

## **Mission failed – Wie wirken Computerspiele?**

Vielleicht haben Sie sich über den Titel der Tagung schon Gedanken gemacht. Mission failed – frei übersetzt könnte es heißen: Auftrag gescheitert. Eigentlich ein ungünstiger Titel, um für eine Tagung zu werben, die sich mit den Wirkungsweisen von Computerspielen auseinandersetzen will. „Game over“ kam uns auch noch in den Sinn, aber das mutet eindeutig zu negativ an, besonders auch vor dem Hintergrund, dass im Zusammenhang mit den Altersfreigaben die Selbstkontrolle für Computerspiele - die USK - immer wieder ins Schussfeld der Kritik gerät.

Mission failed soll hier für eine Erfahrung stehen, die diejenigen häufig machen, die sich mit Action-Computerspielen auseinandersetzen und dabei immer wieder an ihre Grenzen stoßen. Mehr nicht.

Unsere Mission für heute ist ja bereits kurz und knapp in der Einladung zu dieser Tagung beschrieben: Das Spielziel ist, durch mehrere Ebenen von Vorträgen ein Level von Kenntnis zu erreichen, das uns in die Lage versetzt, adäquat mit dem Problem der gewalthaltigen Computerspiele umgehen zu können.

Wir wollen dabei allerdings nicht die Perspektive der Ego-Shooter einnehmen und wild um uns schießen, auch nicht argumentativ.

Wir dachten bei der Planung dieser Tagung eher an ein interessantes Adventure-Spiel. Laut Wikipedia löst der Spieler in einem Adventure typischerweise verschiedene Rätsel, findet Gegenstände oder Informationen, redet mit anderen Figuren und treibt so die im Vordergrund stehende Handlung voran.

Fühlen Sie sich also bereits jetzt aufgefordert, interaktiv auf den Ablauf der Tagung einzuwirken.

Vor dem Hintergrund einer vehement geführten Debatte über ein Verbot von Killerspielen - der bayerische Innenminister Beckstein hat aktuell eine Bundesratsinitiative dazu angekündigt - stellt sich die Frage, welche Position der Jugendschutz dabei einnehmen kann.

Nur kurz als Erinnerung, in welchen Feldern der Jugendschutz agieren kann und was dabei die Hauptziele sind: Wir differenzieren in drei Handlungsfelder

**den strukturellen Jugendschutz**

**den erzieherischen Kinder- und Jugendschutz und den gesetzlichen Jugendschutz.**

An erster Stelle steht, Gefährdungen möglichst nicht entstehen zu lassen. Das ist mit dem Begriff **struktureller Jugendschutz** gemeint. Und dies ist der umfassendste Ansatz, denn er bezieht sich auf die Lebensbedingungen von Kindern und Jugendlichen und das reicht von Spielmöglichkeiten und Wohnumgebung bis hin zur Aussicht, eine Lehrstelle oder einen Arbeitsplatz zu bekommen.

Als wichtige Grundlage und flankierende Maßnahme haben wir den **gesetzlichen Jugendschutz**, der den Umgang mit Gefährdungen regelt. In Bezug auf unser Thema Computerspiele kann man feststellen, dass es in Deutschland ein hohes Maß an Regelungen gibt, was im Vergleich mit dem europäischen Ausland und ich übertreibe nicht: sogar weltweit einmalig ist. Die verbindliche Alterskennzeichnungen von Spielen, die Möglichkeit der Indizierung und das Strafgesetz mit dem Verbot von gewaltverherrlichenden Spielen bilden ein umfassendes Paket zum Schutz von Kindern und Jugendlichen. Ob diese Regelungen allerdings wirklich dazu beitragen, nicht geeignete Spiele von Kindern und Jugendlichen fernzuhalten, muss diskutiert werden. Es stellt sich allerdings die Frage, ob hier noch weitere Gesetze hilfreich wären, um das Schutzniveau zu erhöhen oder ob nicht vorhandene Regelungen nur konsequenter angewendet werden müssten, wie z.B. bei der Abgabe von Spielen im Einzelhandel.

Und zu guter Letzt komme ich zum **erzieherischen Jugendschutz**, der über Gefährdungen aufklären und zur Bewältigung anleiten will. Mit dem erzieherischen Kinder- und Jugendschutz will man zweierlei erreichen: Einerseits sollen junge Menschen befähigt werden, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und andererseits sollen Eltern und andere Erziehungsberechtigte in die Lage versetzt werden, ihrerseits Kinder und Jugendliche von gefährdenden Einflüssen fernzuhalten. Dazu

braucht es die Hilfe von Fachleuten und Multiplikatoren, konkret: pädagogische Unterstützung. In diesem Sinn ist die heutige Fachtagung zu verstehen, die Ihnen Hintergrundinformationen geben und einen differenzierten Blick auf das Phänomen Computerspiele lenken möchte.

Wir freuen uns, dass unsere Tagung bei über 150 Personen auf Interesse gestoßen ist und sich hier viele engagierte Pädagoginnen und Pädagogen vornehmlich aus dem Jugendhilfebereich, aber auch aus Schulen und der Polizei eingefunden haben.

