



Kaulbergschule Bamberg
Grund- und Hauptschule
Schulplatz 5
96049 Bamberg

Sekretariat:
☎ 0951-95547-0
☎ 0951-95547-17

Schulhaus Vorderer Bach
Teilhauptschule II
☎ 0951-9520090
Vorderer Bach 6
96049 Bamberg

Schulhaus Bug
Grundschule
☎ 0951-56233
Buger Hauptstr. 9
96049 Bamberg

Bamberg, 11.12.2006

Oh je du fröhliche!

Liebe Eltern und Erziehungsberechtigte, nachfolgend ein Auszug aus einem Artikel der „Zeit“

Spiele ohne Grenzen

Ein paar Szenen aus derzeit in Deutschland sehr verbreiteten Computerspielen:

- Du schleichst dich von hinten an die Frau heran, greifst sie dir und ziehst das Messer durch die Kehle. Es macht ein schmatzendes Geräusch, sie fällt vornüber. Eine Blutlache zeigt, dass du erfolgreich warst. Deine Sohlen hinterlassen Blutflecken, während du deine Mission fortsetzt.... Zwei Frauen zerlegst du mit einer Kettensäge. Das Blut spritzt auf den Bürgersteig.... Du hast Respektpunkte erhalten im Spiel **Grand Theft Auto**.
- Du musst deinen Gegner mit allen Mitteln ausschalten. Benutze alle herumliegenden Gegenstände als Waffen. Sei kreativ: Treibe ihm eine Bohrmachine in den Kopf, benutze den Tacker, um ihn außer Gefecht zu setzen, drücke ihn auf den glühend heißen Ofen. Tauche seinen Kopf in heißes Frittierfett! Am Ende winkt dir eine Million Dollar Belohnung im Spiel **Backyard Wrestling**.
- Wenn du Fußgänger überfährst, spritzt das Blut auf den Asphalt. Überrolle sie mehrfach, um sicherzugehen, dass sie tot sind. Du musst Druck auf deine Klienten ausüben, damit sie ihren Anteil an die Familie abführen. Die Druckanzeige rechts oben im Bildschirm hilft dir, den richtigen Folterlevel zu finden, bei dem dein Opfer das Geld rausrückt.... Wenn du die Passantin von hinten mit einer Klavierseite strangulierst, kannst du ihr Röcheln hören..... Gut gemacht. Du erhältst weitere Respektpunkte in **Der Pate**.

Dies sind nur kleine Ausschnitte aus der Gewaltroutine populärer Computerspiele. In Grand Theft Auto (GTA), einer der beliebtesten Spieleserien weltweit, muss der Spieler unter anderem auch eine »Zuhältermission« absolvieren. Er bringt Prostituierte zu ihren Freiern und tötet diese, wenn sie nicht bezahlen....

Ein Jugendschutz, der solche Zustände hinnimmt, ist ein Witz

GTA hat, genau wie Backyard Wrestling, von der »Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle«, die Computerspiele im Auftrag der Jugendminister nach Altersgruppen einstuft, eine Freigabe ab 16 Jahren erhalten. Der Pate darf ab 18 erworben werden. Die erwähnten Spiele dürfen so beworben werden und sind in Deutschland völlig legal erhältlich. Man fragt sich, was ein Spiel noch bieten muss, um auf dem Index zu landen.

Trotz der Altersbeschränkung werden all diese Spiele auch an jüngere Kinder weitergegeben. Weil Killerspiele als cool gelten, setzen Jungs viel Ehrgeiz und Energie darein, an sie heranzukommen. Es spricht sich herum, in welchem Kaufhaus kein Ausweis verlangt wird, wie man den Versandhändler Amazon austrickst oder wie man an Raubkopien kommt. Wie verbreitet die Spiele sind, untersuchte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) in einer bundesweiten Umfrage unter 6000 Viertklässlern und 17.000 Neuntklässlern. Das Team des bekannten Kriminologen Christian Pfeiffer fand heraus, dass nahezu jeder zweite Junge im Alter von zehn Jahren bereits über eigene Erfahrungen mit Computerspielen verfügt, die erst ab 16 freigegeben sind. Jeder fünfte dieser Viertklässler spielte so ein Spiel zum Zeitpunkt der anonymen Befragung. Bei den 14- bis 15-Jährigen zeigt sich ein noch extremerer Befund: Vier Fünftel von ihnen spielen zumindest gelegentlich und jeder Dritte spielt sogar häufig Computerspiele, die erst für Erwachsene erlaubt sind.

