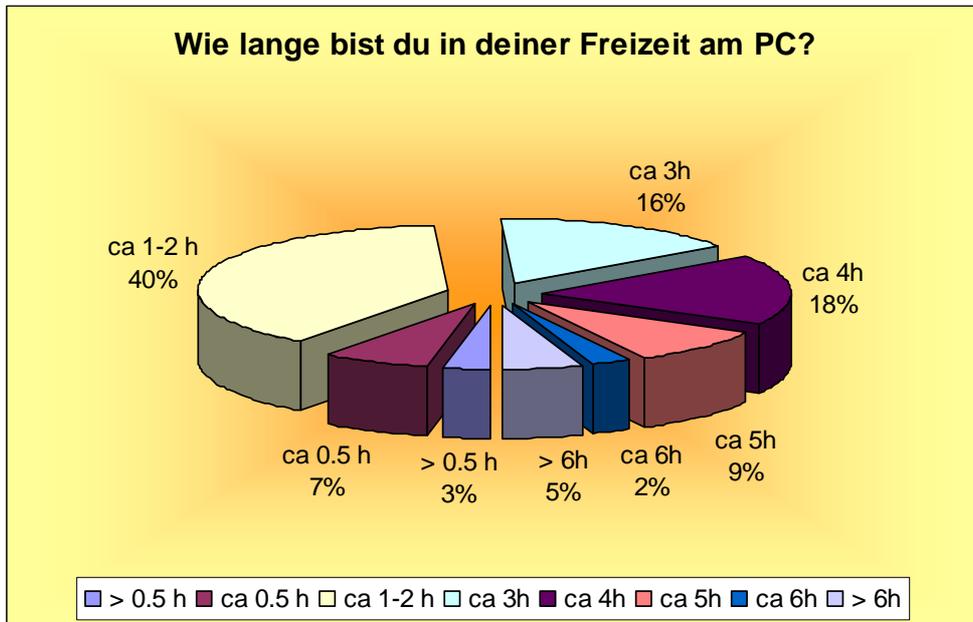
**Besten Dank für deine Teilnahme**

## 5.3 Auswertung der Fragebögen

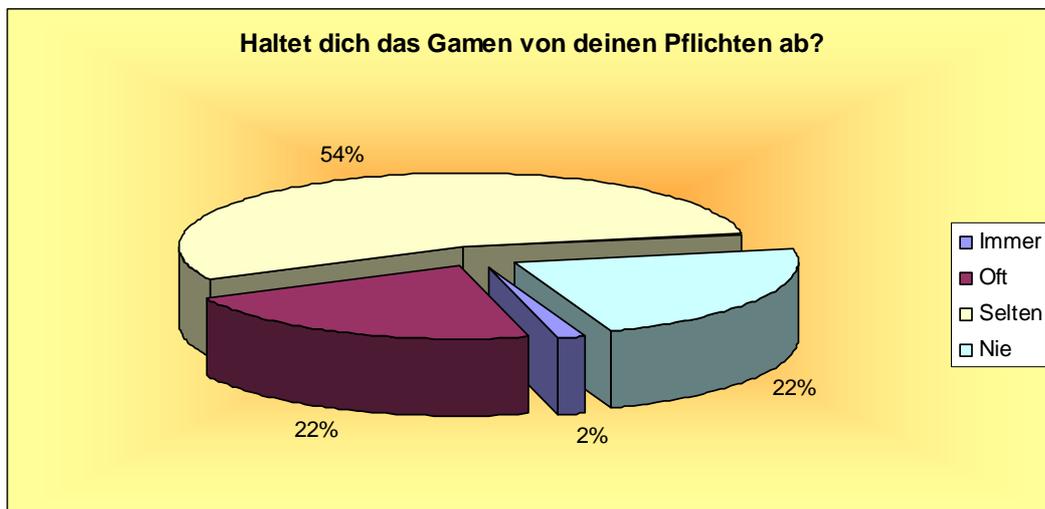
Im Rahmen unserer Maturaarbeit haben wir eine Umfrage erarbeitet. Wir haben sie an zwei verschiedenen LAN-Parties durchgeführt. Einerseits an der sLANp XIII (400 Teilnehmer) in Zürich, und andererseits an der Mystery LANFORCE (ca 850 Teilnehmer) in Interlaken. Dadurch, dass es verschieden grosse LAN-Parties mit verschiedenen Ansprüchen waren, haben wir das volle Spektrum unseres Zielpublikums abgedeckt. Einerseits die Spieler die nur zum Vergnügen spielen und die Sache nicht so ernst nehmen, und andererseits diejenigen Spieler, für die ein Spiel sehr wichtig ist und nur wegen der Turniere an eine LAN-Party gehen. Wir wollten wissen, welche Altersgruppen an LAN-Parties vertreten sind und wie viele Stunden sie im Durchschnitt am Computer spielen. Unter anderem wollten wir in Erfahrung bringen, was ihre Motivation ist, an einer LAN-Party teilzunehmen und was für eine Einstellung sie zu Gewaltdarstellung in Computerspielen haben. Um das herauszufinden teilten wir an den beiden LAN-Parties insgesamt 130 Fragebögen aus, die wir alle vollständig ausgefüllt zurückbekamen. Uns ist aufgefallen dass die Frauen viel weniger vertreten sind, nämlich gerade mal 7%. In den Gesprächen bei der Umfrage erfuhren wir, dass die meisten Frauen nur wegen ihrem Freund oder wegen ihren Kollegen an die LAN kommen.



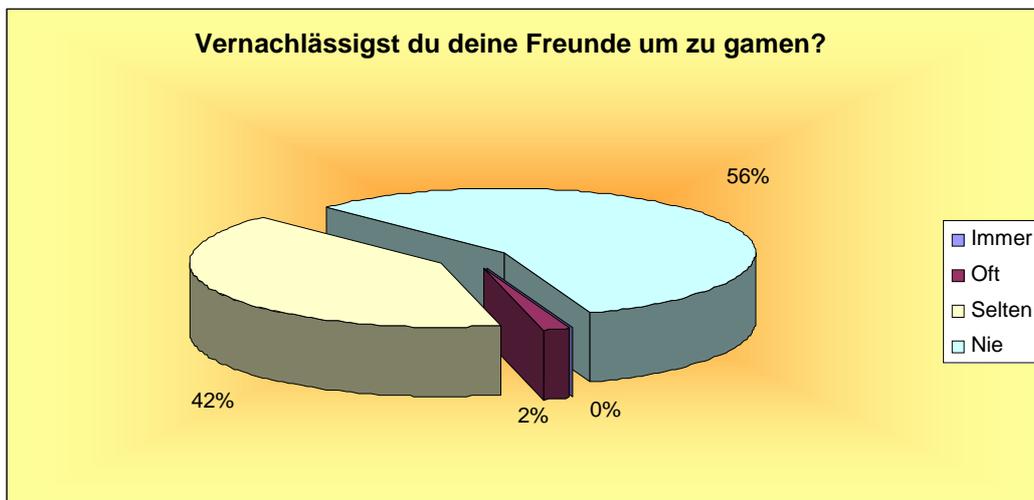
Die Altersunterschiede waren enorm. Der jüngste Teilnehmer war gerade mal 13 Jahre alt während der älteste mit 38 Jahren den Schnitt in die Höhe trieb. Der Altersdurchschnitt beträgt 19.6 Jahre. Die meisten Teilnehmer befinden sich im Alter zwischen 17 und 19 Jahren. Etwa halb so gross ist die Altersklasse von 20 - 23 Jahre.



