

Material zur Mediengewalt: Literatur, Links und Hinweise

Vornehmlich orientiert an der Diskussion um gewalthaltige Computerspiele, aber auch darüber hinausreichend in die Problematik um „Bilder der Gewalt“ in den Medien allgemein.

Dieses Paper ist ziemlich lang. Es geht weit über das hinaus, das Sie – ggfs. wirklich zum Einstieg in die Thematik – interessieren dürfte.

Mir liegt aber daran, daß Sie grundsätzlich mehr erfahren können – wenn Sie das wollen.

Daher finden Sie zum Einstieg einige wenige Angaben zu zentraler Einstiegsliteratur. Es folgen wichtige, über das Internet erhältliche Forschungsstudien, danach geht es ausgiebiger mit Basis-Literatur weiter, bis zu Internet-Links, gefolgt zum Schluß von einer längeren Liste mit weitergehender Literatur, darunter aktuelleren, noch nicht auf deutsch verfügbaren englischsprachigen Werken.

Dieses Paper ist auch online bei www.medien-gewalt.de als PDF-Datei verfügbar, was erlaubt, die im Text angegebenen (manchmal herzlich komplizierten) Internet-Links direkt anzuklicken.

Ich wünsche Ihnen durchaus auch „Viel Spaß!“ bei der Beschäftigung.

Martin Wambsganß

Nicht alle Werke in der späteren Liste mit „Weiterer Literatur“ wurden vom Referenten kommentiert. Das ist, wie so häufig, eine Zeitfrage – und sagt nichts über die Qualität der Nennungen aus. Absehbar können Sie bei www.medien-gewalt.de nachprüfen, ob eine erweiterte und aktualisierte Fassung verfügbar ist!

Ebenfalls aus Zeitgründen sind Neuerscheinungen seit dem Jahr 2010 nur begrenzt erfaßt und kommentiert. Einige neuere online verfügbare Artikel finden Sie aber ebenfalls auf www.medien-gewalt.de verlinkt.

Inhalt:

Literatur: Absolut zentral zum Einstieg	2
Wichtige Untersuchungen.....	3
Weitere Basisliteratur.....	4
Internet-Links und weitere Hinweise.....	8
Weitere Literatur	9

Literatur: Absolut zentral zum Einstieg

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.) (2010). Leitfaden für Lehrkräfte. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen. Verfügbar über: http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2010/03/spielbar_leitfaden_lehrkraefte.pdf. (aufgesucht: 14.2.2014)

Damit können Sie loslegen. Sie müssen sich das Heft nur herunterladen: knappe grundsätzliche und historische Anmerkungen, Informationen zum Jugendmedienschutz, Projektbeispiele, Internet-Links, ein Glossar!

Haeusler, Tanja und Johnny (2012). Netzgemüse. Aufzucht und Pflege der Generation Internet. München: Goldmann.

Das aktuelle Buch des Ehepaars Haeusler ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie medienpädagogische Einsichten ohne theoretisches Übermaß, sondern persönlich und gleichzeitig fundiert vermittelt werden können. Unter Einbezug eigener Erfahrungen und einiger ihrer beiden eigenen halbwüchsigen Söhne informieren sie kundig und unaufgeregt über das „Internet als Lebensraum“, Facebook und Co., Youtube und Co., über Schmuddelkram und Abgründe, über Vermeidbares – und über Unvermeidbares. Die Problematik von medialer Gewalt spielt dabei natürlich auch eine Rolle, doch findet sie sich eingeordnet in allgemeinere Zusammenhänge des „Lebens mit Medien“. Ein unverzichtbares und dazuhin g

Im November 2013 vom Referenten noch nicht gründlich erarbeitet. Ein erstes Durchsehen deutet aber darauf hin, daß hier sehr konkrete und nachvollziehbare Untersuchungen zu Shooter-Games vorliegen. Shooter sind Spiele, in denen das Schießen auf andere – entweder „von oben herab“ oder aus der sogenannten Ego-Perspektive im Vordergrund steht – allerdings meist im Zusammenhang eines Kampfspiels, bei dem es vorrangig nicht ums Töten an sich, sondern um die Erzeugung von Spannung durch die Gefahr, im Spiel getötet zu werden, geht. Die Ego-Perspektive meint, daß der Spieler quasi durch die Augen der Spielfigur sieht und also auch unmittelbar vor ihm die Mündung seiner aktuellen Waffe zu sehen ist, während „von oben herab“ bedeutet, daß der Spieler seine Spielfigur im Spielfeld betrachtet und derart dann lenkt.

Brinkmann, Heinz-Ullrich, Frech, Siegfried & Posselt, Ralf-Erik (2008). Gewalt zum Thema machen. Gewaltprävention mit Kindern und Jugendlichen. Bundeszentrale für politische Aufklärung.

Ein relativ neuer, umfänglicher und praxisorientierter Reader mit Seminarmodellen und Trainingsdarstellungen, der als Publikation der Bundeszentrale für politische Aufklärung zum Spottpreis von 4 € zu erwerben ist.

Christophers, Julia & Scholz, Tobias (Hg.) (2009). eSports Yearbook 2009. Kostenlos verfügbar über: <http://esportsyearbook.com/> (dort auch das Folgebuch für 2010; aufgesucht: 120118)

Vom Referenten im November 2013 noch nicht durchgesehen, aber laut der kritischen Spielzeitschrift GEE schließen die Herausgeber hier eine Lücke bei bislang kaum vorhandener „intelligenter und zugleich lesbarer Lektüre zum Massenphänomen E-Sport“ (elektronischer Sport): „In dem 120-Seiten umfassenden Buch versammeln [sie] 25 Texte von E-Sport-Größen wie dem mehrfachen „Warcraft 3“-Meister Manuel „Grubby“ Schenkhuizen sowie Hintergrundberichte, Interviews und zahlreiche Fotos.“ – Allerdings ist der Band in englischer Sprache!

