

Live-Chat: Montag, 25. September 2006 von 14 bis 16 Uhr

moderator_wbcom betritt den Chat

christian_wbcom betritt den Chat

<Klasse9b_wbcom> Hallo, wir sind die 9. Klasse von der Goethe-Schule. Wir haben leider nur einen PC. Aber wir sind so weit.

<moderator_wbcom> Herzlich willkommen zum Live-Chat auf www.basta-net.de! Heute wollen wir mit Euch diskutieren, ob Gewalt in Computerspielen oder Videos tatsächlich gewalttätig machen kann. Wie immer gibt es ein paar Regeln beim Chatten zu beachten: Die wichtigste: Wir beschimpfen und bedrohen einander nicht und bleiben bei der Sache. Die zweitwichtigste: Stellt bitte immer erst dann eine neue Frage, wenn die letzte beantwortet wurde. Es wäre nett, wenn Ihr Euch kurz vorstellt, bevor Ihr einen Beitrag schreibt. Aber jetzt begrüße ich erstmal Herrn Wiemken ganz herzlich.

<jens.wiemken_wbcom> Hallo (erstmal) in die Chatrunde. Ich freue mich auf die nächsten spannenden Chat-Minuten, Chat-Stunden...

<moderator_wbcom> Herr Wiemken, Sie sind Medienpädagoge und Experte für Computerspiele. Was genau ist Ihre tägliche Arbeit?

<jens.wiemken_wbcom> Ich sichte Computerspiele (Video- und PC-Spiele), beurteile sie und spiele auch natürlich. Z.Zt. betreue ich zwei Computerspielegruppen. Ich beschäftige mich seit 1988 mit der Thematik Computerspiele.

<jens.wiemken_wbcom> Des Weiteren führe ich im Auftrag der bpb Lehrer- und Elternfortbildungen zu diesem Thema durch.

coral_wbcom betritt den Chat

<moderator_wbcom> Und was genau passiert in diesen Computerspielegruppen?

simi_wbcom betritt den Chat

<Klasse9b_wbcom> Also, hier sitzen 24 Schülern. Wir haben uns in 6 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe hat einen Sprecher. Der hat die Fragen gesammelt und wird sie gleich eintippen. Ich gebe jetzt an die erste Gruppe ab. Viel Spaß!

<simi_wbcom> Hi, was geht denn so?

<jens.wiemken_wbcom> Wir spielen ausgesuchte Spiele. Dabei suchen wir gemeinsam die Spiele aus. Also nicht, dass ich vorgebe, wir spielen das und das Spiel. Als Beispiel: In einer Computergruppe in Brake (Norddeutschland) spielen wir seit fast zwei Jahren nun schon Warcraft 3 im Netzwerk. Aber nur Funmaps.

sara_wbcom betritt den Chat

<moderator_wbcom> Weiß hier jeder, was Warcraft ist? Und was Funmaps sind?

<coral_wbcom> Nein, nicht wirklich!

<jens.wiemken_wbcom> Warcraft 3 (kruz: WC3) ist ein Echtzeitstrategiespiel wie z.B. Age of Empires. Es hat einen Fantasy-Hintergrund, dort kämpfen Menschen gegen Untote und Elfen. WC3 ist mit das berühmteste Echtzeitstrategiespiel.

<simi_wbcom> Und das spielt Ihre Gruppe dann den ganzen Tag? Wie wird so was denn dann ausgewertet?

<jens.wiemken_wbcom> Das Spiel liefert einen Editor mit, der es erlaubt eigene Karten, sogenannte Maps, zu erstellen. Aber auch komplette Szenarien, die eigentlich nichts mehr mit dem eigentlichen Vollspiel zu tun haben.

<jens.wiemken_wbcom> Die Gruppe spielt das nicht den ganzen Tag. Die festen Gruppen spielen das einmal in der Woche für ca. 1,5 Stunden. In den Computernächten, die wir auch begleiten, spielt man das dann schon mal länger. Es gibt normale Partien, die durchschnittlich 1 - 2 Stunden dauern, und dann die Funmaps. Diese Partien dauern manchmal so lange wie die Spieler wollen.