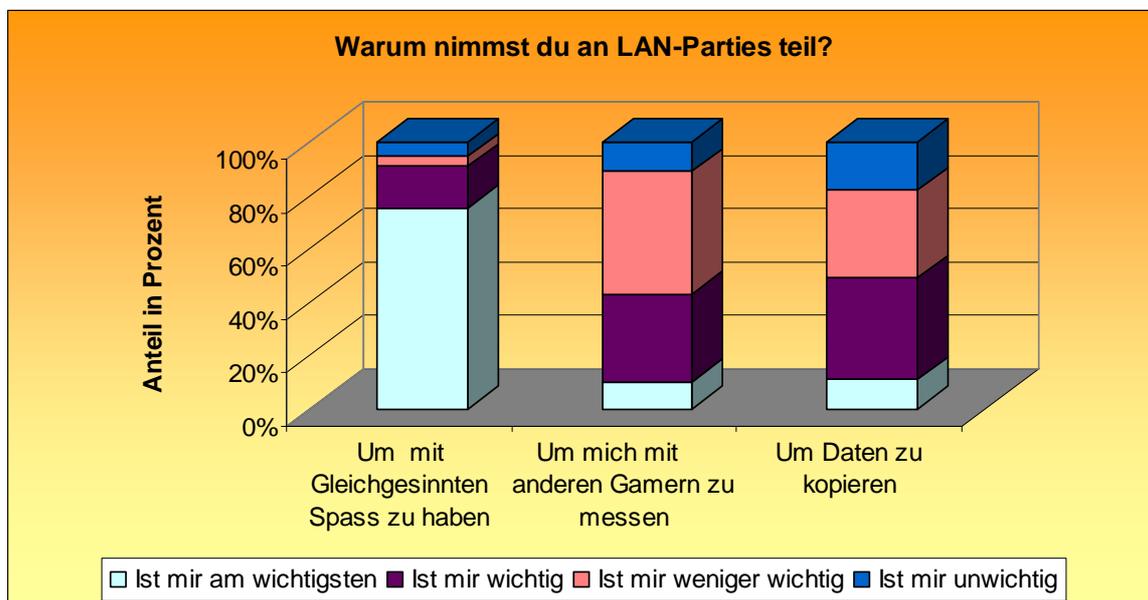
Mit der ersten Frage wollten wir wissen, wie viele Stunden ein LAN-Party Besucher im Durchschnitt in seiner Freizeit am PC verbringt. Wir stellten fest dass die Anzahl Stunden sehr unterschiedlich sind. Die Bandbreite reicht von weniger als einer halben Stunde bis hinauf zu mehr als sechs Stunden. Die grosse Masse bewegt sich jedoch zwischen einer und zwei Stunden (40%). Da das nicht als übertriebener Konsum bezeichnet werden kann, können wir nicht direkt sagen, ob man durch Computerspiele zum Einzelgänger wird.



Knapp ein Viertel (22%) gab an, dass das Gamen sie nie von ihren Pflichten abhalte. Die meisten (54%) gaben an, dass sie selten wegen dem Gamen ihre Pflichten wie Hausaufgaben oder Hausarbeit vernachlässigen. Weitere 22% werden oft durch Gamen von ihren Pflichten abgehalten, und 2% gaben an, dass das Gamen sie immer von ihren Pflichten abhalte. Dies sind in unseren Augen diejenigen Computerspieler, bei denen Suchtpotenzial vorhanden ist. Die Frage zielt nicht direkt auf die Problematik des Einzelgängers, aber wir fanden sie dennoch interessant um herauszufinden, wie hoch der Stellenwert eines PC-Spieles für die Spieler ist.

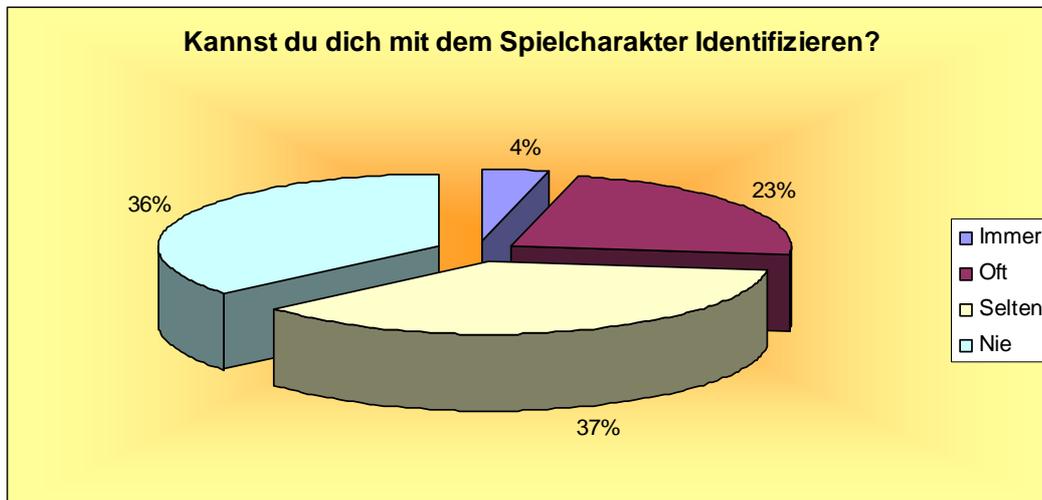


Hier wollten wir feststellen, wie wichtig Freunde für Computerspieler im realen Leben sind. Für die meisten, nämlich 56%, sind Freunde so wichtig, dass sie sie wegen einem Computerspiel nie vernachlässigen. Bei 42% kommt es selten vor, dass sie ihre Freunde manchmal vernachlässigen. Die restlichen 2% gaben an, sie vernachlässigen ihre Freunde oft wegen einem Computerspiel. Ein Spieler, der seine Freunde immer vernachlässigt, oder gar keine hat, fanden wir glücklicherweise keinen. Das schien uns später selbstverständlich, da eine LAN-Party eine Veranstaltung ist, wo man mit anderen zusammenkommt und man sich bei den Turnieren gegenseitig absprechen muss. Also ist eine LAN nicht unbedingt der Ort, wo wir einen Einzelgänger finden.

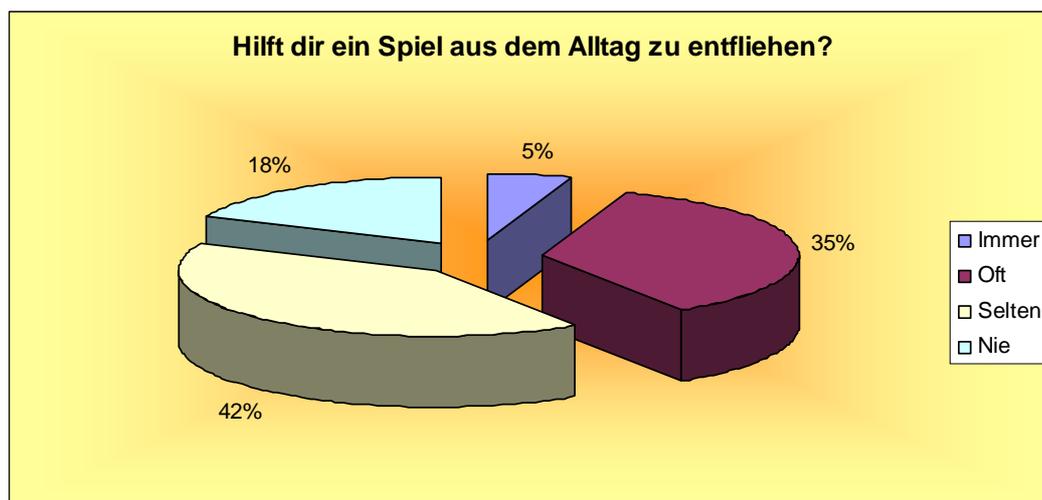


Mit der vierten Frage in unserer Umfrage wollten wir wissen, was die Spieler eigentlich motiviert an eine LAN-Party zu kommen. Wir gaben ihnen 3 Kriterien zur Auswahl und wollten deren Wichtigkeit für sie wissen. 75% gaben an, dass der Spass mit Gleichgesinnten das wichtigste für sie sei. Für 15% ist dies eigentlich nicht so wichtig, für 4% ist es weniger wichtig und für 5% ist Spass haben sogar unwichtig. An Turnieren teilnehmen und sich mit anderen Spielern messen ist nur für 10% der Teilnehmer das Wichtigste. Für 33% ist es doch noch wichtig und für 46% der Gamer, also der grösste Teil, ist es weniger wichtig. Für 11% der Teilnehmer ist das gegenseitige

