

## Fatal: Ein Verbot und seine Folgen

Das von Politikern geforderte Verbot von gewalttätigen Spielen hätte weitreichende Konsequenzen. Kann man Millionen von Spielern ihr Hobby verbieten?

### [Lauter potentielle Killer? Spieler auf einer LAN-Party.](#)

Millionen von Fans zocken regelmäßig "Half Life", "Quake" oder "Unreal Tournament". 500.000 Fans hat allein das Spiel "Counterstrike" in Deutschland. Viele Spieler sind in sogenannten "Clans" organisiert, vereinsähnlichen Gruppierungen, die in Turnieren und Ligen gegeneinander antreten und sowohl national als auch international um den Platz an der TABELLSPITZE wetteifern.



Natürlich beschränkt sich dieses Zusammensein nicht auf das gemeinsame Spielen im Internet, die Clanmitglieder treffen sich auch im "richtigen Leben". So gehen, wie überall sonst auch, aus einem gemeinsamen Hobby echte Freundschaften hervor. In den USA sind die "eSports"-Turniere längst zu sportlichen Großereignissen avanciert (aufgestiegen) – "Cyber-Athlets" werden die Spieler dort genannt. Preisgelder von bis zu 50.000 Euro sind bei solchen Turnieren keine Seltenheit. Auch in Deutschland sind Computerspiele auf dem besten Wege, sich von ihrem Randgruppenpendasein zu befreien. Kann es wirklich sein, dass all dies durch ein generelles Verbot zunichte gemacht wird?



### [Lächerlich: Unreal Tournament wurde vor kurzem indiziert - nachdem es zwei Jahre lang frei erhältlich war.](#)

#### **Erfolgsaussicht für Verbot gering**

Die in Deutschland gängige Praxis der Indizierung von Filmen und Spielen hat seit jeher das Gegenteil der gewünschten Wirkung erzielt. Eine Indizierung soll den Verkauf eines Titels an Jugendliche verhindern. De facto verschwindet ein indizierter Titel jedoch aus den Händlerregalen, wodurch

auch Personen über 18 Jahren der Erwerb erheblich erschwert wird. Viele Händler werden die Spiele gar nicht mehr anbieten. So weit, so gut.

Jedoch scheint man sich bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nicht ganz über den Reiz im Klaren zu sein, den das Verbotene gerade auf minderjährige ausübt. Im Zeitalter des Internet ist es für computerversierte Kids kein Problem, an jeden gewünschten Titel heranzukommen – schnell, bequem und außerdem noch kostenlos.

Ein kleines Beispiel hierzu: Wie gerne erinnert man sich an seine Jugend, als der nicht ganz ernst gemeinte Horror-Film "Tanz der Teufel" in Deutschland verboten war. Verboten! Was setzte man nicht alles daran, dieses geheimnisvolle, schrecklich-schauerhafte Machwerk des Bösen in seine minderjährigen Finger zu bekommen! Geschichten kursierten von wehrlosen Mädchen, die auf ausgearteten Partys an Stühle gefesselt und gezwungen wurden, sich diesen teuflischen Streifen anzusehen! Verboten! Man musste diesen Film, von dem man ansonsten vermutlich nie twas erfahren hätte, einfach sehen. Und: Man hat.

## Gewalt in den Medien: Die Forscher streiten sich über etwaige Folgen.

### **Kriminalisierung, Zerschlagung und Aggression**

Das Problem an einem generellen Verbot "dieses Mülls" (E. Stoiber) ist in erster Linie die damit einhergehende Zerschlagung einer blühenden Szene, von Clans, von Freundschaften. Durch ein Verbot würden Hunderttausende von Spielern mit einem Male ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung beraubt. Das Spielen auf deutschen Servern und öffentlichen LAN-Parties wäre nicht mehr möglich. Die legale Szene würde mit Gewalt in den Untergrund gedrängt, die Spieler würden kriminalisiert. Wer ernsthaft denkt, dass die Fans von Heute auf Morgen ihr Hobby einstellen würden, der irrt gewaltig.

Wie würden Sie reagieren, wenn Ihr meistgeliebter Freizeitspaß plötzlich zur illegalen Machenschaft erklärt würde? Wenn Ihr Fußball-Verein plötzlich verboten würde? Ein Verbot von Computerspielen würde bei Hunderttausenden von Fans nur eines auslösen: Eine ungeheure Aggression. Wut im Bauch. Hass vielleicht. Wollen wir das wirklich?

Forscher streiten sich seit Jahren über die Folgen von Gewalt in den Medien. Anhänger der Katharsis-Theorie vertreten die Ansicht, dass der Konsum von Gewalt in den Medien eine reinigende Wirkung habe, dass er eigene Aggressionen abbaue. Andererseits kann eine labile Psyche durch den ungesund überhöhten Konsum von Gewalt-Filmen, gewalttätigen Spielen und Hass-Musik möglicherweise tatsächlich einen Knacks davontragen. Aber: Warum ist die Psyche denn überhaupt labil? War der Knacks nicht vielleicht schon vorher da? Muss man in der Ursache-Wirkungskette nicht sehr viel früher einhaken? Im menschlichen Miteinander vielleicht? In der Familie? Es würde Politik und Medien gut zu Gesicht stehen, langfristige Konzepte zu entwickeln - und sich nicht in blindem Aktionismus zu ergehen, wenn es mal wieder zu spät ist.

---

#### Arbeitsauftrag:

1. Lies die Texte aufmerksam durch.
  2. Schreibe die Argumente heraus.
  3. Erstelle eine Rangliste – vom schwächsten zum stärksten Argument.
  4. Schreibe eine Argumentation zu dem Thema Horrorspiele müssen nicht verboten werden.
-