

Elke Ostbomk-Fischer

Menschenbild und Medienbildung

Killerspiele im Diskurs zwischen Wissenschaft und Praxis

In der Personzentrierten Beratung und Psychotherapie orientieren wir uns an einem humanistischen Menschenbild, das den Wert und die Würde der Person in den Mittelpunkt stellt. Dazu gehört es, das friedliche Zusammenleben in Gemeinschaften durch gegenseitige Wertschätzung und Unterstützung zu fördern. Dazu gehört es ebenso, Mitverantwortung innerhalb einer Gesellschaft zu übernehmen, um den Erhalt der im Grundgesetz verankerten Rechte und Verpflichtungen zu unterstützen. Diese hohen Maßstäbe gelten ebenfalls grundlegend für alle Erziehungs- und Bildungsaufgaben. In den vergangenen Jahren wurden jedoch mit gewaltorientierten Computerspielen neue Einflussfaktoren entwickelt und massiv verbreitet, die geeignet sind, den Grundkonsens einer humanen Gesellschaft zu untergraben.

Killerspiele sind wie Landminen für die Seele

Computerspiele haben durch gezielte Vermarktungsstrategien und geschickte Werbung einen fast vollständigen Bekanntheitsgrad bei Kindern und Jugendlichen erreicht. Es ist inzwischen fast unmöglich geworden, dass Kinder nicht mit ihnen in Berührung kommen. Die Spiele sind so konstruiert, dass sie eine starke Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche ausüben. Dies kann alle anderen Lebensbereiche beeinträchtigen und in manchen Fällen zur Abhängigkeit führen, sodass der Einfluss von Elternhaus und Schule untergraben wird. Die Mehrzahl dieser Spiele haben Gewalt und Zerstörung zum Inhalt. Selbst realistische Kriegsszenarien mit brutalsten Szenen werden als „Spiel“ vermarktet.¹

Die besondere Problematik im Vergleich zu brutalen Filmen und Videos bei solchen Computerspielen besteht darin, dass die jungen Spieler nicht nur die aggressiven Inhalte konsumieren, sondern sie selbst sind es, die aktiv ihre „Feinde“ mit Schlägen und Fußtritten misshandeln, ihnen in einigen Spielen die Gliedmaßen abhacken oder sie durch gezielten Kopfschuss töten. Das verlangen die Spielregeln. Die Spielkonzepte werden so entwickelt, dass Zerstören und Töten als Spaß und Faszination erlebt wird und die grausame Tat als „Erfolg“ belohnt wird.

Zynisches Vergnügen

Auf diese Weise kann das Erniedrigen von Menschen und die Zerstörung ihrer Lebensgrundlage als Befriedigung erlebt werden und Stolz auslösen. Sogar Folter und Mord können als Lust und zynisches Vergnügen empfunden werden. Viele Spieler können gar nicht genug davon bekommen. Manche Spiele haben ein starkes Suchtpotential.

Durch häufiges und intensives Spielen kann ein zwanghaftes Bedürfnis nach immer stärkeren und grausameren Reizen entstehen. Die Spieler ziehen sich dabei immer mehr in die Welt des virtuellen Krieges zurück, soziale Kontakte gehen verloren, kulturelle und sportliche Aktivitäten verlieren an Bedeutung. In schweren Fällen werden auch Schulbesuch, Studium oder Beruf nicht mehr wahrgenommen. In diesem Stadium der Abhängigkeit kann die Bindung an die „Gamer-Szene“ so stark werden, dass die jungen Spieler ihren Familien völlig entfremdet werden. Viele Eltern sind verzweifelt.



Elke Ostbomk-Fischer
elke.ostbomk-fischer@fh-koeln.de

Diplom Sozial-Pädagogin, Fachhochschule Köln, Fakultät für angewandte Sozialwissenschaft, Ausbilderin GwG
Schwerpunkte: Gewalt und Gewaltprävention, Psychosoziale Beratung, Kindeswohl und Kindeswohlgefährdung, Computerspiele; langjährige Berufspraxis mit gewaltbereiten und straffälligen Jugendlichen

Medienverwahrlosung landet in Beratungsstellen

In Beratungsstellen und Therapieeinrichtungen sind die massiven Probleme längst bekannt. Auch von Schulen und den schulpsychologischen Diensten kommen bundesweit alarmierende Berichte: Eine wachsende Zahl von Kindern und Jugendlichen verbringen mehr Zeit im virtuellen Krieg als in der Schule; sie können sich auf die normalen Aufgaben oder Unterrichtsgespräche nicht mehr konzentrieren. „Medienverwahrlosung“ heißt das in Fachkreisen.

