

LAG Kunst und Medien

Zur Kontroverse um die „Killerspiele“

Eine expansive Medialisierung unserer Gesellschaft verändert zunehmend nachhaltig und in einem Eiltempo alle Lebensbereiche. Die großen Mengen an Informationen und die Komplexität der Medienvielfalt machen insbesondere bei Kindern und Jugendlichen das Erlernen eines bewussten Umgangs mit den Medien und dem Konsum von Inhalten notwendig. Das Bewusstsein der Jugendlichen für einen kritischen, kreativen Umgang mit den komplexen Möglichkeiten des Medienangebotes muss gezielt gefördert werden. Die aktuelle politische Diskussion über die Gefahr von Internetforen, die über Waffen informieren, und ein Verbot von gewaltverherrlichenden Computerspielen zeugt von der Ohnmacht im Umgang mit den Problemen. Ein Verbot der so genannten „Killerspiele“ allein hilft nicht, die mangelnde **Medienkompetenz** bei Jugendlichen und Erwachsenen zu fördern.

Die Medienkunst bietet in dieser Hinsicht eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Thema an. Es steht hier nicht zur Debatte, „Killerspiele“ als Kunstform und daher zensurfrei etablieren zu wollen. Vielmehr soll darauf hingewiesen werden, dass im Kontext der Medienkunst seit Mitte der 1990er Jahre künstlerische Auseinandersetzungen mit dem Thema der Videospiele existieren, die einen konstruktiven, weil kritischen Ansatz in der Hinterfragung des aktuellen Themas bieten. Die erste umfassende internationale Übersichtspublikation zu diesem Thema ist soeben erschienen: „Videogames and Art“, ed. by Andy Clarke and Grethe Mitchell, Bristol: Intellect Books, 2007. Neben fünf Überblicksbeiträgen allgemeiner Art bieten Interviews die Gelegenheit, zehn Arbeiten kennen zu lernen, die Videospiele als Material nutzen. In weiteren sechs Artikeln wird die Frage diskutiert, inwieweit Videospiele sich als Kunstform etablieren kann. Der Künstler Tobias Bernstrup, der mit der Grundsoftware des Ego-Shooter-Spiels „Unreal Tournament“ (neben „Doom“ eines der frühen Gewaltvideospiele) einen Museumsinnenraum nachbaut, „Museum Meltdown Moderna Museet“, 2002, kehrt das Prinzip der Ego-Shooter-Spiele um, indem er die üblicherweise das Spiel bestimmenden feindlichen Objekt- und Personendarstellungen auslässt. Er beschreibt das für Videospiele überraschende Erlebnis, in den leeren Räumen zu realisieren, wie die Spannung der Ego-Shooter-Spiele ausschließlich belebt wird vom ungewissen, aber dennoch erwarteten Auftauchen bedrohlicher Elemente. Indem seine Arbeit diese Spannung nicht anbietet, entpuppt sich dieser Mechanismus eben durch sein Fehlen.

Medienkompetenz bedeutet allerdings nicht nur historische und kritische Kenntnis und Aufarbeitung der Technologie und deren rasante Veränderung. Jede Playstation veraltet innerhalb weniger Jahre und zusammen mit der Hardware auch die Software. Es geht nicht um einzelne Spiele, sondern insgesamt um das Erkennen des Phänomens der ständigen Erneuerung von Technologie im gesamten Alltag des 21. Jahrhunderts.

Auch in den Ego-Shooter-Spielen geht es um eine kontinuierliche Erneuerung von Informationen. Einzig die ablaufende Zeit gibt eine Richtung vor. Punkte und Leben werden gesammelt und verloren, geübt wird die Reaktion des Nutzers im Wettlauf mit der Maschine, in Echtzeit. Im Unterschied zum Lesen eines Buches oder eines Filmes oder eines akustischen Werks ist der menschliche Körper in die Interaktion mit der Maschine eingebunden und eingespannt. Betrachtet man diesen physischen Aspekt der Aufmerksamkeit, der letztlich nichts anderes als das Einüben von Reaktionsschnelligkeit ist, so sind es nicht nur die so genannten „Killerspiele“, sondern bereits die Angebote von Nintendo, die für junge Kinder angeboten werden, mit harmlosen Inhalten, jedoch gerade diese Schnelligkeit und den Kampf gegen die Zeit um die eigene Reaktion einübende Technologien, die in dieser Hinsicht eine erste Form der Spannung im Leben der Kinder und Jugendlichen etablieren.