Dittler, Ullrich & Hoyer, Michael (Hg.) (2008). Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive. München: kopaed.

Überwiegend gut lesbare aktuelle Aufsätze, die ein breites Themenspektrum abdecken, u.a. auch das Thema „Handy“ bzw. den Bereich des „eSports“, also des „elektronischen Sports“, in dem sich auch Organisationsformen für „Counterstrike“ und ähnliche Spiele finden.

Dolle-Weinkauff, Bernd, Ewers, Hans-Heino & Jaekel, Regina (Hg.) (2007). Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens. Weinheim: Juventa.

Dieses Buch greift insbesondere die Kinder- und Jugendliteratur insgesamt, aber auch Computerspiele und Comics auf.

Geisler, Martin (2009). Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim, München: Juventa.

Eine ausgezeichnete und trotz des wissenschaftlichen Hintergrundes (zur Veröffentlichung aufbereitete Doktorarbeit) gut lesbare Einführung in das gemeinschaftliche Spielen von Computerspielen – online oder auf LAN-Parties. Auch viele direkte Äußerungen von Spielern aus Interviews vermitteln gründliche Einblicke.

Gellman, Marc & Hartman, Thomas (2002). Wo steckt Gott? Wie wir unseren Kindern helfen können, mit schlechten Nachrichten umzugehen. Hamburg: Carlsen.

Ein großartiges kleines Buch – ungeachtet dessen, ob Sie selbst religiös sind. Der Rabbi Gellman und der katholische Priester Hartman tun, was nötig ist: sie erkennen an, daß sich Kinder vom Schrecken in der Welt nicht wirklich fernhalten lassen (insbesondere dem durch die Medien vermittelten) und greifen die Ängste auf, die dann aufsteigen können. Es gibt in diesem Buch Kapitel über Hunger in der Welt oder darüber, wenn man mitbekommt, daß Eltern gewalttätig zu ihren Kindern sind – und dieses Kapitel: „Wenn Kinder andere Kinder töten“, worin die Themen Amoklauf und Sicherheit in der Schule offen angesprochen werden.

Gugel, Günther (2011). Praxisbox Medien und Gewalt. Problemfelder und Handlungsmöglichkeiten (Mit CD-ROM und Bildkarten). Tübingen: Institut für Friedenspädagogik e.V.

Knappe klare Texte zeichnen das Büchlein dieser Praxisbox aus. Sie sind teilweise identisch mit den Texten des folgend genannten „Handbuch[s] Gewaltprävention“. Dazu kommen Bildkarten mit Aufgaben zur Benutzung im Unterricht etc. sowie eine CD-ROM mit weiterem Material, u.a. Videos zum Thema „Realgewalt in den Medien“.

Gugel, Günther (2008). Handbuch Gewaltprävention. Für die Grundschule und die Arbeit mit Kindern. Grundlagen – Lernfelder – Handlungsmöglichkeiten. Tübingen: Institut für Friedenspädagogik e.V. (Dieses Buch ist bei der Homepage des Instituts kapitelweise kostenlos als PDF-Datei herunterladbar.)

Dies ist ein umfassendes und sehr nützliches, dazu noch verhältnismäßig neues Werk, das auch eine Vielzahl von Arbeitsmaterialien enthält.

Hartmann, Thomas (2007). Schluss mit dem Gewalt-Tabu! Warum Kinder ballern und sich prügeln müssen. Frankfurt: Eichborn.

Das Buch eines evangelischen Pfarrers, Jahrgang 1959, der selbst vier Kinder hat. Von mir noch nicht durchgesehen wird es von manchen Rezensenten als oberflächlich angesehen, von anderen hoch gelobt, von Manfred Spitzer (siehe zu Spitzer weiter unten) in seinem neuesten Buch „Digitale Demenz“ in einem einzigen Satz (S. 290) abqualifiziert: wissenschaftlich kompetent ist solche Polemik mit Sicherheit nicht.

Hausmanning, Thomas (2002). Eigentlich lehnen die Zuschauer Gewaltdarstellungen ab. Christliche Sozialethik und der Blick auf populäre Medien. http://www.kthf.uni-augsburg.de/prof_dozy/sys_theol/hausmanning/online_bib/medienethik/mediengewalt/. (aufgesucht: 120119)

Ein schön entspanntes Gespräch mit einem der wichtigen aktuellen Forscher und Theoretiker zu medialer Gewalt. Hausmanning stellt hierin auch knapp das sehr interessante Konzept der medialen Nutzungsebenen gemäß dem Soziologen Waldemar Vogelgesang vor.

Heisig, Kirsten (2010). Das Ende der Geduld. Konsequenz gegen jugendliche Gewalttäter. Freiburg: Herder.

