

Sozialabbau

Kindheitskiller auf dem Gabentisch

Von Hintergrund.de | Veröffentlicht am 06.12.2008 um 9:09 in: [Sozialabbau](#)

Politik und Industrie im Taumel der Kriegsspiele.

Von SABINE SCHIFFER, 6. Dezember 2008:

Eltern und Pädagogen müssen heute ganz schön fit sein – auch am PC –, um nicht den Einflüsterungen der (Computer-)Industrie zu erliegen. Wirtschaft und Politik sind eine unheilige Allianz zur Propagierung von virtuellen Spielen eingegangen, die Kindern massiven Schaden zufügen. Die Weihnachtskampagne wirbt mit den üblichen Slogans von „Bildungschancen“ und „gemeinsamem Familienvergnügen“. Bewiesen ist nur das Gegenteil: Bildschirmmedien reduzieren die Erfahrungswelt der Kinder, fördern Vereinzelung und erschweren den Erwerb von Kompetenzen wie Sprechen, Lesen und Schreiben.

Das schnelle Belohnen der PC-Spieler reduziert die Frustrationstoleranz, die man für ein erfolgreiches Lernen benötigt. Die Verfügbarkeit von Computern zu Hause und deren intensive



Nutzung in der Schule gehen nicht mit besseren, sondern mit schlechteren Schülerleistungen in den PISA-Basiskompetenzen einher. So eine Studie des Ifo-Instituts 2005. Sie verringern die Chance auf eine Gymnasial-Empfehlung und fördern aggressives Verhalten^[i] sowie Vergesslichkeit.^[ii] Die US-Federal Trade Commission hatte bereits im Jahre 2000 auf die aggressiven Werbemethoden der Unterhaltungsindustrie hingewiesen.

Ziel ist es, Eltern und Pädagogen zu täuschen und den Verkauf von Medienprodukten zu fördern: etwa harmlose Spiele wie Sims und FIFA oder Gewaltspiele wie World of Warcraft (online) und Call of Duty, eine Verherrlichung des Krieges. Nintendo ist vor allem für Einstiegsprogramme wie zum Beispiel die Mario-Serie für Gameboys zuständig. Vor allem die Rennspiele trainieren früh das Gewinnen auf Kosten anderer, die Shooter und Strategiespiele konstruieren ums

Töten herum eine Verteidigungssituation zur Beruhigung der Eltern und zur Freude des Verteidigungsministers. Microsoft als marktführender Hardwarelieferant ist gleichzeitig auch Sponsor des Bundesfamilienministeriums. Das Unternehmen initiiert Kampagnen wie „Schulen ans Netz“, die für die Computerisierung der Schulen und eine nachhaltige Markenbindung sorgen, oder wirbt erfolgreich mit vermeintlichen Bildungsangeboten wie etwa „Schlaumäuse“, einem Computerprogramm, das angeblich die Sprachkompetenz der Kleinsten bereits im Kindergarten fördern soll. Ministerin von der Leyen ist die Schirmherrin des „Schlaumäuse“-Programms. Wissenschaftlich bewiesen ist das Gegenteil, nämlich dass die Sprachkompetenz der Erstklässler kontinuierlich sinkt. Die enge Kooperation des Monopolisten mit dem Familienministerium ist aber nicht die einzige Verquickung der Branche mit politischen Entscheidungen.

Lobbyarbeit auf höchstem Niveau und mit Schützenhilfe aus Universitäten

Wenn man den Geldflüssen von Unternehmen wie Microsoft, Nintendo und Electronic Arts folgt, die im Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware (BIU) vertreten sind, wird vieles klar. Der BIU fährt eine ausgeklügelte PR-Strategie: Selbstfinanzierte Studien, geförderte „Wissenschaftler“, Wettbewerbe und Preise, gute Pressearbeit gekoppelt mit Lobbying auf Regierungsebene und im Bundestag.

Die Bundestagsabgeordneten Dorothee Bär (CSU) und Jörg Tauss (SPD) haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Interessen des BIU im Parlament zu vertreten – etwa 2007 mit der Initiative „Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken“, bei der es vor allem um Wirtschaftsförderung geht. „Jugendschutz“ und „Medienkompetenz“ fungieren nur mehr als Feigenblatt.

