

# Wissenswertes über sogenannte „Killerspiele“

## Falsch ist...

### Gewalthaltige Computerspiele machen besonders aggressiv

Jörg Müller-Lietzkow, Kommunikationswissenschaftler an der Universität Jena: „Wir haben Argumente für kurzzeitige Effekte von gewalttätigen Spielen - etwa die gleichen, die ein Horrorfilm auch hat, nämlich eine erhöhte physiologische Erregung. Genau dieser Effekt wird ja mit Film und Spiel auch angestrebt. Eine langfristige Wirkung, gar eine Steigerung der Gewaltbereitschaft hat aber noch nie jemand empirisch nachgewiesen“

Spiegel - Rohrkrepierer gegen Ballerspiele (<http://tinyurl.com/yxsuuf>)

Für eine Studie (Huddersfield University – Großbritannien) mussten mehrere Probanden eine 3D-Tischtennis-Simulation, ein Rennspiel und einen gewalthaltigen Ego-Shooter spielen, wobei die Aggression durch verschiedene kognitive und physiologische Messmethoden ermittelt wurde. Überraschenderweise hat das Rennspiel am meisten Aggressionen verursacht, und auch das Tischtennispiel verursachte mehr Aggressionen als der Ego-Shooter.

Annual Conference 2009 - The British Psychological Society  
(<http://tinyurl.com/cvxbud>)

Psychologin Julia Kneer (Universität Köln): „Für Gewalt braucht es zum Beispiel Frustration, die geht voraus“. Sie sieht keine direkte Korrelation zwischen dem Konsum von Gewaltspielen und Amokläufen der letzten Jahre: „Die Amokläufer hatten diese Spiele daheim, aber welcher 18-Jährige hat das nicht?“

magnus.de - Neue Erkenntnisse in Aggressionsforschung  
(<http://tinyurl.com/dzqm4m>)

### Gewaltverherrlichende Spiele sind nicht verboten

Gewaltverherrlichende Spiele sind in Deutschland bereits verboten. Allein 2008 wurde die Beschlagnahme von drei Spielen angeordnet. Selbst an Volljährige dürfen weniger als 50 % der Spiele offen verkauft werden.

Dr. Marc Liesching (Rechtsanwalt) (<http://blog.beck.de/node/16388>)

### Ziel von „Killerspielen“ ist das Abmetzeln von Passanten & Schulkinder

Hauptziel von Ego-Shootern ist es, mit Hilfe von Schusswaffen Spielprinzipien wie „Räuber und Gendarm“ bzw. „Cowboy und Indianer“ nachzuspielen. Dieses Hauptprinzip wird in Subgenres (ähnlich wie bei Spielfilmen) durch weitere Spielelemente erweitert: Thriller (verfolgt werden und überleben), Horror, Taktik, Kriegsszenarios oder Agentensetting.

Generell ist es wie in den Filmvorlagen NICHT das Ziel des Action-Helden Unschuldige zu töten. Einige wenige Spiele setzen dennoch aus Authentizitätsgründen auf Passanten als zufällige und ungewollte Opfer (wie in manchen Filmen). Viele dieser Spiele und Teilelemente sind aber bereits heute in Deutschland entschärft oder bereits nach § 131 StGB verboten. Es ist zudem in keinem verkauften Videospiele möglich auf Schulkinder zu

schießen. Einzig nachträgliche, inoffizielle Manipulationen an Spielen (durch computerverstärkte Privatpersonen) können theoretisch die genannten Schulkinder oder andere moralisch umstrittene Spielfiguren nachträglich einfügen.

### Alle Schul-Amokläufer spielten gewalthaltige Computerspiele

Von den sieben Schul-Amokläufern in Deutschland zeigten zwar alle Täter Interesse an gewalthaltigen Medien, aber nur vier davon haben auch regelmäßig gewalthaltige Videospiele gespielt.

TU Darmstadt - „Deutliche Risikomerkmale bei allen Amokläufern“  
(<http://tinyurl.com/yblhne9>) (Stand: 2008)

Tatsächlich haben in den USA nur 12 und in Deutschland 50 % der Täter Interesse an gewaltdarstellenden Videospiele gezeigt. Weder der Täter von Ansbach noch der des folgenschwersten Amoklaufs in Blackburn nutzten „Killerspiele“.

stigma-videospiele.de - Details zum Expertenkreis (<http://tinyurl.com/y8bhubz>)

### Videospiele sind für die zunehmende Gewalt an Schulen mitverantwortlich

Trotz der wachsenden Anzahl von Spielern und der detaillierteren Grafik geht die Jugendgewalt zurück oder stagniert. In den USA ist sie auf einem 30-Jahres-Tief.

