

Gewaltspiele im Visier

02.02.2009

Hamburg (ots) - Computerspiele-Gegner Prof. Christian Pfeiffer im Interview: "Der Pate ist ein schweinisches Spiel" - "Machos lieben Gewaltspiele" / Hersteller und Eltern in der Verantwortung / Forderung: World of Warcraft erst ab 18

"Der Pate ist ein schweinisches Spiel. Anders kann man es nicht sagen", sagt Deutschlands Computerspiele-Gegner Nummer eins, Prof. Christian Pfeiffer. COMPUTER BILD SPIELE sprach mit dem Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen über Gewalt in Spielen und Suchtgefahren (Ausgabe 3/09, von Mittwoch an im Handel erhältlich).

Nach Meinung Prof. Pfeiffers, der selbst keine Computer- und Video-Spiele spielt, hätte das PC-Spiel "Der Pate" (ohne Jugendfreigabe) indiziert werden müssen: "Wenn dort das Rösten von Menschen über dem Feuer als etwas Erstrebenswertes angepriesen wird, wenn Punkte vergeben werden dafür, dass man möglichst bestialisch Menschen tötet, dann hätte so etwas niemals auf den Markt kommen dürfen in Deutschland." Die Verantwortung für Gewalt-Spiele tragen laut Prof. Pfeiffer die Hersteller, die das Geldverdienen in den Vordergrund stellten und in hohem Maße moralisch nicht vertretbare Spiele produzierten. Auch Eltern seien in der Pflicht, wenn Kinder zu viel Zeit vor Bildschirmen verbringen.

Der intensive Konsum gewalthaltiger Spiele erhöhe das Risiko, selbst Täter zu werden - wichtigster Faktor für eine Gewaltkarriere seien jedoch die falschen Freunde: "Je mehr delinquente Freunde man hat, desto wahrscheinlicher rutscht man `rein", betont Prof. Pfeiffer gegenüber COMPUTER BILD SPIELE. Gewalt-Spiele erhöhen ferner die eigene Macho-Orientierung: "Kernige Machos lieben solche Spiele, werden aber durch das Spielen wiederum darin bestärkt, Macho-Werte hochzuhalten. Und Macho-Kultur ist ein eigenständiger Faktor zur Erhöhung der Gewaltbereitschaft."

Im Interview mit COMPUTER BILD SPIELE warnt Prof. Pfeiffer auch vor der Suchtgefahr des beliebten Online-Rollenspiels "World of Warcraft" (WoW) und fordert eine neue Alterseinstufung: "World of Warcraft dürfte erst ab 18 Jahren freigegeben sein. Weil es einen zu hohen Prozentsatz von Nutzern hervorbringt, die von der Erfolgsschiene im Leben einfach Abschied nehmen und sich davon nicht mehr erholen." Matthias Kleimann, Medienwissenschaftler und Mitarbeiter von Prof. Pfeiffer findet es jedoch bemerkenswert, wie WoW die Menschen motiviere: "Wenn Schule so wäre wie WoW, hätten wir massiv weniger Probleme."

COMPUTER BILD SPIELE im Internet: www.cbspiele.de