

Gamer kritisieren Aktionsbündnis Winnenden: Ausgrenzung und Angst helfen nicht gegen Gewalt

Pirate Gaming und der Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC) haben in einem gemeinsamen offenen Brief an das Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden sowie die daraus hervorgegangene Stiftung gegen Gewalt an Schulen die erneute Radikalisierung der Gruppe angeprangert und zu konstruktiven Ansätzen aufgerufen. Das Dokument kritisiert die Forderungen des Aktionsbündnisses als als kurzsichtig und schlussendlich sogar schädlich für den Jugendschutz, betont aber auch den gemeinsamen Willen, eine friedlichere Zukunft zu erreichen.

„Die Art und Weise, mit der immer wieder nach Verboten geschrien wird, kann von vielen Gamern nur noch als beleidigend empfunden werden“, betont Norman Schlorke, der im letzten Jahr die Karlsruher Demonstration ‚Wir sind Gamer!‘ angeführt hatte und sich nun im VDVC engagiert. „Falsche Behauptungen werden dadurch, dass sie ständig wiederholt werden, kein Stück wahr.“

Der Text erklärt nicht nur, dass der Vergleich von Computerspielern mit Auftragsmördern herabwürdigend sei und dass erste Ego-Shooter keinesfalls in den 90ern vom Militär zu Trainingszwecken geschaffen wurden. (Erste Ego-Shooter wurden vielmehr schon in den frühen 70er Jahren von Privatpersonen in ihrer Freizeit entwickelt.) Es wird zudem aufgeführt, dass generelle Verbote gänzlich ungeeignet seien, gegen Gewalt vorzugehen. Auch neueste Studien des Amerikaners Dr. Christopher J. Ferguson belegen, dass unter erwachsenen Gamern statt einer erhöhten Gewaltbereitschaft vielmehr eine erhöhte Frustration zu erkennen ist.

Sogar an der Wirksamkeit von Verboten für den Jugendschutz lässt das Schreiben Zweifel aufkommen. Auch verbotene Spiele blieben weiterhin existent, Verbote erzeugten somit nur ein trügerisches Gefühl von Sicherheit und konterkarieren dadurch jedwedes Ziel des Jugendschutzes. „Statt weiterhin Nebelkerzen anzuzünden, sollte endlich begonnen werden, flächendeckend Aufklärung zu betreiben. Moderne Medien müssten zum Beispiel im Schulunterricht analysiert und beleuchtet werden“, unterstreicht der VDVC-Vorsitzende, Patrik Schönfeldt.

Für Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen machen die Gamer vor allem die sich ausweitende Ellenbogenmentalität sowie Verlustängste der Täter verantwortlich. Anstatt die Gesellschaft durch ausufernde Verbotsdebatten zu spalten und weiter Angst zu schüren, solle sich gerade eine Gruppierung wie die Stiftung gegen Gewalt an Schulen für ein besseres Miteinander einsetzen. Stigmatisierung weiter Bevölkerungsteile aufgrund eines verbreiteten Hobbys sei in dieser Situation genau der falsche Weg.

Verantwortlich für diese Pressemitteilung: Patrik Schönfeldt (Vorstandsvorsitzender)