Dorothee Bär „engagiert“ sich nicht nur „in der Diskussion über den Umgang mit Computerspielen“, wie sie auf Ihrer Bundestags-Homepage beteuert. Sie ist darüber hinaus stellvertretendes Mitglied im Rundfunkrat der Deutschen Welle und Mitglied im Kuratorium der Bundeszentrale für politische Bildung.^[iii] Ihren tatsächlichen Umgang mit den Risiken von Computerspielen macht ein Expertenhearing deutlich. Vor der Presse erklärte Bär im Anschluss an eine Tagung im Mai 2007, es gäbe keinen wissenschaftlichen Beleg für den Zusammenhang zwischen dem Spielen am Computer und Gewaltbereitschaft. Und dass, nachdem genau dieser Zusammenhang von den Sachverständigen ausführlich dargestellt worden war. Einer der Wissenschaftler, Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Direktor am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen, führte dazu detailliert aus: *„Ausgangspunkt sind ... die Befunde aus unserer Schülerbefragung 2005, wonach jeder zweite Junge im Alter von 10 Jahren über Erfahrungen mit Spielen verfügt, die ab 16 oder 18 eingestuft sind... Schon das zeigt, dass wirklich Anlass zum Handeln besteht. ...*

Der Hersteller von „Der Pate“, Electronic Arts, hat zu dem Spiel ein Lösungsbuch herausgegeben, in dem Sie auf Seite 195 folgenden Hinweis finden: ‚Einen Gegner besonders unterhaltsam und blutig zu erledigen bringt Dir einen Respektbonus ein.‘ In konkreten Mordplänen regt das Spiel an: „Beim ‚Mordauftrag 8‘ soll Oscar Zavarelle getötet werden. Es heißt dazu: ‚Ich will, dass Oscar Zaverelle leidet. Ich habe meine Gründe dafür. Töte ihn nicht gleich, sondern lass ihn langsam ausbluten. Wie ein Schwein... Die Vorgabe ist, Oscar ins Knie zu schießen, dann in die Schulter und zuletzt ins Kinn. Befolge diesen Plan, um einen zusätzlichen ‚Respekt-Bonus‘ zu erhalten.‘ Unsere Überprüfung von 72 gewaltorientierten Computerspielen hat eines klar aufgezeigt. ‚Der Pate‘ ist kein Einzelfall. Die USK (Unterhaltungs-Software-Selbstkontrolle) hat viele Spiele mit entsprechender Brutalität für den Markt frei gegeben. Dies ist für uns nicht akzeptabel. Sowohl empirische Befunde der Medienwirkungsforschung wie auch die Grundwerte unserer Gesellschaft sprechen dafür, solche Spiele zu

indizieren oder gar strafrechtlich zu verbieten.“^[iv] Frau Bär sieht keinen Handlungsbedarf. In seinem Resümee belegt Christian Pfeiffer eindeutig den Zusammenhang von intensiver Nutzung gewalthaltiger Computerspiele, schlechten schulischen Leistungen sowie einer erhöhten Gewaltbereitschaft.

SPD-Mann Tauss aus dem Wahlkreis Karlsruhe-Land ist seit dem Jahr 2000 Sprecher der Arbeitsgruppe Bildung und Forschung sowie seit sechs Jahren Obmann seiner Fraktion im Unterausschuss Neue Medien. Ein Fachmann? Als Autor betätigt sich Tauss bei der Zeitschrift *Politik und Kultur*^[v], einer Publikation des Deutschen Kulturrates^[vi], die sich wissenschaftlich gibt und der Erforschung von PC-Spielen jenseits des Aspekts von Gewalt widmet. Unter dem Titel „Computerspiele – Bedeutendes Kultur- und Wirtschaftsgut“ erklärt er die virtuellen Kampfspiele als zu schützenden Wert, dem bedauerlicherweise „noch notwendige öffentliche Anerkennung fehle“.^[vii]

