

## **Wie ist das eigentlich mit den Killerspielen?**

### **Sind sie ein Spaß für zwischendurch oder eine Gefahr für die Jugend?**

Am 28.1. fand die Veranstaltung "Wie ist das eigentlich mit den Killerspielen?" der Jusos Unterfranken und der Juso Hochschulgruppe Würzburg im Turing Hörsaal des Informatikgebäudes der Universität Würzburg statt. Unterstützt wurden die beiden politischen Gruppen dabei vom ChaosTreff "Nerd2Nerd" Würzburg. Es fanden sich über fünfzig Teilnehmer und Teilnehmerinnen aus verschiedenen Fakultäten ein, die zunächst den interdisziplinären Vorträgen zum Thema lauschten und zum Teil anschließend zum praktischen Teil in Form einer LAN-Party blieben.

Zunächst begrüßt die Mathematikstudentin und derzeitige stellv. Fachschaftssprecherin Kathrin Nikolaus von der Juso-Hochschulgruppe die Anwesenden und stellt die Referenten vor. "Mit unserem Veranstaltungskonzept 'Kritische Geister' wollen wir keine Veranstaltungen 'von Bekehrte für Bekehrte' machen sondern ein Thema kritisch von vielen Seiten beleuchten."

Der erste Vortrag "Von Kindern zu Mördern? Psychologische Aspekte und Befunde: Was die Wissenschaft dazu sagt" wurde von Dipl. Psych. Paul Alvarez Löblich gehalten. Dabei ging er darauf ein, dass das Thema "Killerspiele" immer nach Amokläufen heiß in den Medien diskutiert werde. Der wissenschaftlich exaktere Begriff sei "gewalthaltige Computerspiele", da der in den Medien und von Gegnern und Gegnerinnen oft verwendete Begriff "Killerspiele" eine negative Konnotation enthalte. Er stellte zunächst verschiedene psychologische Theorien zur Aggressionsentwicklung und -verstärkung kurz allgemeinverständlich vor. Danach ging er darauf ein, dass empirische Befunde existieren, dass gewalthaltige Computerspiele Aggressivität verstärken. Dieser Effekt sei allerdings nicht so stark, wenn dieses den Menschen bewusst gemacht und von ihnen hinterfragt wird. Ähnliches gelte für andere gewalthaltige Medien, so auch für stark emotionalisierte und detaillierte Berichterstattung bei Krisenfällen. Weiterhin ging er darauf ein, dass es (bislang) keine empirischen Beweise gäbe, dass Killerspiele Amokläufe verursachen würden. Der Vortrag schloss mit einer regen Diskussion über die Auswirkungen von Computerspielen auf deren Konsumentinnen und Konsumenten und deren Messbarkeit.

Anschließend kam der Bundestagsabgeordnete Frank Hofmann mit einer politischen Einschätzung unter dem Titel "Die 'Killerspiele'- Debatte - Analyse aus Sicht eines Abgeordneten" zu Wort. Er begann mit der Einschätzung, dass die Jugend seit jeher als "verdorben" eingeschätzt werde und belegte dies mit einem Zitat von Aristoteles (gr. Philosoph, 384-322 v. Chr.) "Ich habe überhaupt keine Hoffnung mehr in die Zukunft unseres Landes, wenn einmal unsere Jugend die Männer von morgen stellt. Unsere Jugend ist unerträglich, unverantwortlich und entsetzlich anzusehen." Er wies darauf hin, dass sich diese Sichtweise oft in den konservativen politischen Parteien widerspiegle, und dass dabei "ungewohnte", neue Beschäftigungen der Jugendlichen schnell verteufelt würden. Gleichzeitig verdeutlichte er, dass nach einem schlimmen Ereignis wie einem Amoklauf möglichst einfache Antworten auf die Frage nach den Schuldigen gesucht würden, und sich

die Gruppe der Computerspieler und -spielerinnen als "einfacher Sündenbock" darstelle. Er machte aus seinem ursprünglichen, beruflichen Kontext als Kriminaloberrat deutlich, dass ein deutlicher Unterschied zwischen "einfachen" Aggressionsverhalten und Straftaten besteht und er daher die so genannten "Killerspiele" nicht als das "Übel" sehe. Er meinte, dass die Politik die wahre Wurzel von Amokläufen behandeln müsse und es für diese eben leider keine einfachen Antworten gäbe. Er stellte abschließend heraus, dass er die Förderung von Medienkompetenz als sehr wichtig einschätze.

Abschließend stellte der Diplomphysiker Urs Ganse "Die technischen Faszination von 3D Shootern" vor. Dabei skizzierte er verschiedene Spielphasen, wie zum Beispiel "Jump-and-Run-Spiele" wie Super Mario oder Strategiespiele wie Sim City. Dann erfolgte der Übergang den Egoshootern, bekannt wurde dieses Genre durch Wolfenstein 3D (1992) und vor allem durch Doom (1993). Er versuchte in seinem Vortrag zu erklären, warum diese Spiele derart berühmt wurden und warum das zentrale Element das "Schießen" sei. Den ersten Faktor erklärte er mit der in den 80er Jahren entstandene und bis heute andauernde sehr große Faszination für die "Virtual Reality", die natürlich erst mit einer (quasi) 3D-Darstellung Sinn mache. Weiterhin meinte er, dass das "Schießen" technisch sehr einfach zu realisieren sei, da es auf Schnittpunktberechnungen von Ebenen und Geraden basiere, und es sich daher als Spielprinzip anbiete. Er stellte weiterhin heraus, dass das Entwickeln von Spielen und speziell von 3D-Engines eine Triebfeder für die Entwicklung von Computern war, da die Entwicklung leistungsfähigerer Grafikkarten auch eine insgesamt Leistungssteigerung im PC-Bereich mit sich brachte. Dieses begünstigt natürlich auch andere Bereiche, in denen die schnelle Bewältigung großer Datenmengen notwendig ist, wie in seinem Fachbereich, der Astronomie.

Es folgte eine spannende Abschlussdiskussion, in der sich die verschiedenen Perspektiven - psychologisch, politisch und technisch - begegneten. Im Anschluss wurde den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ein Imbiss gereicht. Abschließend gab es die Gelegenheit, verschiedene frei erhältliche Spiele auszuprobieren, und sich ein eigenes Bild zu machen. Dies war natürlich vor allem für diejenigen interessant, die sich bislang eher theoretisch mit der Materie beschäftigt hatten.

"Wir müssen in allen politischen Themenbereichen dafür sorgen, dass verschiedene Perspektiven zu Wort und miteinander ins Gespräch kommen. Das gilt besonders für die Bereiche, die von den Medien einseitig dargestellt werden. Wir als Jusos fühlen uns vor allem für die Themen zuständig, die Jugendliche und junge Erwachsene bewegen und wir denken dass das Thema 'Killerspiele' hierzu zählt. Insgesamt war es eine rundum gelungene Veranstaltung und ich danke allen Beteiligten." so die Bezirksvorsitzende der Jusos Unterfranken, Doris Aschenbrenner, abschließend.



Diplompsychologe Alvarez Löblich führt die neuronalen Verknüpfungen verschiedener Begriffe aus



Ein Teil der Juso Hochschulgruppe in den Reihen der ZuhörerInnenschaft



Doris Aschenbrenner (links), Bezirksvorsitzende der Jusos Unterfranken und MdB Frank Hofmann beim Spielen von Quake



Fotos: Claas Meyer, Tobias Pietsch