

Sollen Videospiele verboten werden?



Beim Amoklauf in Winnenden erschoss der 17-jährige **Tim Kretschmer** 15 Menschen und sich selbst. Damals gab es die Diskussion, ob man Killerspiele verbieten soll. Der damalige **Bundespräsident Horst Köhler** fragte bei der Trauerfeier: „Sagt uns nicht der gesunde Menschenverstand, dass ein Dauerkonsum solcher Produkte schadet?“

Die Opfer-Familien **Kleisch, Marx, Minasenko, Nalepa, Schober** und **Schweitzer** schrieben an die führenden Politiker in einem offenen Brief: *„Wir wollen, dass Killerspiele verboten werden. Spiele, ob über Internet oder auf dem PC, die zum Ziel haben, möglichst viele Menschen umzubringen, gehören verboten. Gleiches gilt für alle Gewalt verherrlichenden Spiele, deren Aufbau und Darstellung sehr realistisch sind und bei denen viel Blut fließt.“*

Viele Zeitungen und Studien jedoch sagen, dass diese Spiele nicht verantwortlich seien. Die Zeitung Taz berichtete, laut der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LFM), seien in den meisten Fällen Computerspiele ein harmloser Zeitvertreib.

Die LFM schreibt in ihrer Broschüre zu Computerspielen, so gehe man davon aus, dass ein vorhandenes Gewaltpotenzial bei Kindern und Jugendlichen unter anderem durch gewalthaltige Spiele gefördert werden könne

und dass eher gewaltbereite Personen auf gewalthaltige Spiele zurückgreifen würden als nicht gewaltbereite Menschen. Dies heiße jedoch nicht, dass jeder Jugendliche, der das Spiel »Counterstrike« spiele, auch Gewaltprobleme habe.

Fassen wir zusammen: Die Politiker und Eltern einiger Opfer wollen solche Spiele verbieten, aber es gibt keine wissenschaftliche Belege, die ein Verbot rechtfertigen würden. Sollten wir trotzdem den Anforderungen der Opfer-Familien zustimmen? Ich sage nein, da es keine wissenschaftlichen Belege gibt und es auch der Wirtschaft schaden würde. Laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), liegt der Umsatz bei Videospiele im Jahr bei 2,41 Milliarden Euro.

Menschen haben sich schon immer unterhalten, wieso sollten wir das natürliche Bedürfnis einschränken? Wird es jetzt trotzdem durchgeführt, um die älteren Wähler, die nicht mit diesem Medium vertraut ist, für sich zu gewinnen? Das glaube ich jedenfalls nicht, da sie auch Wähler verlieren würden, denn das Durchschnittsalter der Computerspieler liegt (laut der BIU) bei 31 Jahren. Die Vorbehalte gegenüber Videospiele sind fehlerhaft begründet. Ich kann mich an die Debatten um dieses Thema sehr gut erinnern.

Mein Vorschlag ist es, um so etwas zu vermeiden, künftig den Dialog zwischen den Lehrern und Schülern und zwischen Schülern untereinander zu verbessern.

Kommentar von Ibrahim Furkan Kaya