<simi_wbcom> Wie alt sind die Spieler?

<jens.wiemken_wbcom> Sinn dieser Gruppen ist es, Spielern zu zeigen, dass es gute Alternativen zu den Kriegsspielen und Ego-Shootern gibt, die ebenso viel Spaß machen. Die Spieler sind zwischen 12 und 16 Jahre alt.

<sara_wbcom> Was sind denn diese Funmaps?

<sara_wbcom> Aber in diesen Spielen wird doch auch gegen Untote gekämpft!?

<christian_wbcom> Hi, ich bin Christian und 17 Jahre alt. Also ich mag ganz gerne mal einen Egoshoot. Könnt ich stundenlang spielen! Kann man sich nach der Schule gut abreagieren.

<jens.wiemken_wbcom> Ein Beispiel für eine Funmap: Es spielen 6 Spieler im Netzwerk gegen den Computer. Dieser schickt immer wieder Massen von Gegnern los, die versuchen das Ende der Karte zu erreichen. Nun muss man ganz schnell viele Verteidigungseinrichtungen bauen, um das zu verhindern. Dabei muss man ständig zusammenarbeiten.

<simi_wbcom> Wie werden den Leuten denn Alternativen aufgezeigt bzw was sollen das für welche sein?

AbChecker_wbcom betritt den Chat

<jens.wiemken_wbcom> In den Spielen wird gegen Untote gekämpft, weil dies einfach eine Rasse ist, die so heißt. Da ist nichts Brutales dabei. Es gilt nur die Absicht der Gegner zu verhindern.

<jens.wiemken_wbcom> Hallo Christian. Das mit dem Abreagieren durch Ego-Shooter kann ich nicht direkt nachvollziehen. Bist du so aggressiv, wenn du aus der Schule kommst? Oder hilft nicht eher die Ablenkung durch die Konzentration auf etwas ganz Anderes, sich abzulenken? Dann könnte dies doch vielleicht ein anderes Spiel ebenso für Entspannung sorgen. Oder?

<simi_wbcom> Und wie verhindert man die Gegner bei Ihrem Spiel? Wirft man da mit Wattlebällchen?

<christian_wbcom> Ja nee. Aber irgendwie macht das Spaß einfach mal drauf los zu ballern und wehtuts ja keinem. Ich geh ja deshalb nicht gleich auf die Straße und lauf Amok! Bin doch kein Freak! Außerdem spielen alle Typen das an meiner Schule.

<jens.wiemken_wbcom> Es gibt sehr viele Alternativen zu Computerspielen, die sich quasi nur um Gewalt drehen. Diese können einfach mal nur gezeigt werden und mit den Spielern angespielt werden. Besonders Spaß macht dies im Netzwerk. Menschliche Gegenspieler sind eben unberechenbarer als der PC.

coral_wbcom verlaesst den Chat

<jens.wiemken_wbcom> Tja, simi_wbcom, natürlich werden die Gegner bekämpft. Ich muss dazu sagen, dass leider nur Jungen in diesen Gruppen sind. Mädchen haben keine Lust, sich gegenseitig auf dem Computer zu bekriegen. Kämpfen und Krieg scheint irgendwie ein Jungen-Ding zu sein.

<christian_wbcom> Mädels spielen ja auch immer nur mit Puppen 😊

<simi_wbcom> Ja anscheinend ist das eher so ein Kerlsding!

<sara_wbcom> Aber es gibt ja auch andere Computerspiele die mit krieg und so gar nichts zu tun haben wie zum Beispiel die Sims. Die machen doch auch Spaß!

<jens.wiemken_wbcom> Keiner sagt, dass du deswegen Amok läufst. Leider ist es aber so, dass ich als Vater oder auch als Pädagoge immer ein komisches Gefühl im Bauch habe, wenn ich Jungen Ego-Shooter spielen sehe. Vor allem wenn ich mir die Begeisterung anschau, mit der sie das machen.

