



LAN-Partys, wie die Netzwerktreffen begeisterter Computerspieler im Szenejargon heißen, ziehen vorwiegend männliche Jugendliche an. Oft dauern sie die ganze Nacht.

Machen, was Mama blöd findet

Computerspiele sind ein Schrecken für Eltern und ein Spaß für Jugendliche / Mitreden kann nur, wer auch mitspielt

VON SYLVIA MEISE

„Ich hab' dich nicht auf meiner map, wo bist du? Hey, du hast mich erschossen!“ Zuerst wie diese sind bei „LAN-Partys“, wie die Netzwerktreffen von Computerspielern genannt werden, völlig normal; und wenn genervte Eltern mitten in der Nacht fragen, wann endlich Schluss sei, heißt es nur: „LAN muss man durchmachen!“

Die überwiegend männlichen Jugendlichen im LAN-(Local-Area-Network-)Fieber lassen sich am Wochenende nicht zum Fußball, sondern mit ihren Computern zu Freunden kutschieren. Die Faszination dafür bleibt vielen Erwachsenen völlig fremd. Diese Generationenklüfte wird einerseits von den Eckpunkten Angst und Ablehnung, andererseits von jugendgemäßer Abgrenzung und Ablösung gehalten. Es ist eine ganz neue Subkultur entstanden, der in der Öffentlichkeit vor allem Vorurteile entgegen geschlagen.

Angst vor Gewalttaten beschleunigte denn auch die Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes. Seit gut einem Jahr ist jetzt die Prüfung aller Spiele, DVDs oder Filme auf jugendgefährdende Inhalte durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Pflicht, bevor sie in den Handel kommen. Zwar wurde so die altersbedingte Abgabe schärfer geregelt, als in den sechzehn westeuropäischen Ländern, die das gemeinsame Siegel „PEGI“ (kurz für Pan European Game Information) vergeben, doch Heranwachsende stört das wenig – sie decken ihren Bedarf auf dem Flohmarkt oder über ältere Freunde. Sinnvoller als Verbote wäre darum eine transparente Medienkultur, die

auch Programmierer mit in die Verantwortung nehme.

Alternative Freizeitangebote für Jugendliche nämlich sind rar und die Strickmuster der überwiegend aus den USA importierten Spielwelten wenig nuanciert: traditionelle Rollenstereotype, einfache Charaktere und Gewalt als Konfliktlösungsmittel. Wie weit will man, wie weit darf man gehen? Mühsen es unbedingt morbide-düstere Szenarien sein? Oder blutspritzende Gemetzel mit perserver Lust am Detail, wie im neuen Horrorspiel „Manhunt“?

Eine Gratwanderung zwischen Abscheu und Erziehungspflicht. Wer Heranwachsende verstehen oder mit ihnen über Inhalte diskutieren will, sollte jedenfalls wissen, was gespielt wird und warum.

Seit dem Amoklauf des Erfurter Schülers ist vor allem das Spiel *Counterstrike* (ab 18) bekannt und zum Synonym für Gewalt geworden. Es gehört zum Genre der „Ego-Shooter“, bei denen am unteren Bildschirmrand eine Hand mit Waffe zu sehen ist – quasi als verlängerter Arm des Spielers. Dabei muss meist eine Geisel aus den Klauen von Terroristen befreit werden, wobei möglichst viele Gegner zu erledigen sind. Das ideale LAN-Spiel: Mehrere Teilnehmer sind möglich, hohes Spieltempo und das Ganze funktioniert nach dem einfachen Prinzip: „Rette deine Figur“.

Doch es gibt nicht nur Ballerspiele, beliebt sind auch andere Genres, darunter Rennspiele, „Adventures“ oder „Strategie-spiele“, die den Spielern schon weit mehr Geschicklichkeit oder Grips abverlangen. Adventures etwa sind fantasie voll und komplex gestaltet, ihr besonderes Kennzeichen

sind knifflige Rätsel, die das Grundempfinden. Strategiespiele wiederum setzen auf Überblick und Planung. Zumeist geht es um das Nachspielen von Kriegen aus dem Blickwinkel des Feldherrn – von Vietnam bis Irak.