Die im Sommer 2010 gestorbene ehemalige Berliner Amtsrichterin hat ein intensives und wichtiges, auch bedrückendes Buch zum gesellschaftlichen Umgang mit realer Gewalt geschrieben. Es ist umstritten, nicht zuletzt, weil politisch rechts Stehende es für ihre Positionen zu Vereinbarungen suchen. Das wird der Position Heisigs aber nicht gerecht. Sie spricht sich für Integration aus und hat gleichermaßen rechte wie linke Gewalttäter im Blick. Um ihre harsche Kritik auf einen Punkt zu bringen: es geht Heisig um das völlig unzureichende politisch-gesellschaftliche „Hinsehen“ auf die akuten Problemfälle samt der mangelhaften Finanzierung effektiven Reagierens.

Ein weiterer Kommentar zum Buch findet sich unten bei Werner (2005).

Köhler, Esther (2008). Computerspiele und Gewalt: Eine psychologische Entwarnung. Spektrum.

Im November 2013 vom Referenten noch nicht durchgesehen.

Lober, Andreas (2007). Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co.: Faszination, Gefahren, Business. Hannover: Heise.

Andreas Lober ist Rechtsanwalt. Kein Wunder, daß diese Darstellung virtueller Welten durch ihn und weitere Autoren gerade auch ökonomische und rechtliche Aspekte anspricht. (Lober weist im Vorwort auch auf englischsprachige Arbeiten von Edward Castronova hin, die am Ende dieses Papers vermerkt sind.). Unter den Aufsätzen befindet sich auch der Beitrag von Bert teWildt, Psychiater an der med. Hochschule Hannover, zu „Abhängigkeit, Realitätsflucht und Identitätsverlust im Cyberspace“.

Riepe, Manfred (2003). Das Gespenst der Gewalt. Zur Geschichte der Gewaltdebatte. Ein Rückblick auf juristische und journalistische Praktiken sowie die Medienwirkung fragwürdiger Gewaltwirkungsstudien. Vortrag gehalten am 26.4.2003 auf der Tagung „Bodies that splatter“ in der Berliner Akademie der Künste. Berlin 2003, 1-27. Verfügbar auf : http://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/riepe_gewalt/riepe_gewalt.pdf. (aufgesucht: 14.2.2014)

Riepes Aufsatz demonstriert exzellent, wie während der vergangenen Jahrzehnte bei jedem neu aufkommenden bzw. ins Blickfeld geratenden Medium (Comics, Fernsehen, Videos, Computerspiele...) dieselben populären bis populistischen Befürchtungen laut wurden, ohne daß diesen auch nur annähernd eine gesellschaftliche Realität gegenüberstanden hätte.

Robertz, Frank J. & Wickenhäuser, Ruben (Hg.) (2010). Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Berlin, Heidelberg: Springer.

Ein ausgezeichnetes Handbuch zum Thema. Verhandelt werden in eigenständigen Kapiteln einer Reihe ausgewiesener Fachleute politische, wissenschaftliche und philosophische Aspekte des Themas, dann Problemlagen wie Cyberbullying, Sexualisierung gewalthaltige Computerspiele, Computerspielsucht, dazu einiges an rechtlichen wie weitergehenden Lösungsansätzen. Ein Anhang liefert Arbeits- und Informationsblätter sowie weiteres Übungs-Material.

Robertz, Frank J. & Wickenhäuser, Ruben (2007). Der Riss in der Tafel. Amoklauf und schwere Gewalt in der Schule. Heidelberg: Springer.

Leider bisher vom Referenten nicht durchgearbeitet. Aufgrund der Beurteilung anderer Arbeiten der beiden Autoren aber mit ziemlicher Sicherheit lohnenswert.

Rogge, Jan-Uwe (2000). Die Gefahr des Bösen, die Lust am Bösen: Über die Gewalt in den Medien. In: Susanne Bergmann (Hrsg.), Mediale Gewalt - Eine reale Bedrohung für Kinder? Bielefeld: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, 164-183.. Verfügbar auf : http://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/rogge_boese/rogge_boese.pdf (aufgesucht: 14.2.2014)

Aus der Praxis kommend, an konkreten Beispielen argumentierend, dies aber stets auch vor dem Hintergrund medienpädagogischer Forschungsergebnisse, stellt dieser Aufsatz eine gut lesbare Einführung in eine Sichtweise dar, die gut mit der Überschrift eines Kapitels daraus bezeichnet werden kann: „Vom Recht der Kinder auf böse Phantasien“!

Scheithauer, Herbert, Hayer, Tobias & Niebank, Kay (Hg.) (2008). Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter. Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen, Prävention und Intervention. Köln: Kohlhammer.

Ein neueres ausgiebiges Handbuch zum Thema. Es geht nicht zuletzt auch ausgiebig auf Phänomene wie „Happy Slapping“ und „Bullying“ und die Mediennutzung dabei ein.

Schmidt, Florian A. (2006). Parallele Realitäten. Sulgen: Niggli.

Ein ausgezeichnete kleiner Text, der auf knapp 140 nicht eng bedruckten Seiten gut lesbar insbesondere in den Bereich der Online-Spiele einführt und dabei auch ökonomische Aspekte nicht außen vor läßt.

Vitouch, Peter (1997). Gewaltfilme als Angsttraining (Ein von Joachim von Gottberg geführtes Interview). In: tv diskurs 2 (1997), 40-49; im Feb. 07 zu finden z.B. bei: <http://paedpsych.jku.at:4711/LEHRTEXTE/Vitouch99.html>. (aufgesucht: 120119)

Peter Vitouch ist habilitierter Psychologe an der Univ. Wien und Leiter des Ludwig-Boltzmann-Instituts für empirische Medienforschung. Dieser Text kann exemplarisch stehen für einen keineswegs verharmlosenden Ansatz, der vielmehr weiterhin dem aktuellen Stand der medienpädagogischen Forschung entspricht.