<moderator_wbcom> Habt Ihr eine Erklärung, warum? Hier sind doch einige Jungs. Was fasziniert Euch so an Ego-Shootern?

<jens.wiemken_wbcom> Sims ist eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre (Kenner sagen auch, das erfolgreichste überhaupt). Das wird viel von Mädchen gespielt. Aber auch von Jungen. Ich habe jedoch erfahren, dass Jungen meistens in Sims schummeln und sich Geld herbeizaubern und dann einfach so unbegrenzt bauen. Auch haben mir Jungen zum ersten Mal gezeigt, wie man auch in Sims Menschen töten kann.

<christian_wbcom> Ist doch nur ne Ablenkung. Im TV sieht man ja auch echt nur voll die Horrorbilder. Da kann ich mir nicht so ganz vorstellen, warum das mit den Spielen schlimmer sein sollte. Hab mich da auch mal mit Freunden drüber unterhalten. Die Realität, hat der Robin gesagt (Freund) ist eh viel schlimmer. Ist ja auch nicht so, dass ich nur vor der Kiste hänge.

<sara_wbcom> Ja das stimmt schon, aber der Schwerpunkt liegt bei diesem Spiel ja woanders. Ziel ist es ja, Geld zu verdienen, eine Familie zu gründen und so weiter. Ich muss jedoch zugeben, dass ich auch oft schummel, weils dann einfach mehr Spaß macht

<simi_wbcom> Das liegt wohl draran, dass die Jungs weniger Phantasie habe und einfach nur bei allen vorgegebenen sachen drauf losballern

<jens.wiemken_wbcom> Leider ist es so, dass man heutzutage als Zuschauer wesentlich mehr Gewalt über die Medien gezeigt bekommt als schöne, heitere und lebensbejahende Sachen. Die Frage ist, ob man sich den ganzen Horror antun muss.

<christian_wbcom> Einem bleibt ja nix anderes übrig. Außerdem mag ich keine Liebesfilme. Die sind mir zu schulzig. Und Simi: das stimmt nicht, dass Jungs weniger Fantasie als Mädels haben. Wir haben früher voll oft A-Team und so gespielt. Da haben wir uns auch die Storys selber ausgedacht!

<jens.wiemken_wbcom> Ich glaube nicht, dass Jungen weniger Phantasie haben. Ich meine eher, dass Mädchen und Jungen unterschiedliche Lebensthemen haben. Während Mädchen eher gemeinschaftlich orientiert sind, stehen Jungen im permanenten Konkurrenz-Kampf. Immer erster sein zu müssen, schnellster usw. ist ganz schön antrengend, finde ich. Aber, natürlich, immer schönste und beliebteste sein müssen auch. Es sind aber unterschiedliche Themen.

<AbChecker_wbcom>

Ach und die Mädchen müssen nicht immer alle toller, klüger und schöner sein? Da sehe ich aber bei meinen Geschwistern (weiblich) was ganz anderes...

<jens.wiemken_wbcom> Ein guter Liebesfilm kann auch was mit einem tun. Nicht das er einen erschreckt, sondern dass er einen mitfühlen lässt. Ich denke, auch Jungen wollen geliebt werden. Leider geben das nicht viel Jungen zu... jedenfalls nicht viele von denen, mit denen ich bisher darüber gesprochen habe.

<AbChecker_wbcom> Vielleicht wir auf Mädchen einfach von ihren Eltern besser aufgepasst, vielleicht

werden sie länger "geknuddelt"?

<sara_wbcom> Ich würde das nicht so unterteilen. Ich spiele auch gerne Strategiespiele wie Age of Empires aber ich habe auch schon Quake gespielt, obwohl ich ein Mädchen bin. Ich war zwar nie wirklich gut, aber trotzdem.

<jens.wiemken_wbcom> Mädchen haben auch einen Konkurrenzkampf laufen. Keine Frage. Aber dieser ist nicht so nach außen hin gewalttätig wie der von Jungen. Von daher spielen Jungen auch eher Gewaltspiele als Mädchen. Gewalt unter Mädchen sieht anders aus.

<AbChecker_wbcom> Ist denn physische Gewalt schlimmer als psychische?

<jens.wiemken_wbcom> Eine Theorie der Jungenforschung ist die, dass Jungen nicht genug Identifikationsbilder in unserer Gesellschaft vorfinden. Mädchen schon. Die Mutter ist zu Hause, der Vater ist weg, arbeiten. Im Kindergarten sind Frauen und in der Grundschule oft auch. Die ersten Männer als Vorbilder finden Jungen erst ab der 5. Klasse oder halt früher im Fernsehen.

<sara_wbcom> Ich denke das Mädchen untereinander noch viel böser sein können als Jungs das sind. Die kloppen sich vielleicht mal, aber dann ist das auch wieder gut. Bei Mädels sieht das schon schlimmer aus. Die können ich richtig fertig machen

sara_wbcom verlaesst den Chat: Disconnected

<Klasse9b_wbcom> Huhu, ich bin Siri. Ich sprech für Baschir, Simone, Faysal, Kevin, Ina. Wir habn eine Frage und zwar: wir wollen auch mal in den Freistunden am pc spielen. In der Schule meine ich. aber wir dürfen nicht. Die lehrer sagen, das es nicht gut ist. Gibt es spiele die gut sind?

<jens.wiemken_wbcom> Physische Gewalt ist nicht schlimmer als physische. Aber nach außen hin erscheint sie wesentlich brutaler. Die Spuren der Gewalt (Blut usw.) sind offensichtlich. Wenn jemand gemobbt wird, als ein Beispiel psysischer Gewalt, sieht man das nicht sofort. Erst viel später kommen die Folgen zu tage.

sara_wbcom betritt den Chat

<jens.wiemken_wbcom> Spiele, die "gut" sind? Hmm... da haben Erwachsene ganz oft ein Problem mit den Computerspielen. Die sind für sie immer noch neu. Sie wissen leider viel zu wenig über diese Spiele. Aus diesem Grund gibt es ja Projekte wie Search&Play, die versuchen Erwachsenen die Computerspielwelt zu erklären.

Ich persönlich habe zum Beispiel mit einer Schulklasse Age of Empires 2 gespielt. Der Lehrer war ganz begeistert, wie lustig und kommunikativ das ist.

<jens.wiemken_wbcom> Eins müsste aber klar sein: In der Schule dürfen nicht unbedingt die Spiele gespielt werden, die ihr vielleicht zu Hause spielt, denn die Schule ist ein sogenannter öffentlicher Raum und hier gelten die Jugendschutzgesetze. Heißt im Klartext: Die Schule muss sich an die USK-Altersangaben halten.

<AbChecker_wbcom> Aber in der Pause Computerspiele? Das finde ich echt asozial (und das, obwohl ich selbst spiele, aber überall muss das ja nicht sein...

<simi_wbcom> das kann ja wohl jeder für sich entscheiden, wenn ein paar leute bock drauf haben

<christian_wbcom> Ach, aber das ist doch Lullikram. Ich will ja auch keine Spiele spielen, wo die Mutti sogar noch gerne mitspielen will. Andere rauchen ja auch zB Hasch, das ist doch auch verboten. Dann kann ich ja auch ab und zu mal verbotene Spiele spielen! Jedem das seine!

<jens.wiemken_wbcom> Das kenne ich aus der Tamagotchi-Ära. Da wollten die Lehrer auch nicht, dass Schüler in der Pause Tamagotchi spielen. Ein Lehrer hat dazu einmal einen Beitrag geschrieben, in dem er klar stellte, dass die Pausen Freizeit sind. Und ich mit meiner Freizeit machen kann, was ich möchte.

<AbChecker_wbcom> Klar, aber dann braucht man sich nicht wundern, wenn die Leute bald gar nicht mehr wissen, wie man miteinander spricht: "Boom, bang..."

<AbChecker_wbcom> Dann kann ich auch in meiner Freuzeit Ego-Shooter spielen

<simi_wbcom> es gibt ja auch leute, die ihren gameboy oder ihr handy dabei haben

<Klasse9b_wbcom> Also, die Jungs hier wollen nicht AoE spielen. Ist ihnen zu langweilig. aber ich glaub alles was gut ist ist verboten.

<jens.wiemken_wbcom> Verbotene Spiele zu spielen hat bestimmt seinen Reiz. Da sollte man sich aber die Frage stellen, liegt der Reiz des Spielens in dem Brechen des Verbots oder weil das Spiel so toll ist. Ich kenne viele Spiele, die Spaß machen und nicht verboten sind. Ich finde wichtig, dass man Spiele zusammen spielt, z.B. im Netzwerk oder mit mehreren an einem PC.

<AbChecker_wbcom> Was ist in der Schule mit Förderung des Gemeinschaftssinns und der sozialen Kompetenzen? Dazu gehört die Pause dann nicht...? Ist ein tolles Bild, wenn man die Kids in der Pause dann nur noch vorm Bildschirm hängen sieht. Wohlgermerkt: Die FETTEN KIds, weil mit BEWEGUNG ist dann wohl auch nicht mehr viel.

<jens.wiemken_wbcom> Hmm... die erfolgreichsten Computerspiele sind nicht die Verbotenen, sondern die mit dem höchsten Spieltwert. Also das Gameplay muss stimmen. Ein gutes Super-Mario-Spiel würde ich persönlich jedem schlecht ausgedachten Ego-Shooter vorziehen. Schade, dass ihr

nicht AoE spielen wollt. Gerade im Netzwerk macht das einen Heidenspaß.

<christian_wbcom> Ja aber das doch echt der Reiz! Man hört immer nur son paar Sachen über ein neues Spiel und dann will man auch wissen, wies ist. Wobei Soldier of Fortune 2 war sogar mir zu krass. Kenne Sie das, Herr Wiemken?

<Klasse9b_wbcom> wir müssen hier noch mal reden. bis gleich

<jens.wiemken_wbcom> Vorurteil: Die Kinder sind deshalb dick, weil sie Computerspiele spielen. Da greifen die Zeitungsschlagzeilen mit den Berichten über Untersuchungen, die so etwas gerne bringen. Ich denke eher die Bewegungsarmut hat etwas mit dem fehlenden Raumangebot in unserer Gesellschaft zu tun. Wenn wir keinen Platz zum springen, laufen usw. haben, belieben wir eben sitzen. Man sollte hier beachten, dass Japan (als quasi das Computerspieleland nr.1) kaum Platz für Spielplätze hat.

<Klasse9b_wbcom> also Eoa erlaubt uns unser Lehrer. Jetzt kommt die nächste Frage vom Seb.

<sara_wbcom> Also Platz zum Bewegen und spielen gibts meiner Meinung nach genug!!

<jens.wiemken_wbcom> Ich kenne Soldier of Fortune. Ich finde vor allem den Hintergrund von diesem Spiel nicht schön. Soldier of Fortune ist auch der Name eines Söldner-Magazins, welches es wirklich gibt. Hier sind mir die Verbindungen zur Realität zu nah dran.

<jens.wiemken_wbcom> Es gibt leider nicht genug Platz zum Spielen und Bewegen. Vor 30 Jahren gab es mal Abenteuerspielplätze, auf denen viel Spannendes ausprobiert werden konnte. Dort gab es Platz zum Bewegen und Ausprobieren. Leider gibt es heute zu viel Plätze, die von Erwachsenen bestimmt werden bzw. "verschönt" werden. Wehe, da betritt einer meinen schönen grünen Rasen... Das würde mir persönlich auch den Spaß an Bewegung nehmen.

<AbChecker_wbcom> Liebe Sara, Kinder wissena ber manchmal nicht, was gut ist und ich denke, dass man daher Bewegung fördern sollte. Und erst recht in der Pause nach 45 Minuten auf dem Allerwertesten sitzen!

<christian_wbcom> Jo gut, aber ich will ja wohl nicht in die Fremdenlegion gehen! Außerdem interessiert mich das beim Spielen nicht wirklich, obs Wirklichkeitsnah is oder nicht... Wie gesagt, fands echt zu heavy.