Die boomende Games-Industrie in Deutschland hat für diese Anerkennung lange gekämpft – mit entsprechenden „Gutachten“ und üblen Tricks. Dafür bekam sie im Sommer 2008 die hohen Weihen des Deutschen Kulturrats. Der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E wurde als Mitglied in die Sektion Film und Audiovisuelle Medien aufgenommen. Für Olaf Zimmermann, den Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, eine klare Sache: „Kunst und Spiele sind keine getrennten Welten. Computerspiele sind ein Kulturgut. Sie müssen als solches behandelt werden und verdienen eine öffentliche Förderung.“^[viii]

So ist auch die Ausrichtung der Bundeszentrale für politische Bildung in diesem Bereich nicht verwunderlich. Im Rahmen ihrer selbsterklärten Aufgabe, das demokratische Bewusstsein zu festigen, gibt sie medienpädagogische Leitlinien heraus und suggeriert eine offene wissenschaftliche Diskussion, wohinter sich jedoch wiederum die Industrie verbirgt: Einschlägig bekannt für seine besonders positive Bewertung von Computerspielen ist der promovierte Spielforscher Christoph Klimmt, Dozent an der Hochschule für Musik und Theater in Hannover und Beiratsmitglied des eJournals *GameScience* sowie ebenfalls Autor von *Politik und Kultur*. Bei der Bundeszentrale darf er in einem Artikel behaupten: „Spiele machen Freude – und das ist wichtig so“.^[ix] Er selbst spielt gerne "Battlefield 2" – ein Netzwerk-Shooter-Game, bei dem ein Krieg im Nahen und fernen Osten unter Beteiligung der USA und der Europäischen Union für reichlich Opfer durch den Einsatz besten militärischen Equipments sorgt.^[x]

Neben anderen „Wissenschaftlern“ ist Dr. Jörg Müller-Lietzkow Mitherausgeber der *Politik und Kultur*. Er ist aber auch gern gesehener Gast bei der Fachtagung *Clash of Realities* der FH Köln, die wiederum von Electronic Arts ermöglicht wird.

Einer der Haupttreffpunkte für die Computerspiele-Industrie ist die „GamesConvention“ in Leipzig. Als ideeller Träger fungiert bis Ende 2008 der Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware, ab 2009 wird der BIU jedoch seine eigene Messe unter dem Namen GAMESSCom in Köln ausrichten, da wo auch Electronic Arts und das Spielraum-Institut beheimatet sind. Nicht nur ist auf der „GamesConvention“ regelmäßig die Bundeszentrale für politische Bildung oder das Spielraum-Institut vertreten, die Messe soll auch dazu dienen, Kinder und Jugendliche an die virtuelle Welt heran zu führen. So verfügt die Messe über einen Bereich namens „GC Family“. Aufgeteilt in die Sparten „Kinder- und Familienspiele“, „Lernen & Wissen“ sowie „Medienkompetenz“ präsentieren sich hier Anbieter aus der Industrie mit ihren Produkten, um – laut eigener Aussage – in direkten Kontakt mit der „Kernzielgruppe“ zu kommen, den Kindern.

Das Spielraum-Institut der FH-Köln mit seinen Professoren Winfred Kaminski und Jürgen Fritz ist schon öfters in die Schlagzeilen geraten.

Zu offensichtlich liefern sie die gewünschten Ergebnisse ihrer Förderer. Sie gehen so weit, „Medienkompetenz“ von Eltern schulen zu wollen. Allerdings meinen sie damit nur, diese zum PC-Spielen zu animieren. Da Kaminski des Plagiats überführt wurde[xi], musste die Bundeszentrale für Politische Bildung sein Buch aus dem Programm nehmen.

Müller-Lietzows Artikel verharmlosen Gewalt in PC-Tötungstrainern und wollen den Fokus auf die „positiven Aspekte“ lenken, nämlich die Tatsache – so der „Medienexperte“ – dass sie strategisches Denken und mathematisches Verständnis fördern.[xii] Möglichst soll verschleiert werden, dass diese Trainer von Militärs entwickelt wurden, um die Tötungshemmung und das Mitgefühl zu reduzieren.[xiii] Und in der Tat: Man lernt (nur) das, was man übt!

