



Sabine Schiffer

Medienmythen

Mobilmachung in den Kinderzimmern

Killerspiele – alles ganz harmlos: Nicht nur, dass negative Nebenwirkungen angeblich nicht nachgewiesen werden können, nein, die Spiele sollen sogar gesellschaftlich wertvoll sein, weil sie zum Abbau von Aggressionen dienen und Gewalt nur im Verteidigungsfall zulassen... So die Befürworter. Sabine Schiffer zeigt, wie gefährlich solche Verharmlosungen sind.

TIEFER GEBLICKT

Periodisch und nach Ereignissen wie in Erfurt und Emsdetten kommt die Frage nach der Rolle negativer Medienerfahrungen auf, zumal die Täter jedes Mal mit bestimmten Computer-„Spielen“ und Gewaltvideos Kontakt hatten und auch manche der Bluttaten auf entsprechende Vorbilder hinweisen. Reflexartig sind dann Reaktionen in einem Spektrum von „ein Zusammenhang ist nicht bewiesen“ bis „da können wir eh nichts machen“ zu hören – als wäre das Medienangebot nicht von Menschen gemacht, sondern ein Naturereignis.

So führen die bereits in dieser Serie erwähnten „Bildungsinitiativen“ von Microsoft & Co., die eine möglichst frühe technische Medieneinführung als Non-Plus-Ultra moderner Bildungsprogramme präsentieren, vor allem bei Jungen meist sehr schnell zum Ballerspiel. Diesen Zusammenhang möchten die wenigsten zugeben, und er erschließt sich für viele Pädagogen auch nicht direkt. Denn nur die Beobachtung über Jahre hinweg erlaubt es, Schlüsse über die Auswirkungen von frühen Einflüssen auf die Kinder zu ziehen. Hier liegt die Tücke im System: Viele Forscher in Studien und Erziehende in Einrichtungen erleben Kinder nur über einen kurzen Zeitraum und verlieren sie dann aus den Augen. Sie können also nicht mehr feststellen, was aus dem Kind in den folgenden zehn Jahren seiner schulischen Laufbahn wird. Sie ziehen vielfach ihre Schlüsse aus dem Segment ihrer Erfahrung, und da kann es durchaus sein, dass Kinder etwa durch das Malen am PC mehr Selbstvertrauen erwerben, weil ihnen das Malen mit Stiften vielleicht

nicht so gut gelingt. Insgesamt nehmen ja die körperlichen wie sprachlichen Leistungen unserer Kinder ab; dass hierfür neben der Verschlechterung der Umweltbedingungen gerade zu früher technischer Medienkonsum verantwortlich ist, erschließt sich aber erst, wenn man die Ergebnisse von Langzeitstudien heranzieht. Und die sprechen eine deutliche Sprache.

Neben den genannten Defiziten wird vor allem das Abrutschen in einen exzessiven Medienkonsum beobachtet, der sehr oft in Form von Chat-Aktivitäten oder eben in Form von Schießübungen zu finden ist. Dabei ballern die betroffenen Kids nicht etwa, um einem anderen zu schaden. Nein, die Software ist so angelegt, dass jeweils eine Angriffssituation beschworen wird, in der man sich „verteidigen“ muss, und das ist ja legitim, ganz gemäß moderner Kriegspropaganda und entsprechend dem altbewährten Mythos vom gerechten Krieg. Erinnern wir uns an die Schauermärchen zur Einstimmung auf den Irakkrieg 1991 und 2003 und die Strategien zur Dämonisierung bestimmter „Menschenfeinde“, dann wird hier ein wichtiger Zusammenhang deutlich.

Dies ist jedoch nicht die einzige Verbindung der Tötungstrainer à la *Counter Strike* und *Warcraft* zur realen (Kriegs-)Welt, auch die Vorstellung, dass nur Gewalt eine Lösung sei, liegt hier vor. Und hält man sich vor Augen, dass diese Spiele einst als Trainingsprogramme konzipiert wurden, um die Tötungshemmung bei angehenden Soldaten zu reduzieren, dann erkennt man die Programme als integralen Bestandteil der Erziehung zum künf-

