

30. Oktober 2008

medien heft

Auch „Killerspiele“-Konsum will gelernt sein

Zwischen Freiheit auf Schund und Verbotsaktionismus

Wolf Ludwig

Während besorgte Stimmen aus Politik und Wissenschaft nicht müde werden, vor dem Konsum von extrem gewalthaltigen Games zu warnen, kämpfen die Entwickler von Computer- und Videospiele um ihre Anerkennung als Künstler.

Die Auseinandersetzung um ein Verbot so genannter „Killerspiele“ sorgt nicht nur in der Schweiz für heftige Kontroversen und erhitzte Gemüter. Bisweilen geht der Streit darüber auch quer durch die gleichen politischen Lager, wie der jüngste Schlagabtausch zwischen der bayrischen CSU und einer Gruppe junger Unions-Abgeordneter zeigt. „Es geht noch nicht zu Hauen und Stechen über, auch ist noch nicht zur Wahl der Waffen aufgerufen worden“, wie Heise Online den Zank spöttisch kommentierte (Heise Online, 2008).

Der Ton gewinnt jedoch zunehmend an Schärfe zwischen den Befürwortern eines Pauschalverbots von Gewalt-Computerspielen und jenen, die stattdessen mehr Besonnenheit und Aufklärung fordern. Der Deutsche Kulturrat, der Spitzenverband der Bundeskulturverbände, hat bereits im Februar 2007 eine sachliche Diskussion über Computerspiele gefordert und davor gewarnt, in der Diskussion über so genannte „Killerspiele“ über das Ziel hinauszuschiessen. Als gewiss nicht unerwünschte Folge solcher Sachlichkeit mit obendrein „positiver Wirkung“ trat unlängst der Verband der Spiele-Entwickler dem Kulturrat bei. Geklärt sei damit auch die Frage, ob die Computer- und Konsolenspielerbranche zum Kulturbereich gehört. Denn immerhin ist die dynamische wie wachstumsverwöhnte Computerspiele-Branche auch Auftraggeber für Künstler der unterschiedlichsten künstlerischen Sparten – vom Designer über die Drehbuchautorin bis hin zum Komponisten (Heise Online, 2008a).

Impressum

Medienheft (vormals ZOOM K&M), ISSN 1424-4594

Herausgeber: Katholischer Mediendienst, Charles Martig; Reformierte Medien, Urs Meier

Redaktion: Judith Arnold, Adresse: Medienheft, Badenerstrasse 69, Postfach, CH-8026 Zürich

Telefon: +41 44 299 33 11, Fax: +41 44 299 33 91, E-Mail: redaktion@medienheft.ch, Internet: www.medienheft.ch

kostenloser Bezug via Internet oder Newsletter: www.medienheft.ch/mailling_abo/

Einbindung statt Ausgrenzung

Für den Geschäftsführer von G.A.M.E., Malte Behrmann, ist die Mitgliedschaft seines Verbandes im Deutschen Kulturrat ein "Meilenstein für die deutsche Medienpolitik – geradezu historisch", wie er schwärmt. Und auch sein Pendant vom Kulturrat, Olaf Zimmermann, zeigte sich hocheifrig, denn er hatte „so manchen Strauss auszufechten, wenn es darum ging, deutlich zu machen, dass Computerspiele zum Kulturbereich gehören“. Zimmermann hatte mit seinem Plädoyer einen heftigen Streit ausgelöst, als er bei der Debatte um Gewalt in Computerspielen zur Mässigung mahnte und Kunstfreiheit auch für "Schund" in Anspruch nehmen wollte. Der Kulturmann musste sich unter anderem gegen den Vorwurf wehren, mit seinem Plädoyer für Kunstfreiheit gleichzeitig Amokläufe von jungen Menschen zu billigen (Heise Online, 2008a). Dabei hatte der Kultursprecher lediglich auf eine Verständigung zwischen Politik und Verbänden hingewiesen, "dass die Kraft besser in die Ausbildung von Medienkompetenz bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sowie in die Auszeichnung guter Computerspiele gesteckt werden sollte, statt in einen Verbotsaktionismus zu verfallen, der in Zeiten des Internets ohnehin schwer durchsetzbar ist" (Heise Online, 2008c). Inzwischen hat man sich offenbar – im Kulturbereich zumindest – auf Einbindung statt Ausgrenzung verständigt, was sowohl dem Thema als auch der Diskussionskultur zuträglicher ist.

