

Digitale Demenz?

Beitrag von „alias“ vom 28. Oktober 2012 21:54

[Zitat von Meike.](#)

Hat er nicht zusammen mit Hüther diesen obskuren "Kölner Aufruf" unterzeichnet, der von Uninformiertheit so dermaßen strotzte, dass die Presse sich totgelacht hat (auch die Papierzeitungen!)?

Du meinst diesen Aufruf gegen Killerspiele?

<http://www.gwg-ev.org/cms/cms.php?print=1&textid=1384>

<http://www.gwg-ev.org/cms/cms.php?fileid=411>

Da haben die Leute schon Recht - Killerspiele sind Schrott. Nur - im Eingangspost zitierten Papier steht dazu auch:

Zitat

An vielen Stellen seines neuen Buches verunglimpft Manfred Spitzer nicht nur Wissenschaftler, die zu ganz anderen Ergebnissen kommen als er, sondern viele andere, die sich problembewusst aber zukunftsorientiert mit Medien und ihren Inhalten auseinandersetzen: Politiker, Mitarbeiter/innen im Schulverwaltungsbereich, die Medienpädagogik insgesamt. Dabei fallen Sätze, in denen die Verdrehung der Tatsachen zunächst kaum auffällt, weil sie so beiläufig daher kommt: Wie für manch andere Behauptung fehlt aber auch für sie einfach der Beleg: "Zu Weihnachten, dem Fest der Liebe, **verschenken Millionen von Eltern Killerspiele**, um die sozialen Fähigkeiten ihrer Kinder zu fördern und der möglichen Vereinsamung entgegenzuwirken". "Millionen", "Killerspiele", "Vereinsamung" – geschickt kombinierte Wörter, um Stimmung zu machen.

Aber glaubt wirklich jemand, dass Millionen Eltern ihren Kindern Killerspiele schenken? Nein, das tun sie nicht, schon gar nicht Millionen und eher nicht Killerspiele. Seine Aussagen lassen sich vielfach durch Studien widerlegen. So kommt beispielsweise die repräsentative JIM-Studie 2011 (13 – 19 Jährige wurden befragt) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest <http://www.mpfs.de/?id=225> zu dem Ergebnis: "Bei den beliebtesten Spielen liegt auch in diesem Jahr FIFA auf Platz eins Danach folgen ‚Die Sims‘ und ‚Call of Duty‘". Beliebte Spiele sind außerdem "Mario Kart", "Wii Sports", "Grand Theft Auto", "Super Mario" und "SingStar". Ja, hier finden sich auch kritisierte Spiele wieder, aber vorne steht eben FIFA

und bei den beliebten Spielen sind viele harmlose Spiele dabei.

Dieselbe Studie belegt auch, dass Jugendliche mit Computer und Internet vor allem eines tun: kommunizieren. Bei Spitzer hingegen liest es sich so: "Der Computer wird heute vor allem zum Spielen verwendet, für das schulische Lernen steht deshalb weniger Zeit zur Verfügung".

edit: Hab' mal ein paar Kernsätze hervorgehoben. Was Spitzer und Konsorten zeichnen ist das Bild von Millionen Killer-Zombie-Kids. Wissenschaft geht anders.