Kindheitskiller stehlen Lebens- und Lernzeit

In Deutschland sind inzwischen um die 700.000 Kinder und Jugendliche onlinespiel- bzw. mediensüchtig. Insgesamt liegt die Zahl der Betroffenen in Deutschland bei ca. 1,5 bis 2 Millionen, Tendenz steigend. Besonders die Strategiespiele in Web-Communities haben stark suchtfördernden Charakter. Wer Pause macht oder ein online-Date verpasst, gerät ins Hintertreffen. Suchtgefährdung bekämpft man durch die Festigung des Selbstwertgefühls – und das geht nur zwischenmenschlich. Das Konzept der „frühen Hinführung“ – wie es bei Alkohol auch nicht funktionieren würde – dient nur der Industrie und nicht den Betroffenen.[xiv]

Eine Vielzahl „aufklärerischer“ Angebote für Eltern im Internet warten mit dem gleichen Impetus des „frühen und selbstverständlichen Nutzungsbeginns“ auf. Der Hinweis, dass Kinder Computer vielleicht gar nicht als Spielgerät kennen lernen sollten und dass es in den Phasen der Hirnentwicklung bis zum Alter von 12 Jahren geboten ist, den Kindern andere Aktivitäten zu ermöglichen, fehlt hier völlig. Die beschworenen Effekte sogenannter Lernspiele, die sich oft als Einstiegsdroge entpuppen, sind gar nicht bewiesen. Skepsis ist geboten bei Beratern, die Kinder „so früh wie möglich“ an virtuelle Welten heranzuführen wollen und Computerclubs für Sechs- bis Zwölfjährige anbieten, wie etwa das *SIN-Studio im Netz*.^[xv] Gefördert wird nur der Konsum, sonst nichts. So verwundert es schon nicht mehr, dass die renommierte – und vom Bundesfamilienministerium getragene – Seite schau-hin.info von *Arcor*, *TV-Spielfilm* und den öffentlich-rechtlichen Sendern gefördert wird.

Das Sponsoring von AOL und CompuServe für die Deutsche Gesellschaft für Medienwirkungsforschung passt auch ins Bild, denn diese hat die Aufgabe, längst bewiesene Wirkungen vor allem von Gewaltspielen zu relativieren. Wer behauptet, es lägen nicht genügend Langzeitstudien vor, um die negativen Folgen der (interaktiven) elektronischen Medien im Kindsalltag zu belegen, dem sei geraten, die sich widersprechenden Studien auf ihre Unabhängigkeit hin zu prüfen.

In der Logik der Wirtschaftsförderung verbleibend darf Microsofts Deutschland-Manager, Achim Berg, in der *FAZ* unbelegt behaupten, dass die Computerisierung die Bildungsschere reduzieren würde^[xvi]. Nachweislich geht die Schere dadurch weiter auf, wie das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen in einer breit angelegten Studie enthüllte – und nicht zuletzt die Schere zwischen Jungen und Mädchen, die deutlich weniger Zeit vor dem PC und in virtuellen Spielszenarien verbringen. Insgesamt tendieren besonders Jungen zum Konsum der besonders schädlichen Angebote und nicht nur bildungsfernere Familien sitzen den Einflüsterungen der Industrie auf. Sie drohen zu den Bildungsverlierern zu werden.

Vertrauen ist nur gut, wenn man weiß, wer kontrolliert

Wer auf Selbstkontrollmechanismen setzt, sieht sich getäuscht. Die Unterhaltungs-Software-Selbstkontrolle (USK) ist ein Feigenblatt und stuft regelmäßig Produkte zu niedrig ein. Neben den Herstellern sitzt

in dem Entscheidungsgremium auch Jürgen Fritz, Professor für Spielpädagogik, der umstrittenen bzw. gewalthaltigen und suchtgefährdenden Softwareangeboten noch eine positive Seite abgewinnen will. Er betont, dass Lerneffekte wie Schnelligkeit und Kombinationsfähigkeit nicht zu unterschätzen seien. Die USK arbeitet zwar nicht evaluiert, hat aber Gewicht. Denn mit einer Alterseinstufung für PC-Spiele auf 18 Jahre wird die Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und damit das Verbot eines „Spiels“ verhindert.