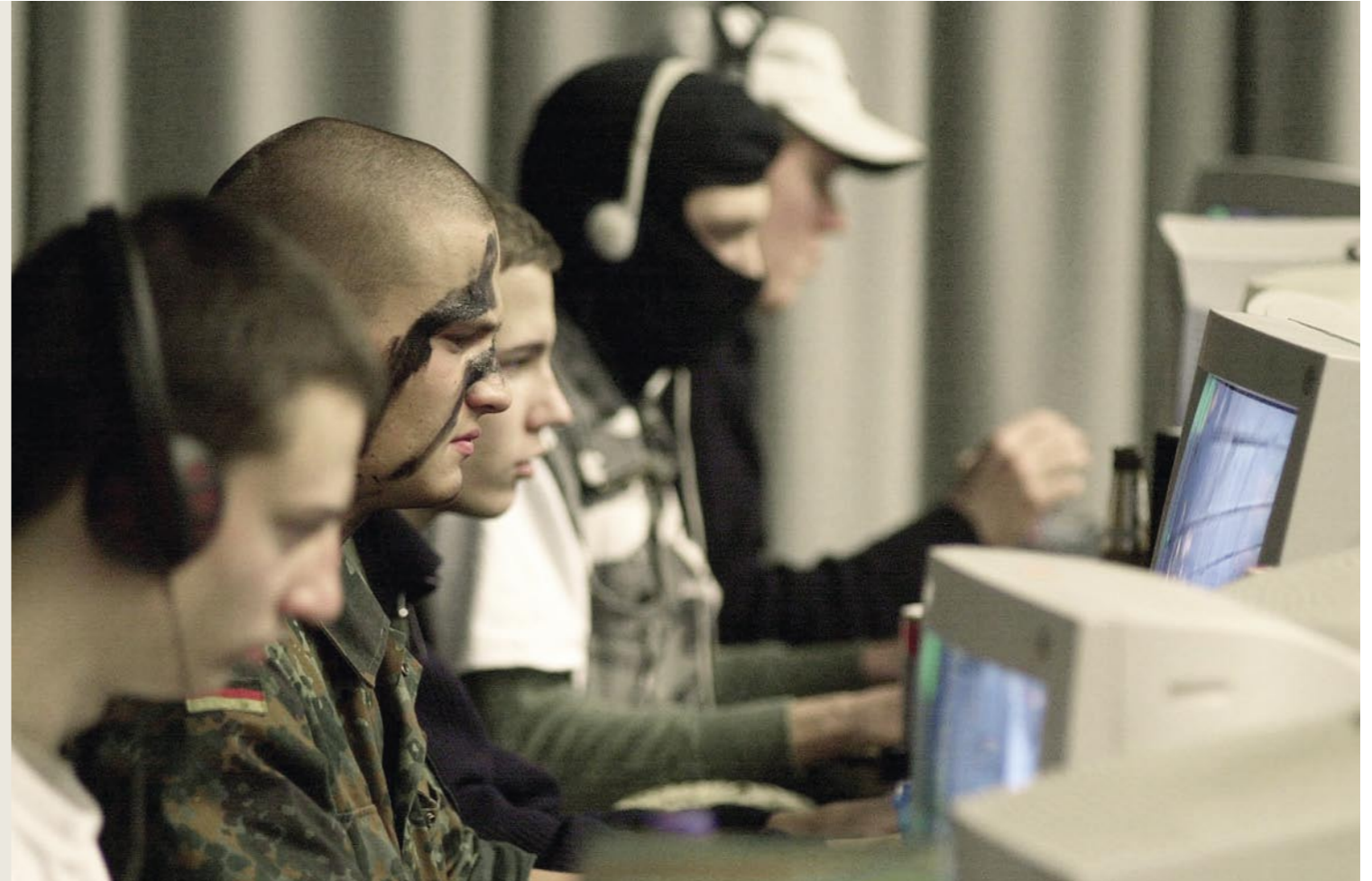


FOTO: DPA

tigen Soldaten, die sich angesichts von Bundeswehr-Weißbuch, EU-Verfassungsentwurf und Nato-Doktrin immer mehr durchsetzt. Military ist in.

Damit sind derlei „Killerspiele“ (ein beschönigender Begriff, da Töten niemals ein Spiel ist) fälschliche Tröster für fernsehgeschädigte Passivsportler. Während man beim TV einfach konsumiert, kann man hier aktiv die Rolle des Aggressors einüben, und wenn man den positiven Effekt von Lernsoftware und Geschicklichkeitsspielen lobt, kann man schlecht den negativen Lerneffekt bei diesen Produkten leugnen. Es sollte uns also nicht beruhigen, wenn unsere Kinder zum Beispiel weniger den Gefahren des Straßenverkehrs ausgesetzt sind, weil sie zu Hause oder im Internetcafé das Töten üben.