Von Salisch, Maria, Kristen, Astrid & Oppl, Caroline (2007). Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: Kohlhammer.

Noch aktuell, sehr differenziert in seiner Argumentation, allerdings als wissenschaftliche Publikation nicht unbedingt eine „Feierabendlektüre“ – dennoch durchaus „lesbar“ geschrieben!

Werner, Christian (2005). Gewalt an Schulen. 250 verletzte Schüler pro Tag. Gewalttätige Auseinandersetzungen unter Schülern werden an deutschen Schulen seltener. Von: <http://www.spiegel.de/schulspiegel/0,1518,druck-359494,00.html>. (aufgesucht: 120119)

Ein zentraler Hinweis auf eine differenziert zu betrachtende Realität der Gewalttätigkeit unter Kindern und Jugendlichen. Die hier angesprochene Studie des Bundesverbandes der Unfallkassen kann mittlerweile nicht mehr heruntergeladen werden, doch finden Sie unter der folgenden Adresse Verweise auf die Studie sowie neueres herunterladbares Material zum Thema:

http://www.dguv.de/inhalt/praevention/themen_a_z/bildungseinrichtungen/allg_schulen/gewalt/index.jsp (aufgesucht 120121)

Der SPIEGEL-Artikel scheint schon ein wenig „historisch“. Doch wird er in seinen Aussagen prägnant unterstützt durch die Ergebnisse der neuen Studie von Baier et al. (2009).

Kirsten Heisig (siehe dort, weiter unten) andererseits kritisiert diese und andere ähnlich argumentierende Studien (v.a. dort S. 134ff.) massiv. Ich bin hier mit meinen Einschätzungen (im Winter 2011/12) noch nicht am Ende. Klar ist, daß der Position der Unfallkassen zuzustimmen ist: Trotz allem gibt es immer noch zu viel Gewalt an Schulen. Es sei aber angemerkt, daß Heisigs Kritik

die eher ermutigende Position der hier angesprochenen Studien deutlich relativiert, daß sie aber keineswegs ohne Weiteres die Folgerung zuläßt, Computerspiele förderten allgemein reale Gewalt. Auf S. 144 äußert sich Heisig dazu in wenigen Sätzen allzu pauschal und undifferenziert.

Wirth-Heining, Mathias (2000). Die Faszination Jugendlicher an medialer Gewalt. In: Ders., Filmgewalt und Lebensphase Jugend. Ein Beitrag zur Faszination Jugendlicher an medialer Gewalt, Kapitel 3. München: kopaed, 55-82. Verfügbar auf: http://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/wirth_heining_gewalt/wierth-heining_gewalt.pdf. (aufgesucht: 14.2.2014)

Ebenso wie der weiter oben genannte Aufsatz von Jan-Uwe Rogge ein ausgezeichneter Einblick in – sagen wir: – die Möglichkeit, einer „Lust an medialer Gewalt“ positive Seiten abzugewinnen.

Zimmermann, Olaf & Geißler, Theo (2008). Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz Berlin: Deutscher Kulturrat e.V.

Ein ausgezeichnete Reader mit knappen, aber fundierten Texten, die sowohl psychologische und kulturelle als auch rechtliche und ökonomische Gesichtspunkte zu Computerspielen ansprechen. Sehr schön zudem: Dieser Reader kann kostenlos online über folgende Adresse heruntergeladen werden: <http://kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf>. (aufgesucht: 120119)

Internet-Links und weitere Hinweise

Sämtliche Links wurden überprüft: 17.12.2013!

Spiele allgemein

www.browsersgames.de

direkt im Browser kostenlos spielbare Spiele, auch schon für kleinere Kinder

www.counter-strike.de

www.gamestar.de

www.gameswelt.de

www.giga.de

www.k-files.de – „das Downloadportal für Spiel-freaks“

www.pcgamesdatabase.de

Machinima

http://www.mb21.de/p1944286568_487.html

www.machinimadeutschland.de/

<http://www.netzwelt.de/news/73230-machinima-com-kostenlose-kurzfilme-spielegrafik.html>

<https://archive.org/details/machinima>

gamevideos.1up.com/

u.a. Machinima-Filme, d.h. Filme, bei denen mit Hilfe der sogenannten Game-Engine von Spielen eigene Spielabläufe produziert und dann als Video gespeichert werden können.

Eine Liste bekannter Machinima-Filme finden Sie bei: <http://de.wikipedia.org/wiki/Machinima>.

Spielevideos

finden Sie bei vielen Adressen, die sich mit Spielen befassen, ebenso in großer Anzahl bei youtube.

Hier sind insbesondere die „Let's Play...“-Videos interessant (über dieses Stichwort zu finden), in denen Spieler ihr eigenes Spielen mitfilmen und kommentieren.

Einen sehr schönen Einstieg in das im Herbst 2011 herausgekommene Rollenspiel „Elder Scrolls V: Skyrim“ bietet beispielsweise der Spieler „Amras“:

http://www.youtube.com/watch?v=kpxZ9hG4_G8

Gamer zur Kritik an Spielen

jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/409151/

Der Artikel aus dem Jahr 2007 über Markus Dittmayer, der einen bemerkenswerten Dokumentarfilm über die tendenziöse Berichterstattung über Gewaltspiele im Fernsehen drehte

Und hier finden Sie den Film dazu:
www.youtube.com/watch?v=R9JRM3iQQak

www.stigma-videospiele.de/

Sehr ausgiebige Seite mit vielen kommentierten Bildbeispielen, z.B. zur Darstellung von Blutspritzern etc. etc.