Die Medienverwahrlosung junger Menschen hat in den vergangenen Jahren ein derart erschreckendes Ausmaß erreicht, dass die politisch Verantwortlichen umgehend handeln müssen, bevor eine ganze Generation von Kindern und Jugendlichen vom Strudel der Gewalt mitgezogen wird. Immer mehr immer jüngere Kinder verlieren ihr natürliches Mitgefühl, wenn sie stunden- und tagelang in brutalste Action-Welten eintauchen, in denen das Zerstören und Töten als Spaß und Faszination erlebt wird.

Insbesondere Jungen sind häufig davon betroffen, sie verhalten sich dann zunehmend aggressiv und sind für soziale Regeln des menschlichen Miteinanders kaum noch zu gewinnen. Gewalt gilt für diese Jungen als „männlich“ und in Killerspielen erhalten sie eine fast grenzenlose Fülle von Modellen und Erlaubnisreizen, mit denen sie auf rohe Gewalt konditioniert werden. Die Erkenntnisse aus psychologischer und pädagogischer Sicht über die komplexen und destruktiven Auswirkungen von gewaltorientierten Computerspielen stehen im Einklang mit den wissenschaftlichen Ergebnissen führender Hirnforscher und Kriminologen.

Was sind Killerspiele?

Killerspiele sind spezifische Formen von Computer- und Videospielen, welche darauf ausgerichtet sind, den Grundkonsens einer humanen Gesellschaft zu untergraben. Zu den wesentlichen

Merkmale von Killerspielen gehört es, dass die Spielenden animiert werden, einzeln oder gemeinsam andere Menschen als Gegner oder Feinde wahrzunehmen, diese Menschen verächtlich zu machen, sie zu erniedrigen, zu foltern und zu töten sowie ihre Lebensgrundlage zu zerstören.² Menschenverachtende und grundrechtswidrige Handlungen solcher Art werden hierbei als Spaß und Spannung vermittelt und für die Spielenden als sinnvoll und zweckmäßig dargestellt. Potenziale wie Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit und Teamgeist werden bei Killerspielen überwiegend zur Ausübung inhumaner Handlungen genutzt und in diesem Kontext als Spielerfolg belohnt. Solche Spiele wurden u. a. ursprünglich für das US-Amerikanische Militär als Kriegssimulationen entwickelt. Sie haben den Zweck, bei Soldaten die Tötungshemmung abzubauen und ihre „Killer-Effizienz“ zu erhöhen. Der amerikanische Militärpsychologe David Grossman warnt eindringlich, dass diese Methode der Konditionierung auf Gewalt ganz genauso bei Kindern und Jugendlichen wirkt, wenn sie solche gewaltorientierten Programme intensiv spielen.³

Warum werden Killerspiele nicht verboten?

Fachleute aus Wissenschaft und Forschung sowie aus Fachverbänden und Institutionen der Psychosozialen Versorgung haben schon mehrfach angemahnt, eine wirksame gesetzliche Grundlage zu schaffen, damit die Herstellung und Verbreitung von Spielen mit grausamen und inhumanen Strategien verhindert werden kann. In ihrer Koalitionsvereinbarung vom November 2005 haben beide Regierungsparteien beschlossen, ein Verbot für die Herstellung und den Verkauf von Killerspielen gesetzlich zu verankern. Auch die Innenminister der Bundesländer fordern nachdrücklich ein solches Gesetz. In schweren Fällen von Menschenverachtung solle auch der Besitz und die Verbreitung solcher Videos oder Internetangebote strafbar sein. Gleichzeitig werden immer neue und immer brutālere Spiele auf den Markt gebracht. Wie ist das möglich?

Die Computerspielebranche ist ein Wachstumsmarkt mit Milliardenumsatz.⁴ Das hat manche politisch Verantwortliche in Gemeinden, Ländern und Bund überzeugt. Es bestehen enge – z. T. all zu enge – Kontakte zwischen Branche und Politik. Immer mit im Boot ist seit vielen Jahren die Bundeszentrale für politische Bildung, wenn es um Verharmlosung von Computerspielen geht. Z. B. Jörg Taus (MdB, Sprecher der SPD-Bundestagsfraktion für Bildung, Forschung und Medien) plaudert mit Martin Lorber (PR-Chef von Electronic Arts) im Chat der Bundeszentrale für politische Bildung über die wirtschaftliche Bedeutung der Computerspielebranche. In großer Einvernehmlichkeit bestätigen sich beide gegenseitig, dass ein gesetzliches Verbot von Killerspielen mit allen Mitteln verhindert werden muss.⁵ Ganz offen wird über wirtschaftliche Bedeutung der Branche und „Erhalt von Standorten“ gesprochen und geschrieben. Dabei wird mehr Akzeptanz für Computerspiele gefordert.