Eltern kleiner Kinder seien also gewarnt: Sie verpassen eher Bildungschancen, wenn sie zu früh elektronische Medienangebote einführen. Die Eltern größerer Kinder könnten wenigstens als Grundbedingung beim Kauf zum Fest der Liebe darauf achten, dass sie nicht Dinge verschenken, bei denen man nur auf Kosten anderer gewinnen kann. Wer aber die Medienerziehung der Jugendlichen konstruktiv angehen will, der verschenke einen Kurs fürs 10-Finger-Schreiben, übertrage einem Jugendlichen die Pflege des Familienbilderarchivs oder lehre sie mindestens das kritische Recherchieren. Davon könnten der Journalismus und unsere demokratische Kultur nur profitieren.

Die Autorin:

Dr. Sabine Schiffer ist Medienwissenschaftlerin und Leiterin des Instituts für Medienverantwortung in Erlangen.

<http://www.medienverantwortung.de/>

Quellen und Anmerkungen:

[i] s. neueste Ergebnisse der Fachtagung „Computerspiele und Gewalt“ in München vom 20.11.2008

[ii] Christiakis u.a. (2004): „Early television exposure and subsequent attentional problems in children.“ In: Pediatrics, 113(4): 708-713.
Pfeiffer u.a. (2006): „Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen“ In: Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe 3/2006 (s. www.kfn.de); Robinson u.a. (2001). „Effects of Reducing Children’s Television and Video Game Use on Aggressive Behavior.“ in: Arch Pediatr Adolesc Med., 155: 17 – 23. (sog. Stanford-Studie); Anderson, Craig (2006): Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Oxford Univ-Press; Hüther u.a. (2007): Computersüchtig – Kinder im Smog moderner Medien, Padmos-Verlag; Spitzer (2005): Vorsicht Bildschirm! München, ders: (2005): „Computer in der Schule?“ In: Nervenheilkunde 5/2005: 355-358; Grossman/DeGaetano (2002): Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Stuttgart.

[iii] http://www.bundestag.de/mdb/bio/B/baer_do0.html

[iv] <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/offenerbrief052007.pdf>

[v] http://www.kulturrat.de/puk_liste.php?detail=57&rubrik=puk

[vi] <http://www.kulturrat.de/>

[vii] http://www.tauss.de/index.php?mod=content&menu=1002&page_id=5363&level=1

[viii] http://www.hr-online.de/website/rubriken/kultur/index.jsp?rubrik=5982&key=standard_document_35022726

[ix] http://www.bpb.de/themen/6Y8B15,0,Spiele_machen_Freude_%96_und_das_ist_wichtig_so.html

[x] http://www.bpb.de/themen/SGJ2ZO,0,Die_Spielsaison_ist_er%F6ffnet.html

[xi] <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/Textvergleich-Synopse.pdf>

[xii] [http://www.pcwelt.de/start/gaming_fun/archiv/136814/medienexperte fordert ende der gewaltdiskussion um computerspielen/](http://www.pcwelt.de/start/gaming_fun/archiv/136814/medienexperte_fordert_ende_der_gewaltdiskussion_um_computerspielen/)

[xiii] Nicht zufällig tourt der Bundeswehrbus auf der Suche nach jungem Kanonenfutter mit einem reichhaltigen Angebot solcher Spiele an Bord durch das Land.

[xiv] Kompetente Beratung liefern unabhängige Seiten wie www.rollenspielsucht.de oder www.aktiv-gegen-mediensucht.de .

[xv] <http://www.sin-net.de/>

[xvi] Berg, Achim 26.10.2008 "Mit dem PC kommt die Gerechtigkeit" Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung

Drucken

 Drucken

Teilen

 Tweet  Auf Facebook  Auf Google+  Pin It  Auf LinkedIn  Per WhatsApp  Per E-Mail

Schlagworte

Bisher sind keine Tags für diesen Beitrag gesetzt.

Hintergrund

Sie sind hier: [Startseite](#) › [Soziales Sozialabbau](#) › [Kindheitskiller auf dem Gabentisch](#)



Impressum • Disclaimer

Mehr erfahren: [Über uns](#)

Verlag: [Das Heft](#) • [Abo bestellen](#)

[Startseite](#) • [Impressum](#) • [Disclaimer](#) • [Kontakt](#)

[Spenden](#) • [Links](#)

© Copyright Hintergrund.de, 2015 - 2017