

Aufgabenstellung:

Halten Sie ein Verbot von Computerspielen wie „Counterstrike“ für eine sinnvolle Lösung, um der zunehmenden Gewaltbereitschaft von Jugendlichen entgegenzuwirken?

Nehmen Sie Stellung.

Stellungnahme „Verbot von Computerspielen?“

Gerade nach Amokläufen, wie zuletzt vor einigen Wochen in den USA, wo 17 Menschen in einer Schule erschossen wurden, stellt sich die Frage, aus welcher Motivation heraus der Täter gehandelt hat. Auch in Deutschland gab es viele Amokläufe, deren Täter oft eine Gemeinsamkeit hatten: Sie spielten Videospiele wie „Counterstrike“ oder „Call of Duty“, bei denen es darum geht, Gegner mit Schusswaffen zu töten. Die Vermutung liegt nahe, dass ein Zusammenhang zwischen diesem Hobby und der verübten Morde besteht. Kann man die zunehmende Gewaltbereitschaft von Jugendlichen eindämmen, indem man diese Videospiele verbietet?

Ich denke schon.

Natürlich gibt es verschiedene Arten von Videospiele und nicht bei allen geht es darum, Gegner töten und somit möglichst viele Punkte zu erlangen. Die anfangs genannten Videospiele zählt man zum Genre „Shooter“, es geht also darum zu schießen. In vielen anderen Videospiele stehen allerdings beispielweise das Lösen von Rätseln, das Erkunden einer fiktiven Welt oder das kluge und taktische Denken im Vordergrund. Alle Videospiele über einen Kamm zu scheren und sie zu verbieten halte ich für den falschen Weg.

Allerdings sehe ich die große Problematik bei den „Shootern“. Spiele wie „Counterstrike“ oder „Call of Duty“ werden „online“, also über das Internet zusammen mit anderen Menschen gespielt. Der durchschnittliche Spieler dieser Spiele ist männlich, zwischen 15 und 35 Jahren alt und hat statistisch gesehen wenige Freunde, lebt allein und hat einen geringen bis mittleren Bildungsgrad. Die Kommunikation untereinander verläuft eher schroff und nicht selten werden Beleidigungen und Anschuldigungen ausgetauscht. Gerade bei jüngeren Spielern prägt dies auch den sozialen Umgang mit Familie und Freunden. Dies führt zu Missverständnissen, da ein verständnisvolles Miteinander nicht erlernt und gelebt wird. Als Folge kapseln sich die Jugendlichen immer mehr ab und flüchten sich in die Videospiele, wo sie ihre Erfolgserlebnisse haben.

Zudem sind Videospiele ein sehr teures Hobby. Heutzutage benötigt man, um mit der Clique mithalten zu können und „dabei zu sein“, immer das aktuelle Spiel und immer den aktuellsten Computer oder die aktuellste Videospielekonsole. Dies trifft natürlich

auch auf andere Genrearten zu, doch gerade die „Shooter“ brauchen viel Rechenleistung und somit viel Geld. Jugendliche, die grundsätzlich nicht viel Geld haben, werden somit genötigt, bei den Eltern oder Verwandten „betteln“ zu müssen – was auch mal schnell mehr als fünftausend Euro teuer werden kann. Sobald diese Jugendlichen volljährig werden, entsteht eine neue Gefahr. Dann nämlich können sie Kredite aufnehmen, die sie, da sie ohnehin kein Geld haben, nicht oder erst lange Zeit später zurückzahlen können. Sie werden durch ihr kostspieliges Hobby in eine Schuldenspirale geworfen, aus der sie so schnell nicht wieder heraus kommen. Und wenn das Geld knapp wird, aber gerade der Computer ein neues Ersatzteil benötigt, sinkt auch die Hemmschwelle zur Kriminalität. In vielen Videospiele übt man nämlich nicht nur den Umgang mit Schusswaffen und Kriegsgeräten, auch wie man einen guten Diebstahl verübt, kann man dort lernen.

Nicht zuletzt sollte man einen anderen wichtigen Aspekt in der Debatte beachten. Im Alter von 15 bis 18 Jahren werden oft wichtige Entscheidungen für den weiteren Lebensweg gefällt. Je nachdem, welche Schulart man besucht, steht der erste Schulabschluss vor der Tür, erste Praktika bieten Einblick in eventuelle interessante Berufe, manche entscheiden sich für ein Studium. In dieser wichtigen Phase ihres Lebens sitzen viele Jugendliche in ihrem Zimmer mit heruntergelassenen Jalousien und kämpfen auf Schlachtfeldern der vergangenen Weltkriege. Sie wissen genau, welche Waffe für welche Situation geeignet ist, aber nicht, was mit ihrem weiteren Leben passieren soll. Sie leben in einer anderen Welt, verlieren den Kontakt zu Gleichaltrigen und leiden zunehmend an psychischen Problemen. Dies hat Folgen für ihren gesamten Lebensweg und auch für deren Umfeld, denn gerade die Eltern müssen oft hilflos zusehen, wie ihr Kind sich immer weiter abkapselt. Dieses Phänomen ist nicht nur bei den „Shootern“ bekannt, sondern bei allen Videospiele.

Ich stehe Videospiele sehr kritisch gegenüber. Zum einen sehe ich die genannten Gefahren, denen gerade junge Menschen ausgesetzt sind. Sie können ihre eigene Situation oft schlecht einschätzen und sehen kein Problem darin, bis zu acht Stunden täglich Videospiele zu spielen. Dass das wahre Leben nicht in Videospiele stattfindet, verstehen sie nicht und auch nicht, dass Gewalt kein sozial akzeptierter Umgang miteinander ist. Zum anderen spiele ich selbst sehr gerne Videospiele. Ich weiß, welche Gefahren es gibt und kann meinen Konsum einschränken. Dennoch halte ich „Shooter“ wie „Counterstrike“ für grundsätzlich schädlich und verführerisch, die in der fiktiven Welt ausgelebten Handlungen auch auf die reale Welt zu übertragen. Amokläufe wird man durch ein Verbot nicht verhindern können, aber es wäre ein Anfang, diesen Hort von Aggression und sozialer Isolation einzudämmen.