<simi_wbcom> Was ist das denn fürn Spiel das Soldiers?

<Klasse9b_wbcom> Hi, Sebastian mein Name. Wie siehst aus? sind die Computerspiele schuld an den Amokläufern. Im meine Erfurt und so?

<jens.wiemken_wbcom> Ich würde mich, wenn Computerspieler mal aufstehen und der Spieleindustrie mal sagen würde: Ey, wir haben genug von diesem ganzen Blutgespritze und Kriegführen. Wir möchten gute Computerspiele, die Spaß machen und spannend sind. Vor allem: WIR MÖCHTEN WAS NEUES!

<simi_wbcom> Meine Frage beantwortet keiner - Toll!

<jens.wiemken_wbcom> Computerspiele sind nicht schuld an den Amokläufern. Dass Amok-Läufer sich vielleicht auch mit gewalthaltigen Spielen auseinandersetzen, hat etwas mit deren Gesamtproblematik zu tun. Sie haben Wut, spüren Versagen, das Umfeld lässt ihnen keine Erfolgserlebnisse zu. In diesem Kontext möchten sie sich rächen, mal auf den Titelblättern erscheinen, einmal was tun, von dem die ganze Welt spricht. Sie fühlen sich zutiefst verletzt. Sie beschäftigen sich mit Waffen und leben ihre Gewalt auch schon mal virtuell aus. Aber Computerspiele sind nicht die Ursache von Amokläufern. Das ist zu kurz gedacht.

<jens.wiemken_wbcom> Soldier of Fortune ist ein Ego-Shooter, in dem sehr auf Realismus bzw. Detailtreue geachtet wird. Mehr dazu hier nicht. Du kannst dir auf snp.bpb.de eine Präsentation anschauen, in der es um "Ideologiegehalte im Marketing von Ego-Shootern" geht. Dort ist auch eine Präsentation zu Soldier of Fortune.

<jens.wiemken_wbcom> Sorry, es heißt natürlich "Ideologiegehalte im Marketing von Ego-Shootern".

<jens.wiemken_wbcom> Die Amerikaner glauben leider daran, dass Ego-Shooter zu besseren Soldaten machen. In der Army werden Ego-Shooter gezielt dazu benutzt, damit Soldaten schneller töten. Hier sei aber eingefügt, dass die Soldaten nicht das Töten lernen, sondern das Reagieren.

<Klasse9b_wbcom> aber wie die Amokläufer töten ist doch genau wie im Spiel.

<christian_wbcom> Das kann ich mir gut vorstellen! Irgendwann biste da echt so drin, dass Du einfach nur noch ballerst. Bist ja auch nur von Feinden umgeben. Außerdem ist man auch so angespannt, weil man ja nie weiß, wer oder was hinter der nächsten Ecke lauert.

<jens.wiemken_wbcom> Ich würde dies umdrehen. Die Spielentwickler orientieren sich an solchen Runs und an Kriegsszenarien. Teilweise gibt es sogar Kriegsveteranen, die Programmierer beraten.

<jens.wiemken_wbcom> Und das ist dann der perfekte Soldat. Nur noch von Feinden umgeben. Jede Bewegung könnte den Tod bedeuten. Kein erstrebenswertes Leben, finde ich.

<Klasse9b_wbcom> ach so. gut. Jetzt fragt der Fil.

<christian_wbcom> der Robin,also mein Freund, der hatte mal son Spiel, da mußtest Du aufpassen, dass DU nicht aus versehen Zivilisten abknallst. Das ist dem dann paar Mal passiert. Da ist dem

richtig schlecht geworden, hat der gesagt. So was find ich auch scheiße. Aber wenns nur Soldaten oder so was sind...

<Klasse9b_wbcom> Hier ist Filip. Ich sprech für die anderen Looser hier. Wir wollen wissen, wieso einige Spiele verboten sind. Warum und wer macht das?

