

## **„Neue Bilderstürmer?“ Kommentar des GMK-Vorstands zum „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“**

Einstelldatum: 05.01.09

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) befasst sich seit Jahren mit Computerspielen und in diesem Zusammenhang auch mit der Problematik von Gewalt in Computerspielen. Während einerseits die kulturellen, spielerischen, kreativen und lernförderlichen Aspekte vieler Computerspiele in der medienpädagogischen Diskussion zunehmend an Bedeutung gewinnen und so die sozialen Realitäten verstärkt Beachtung finden, distanziert sich die GMK andererseits deutlich von den menschenverachtenden und gewaltverherrlichenden Inhalten und Gestaltungsformen einiger Spiele.

Seit Dezember 2008 wird ein so genannter „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“ verbreitet, z.B. über [www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf\\_gegen\\_Computergewalt.pdf](http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf). Darin wenden sich die UnterzeichnerInnen gegen die Herstellung und Nutzung von sogenannten „Killerspielen“, weil diese „Kinder und Jugendliche zu Tötungsmaschinen auf den virtuellen und realen Schlachtfeldern dieser Welt“ abrichten würden. Dementsprechend dienten Games-Konzerne „als Teil des militärisch-industriell-medialen Komplexes dazu, mit ‚Spielen‘ die künftigen Soldaten heranzuziehen.“ Diese industriell-militärische Verschwörung werde gedeckt und gefördert von der Politik und von „wissenschaftliche(r) Korruption“, so einige der Behauptungen.

Wir als Vorstand der GMK distanzieren uns deutlich von diesem Text. Wir sind empört darüber, wie hier seriöse WissenschaftlerInnen und medienpädagogische, politisch bildende und wissenschaftliche Einrichtungen diffamiert werden. Einer durchaus notwendigen Auseinandersetzung mit der Thematik wird damit ein schlechter Dienst erwiesen.

1. Die Initiatoren des sog. Kölner Aufrufs verfehlen eine angemessene, seriöse und redliche Argumentationsweise. Angesichts des Aufrufs erschreckt uns insbesondere die Diffamierung von Andersdenkenden, indem diese quasi als Komplizen der einflussreichen Industrie dargestellt werden. Dort heißt es: „Kritik an Computerspielen wird als ‚unwissenschaftlich‘ diffamiert. Tatsächlich

gibt es aber keinen so genannten ‚Wissenschaftsstreit‘: Über 3500 empirische Untersuchungen belegen den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und gesteigerter Aggressivität. Wissenschaftler, die dies leugnen, machen sich zu Komplizen und sind Profiteure des militärisch-industriell-medialen Komplexes, denn deren Institute erhalten umfangreiche finanzielle Unterstützung der Games-Industrie.“ Diese Versuche, ein komplexes, gesellschaftliches Thema auf einfachste Erklärungsmuster und Handlungsstrategien zu verkürzen und Andersdenkende dem Pauschalverdacht der Korruption zu unterwerfen, bewegen sich unseres Erachtens an der Grenze eines demokratischen Diskurses.

2. Der Aufruf macht uns angesichts der aktuellen Kriege fassungslos. Was wollen uns die Unterzeichner klar machen? Dass z.B. der Krieg zwischen dem Staate Israel und der Hamas vom militärisch-industriellen Komplex geschürt wird? Oder dass die Selbstmordattentäter durch „Killerspiele“ inspiriert werden? Oder dass Computerspiele die Wirklichkeit des Krieges in unsere Wohnzimmer und Köpfe holen könnten?