Die Konzerne, die solche Killerspiele herstellen und vertreiben, haben es außerdem geschafft, eine Reihe von Fachleuten aus den Hochschulen, aus der Wissenschaft und sogar aus der pädagogischen und der psychotherapeutischen Praxis zu gewinnen, die mit ihnen eng zusammenarbeiten. Die Konzerne finanzieren Forschungsprojekte und gemeinsame Kongresse zur „positiven Wirkung“ von Computerspielen. Sie werben auf ihren Internetseiten und in ihren Magazinen mit „ihren Wissenschaftlern“ und zitieren deren positive Beurteilung von Computerspielen. In Köln gründete Electronic Arts, einer der weltweit größten Entwickler und Vertrieber von Computerspielen, gemeinsam mit der Fachhochschule das Institut „Spielraum“ zur Förderung von Medienkompetenz. Erklärtes Ziel ist die „Weiterbildung von Eltern und Pädagogen“, diese sollen Vorurteile abbauen und die Qualitäten und Potentiale von Computerspielen kennen lernen und diese als „Kulturgut“ würdigen.

Als „Kulturgut“ wären die Spiele auch vor gesetzlichen Beschränkungen geschützt. Alle Experten, die mit den

Konzernen kooperieren, wenden sich ausdrücklich gegen ein Verbot von Killerspielen. Den Begriff „Killerspiele“ lehnen sie strikt ab. Die Sprachregelung heißt: „Ein Verbot von bestimmten Spielen ist aus pädagogischer Sicht der falsche Weg.“

Verbot von Killerspielen ist dringend notwendig

Verbote sind pädagogisch gesehen ein schwieriges Thema. Hier geht es aber ausdrücklich um ein Verbot für die Hersteller und Nutznießer dieser Unterhaltungsgewalt. Ein echtes Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen wird von ihnen nur vorgeschoben, in Wirklichkeit werden solche Bedürfnisse gezielt geweckt, wie es auch bei anderen schädlichen Produkten geschieht. Tatsächlich wäre ein Herstellungs- und Vertriebsverbot jedoch der einzige Weg, Kinder und Heranwachsende nachhaltig vor gewaltorientierten Spielen wirksam zu schützen.

Häufig wird von Befürwortern derartiger Killerspiele darauf verwiesen, dass der vorhandene deutsche Jugendschutz hervorragend funktioniere, sogar der beste in ganz Europa sei. Sie betonen, dass § 131 StGB die Verbreitung gewaltverherrlichender Medien bereits verbiete. Ein spezielles Verbot sei also völlig überflüssig. Die Realität straft diese Aussage Lügen: In den gängigen Medien-Großmärkten sind massenhaft gewaltverherrlichende Spiele zum Verkauf ausgelegt. Ihre Altersangabe ab 18 Jahre soll sie als Erwachsenenspiel kennzeichnen. Die Absprachen zwischen den verschiedenen Institutionen zum Jugendschutzsystem verhindern, dass ein Spiel noch verboten werden kann. Das Jugendschutzsystem ist mit seinen verschiedenen Institutionen in einer besonderen Weise abgestimmt, dass durch die Kennzeichnung ab 18 ein gesetzliches Verbot verhindert wird. Spiele werden getauscht, kopiert, von Geschwistern geerbt, es ist kinderleicht an Spiele „ab 18“ zu kommen. Darüber hinaus bietet das Internet unzählige Möglichkeiten, gewaltorientierte Spiele zu beziehen. Die aggressive Werbung im Privatfernsehen

und die zahlreichen Game-Zeitschriften mit kriegsverherrlichenden Abbildungen sind für jedes Kind erreichbar.