Weniger einig ist man sich noch unter Wissenschaftlern über gesetzliche Verbote von extrem gewalthaltigen Video- und Computerspielen. Solche fordern jedenfalls Fachleute wie Dr. Werner Hopf, Prof. Dr. Günter L. Huber und Dr. Rudolf H. Weiss nach Abschluss einer zweijährigen Längsschnittstudie unter Hauptschülern in Bayern. Deren Auswertung liess einen Zusammenhang zwischen Gewaltbereitschaft und dem Konsum von Horror- respektive Gewaltfilmen in frühen Jahren und in der Pubertät erkennen, teilen die Wissenschaftler mit. Die Bereitschaft zur Gewalt steige über die Jahre mit zunehmendem Konsum von medialer Gewalt. Die größte Gefahr liegt demnach in der Nutzung von Computergewaltspielen. Pädagoge Huber schränkt allerdings ein, dass es den Wissenschaftlern nicht um erwachsene Spieler und ihr Hobby gehe, sondern um die Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Als wünschenswerte Alternativen befürworten auch sie "eine Sensibilisierung von Schule und Öffentlichkeit für den Umgang von Kindern mit Medien, die Bereitstellung von Ressourcen für diese Aufgaben und ernsthafte Maßnahmen zur Realisierung der Jugendschutzbestimmungen" (Heise Online, 2008b).

Zwischen „Medien-, Marken- und Werbekultur“

Einen spannenden Beitrag zur Debatte über „Kinder, Medien und Konsum – im Grenzbereich“ liefert auch das Jahrbuch 2007 des „International Clearinghouse on Children, Youth and Media“ von NORDICOM – „The Nordic Information Centre for Media and Communication Research“ an der Universität von Göteborg, einem renommierten Wissenschaftszentrum, das 1997 von der schwedischen Regierung und der UNESCO gegründet wurde. NORDICOM und seine verschiedenen Forschungsbereiche dokumentieren regelmässig Fachpublikationen wie den Byron-Report vom März 08. Darin untersuchte die britische Psychologin Tanya Byron im Auftrag des Premierministers Gordon Brown die „Risiken, denen Kinder durch möglicherweise schädliche oder unangemessene Inhalte ausgesetzt sind“ (Byron, 2008). In einem anderen Bericht „Living in World of Warcraft“ untersuchten Wissenschaftler das Online-Spiel und seine Auswirkungen auf das Leben jugendlicher SpielerInnen (Linderoth/Bennerstedt, 2008). Im „ISFE Report on Video Gamers in Europe“ wurden die Spielgewohnheiten von „aktiven SpielerInnen“ verschiedener Altersgruppen in mehreren europäischen Ländern wie Grossbri-

tannien, Spanien und Finnland vergleichend beleuchtet. Auftraggeber war die „Interactive Software Federation of Europe“ (ISFE) (vgl. Nielsen Games, 2008).

