

Pressestatement der Aktion Jugendschutz

Alles nur Spiel?

Computerspiele – Jungen – Gewalt

Fachtagung am 6. Juli 2004 in Stuttgart-Vaihingen

Das Beziehungsdreieck zwischen Jungen, Computerspielen und Gewalt ist ein Tummelplatz für populistische Interpretationen und eignet sich bestens für simple Erklärungen von Ursache und Wirkung. So werden Computerspiele, insbesondere Ego-Shooter, gern als Verursacher oder Auslöser gewalttätigen Handelns männlicher Jugendlicher ausgemacht. Schnell wird festgestellt, sie könnten zwischen Realität und Virtualität nicht mehr unterscheiden. So werden die Spieler stigmatisiert und müssen sich gegenüber Pädagog/innen und Eltern rechtfertigen. Letztere sind ihrerseits verunsichert und manchmal fast ängstlich im Umgang mit den Spielern.

Um der komplexen Wechselbeziehung zwischen Jungen, Computerspielen und Gewalt gerecht zu werden, um pädagogische Projekte zu initiieren und um Eltern zu beraten ist es notwendig, sich mit folgenden Punkten auseinander zu setzen:

- Medien sind nicht gleich Medien. Ein Computerspiel zu spielen ist ein vollkommen anderes Erlebnis als einen Film anzusehen. Insbesondere weil man selbst aktiv die Figuren steuern und als Handelnder in eine andere Welt eintauchen kann. Wie sich dies langfristig auf Spieler auswirkt ist – im Gegensatz zur Filmrezeption – noch wenig erforscht.
- Schnelle und eindeutige Antworten auf die Frage nach „schädlichen“ Wirkungen der Spiele können nicht gegeben werden. Medien können Vorbilder für individuelles Handeln sein, allein verursachend sind sie nicht. Denn sonst hätten wir täglich eine weitaus größere Zahl von Gewalttaten.
- Warum favorisieren gerade Jungen und Männer Ego-Shooter, Kriegs- und Strategiespiele? Was reizt sie daran, was suchen und finden sie beim Spiel? Spielen sie, um ihr Können zu beweisen, als Ausgleich zum „grauen Alltag“ oder um sich abzulenken? Die Suche nach Antworten kann Erkenntnisse bringen für die pädagogische Arbeit und die Auseinandersetzung mit Jungen.
- Das Aufwachsen von Jungen in unserer Gesellschaft ist schwieriger geworden. Insbesondere männliche Körperlichkeit und deren Erprobung wird oft als abweichendes und bedrohliches Verhalten erlebt und dementsprechend sanktioniert. Im Computerspiel ist das anders.
- Woran können wir erkennen, ob das Computerspielen den Einzelnen in seiner sozialen Integration gefährdet oder nicht? Dafür gibt es Anhaltspunkte. Diese müssen wahrgenommen werden und es müssen Hilfen angeboten werden.
- In der Pädagogik sind Konzepte zu entwickeln, die das Medium Computerspiel bewusst einbeziehen. Dazu ist es unerlässlich, den Kontakt mit den Spielern zu suchen, um ihre Faszination und Begeisterung zu verstehen. Eigene Bedenken und kritische Fragen müssen dabei nicht aufgegeben werden. Diese können von Jungen jedoch nur aufgenommen werden, wenn sie sich nicht grundsätzlich als „böse Computerspieler“ abgewertet fühlen.
- Diese Beziehungsarbeit zu leisten ist insbesondere in der professionellen Pädagogik eine Aufgabe der Männer. Sie müssen diese Auseinandersetzung mit den männlichen Jugendlichen suchen und anbieten, denn Jungen brauchen im realen Leben alternative männliche Vorbilder, um sich nicht allein an den medial Vermittelten zu orientieren. In den Angeboten müssen mehr als bisher körperbezogene Elemente einbezogen werden.
- In der öffentlichen Diskussion des Themas ist eine Differenzierung dringend geboten. Hier ist die Verantwortung der Medien gefragt, populistische Meinungsmache zu vermeiden.

Elisabeth Gropper

Geschäftsführerin der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg