100 LEBENSPUNKTE: So sieht ein Medi- oder Healthpack aus, wenn er von Jugendlichen aus einem Videospiel in die Realität befördert wird. Und ist dort genauso wichtig wie im Game

48-52 Wiemken_J 22.11.2006 13:32 Uhr Seite 3

→Reportage

Echtspielzeit

Jens Wiemken ist Pädagoge. Um Kindern die Folgen von Gewalt bewusst zu machen, spielt er mit ihnen gewalthaltige Computerspiele. Und lässt dabei einfach den Computer weg

Text: Philipp Kohlhöfer Fotos: Tim Kubach

Counter-Strike' zocken ist dasselbe wie Räuber und Gendarm spielen, es sieht nur besser aus", sagt Jens Wiemken. Wiemken spielt gerne, seit Jahren schon. Er hat Monate in Spielhallen, am Computer und vor der Konsole verbracht. Und Wiemken ist Pädagoge - das überrascht. Er arbeitet für die Bundeszentrale für politische Bildung und unterrichtet an verschiedenen Hochschulen Medienpädagogik. Wenn man ihn googelt, drängt sich der Eindruck auf, dass er einer der bekanntesten Erzieher Deutschlands ist. Zumindest ist er einer, der polarisiert. Wiemken arbeitet nämlich nach einer selbst entwickelten These namens Hardliner. Er versucht die Jugendlichen, die er betreut - meist Vierzehn- bis Sechzehnjährige - von Gewalt abzuhalten, indem er mit ihnen Videospiele mit gewalthaltigen Inhalten spielt, vor dem Bildschirm und in der Realität. Mit etwa fünfhundert Jugendlichen hat er bis heute gearbeitet.

Er sagt: „Das Spiel ist ein Medium, Ballern und Schlagen nur das Nebenelement. Das Ziel ist es, mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen über Gewalt und über Gewalterfahrung." Er macht eine Pause. Und fügt hinzu, nachdenklicher: „Das passiert jedes Mal."

Wiemken holt Spiele aus dem Computer. „Die Games in die Wirklichkeit übersetzen", nennt er diesen Prozess. Der Pädagoge denkt sich Regeln wie diese aus: „Immer die Spielprinzipien befolgen, das Problem muss existenziell sein, der Held muss verschiedene Handlungsfäden in der Hand haben, und er muss an seine Grenzen gehen", und dann lässt er die Spiele von Jugendlichen nachspielen.

Mit „Pac-Man" hat er geübt und mit „Tetris" die Sache verfeinert. Das war Anfang der Neunziger. Damals stand Gewaltprävention noch nicht im Mittelpunkt, es ging es ihm hauptsächlich darum, dass eine Interaktion zwischen den Jugendlichen stattfindet. „Ich bin ja Pädagoge", sagt er und es klingt fast wie eine Entschuldigung. Mit normaler Jugendarbeit, „basteln und kneten, Sie wissen schon", habe man keine Jugendlichen mehr erreicht. Also musste er Dutzende von Gesprächen führen, bis im Jugendtreff Computerspiele gespielt werden durften. Als er das durchgesetzt hatte, kamen zwar wieder Jugendliche in das Zentrum, aber zufrieden war Wiemken noch immer nicht. Computerspielen war ihm zu wenig erzieherisch. „Damals waren das ja alles noch Ein-Spieler-Geschichten, man saß immer alleine vor der Kiste." Also begann er selbst zu programmieren, er wollte ein Spiel schreiben, das von mehreren gleichzeitig gespielt werden konnte. Als auch das scheiterte, kam ihm die Idee, auf den Computer zu verzichten.

> **„Vor dem PC denkst du schon mal, du bist der große Rambo. Draußen im Wald vergeht dir das recht schnell"** Jens Wiemken

Mit den Jugendlichen zusammen baute er ein Labyrinth - „Pac-Man" mitten auf einer grünen Wiese, „falls Sie mal eins bauen wollen: immer von innen nach außen". Einer war Pac-Man und musste vor den Monstern fliehen, die wiederum vor Pac-Man fliehen mussten, wenn der Held die unverwundbar machende Wunderpille gefressen hatte, die von einem anderen Kind verkörpert wurde. Das hat durch Zurufen funktioniert, ein Partner außerhalb des Labyrinths steuerte den Spieler innerhalb der Wände. „Na ja, innerhalb der Besenstiele", präzisiert Wiemken und lacht.

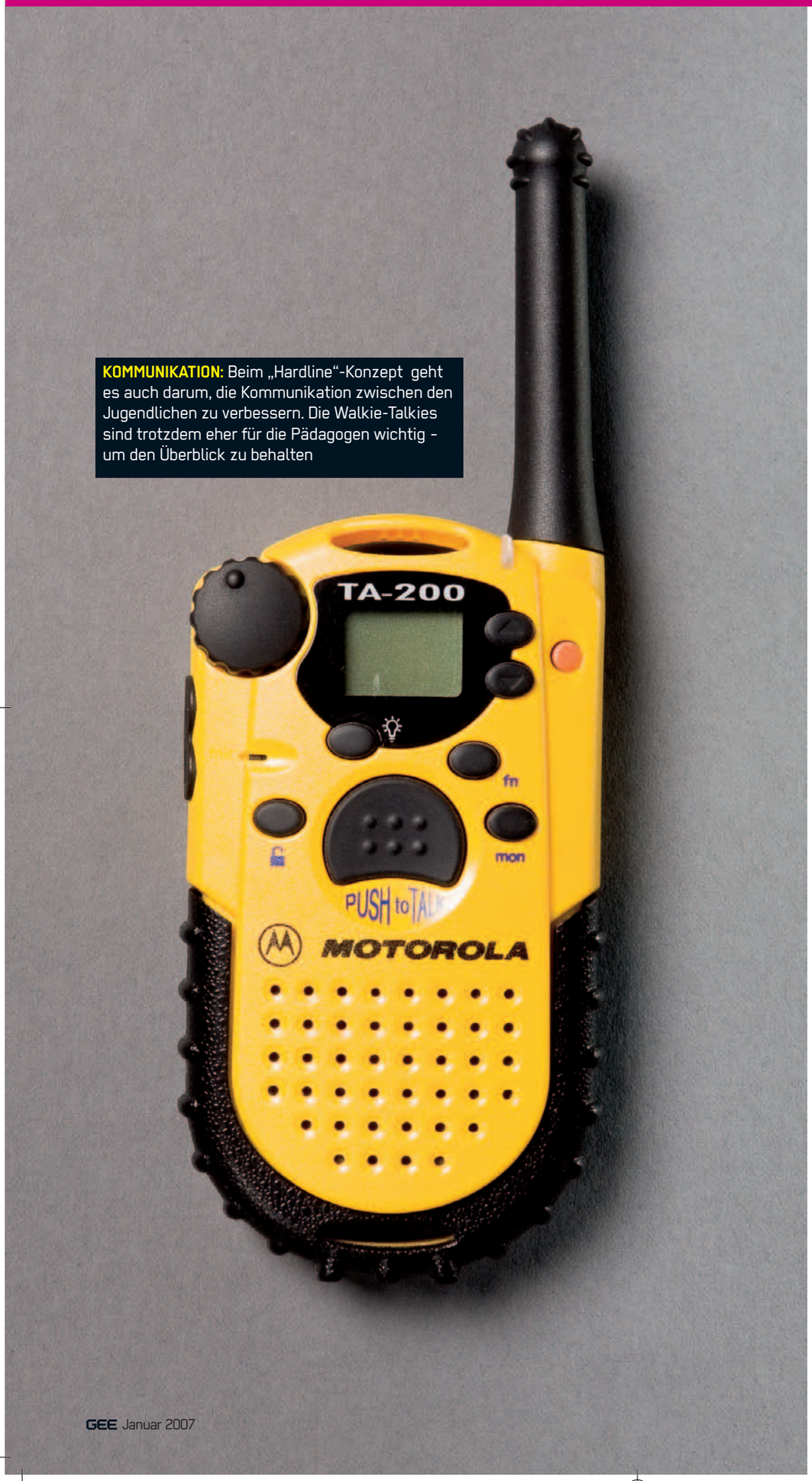
Er nannte sein Konzept „Breaking The Rules", es ging zum einen darum, die Regeln der klassischen Pädagogik zu brechen, zum anderen war es als Aufforderung gedacht, Computerspiele nicht nur nach der vorgegebenen Art und Weise zu spielen. Wahrscheinlich hätte man nie von ihm gehört, hätte er danach ein Jump'n'Run aus der Konsole geholt. Aber Wiemken hat sich für andere Spiele entschieden. Für „Tekken" und „Doom", im Wald, in alten Schulen, bei Nebel und Schnee, Wind und Wetter. Das „Hardliner"-Konzept war erfunden, es bedeutet im Wesentlichen nichts anderes, als Gewalt selbst zu erleben.