schulische-gewaltpraevention.de (<http://tinyurl.com/ydtkcqb>)

### Anders als beim Fernsehen, wird bei PC-Spielen Gewalt aktiv eingeübt

Fachleute des British Board of Film Classification stellten fest, dass Spiele (auch wenn Spieler für Nicht-Spieler oft so wirken würden, als seien sie beim Spielen der Realität entrückt) anscheinend weniger emotionalen Einfluss haben als Filme oder Fernsehsendungen. Der BBFC-Leiter David Cooke dazu: „Das Element der Interaktivität hat einiges Gewicht, wenn wir ein Videospiele untersuchen. Wir waren insbesondere interessiert daran zu sehen, dass diese Untersuchung darauf hindeutet, dass sie weit davon entfernt ist, einen potenziell negativen Einfluss auf die Reaktion des Spielers zu haben. Die Tatsache allein, dass sie mit dem Spiel interagieren müssen, scheint sie fester in der Realität zu verankern.“

golem.de - Emotionale Beeinflussung bei Filmen höher als bei Spielen  
(<http://tinyurl.com/y8wglnr>)

### Computerspiele sorgen für Realitätsflucht und soziale Einsamkeit

Eine US-Studie befragte 1.254 Jugendliche zwischen 12 und 14 Jahren. Zwei Drittel der Jungen und über ein Viertel der Mädchen gaben an, mindestens ein für erwachsene freigegebenes Spiel „sehr häufig in den letzten sechs Monaten“ gespielt zu haben. Als Grund dafür bestätigten die Wissenschaftler ein altes Argument

der eSport-Szene: „Im Gegensatz zum Klischee des vereinzelt Gamers ohne Sozialkompetenz haben wir herausgefunden, dass Kinder, die M-rated-Spiele nutzen, mit höherer Wahrscheinlichkeit in Gruppen spielen – entweder im selben Zimmer oder über das Internet“. Und weiter sagte Cheryl Olson, die Leiterin der Studie „Die Freundschaften von Jungen drehen sich besonders oft um Videospiele“. Auch spricht sie sich klar gegen Verbote aus: „Die Nutzung gewalthaltiger Spiele ist so weit verbreitet und die Jugendkriminalität rückläufig, so dass es offenbar den meisten Jugendlichen, welche diese Spiele gelegentlich spielen, recht gut geht.“

Massachusetts General Hospital - Most middle-school boys and many girls play violent video games (<http://tinyurl.com/y8uncsq>)

## **Gegenstudien sind unseriös - die negativen Effekte von „Killerspielen“ sind bewiesen**

Laut der Studie Medien und Gewalt der deutschen Bundesregierung, ist ein Zusammenhang zwischen Gewaltbereitschaft und der Nutzung von Computerspielen bisher nicht klar belegt. Zwar gäben die gewalttätigen Inhalte vieler Spiele Anlass zur Sorge und ließen stärkere negative Wirkungen als beim Fernsehkonsum erwarten, heißt es in der Studie des

Familienministeriums. Für eindeutige Aussagen reiche die Forschungslage aber nicht aus.

Spiegel - Rohrkrepiere gegen Ballerspiele (<http://tinyurl.com/yxsuuf>)

33 Wissenschaftler der Massachusetts Institute of Technology, University of California (Los Angeles), der Columbia University und der University London äußerten mit Besorgnis, dass ein Gericht sich „auf zwar allgemein verbreitete, aber falsche Überzeugungen über einen bewiesene Kausalverbindung zwischen Gewalt in der Unterhaltung und gewalttätigem Verhalten stützt, um ein Zensurgesetz zu verteidigen“. Die Beziehungen zwischen Unterhaltungsmedien und Verhalten seien komplex und vielschichtig, so dass kaum von einem einfachen Kausalverhältnis ausgegangen werden könne. Ganz allgemein habe die Medienwirkungsforschung keine Beweise erbringen können, dass Gewaltdarstellungen auch nur ein Risikofaktor für wirkliches Gewaltverhalten seien. In Wirklichkeit aber sei beispielsweise im letzten Jahrzehnt, während Computerspiele mit Gewaltdarstellungen populär wurden, ein Rückgang der Gewalt bei Jugendlichen zu beobachten gewesen.