Natürlich bieten auch Bücher die Möglichkeit, sich der realen Welt zu entziehen, aber doch mit wesentlich mehr Distanz zu eben dieser. Betroffene der „Spiele“-Sucht berichten, wie sie reale Personen, die den Bildschirmfiguren ähnelten, zu hassen begannen oder auch, wie gut sie sich nach jahrelangem Bildschirmtraining mit echten Waffen auskannten oder gar gut schießen konnten. Für den ehemaligen Mi-

litärpsychologen Dave Grossman, der diese Trainerspiele mitentwickelt hat, wäre das früher eine gute Nachricht gewesen. Inzwischen setzt er sich dafür ein, dass diese Abfallprodukte des Militärs nicht in den Spielwarenläden auf der ganzen Welt landen. Dies tun sie derzeit aber immer noch ungehindert.

Die Bundeswehr - Aufgabe mit Zukunft

„In den letzten Jahren hat sich die sicherheitspolitische Lage in Europa grundlegend gewandelt. Dies ist nicht ohne Auswirkungen auf die Bundeswehr geblieben. Die Streitkräfte verändern sich. Umfang, Struktur, Aufgabenfelder und Einsatzmöglichkeiten werden neu definiert. Um ihren Auftrag erfüllen zu können, braucht die Bundeswehr jährlich rund 20.000 neue Zeitsoldaten als Unteroffiziere und Offiziere.“ Bei der Werbung neuer Kräfte geht die Bundeswehr zum Teil sehr subtil vor: Wer den Text auf dem Cover des eher weniger populären Computer-„Spiels“ *Helicopter Mission* genauer liest, stellt fest, dass es sich dabei um einen Anwerbetext der Bundeswehr handelt. Wie viele andere Strategie-Trainer wirbt dieses Spiel übrigens auch

damit, dass auf Echtheitssimulation und liebevolle (!) Detailgenauigkeit geachtet wird. Auch ganz harmlos daher kommende Angebote wie etwa die Sims-Spiele bereiten auf die zukünftige Militärkarriere vor. Da kann man nämlich nur erfolgreich werden und genügend Geld für den schönen Hausbau verdienen, wenn man zum Militär geht. Subtil!

Hinter der Vermarktung von Kriegsspielzeug, entsprechenden Video- und PC-Spielen sowie Kinofilmen stecken schon immer Interessen der Populärmachung von Militär und Krieg einerseits und der Einstimmung auf militärische Dauer-Präsenz andererseits. Die Bundeswehr hat ihren Etat für PR aufgestockt, und es gibt nun begleitende Journalisten, die die „Jungs“ bei ihren „Missionen“ auch und gerade außerhalb von Kampfhandlungen sichtbar machen, vorzugsweise karitativ als uniformierte Krankenhausärzte. Damit gewöhnen wir uns immer mehr an Militär in Zeitungen, Zeitschriften, Fernsehen und Internet, und eben auch beim „Spielen“.

Will, Skill, Opportunity

Natürlich gibt es auch Spiele für PCs, die nichts mit Krieg, Gewalt und Töten

zu tun haben, aber wer einmal „Blut geleckt“ hat, wer einmal den Weg bis hin zum Abtöten nicht nur des virtuellen Gegners, sondern auch des eigenen Gefühls gegangen ist, der ist mit „Kinderspielchen“ nicht mehr hinter dem Ofen hervorzulocken. Solange die Betroffenen dann hinter dem Ofen bleiben, wird die Problematik der geschaffenen Situation auch kaum auffallen. Aber wehe, es böte sich eines Tages die Gelegenheit, die erworbenen Erkenntnisse umzusetzen, wovon Dave Grossman mit den drei Begriffen „Will, Skill, Opportunity“ (Wille, Fähigkeit, Möglichkeit) warnt: Wenn Waffen zugänglich sind oder „Verteidigungssituationen“ beschworen werden, dann können die erworbenen „Fähigkeiten“ auch zum Einsatz kommen – bei banalsten Anlässen.

Wie die meisten Ballertrainer sind z.B. auch viele GameBoy-Spiele als Rennspiel konzipiert. Gewinnen kann man aber zumeist nicht nur durch Schnelligkeit, sondern dadurch, dass man Hindernisse aus dem Weg räumt, die, ganz so wie bei den so genannten Ego-Shootern, oft andere Figuren sind. Auch bei Spielen für die ganz Kleinen herrscht dieses Grundmuster vor. Auf Nachfrage versicherte mir ein Softwareverkäufer die Harmlosigkeit eines Produkts mit der Erklärung, dass beim entsprechenden Spiel, der Gegner „nur mit einem Stein erschlagen wird“. Man muss also nicht schießen, um das Spiel zu gewinnen, und seiner Meinung nach ist es damit „gewaltfrei“. Wie beruhigend!