Der Zustand der Konzentration, in die sich Nutzer solcher Reaktions-Einübungsgeräte versetzen, kann von Erwachsenen durch bewusstes Umgehen in einen Zustand der

Entspannung transformiert werden. Kinder und Jugendliche brauchen in dieser Hinsicht Unterstützung. Die Computerspielindustrie bietet den Weg in die Konzentration hinein an mit den Geräten und den Spielen, nicht jedoch den Weg hinaus. Es ist ein ganzheitliches Umgehen mit Technologie, welches etabliert und geschult werden muss – und dazu müssen zunächst die Erwachsenen realisieren, wo die Gefahren liegen. Ein Verbot eines einzelnen Aspektes greift da zu kurz.

Auf die Frage warum Jugendlichen diese Spiel so gut gefallen (Interview in der Frankfurter Rundschau vom 20.3.2007) antwortet der Hirnforscher Prof. Hüther) wie folgt:

“An Pflichten wie Hausaufgaben, Nachhilfe oder Förderprogrammen kann man nicht über sich hinauswachsen, darein kann man sich höchstens fügen. Jugendliche wollen aber Aufgaben finden, die ihnen nicht von Eltern oder Lehrern vorgegeben werden. Je stärker das, was Jugendliche tun, die Erwachsenen abstößt, umso besser eignet es sich für sie als Aufgabe. Das scheinen die Hersteller von Spielen wie *World of Warcraft* verstanden zu haben.

In den virtuellen Welten suchen sich Kinder und Jugendliche selbst Aufgaben, an denen sie über sich hinauswachsen können. Wenn man Eltern fragt, durch welche Aufgaben ihre Kinder das heute schaffen können, wissen sie häufig gar nicht, was gemeint ist - Hausaufgaben oder den Mülleimer herunterzutragen jedenfalls nicht.“

Medienarbeit

Kreative Medienarbeit kann in vieler Hinsicht dazu beitragen die Vergänglichkeit von Technologie einerseits und das Entlarven der Produktion sowie die Ironisierung von Inhalten kommerzieller Produkte über die letzten 15 Jahre hinweg, die in Medienkunstwerken enthalten ist, zu erkennen. Eine Entmystifizierung der Funktionsweise von Videospiele auf verschiedenen Ebenen kann durch historische, kritische und theoretische Lehre von Medienkunst in Begleitung von „hands-on“ Angeboten zur Stärkung von Medienkompetenz dienen.

Ein von der LAG Kunst und Medien NRW e.V. und dem HardwareMedienKunstVerein initiiertes Pilotprojekt für Jugendliche ab der 9. Schulklasse, soll dazu in Form einer schulbegleitenden Maßnahme in Dortmund realisiert werden. Dabei widmet es sich besonders der Vermittlung und Stärkung von Medienkompetenz. Verbote von Inhalten, die als „gefährlich“ eingestuft werden, ein Beispiel wäre das Thema der Gewaltverherrlichung medialer Bilder, führen nicht zu einer Lösung der sich potenzierenden Probleme im Umgang mit der Medialisierung der Gesellschaft.

Das Ziel des von uns entwickelten Curriculums: Jugendliche sollen für kritisches Hinterfragen im Umgang mit Medien und Technologieanwendungen sensibilisiert und ihre Medienkompetenz und Kreativität gestärkt werden.

Informationen: LAG Kunst und Medien/HardwareMedienKunstverein

www.lag-kunst und medien.de und www.hmkv.de