Guter Rat – falscher Rat

Es gibt eine große Zahl von Büchern, Broschüren und Internetseiten, die Rat und Hilfe bei Problemen und Fragen zu Computerspielen anbieten. Die Konzerne und ihre Kooperationspartner sind natürlich im Internet stark vertreten. Sie empfehlen sich gegenseitig mit positiven Hinweisen und Links. Die Strategien ihrer Argumentation sind nicht immer leicht zu durchschauen, sie wirken z. T. durchaus überzeugend, da sie an vertraute Ratschläge anknüpfen (z.B. „Verständnis für Jugendliche zeigen...“).

Woran erkennen Sie falsche Ratgeber?

An typischen Strategien und Begriffen zur Verharmlosung von gewaltorientierten Computerspielen, wie:

1. „Killerspiele sind eigentlich harmlos...“⁶

- Die Vertreter dieser Positionen verwenden das Wort nur in Anführungsstrichen.
- Sie verwenden stattdessen das Wort „Ballerspiele“ – so, als würde nur herumgeballert und nicht gezielt getötet.
- Sie kämpfen beharrlich gegen ein gesetzliches Verbot. Die verschleierte Formulierung lautet: „Ein Verbot bestimmter Spiele...“

2. Verbote reizen nur

Das würde natürlich genauso für die rote Ampel gelten, Diebstahl, Betrug und sogar für Mord. Seit die Forderung nach konsequenten gesetzlichen Verböten immer deutlicher wird, werden auch die Abwehrstrategien immer massiver.

3. „Kulturgut“ und „Das Leitmedium der Zukunft“

Die Hochstilisierung zum „Kulturgut“ soll ein Verbot von Killerspielen als Verstoß gegen das Grundgesetz anprangern.

4. Jugendschutz

Diese eigentlich sinnvolle pädagogische Forderung wird immer häufiger als Vorwand benutzt, um ein gesetzliches Verbot überflüssig erscheinen zu lassen. Altersangaben auf den Verpackungen täuschen jedoch über die entscheidende Frage hinweg, warum solche menschenrechtswidrigen Produkte massenhaft hergestellt und überall verbreitet werden, vor denen wir unsere Kinder und Jugendlichen schützen müssen.

5. Förderung von Medienkompetenz

Dieser sehr allgemeine Begriff ist längst von der Herstellerindustrie vereinnahmt worden. Fortbildungskurse werden für Eltern und Pädagogen angeboten. Die Ziele sind nach eigenen Angaben, die Qualitäten und Potentiale von Computerspielen deutlich zu machen. Den Eltern wird „Unkenntnis“ unterstellt. Die ablehnende Einstellung vieler Eltern gegen diese Spiele wird als „Vorurteile“ bezeichnet und als „Fortbildungsbedürfnis“ umgedeutet. Zur Medienkompetenz der Spieler gehört nach dieser Logik unter anderem auch die „ästhetische Konvention“: das Töten und Foltern von Menschen soll danach nur ein Feedback über die Leistungen im Spiel darstellen.⁷

6. Rahmungskompetenz

Dieses zweckdienliche Konstrukt wird seit vielen Jahren in Büchern, Zeitschriften, Broschüren und im Internet im Zusammenhang mit Killerspielen verbreitet. Es soll bedeuten, dass erfahrene und begeisterte Spieler („Gamer“ genannt) ganz genau zwischen der virtuellen Welt und der realen Welt unterscheiden und dadurch automatisch die Gewalthandlungen, die sie bei Killerspielen ausüben, keinerlei Einfluss auf ihr Denken, Fühlen

und Handeln haben. Rahmungskompetenz (vgl. 7) dient als Universalresistenz gegen jede lernpsychologische Grundregeln, gegen jede Logik und sogar gegen gesunden Menschenverstand. „Gamer“ kennen diesen Begriff und seine Bedeutung genau. Bei entsprechenden Befragungen („empirischen Studien“) geben sie daher fast einhellig an, eine solche Rahmungskompetenz zu besitzen und durch intensive Nutzung von Killerspielen keinerlei aggressive Gefühle und Verhaltensweisen bei sich selbst zu erkennen. Auf diese Weise entsteht ein perfekter Zirkelschluss, da die Hypothesen der befragenden Wissenschaftler in vollem Umfang bestätigt werden (Siehe hierzu Aussage eines Gamers auf Seite 13).