Suchtpotential

Die körperlichen wie physischen Reaktionen bei den verbreiteten Computerspielen versetzen den Spieler in einen Dauerstress mit extremem Suchtpotenzial. Die Nutzungszeiten solcher Spiele bestätigen dies. Teilweise verbringen Jugendliche mehr Zeit an der Spielekonsole als in der Schule. Mediensüchtige und Raucher haben dabei gemeinsam, dass sie glauben, sich beim Konsum zu entspannen. Das Gegenteil ist jeweils der Fall. Die Vorstellung des Sich-Abreagierens ist falsch. Der Konsum gewalthaltiger Medien fördert das Aggressionspotenzial und erzeugt Spannung, die eigentlich nach körperlichem Ausgleich verlangt.

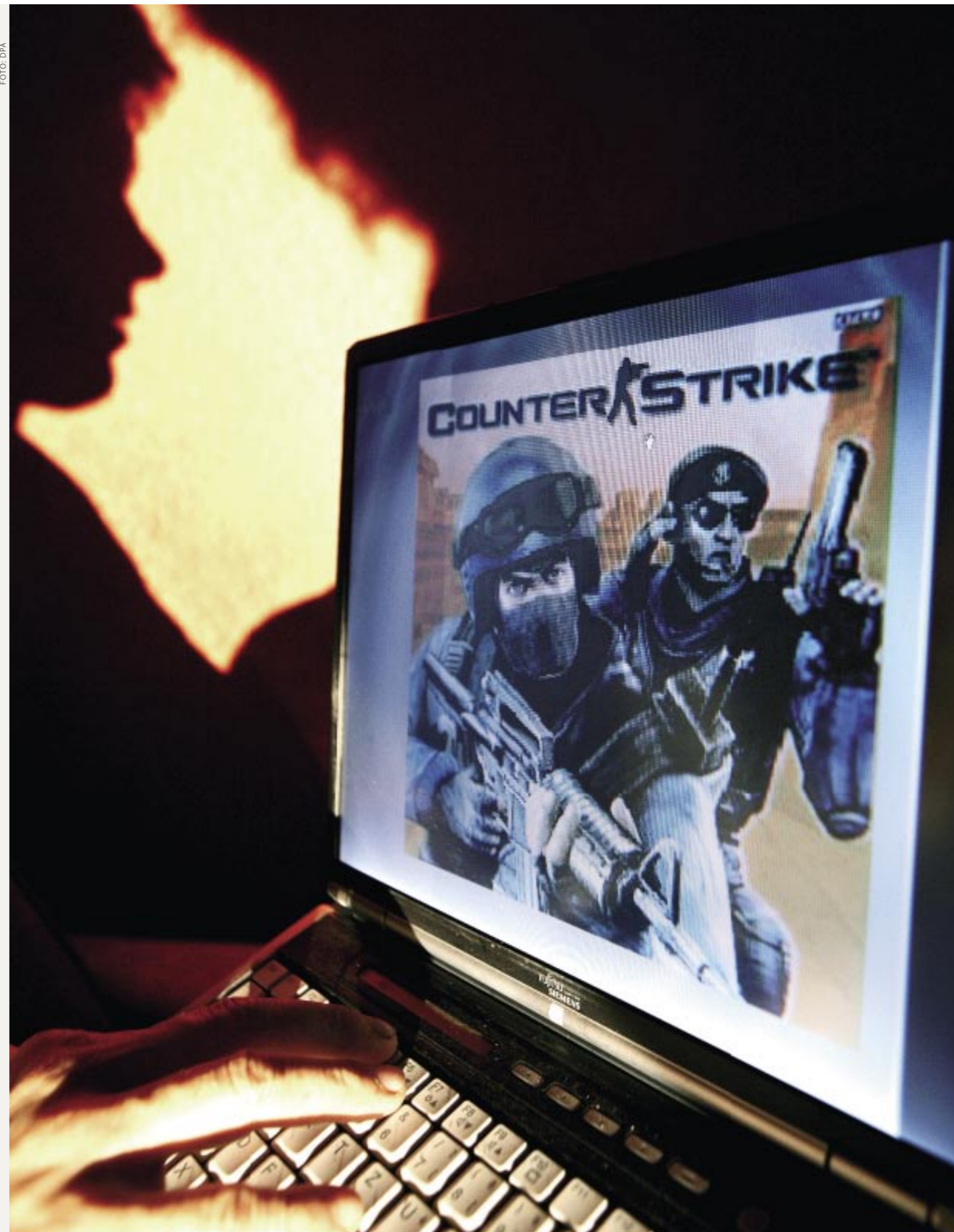
Auch die so bezeichneten Strategiespiele sind keine Alternative, denn auch dort wird häufig Gewalt belohnt, und es findet eine Identifikation mit dem erfolgreichen Helden statt, der