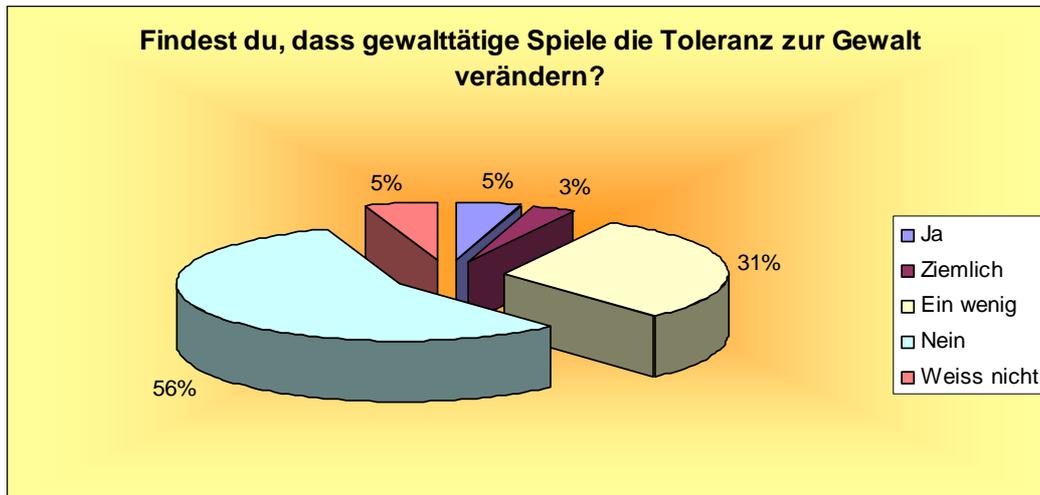
Messen unwichtig. Beim Kopieren von Daten sieht es wiederum anders aus. Hier gaben 11% an, dass das für sie das Wichtigste an einer LAN-Party sein. Für den grössten Teil, nämlich 38% ist kopieren wichtig und für den zweitgrössten Teil, 33% ist es weniger wichtig. Für die restlichen 18% ist das kopieren von Daten wie Filme, Musik, Games oder sonstige Software nicht wichtig.



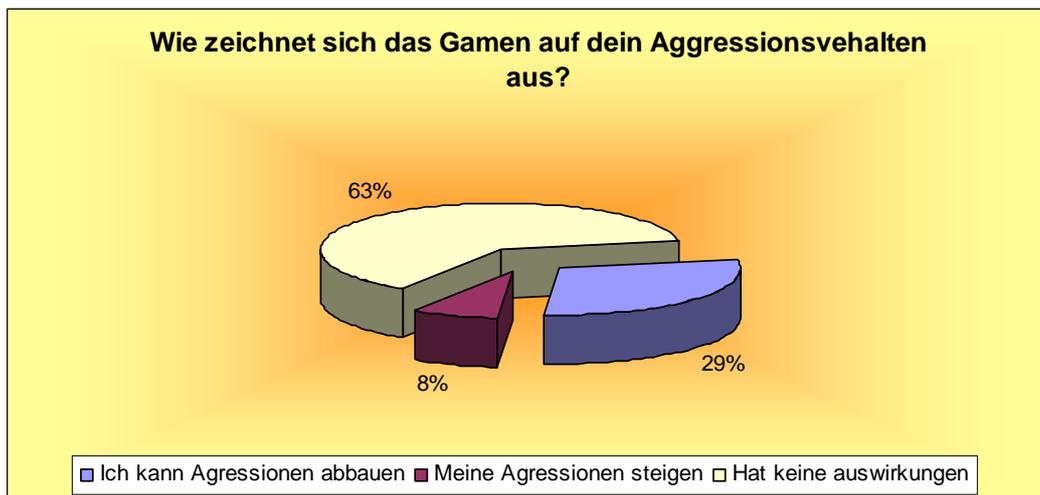
In allen Computerspielen übernimmt man die Rolle eines Helden oder einer Figur, mit der man Abenteuer bestehen muss oder Aufträge ausführt, wie die Welt retten oder böse Terroristen bekämpfen. Wir wollten wissen ob sich die Spieler während des Spiels mit dem Charakter aus dem Spiel identifizieren können. Die meisten Spieler, nämlich 37%, gaben an, dass sie sich selten mit dem Charakter aus dem Spiel identifizieren können. 36% können es gar nie. 23% hingegen gelingt es oft und 4% der Spieler identifizieren sich immer mit dem Spielcharakter.



Wir fragten uns ob ein Computerspiel die Möglichkeit bietet, den Alltag für eine gewisse Zeit zu vergessen und sich ganz der virtuellen Realität zu widmen. 42% der Befragten gaben an, dass ihnen ein Spiel nur selten hilft aus dem Alltag zu entfliehen. 35% entfliehen oft, und für 5% sogar immer. 18% der Spieler gaben an, dass ihnen ein Spiel nie hilft um aus dem Alltag zu entfliehen.



Hier ist die Meinung zu 56% Nein. 31% finden dass Gewalt in Spielen die Toleranz ein wenig beeinflussen kann, 3% finden dass das es ziemlich möglich ist und 5% sind der Meinung dass gewalttätige Spiele die Toleranz zu Gewalt ganz klar verändern.



Mit dieser letzten Frage wollten wir feststellen ob ein Computerspieler mit Gamen Aggressionen abbauen kann, oder ob sie durch das Gamen zunehmen. 63% gaben an, dass Gamen keine Auswirkungen auf ihre Aggressionen hat. Weiter gaben 29% an, dass sie durch Gamen ihre Aggressionen abbauen können. Doch 8% der Computerspieler sagten, wenn sie Spielen steigern sich ihre Aggressionen.

# 6 Themenanalysen

---

## 6.1 Themenanalyse Recht und Gesetz

Auf unsere Kernfrage „Sind Teilnehmer von LAN-Parties Kriminelle“ lässt sich folgender Schluss aus den Interviews ziehen.

Beim Datenausch (Vervielfältigung von Daten) ist grundsätzlich davon auszugehen, dass die Daten urheberrechtlich geschützt sind. Aus diesem Grund ist dieser Vorgang illegal. Die genauen Richtlinien befinden sich im StGB und im Urheberrecht. Die Vervielfältigung von Dateien ist deshalb nur dann legal, wenn man das Einverständnis des Urhebers besitzt. Die SUIZA geht davon aus, dass ein Download aus dem Internet ebenfalls illegal ist, da man davon ausgehen muss, dass die Dateien illegal angeboten werden. Werke, die gegen Bezahlung im Laden angeboten werden, können also nicht legal und gratis aus dem Internet bezogen werden. Vervielfältigungsexemplare dürfen für den engen Privatkreis angefertigt werden. Dabei ist zu beachten, dass der Freundes- und Familienkreis für das Gesetz sehr eng gehalten ist.

Wir können also sagen, dass das Kopieren von Dateien an einer LAN-Party verboten ist. Ob man die Teilnehmer als Kriminelle bezeichnen kann, lässt sich nicht direkt sagen. Schliesslich hängt es davon ab, was kopiert wird und ob die Daten überhaupt urheberrechtlich geschützt sind. Wir wissen jedoch klar, dass sie das Gesetz teilweise verletzen und dass diese Übertretungen noch nicht geahndet werden.