Die Realität – selbst wenn man sie nur auf die Berichterstattung zu gewaltorientierten Computererspielen bezieht – beweist aber das gegenteilige Ergebnis: Auf jede kritische Berichterstattung und Analyse über die aggressionsfördernde Wirkung von gewaltorientierten Computerspielen folgen aus der „Gamer-Szene“ und ihren Unterstützern nahezu blitzartig und massenhaft hochaggressive Reaktionen – Beleidigungen, Diffamierungen und sogar Bedrohungen, Rechner werden lahm gelegt, Tausende von Unterschriften gesammelt, in „höflichen Fällen“ erfolgen lange Belehrungen mit den gleichen Mustern:

1. Kritische Medien, Personen und Institutionen sind inkompetent und unseriös.
2. Killerspiele machen nicht aggressiv.
3. Das haben seriöse Wirkungsforscher längst bewiesen.

„Medienbildung“ statt „Medienkompetenz“

Der Begriff „Medienkompetenz“ ist inzwischen in der kritischen Fachwelt „verbrannt“: Er gilt als zu eng verknüpft mit dem Bestreben Killerspiele zu legitimieren und ein gesetzliches Verbot zu verhindern. „Medienkompetenz“ in diesem Sinne fordert die genaue Kenntnis von Spieletypen, Geräten und technischen Details. Töten und Gewalt soll

Untersuchungen und Studien zum Zusammenhang von virtueller und realer Gewalt

- Volker Ladenthin und Jessica von Wülfig: Gewalt der Medien. Studien zu Gewalt an Schulen. Empirische Hinweise und bildungstheoretische Konzepte. Ergon Verlag Würzburg, 2007
- Eine Studie der Bochumer Psychologen Rita Steckel und Clemens Trudewind kommt zu dem Ergebnis, dass durch das Spielen unmittelbar die emotionale Sensibilität abnimmt. Wörtlich heißt es: „Langfristig kann diese Herabsetzung der empathischen Reagibilität zu einer emotionalen Abstumpfung führen, die einen wesentlichen Hemmmechanismus für das Aggressionsmotiv schwächt.“
- Eine Studie von Tillmann/Holler-Nowitzki/Holtappels/Meiner und Popp (Schülergewalt als Schulproblem, München 1999) an hessischen Schulen dokumentiert, dass Gewaltmedien vor „Peergroup“, Schule und Familie zur einflussmächtigsten Bedingung für die Häufigkeit der Ausübung physischer Gewalt wurden. Befragt wurden mit einem standardisierten Fragebogen insgesamt 3540 Schülerinnen und Schüler in 167 Klassen.
- Eine Studie von Weiß zur Wirkung des Gewaltmedienkonsums in Baden-Württemberg und Sachsen ergab: Die „Legitimation und Bereitschaft zur Gewaltanwendung hat bei Schülern im Alter von 12 bis 16 Jahren mit der Menge des Medienkonsums und der Häufigkeit des

Konsums medialer Gewaltdarstellung einen substantiellen übergeordneten Bezug.“ (Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern, Göttingen 2000)

- Im Fachbereich Erziehungswissenschaft und Psychologie der Freien Universität Berlin war die Thematik Gegenstand zweier Dissertationen, die sich ebenfalls mit der Wirkung von Gewaltcomputerspielen beschäftigen. In der Abschlussarbeit von Astrid Kirsten mit dem Titel „Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele“ wurden Grundschüler im Längsschnitt befragt. Obwohl es sich dabei um eine Altersgruppe handelt, bei denen brutale Spiele erst sehr zögerlich Einzug halten, „gehörten ´Egoshoooter´ bei 20 Prozent der 142 Grundschüler zu den Lieblingsspielen.“ (S. 106) Zwar ließen sich nach der Studie „keine signifikanten Zusammenhänge zwischen fremdgerichteten aggressiven Verhalten und der Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen belegen“. Dagegen „neigten Kinder, die vermehrt Actionspiele spielten dazu, bei Ärger mit dem Freund körperlich konfrontierende Strategien einzusetzen.“ (S. 132)

Weitere Quellen finden Sie unter anderem unter <http://frontal21.zdf.de/ZDF/download/0,5587,7000133,00.pdf>

(ur)

hierbei als „ästhetische Konvention“ akzeptiert werden. „Medienbildung“ dagegen schließt Herzensbildung mit ein. Grundlage ist die eindeutige Orientierung an den ethischen Konventionen der Menschenrechte. Leitbild und Maßstab ist dabei das Grundgesetz. „Medienbildung“ in diesem Sinne fördert eine mitmenschliche und kooperative Umgangskultur.

Ganzheitliche Bildung: Kopf, Herz und Hand.