den Gegner vernichtet. Nicht eliminatorisch-kompetitive Varianten wie z.B. Tetris sind auch hier die Ausnahme. Zudem werden die positiven Beispiele unter den Computerspielen, wie anspruchsvolle Rätselspiele und dergleichen, nur von denjenigen angenommen, die gelernt haben, sich für Dinge zu interessieren, ausdauernd bei einer Sache zu bleiben und auch Schwierigkeiten nicht gleich aus dem Weg zu gehen.

Auf Nachfrage versicherte mir ein Softwareverkäufer die Harmlosigkeit eines Produkts mit der Erklärung, dass beim entsprechenden Spiel, der Gegner „nur mit einem Stein erschlagen wird“. Man muss also nicht schießen, um das Spiel zu gewinnen – seiner Meinung nach ist es damit „gewaltfrei“

Wenn es nicht gelungen ist, Kindern von klein auf andere Angebote zu machen, dann gibt es schrittweise Auswege aus dem Dilemma: Am effektivsten hat sich erwiesen, den Kindern eine sinnvolle Aufgabe zu geben (auch mit dem entsprechenden Gerät) und sie an die Tätigkeiten heranzuführen, die für die Erwachsenen auch relevant sind: Fotos archivieren, Ausflugsziele recherchieren, Friedensengagement und vieles mehr. Das Gefühl, gebraucht und ernst genommen zu werden, ist die Grundlage für eine geringere Suchtgefährdung.

FOTO: DPA



Wertebildung

Allerdings: Nicht nur die Gewaltverherrlichung in vielen Medien hat entscheidenden Einfluss auf die Wertebildung der Kinder und die Weiterentwicklung dieser Gesellschaft. Wir müssen uns selbst für den viel beschworenen Werteverfall verantwortlich fühlen, wenn wir akzeptieren, dass unsere Kinder und auch wir selber von Unterhaltungsgewalt korrumpiert werden. Wir leben in Schule und Partnerschaft Verhaltensmodelle, für deren Entstehung die Medieneinflüsse natürlich nur ein Faktor unter vielen sind, jedoch ein zunehmender und ernst zu nehmender. Dass sich der Einfluss der Medien nicht als einziger und alleiniger Grund für diese Entwicklungen isolieren lässt, darf kein Grund dafür sein, diesen Einfluss als harmlos zu betrachten. In der Realität sind die Gründe für eine bestimmte Entwicklung immer multifaktoral, und auch und gerade deshalb brauchen wir die einzelnen nicht unkritisch hinzunehmen.

Gerade das Fernsehen hätte ein enormes Potenzial, eine größere Vielfalt an Problemlösungsstrategien, Lebensentwürfen und Inhalten im Allgemeinen zu vermitteln. Die Überproportionalität von Mord und Totschlag, Liebesabenteuern und Lebenskrisen könnte einem aber eher das eigene Leben banal und langweilig erscheinen lassen oder Ängste auslösen. So entsteht bei Menschen mit wenigen realen sozialen Kontakten immer häufiger das so genannte *Mean-World-Syndrom*, bei dem die Welt als feindlich empfunden wird, was dann auch nicht gerade dazu einlädt, in die gefürchtete Welt hinauszutreten. Auch in Sachen Multikulturalität und sozialer Bildung nutzen die Medien ihr Potenzial nicht. So könnte etwa eine Türkin auch eine Ärztin oder Anwältin sein. Ein Arbeitsloser könnte Kindern im Straßenverkehr helfen und vieles mehr. Die Möglichkeiten sind unerschöpflich, um auch positive Modelle zu vermitteln und diese verschiedensten Menschen zuzuordnen. Doch zur Zeit steht Innovation nur in technischen Fragen von Digitalisierung auf dem Programm. Die Inhalte, mit denen man sich kritischer auseinandersetzen müsste, werden immer öfter übersehen. Bildschirmmedien sind also nicht a priori problematisch (außer im Vorschulalter!) nur werden gerade sie vielfach missbräuchlich eingesetzt. n