

## Computerspiele – Standpunkte aus der Wissenschaft

	Christian Pfeiffer, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen	Winfried Kaminski, Fachhochschule Köln
<b>Thema Gewalt</b>	„Je häufiger Computerspiele von Kindern und Jugendlichen gespielt werden und je brutaler deren Inhalt ist, umso schlechter fallen die Schulnoten der betroffenen Schüler aus. Darüber hinaus besteht die Gefahr suchtartigen Spielverhaltens. Und schließlich existieren klare Belege für Zusammenhänge zwischen intensivem Konsum bestimmter Spielgenres und der Erhöhung der Gewaltbereitschaft [...]. In Kombination mit anderen Belastungsfaktoren erhöht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele das Risiko dafür, dass auch langfristig die Empathiefähigkeit der Nutzer sinkt und sich die Gewaltbereitschaft verstärkt.“	„Das Thema Jugendgewalt beschreibt zunächst einmal ein gesellschaftliches Phänomen. Gewalttaten lassen sich auf eine Vielzahl von Ursachen zurückführen, darunter beispielsweise Vernachlässigung, Benachteiligung, Bildungsdefizite, Markenwahn und fehlende Zukunftsperspektiven [...]. Die Frage ob gesehene oder gespielte Gewalt aggressives Verhalten des Rezipienten fördert, wird in der Wissenschaft kontrovers diskutiert. Einen monokausalen Zusammenhang zwischen realer und virtueller Gewalt konnte die Medienwirkungsforschung bislang nicht eindeutig nachweisen.“
<b>Thema Lernen</b>	„Die Computerspielindustrie betont gerne, dass durch Computerspiele Mathematik, Golfen oder kooperative Lösungsfindungen gelernt werden können. Man fragt sich allerdings, warum das in Bezug auf gewalttätige Konfliktlösung anders sein soll.“	„Die derzeit auf <i>Killerspiele</i> begrenzte Debatte verdeckt das Potenzial von interaktiver Unterhaltungssoftware [...]. Auf spielerische Weise erwerben Kinder und Jugendliche Kompetenzen, die für die Mediengesellschaft existenziell notwendig sind. Dazu gehört auch das Programmieren [...]. Diese Potenziale sind ein wesentlicher Bestandteil für die Zukunftsfähigkeit der Gesellschaft.“
<b>Vorschläge</b>	„Die Forderung nach einem strafrechtlichen Verbot der Herstellung und Verbreitung so genannter Killerspiele lässt sich mit großer Wahrscheinlichkeit nicht effektiv umsetzen. Höhere Wirksamkeit verspricht demgegenüber eine rechtlich leichter durchsetzbare Ausweitung der Indizierung, d.h. Verbot der Werbung und des öffentlichen Verkaufs solcher Spiele.“	„Für eine nachhaltige Lösung kommt [...] der Medienerziehung eine entscheidende Bedeutung zu. Sie sollte ebenso kontinuierlicher Bestandteil frühkindlicher sowie schulischer Erziehung sein, wie sie Einzug in die Module des lebenslangen Lernens finden muss. Deshalb gehört die Vermittlung von Medienkompetenz auch zwangsläufig in die Ausbildungsinhalte von Erziehern, Lehrern und Sozialpädagogen“.

Zitate aus: Höyneck, Theresia; Pfeiffer, Christian. *Verbot von Killerspielen? Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes. Unveröffentlichtes Manuskript. Hannover 2006 (Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Autoren)* // Kaminski, Winfred et al. *Zehn-Punkte-Papier zur Rolle der Computerspiele im 21. Jahrhundert. O.O. 2007*