Spiele-Zeitschriften

geemag.de: GEE-Magazin

Eine von vielen Spiele-Zeitschriften, die jedoch auch durchaus medienkritisch an das Thema herangeht.

Polizei

www.gewaltpraevention-tue.de

Informationen der Tübinger Polizei zu Gewaltprävention und Konfliktbearbeitung. Nicht zuletzt finden Sie auch eine Liste mit Links zu Projekten zum Thema im Raum Tübingen. Die Seite wird schon länger nicht mehr aktualisiert; gleichwohl ist das vorhandene Material nützlich.

<http://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipsps/medienkompetenz/aktion-kinder-sicher-im-netz.html>

Ein ausgiebiges Info-Portal der Polizei, u.a. eben zu Sicherheit im Netz

http://www.bka.de/DE/Publikationen/PolizeilicheKriminalstatistik/pks__node.html?__nnn=true

Hier können die Kriminalstatistiken des Bundeskriminalamtes abgerufen werden.

Computerspielen auch für Eltern

<http://www.uni-leipzig.de/~compssp/Csl/index.html>

Die Computerspielschule: Eine Institution in Leipzig. Sie können sich hier über deren Ansatz und Angebote informieren. Derlei Möglichkeiten sollten, finde ich, auch anderswo angeboten werden.

Allgemeine Medien- und Spieleinformation

www.klicksafe.de

Ein ausgiebiges und informatives Portal der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz zur Sicherheit im Netz mit vielen Überlegungen zur Mediengewalt

www.jugendschutz.net

Eine von den Jugendministern aller Bundesländer getragene Seite, die das Internet auf Verstöße gegen geltendes Recht prüft; zahlreiche Texte, Informationen und Links

Weitere Literatur

Bergmann, Wolfgang (2000). Computer machen Kinder schlau. Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen, denken und lernen. München: Beust.

Brunn, Inka et al. (2007). Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Uni Hamburg.

www.mediaculture-online.de

ein ausgezeichnetes Portal mit einer Vielzahl wissenschaftlich fundierter Aufsätze zum freien Herunterladen

www.schau-hin.info – „Der Medienratgeber für die ganze Familie“

www.spielbar.de

Informationsseite der Bundeszentrale für politische Bildung für Eltern zu Computerspielen mit Praxiswissen, Spielrezensionen und zahlreichen weiteren Links

www.spieleratgeber-nrw.de

eine ausgiebige pädagogische Ratgeberseite zu Computer- und Konsolenspielen

pädagogische Projekte zum Umgang mit Computerspielen

Der weiter oben bei der Einstiegsliteratur vermerkte Ratgeber „Leitfaden für Lehrkräfte“ bei www.spielbar.de enthält auch Links zu Projekten.

Weitere Beispiele finden Sie im „Basiswissen Computer- und Videospiele“!

Wiemken, Jens (2000). Hardliner – Zeit für Helden. Ein Modell zum pädagogischen Umgang mit Bildschirmspielen in und außerhalb der Schule. Verfügbar per google mit Suchbegriff „hardliner – zeit für helden“!

Obgleich nicht mehr neu von der Konzeption her höchst aktuell und nützlich: Computerspiele werden als Geländespiele nachgespielt und besprochen. Das Material enthält nicht nur den Aufbau des Konzepts samt Einzelspieldarstellungen, sondern auch ausführliche Praxisberichte.

Friedenspädagogik

www.friedenspaedagogik.de/

Die Homepage des angesehenen Tübinger „Instituts für Friedenspädagogik“, das u.a. auch mit der Tübinger Polizei kooperiert.

Weitere Online-Artikel zum Thema auf www.medien-gewalt.de

Dittler, Ullrich & Hoyer, Michael (Hg.) (2008). Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive. München: kopaed.

Die Aufsätze in diesem Band gehen auf mediale Gewalt ein, haben aber ansonsten das ganze Spektrum aktueller Medien und Medienaktivitäten im Blick, wie Handys bzw. das Chatten und gehen auch auf Rechtsradikalismus im Web2 bzw. „die PISA-Verlierer“ und deren Medienkonsum ein.

Dolle-Weinkauff, Bernd (2007). Gewaltdesign im Comic. In: Ders. et al., Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien..., 127-146.

Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003). Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Fromm, Rainer (2002). Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene. Marburg: Schüren.

Gieselmann, Hartmut (2002). Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover: Offizin.

Götz, Maya (2007). „Fantasien bieten Kindern Schutz“ - Ein Gespräch mit Maya Götz. In: Psychologie Heute 5/2007, Seite 42-46.

Götz, Maya (Hg.) (2006). Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Phantasien von Kindern (Ed. Television des Internat. Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen). München: kopaed.

Eine wesentliche Untersuchung sowie ein Vortrag von Maya Götz zum Thema „Medienumgang“. Ihr Fazit macht deutlich: Es gibt sehr wohl zu kritisierende Einseitigkeiten in gegenwärtigen Medienprodukten (beispielsweise was die Rollen von Mädchen angeht), doch zeigt sich gleichzeitig auch, wie eigenaktiv Kinder Filme, Bücher etc. regelrecht für sich „ausschlachten“ – und nicht einfach bloß manipuliert werden. Eine prägnante Bemerkung aus dem Gespräch: „Gerade Mädchen nutzen beispielsweise die Sissi-Filme wie einen Steinbruch und lassen den lästigen Kaiser kurzerhand weg!“

Grossman, Dave & DeGaetano, Gloria (2002(1999)). Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen. Stuttgart: Freies Geistesleben.