## 6.2 Themenanalyse gewalttätige Computerspiele

Fördern Computerspiele den Hang zur Gewalt?

Aus den Antworten von Herrn Dr. Tilo Hartmann und aus den Forschungen von Herrn Prof. Dr. Jürgen Fritz erlangten wir folgende Kenntnisse:

Gewalttätige Computerspiele sind lediglich ein Faktor unter vielen, welche einen Einfluss auf die menschliche Psyche ausüben können.

Eine wichtigere Rolle spielt, in welchem sozialen Umfeld man aufgewachsen ist und wie man gelernt hat mit Gewalt umzugehen.

Das jemand nur durch den Konsum eines gewalttätigen Computerspiels, die erlebte virtuelle Gewalt in die Realität überträgt, ist somit unwahrscheinlich. Man kam zu der Erkenntnis, dass gewalttätige Computerspiele kurzfristige, negative Auswirkungen auf das Aggressionsverhalten aufweisen. Langfristige Auswirkungen wurden noch nicht bestätigt, aber man vermutet, wenn noch zusätzliche negative Faktoren hinzukommen, die Wahrscheinlichkeit steigt, dass sich das Aggressionspotential erhöht. Regelmässige Nutzung von gewalttätigen Computerspielen kann zu einer Desensibilisierung der Gewaltempfindung führen.

Zudem besitzt jeder Mensch eine natürliche Hemmschwelle, welche nur durch reale Erlebnisse durchbrochen werden kann. Ein Computerspiel alleine reicht dafür nicht aus.

Die Spieler, welche nun eine LAN-Party besuchen haben hauptsächlich nur eines im Sinne: Sich mit anderen zu treffen, mit- und gegeneinander zu spielen und vor allem Spass zu haben.

Counter-Strike, Unreal Tournament und Doom haben das alte „Räuber und Gendarm“ Spiel abgelöst. Wo man früher mit dem Vater seine Seifenkistenrennen bezwungen hat, fährt man heute mit virtuellen leistungsstarken und schnellen Autos wie in der Need For Speed Reihe, Flatout oder Trackmania.

Die gewalttätigen Darstellungen im Gespielten geraten in eine Nebenrolle und werden als Nebensächlichlichkeit betrachtet, man sieht sie eher als „Eye-Candy“. Interessantes Beiwerk zum Ziel sich zu vergnügen.

## 6.3 Themenanalyse Einzelgänger

Dies können wir definitiv verneinen, jedoch sind auch hier sehr selten Einzelfälle anzutreffen.

Der Hauptgrund warum man an LAN-Parties teilnimmt ist, dass man sich dort mit Gleichgesinnten treffen will. Einzelgänger würden diesen Schritt nie in Erwägung ziehen. Hinzu kommt noch, dass man bei Turnieren zusammen spielt und auf einander eingehen muss. Ein eingespieltes Team ist der Schlüssel zum Erfolg.

Aus unseren persönlichen Eindrücken können wir sagen, dass die Teilnehmer offen und kontaktfreudig sind. Sie helfen sich gegenseitig und nehmen aufeinander Rücksicht, unabhängig von Glauben und Herkunft.

Durch das Wissen, welches wir im Laufe unserer Arbeit erlangten, stellten wir fest, dass diese Frage eigentlich sehr sinnlos war. Denn Menschen, die eine LAN-Party besuchen sind nur in ganz seltenen Fällen Einzelgänger und diese zu erkennen ist so gut wie unmöglich. Wer einen solchen Anlass besucht, sucht den Kontakt mit anderen, gleichgesinnten Mitmenschen.

Menschen, welche durch ihren Hang zum Computerspiel zum Einzelgänger werden, hätten wir auf andere Weise entdecken müssen. Dies wurde uns klar, also versuchten wir mit Anfragen bei psychologischen Stellen auf solche Einzelgänger zu treffen. Jedoch waren unsere Bemühungen umsonst. Es war uns aus Datenschutzgründen verwehrt mit solchen Personen Kontakt aufzunehmen.

Während unserer Arbeit fiel uns jedoch auf, dass sehr wenige Frauen an LAN-Parties anwesend sind. Daher entschieden wir uns, diesen Punkt etwas genauer zu untersuchen.

## 6.4 Frauen selten vor Ort

Durch den Besuch an den LAN-Parties, ist uns extrem aufgefallen, wie selten man Frauen an diesen Orten antrifft. Darauf wollten wir näher eingehen.

Aus Gesprächen mit den anwesenden Frauen, stellten wir fest, dass viele an einer LAN-Party teilnehmen, nicht etwa aus eigenem Interesse. Nein, sondern, weil viele ihren Partner begleiten wollen oder sie dazu von Kollegen animiert worden sind. Nur sehr wenige, unter den schon allgemein knapp vorhandenen Frauen, spielen aus eigener Motivation mit und somit ergab sich für uns die Frage, wieso dieses fehlende Interesse? Wenige der befragten Frauen konnten sich mit einer der Spielfiguren charakterisieren. Doch wundert uns das? Wirken die diskriminierenden, sexistischen und verachtenden Darstellungen auf Mädchen und Frauen nicht vollkommen abschreckend und somit auch ausschliessend?

Seit 1970 befasst man sich mit dem Bild der Frau in der Medienwelt. Man studiert Aspekte wie kulturelle Zugehörigkeit, Klasse und sexuelle Orientierung. Durch diese stellte man fest, dass die Wirkung stereotyper Charakter in Computer- und Videospiele, welche die weiblichen Rollen passiv, hilfsbedürftig oder auf sexuelle Merkmale reduzieren, für Frauen nicht nur abschreckend wirken, sondern ihnen den Zugang zum Markt der Unterhaltung auch erschweren. Zusätzlich werden durch Bilder auch die Bedeutung von „männlich“ und „weiblich“ repräsentiert, welche Auswirkungen auf gesellschaftliche Positionen in der realen Welt haben. Trotzdem hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass die Frauen der männlichen Dominanz in der Spielewelt nicht passiv gegenüberstehen.

Die Barbie Fashion Designer der Firma Mattel hatten einen ersten Grundstein gelegt, in dem sie in einer Sparte ausschliesslich Spiele für Mädchen entwickelten.

Auch ein alternatives Computerspiel von Marsha Kinder, welches vom USC Annenberg Center of Communication finanziert wurde, legte einen weiteren Stein. Sie entwickelte ein Computerspiel in dem es die Beweglichkeit zwischen den unterschiedlichen Identitäten und deren Charakter ermöglichte. Während des Spiels von Runaways, kann man die Merkmale des Charakters festlegen, welches wiederum ein Wechsel auf die Rolle und jeweils Auswirkungen auf den Verlauf der Handlung hat. Verschiedene Aspekte wie biologisches Geschlecht, sexuelle Orientierung und Rasse stehen für die Zusammenstellung des Charakters zur Auswahl. Problem dieses Spiels ist die Beständigkeit auf dem Markt, da es die normative Geschlechtsordnung ausschliesst.

Vielleicht würde es auch helfen, in den Spielen starke, weibliche Charaktere einzuführen. Diese würden aktiv handeln und durch eigene Fähigkeiten ihr Ziel erreichen. Sie sollten eine motivierende Rolle spielen, die ihren aktiven Teil zum Spiel beitragen. Leider trifft unserer Meinung nach das Beispiel „Tomb Raider“ gar nicht zu. Lara Croft repräsentiert zwar in ihrer Hauptrolle einen starken weiblichen Charakter, aber seien wir doch mal ehrlich, ihr Entwurf entspricht definitiv einer männlichen Norm. Welche Frau sieht in der Realität denn schon so aus?