## Computerspiele – Standpunkte aus Politik und Pädagogik

Gesetzesantrag des Freistaates Bayern im Bundesrat, Februar 2007	Medienexperte und Journalist Thomas Feibel
<p>Nach dem heutigen Forschungsstand bestehen insbesondere keine begründeten Zweifel daran, dass der Kontakt mit derartigen Medien vor allem bei Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden, aber auch bei Erwachsenen, die Gefahr einer Nachahmung und einer Abstumpfung in sich birgt, die sich schädlich auf die Gemeinschaft auswirken kann. Die schrecklichen Vorfälle zeigen, dass Maßnahmen notwendig sind, um insbesondere Kinder und Jugendliche vor Gewaltexzessen in Form menschenverachtender Gewaltspiele zu schützen.</p> <p>Das vorliegende Gesetz sieht deshalb ein Verbot von virtuellen Gewaltspielen vor. Er erfasst Spielprogramme, die grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen. Darüber hinaus sind auch reale Gewaltspiele zu verbieten, die geeignet sind, Mitspieler in ihrer Menschenwürde herabzusetzen.</p> <p>Mit einem solchen Verbot wird den Gefährdungen, die von derartigem Spielgestaltungen ausgehen, effektiv entgegengewirkt. Das Gesetz nimmt neben diesen Änderungen im Strafgesetzbuch sowie dem Ordnungswidrigkeitenrecht auch gesetzestechnische Anpassungen im Jugendschutzgesetz vor, um damit eindeutige Entscheidungen zugunsten des Jugendschutzes zu treffen.</p>	<p>„Computerspiele treffen uns an einem sehr empfindlichen Punkt der Erziehung, denn sie werden ausgerechnet dann zum Problem, wenn unsere Kinder die schwierigste Phase in ihrer Entwicklung überhaupt durchmachen, wenn sie also an der Schwelle zur Pubertät stehen oder bereits mittendrin stecken. Auf unterschiedliche Weise proben sie dabei den Abschied von der Kindheit, ohne ihn wirklich zu vollziehen.“</p> <p>„Während der Pubertät brauchen Eltern bekanntlich nicht nur ausgesprochen starke Nerven, sondern müssen mehr denn je zuvor durch Autorität und Kompetenz verlässlicher Partner in den alltäglichen Auseinandersetzungen bleiben [...]. Vergessen wir jedoch eines nicht: Zu den wichtigsten Aufgaben in der Erziehung gehört die Einordnung [...]“</p> <p>„Erziehung und Orientierung finden allerdings am Computer kaum statt, doch die Kinder und Jugendlichen haben genauso ein Anrecht darauf. Viele Eltern und Pädagogen kapitulieren viel zu früh und flüchten in Argumente <i>wie Ich kann doch nicht jedes Spiel selbst ausprobieren</i> [...]. Zur Erinnerung: In den 70er Jahren gab es nicht nur in Deutschland ein massives Drogenproblem. Die Jugend kiffte, warf Trips ein und manche spritzten Heroin. Wer damals sein Kind schützen wollte, kam bestimmt nicht mit dem Satz <i>Ich kann doch nicht jede Droge selbst ausprobieren</i> weiter.“</p>

Zitate aus: Feibel, Thomas. *Killerspiele im Kinderzimmer*. mvg-Verlag. München 2008. Seiten 20 ff.

## Computerspiele – Statements von Spielern

„Was soll ein Verbot von *Killerspielen* überhaupt bewirken? Verbotenes wird nur noch interessanter. Man könnte auch, ob der vielen Verkehrstoten, ein Verbot von *Killerautos* fordern. Und wenn Herr Stoiber meint, *Killerspiele* würden zum Töten animieren, frage ich mich, zu was einem das Militär animiert? Sicherlich nicht zum Hamsterfüttern. Wie gesagt, fängt sinnvolle Kontrolle im Kinderzimmer statt. Ich selbst bin übrigens 37 Jahre und spiele leidenschaftlich gerne *Killerspiele*. Und es geht mir dabei keineswegs um töten, sondern um das taktische agieren und erfolgreiche beenden einer Mission.“

*Michael Maletycz in einem Forum bei [www.stern.de](http://www.stern.de).*

„Nein, Videospiele sind keine Gefahr. Ich selbst spiele schon sehr lange. Zuerst Computerspiele und dann Videospiele. Ich kann mit Fug und Recht behaupten, dass von mir keine Gefahr ausgeht. Die wirkliche Gefahr geht von Politikern aus, die offenkundig keine Ahnung haben wovon sie sprechen. Ich glaube kaum, dass ein Herr Stoiber schon jemals ein Videospiel gespielt hat, trotzdem gehört er zu den Menschen die am lautesten nach einem Verbot schreien... Videospiele mit gewaltdtätigen Inhalten sind nämlich jetzt schon nicht so einfach zu bekommen... Wenn also Jugendliche und Kinder Spiele spielen die nicht für ihr Alter geeignet sind, dann liegt dies keineswegs an zu schwachen Gesetzen, sondern an Eltern und Verkäufern, die ihren Pflichten nicht nachkommen.“

*Thomas Loch in einem Forum bei [www.stern.de](http://www.stern.de).*

„CS'ler bekennt: Ja, ich bin ein potentieller Amokläufer! Ja, ich zocke seit ca. 1994 Egoshoooter. Angefangen mit den Klassikern, Doom 1+2, Wolfenstein (3D, denke ich, ID Software), Rise of the Triad und die üblichen Nachfolger und Verdächtigen. FAKT: Ich durfte, und wollte nicht zum Bund. Ich bin in keinem Schützenverein, (ist ballern auf Zielscheiben ein Sport?). Hab nicht mal ne Waffe, abgesehen von meinem Küchenmesser. Auch wenn ich damit schneller laufen kann ... \*g\* naja, schon gegessen. Verbote reizen, totale Freigabe ist auch falsch. Wer im Frühstücksfernsehen zerfetzte Leichen sieht und trotzdem herzhaft in sein Brötchen beißt, ist genau so krank. Und JA: Ich denke, dass 18 Jahre zu jung ist, aber dass geben nicht die Games vor, sondern der Jugendschutz. Ich fordere ihn auf 21 wieder zu erhöhen – Ausfälle kann man/frau nicht vermeiden, aber einschränken.“

*Silberfish in einem Forum bei [www.heise.de](http://www.heise.de)*