Grossman und DeGaetano argumentieren polemisch, teils noch drastischer als Manfred Spitzer (siehe weiter unten) gegen mediale Gewalt. Ich erlaube mir hier – angesichts des ersten Teils des Titels – die ebenso polemische Anmerkung, daß Dave Grossman amerikanischer Militärpsychologe ist und daß das US-Militär mit dem Computerspiel „American's Army“ für den Eintritt in die Army wirbt (Das Spiel enthält u.a. Ego Shooter-Elemente. Sie können es kostenlos herunterladen. Suchen Sie einfach unter dem Namen nach einer Download-Adresse). Allerdings mußte offenbar die Grundausbildung für amerikanische Soldaten seit 2010 umgestaltet werden, „gerade weil die Rekruten durch das Spielen von Computerspielen mehr Probleme mit realen Kampfszenarien bekommen haben, für echte Kriege zu weich und auch zu undiszipliniert seien“ (Vgl. Höltgen (2011) bei der Einstiegsliteratur).

Hausmanninger, Thomas & Bohrmann, Thomas (Hg.) (2002). Mediale Gewalt. München: Wilhelm Fink.

Ein immer noch wichtiges Handbuch mit relevanten medienpädagogischen und medienethischen Positionen zum Thema.

Hausmanninger, Thomas (2000). Horrorfilme: Katastrophendiskurs oder Katastrophe. Ein Plädoyer gegen herkömmliche Ansichten zum Umgang mit einem umstrittenen Genre. http://www.kthf.uni-augsburg.de/prof_doz/sys_theol/hausmanninger/online_bib/medienethik/horrorfilme/. (aufgesucht: 120119)

Vor den Gewalt-Games waren die Horrorfilme...

Johnson, Steven (2006(2005)). Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Kaminski, Winfred & Lorber, Martin (2006). Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: kopaed.

Kleber, Hubert (2001). Reale Gewalt, Mediale Gewalt. Förderung der Konfliktlösungsfähigkeit von Schülern im Rahmen der moralischen Erziehung. Herbolzheim: Centaurus.

ein ausgearbeitetes, wissenschaftlich fundiertes Konzept.

Kringiel, Danny (2009). Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2. München: kopaed.

Eine neuere wissenschaftliche Untersuchung zu Funktionieren und Wirkungen eines einerseits komplex und intelligent aufgebauten, gleichzeitig aber auch immer wieder sehr gewalthaltigen Computerspiels. Kringiel arbeitet an einem „Werkzeugkasten“ für Pädagogen, um einerseits Computerspiele zu untersuchen, andererseits „Computerspiellesefähigkeiten“ besser fördern zu können, also Kindern und Jugendlichen „einen selbstbestimmten Umgang mit digitalen Spielen aufzuzeigen“.

Krowatschek, Dieter & Theiling, Uta (2008). Wenn mir eine dumm kommt, schlag ich zu. Gewalt und Aggression bei Mädchen. Stuttgart: Kreuz.

Kunczik, Michael & Zipfel, Astrid (2006). Gewalt und Medien. Ein Studienbuch. 5., völlig überarbeitete Auflage. (UTB 2725). Köln, Weimar: Böhlau.

Michael Kunczik, Professor für Publizistik an der Universität Mainz, zählt zu den ausgewiesenen Experten in Sachen „Mediengewalt“.

Mayer, Gisela (2010). Die Kälte darf nicht siegen. Was Menschlichkeit gegen Gewalt bewirken kann. Berlin: Ullstein.

Gisela Mayers Buch kritisch zu kommentieren ist einerseits heikel. Sie schrieb es – Ethik-Lehrerin, die sie von Beruf ist –, nachdem ihre Tochter 2009 beim Amoklauf in Winnenden getötet wurde.

Andererseits argumentiere ich hier jenseits des Einzelfalls (und beziehe mich ausschließlich auf die Kapitel zu Mediengewalt und sogenannten Killerspielen (S. 187-200). Mayer schreibt (S. 198): „Daß diese negative Beeinflussung [durch einen Ego Shooter] zu einer Amoktat führt, ist bislang zum Glück nur selten geschehen; aber selbst wenn nur jeder millionste Nutzer die Grenze zwischen virtuellem und realem Massaker nicht mehr ziehen kann, ist das einer zu viel. Die Spiele-Industrie geht dieses Risiko ein – und zwar zu dem einzigen Zweck, Geld zu verdienen.“ Richtig: Jeder derart unsinnig zu Tode gekommene Mensch ist einer zu viel. Aber: Auf der Ebene dieser Argumentation müßte dann als erstes der motorisierte Straßenverkehr verboten werden, an dem die Autoindustrie gut verdient. So funktioniert das leider nicht. Jener „millionste (!) Nutzer“ (Bitte: nicht jeder zehnte und auch noch nicht jeder zehntausendste!) ist ein Risiko, das wir wohl bei jedem Bereich des Lebens eingehen müssen, in einer Demokratie, in einer realistisch betrachteten unvollkommen bleibenden Welt.

