

Gewalt in Counter-Strike - Darstellungsweise, Kontext und Legitimation

Von Jan Horak

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #1299773 in eBooksVerffentlicht am: 2011-01-17Erscheinungsdatum: 2011-01-17File Name: B00BSJYJJU | File size: 64.Mb

Von Jan Horak : Gewalt in Counter-Strike - Darstellungsweise, Kontext und Legitimation before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Gewalt in Counter-Strike - Darstellungsweise, Kontext und Legitimation:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Schn, dass sowas mal gesagt wird....Von BonsaiEs ist wichtig, dass mal jemand so ein Buch schreibt. Die Medien und Politiker verschließen einfach die Augen vor den bestimmt 70-80% miserablen Lehrern, die weder Sozialkompetenz noch einen Sinn fr pdagogisches Gleichgewicht besitzen - ganz zu schweigen von Eltern, die von Erziehung so viel

Ahnung haben wie eine Kuh vom Fliegen. Zu behaupten, Counter-Strike sei ein schwerwiegender Grund für Amok-Lufe oder dergleichen wäre nahezu dasselbe zu behaupten, als sei Fußball der Grund für solch ein Verhalten, nur weil evtl. 80% der Amok-Lufer im Verein Fußball gespielt haben. Nur ist das nicht der Fall: Wer Fußball spielt oder anderen Vereinssport betreibt ist unter Menschen, hat i.d.R. Freunde, Spaß, ist ausgeglichen etc. Doch Eltern, die ihre Kinder nicht zum Sport bzw. Kontakt mit anderen Menschen animieren geschweige denn ihnen evtl. bestimmte Sportarten verweigern, sind für die zukünftige Zurückgezogenheit und Introvertiertheit ihrer Kinder verantwortlich, worauf häufig "Strungen" folgen. Wer kennt sie nicht, die "ruhigen Nerds" in der Klasse - in den Pausen stehen sie meist alleine oder mit wenigen anderen herum, Frauen sind aussichtslos, im Sport werden sie immer als letzte gewählt und müssen dann den Auswechselspieler machen. Auf dem Heimweg kennen sie aber die Hälfte der Gesichter, aber keines möchte sich im Verkehrsmittel neben sie setzen - oder sie werden schon von Mamma und Pappi bis vor die Schule gefahren und wieder abgeholt. Lehrer sind Menschen und damit sind Irrtümer verbunden, aber die Fairness und Kompetenzen viel zu vieler Lehrer sind so im Keller - sie bewerten ungerecht, trotz enormsten Bemühens, sind vielleicht für ein Wiederholen oder gar zwangsweises Verlassen der Schule verantwortlich und wissen gar nicht, dass sie damit das Leben bzw. die Zukunft mancher Menschen zerstören. Manche machen sich sogar mit den Mitschülern über die sog. "Auenseiter" lustig bzw. kümmern sich nicht um sie - gucken weg oder haben gar Angst einzugreifen wenn's um Mobbing geht. Aber der Staat spart weiter an den Schulen, die Gehälter der Lehrer sinken immer weiter und damit auch die Motivation am Job. Wer einmal Lehrer ist bleibt es i.d.R. auch, er tritt in eine Gewerkschaft ein, kann bei jedem Streik mitmachen, hat mehr Urlaub im Jahr als jeder andere Beruf, während seines Berufslebens nur die ersten Jahre zu tun, anschließend lernen die meisten den einmal erstellten Stoff jedes Jahr aufs neue runter (wie wäre es sonst möglich, von seinem 4 Jahre älteren Bruder Test/Klausuren/Hausaufgaben abschreiben zu können, obwohl er sie 4 Jahre eher bearbeitet hat!?) Doch dies ist ein Problem, welches sich nicht durch eine billige Schlagzeile wie bspw. "Amok-Lufer spielte Gewaltspiele" lösen lässt, es bedarf einiger gewissen Intelligenz, welche leider beim Großteil unserer Politiker nicht merklich vorhanden ist. Gehen wir mal davon aus, dass alle Amoklufers dunkle Schuhe trugen - oder ihre Lieblingsfarbe blau war... dann wären jetzt weit über eine Million Menschen in Deutschland potenzielle Amok-Lufer. Nur, weil Tatsachen zum gleichen Zeitpunkt am gleichen Ort auftreten, heißt das noch lange nicht, dass sie miteinander in Zusammenhang stehen. Amok-Lufer wird es wohl immer geben, aber durch ein Handeln in Form der Kontrolle von Lehrern/Mitschülern und von Eltern (Erziehungsaufgaben/ -pflichten) wäre die Zahl der Täter wohl schon längst zurückgegangen - kann man nur hoffen - aber ich bezweifle, dass ich das noch miterleben darf.