Wir wollen mit dieser Veranstaltung den Blick auf das Faszinierende an Computerspielen lenken und auf die dahinter liegenden Nutzungsmotive, um besser verstehen zu können, warum diese Spiele bei so vielen Jugendlichen, genauer gesagt bei so vielen Jungen, derart beliebt sind. Dafür haben wir die beiden ersten Referenten, Herrn Dr. Klimmt und Herrn Jantz gewinnen können. Sie werden ihre Vorträge an die Präsentation von Herrn Klingelstein anschließen, der uns eine audiovisuelle Einführung in die Welt der Spiele gibt. In die virtuellen Welten mit ihren verführerischen aber auch mit den problematischen Aspekten wird uns nach dem Mittagessen Frau Witting entführen. Aber wir wollen den Blick auch weiter lenken auf die Einstufungs- und Kontrollmöglichkeiten, die wir in Bezug auf Spiele zur Verfügung haben. Denn nicht alles was faszinierend ist, muss auch automatisch gut und zuträglich sein. Am Nachmittag werden wir mit dem Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde bei der USK, Herrn Hilse und Herrn Hilpert von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, der in Vertretung der erkrankten Frau Monssen-Engberding gekommen ist, die gesetzlichen Möglichkeiten des Jugendschutzes kennen lernen und diskutieren.

Sicher gibt es einige hier im Saal, die selbst gern Computerspiele nutzen, vielleicht sogar die heiß diskutierten Ego-Shooter. Die Generation Amiga und C64 ist erwachsen geworden und hat sicher einen anderen Zugang zum Thema, als viele von uns, die den Computer als Hilfsmittel in der Arbeitswelt kennen gelernt haben. Das häufig zitierte Spiel Counterstrike, das schon in Erfurt eine Rolle gespielt haben soll und nun auch in Emsdetten wieder als Erklärung für den Amoklauf herhalten muss, wurde laut Aussage des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest bereits vor 2 Jahren von 2,6 der 6 Millionen Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren schon einmal gespielt. Hunderttausende Spieler sind in diversen Ligen organisiert. Allein die „Electronic Sports

League“ zählt über 600.000 Spieler. Ich sage das deshalb, weil ich damit deutlich machen möchte, dass diese Art der Unterhaltung und des Zeitvertreibe in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist, dass es sich nicht um einige asoziale Einzelgänger handelt, die der Faszination Computerspiel erlegen sind.

Damit die heutigen Kinder und Jugendlichen sich ohne Beeinträchtigung durch die falschen Computerspiele zu sozial verantwortlichen und kritischen Erwachsenen entwickeln können, bedarf es der Auseinandersetzung mit diesen Medien und deren Inhalten. Und noch einmal: Mädchen und Jungen sollen vor Angeboten geschützt werden, die sie gefährden oder in ihrer Entwicklung beeinträchtigen können, so will es das Jugendschutzgesetz und dies ist auch Konsens in unserer Gesellschaft.

Wenn man sich dann aber die Verbreitungswege von Computerspielen anschaut, muss man sich fragen, wie hier ein umfassender Schutz überhaupt zu gewährleisten ist. Viele von Ihnen werden es kennen, dass die Kinder mit getauschten, geliehenen oder sonst wie besorgten Spielen nach Hause kommen. Und es passiert dann auch, dass Spiele dabei sind, die eigentlich für eine höhere Altersstufe freigegeben sind oder gar keine Jugendfreigabe haben. Ich erzähle Ihnen sicherlich nichts Neues, wenn ich auf den Verbreitungsweg im Internet hinweise oder noch einfacher auf ältere Geschwister und Freunde, die über Medien verfügen, die sie vor den Jüngeren nicht gerade geheim halten.

Ein Problem ist sicher, wenn Eltern - so sie überhaupt Kenntnis davon haben - dies tolerieren oder sich einfach nicht dafür interessieren, was ihre Kinder spielen. Denn Medienerziehung fängt zu allererst in der Familie an. Eltern müssen stärker als bisher über die Medienvorlieben ihrer Kinder aufgeklärt werden, damit sie mögliche Risiken, die sich aus dem Medienkonsum ergeben können, besser abzuschätzen wissen.

Aber auch die Pädagogen in Kindertagesstätten, Schulen und Einrichtungen der Jugendhilfe, also sie alle, sind aufgefordert, genauer hinzuschauen, womit sich die ihnen Anvertrauten denn beschäftigen. Daher muss jetzt verstärkt der Fokus auf mehr Medienpädagogik gelegt werden. Denn Erzieherinnen, Lehrer und Sozialpädagogen sollten stärker sensibilisiert werden und auch das nötige Handwerkszeug bekommen, um mit Kindern und Jugendlichen über auffälliges Verhalten wie auch einen problematischen Medienkonsum sprechen zu können.

Diese Tagung will einen Beitrag dazu leisten und ich denke, dass Sie heute genug Gelegenheit bekommen werden, sich ein differenziertes Bild über die Faszination und die Risiken von Computerspielen machen zu können. Also loggen Sie sich ein in diese besondere Art des Adventure-Spiels. Betrachten Sie die Spielfiguren und deren virtuose Darstellungsmöglichkeiten und denken Sie daran, was ich zu Beginn gesagt habe: Finden Sie Gegenstände oder Informationen, reden Sie mit anderen Figuren und treiben Sie so die im Vordergrund stehende Handlung voran.

In diesem Sinn wünsche ich uns allen einen lehrreichen Tag.