

## **Alles nur Spiel?**

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

„Sex and Crime“, Action und Gewalt sind als spannungssteigernde Elemente Bestandteil medialer Erzählungen, seit es Medien gibt. Ebenso alt ist der Streit um die „Auswirkungen“ gewalthaltiger Medienangebote. In jüngster Zeit fokussiert sich die Diskussion um die Mitschuld der Medien immer stärker auf das relativ junge Medium der Computerspiele:

- Die Vorstellung, dass Computerspiele Ursache oder Auslöser für reales Gewalthandeln seien, ist wissenschaftlich nicht haltbar. Die Ursachen für gewalttätiges Verhalten sind komplex und liegen in der Person, im sozialen Umfeld und der aktuellen Lebenssituation der Täter verborgen. Computerspiele und andere Medienangebote können hier allenfalls – als ein Faktor unter vielen – problemverstärkend wirken.
- Wer die medialen Vorlieben der Heranwachsenden willkürlich auf den Gewaltaspekt verkürzt, missachtet die Lern-, Experimentier- und Spielräume, die Jugendliche in den virtuellen Welten suchen und finden. Diese Räume nehmen in unserer immer stärker reglementierten und kommerzialisierten Welt eine zunehmend wichtige Rolle im Prozess des Heranwachsens ein.
- Kriegerische Auseinandersetzungen und „Kampf gegen den Terror“, kulturelle Differenzen und soziale Ungleichheiten: Gewalt und ihre Ursachen sind in unserem Zusammenleben allgegenwärtig. Wer sich über die Gewalt in Computerspielen empört, sollte mindestens ebenso besorgt sein über die – weniger spektakulären – Formen von psychischer und struktureller Gewalt in unserer Gesellschaft. Während wir diese „sauberen“ Formen von Gewalt klaglos zu akzeptieren scheinen, holt uns das verdrängte, hässliche Gesicht der Gewalt tagtäglich auf unseren Fernseh- und Computermonitoren wieder ein.

Computerspiele sind ein junges Medium, das durch seine spezifischen Qualitäten neue Chancen und Risiken in der Mediennutzung birgt. Wer ein wirkliches Interesse an Heranwachsenden und ihrem Medienumgang hat, der sollte den Jugendlichen und ihren medialen Vorlieben unvoreingenommen und dialogbereit begegnen. Darüber hinaus bedürfen Medienpädagogik und Medienwirkungsforschung der Förderung, um ein wissenschaftliches Verständnis der Lern- und Risikopotenziale des Mediums auf empirischer Grundlage entwickeln zu können. Nur so kann Jugendlichen ein selbstbestimmter und kritischer Umgang mit Medien, also letztlich Medienkompetenz, vermittelt werden.

München, 30.06.2004

**Andreas Kirchhoff**, Dipl. Soz.-Päd., Medienpädagoge

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Titel des Hauptvortrags: Wo die wilden Kerle wohnen – Zur Rolle gewaltorientierter Medienunterhaltung in unserer Gesellschaft