Wer nun was spielt und warum, ist eine Frage der Persönlichkeit. Aktuelle Studien etwa der Erlangen-Nürnberg oder der Bochumer Universität

mit Fokus auf Gewalt zeigen, dass die einfache Kausalkette vom Computerspiel zur Gewalttat nicht zu knüpfen ist. Entscheidenden Einfluss auf die Kinder habe vielmehr das soziale Umfeld. Wenn sich aggressives Verhalten verfestigt, haben sich demnach im Verlauf der Entwicklung von Kindern oder Heranwachsenden schon ganze Bündel von Faktoren angehäuft. Das reiche vom Mangel an elterlicher Zuneigung über das Risikoverhalten der Peergroup bis zum ungünstigen Schulklima.

Bei auffälligen Jungen sei „immer auch Vernachlässigung im Spiel“, meint der Hannoveraner Medienpädagoge Olaf Jantz, der mit jugendlichen Gewalttätern arbeitet. Wer Jungen verstehen wolle, müsse um die besondere Schwierigkeit ihrer Identitätsfindung wissen. Alte Männlichkeitsideole wie John Wayne hätten ausgedient, ohne durch positive Vorbilder abgelöst worden zu sein. Moderne Jungen orientierten sich an einer Negativliste: Es gelte vor allem, nicht weiblich, schwul, behindert oder hilflos zu sein.

„Medien kompetenz/z vermittelt - Projekte und Publikationen zur Förderung der Medienkompetenz“, herausgegeben von der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V., 3 Euro www.bag-jugendschutz.de

Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) gemeinsam mit „merz“ - Medien und Erziehung, Fachzeitschrift für Medienpädagogik unter www.jff.de

Umfragen zur Mediennutzung: Forschungsvorhaben Südwest (mpfs) www.mpfs.de

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle www.usk.de Die USK betreibt eine umfangreiche Prüfdatenbank mit Spielearchiv und Info: www.zavatar.de

Portal für Bildung und neue Medien: www.reticon.de

Handbuch Medien: Computerspiele, Forschung, Praxis“, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997

Handbuch Medien: Computerspiele, Forschung, Praxis“, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997

Handbuch Medien: Computerspiele, Forschung, Praxis“, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997

Handbuch Medien: Computerspiele, Forschung, Praxis“, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997

HINTERGRUND

Kontrolle statt Vertrauen

Eltern wollen alles überwachen, damit ihr Kind keinen Schaden nimmt: Fernsehkonsum, Handygespräche, Surfen im Internet. „Typisch deutsch“, sagt Medienpädagoge Stefan Aufenanger

VON STEPHAN LÜKE

„Typisch deutsch“, sagen sie in den Niederlanden, wenn sie erleben, hören und spüren, mit welchem Respekt, ja welcher Angst im großen deutschen Nachbarland Innovationen mitunter kritisch beäugt werden. Eine Erfahrung, die der Hamburger Professor für Medienpädagogik Stefan Aufenanger immer wieder macht, wenn es um den Einsatz neuer Medien im Schulunterricht geht.

Lebhaft erinnert er sich an eine Diskussion mit Niederländern. „Wir fragen, was können wir damit tun? Ihr denkt: Wo lauern die Gefahren“, erklärte ihm sein Kollege den entscheidenden Unterschied. Als Aufenanger kurze Zeit später an einer Fortbildung für Eltern teilnahm, wurde ihm der Eindruck bestätigt. Computer, mitunter sogar noch das Fernsehen, lösen Angst aus. So berichtete ihm eine aufgebraute Mutter erschrocken, dass ihre Tochter sie doch tatsächlich nicht beachtet habe, während im Fernsehen die Sesamstraße lief. Sie fragte nicht, was ihren Sprössling so fesselte und ob sich das Dargebotene möglicherweise positiv auf die Entwicklung auswirken könnte.