Wie bei allen anderen Bildungs- und Erziehungskonzepten in einer demokratischen Gesellschaft ist das Prinzip der ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung von zentraler Bedeutung. Medienbildung umfasst in diesem Sinne kognitive, affektive und pragmatische Ziele und Inhalte.

Medienkonsum und Hirnentwicklung

(Auszug aus einem Aufsatz von Gerald Hüther, Prof. für Neurobiologie, Universität Göttingen und Mannheim/Heidelberg aus „Infobrief Nr. 25, Dezember 2007)

„Stellen Sie sich vor, was es bedeutet, wenn immer mehr Menschen ihr Gehirn nicht mehr in erster Linie dazu einsetzen, um sich in der realen Welt, in lebendigen Beziehungen mit anderen Menschen zurechtzufinden. Was geschieht im und mit dem Gehirn dieser Menschen, die in eine durch elektronische Geräte erschaffene, virtuelle Welt eintauchen und dort einen Großteil ihrer Zeit, also ihres Lebens verbringen? Wer in den Strudel virtueller Welten eintaucht, bekommt ein Gehirn, das zwar für ein virtuelles Leben optimal angepasst ist, mit dem man sich aber im realen Leben nicht mehr zurechtfindet. Der Rest ist einfach: Wer dort angekommen ist, für den ist die Fiktion zur lebendigen Wirklichkeit und das reale Leben zur bloßen Fiktion geworden. Ein solcher Mensch kann in der realen Welt nicht mehr überleben. Natürlich hat die Einführung (solcher) neuen digitalen Technologien einen Einfluss auf unser Gehirn. Wir wissen seit einigen Jahren, dass die Nervenzellverschaltungen in unserem Gehirn sich immer wieder anpassen an die Art und Weise, wie und wofür man sein Gehirn benutzt. Nutzungsabhängige Neuroplastizität nennt man diesen Anpassungsprozess, den man eigentlich mit einem Satz zusammenfassen kann:

So wie man sein Gehirn nutzt, so wird es am Ende auch.

Bei Menschen, die sehr viel mit digitalen Medien arbeiten, entsteht automatisch eine Anpassung auf der Ebene des Sehens, das heißt eine sehr starke visuelle Dominanz... Außerdem entwickelt sich eine ausgeprägte motorisch-visuelle Kopplung, das heißt, man sieht etwas und reagiert sehr schnell mit der Hand darauf. Die Reaktionen laufen viel rascher ab, als das früher mit unseren alten Möglichkeiten der Fall war. Die Bilderfolgen in vielen Computerspielen sind außerordentlich beschleunigt, genauso auch die Handlungssequenzen. Das sind ganz neue Anforderungen an das Gehirn, und an diese Anforderungen passt sich unser zentrales Nervensystem an.

Das hat zwei große Konsequenzen: Zum einen geht uns der Sinnbezug, der Bezug zur realen Welt, zur Wirklichkeit stärker verloren. Wenn man den größten Teil seiner Zeit vor solchen computergenerierten Bilderwelten, vor virtuellen Realitäten verbringt, passt man sich auch zunehmend daran an. Der zweite wichtige Aspekt, den man nicht oft genug betonen kann, ist, dass Menschen, die zuviel Zeit vor den Computern verbrin-

gen, auch den Bezug zu sich selbst verlieren. Sie spüren ihren eigenen Körper nicht mehr richtig, die eigene innere mentale Kraft geht verloren.“

(Bezogen auf Computerspiele, schreibt Hüther): „Eine weitere Konsequenz ist die mangelnde Empfindungsfähigkeit, das bedeutet, sich in andere Menschen einzufühlen, emotionale Befindlichkeiten des Gegenübers zu erkennen und durch angemessene Ausdrucksformen in Gestik oder Mimik in Beziehung zu treten. Um das zu lernen, braucht man reale Menschen, auf die man reagieren kann, die wiederum auf einen selbst reagieren. Wer vorwiegend in Computerwelten lebt und fast alles mittels Computer macht, der wird über kurz oder lang ganz optimal an diese virtuelle Welt angepasst und findet sich dort stetig besser zurecht. Aber er wird dann eben zunehmend Schwierigkeiten haben, sich in der realen Welt wohl und geborgen zu fühlen. Das lässt sich heute schon beobachten. Es gibt Menschen, die sich in der virtuellen Welt eher zuhause fühlen als in der realen Welt.“

ur

Kognitive Ziele und Inhalte, z. B.:

