



Wirken sich Racing-Games auf das Verhalten in der Realität aus?

Fachleute untersuchen seit einigen Jahren den Einfluss von Rennspielen auf die Verkehrssicherheit und stellen fest, dass sich sowohl bei den Reaktionszeiten als auch bei der Risikowahrnehmung ungünstige Veränderungen zeigen.

Lies die folgenden zwei Zitate und notiere mehrere Argumente ins entsprechende Feld. Damit bereitest du dich auf die anschliessende Klassendiskussion vor.

Zitat Wolfgang Rose (Vorsitzender ACE - Auto Club Europa)

1

«Definiere die Regeln der Strasse neu ... richte so viel Schaden an wie möglich ... verursache Chaos». Diese Aufforderungen stammen aus der Produktbeschreibung eines Computer-Autorennspiels. Es gewinnt, wer Regeln bricht und mit Vollgas Unglück verbreitet. Möglich, dass dieses gewalttätige «Leitbild» keine Folgen in der realen Verkehrswelt hat. Wahrscheinlicher ist das Gegenteil. *Es zeigt sich eine ungebrochene Linie, die beim Raser-Spiel im Kinderzimmer anfängt und beim Rasen auf der Strasse - leider oft tödlich - endet.»* Die Ludwig-Maximilians-Universität in Deutschland hat mehrere Studien durchgeführt, in welchen es bei Männern nach Rennspielnutzung durchschnittlich eine Sekunde länger dauerte, bevor ein Fahrmanöver als kritisch eingeschätzt wurde. Schon eine halbe Sekunde kann Leben retten (Reaktionszeit/Bremsweg/Todesgefahr)!

Argumente
kontra Racing-Games

Zitat Florian Rötzer (Journalist und Chefredakteur beim Online-Magazin Telepolis) Sind «Raserspiele» gefährlicher als «Killerspiele»?

2

«Nach einer Studie von deutschen Wissenschaftern können Computer-Rennspiele die Risikobereitschaft von Autofahrern erhöhen. In einem Computerspiel braucht man um sein Leben und das von anderen keine Angst haben. Wenn man in den Rennspielen aufs Gas drückt, über die Strassen und durch Städte rast, Verfolgungsjagden und Wettrennen meistert oder irgendwelche Aufgaben zu erledigen hat, die möglichst schnell und ohne Rücksicht zu erledigen sind, dann ist das möglich, ohne grössere Hemmungen zu überwinden oder besonders wagemutig zu sein. Aber ähnlich wie bei den «Killerspielen» - allen voran den Ego-Shootern - liegt auch bei den Renn- und Raserspielen der Verdacht nahe, dass die Erfahrung im Spiel das Verhalten auch im wirklichen Leben prägen könnte. Man lernt oder entdeckt den Rausch der Geschwindigkeit und des Risikos - und kann dann auch am Steuer eines wirklichen Fahrzeugs nicht davon lassen. So wird das Auto zur gemeingefährlichen Waffe. Und weil viele zwischen virtuellen und realen Fahrzeugen switchen und vor allem das Fahrverhalten junger Männer vom Spielen geprägt ist, könnten die Folgen von Raserspielen gefährlicher als die von Killerspielen sein, die manche Politiker gerne verbieten würden.»

Argumente
kontra Racing-Games