„Wenn du vor dem PC sitzt", erläutert Wiemken, „kannst du leicht denken, du bist der große Rambo, aber wenn du draußen durch den Wald robbst, und es ist kalt und du hörst die Gegner nur, aber siehst sie nicht, dann ist das gleich was ganz anderes." Mancher Spieler mache da eine ganz neue Erfahrung. Er sagt: „Manchmal gewinnt eben auch der, der am schnellsten wegläuft."

Ein Gefühl für den Feind

Das Ziel hinter dem Spiel in der echten Welt ist es, ein Gefühl für den jeweils anderen, den Gegner, den Feind, zu entwickeln, ihn als Menschen wahrzunehmen, nicht nur als Krieger, der sterben muss. In einem Arbeitspapier, das Wiemken verfasst hat, liest sich das so: „Als erste Stufe auf dem Weg zur Empathie dient die Selbstwahrnehmung und damit verbunden die Selbstverantwortung. Erst wenn ich meine eigenen Gefühle und Ängste wahrnehme, erlaube ich auch anderen, ähnliche Gefühle und Ängste zu besitzen." Der Grundgedanke hinter dieser These ist so simpel wie einleuchtend: Jeder, der Gewalt selbst erlebt hat, spielt nicht mehr unreflektiert ein gewalthaltiges Computerspiel, er wird sich Gedanken machen über die Gewalt als solche. Wichtiger Bestandteil des Konzeptes ist daher

48-52 Wiemken_J 22.11.2006 13:32 Uhr Seite 4



KOMMUNIKATION: Beim „Hardline"-Konzept geht es auch darum, die Kommunikation zwischen den Jugendlichen zu verbessern. Die Walkie-Talkies sind trotzdem eher für die Pädagogen wichtig - um den Überblick zu behalten

zwingend die Gegenüberstellung von virtuellem und realem Kampf.
Das Prügelspiel „Tekken" etwa lässt Wiemken zuerst am Rechner spielen, bis die beiden Besten übrig bleiben. Diesen beiden wird nun angeboten, gegeneinander zu kämpfen, nach vorher festgelegten Regeln, auf Matten, um zu sehen, wer in der Realität der Stärkere ist. Es wird nicht geschlagen, nicht getreten, aber gerungen.
„Wenn wir ein Spiel für die Realität umsetzen, nehmen wir alles ernst, was da an Vorschlägen von den Kids kommt. Das muss sein, wir arbeiten immer alles mit den Jugendlichen aus, das ge-

Bei Vorschlägen zum Nahkampf steht meist der Stärkste auf und sagt: „Auf die Fresse!"

hört zum Konzept: Sie stellen die Regeln auf, nicht wir", sagt er. „Bei Vorschlägen zum Nahkampf zum Beispiel steht meist der Stärkste auf und sagt: ‚Auf die Fresse hauen!' Alles klar, sage ich dann, bleib mal eben stehen, dann bitte ich jemand anders hinzugehen und dem Starken auf die Fresse zu hauen. Und dann hat der Starke da plötzlich kein Lust mehr zu." Wiemken sagt wirklich „auf die Fresse hauen", aber es wirkt nicht gestelzt oder künstlich jugendlich, er ist einfach in seinem Element, wahrscheinlich spielt er die Szene gerade im Kopf durch. Er hat noch ein Beispiel: „Wenn die Kids Vorschläge gemacht haben, wie wir Egoshooter wie ‚Doom' umsetzen, kam immer auch jemand, der gesagt hat ‚Wir müssen auch foltern', aber niemand wollte sich foltern lassen - und er selbst auf Nachfrage auch nicht." Wiemken sagt: „Schon hier haben alle begriffen, dass Gewalt keine Einbahnstraße ist." Er ist stolz.
Er erzählt davon, dass er „Doom" zuerst nicht aus der Maschine holen wollte, dass es die Idee der Jugendlichen war, dass er es anderthalb Jahre abgelehnt habe, dass die Kids nach „Pac-Man", „Tetris" und „Moorhuhn" aber endlich den Shooter in der Realität spielen wollten, den sie auch zu Hause am Rechner andauernd spielen. Irgendwann hat er sich gefragt, was es denn zu verlieren gäbe, wenn er es einfach ausprobieren würde, wovor er Angst habe. Er hat den klassischen Pädagogen in sich entdeckt, er nennt ihn „Bewahrpädagoge", der alles Neue ablehne, der Computer verteufle, er hat ihn nicht gemocht.

Luftpumpen-Shooter im Wald

Also zog Wiemken los in Spielzeugläden, Waffentestkäufe machen. Er fand eine Kanone, einer Gotcha-Waffe ähnlich, die mit Luftdruck arbeitete, aber die Waffe war zu teuer. Er sagt: „Ju-

48-52 Wiemken_J 22.11.2006 13:32 Uhr Seite 5

gendarbeit hat ja nie Geld." Außerdem war sie zu zielgenau, hatte ein Magazin und traf auf mehrere Meter Entfernung. Wiemken wollte das alles nicht, er wollte, dass die Jugendlichen nahe an den Gegner müssen, dass sie nur wenig Munition zur Verfügung haben, dass die Spieler sich mit ihren Gegnern auseinandersetzen müssen, dass die Gegner ein Gesicht bekommen. „Wir haben dann Luftpumpen abgesägt und mit Weinkorken geschossen."

Die Luftpumpen sind die einzigen Konstanten bei Wiemkens „Hardliner"-Ausflügen. „Schießen wollen die immer", sagt er. Ansonsten werden die Regeln jedesmal wieder neu geschaffen, „von den Kindern, nicht von uns, das ist wichtig", wiederholt er noch mal. Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt, vorher unterschreiben sie einen Vertrag, „Kriegsvertrag" nennt Wiemken den, oder auch „Arbeitsvertrag". In ihm wird festgehalten, dass die Gemeinschaft wichtig ist. Und dass die Regeln, die die Gemeinschaft aufstellt, befolgt werden müssen. Wer gegen den Vertrag verstößt, verliert den persönlichen Gegenstand, den jeder zum „Hardliner" mitbringen muss. „Es geht auch um Konsequenzen", betont Wiemken. Wer den Vertrag nicht unterzeichnen will, bekommt ein alternatives Beschäftigungsangebot.

WÄRME: Ob das Lagerfeuer der gegnerischen Gruppe ausgetrampelt werden oder das Holz fürs eigene Feuer geklaut werden darf, wird vor dem Spiel genauestens geregelt

Wer den Vertrag unterzeichnet, muss sich dann ausdenken, welche Regeln gelten sollen. „Wir diskutieren alle Vorschläge, egal wie abwegig sie sein mögen, mit der ganzen Gruppe", erklärt Wiemken. Gibt es eine Atombombe? Dafür könnte man doch eine Wasserbombe nehmen! Dann sind aber alle Kleider nass, und es wird kalt nachts in den Schlafsäcken, im Wald, unter freiem Himmel. Also: nein. Darf das Lagerfeuer im gegnerischen Lager ausgetreten werden? Ja. Dürfen Proviantpakete aus dem Lager geklaut werden? Ja. Was passiert mit erschossenen Soldaten, verlieren die ihre Munition? Ja, aber wenn man deren ganze Munition aufsammeln darf, dann ist das ja unfair. Also verlieren sie nur zwei Weinkorken, ist das okay? Ja, so machen wir's.

Und so geht es immer weiter, bis alle Regeln festgezurrt sind. Was die Regeln bedeuten, merken die Kinder dann aber meistens erst im Gelände. „Mit vollem Bauch stimme ich gerne dafür, dass der Proviant geklaut werden darf. Wenn ich dann abends im Wald am Lagerfeuer nur trocken Brot und Wasser habe, weil mein Proviant gekaut wurde, sieht das schon anders aus", grinst Wiemken.