### **Kommentare zu einzelnen Punkten:**

- In der Kölner Erklärung wird "Medienkompetenz" als "Nebelbegriff" bezeichnet. Dies ist eine sachlich unqualifizierte Äußerung und ignoriert die ausführliche wissenschaftliche Debatte um den Begriff, nicht zuletzt in der GMK.
- Es gibt durchaus einen "Wissenschaftsstreit" zum Thema Computerspiele, der weder - wie die Autoren behaupten - Kritik an Computerspielen als unwissenschaftlich diffamiert, noch solche Eindeutigkeit zulässt, wie der erste Abschnitt des Kölner Aufrufs suggeriert: "Verheerende Wirkungen" oder "dass Kinder und Jugendliche durch Computerspiele aggressiver, gewalttätiger und abgestumpfter werden" sind keineswegs wissenschaftlich eindeutig bewiesen; auch der statistische Zusammenhang von Schulversagen mit Computerspielen ist zwar nicht von der Hand zu weisen, aber keineswegs monokausal wissenschaftlich belegt.
- Die Anspielungen auf das Institut „Spielraum“ (Institut zur Förderung von Medienkompetenz; FH Köln) und die semantische Verknüpfung mit Begriffen wie „völkerrechtswidrige Kriege“ überschreitet die Grenze eines

fairen Diskurses. Dass WissenschaftlerInnen und Studiengänge sich von der Games-Industrie kaufen lassen, ist eine Unterstellung.

- Dem Genre der Computerspiele generell abzusprechen, dass sie "Kulturgut" sind bzw. sein können, zeigt eine historische und kulturelle Kenntnislosigkeit. Die Forderung, Computerspiele nicht als Kulturgut zu betrachten, wendet sich gegen eine Initiative der Bundesregierung (Deutscher Computerspielepreis). Ziel dieser Initiative ist es, nicht nur repressiv gegen Computerspielgewalt vorzugehen, sondern durch einen Wettbewerb positive Anreize für entwicklungsförderliche Computerspiele zu schaffen. Die Grundlage des Preises bildet der Beschluss des Deutschen Bundestages vom 21.02.2008 auf Antrag der Fraktionen der CDU/CSU und der SPD gemäß BT-Drs. 16/7116. („Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken.“)

### **Zur Versachlichung der Diskussion verweisen wir auf folgende vier Dokumente:**

1. [Medien- und Kommunikationsbericht der Bundesregierung Bonn 2008, PDF-Datei](#)
2. [Hilpert, Wolfgang: Reiz und Risiken von Computerspielen; Ein Überblick. Bundesprüfstelle; PDF-Datei](#)
3. [Kunczik/Zipfel \(2004\): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1988; PDF-Datei](#)
4. [Hans-Bredow-Institut \(2007\): Analyse des Jugendmedienschutzsystems Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Hamburg. PDF-Datei](#)

### **Interview mit Prof. Dr. Norbert Neuß**

[GMK-Vorsitzender im Interview - Kölner Aufruf brachte das Fass zum Überlaufen](#) (www.derwesten.de)

*Liebe Leserinnen und Leser dieses Kommentars.*

*Seien Sie gewiss, dass wir weder von der Spiele-Industrie für diesen Kommentar bezahlt wurden, noch zu dem vermuteten militärisch-industriell-medialen Komplex gehören. Wir als Dachverband der MedienpädagogInnen sehen uns in unserem Anliegen bekräftigt, in einer demokratischen Gesellschaft auf einen entwicklungsförderlichen Medienumgang hinzuwirken. Dies geschieht auf verschiedenen Wegen: durch die Vermittlung von Medienkompetenz und Medienbildung an Heranwachsende, das Vermitteln aktiver, kritischer und kreativer Nutzung von Medien, durch die sachlich-gestützte Aufklärung von Eltern und PädagogInnen und die Erinnerung an die Verantwortung sowohl der Erziehungsberechtigten als auch des Medienmarktes. Die pädagogischen Ziele „Mündigkeit und Selbstbestimmung“ sind Bestandteil einer Medienbildung, die als pädagogische und politische Aufgabe auch in Zukunft nur durch eine gemeinsame Verantwortung zu bewältigen ist.*

**Für den Vorstand:**

Prof. Dr. Norbert Neuß  
Prof. Dr. Bernward Hoffmann  
Dr. Dagmar Hoffmann  
Mike Große-Loheide  
Prof. Dr. Dorothee M. Meister  
Prof. Friederike Tilemann  
Sonja Ganguin  
Dr. Hans-Joachim Ulbrich