

Alles nur Spiel?

Thesepapier zur Pressekonferenz am Fachtag „Computerspiele – Jungen – Gewalt“

Jungen könnten Video- und Computerspiele sinnvoll für ihre Entwicklung nutzen. Doch selten tun sie dies. Dass Jungen die Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten nicht produktiv verarbeiten, liegt weniger an ihrer Lernunlust als vielmehr an der Vernachlässigung durch ihre erwachsenen Begleiter/innen: Eltern sind zu beschäftigt, um die Nöte und Wünsche ihrer Söhne wahrzunehmen. Väter sind kaum anwesend, Mütter fühlen sich oftmals nicht nur in der Medienerziehung überfordert. Viele Pädagog/innen zeigen sich technikfeindlich oder überarbeitet. Ein gutes Terrain für alte, neue Heldengeschichten der Jungen.

Computer- und Konsolenspiele bieten Jungen eine Fluchtmöglichkeit aus realen Überforderungen. Konflikte werden umgangen, zwischenmenschlicher Kontakt wird auch in Netzwerken vermieden, Langeweile wird überwunden. Und die Szenarien bieten einen Parcours zum Einüben von männlichem Macht- und Gewalthandeln: Überlegenheit lässt töten und Ängstlichkeit verlieren. Dadurch gewinnen Jungen spielerisch an Männlichkeit.

Auf der anderen Seite werden im Spiel große Teile der Intelligenz trainiert und ausgebaut. Frustrationstoleranz und Selbstbewusstsein werden erarbeitet und gefestigt, je mehr Junge kompetent spielt. Mithilfe gezielter Lernspiele können Jungen sogar zur sozialen Verantwortung erzogen werden. Im Umfeld einer gezielten Jungenarbeit werden einengende Selbstbilder kreativ erweitert. Überaktive Aggressivität wandelt sich zu produktiver Anteilnahme.

3 Zentrale Thesen:

1. Werden Jungen angemessen auf ihrem Wege zum Erwachsensein begleitet, dann schwindet der quantitative Medienkonsum auf ein „gesundes“ Maß. Werden sie darüber hinaus sogar pädagogisch unterstützt, dann wird das Computerspiel zur sinnvollen Lernergänzung in ihrem Alltag.
2. Je sicherer sich ein Junge beispielsweise durch ausreichende Bildungschancen und Begleitung im sozialen Nahraum fühlt, desto geringer ist auch die Wahrscheinlichkeit von Gewalthandeln.
3. Einengende und möglicherweise gewaltbereite Einstellungen können vermindert bis beseitigt werden, wenn es uns gelingt, die jeweilig angebotene Ideologie von Männlichkeit gemeinsam mit den Jungen als zerstörerisch zu entlarven. Jungen können auch jenseits des Kampfes Spaß erleben!

Hannover, den 30.06.2004

Olaf Jantz, Dipl.-Päd., Medienpädagogin und Jungenarbeiter bei MEDIUM e.V. Hannover-Göttingen

Titel des Vortrags: Faszination Kontrolle: Jungen zwischen Macht und Ohnmacht