- Wissen,
- Erkenntnis,
- kritisches Durchschauen,
- altersgemäße Informationen über technische und inhaltliche Sachverhalte;

Affektive Ziele und Inhalte, z. B.:

- Auseinandersetzung mit Werten und Normen,
- Entwickeln und Festigen von Empathie,

- Ausprägung des natürlichen Mitgefühls,
- kritische Bewertung gegenüber menschenunwürdigen und verletzenden Einstellungen und Handlungen;

Pragmatische Ziele und Inhalte, z. B.:

- zunehmendes Können im praktischen Umgang mit den Medien,
- wachsendes Beherrschen der technischen Ausstattung,
- Zeitplanung und Strukturieren eines Tagesablaufes im Bezug auf Mediennutzung (z.B. spielen besser nach den Hausaufgaben).

Das Verursacherprinzip muss greifen

Aus meiner Sicht müssen für Schädigungen und negative Folgen, die durch die Nutzung von Killerspielen entstehen können, nach dem Verursacherprinzip diejenigen zur Verantwortung gezogen werden, die für die Herstellung, Verharmlosung und Verbreitung maßgeblich verantwortlich sind. Es erscheint wie ein unglaublicher Zynismus, wenn die Verantwortung für diese brutalen Produkte auf Eltern und pädagogische Fachkräfte abgeschoben wird – wie dies Befürworter von „Ballerspielen“

immer wieder versuchen. Eltern werden einerseits durch massive Werbung und verkaufsfördernde „pädagogische Ratschläge“ zum Kauf von Spielen und teuren Geräten gedrängt, und sie sollen ihre Kinder zudem durch „Rahmungskompetenz“ für diese Brutalität passend machen und gleichzeitig sollen sie dafür sorgen, dass ihre Kinder die Gewaltinhalte der Spiele nicht nachahmen.

Das humanistische Menschenbild und Menschenbildung beziehen sich nicht ausschließlich auf Kinder und Jugendliche. Um diesen Konsens zu erhalten, kann es manchmal notwendig werden, falsche Entwicklungen rechtzeitig zu erkennen, diese offen zu benennen und Handlungsalternativen zu entwickeln.⁸ Wie können Eltern und pädagogische Fachkräfte ihre Kinder vor brutalen Computerspielen schützen?

- Versuchen Sie in den Bereichen, die Ihnen für Ihr Kind wichtig sind, ein gutes Vorbild zu sein.
- Hinterfragen Sie kritisch Argumente, die für gewaltverherrlichende Medien sprechen. Achten Sie dabei auf Ihr eigenes Gefühl und Ihren Menschenverstand. Vertrauen Sie nicht den Altersangaben auf den Spieleverpackungen. Der Jugendschutz reicht hier nicht aus.
- Computerspielen kostet viel Geld und Zeit. Oft wird die Anschaffung von Geräten und Zubehör notwendig. Lassen Sie sich nicht drängen, mehr Geld auszugeben, als es Ihre finanzielle Situation erlaubt.
- Beobachten Sie, wie Ihre Kinder mit Medien umgehen. Dies ist einfacher, wenn ein PC gemeinsam in einem zentralen Raum genutzt wird. Gleiches gilt auch für den TV.
- Zeigen Sie Interesse an dem, was Ihr Kind lernt, erlebt und empfindet.
- Begleiten und unterstützen Sie Ihr Kind beim Einüben in die modernen Medien. Sie bemerken dadurch auch rechtzeitig, wenn Ihr Kind an Internetseiten und Spiele gerät, die Sie für ungeeignet oder sogar für gefährdend halten.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind offen über mögliche Probleme. Machen

Sie Ihrem Kind keine Vorwürfe, es hat diese Inhalte nicht erfunden.

- Ein „gutes Gespräch“ bedeutet: Alle Beteiligten bemühen sich aufrichtig, die Sichtweise der anderen zu verstehen. Dazu gehört
 - sich gegenseitig zuhören,
 - ausreden lassen,
 - Äußerungen nicht abwerten oder lächerlich machen.
- Diese Regeln sollten auch dann gelten, wenn Sie Spiele nicht erlauben können, weil diese z. B. in grober Weise gegen die Menschenwürde verstoßen und Ihren Erziehungszielen entgegenwirken.

Wenn Sie nicht mehr weiterwissen und sich große Sorgen um Ihr Kind machen, können Sie Hilfe und Unterstützung einer Beratungsstelle in Anspruch nehmen.