Kann sich da eine Frau wirklich damit identifizieren, ohne gleich an eine Zwangsdiet denken zu müssen? Immerhin steigt die Anzahl weiblicher Spielerinnen nach und nach und es bildeten sich auch schon Portale wie [www.zockerweibchen.de](http://www.zockerweibchen.de) oder [www.maedchenblut.de](http://www.maedchenblut.de).

Auch an der Mystery – LAN in Interlaken, konnten wir eine solche Frauengruppe beobachten. Doch leider reichten unsere Französischkenntnisse nicht aus, um mit ihnen eine Diskussion zu führen. Wir stellten jedoch fest, dass diese Frauen mit viel Elan und Begeisterung spielten.<sup>16</sup>



Frauenteam an der Mystery LANFORCE 8

---

<sup>16</sup> [http://www.glizz.net/artikel/artikel\\_6.php?druck=1](http://www.glizz.net/artikel/artikel_6.php?druck=1)

## 6.5 Themenanalyse persönliche Ansichten der Computerspieler

### 6.5.1 Analyse Gesprächsrunde

Im Verlauf des Gesprächs kamen wir schon bald auf die Gewalt in Spielen zu sprechen, dessen Thematik sich auf unsere Kernfragen bezieht.

Daraus hat sich ergeben, dass Gewaltdarstellungen aus der Sicht der Teilnehmer toleriert werden. Gewaltszenen die übertrieben sind wirken unrealistisch und deshalb eher komisch als schockierend.

Sie sind sich einig dass es ein gewisses Alter, sprich eine gewisse Reife benötigt um diesen „schwarzen Humor“ nicht falsch zu verstehen. Somit finden sie empfohlene Altersbegrenzungen sinnvoll, sehen jedoch keinen Sinn hinter Verboten von Spielen, da diese trotzdem ohne weiteres vom Internet heruntergeladen werden können. Bei einem Verbot würden diese Spiele auf einer öffentlichen Liste stehen und würden dadurch erst recht für Junge interessant. Schliesslich wollen sie dann wissen, was an diesen so schlimm ist. Für sie wirkt sich die Gewalt in Spielen nicht direkt auf die Psyche aus, denn das äussere Umfeld, Erziehung usw. haben den grössten Einfluss. Solange dieses Umfeld stimmt ist kein Risiko vorhanden, dass die Spiele negative Einflüsse auf das Gewaltempfinden verursachen.

Gewisse ethische und gesetzliche Grenzen müssen jedoch beachtet werden wie zum Beispiel Gewalt gegen Tiere, Rassen, Religionen und Kinder. Die ethischen Grenzen müssten mit den gesetzlichen Grenzen übereinstimmen.

Die Medien tragen in dieser Hinsicht einen grossen Teil dazu bei dass gewalttätige Spiele so stark in Verruf geraten. Sie haben in diesen Spielen einen „Sündenbock“ gefunden um von den Problemen im Zusammenhang mit Gewalt, wie sie teilweise in der Gesellschaft herrschen, abzulenken. Schliesslich würde das Fernsehen nie zugeben, dass sie mit ihren, teilweise gewalttätigen Inhalten die Gewaltbereitschaft fördern.

Bald kamen wir zum Thema Recht an LAN-Parties um uns auch auf eine andere Kernfrage zu beziehen.

An sich hat schon jeder von ihnen am Datentausch an LAN-Parties teilgenommen, es gerät aber immer mehr in den Hintergrund, da man inzwischen über das Internet seine Daten beziehen kann, und das schnell genug. Bei Ihnen ist es nicht der Fall, das sie kopieren und nichts kaufen. Sie sehen das downloaden als Hilfe sich zu Entscheiden welche CDs sie kaufen wollen und welche nicht, denn würde man alles gleich kaufen, müsste man viele Enttäuschungen einstecken. Ihnen ist das Original immer noch mehr wert als die kopierte Version, jedoch haben sie das Gefühl das die Musikindustrie die Ansprüche der Kundschaft nicht erfüllt und diese darum ihre Auswahl über Downloads macht.

Die Musikindustrie wurde mit dem Internet überfordert und hat völlig den Anschluss verpasst. Darum muss sie sich nun selbst schützen, mit Massnahmen wie Kopierschütze auf CDs die mehr ein Hindernis für den Normalgebrauch sind, weder ein Hindernis für die professionellen Raubkopierer.

Ein weiter wichtiger Wissenschaftlicher Punkt ist auch, dass die durchschnittliche Frau, ein schlechteres Raumvorstellungsvermögen besitzt, jedoch einen höheren Wert auf Kommunikation und Sozialwesen legt. Man müsste auch hier, die Spiele intensiver anpassen.

## 6.5.2 Analyse Umfrage

Natürlich nahm uns auch die soziale Seite der Computerspieler wunder. Im Rahmen einer Umfrage liessen wir uns verschiedene Fragen von den LAN-Party Teilnehmern beantworten.

Dabei fanden wir heraus, dass die Spieler, die wir an der Party getroffen haben, viel Wert auf Kollegialität legen. Für die meisten sind ihre Freunde wichtiger als ein Computerspiel. Bei ein paar anderen kommt es zwischendurch vor, dass sie ihre Freunde hin und wieder wegen eines PC-Spiels vernachlässigen. Jemand der seine Freunde immer vernachlässigt, oder gar keine hat, haben wir nicht gefunden. Wir können also sagen, dass eine LAN-Party die Gamer nicht vereinsamen lässt.

Für einen Teil der Gamer ist das Computerspiel jedoch oft eine Flucht aus dem Alltag. Beim Spielen können sie Abschalten und die Probleme und Pflichten, die unsere moderne Welt an sie stellt für kurze Zeit vergessen. Solange sich die Spieler Zeit für soziale Kontakte nehmen und ihre Freunde nicht vernachlässigen, ist das nicht weiter schlimm. Da wir auch das Thema Gewalt in unserer Arbeit behandelten stellten wir den Spielern auch entsprechende Fragen zu diesem Thema.

Der grösste Teil der Computerspieler gab an, dass gewalttätige Spiele ihre Toleranz gegenüber Gewalt nicht beeinflussen. Hier sind die Experten anderer Meinung. Sie sagen ganz klar, dass durch den Konsum von Gewaltdarstellungen sich die persönliche Toleranzgrenze verändert. Der Spieler sieht, dass Gewaltanwendung Erfolg bringt und stumpft dadurch gegenüber Gewalt im realen Leben ab. Nur ein kleiner Teil der Befragten gab zu, dass eine Veränderung möglich sein könnte.

Auch bei der Frage, ob die Spieler beim Spielen ihre Aggressionen abbauen können, zeigte sich ein ähnliches Bild. Die meisten gaben an, dass ein Spiel keine Auswirkungen auf ihre Aggressionen hat. Unsere Nachforschungen bei Experten haben jedoch ergeben, dass Spiele, in denen häufig Gewalt angewendet wird, die Aggressionen der Spieler erhöhen und ihr Körper automatisch eine aggressivere Haltung einnimmt. Bei der Umfrage gab dies der kleinste Teil der Befragten an. Weiter sagt der Experte, dass bei gewaltfreien Computerspielen durchaus die Möglichkeit besteht, dass der Spieler sich beruhigen kann und seine Aggressionen abnehmen.

Unserer Meinung nach sind sich die Spieler nicht genau bewusst was, Gewalt in Computerspielen für Auswirkungen auf sie haben kann. Es könnte durchaus sein, das Einige merken dass ihre Aggressivität und Gewaltbereitschaft sich beim Spielen verändert, aber dies nicht zugeben wollen.