Typisch deutsch

„Ein typisches deutsches Phänomen“, ist inzwischen auch Aufenanger überzeugt. Bei der Suche nach Gründen glaubt der Hamburger Professor fündig geworden zu sein. „Wir Deutsche wollen alles kontrollieren. Das fängt in Bezug auf unsere Kinder in der Schule an und hört in der Freizeit sowie im Alltag auf.“ Als Beispiel führt er den Kauf von Handys an. Viele Eltern wollten damit nicht etwa ihren Kindern eine Freude machen. Nein, die Anschaffung diene lediglich dazu, besser überprüfen zu können, wo ihr Kind ist. „Und schon können die sich nicht mehr frei bewegen“, bedauert er.

Dass „typisch deutsche“ Ängste stets nur im Umgang mit bildhaften Medien auftreten, liegt für Aufenanger auf der Hand: „Eltern können nicht kontrollieren, was die Bilder mit ihren Kindern machen.“ Und so stehen die Erwachsenen diesen Medien, insbesondere dem so genannten neuem Medium Internet, eher zurückhaltend und skeptisch gegenüber.

Ihre Bedenken aber wurden lange Zeit von den Pädagogen dieses Landes geteilt. Auch wenn die Sorgenfalten andere Ursachen hatten. Die starke Ablehnung, die der Medienforscher seit Jahren registriert, hatte nach seiner Überzeugung ihre Ursache in der Befürchtung der Lehrer, der PC könne ihnen ihre „Kompetenz streitig machen“. Sollten sie etwa die Macht darüber verlieren, was im Unterricht geschieht? Erst langsam setzte sich die Erkenntnis durch, dass sie die neuen Medien zu einer modernen Form des selbstständigen Lernens nutzen können.

Geduldet, nicht gefördert

Erfolgreich abgeschlossen ist der Feldzug dieser Erkenntnis indes noch lange nicht, wie Medienexperten beobachten müssen. Aufenanger: „Inzwischen richten zwar sehr, sehr viele Lehrer mit Hilfe dieser Informations- und Kommunikationstechnologie eine neue Lernkultur ein. Doch im Vergleich zu anderen Ländern wird dies von Schulleitungen eher geduldet als gefördert.“

Ihre Zurückhaltung begründet so mancher Schulchef und sein Kollegium mit den „vielen Gefahren“, die im Internet schlummern. Es gelte, Kinder und Jugendliche etwa vor pornografischen Angeboten und rechtsradikalem Gedankengut zu schützen. Die Sorge, Pädophile anzulocken, unterband mitunter sogar den Wunsch der Schüler, das eigene Ausflugsbild der Klasse auf die Schulhomepage zu stellen. Berechtigte Sorgen oder vorgeschobene Gründe? Stefan Aufenanger ist unschlüssig: „Es ist schwer zu sagen, ob solche Sorgen berechtigt sind oder nicht.“

Was er aber sicher weiß: in anderen Ländern ist man lockerer. Und so wünscht sich der Hamburger Professor etwa einen weniger verklemmten Umgang mit der Pornografie. Vorausgesetzt, es handelt sich nicht um harten, schockierenden Porno. „Wissen Sie was passiert, wenn ein zehnjähriges Mädchen zufällig auf eine solche Seite kommt?“, fragt Aufenanger und liefert die Antwort gleich mit: „Es klickt die Seite weg.“ Und Jungen? „Die gucken mal, kichern und klicken es weg“, hat der Medienpädagoge festgestellt.