Ein Jugendschutz, der solche Zustände achselzuckend hinnimmt, ist ein Witz. Die »Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle«, die für die Freigaben zuständig ist, weiß entweder nicht, was sie da eigentlich bewertet – oder

sie besorgt zynisch das Geschäft der Industrie. Spiele, in denen der Ehrgeiz von Jugendlichen auf das möglichst grausame Töten, Foltern, Erpressen gerichtet wird, gehören auf den Index, damit sie nicht mehr offen verkauft werden können und für sie nicht mehr geworben werden darf. Damit wäre die Industrie, die an solchen Widerlichkeiten verdient, empfindlich zu treffen, glaubt Christian Pfeiffer. Die Verbreitung bliebe auf illegale Kanäle angewiesen, das würde eine große Zahl der Jugendlichen ausschließen – und die Entwicklung weiterer Killerspiele unattraktiv machen.

Je öfter ein Kind am Computer ballert, desto schlechter die Schulnoten, zeigt eine neue Studie. Die Spiele lassen eine Generation von Jungs verwahrlosen.

Die Leistungskrise insbesondere von Jungen, in Schulstatistiken und Pisa-Studien dokumentiert, führte Pfeiffer zu der Frage: Könnte es sein, dass zwischen Schulergebnissen und Mediennutzung ein Zusammenhang besteht? Die Ergebnisse der Umfrage sind schlagend. Die zunehmende Geschlechterdifferenz in den Schulleistungen korreliert auffällig mit der unterschiedlichen Nutzung von Computer und Fernsehen durch Mädchen und Jungen. Daraus folgt keine monokausale Erklärung des Schulversagens aus dem Medienkonsum. Aber das Glotzen und Daddeln erscheint doch als alarmierendes Symptom einer Krise der Jungen. Der durchschnittliche Zehnjährige in Dortmund verbringt pro Jahr der Studie zufolge sage und schreibe 1430 Stunden vor dem Fernseher und an der Playstation – das ist fast ein Drittel mehr Zeit als im Schulunterricht, der mit 1140 Stunden jährlich zu Buche schlägt. 64 Prozent der Zehnjährigen in Dortmund haben in ihrem Zimmer einen eigenen Fernseher, 56 Prozent eine eigene Spielekonsole. (In München, einer stärker durch die Mittelschicht geprägten Stadt, sind die Geräte nur halb so verbreitet.)

Zwischen den Geschlechtern tut sich eine Schere auf: Mehr Jungen als Mädchen bleiben sitzen, brechen die Schule ab. Mädchen bekommen mehr Gymnasialempfehlungen, schließen besser ab, steigen häufiger zwischen den Schultypen auf. Mädchen haben seltener Fernseher und Spielekonsolen in ihren Zimmern, und sie nutzen Computerspiele, zumal solche ohne Jugendfreigabe, wesentlich weniger häufig als Jungen. Nur drei Prozent der zehnjährigen Mädchen spielte zum Zeitpunkt der Befragung nicht altersgemäße Computerspiele, bei den Jungen waren es 21 Prozent...

© DIE ZEIT, 02.11.2006 Nr. 45

(Den gesamten Artikel können Sie im Internet nachlesen unter <www.zeit.de/2006/45/Titel-Computerspiele-45>. Dort finden Sie auch weitere Diskussionsbeiträge und Links.)



Sehr geehrte Eltern und Erziehungsberechtigte,

es gäbe zu diesem Thema sicher noch eine Menge zu sagen. Wir wollen Sie heute aber nur bitten:

- * Verschenken Sie keine solchen „Spiele“.
- * Erlauben Sie nicht, dass Ihre Kinder solche Spiele spielen. Unsere Kinder wachsen in einer Welt auf, in der Gewalt in den Medien so alltäglich ist, dass sie diesen Dingen gegenüber mehr und mehr abstumpfen. Grundwerte menschlichen Lebens bleiben auf der Strecke.
- * Trauen Sie sich, andere Eltern anzusprechen, wenn Sie das Gefühl haben, dass deren Kinder (oft auch unbemerkt von den Eltern) solche Spiele spielen oder weitergeben.
- * Verlassen Sie sich nicht auf den „Jugendschutz“ oder auf „Altersfreigaben“, setzen Sie selbst die ethischen Maßstäbe für Ihr Kind!
- * Lassen Sie den Frieden, den unsere Kinder im Herzen tragen, nicht durch Gewaltdarstellungen in Medien und Computerspielen kaputtmachen

Wir wünschen Ihnen eine friedvolle Weihnachtszeit. Möge der Friede in Ihrem Herzen und auf den Bildschirmen und Monitoren in Ihrem Haushalt auch danach noch lange anhalten.