<jens.wiemken_wbcom> Es gibt Spiele, in denen das Abschießen der Zivilisten bestraft wird. "Nur Soldaten"... na ja, ich denke auch Soldaten sind Menschen und keine Kampfmaschinen. Dies sieht man vor allem, wenn man sich mit dem Irak-Krieg und dem Zustand der im Irak stationierten amerikanischen Soldaten beschäftigt. Es gibt einen Kinofilm mit dem Titel "Jarhead", der dies aufgreift und einen schon mit einem Fragezeichen im Kopf zurücklässt.

<christian_wbcom> Da durfte ich damals noch nicht rein, sah zu jung aus und hatte keinen Ausweis. Aber American History X ist echt geil oder Rambo. Der ist zwar schon voll oll, aber Kult!

<jens.wiemken_wbcom> Es gibt in Deutschland zwei Prüfinstanzen, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und die USK. Jedes Spiel, welches in Deutschland erscheint, muss der USK für eine Altersprüfung vorgelegt werden. Wenn das Spiel nach Ansicht des USK-Gremiums zu brutal und jugendgefährdend ist, lehnt die USK die Prüfung ab und es wird der BPjM vorgelegt. Die entscheidet dann, ob das Spiel auf den Index kommt, heißt Jugendlichen unter 18 Jahren nicht mehr zugänglich gemacht wird. Dies bedeutet eben für den Hersteller auch weniger Abverkäufe und keine Werbung mehr.

<jens.wiemken_wbcom> Was an American History X ist Kult? Und was an Rambo? Kult wegen der Gewalt, die dort gezeigt wird?

<jens.wiemken_wbcom> Oder ist es die Story? Z.B. Rambo, dass dort ein Verlierer es der Gesellschaft, die ihn ausstößt zeigt?

<Klasse9b_wbcom> Warum werden so Gewaltspiele und videos denn dann erst hergestellt? Wenn die sowieso keiner spielen darf?

<christian_wbcom> Weiß nicht, alles halt. Rambo ist halt Abenteuer und AHX ist einfach nur krass von der Story her. Wenn ich schreib, dass ich Platoon gut finde oder Apocalypse Now regt sich ja auch keiner auf, nur weil das ein "Anti" vor "Kriegsfilm hat!

simi_wbcom verlaesst den Chat

<jens.wiemken_wbcom> Diese Spiele werden von den Entwicklern hergestellt, die immer noch an den Marketingspruch "more blood, more sells" glauben. Heißt, einmal hat sich Gewalt verkauft, wenn ich jetzt noch mehr Gewalt reinbringe, verdiene ich noch mehr Geld. Die Entwickler unterscheiden inzwischen ganz klar zwischen Erwachsenenspielen und Kinder bzw. Spiele für Jugendliche. Sie würden diese Gewaltspiele auch nicht ihren Kindern zum Spielen geben, laut eigener Aussagen.

<Klasse9b_wbcom> okay, das brauchen wir für eine Hausaufgabe. Vielen Dank Wiemken. Jetzt ist Schluss bei uns. Ciao, Filip

<jens.wiemken_wbcom> Man muss aber schon das "Anti" vor dem "Kriegsfilm" lesen können. Ich denke, keiner denkt nach dem Schauen von Apocalypse Now, dass Krieg toll ist. Dann dürfte er den Film nicht verstanden haben. Es geht eher darum zu zeigen, wie krank Krieg eigentlich ist und wie verstörend (besonders bei Apocalypse Now).

<jens.wiemken_wbcom> Ich hoffe, ich konnte ein wenig helfen. Schaut mal wieder rein.

<christian_wbcom> Also ich hab da echt ne eigene Meinung. Da ich nicht doof bin, krieg ich das schon hin. Jetzt geh ich erst mal ne Blume im Garten pflanzen. Peace!

<jens.wiemken_wbcom> Eine Blume im Garten pflanzen ist eine schöne Idee. Aber nicht gleich mit einem Spielzeugpanzer überfahren. Und... eigene Meinungen sind nicht nur erlaubt, sondern erwünscht.

<christian_wbcom> ...der war jetzt echt gut!!! Da muss ich auch mal lachen. Bis denne! Ciao!

<jens.wiemken_wbcom> Tschüss christian.