Das Jahrbuch 2007 vom „International Clearinghouse on Children Youth and Media“ spannt einen weiten interdisziplinären Bogen von einer neu zu definierenden „Medienkultur“ über „Marken- und Werbekultur“ bis zum familiären Umfeld des Medienkonsums und behandelt dabei diverse neue Medienangebote. Als Ziel des Jahrbuchs nennen die Herausgeberinnen, „neue Trends und globale Entwicklungen und deren Wirkungen auf Jugendliche und deren Medienkonsum zu beleuchten“. Der Band umfasst Beiträge aus 20 jüngeren Forschungsarbeiten und belegt die zunehmende Medienkomplexität, denen Kinder und Heranwachsende inzwischen kontinuierlich ausgesetzt sind. Dabei wird hervorgehoben, dass „junge Menschen für die Wirtschaft von grossem Interesse sind“. Denn juvenile Zielgruppen bestimmen heutzutage früher über ihren Konsum, verfügen über mehr Kaufkraft, beeinflussen die Konsumgewohnheiten ihrer Familien wesentlich stärker als früher und sind schliesslich die prägenden Konsumenten von morgen. Während das klassische Fernsehen auch als Werbemedium weiterhin eine grosse Verbreitung findet, werden neue Applikationen für Internet und Mobiltelefonie für die Werbewirtschaft immer wesentlicher: „Viele Computerspiele, Cartoons und Unterhaltungsprogramme sind inzwischen sowohl Werbung an sich, als auch Vehikel zur Verbreitung von ‚Merchandising‘ wie Spielzeug, Kleidung, Accessoires etc.“, schreibt Ulla Carlsson im Vorwort. „Handelsmarken und Logos sind heute nahezu eine Universalsprache, ein Vokabular, das von Jugendlichen aller Schichten in weiten Teilen der Welt gebraucht wird“, konstatiert die Medienwissenschaftlerin (Carlsson, 2007).

Konsum als soziale Interaktion

In einem der Jahrbuch-Beiträge setzt sich Pal André Aarsand mit dem „Computerspiel-Konsum von Kindern“ auseinander. Da Computerspiele zweifellos zum „big business“ gehörten und die Spiele-Industrie ein gewichtiger Wirtschaftsfaktor sei, komme auch die wissenschaftliche Forschung nicht mehr an ihr vorbei. Im Verhältnis von Kindern und Computerspielen bewertet der Autor zwei Hauptannahmen: zum einen die Vorstellung, dass Computerspiele Kinder für die Anforderungen postmoderner Gesellschaften befähigen. Diese Idee, so Aarsand, beruhe auf „technischem Optimismus oder Determinismus“, als ob digitale Fertigkeiten von Kindern wesentlich durch Computerspiel vermittelt werden könnten; zum anderen die Befürchtung, wonach Computerspiel-Konsum notwendig negative Einflüsse auf Kinder habe. Aarsand nennt diese weit verbreitete Vorstellung das „dystopische Umkehrbild“ der ersten Annahme, was gewissermassen das „ungesunde Kind“ impliziere, das vermutlich zur Fettsucht neige, schlimmstenfalls gar kriminell werde. Diese vermeintliche Zwangsläufigkeit wurde in der wissenschaftlichen Literatur verschiedentlich als „moralische Panik“ bezeichnet, die jeweils dann aufkam, wenn ein neues Medium an der Schwelle der Alltagserfahrungen stand. Der Forscher stellt diesen Kontrast-Konstrukten seine eigene Neugier entgegen, indem er „herausfinden wollte, was Kinder tatsächlich tun, wenn sie am Computer spielen – und das in verschiedenen Spielzusammenhängen“ (Aarsand, 2007).

Aarsand untersuchte dazu zwei Referenzgruppen: die eine in der Schule, die andere in ihren Familien. In der Familie war jeweils die Begleitung durch Erwachsene gewährleistet. In beiden Forschungsarenen wurden jedoch keine Gewalt- oder Horrorspiele visioniert, sondern eher Bekömmliches wie „The Lord of the Rings“ und „Star Wars“. In beiden Gruppen ging es auch um so genannte „hands-on“ oder „hands-off“-Aktivitäten – eben um die Frage, ob die Probanden nur stumm und isoliert aber munter vor sich hingamen, oder ob sie dabei mit anderen, Freunden oder Eltern, kommunizieren und sich austauschen.

Dabei stellte sich im Praxis-Test bald heraus, dass selbst passionierte Spieler beim Spielen bereitwillig bis viel kommunizieren – sobald sie dazu Gelegenheit haben. Dieses Ergebnis deckt sich mit anderen Vergleichsstudien, so auch der jüngst in der Schweiz vorgestellten ERASM-Studie (vgl. ERASM, 2008), die – wie bei anderen Mediennutzungen auch – einen massgeblichen Zusammenhang und Einfluss des familiären und weiteren sozialen Umfeldes sehen. Schlüsselkinder sind demnach mehr gefährdet als ihre Altergenossen, die im häuslichen Umfeld noch verlässlich über Ansprechpersonen verfügen. Und vermutlich werden herkömmliche Jugendschutz-Regeln dort am wenigsten beachtet und auch Verbote allenfalls trickreich umgangen, wo sich ohnehin keiner mehr so recht um den Nachwuchs kümmert.