# 7 Persönliche Erfahrungen von der Mystery LANFORCE

---

## 7.1 Review Mystery-LANFORCE 8 von Kauz Adrian

Es ist Freitagnachmittag. Um die 900 PC-Freaks aus der ganzen Schweiz packen ihren Computer mitsamt Schlafsack und Verpflegung in ihr Auto und machen sich auf, Richtung Interlaken, zu einer der grössten LAN-Parties in der Schweiz, die Mystery LANFORCE 8. Unter diesen Freaks befindet sich auch meine Wenigkeit.

Zusammen mit Member des Portals tweaker.ch machte ich mich also auf den rund einstündigen Weg ins Berner Oberland. Die LAN-Party fand in den Gebäuden des Mysteryparks statt, welcher sich schon ein Jahr zuvor als Gastgeber der Mysterylan präsentierte.

Endlich angekommen, den Badge schon um den Hals gehängt, packten wir unsere Sachen und richteten uns im vorreservierten Raum „Pegasus“ ein, welcher nun für 3 Tage unser zu Hause ist. Nachdem wir uns eingerichtet hatten, erfolgte ein obligatorischer Fleischeinkauf im Coop, da auch dieses Mal wieder auf dem Parkplatz ein Nachtgrillieren angesagt war. Eine typische Tradition der Tweaker.

Unterdessen öffnete die Turnieranmeldung zu verschiedenen Spielen wie „Counter-Strike“, „Unreal Tournament 2004“, „Trackmania Nations“ usw. Die Gewinner der Turniere erhalten dann die Ehre, die Schweiz an der ESWC 2006 (Electronic Sports World Cup) in Paris zu vertreten.

Wieder zurück, erfolgte sogleich der schöne Teil einer Lanpartie. Wir diskutierten untereinander das Neuste aus der Hard und Softwarewelt aus, plauderten über dies und das. Oder wir vergnügten uns an einer Runde „Trackmania Nations“, „Battlefield 2“ oder „Flatout“.

Wenn wir dann müde genug waren, erfreuten wir uns an ein paar Runden des Mods Quake3-Excessive, welches dafür bekannt war einen so genannten „Augenkrebs“ auszulösen. Dies ist eine scherzhafte Bezeichnung und wird gebraucht, wenn es auf dem Bildschirm nur noch hell blitzt. Durch die Modifikation verschoss man exzessiv Unmengen an Munition, welche durch ein Grafikfeuerwerk noch verstärkt wurde um den Gegner ins Jenseits zu befördern. Gewalttätig wurden wir nicht, auch keine Aggressionen wurden erzeugt oder abgebaut ;-). Wir hatten einfach unseren Spass und es gab des öfters den einen oder anderen Lacher.

Das soll jetzt nicht heissen, dass wir die ganze Nacht vor dem Computer sasssen. Zwischendurch ging man kurz nach draussen an die frische Luft oder man grillierte um 4.00 Uhr morgens auf dem Parkplatz. Nach nur drei Stunden Schlaf, schien schon die Sonne zu hell, um weiter dösen zu können. Da gab's zuerst eine erfrischende Dusche, danach kaufte man beim Bäcker in der Nähe sein „Gipfeli“ und ging zurück an seinen Platz. Entweder man vergnügte sich im Netzwerk bei einem Computerspiel oder durchsuchte dieses nach Daten, welche einem interessierten.

Und weiter ging's bis um 13.00 Uhr als danach Michael, Nadine und Philipp hinzu stiessen. Bis am Abend erledigten wir unsere Umfrage und führten unsere sehr interessante Diskussionsrunde durch. Der Tag war danach schnell zu Ende. Um ca. 03.00 Uhr war für mich schon wieder Schluss.

Die vorherigen 3 Stunden Schlaf machten sich bemerkbar und meine Sichtweite verschlechterte sich nach und nach wegen der Müdigkeit.

Ich bin auch nicht mehr der Jüngste und den Kopf schlafend auf der Tastatur stell ich mir nicht als angenehm vor. Dies überlasse ich der härteren Sorte der Lan-Teilnehmer. Nach dem mehr oder weniger erholsamen Schlaf ging es noch etwa 4 Stunden bis die Lanparty zu Ende war.

Gespielt wurde nicht mehr viel, jedoch geplaudert, weniger gross zum Thema Computer, aber umso mehr über Gott und die Welt.

Das Aufräumen ging relativ schnell von statten. Da und dort gab es noch eine Ansammlung von Gamern, welche einem Clan bei deren finalen Runde im Counter-Strike Turnier beobachteten, oder die Eltern halfen ihren Söhnen beim einpacken. Somit ging für mich wieder ein Lan Wochenende zu Ende. Diesmal etwas spezieller als andere LAN-Parties.

Die Nächste ist für mich erst wieder im August wenn die Lan-Trophy<sup>17</sup> in Sursee ihre Tore öffnet. Bis dahin ist erst einmal eine Pause angesagt. Denn nach vielen LAN-Parties hat man das Meiste gesehen und man möchte es ja mit dem Konsum nicht übertreiben.

---

<sup>17</sup> <http://www.lan-trophy.ch>

## 7.2 Persönlicher Erfahrungsbericht von Hauri Nadine

Schon kurz nach unserer Themenwahl besuchten wir eine LAN-Party in Frauenfeld. Es war eine eher kleine Veranstaltung mit rund hundert Teilnehmern. Jedoch genügte es, um sich einen ersten Eindruck zu machen. Auf jeden Fall erwiesen sich alle meine Vorstellungen als schlechte Vorurteile.

Ich stellte mir es folgender Massen vor: Eine Gruppe junger, aggressiver, gelangweilte Spieler, welche wohl nichts Besseres zu tun haben, als ein ganzes Wochenende vor dem Computer zu verbringen. Meiner Meinung nach sollten sie alle alkoholisiert sein und alles andere als freundlich oder ruhig.

Aus meinem positiven Staunen kam ich aber fast nicht mehr heraus. Die Halle war dunkel, die Luft nicht mehr all zu frisch, und doch es war fast totenstille. Alle Spieler waren sehr zuvorkommend und jegliche Kommunikation verlief sehr freundlich. Von Aggression war nichts zu sehen oder zu spüren. Im Gegenteil, die Teilnehmer waren gut gelaunt, ruhig und gelassen und dennoch spürte man, wenn jemand ein wichtiges Spiel verlor. Dies äusserten sie jedoch nur in Enttäuschung und nicht in Hysterie oder gewalthaltigen Akten.

Am 28. April besuchten wir dann die Mystery LAN in Interlaken. Mit rund 1000 möglichen Teilnehmern, dachte ich, dass dort kaum Ruhe vorhanden sei könne.

Wiederum hatte ich mich geirrt. Trotz dieser riesigen Anzahl von Teilnehmer, fanden wir die Räumlichkeiten sehr ruhig vor. Alles schien total gut organisiert. Von den Aufteilungen der verschiedenen Räumen (es gab sogar einen speziellen Spielraum für Raucher), über die Schlafstätten bis zur Ernährung. Hier fand man bei den Teilnehmern zum Teil Alkohol vor, doch nur in kleinem Ausmass. Die meisten tranken Energie- Drinks, um sich über diese 3 Tage wach zu halten.

Unsere Umfrage war kein Problem, denn nur ganz selten bekam ich eine Absage, nämlich meist nur dann, wenn sie gerade in einem wichtigen Spiel waren.

Wirklich super interessant war unsere selbst organisierte Gesprächsrunde. Sie ging mit viel Elan und Ehrlichkeit über die Bühne. Wirklich, einfach toll!

Nach meinen ersten Eindrücken und wenigen Einweisungen in die Computerspielwelt, könnte ich mir tatsächlich vorstellen, selber einmal an einer LAN- Party teilzunehmen. Nur fehlt mir die Zeit zum Üben! ☺

## 7.3 Persönlicher Erfahrungsbericht von Schmid Philipp

Am 29. April besuchten wir im Rahmen unserer Maturaarbeit die LANFORCE Mysterylan in Interlaken. Wir führten dort die Umfrage unter den Gamern durch, indem wir ihnen einen Fragebogen in die Hand drückten. Wir waren erstaunt, wie viele sich für unser Projekt interessierten und sofort bereit waren, einen Fragebogen auszufüllen. Wir hatten hundert Fragebogen dabei und wurden diese locker los.