Auf Seite 12 finden Sie eine Checkliste, die hilft Computerspielen pädagogisch zu beurteilen und sinnvolle Ratschläge von verkaufsfördernden Ratschlägen zu unterscheiden.

Anmerkungen:

- 1 Rainer Fromm: Im virtuellen Stahlgewitter. Jüdische Allgemeine. Nr. 49/04
- 2 „Killerspiele sind Spielprogramme, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen.“ (Quelle: Bundesratdrucksache 2007-0001-0100/ 76-07)
- 3 Grossman, Dave: Stop teaching our kids to kill. New York 1999. Vergl. auch ders. in „Die Zeit“ Nr. 39 v. 23.9.1999: Kinder sind wie Soldaten – man kann sie lehren, Menschen umzubringen.
- 4 Der Massenmarkt liegt vor uns. Süddeutsche Zeitung 23.08.2007
- 5 http://www.bpb.de/themen/PCGNUI,0,0,Transkript:_Welche_Rolle_spielt_die_Wirtschaft.html
- 6 KStA 25.1.07. Interview mit W. Kaminski, Institut zur Förderung von Medienkompetenz.
- 7 Wolfgang Fehr/Jürgen Fritz – Band 13, Spiel- und Lernsoftware, Köln 2003/2004. www.spieleratgeber-nrw.de
- 8 Ein ausführliches Konzept für ganzheitliche Medienbildung ist zurzeit in der Vorbereitung.

Literaturempfehlungen:

- Bergmann, Wolfgang, Hüther, Gerald: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Düsseldorf 2007
- Hänsel, Rudolf: Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann – eine Handreichung für Eltern und Lehrer. Donauwörth 2006.
- Mies, Maria: Infobrief Nr. 29: Wie kommt der Krieg in die Köpfe und in die Herzen. Köln Dez. 2007. Bestelladresse: infobrief-koeln@web.de
- Mößle, Thomas, Kleimann, Matthias, Rehbein, Florian: Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Baden-Baden 2007, Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen
- Ostbomk-Fischer, Elke: Gewaltverhalten bei Jugendlichen. Zum Verhältnis von Ursachen, Prävention und Korrektur. Gesprächspsychotherapie und Personenzentrierte Beratung. Köln 2000 (als Download auf der Homepage von Elke Ostbomk-Fischer, FH Köln)
- Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. München 2006
- Weiß, Rudolf: Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern. Göttingen 2000

Checkliste zur Beurteilung von Computerspielen*

Folgende Fragen helfen Ihnen, ein Computerspiel selbst zu beurteilen:

1. Kommen in dem Spiel Personen oder Wesen vor, die andere entwürdigend behandeln?

- die anderen ihre Rechte nehmen oder sie aus ihrem Zuhause verjagen?
- die anderen ihr Eigentum rauben oder ihr Zuhause zerstören?

2. Werden in dem Spiel Personen oder Wesen

- bedroht und in große Angst versetzt?
- absichtlich Schmerzen zugefügt?
- gefoltert oder mit Folter bedroht?
- Gliedmassen abgehackt?
- stranguliert oder wird ihnen das Genick gebrochen?
- durch Waffen verletzt?
- durch gezielte Kopfschuss getötet oder durch Bomben zerfetzt?

3. Gibt es in dem Spiel noch andere Beispiele von unmenschlichen und grausamen Handlungen? Werden solche Handlungen

- als Erfolg bewertet?
- als Spaß dargestellt?
- mit Anerkennung belohnt?

4. Fehlen in dem Spiel deutliche und realistische Hinweise

- auf das Unrecht der grausamen Taten?
- auf das Leiden der Personen, denen etwas Grausames angetan wird?
- auf Konsequenzen, mit denen die Täter zur Verantwortung gezogen werden?

5. Fehlen in dem Spiel gewaltfreie Lösungsmöglichkeiten?

- Fehlen Anregungen für Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme und soziale Verantwortung?
- Fehlen Beispiele, bei denen das Verhindern von Gewalt als Leistung anerkannt wird?

6. Wäre Ihr Kind bei diesem Computerspiel selbst die Person, die anderen etwas Böses und Grausames antut und damit Erfolg hat?

Wenn Sie mehrere Fragen mit „Ja“ beantworten müssen, dann überlegen Sie genau, was Ihr Kind bei diesem Spiel lernen wird.

* Vgl. Gentile & Anderson (2003) Violent video games: the newest media violence hazard. In DA Gentile (ED) : Media Violence and Children. Praeger, Westport