



3. April 2009

MUNICH GAMING 2009 vom 1. bis 3. April

Panel 3.0 Die Welt der Spiele: Zwischen Training für Verstand und Motorik und der Eskalation sozialer Probleme

Komm, spiel' mit mir!

Digitale Spiele unterhalten und können die individuelle Entwicklung positiv beeinflussen Ausbildung von Medienkompetenz als gesamtgesellschaftliche Aufgabe

München, 3. April 2009 – Können digitale Spiele sowohl Kindern und Jugendlichen als auch Erwachsenen etwas bieten, was deren individuelle Entwicklung positiv beeinflusst? Wenn ja, was wäre das? Dieser grundsätzlichen Frage der Sinnhaftigkeit und Wirkung von Spielen gingen die Teilnehmer der Podiumsveranstaltung „Die Welt der Spiele: Zwischen Training für Verstand und Motorik und der Eskalation sozialer Probleme“ am dritten Tag der Munich Gaming nach. Mit der Diskussionsrunde wurde gleichzeitig der Publikumstag der Games-Fachveranstaltung eröffnet.

Welche positiven Wirkungen Medien insgesamt für die individuelle Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aber auch für Erwachsene haben können, stand zunächst im Mittelpunkt der Diskussion. Klaus Wenzel, Präsident des Bayerischen Lehrer- und Lehrerinnenverbandes, hielt in diesem Zusammenhang Medienkonsum und aktive Mediennutzung – etwa bei Computerspielen – nur dann für problematisch, wenn dadurch beispielsweise die Tagesstruktur der Menschen völlig einseitig auf diese Medien ausgerichtet würde. Prinzipiell böten Medien Orientierung und Hilfestellung bei Alltagsproblemen. Bei digitalen Spielen läge allerdings die Gefahr nahe, dass Heranwachsende von der Technologie so fasziniert seien, dass sie jeden zeitlichen Rahmen vergäßen.

Medien dürften keinesfalls als alleiniger Sündenbock etikettiert werden, wenn soziale Probleme zu Tage träten. So läge es insbesondere an den Eltern, ihren Kindern ein sinnvolles Medienverhalten zu vermitteln – in den Schulen könnten medienpädagogisch ausgebildete Lehrer dann diese Medienkompetenz weiter ausformen. Dazu gäbe es in Bayern schon eine Reihe sehr positiver Ansätze.

Der Behauptung, dass digitale Spiele individuelle Fertigkeiten und Fähigkeiten fördern und ausprägen würden, konnte sich Prof. Dr. Helmut Lukesch, Inhaber des Lehrstuhls für Psychologie an der Universität Regensburg, nur zögernd anschließen. Die benannten Effekte seien bislang wissenschaftlich in keiner Weise nachgewiesen, die Forschungsarbeit hierzu sehr lückenhaft. Außerdem stelle sich für ihn die Frage, wofür solche möglichen Skills eingesetzt würden. Im Moment schiene es so, als dass es sich bei digitalen Spielen lediglich um ein lukratives Geschäftsfeld handle, das den Nutzern reine Unterhaltung biete. Eine gesellschaftliche Verantwortung der Spielehersteller würde sich seiner Meinung nach zum Beispiel in der Förderung der Forschung in diesem Bereich zeigen.

Martin Lorber, PR-Director Electronic Arts Deutschland, wies in diesem Zusammenhang darauf hin, dass sein Unternehmen medienpädagogische Projekte an Hochschulen unterstütze, um damit die Medienkompetenz aller Altersgruppen zu verbessern. Diese Projekte hätten zum Ziel, Eltern, Lehrer und Jugendliche für einen verantwortungsbewussten Umgang mit den verschiedensten Medien zu sensibilisieren. Die Realität zeige aber auch, dass dieser verantwortungsbewusste Umgang von der übergroßen Mehrheit der User bereits praktiziert werde. Außerdem sei die Entwicklung von digitalen Spielen, so Lorber, keinem anderen Zweck als der Unterhaltung geschuldet. Natürlich differenziere sein Unternehmen dabei nach der Eignung für bestimmte Zielgruppen. So, wie es Filme, Bücher oder Theaterstücke gäbe, die sich entweder für Kinder oder Erwachsene eigneten, würden auch Spiele entwickelt, die – wenn sie sich an ältere Menschen richteten – auch Gewaltdarstellungen enthielten. Da seien Spiele nicht besser oder schlechter als andere Medien.

In diesem Zusammenhang komme den Spieleentwicklern eine besondere Verantwortung zu. Prof. Dr. Axel Hoppe, Dekan des Fachbereichs Gamedesign an der Mediadesign Hochschule München, beobachtet eine große Sensibilität seine Studenten gegenüber den Inhalten von Spielen, die sie entwickeln würden. Seiner Meinung nach könnten digitale Spiele helfen, die Welt zu verstehen und sie ‚besser‘ zu machen. Dafür sei aber ein breiter gesellschaftlicher Diskurs über den Umgang mit Medien allgemein vonnöten. Er schlage deshalb vor, Internetanwendungen oder digitale Spiele in die Curricula der Schulen und weiterführenden Bildungseinrichtungen einzubauen. Jeder sollte damit einen vertieften Einblick in die konkreten Produkte, deren Wirkungen und beispielsweise auch die Notwendigkeit des Jugendschutzes erhalten.

Spiele – ob klassische oder digitale – seien aus dem Blickwinkel der Spieler selbst zunächst zweckfrei betonte Verena Weigand, Leiterin der Stabstelle Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Die Wirkungen, die von Spielen ausgingen, seien sicher nicht unmittelbar messbar – aufgrund der Erfahrungen von Pädagogen und Erziehungswissenschaftlern aber als gegeben anzunehmen. Insofern wurde in Deutschland ein wirksames Instrumentarium des Jugend- und Jugendmedienschutzes installiert. Entscheidungen innerhalb der entsprechenden Gremien beruhten deshalb nicht auf konkreten Messwerten, sondern seien Werteentscheidungen auf der Basis dessen, welche Werte in einer Gesellschaft grundsätzlich gelten würden. Möglicherweise hätten sich Jugendschützer im Moment etwas von der gesellschaftlichen Realität entfernt und ließen sich zu stark von den individuellen Freiheitsrechten oder den Interessen der Wirtschaft leiten. Hier gelte es, sich permanent selbstkritisch zu hinterfragen.

Einigkeit bestand unter den Diskutanten darin, dass eine verantwortungsvolle Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen auch Ergebnis des sozialen Umfeldes – insbesondere der familiären Situation – sei. Wie in anderen pädagogischen Bereichen würden Verständnis für die Anliegen der Heranwachsenden, gegenseitiges Vertrauen und die Vorbildfunktion der Älteren die Entwicklung positiv beeinflussen. Digitale Spiele und der Umgang damit müssten sich ebenfalls diesen Anforderungen stellen – eine rigide Verbotspolitik oder gar Verunglimpfung der Branche sei in diesem Zusammenhang wenig hilfreich. Digitale Spiele unter den Generalverdacht ihrer Schädlichkeit zu stellen, werde dem Problem nicht gerecht. Vielmehr würde das Verständnis zwischen Herstellern, Politik und Spielern nur dadurch gefördert, indem man vorurteilsfrei miteinander ins Gespräch kommen würde und vor allem die Medien bzw. Spiele auch tatsächlich kennen lernen würde, über die man diskutiere.

Der Fachkongress „Munich Gaming“ wird von der Medientage München GmbH durchgeführt. Die Gesamtveranstaltung ist eine Initiative der Chillingsten GmbH.

Weitere Informationen unter www.munich-gaming.com.