Kleine Helden in Not

Der Umgang von Jugendlichen mit Computerspielen ist paradox

VON SYLVIA MEISE

Nicht meckern, sondern besser die Faszination für Computerspiele als Dialogrolle nutzen! Wie das gehen kann, erläuterten Experten während der Tagung „Computerspiele – Jungen – Gewalt“, die von der Stuttgarter „Aktion Jugendschutz“ abgehalten wurde. Erklärtes Ziel der Medienpädagogen: Vorurteile über das Medium und seine Nutzer aufzubrechen. So berichtete etwa Carmen Kunz vom Aha-Erlebnis aus Freiburg, als dort vor zwei Jahren auffiel, dass

sich die Medienangebote des Jugendhauses nur an Mädchen richteten. Mittlerweile hat Freiburg nachgebessert und schon den zweiten „Jungentag“ erlebt. Jungen sind immer noch „kleine Helden in Not“, bestätigt auch Olaf Jantz aus seiner Praxis als Jugendbildungsreferent. Der Mann, der selbst zwei Töchter hat, bleibt hartnäckig, wenn er wissen will, wie sich Jugendliche fühlen, was sie bewegt und wie sie denken – denn so leicht lassen Jungen nichts raus. Aus seinen genauen Beobachtungen entstand eine Liste von Paradoxien, die den Umgang mit den Computerspielen prägen:

■ So könne einerseits spielerisch der Umgang mit Aggression ausgetestet werden, andererseits enthielten Ballerspiele negative Vorbilder, die zur Identifikation einladen. Wer vorbelastet sei, trainiere womöglich virtuell den Gewaltkreislauf. Hier wurzele auch die neuerdings bei fast allen Jugendlichen zu findende positive Einstellung zu harter Bestrafung bis hin zur Befürwortung der Todesstrafe.

■ Einerseits sieht Jantz das Spielen als Möglichkeit, Körperlichkeit und Gefühle zu erleben, andererseits könnten je nach Jungentyp Verlagerungsmechanismen greifen, was sich an der Flucht vor der Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema durch einfachen Wechsel des Spiels oder gar „Frustabfuhr an Erziehungspersonen“ zeige.

■ Auch Soziales Lernen sei durchaus möglich, da sich für die Jungen viele Gemeinsamkeiten und dadurch ein reger Austausch ergebe, doch „leider schleift die Männlichkeitsdynamik rein“, der Drang, besser sein zu wollen, unterlaufe die Solida-

risierung. Gelernt werde dann nur die stereotype männliche Hackordnung: Sieger ist, wer den Ton angibt.

Jens Wiemke von „Die Pädagogen“, einem Büro für Jugend-, Schul- und Kommunalprojekte in Vechta berichtete vom Wochenendcamp „Hardliner“, einer Mischung aus Ego-Shooter und Pfadfinderfreizeit. Die Teilnehmer, manchmal ganze Schulklassen, werden in zwei Gruppen aufgeteilt und müssen nach vorherigen gründlichen Gesprächen einen „Kriegsvertrag“ unterzeichnen. Alle Verhaltensregeln werden darin akribisch genau festgelegt. Dann

errichten sie Lager, entzünd ein Feuer, bauen Waffen und kundschaffen die Gegner aus. Schließlich kämpfen sie gegeneinander – mit abgesägten Luftpumpen als Waffen (die scharfkantigen Ränder werden verklebt) und Korken als Munition. Alle Teilnehmer tragen während der Kämpfe Schutzbrillen und schussichere (Schwimm-)Westen.

Das Konzept schrammt mit Absicht hart an den Grenzen. „Immer, wenn Waffen im Spiel sind, wird es extrem“, weiß Wiemke und erinnert, dass die Jungen im unbeobachteten Spiel jede Menge Waffen im Anschlag haben. Um so wichtiger die Auseinandersetzung mit dem Switchen zwischen Spiel und tatsächlichem Gefühl. Größte Angst hätten Lehrer und Eltern vor Prügeleien, doch „tatsächlich haben die alle Angst vor einem Nahkampf“, sagt der Spieleiter. Gewinnen würden am Ende diejenigen, die kapierten, „dass sie nur als Gruppe eine Chance haben“. Bis dahin sei es aber ein harter Weg, und ständi g brächen schwelende Konflikte aus.

