



## Zum internationalen Kongress "Computerspiele und Gewalt"

(am 20.11.2008 in München)

Am Donnerstag, den 20.11.08, fand in München ein internationaler Kongress zum Thema "[Computerspiele und Gewalt](#)" statt.

Da die Ergebnisse den Blickwinkel verändern, möchten wir Sie informieren. Dazu könnte es viele Schlagzeilen geben:

**50 % der Eltern kümmern sich nicht um den Medienkonsum ihrer Kinder.**

**60 % der Eltern regeln den TV-Konsum der Kinder überhaupt nicht.**

**4 Millionen Kinder in Deutschland sind den Medien ohne Erziehung schutzlos ausgeliefert.**

**91% der Computerspiele sind nach Ansicht von Fachleuten jugendgefährdend.**

**Es gibt in München Kinder, die noch nie einen Wald von innen gesehen haben.**

Auszug aus der Süddeutschen Zeitung vom 21.11.08: "Gewalt ist, wenn man anderen absichtlich Schaden zufügt." Das aber gebe es in 91 Prozent aller Spiele auf dem Markt, "auch wenn das oft knuffige Figuren vor bunten Hintergründen sind und eine lustige Musik dazu spielt". Als gewaltverherrlichend müsse man Spiele dann einstufen, wenn sie die Anwendung von Gewalt belohnen. "Der Inhalt ist wichtig, nicht, ob Blut spritzt."

Es gebe Werbung für Spiele: Ein Opa spricht zu seinem am PC fleißig Krieg trainierenden Enkel: >>Mit Dir hätten wir den Krieg gewonnen.<< Kriegsverherrlichung dürfe es nicht geben. Kinder mit medialer Gewalt zu konfrontieren, sei psychischer Faschismus. Eine Botschaft an Kinder und Jugendliche mit der Aussage: „Krieg und Gewalt machen Spaß dürfe es nicht geben.

Auf dem Kongress wurde mehrfach aufgrund der neusten Studien ein generelles Verbot von Gewaltspielen gefordert. Dazu gab es bereits im Jahr 2000 (!) eine Forderung von US-Kinderärzten.

Es wurde davon gesprochen, dass es Wissenschaftler gibt (z.B. an der FH-Köln), die mit finanzieller Unterstützung der Videospieleindustrie verharmlosende Gutachten erstellt haben. Ebenso unklar ist in diesem Zusammenhang die Rolle der Bundeszentrale für politische Bildung und des Deutschen Kulturrates. (Anerkennung von Videospiele als Kulturgut ??)

Des Weiteren wurde aufgezeigt, dass das Jugendschutzgesetz bei einer ganzen Reihe von gewalthaltigen PC-Programmen –konsequenzenlos- systematisch umgangen wird. Statistiken zeigten, dass Kinder in der 5. Klasse bereits ausgiebig Spiele ab 16 und 18 bespielen. Oftmals würden sie sogar von den Eltern oder Großeltern mit solchen Spielen versorgt.

Problematische Mediennutzung, häufig kombiniert mit ungehinderter Mediengewalt, oft bereits im Grundschulalter, fördere aggressives Verhalten und Gewaltbereitschaft, gleichzeitig sinke die Fähigkeit zum Mitleiden. Ebenso sei in vielen Fällen das Nachlassen von Schulleistungen zu beobachten.

[www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) fragt, warum über diese Tatsache in der Öffentlichkeit nicht gesprochen wird. Was viele nicht wissen: Die Spieleindustrie legt selbst die Altersempfehlungen fest. Kein Wunder, dass die Altersangaben oft nur Kopfschütteln hervorrufen. Es wurde ein unabhängiges Gremium dafür gefordert. Erneut hieß es, dass eine Einflussnahme auf Jugendliche ab 12 Jahren kaum mehr möglich ist, wenn bereits im Grundschulalter Gewaltfilme in Kombination mit PC-Gewaltspielen konsumiert werden.

Unabhängig von diesem Kongress gib es einen Kölner Aufruf: "[Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?](#)". Bitte in die [Liste](#) eintragen und abschicken. Dazu gibt es diese [Literaturliste](#). [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) und AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V. unterstützen diese Erklärung.

Spätestens mit der Veröffentlichung dieser Studien sollte es ein Umdenken im Umgang mit gewalthaltigen Inhalten bei Computerspielen geben.

Wir bemühen uns, auf der Seite Aktuell und bei Informationen (auf der Internet-seite) weitere Informationen (z.B. Auszüge aus den Vorträgen) zu diesem Thema bereitzustellen.

[www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) fragt:

- - **Dürfen wir es hinnehmen**, dass uns gebetsmühlenartig suggeriert wird, dass eine tägliche, stundenlange Nutzung von elektronischen Medien völlig normal ist? Ist die massenhafte Abwanderung besonders von jungen Menschen aus dem realen Leben gewünscht, beabsichtigt oder wird sie unwissentlich in Kauf genommen? Fragwürdig sind auch die Bemühungen von verschiedenen Seiten, Eltern nun ebenfalls in die Welt der Spiele (auch Gewaltspiele) zu entführen bzw. sie dazu zu verführen. (z.B. [Der Spiegel](#) vom 4.11.08).
- - **Dürfen wir es hinnehmen**, dass in unserer Gesellschaft vielfach das Jugendschutzgesetz (§15 Abs. 2) übergangen wird, wie auf der Tagung festgestellt wurde? Wer schützt die Kinder und Jugendlichen? Wer verletzt die Aufsichtspflicht? Wieso dürfen immer mehr jüngere Kinder ungehindert Spiele ab 16 oder 18 spielen?
- - **Dürfen wir es hinnehmen**, dass, wie bei der Tagung gesagt wurde, die Duldung der Kriegsverherrlichung und die Vermittlung der Botschaft: "Krieg macht Spaß" gerade in Deutschland zur Normalität gehören soll?
- - **Dürfen wir es hinnehmen**, dass gut verdienende Spielehersteller indirekt die Alterseinstufung (USK) selbst vornehmen dürfen und kaum ein Erziehungsberechtigter über diese Tatsache informiert ist? Ist das die Lizenz um Geld zu drucken auf Kosten der Kinder und Jugendlichen? Eine Indizierung darf nicht mehr vorgenommen werden, sobald eine USK-Alterseinstufung erfolgt ist.

Presse: Süddeutsche "[Nachdem Spiel ist vor dem Kampf](#)" und Interview mit dem Spiele-Experten Rainer Fromm: "[Sadistische Spiele verrohen die Gesellschaft](#)"

Unabhängig von diesem Kongress gib es einen Kölner Aufruf:

"[Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?](#)".

Bitte in die [Liste](#) eintragen und abschicken. Dazu gibt es diese [Literaturliste](#). [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) und AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V. unterstützen diese Erklärung.