Auch die anschliessende Diskussionsrunde mit 4 Gamern und dem Hauptorganisator der LANFORCE verlief überraschend gut. Als wir eine Frage in die Runde warfen, entwickelte sich das Gespräch zwischen den Teilnehmern fast wie von selbst, und wir mussten nur noch alles aufzeichnen. Die Gamer und auch der Organisator nahmen sich wirklich Zeit, um mit uns über Themen wie Raubkopieren oder Aggressionen in Games zu diskutieren. Der eine oder andere lockere Spruch sorgte dafür, dass wir es lustig hatten. Da ich selber schon seit mehreren Jahren auf LAN-Parties gehe, kenne ich die Szene recht gut. Ich selber war vor zwei Wochen, also am 13. April selbst an einer LAN-Party in Zürich. Auch dort hatte ich schon ein paar Fragebögen dabei.

An der LANFORCE in Interlaken selbst hat mir die Location sehr gut gefallen. Der Mysterypark bot eine grosse und geräumige Halle, das Areal war weitläufig aber angenehm. Die verschiedenen Restaurants und „Fressbuden“ boten viele abwechslungsreiche Verpflegungsmöglichkeiten.

Die LAN-Party selbst war mit ca. 850 Teilnehmern eine von den grösseren LAN's in der Schweiz. Da ich selber noch nie an einer LAN-Party mit mehr als 400 Teilnehmern war, war ich selber ein wenig fasziniert von dieser Grösse. Die Organisation machte einen professionellen Eindruck und auch der Ablauf der LAN verlief trotz der grossen Teilnehmerzahl ruhig und machte für mich keinen chaotischen Eindruck. Im Foyer war ein Stand von der Firma Logitech, die als Sponsor vertreten war. Dort wurde auf Grossbildschirm die wichtigsten Turnierkämpfe und die Finals live übertragen und von den Gameadmins kommentiert.

Für mich war dieser Tagesausflug an die Mysterylan ein Erfolg. Einerseits weil wir ein schönes Stück in unserer Maturaarbeit weiter kamen, und andererseits, traf ich dort Leute, die ich von anderen LAN-Parties kannte und mit ihnen ein paar Worte wechseln konnte.

## 7.4 Persönlicher Erfahrungsbericht von Stadelmann Michael

Kurz nach unserer Entscheidung, die Thematik unserer Arbeit auf LAN-Parties auszurichten, haben wir eine kleinere LAN-Party besucht. Schon damals war ich ziemlich von der Atmosphäre beeindruckt, die an einer Ansammlung von so vielen Jugendlichen herrschte. Es herrschte ein konzentriertes, ruhiges und friedliches Klima. Es fiel mir niemand speziell auf.

Mit diesen ersten Erfahrungen ging ich an die grosse LAN-Force 2006 im Mysterypark. Nach Angaben der Administratoren waren ca. 850 aktive Teilnehmer anwesend. Trotzdem hat sich, zu meiner Überraschung nichts an der Atmosphäre geändert. Im Laufe des Tages bin ich, trotz meiner Aufdringlichkeit beim Verteilen der Umfragen, immer freundlich behandelt worden. So gut wie jeder hat sich am PC in einem Spiel vertieft oder sich anderweitig beschäftigt. Nur selten, für solch eine Ansammlung von „Gleichgesinnten“, wurden Worte ausgetauscht. Dies erstaunte mich, da ich mich, an andere Arten von Zusammenkünften gewohnt bin, an denen es meistens lauter und hektischer zugeht. Für unsere Arbeit haben wir Umfragen verteilt. Wir haben hundert Kopien mitgebracht, die wir mühelos verteilen konnten. So gut wie jeder Teilnehmer war bereit, einen Bogen auszufüllen, obwohl er sein Spiel unterbrechen musste. Das erleichterte unsere Arbeit enorm.

Die Diskussion, die wir im Laufe des Tages mit langjährigen Teilnehmer und einem Organisator durchgeführt hatten, war sehr erfolgreich. Mit wenigen Inputs unsererseits konnten wir eine lange und interessante Diskussion unter ihnen im Gange halten. Sie zeigte mir eine ganz andere Perspektive und Ansicht als ich von ausserhalb (Rechtsexperten, Psychologen...) kannte. Aus diesem Grund war sie für mich sehr spannend und nützlich, um für die Maturaarbeit einen vollumfänglichen Meinungsumfang zu erhalten.

Meinem Eindruck nach, schien mir alles gut organisiert. Auf einer separaten Bühne wurde etwas Spannung erzeugt. Sie war bestückt mit einer Grossleinwand auf der einzelne wichtige Spiele von Administratoren kommentiert wurden. Die Räumlichkeiten waren fantastisch und wurden optimal ausgenutzt. Die Teilnehmer wurden in drei verschiedenen Räumen aufgeteilt, in denen ein dunkles Klima erstellt wurde, welches für die Konzentration der Spieler nützlich sei.

Mich persönlich würde es nicht besonders reizen an einer LAN-Party teilzunehmen, kann mir jedoch gut vorstellen, dass dieser Anlass für Computerspiel-Fans ein grossartiger Event ist.

# 8 Anhang

---

## 8.1 Fremdwortverzeichnis und Erklärung einschlägiger Wörter

- DRMS:** Abkürzung für „Digital Rights Management System“. DRMS stellen eine technische Sicherheitsmassnahme dar um das Kopieren von rechtlich geschütztem Inhalt zu verhindern und um eine Nutzungskontrolle zu verfolgen.
- Ego-Shooter:** Der Begriff, aus dem lateinischen „Ego“ für „Ich“ und dem engl. Wort „Shooter“ für „Schütze“, bezeichnet ein Genre der Computerspiele, welche das Erleben einer virtuellen Welt durch die Augen des Spielercharakters aufzeigt (Ich-Perspektive). Der Spielverlauf ist schwerpunktmässig geprägt durch den Kampf mit unterschiedlichen Schusswaffen gegen eine Anzahl von unterschiedlichen Gegnern.
- eMule:** eMule ist ein Programm, ähnlich wie Kazaa, um über das Internet Daten zu tauschen. Eine so genannte Tauschbörse, welche der Unterhaltungsindustrie ein Dorn im Auge ist, da hier hauptsächlich urheberrechtlich geschützte Daten getauscht werden.<sup>18</sup>
- Gamepad:** Ein Gamepad ist ein Eingabegerät, welches bequem per Hand die Steuerung eines Spieles, sei es auf dem PC oder einer Konsole, erlaubt.
- Hype:** Auch unter Medienrummel bekannt, wird eine kurzlebige, in den Medien aufgepushte oder übertriebene Nachricht verstanden.
- IFPI:** IFPI International mit Sitz in Zürich und Geschäftsstellen in London, Brüssel, Hong Kong, Moskau und Miami wurde 1933 mit dem Zweck gegründet, die Rechte und Interessen der Produzenten und Hersteller von Tonträgern, später auch von Videogrammen zu wahren und zu fördern; in nationalen Bereichen durch Einflussnahme auf die Gesetzgebung und auf die Praxis der Behörden und Gerichte, international durch Mitwirkung beim Aufbau und der Weiterentwicklung von internationalen Konventionen (z.B. die Rom-Konvention zur Bekämpfung der Tonträgerpiraterie).<sup>19</sup>
- Kazaa:** Ist in der gleichen Kategorie wie eMule einzuteilen.<sup>20</sup>
- leechen:** Ein in der Szene benutzter Begriff für das Downloaden. Unter Tauschbörsen werden die Downloader auch als Leecher bezeichnet.