Ich kann mir hier weiters nicht helfen, auch etwas ärgerlich zu werden, gerade weil hier die völlig verständliche Wut und Verzweiflung einer Mutter im Buch zu einer – als allzu allgemeingültig propagierten – Position verarbeitet wird: Es ist eben nicht unbedingt nur „zum Glück“ so, daß es nicht mehr Amokläufe auf Grund von Ego Shooter-Beeinflussung gibt, sondern wenn „zum Glück“, dann viel eher wegen umfassender gesellschaftlicher Prozesse wie ökonomischer Verhältnisse, die etwa zu (ein Stück weit nachvollziehbarer) Blindheit gestreßter Eltern gegenüber den Problemen ihrer Kinder führen.

Was die spezielle Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen angeht argumentiert Gisela Mayer ausschließlich mit den Konzepten von Manfred Spitzer und Dave Grossman – siehe dort! –, die, so nachvollziehbar sie im ersten Moment sein mögen, längst überholter Psychologie folgen und von der Medienwirklichkeit einfach nicht gedeckt werden. Mayer nennt etwa als abschreckendes Beispiel das Spiel „Quake“ (S. 196). Genau dieses Spiel wurde im Herbst 2011 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien aus dem Index von für den öffentlichen Verkauf verbotenen Spielen genommen. In der Begründung heißt es, das Spielgeschehen sei an sich „realitätsfern, futuristisch“, und es erreiche „trotz der nach wie vor inhärenten Tötungsbejahung nicht länger den Grad einer Jugendgefährdung“ (Vgl. <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/0,1518,800894,00.html>, aufgesucht 120121). Allzu schlicht gestrickte Auseinandersetzung mit Gewalt in Computerspielen ist hier am Ende kontraproduktiv zur Absicht und zur Not der Autorin. Hier ist nicht wirklich weiterzukommen, wenn nicht auch Argumentationen sehr ernst genommen werden, die Sie z.B. bei Jan-Uwe Rogge, Peter Vitouch oder Martin Geisler finden.

Michaelis, Wolfgang (2000). Mediengewalt und Pornographie: Das japanische Paradox. In: tv diskurs Heft 13, 46-43, erreichbar auch über: www.fsf.de → Publikationen → Datenbank → B → Grundlagen... (Recherchezeitpunkt: 15.3.07).

Eine höchst provozierende Argumentation, die das Phänomen beleuchtet, daß in Japan verglichen etwa mit Deutschland deutlich drastischere Mediengewalt und Medien-Pornographie üblich ist – und gleichzeitig wesentlich weniger reale Gewalt unter Jugendlichen vorkommt.

Pias, Claus & Holtorf, Christian (2007). ESCAPE! Computerspiele als Kulturtechnik (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden). Köln: Böhlau.

Programm Polizeiliche Kriminalprävention des Bundes und der Länder (Hg.) (o.J., ca. 2005). Klicks-Momente. So unterstützen Sie Ihr Kind bei der Medienkompetenz. Stuttgart.

Eine knappe, immer wieder leider auch recht zwiespältig argumentierende Broschüre. Einerseits werden massive Gefahren mit andererseits sehr vagen Begriffen angedeutet. Gleichzeitig wird u.a. auf die Materialien der Bundeszentrale für politische Aufklärung verwiesen, die hier wesentlich klarer (und Gefahren insgesamt weniger über Gebühr betonend) argumentieren (siehe Eintrag Fritz, Jürgen...).

Richard, Birgit & Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (2006). Ich-Armeen. Täuschen – Tarnen – Drill. München: Wilhelm Fink.

Hier geht es um weitreichende Überlegungen zum Phänomen schleichender Militarisierung der Gegenwart in den verschiedensten Lebensbereichen. Nicht zuletzt ist ein bemerkenswerter Aufsatz enthalten, der die japanischen Originalversionen der Pokémon-Spiele und –filme mit den amerikanischen bzw. deutschen Versionen vergleicht.

Rötzer, Florian (2003) (Hg.). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Heinz Heise.

Die Autoren dieses Bandes gehen sehr genau auf die im Titel angesprochenen Zusammenhänge ein. Zur Debatte stehen auch Begründungen für die große Attraktivität von Gewaltdarstellungen: in einer Gesellschaft, die Gewalt im Alltag weitgehend tabuisiert!

Rogge, Jan-Uwe (2005). Wut tut gut. Warum Kinder aggressiv sein dürfen. Hamburg: Rowohlt.

Rogge, Jan-Uwe (2001). Kinder können fernsehen. Vom Umgang mit der Flimmerkiste (2. überarb. Auflage). Hamburg: Rowohlt.

Rogge, Jan-Uwe (1997). Ängste machen Kinder stark. Hamburg: Rowohlt.

Rogge, Jan-Uwe (1985). Heidi, PacMan und die Video-Zombies. Die Medienfreunde der Kinder und das Unbehagen der Eltern. Reinbek: Rowohlt.

Jan-Uwe Rogge schreibt populär, aber wissenschaftlich fundiert und auf aktuellem Stand der Medienpädagogik. Sie können ihn in gewisser Hinsicht als einen Gegenpol etwa zur „Schreibe“ und den Positionen Manfred Spitzers oder Dave Grossmans betrachten.

Rogges Büchlein von 1985 (aus der damaligen Reihe „Elternrat“, natürlich nur noch antiquarisch zu bekommen) ist dabei besonders interessant im Hinblick auf die Geschichte des Umgangs mit „problematischen Medien“. Hier ist zu lernen, wie bereits vor 27 Jahren Kindern bewußt und begründet ein eigenständiger Umgang auch mit gewalthaltigen Medien zugestanden werden konnte.