Im Gelände muss jede Gruppe ihr Lager errichten. Schlafsäcke, Lagerfeuer, eine Plastikplane: nur das Nötigste, um es ein paar Tage im Wald auszuhalten zu können. Schließlich werden Aufträge für die Gruppen verteilt, „eine Munitionskiste muss gefunden werden oder so was in der Art", sagt Wiemken, und die Jugendlichen müssen ihre im Wald versteckten Waffen finden. Dabei können sie zusammenarbeiten, müssen aber nicht, zur Kommunikation gibt es Walkie-Talkies. Wer am Ende wie viel Gewalt einsetzt, bleibt den Teilnehmern überlassen.

Was aber hat ein Proviantbeutel oder Lagerfeuer mit Videospielen zu tun? „Das müssen Sie die Kinder fragen. Die denken sich das aus." Wiemken sagt ihnen nur, dass sie einen Egoshooter in die Wirklichkeit übersetzen sollen. „Dann sagen die: ‚Wir brauchen einen Medipack, mit dem wir unsere Lebenskraft wieder auffüllen können.' Dann diskutieren wir, wie der aussehen könnte, und meistens ist es ein Proviantbeutel."

Gibt es eine Atombombe? Dafür könnte man eine Wasserbombe nehmen! Dann sind aber alle nass

Gerne würde Wiemken mit den Kindern vor dem Abmarsch ins Gelände noch einen Shooter am Computer spielen. „Willkommen in der Realität", sagt er, „das dürfen wir nicht."

Denn die Beschäftigung mit Gewaltspielen als Teil pädagogischer Arbeit steht leider in direktem Kontrast zur Mehrheitsmeinung. Spätestens seit dem Schulmassaker von Erfurt dominiert sowohl in Politik als auch Pädagogik die Auffassung, dass Gewaltspiele per se aggressiv machen. Der Rechner wird als Ursache für jede Form von Gewalt verantwortlich macht. So vertritt etwa Manfred Spitzer von der Universitätsklinik für Psychiatrie in Ulm: „Also, da muss man sehr klar sagen, dass es diese Zusammenhänge gibt und dass die auch erforscht sind. Wir wissen heute, dass virtuelle Gewalt, die entweder passiv übers Fernsehen rezipiert wird oder noch schlimmer, aktiv eingeübt wird am Videospiel, tatsächlich gewalttätig macht. Ein friedfertiger Mensch, der viele Videospiele spielt, ist am Ende gewaltbereiter als ein eher gewaltbereiter Mensch, der gar nichts spielt. Das ist nachgewiesen."

Wahrscheinlich gibt es tatsächlich eine Studie, die genau das nachweist. Aber wie das so ist bei Studien: Es gibt immer eine Gegenstudie. Es gibt Theorien, das Spielen aggressiv mache, es gibt solche, die beweisen, das es entspanne und friedlich mache, andere, die schwören, dass es die Bereitschaft zur Gewaltausübung hemmt, weil es Angst mache. Dann heißt es wieder, dass es abstumpft. Für jeden ist etwas dabei.

Neue Medien, alte Vorurteile

Nebenbei bemerkt: Studien, die sich gegen neue Medien richten, sind natürlich nicht neu. 1583 schrieb der puritanische Kulturkritiker Philip Stubbes eine Abhandlung, die sich gegen das Theater wandte: „... wenn du lernen willst zu morden, zu schinden, zu töten, zu klauen, zu

48-52 Wiemken_J 22.11.2006 13:32 Uhr Seite 6

NAHKAMPFWAFFE: Die abgesägte Fahrrad-Luftpumpe verschießt Weinkorken, und das nicht besonders genau. Doch genau darum geht es: dem Feind nahe zu kommen, ihm in die Augen zu sehen

stehlen, zu rauben, zu vagabundieren; wenn du lernen willst, dich gegen Fürsten zu erheben ... all diese guten Beispiele kannst du in Schauspielen vor deinen Augen ausgemalt sehen." Mehr als dreihundert Jahre später, 1912, veröffentliche Robert Gaupp einen Aufsatz, in dem er das damals neue Medium Kino „vom Standpunkt eines Arztes und Psychologen" kritisierte: „Die widerliche Spekulation auf die Freude der Menschen am Krassen und Schauerlichen, am Sentimentalen, am sexuell Aufregenden macht sich breit ... die Zeitungen melden uns erschreckende Vorkommnisse, bei denen jugendliche Personen das im Kino gesehene Verbrechen in der Wirklichkeit nachahmen wollen." In beiden Fällen ist die Welt nicht in brutalem Chaos untergegangen, und sie wird es auch nicht wegen gewalthaltiger Videospiele tun.