---

<sup>18</sup> <http://www.emule-project.net>

<sup>19</sup> <http://www.ifpi.ch>

<sup>20</sup> <http://www.kazaa.com>

Peers	Gruppe von Gleichaltrigen, Gleichgestellte <sup>21</sup>
Physik-Chip	Das Verhalten von umgefallenen Gegeständen, Geschossen, Flüssigkeiten, Rauch usw. soll in Computerspielen so genau wie in der Realität, wiedergegeben werden. Um den Prozessor durch diese immer grösser werdende Last von Berechnungen zu entlasten, entwickelte Ageia Technologies Inc. einen zusätzlichen Physik-Chip namens „PhysX“, welcher per PCI-Steckkarte ins System eingebunden werden kann. <sup>22</sup>
Rigidität:	„Rigidität (lat. rigiditas, Genetiv: rigiditatis Versteifung, Härte) bezeichnet eine Charakterstruktur, die Starrheit in der Einstellung, der Zielsetzung und der Meinung, Unbeweglichkeit und geringe Umstellungsbereitschaft als Verhaltenstendenzen zeigt.“ <sup>23</sup>
seeden:	Seeden ist gerade das Umgekehrte vom Downloaden. Man stellt Daten zum Downloaden bereit.
Teamspeak:	Die kostenlose Software ermöglicht den Benutzern, über das Internet, miteinander per Headset zu kommunizieren. Teamspeak mauserte sich zu einer der am meisten benutzten Sprachkonferenzsoftware unter Computerspielern. <sup>24</sup>
Warez:	Ein in der Szene benutzter Begriff für kopierte Daten aus dem Wort „Waren“.

## **Computerspiele:**

Battlefield 2:	Der von DICE entwickelte Taktik-Shooter spielt im mittleren und fernen Osten der Gegenwart. Das Thema ist hier der Kampf zwischen dreier Kriegsparteien, den USA, China und der fiktiven Koalition des mittleren Ostens, kurz MEC genannt, die mit modernsten Waffensystemen der Gegenwart gegeneinander kämpfen. <sup>25</sup>
Counter-Strike:	Auch CS genannt, ist eine Modifikation des Ego-Shooters „Half-Life“. Der Online-Taktik-Shooter genießt im Internet und auf LAN-Parties eine grosse Beliebtheit. <sup>26</sup>
Doom:	Unter dem von „id-Software“ entwickelten EGO-Shooter „Doom“ gilt es, sich auf dem Mars einer Horde von Monstern zu stellen. Dieses Spiel wurde wegen der Darstellung von erheblicher Gewalt in Deutschland indiziert. <sup>27</sup>

<sup>21</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Peer\\_Group](http://de.wikipedia.org/wiki/Peer_Group)

<sup>22</sup> <http://www.ageia.com/>

<sup>23</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Rigidit%C3%A4t>

<sup>24</sup> <http://www.goteamspeak.com>

<sup>25</sup> <http://www.battlefield2.com/>

<sup>26</sup> <http://www.counter-strike.net/>

<sup>27</sup> <http://www.idsoftware.com/>

- Flatout: Mit getunten Schrottautos fährt man, im von „Bugbear Entertainment Ltd.“ entwickelten Spass-Rennspiel, durch allerlei verrückte Rennstrecken. Detaillierte übertriebene Crashes und ein unterhaltsames Renngelände machen Flatout zu einem sehr beliebten Zeitvertreib auf LAN-Parties.<sup>28</sup>
- Need For Speed: In der „(The) Need for Speed“, von Electronic Arts herausgegebenen Serie, fährt man mit getunten teuren Sportwagen durch allerlei verschiedene Rennstrecken, sei es in der Stadt oder auf dem Land.<sup>29</sup>
- Postal 2: Postal ist eine Computerspielserie von der US-amerikanischen Softwareschmiede „Running with scissors“. Aufgrund der sehr deutlich dargestellten Gewalt wurde es in Deutschland indiziert und in Neuseeland sogar verboten. Selbst der Besitz dieses Computerspieles ist dort strafbar.<sup>30</sup>
- Quake: Ein von der Softwareschmiede „id-Software“ produzierte Ego-Shooter-Reihe, die durch die gewalttätigen Darstellungen z.B. in Deutschland unter den Index der indizierten Spiele gestellt wurden.<sup>31</sup>
- Unreal Tournament: In der von Epic Megagames und Digital Extremes entwickelten Ego-Shooter- Reihe muss sich der Spieler in verschiedenen virtuellen Arenen Online oder im Einzelspielermodus den Gegnern stellen.<sup>32</sup>
- WoW: Abkürzung für das Online-Computerspiel „World of Warcraft“, welches bereits auf über 5 Millionen Mitglieder zählen kann.<sup>33</sup>

---

<sup>28</sup> <http://www.flatoutgame.com/>

<sup>29</sup> <http://www.needforspeed.com/>

<sup>30</sup> <http://www.gopostal.com/>

<sup>31</sup> <http://www.idsoftware.com/>

<sup>32</sup> <http://www.unrealtournament.com/>

<sup>33</sup> <http://www.wow-europe.com/>

## 9 Schlusswort

---

Unsere Kernfragen konnten wir im Grossen und Ganzen vollständig beantworten. Ausserdem konnten wir ein umfassendes Bild des LAN-Partygeschehens aufzeigen, welches eine weit reichende Meinung über LAN-Parties ermöglicht. Wir haben uns somit einen weiteren Kernpunkt in die Arbeit gesetzt und ihn vollständig erarbeitet.

Aus dieser Sicht war unsere Arbeit ein voller Erfolg.

Mit der Frage ob LAN-Partyteilnehmer Einzelgänger sind, kamen wir schon früh an einen toten Punkt. Diese Frage ist klar mit einem Nein zu beantworten und LAN-Parties sind der falsche Ort, um nach Einzelgänger zu suchen. Einzelgänger, die ihre Zeit ausschliesslich vor dem Computer verbringen, sind nicht an LAN-Parties anzutreffen. Aus diesem Grund haben wir uns nur kurz mit dieser Frage befassen können.

Zur LAN-Party in Interlaken lässt sich folgendes sagen. Allgemein war dieser Besuch ein grosser Erfolg. Es haben sich viele interessante Gespräche gebildet und es wurde uns einen spannenden Einblick ermöglicht. Im Anfangsstadium dieser Arbeit machten wir uns viele Sorgen über den Umfang der Arbeit. Wir hatten Angst, zu wenig eigenständiges Material über LAN-Parties zu finden. Nach dem Besuch, der LAN-Party in Interlaken waren diese Sorgen vollständig verflogen. Wir wurden mit Material überhäuft und konnten mit dem Schreiben beginnen. Letztendlich hatten wir sogar fast zu viel Material und mussten uns kürzer fassen.

Im Themenbereich Recht konnten wir uns viel mit Interviews vertiefen. Sie haben uns klare Fakten und Ansichten geliefert welche für unsere Arbeit wichtig waren. Wir Danken recht herzlich für die Zusammenarbeit mit Johannes Börker, Chantal Bolzern und der Medienstelle der SIEA für Ihre Zusammenarbeit.

Im Teil der Psychologie konnten wir auch auf ein Interview bauen und hatten einige Bücher gekauft um uns in diesen Teil zu vertiefen. Den Bereich der Psychologie wurde somit vollständig abgedeckt. Auch an dieser Stelle ist ein herzliches Dankeschön an Herrn Dr. Tilo Hartmann mehr als angebracht.

Im Rückblick lässt sich sagen dass uns diese Arbeit Spass gemacht hat und uns viel neue Ansichten beigebracht hat. Für uns ist diese Arbeit ein Erfolg.