Schnack, Dieter & Neutzling, Rainer (1997). „Der Alte kann mich mal gern haben!“. Über männliche Sehnsüchte, Gewalt und Liebe. Hamburg: rororo.

Seefeldt, Katja (2004). "Das Böse ist immer und überall". Warum wir eine Zunahme der Kriminalität sehen, wo keine ist. Aus der online-Zeitschrift „telepolis“, zu finden auf: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/18/18724/1.html>. (aufgesucht: 120119)

Hier finden sich auch links zu den offiziellen deutschen Polizeistatistiken, die von jedermann eingesehen werden können. (Vgl. dazu den Eintrag bei „Werner, Christian (2005)“!)

Sielert, Uwe (2005). Einführung in die Sexualpädagogik. Weinheim: Beltz.

Sielert, Uwe (2004). Sexualpädagogik weiterdenken - Von der antiautoritären Herausforderung zu postmoderner Sexualkultur. In: ajs-informationen 1 (2004), von: <http://www.ajs-bw.de/ausgaben-2004-2006-01.html>. (aufgesucht: 120119)

Umgang mit Sexualität hat viel mit Gewaltumgang zu tun. Bei Sielert finden Sie aktuelle Positionen zur Sexualpädagogik – die in ihren konkreten Ratschlägen sehr nah an denen zur Gewalt liegen!

Spitzer, Manfred (2012). Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.

Spitzer, Manfred (2010). Was Killerspiele im Gehirn auslösen. Von: <http://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Was-Killerspiele-im-Gehirn-ausloesen-id7633581.html>. (aufgesucht: 120119)

Spitzer, Manfred (2006). Hirnforscher fordert Extra-Steuer auf "Killerspiele". Von: <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/fazit/567218/>. (aufgesucht: 120119)

Spitzer, Manfred (2005). Vorsicht Bildschirm. Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Klett.

Der Ulmer Neurologe Manfred Spitzer gehört zu jenen Gewaltkritikern, die jegliche Darbietung medialer Gewalt vehement ablehnen. Die Problematik seines Ansatzes liegt unter anderem darin, daß er vollkommen passiv rezipierende Kinder und Jugendliche annimmt, die wie Automaten bzw. pur instinktgesteuerte Wesen auf das angebotene Material reagieren. Diese auf den Behaviorismus der 30er Jahre zurückgehende Konzeption ist längst überholt und widerlegt, aber immer noch bemerkenswert populär. Daher halte ich die Auseinandersetzung mit ihm und ähnlich Argumentierenden auch für wichtig.

Sein 2012 erschienenes neuestes Buch weitert die Kritik an digitalen/elektronischen Medien noch aus. Im Oktober 2012 habe ich allerdings die Auseinandersetzung damit erst begonnen. Ein Kommentar folgt ggfs. in einer späteren Version dieses Textes.

Theunert, Helga (Hg.) (2006). Bilderwelten im Kopf. Interdisziplinäre Zugänge. München: kopaed.

Theunert, Helga (Hg.) (2007). Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. München: kopaed.

Helga Theunert gehört wie Maya Götz zu MedienforscherInnen, die sich mit der Mediensozialisation von Kindern insgesamt befassen. Interessant sind hier insbesondere Überlegungen dazu, daß und wie Mediensozialisation quasi mit der Geburt beginnt – und von Kindern von Anfang an selbstaktiv mitgestaltet wird.

Tillmann, Angela & Vollbrecht, Ralf (Hg.) (2006). Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten. Frankfurt: Peter Lang.

Unter anderem findet sich hier eine schöne Einführung in das Phänomen der LAN-Partys.

Vogelgesang, Waldemar (1995). Medien und Gewalt: Fakten und Vermutungen im Widerstreit. In: psychosozial 18 (1995), Heft 1 (Nr. 59), 99-110.

Witting, Tanja (2007). Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User. München: kopaed.

Wölfl, Edith (2001). Gewaltbereite Jungen – Was kann Erziehung leisten? Anregungen für eine gender-orientierte Pädagogik. München: Ernst Reinhardt.

Zumbansen, Lars (2008). Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierung in phantastischen Bildschirmspielen. München: kopaed.

Einige neuere englischsprachige Bücher zu Computerspielen und Medienumgang

Sämtliche genannten Werke sind von Deutschland aus unkompliziert bestellbar.

Beck, John C. & Wade, Mitchell (2006). the kids are alright. How the Gamer Generation Is Changing the Workplace. Boston: Harvard Business School Press.

Castronova, Edward (2007). Exodus to the Virtual World. How Online Fun Is Changing Reality. New York: Palgrave Macmillan.

Castronova, Edward (2005). synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games. Chicago: University of Chicago Press.

Gee, James Paul (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.

Jenkins, Henry (2006). Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: University Press.

Keen, Andrew (2008). the cult of the amateur. how blogs, MySpace, YouTube, and the rest of today's user-generated media are destroying our economy, our culture, and our values. New York: Doubleday.

Kutner, Lawrence & Olson, Cheryl K. (2008). Grand Theft Childhood. The Surprising Truth About Violent Video Games* (*And What Parents Can Do). New York: Simon & Schuster.

Prensky, Marc (2006). "Don't Bother Me Mom – I'm Learning. How Computer and Video Games Are Preparing Your Kids For 21st Century Success – and How You Can Help! St. Paul: Paragon House.

Wark, McKenzie (2007). Gamer Theory. Cambridge: Harvard University Press.

Weinberger, David (2007). Everything Is Miscellaneous. The Power of the New Digital Disorder. New York: Henry Holt.