



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

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

Lies die folgenden 2 Zitate und notiere mehrere Argumente ins entsprechende Feld. Damit bereitest du dich auf die anschließende Klassendiskussion vor.

# 1

### Zitat Wolfgang Rose (Vorsitzender ACE – Auto Club Europa)

«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. Möglicherweise hat dieses gewalttätige «Leitbild» keine Folgen in der realen Verkehrswelt. 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 stellte in mehreren Studien fest, dass junge Männer nach dem Spielen von Racing-Games durchschnittlich eine Sekunde länger brauchten, um ein Fahrmanöver als kritisch einzuschätzen. Schon eine halbe Sekunde kann Leben retten (Reaktionszeit/Bremsweg/Todesgefahr)!»

Argumente  
kontra Racing-  
Games

# 2

### Zitat Florian Rötzer (Journalist und Chefredakteur beim Online-Magazin Telepolis)

#### Sind Raserspiele gefährlicher als Killerspiele?

«Nach einer Studie von deutschen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern können Computer-Rennspiele die Risikobereitschaft von Autofahrern erhöhen. In einem Computerspiel braucht man um sein eigenes und das Leben anderer Menschen keine Angst zu haben. Wer in den Rennspielen aufs Gas drückt, über Strassen und durch Städte rast, Verfolgungsjagden und Wettrennen meistert oder Aufgaben erfüllt, die möglichst schnell und ohne Rücksicht zu erledigen sind, kann das ohne grössere Hemmungen oder besonderen Wagemut meistern. Aber ähnlich wie bei den Shooter-Games – allen voran den Ego-Shootern – liegt auch bei den Renn- und Raserspielen der Verdacht nahe, dass die Erfahrung im Spiel auch das Verhalten 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 gefährlich sein.»

Argumente  
kontra Racing-  
Games