Trotzdem gibt es mehr Studien, die einen Zusammenhang zwischen Gewalt und Spielen suggerieren, als Studien, die die soziale Kommunikation zwischen den Spielern erforschen. Ziel scheint momentan zu sein, Spiele zu verbieten - und pädagogische Arbeit mit ihnen auszuschließen.

Wenn es allerdings keine Möglichkeit gibt, sich mit Gewalt zu beschäftigen, ist auch eine Auseinandersetzung mit Gewalt und deren Folgen nicht möglich. „In der Pädagogik besteht ein dringender Bedarf an echter Auseinandersetzung mit Computerspielen", sagt Jens Wiemken.

Zumal ein Verbot niemanden daran hindern wird, ein bestimmtes Spiel zu spielen. „Man kann ohnehin nicht ändern, dass es Jugendlichen Spaß macht, am Computer zu spielen. Daher darf man das Spiel nicht verteufeln, sondern muss für seine Zwecke benutzten", sagt Wiemken. „Computer- und Videospiele funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie Kinderspiele. Ob ich jemandem mit der Hand auf die Schulter schlage, wenn ich Fangen spiele, oder ihn am Rechner erschieße, ist das beiden Konzepten zugrunde liegende Spielprinzip dasselbe: jagen und verfolgen."

Ein Egoshooter funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie Fangen spielen

Offenbar verstößt diese Erkenntnis aber gegen typisch pädagogische Lehrsätze, denn der Pädagoge Wiemken ist für viele seiner Berufskollegen jemand, der sich viel zu weit aus dem Fenster lehnt. Das Feedback anderer Pädagogen ist gemischt, sagt er dann auch. „Manchmal wird mir vorgeworfen, dasselbe zu machen wie eine rechtsextreme Wehrsportgruppe." Er wundert sich, dass das jemand wirklich denken kann. Wiemken nennt sein Konzept „aktiven Jugendschutz".

Allerdings kann er damit in letzter Zeit wenig bewirken, er wird selten gebucht seit Erfurt, genau genommen nur ein einziges Mal. Da Wiemken auf Schulklassen angewiesen ist, kann er momentan nichts tun, als Artikel zu publizieren, in denen er seine Meinung vertritt.

Vielleicht provoziert er deshalb gerne, vielleicht grenzt er sich deswegen bewusst von den Kollegen ab. Wiemken vertritt: „Egoshooter können das soziale Miteinander fördern", und behauptet damit genau das Gegenteil von dem, was die meisten anderen Pädagogen und Lehrer behaupten. Begründung? Sich als Clan über das Internet zu organisieren und auf dem Schlachtfeld einen gemeinsamen Plan zu verfolgen, erfordere doch einen sehr hohes Maß an Kommunikation.

Übrigens, bevor er das vergesse, sagt er, er habe das „Hardliner"- Konzept auch schon mal mit Erwachsenen gespielt. Leere Schulen im Halbdunkel würden sich besonders gut eignen: alles schön im Schatten, das sei dann durchaus mit den Gängen vergleichbar, die es in früheren „Doom"-Versionen gegeben habe. Er habe das ja nie gedacht, aber das Spiel habe sich schnell verselbstständigt. Erwachsene seien viel aggressiver als Kinder, einige Male habe man kurz vor einer Prügelei gestanden, erzählt der Pädagoge. Und lacht: „Erwachsene gehen ab wie Sau."

Mehr Informationen zu den einzelnen Angeboten wie „Hardliner" und „Breaking The Rules" sowie eine ausführliche Beschreibung mehrerer „Hardliner"-Ausflüge gibt es unter **www.diepaedagogen.de**