Wolf Ludwig ist Medienjournalist in Neuchâtel.

Quellen:

Aarsand, Pad André [2007]: Children's consumption of Computer Games. In: Ekström Karin M./ Tufte Birgitte (Eds.): Yearbook 2007: The International Clearinghouse on Children, Youth & Media. NORDICOM, University of Gothenburg, p. 47–62:
http://www.nordicom.gu.se/clearinghouse.php?portal=publ&main=info_publ2.php&ex=254&me=1

Byron, Tanya [2008]: Safer Children in a Digital World. The Report of the Byron Review. London:
<http://www.dcsf.gov.uk/byronreview/>

Carlsson, Ulla/ Tayie, Samy/ Jacquinet-Delaunay, Geneviève/ Tornero, Pérez / Manuel, José (Eds.) [2008]: Empowerment through Media Education. An Intercultural Dialogue. The International Clearinghouse on Children, Youth & Media. NORDICOM, University of Gothenburg.

Ekström Karin M. / Tufte Birgitte [2007]: Children, Media and Consumption – On the Front Edge. Yearbook 2007: The International Clearinghouse on Children, Youth & Media, NORDICOM, University of Gothenburg:
http://www.nordicom.gu.se/clearinghouse.php?portal=publ&main=info_publ2.php&ex=254&me=1

ERASM [2008]: La violence dans les jeux vidéo: la perception de l'impact sur le comportement des enfants et les adolescents? Genf: <http://www.erasm.ch/d/publications.php>

Linderoth, Jonas/ Bennerstedt, Ulrika [2008]: Living in World of Warcraft – The Thoughts and Experiences of Ten Young People. Swedish Media Council: http://www.medieradet.se/templates/products____1498.aspx

Nielsen Games [2008]: Video Gamers in Europe 2008:
<http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=sg54vgnoar0aafnc76j0brjsc7&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>

Heise Online [2008]: Die Diskussion über Killerspiele. (04.12.1998 bis 21.09.2008):
<http://www.heise.de/ct/hintergrund/meldung/89731>

Heise Online [2008a]: Verband der Spiele-Entwickler tritt Kulturrat bei. 14.08.2008:
<http://www.heise.de/newsticker/Verband-der-Spielentwickler-tritt-Kulturrat-bei--/meldung/114256>

Heise Online [2008b]: Wissenschaftler fordern Verbot von extrem gewalthaltigen Videospiele. 26.08.2008:
<http://www.heise.de/newsticker/Wissenschaftler-fordern-Verbot-von-extrem-gewalthaltigen-Videospielen-Update--/meldung/114863>

Heise Online [2008c]: Kulturrat weist bayrische Forderung nach „Killerspiele“-Verbot zurück. 03.09.2008:
<http://www.heise.de/newsticker/Kulturrat-weist-bayerische-Forderung-nach-Killerspiele-Verbot-zurueck--/meldung/115401>

Heise Online [2008d]: Die Union zankt um ein Verbot von „Killerspielen“. 04.09.2008:
<http://www.heise.de/newsticker/Die-Union-zankt-um-ein-Verbot-von-Killerspielen--/meldung/115438>

Hopf, Werner H./ Huber, Günter L./ Weiss, Rudolf H. [2008]: Media Violence and Youth Violence. A 2-Year Longitudinal Study. Journal of Media Psychology, Vol. 20, 3/2008, p. 79–96.

The International Clearinghouse on Children, Youth & Media. Nordic Information Centre for Media and Communication Research (NORDICOM) at Gothenburg University, Sweden:
<http://www.nordicom.gu.se/clearinghouse.php>