



Fachhochschule Köln
University of Applied Sciences Cologne

Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften

Elke Ostbomk-Fischer
Mainzer Straße 5
50678 Köln
elke.ostbomk-fischer@fh-koeln.de

Woran erkennen Sie falsche Ratgeber?

An typischen Strategien und Begriffen zur Verharmlosung von gewaltorientierten Computerspielen, wie:

1. „Killerspiele sind eigentlich harmlos...“⁶

Die Vertreter dieser Positionen verwenden das Wort nur in Anführungsstrichen. Sie verwenden stattdessen das Wort „Ballerspiele“ – so, als würde nur herumgeballert und nicht gezielt getötet. Sie kämpfen beharrlich gegen ein gesetzliches Verbot. Die verschleierte Formulierung lautet: „Ein Verbot bestimmter Spiele...“

2. Verbote reizen nur

Das würde natürlich genauso für die rote Ampel gelten, Diebstahl, Betrug und sogar für Mord. Seit die Forderung nach konsequenten gesetzlichen Verboten immer deutlicher wird, werden auch die Abwehrstrategien immer massiver.

3. „Kulturgut“ und „Das Leitmedium der Zukunft“

Die Hochstilisierung zum „Kulturgut“ soll ein Verbot von Killerspielen als Verstoß gegen das Grundgesetz anprangern.

4. Jugendschutz

Diese eigentlich sinnvolle pädagogische Forderung wird immer häufiger als Vorwand benutzt, um ein gesetzliches Verbot überflüssig erscheinen zu lassen. Altersangaben auf den Verpackungen täuschen jedoch über die entscheidende Frage hinweg, warum solche menschenrechtswidrigen Produkte massenhaft hergestellt und überall verbreitet werden, vor denen wir unsere Kinder und Jugendlichen schützen müssen.

5. Förderung von Medienkompetenz

Dieser sehr allgemeine Begriff ist längst von der Herstellerindustrie vereinnahmt worden. Fortbildungskurse werden für Eltern und Pädagogen angeboten. Die Ziele sind nach eigenen Angaben, die Qualitäten und Potentiale von Computerspielen deutlich zu machen. Den Eltern wird „Unkenntnis“ unterstellt. Die ablehnende Einstellung vieler Eltern gegen diese Spiele wird als „Vorurteile“ bezeichnet und als „Fortbildungsbedürfnis“ umgedeutet. Zur Medienkompetenz der Spieler gehört nach dieser Logik unter anderem auch die „ästhetische Konvention“: das Töten und Foltern von Menschen soll danach nur ein Feedback über die Leistungen im Spiel darstellen.⁷

6. Rahmungskompetenz

Dieses zweckdienliche Konstrukt wird seit vielen Jahren in Büchern, Zeitschriften, Broschüren und im Internet im Zusammenhang mit Killerspielen verbreitet. Es soll bedeuten, dass erfahrene und begeisterte Spieler („Gamer“ genannt) ganz genau zwischen der virtuellen Welt und der realen Welt unterscheiden und dadurch automatisch die Gewalthandlungen, die sie bei Killerspielen ausüben, keinerlei Einfluss auf ihr Denken, Fühlen und Handeln haben. Rahmungskompetenz (vgl. 7) dient als Universalresistenz gegen jede lernpsychologische Grundregeln, gegen jede Logik und sogar gegen gesunden Menschenverstand. „Gamer“ kennen diesen Begriff und seine Bedeutung genau. Bei entsprechenden Befragungen („empirischen Studien“) geben sie daher fast einhellig an, eine solche Rahmungskompetenz zu besitzen und durch intensive Nutzung von Killerspielen keinerlei aggressive Gefühle und Verhaltensweisen bei sich selbst zu erkennen. Auf diese Weise entsteht ein perfekter Zirkelschluss, da die Hypothesen der befragenden Wissenschaftler in vollem Umfang bestätigt werden (Siehe hierzu Aussage eines Gamers auf Seite 13).

Die Realität – selbst wenn man sie nur auf die Berichterstattung zu gewaltorientierten Computererspielen bezieht – beweist aber das gegenteilige Ergebnis: Auf jede kritische Berichterstattung und Analyse über die aggressionsfördernde Wirkung von gewaltorientierten Computerspielen folgen aus der „Gamer-Szene“ und ihren Unterstützern nahezu blitzartig und massenhaft hochaggressive Reaktionen – Beleidigungen, Diffamierungen und sogar Bedrohungen, Rechner werden lahm gelegt, Tausende von Unterschriften gesammelt, in „höflichen Fällen“ erfolgen lange Belehrungen mit den gleichen Mustern:

Kritische Medien, Personen und Institutionen sind inkompetent und unseriös. Killerspiele machen nicht aggressiv. Das haben seriöse Wirkungsforscher längst bewiesen.

„Medienbildung“ statt „Medienkompetenz“

Der Begriff „Medienkompetenz“ ist inzwischen in der kritischen Fachwelt „verbrannt“: Er gilt als zu eng verknüpft mit dem Bestreben Killerspiele zu legitimieren und ein gesetzliches Verbot zu verhindern. „Medienkompetenz“ in diesem Sinne fordert die genaue Kenntnis von Spieltypen, Geräten und technischen Details. Töten und Gewalt soll hierbei als „ästhetische Konvention“ akzeptiert werden. „Medienbildung“ dagegen schließt Herzensbildung mit ein. Grundlage ist die eindeutige Orientierung an den ethischen Konventionen der Menschenrechte. Leitbild und Maßstab ist dabei das Grundgesetz. „Medienbildung“ in diesem Sinne fördert eine mitmenschliche und kooperative Umgangskultur.

Aus Ostbomk-Fischer: „Menschenbild und Medienbildung. Killerspiele im Diskurs zwischen Wissenschaft und Praxis.“ In: Gesprächspsychotherapie und Personenzentrierte Beratung, 39 Jg., Nr. 1/2008, S. 6-12