Die Pädagogen halten alles fest, zum Teil mit Videokameras, lauschen notfalls heimlich und greifen ein, wo notwendig. Am Ende steht immer die Reflexion. Mit existenziellen Themen wie Vertrauen oder Freundschaft. Auch über die Aggressivität von Mädchen wird dann gesprochen. Wann redet man schon mal über so was?

Drei bis fünf Wochen später hakt das Team bei den Lehrern nach, ob sich etwas getan habe. Wiemkes Fazit: „Das vergessen die so schnell nicht.“ Es verändere sich immer etwas, eine Klasse habe jetzt sogar Regeln für Klassenpartys, die sie selber aufgestellt haben.

GENRE-AUSWAHL

Action: Hier ist schnelles Reagieren gefragt. Wie bei den Actionfilmen gehören ausgiebige Ballerszenen einfach dazu. Seine Wurzeln hat das Genre in den Automaten spielen der frühen 80er, in denen die Schar der Gegner von Spielebene zu Spielebene wuchs. Heute werden Actionspiele gerne mit Rätseln und Storyelementen angereichert, etwa *Tomb Raider* oder *Lara Croft* (ab 12).

Adventure: Adventures bilden den Grundstock der Computerspiele. Das erste wurde bereits 1977 programmiert (*Zork*). Abgesehen davon, dass Abenteuerspiele früher ausschließlich Text-Spiele waren, hat sich das Prinzip kaum geändert. Noch immer gilt es, Unbekanntes zu entdecken, Rätsel zu lösen und Geheimnisse zu lüften. Meist ohne Zeitdruck. Der Spieler kann sich ganz auf die Entdeckung der Geschichte konzentrieren. Beispiel: *Final Fantasy* (ab 12).

Jump'n Run: Das Prinzip: Laufen, Laufen, Laufen. Diese „Pausenfüller“-Spiele wie *Super Mario World* waren in den 80ern der Renner. Dabei muss man die Spielfigur flitzen und hüpfen lassen, um sie vor Gefahren schützen und Bonuspunkte zu sammeln. Das Design ist dem Comic nachempfunden, heute zumeist in 3D, was die Spiele in die Nähe der Kategorie „Action“ bringt.

Rennspiel: Dazu gehört alles, was sich fahren lässt, vom Snowboard bis zum Rennwagen. Natürlich muss man schneller sein als

der virtuelle Gegner. Oft sind Rennspiele in einem realistischen sportlichen Umfeld wie Formel 1 oder Rallye angesiedelt, dann mit dem Anspruch, die Fahrphysik realistisch nachzubilden. Am meisten Spaß macht das Spiel zu zweit.

Rollenspiel: Bei Rollenspielen kann sich der Spieler je nach Neigung eine Figur mit unterschiedlichen Fähigkeiten (Zauberer, Kämpfer) zusammen stellen. Bestandene „Prüfungen“ machen die Spielfigur meist mächtiger. Beispiel: *Diablo* (ab 16).

Strategie: Digitale Strategiespiele entwickelten sich in den frühen 80er Jahren aus ihren Brettspielvorläufern. Es ging meist darum, historische Schlachten nachzuvollziehen. Während bei den älteren Strategiespielen der Spieler alle Zeit der Welt hatte, um seinen Truppen Befehle zu erteilen, ist es heute üblich, dass die Gegner parallel zu den Handlungen des Spielers agieren und so ein Zeitdruck entsteht. Da es oft erforderlich ist, sich vor Spielbeginn ein umfassendes Regelwerk anzueignen, sind Strategiespiele eher für Jugendliche und Erwachsene geeignet. Beispiele: *Warcraft 3* (ab 16) oder *Command & Conquer – Generäle* (ab 16).

Literaturtipps und Internet-Adressen: ■ Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr (Hg.): „Handbuch Medien: Computerspiele, Forschung, Praxis“, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997



Mit einem GameStick lassen sich die verschiedenen Spielvorgänge steuern.