Quelle: Telepolis: Kinder brauchen Gewaltdarstellungen (<http://tinyurl.com/ycgnd96>)

## **Richtig ist...**

### **Nichtspieler nehmen gewalthaltige Computerspiele anders wahr**

Während ihrer experimentellen Untersuchungen mit regelmäßigen Spielern und Nichtspielern von Gewaltspielen stellte Julia Kneer (Universität Köln) fest, „dass die Dauer des Spielens keine Auswirkung auf die Aggressionsbereitschaft hat“. Vielspieler würden mit diesen Spielen nicht Gewalt verbinden, sondern eher die Freude am Spielen. Anders bei den Nichtspielern. Da diese schon vor dem Experiment gewisse Aggressionen aufbauten, weil sie diese auch mit Spielen assoziieren, zeigten sie auch nach dem Experiment eine erhöhte Reaktion auf aggressive Reize. Die Forscher führen diesen Umstand auf die „negative mediale Beeinflussung zurück“.

magnus.de - Neue Erkenntnisse in Aggressionsforschung (<http://tinyurl.com/dzqm4m>)

### **Viele Computerspiele sind sogar pädagogisch wertvoll**

30 populäre Videospiele – darunter auch „Killerspiele“ - wurden auf ihr kompetenzförderndes Potenzial untersucht. Das Ergebnis: Jedes dieser Spiele deckte mindestens eines ihrer pädagogischen Kriterien, meisten aber gleich mehrere ab: moralische Urteilsfähigkeit, Wahrnehmung und Aufmerksamkeit, sensomotorische Koordination, analytisches und kreatives Denken, emotionale Selbstkontrolle und kritische Selbstreflexion. Das Fazit: „Normale“ Spiele haben sogar oftmals ein höheres pädagogisches Potential als spezialisierte Lernsoftware, denn: „Ein hinreichendes Motivationspotenzial kann als generelle Voraussetzung für Kompetenzförderlichkeit gelten.“ Weiterhin habe sich gezeigt, dass selbst die eifrigsten Spieler einen durchaus intakten Freundeskreis und ganz normale, reale Sozialkontakte aufweisen: „Das gängige Klischee von sozial vereinsamten

Computer-Kids findet in der empirischen Realität keine Entsprechung.“ (Münchener Institut für Medienpädagogik JFF)

profil.at - Spiele machen klug: Neue Studien zeigen, dass Computerspiele intelligenter machen (<http://tinyurl.com/69z3f8>)

### **Studien zu diesem Thema sind oft widersprüchlich**

In dem 2008 erschienen Buch Grand Theft Childhood von Cheryl K. Olson und Lawrence Kutner, beides Co-Gründer und Mitglieder des Center for Mental Health and Media der Harvard Medical School, wurden zahlreiche bisherige Studien zum Thema Gewalt in Videospiele kritisiert. Viele der meistpropagierten Studien wären in abstrakten und realitätsfernen Situationen und mit nicht repräsentativen Probanden abgehalten worden, was die Resultate zumindest fragwürdig erscheinen ließe.

Spiegel - Harvard-Studie zu Videospiele "Nichtspielen ist ein Zeichen fehlender Sozialkompetenz" (<http://tinyurl.com/5j7f3v>)

### **Die Quelle für Gewalt liegt in anderen Bereichen**

Auch in einer aktuellen Studie (2009) des Verhaltenspsychologen und Kriminologen Christopher Ferguson stellte sich heraus, dass vor allem der Einfluss von Gleichaltrigen, antisoziale Persönlichkeitsmerkmale, Depressionen und Eltern, die psychologische Gewalt in ihren Beziehungen ausüben, zu realer Gewalt führen können. Gewalthaltige Computerspiele und Fernsehfilme, sowie die Art der Nachbarschaft oder Herkunft seien hingegen keine Auslöser.

Quelle: The Journal Of Pediatrics - A Multivariate Analysis of Youth Violence and Aggression: The Influence of Family, Peers, Depression, and Media Violence (<http://tinyurl.com/y9arc6f>)

Dies ist ein Informationsblatt der Piratenpartei Deutschland der Gruppierung „Schwarzwald-Baar-Heuberg“. Die Piratenpartei ist Teil einer internationalen Volksbewegung, die sich für die Förderung freien Wissens und freier Kultur, Schutz vor dem Überwachungsstaat sowie einen Paradigmenwechsel vom gläsernen Bürger zum gläsernen Staat einsetzt. Die Piratenpartei Deutschland setzt sich neben diesen Kernthemen auch gegen die pauschale Kriminalisierung der Jugendkultur im Generationenkonflikt ein. Weitere Informationen finden Sie unter [www.piratenpartei.de](http://www.piratenpartei.de) bzw. [www.piratenpartei-rw.de](http://www.piratenpartei-rw.de)