Kurzbeschreibung Studienarbeit aus dem Jahr 2009 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Note: 1,0, Universität Hamburg (Institut für Medien und Kommunikation), Veranstaltung: Grundlagen der Medien: Computer Game Studies, Sprache: Deutsch, Abstract: Spiegel Online berichtete am 27. Juni 2009 ausführlich und objektiv über den zehnten Geburtstag des First-Person-Shooters COUNTER-STRIKE. Das ist bemerkenswert, steht doch eben jenes Computerspiel seit Jahren immer wieder im Zentrum nicht unbedingtsächlich geführter Debatten in Presse und Politik. Dies ist bevorzugt dann der Fall, wenn es zu von jugendlichen Tätern ausgehenden Gewalttaten kommt, deren Motiv nicht unbedingt sofort erkennbar ist. Die legitime und notwendige Suche nach den Ursachen solcher Verbrechen wie dem Amoklauf von Erfurt im April 2002 oder dem von Winnenden im März 2009 bestimmt meist wochenlang die öffentliche Diskussion. Dabei finden sich immer wieder die gleichen Argumentationsketten: In den Massenmedien wird in Ermangelung einer plausiblen Erklärung für die verübten Grausamkeiten schnell die Vermutung geäußert, der Täter habe sicherlich gewalthaltige Computerspiele besessen und als Vorbild für die Tat genutzt.³ Es lässt sich in der Tat bei fast allen Gewalttätigen eine Korrelation zwischen dem Besitz gewalthaltiger Spiele und der Ausübung einer konkreten Gewalthandlung in der Realität beobachten, dies ist aufgrund der hohen Popularität von First-Person-Shootern vor allem beim männlichen Jugendlichen allerdings kaum verwunderlich. In den Medien wird diese Korrelation in der Regel jedoch als eindeutiger Kausalzusammenhang aufgefasst und entsprechend kommuniziert. Besonders COUNTER-STRIKE wurde auf diese Weise nachdem Amoklauf von Erfurt ein Synonym für gewaltverherrlichende [sic!] Computerspiele⁴, zudem wurden massiv falsche Aussagen über die im Spieldargestellten Gewalthandlungen getroffen. So schrieb beispielsweise das Hamburger Abendblatt am 29. April 2002 über das Waffenarsenal in COUNTER-STRIKE, am begehrtesten [sind] Pumpguns, denn die bringen die meisten Punkte. Zumindest einen Mangel an Fantasie bei der Formulierung möglichst martialisch klingender Behauptungen kann man dem verantwortlichen Redakteur sicherlich nicht vorwerfen.

Kurzbeschreibung Studienarbeit aus dem Jahr 2009 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Note: 1,0, Universität Hamburg (Institut für Medien und Kommunikation), Veranstaltung: Grundlagen der Medien: Computer Game Studies, Sprache: Deutsch, Abstract: Spiegel Online berichtete am 27. Juni 2009 ausführlich und objektiv über den zehnten Geburtstag des First-Person-Shooters COUNTER-STRIKE. Das ist bemerkenswert, steht doch eben jenes Computerspiel seit Jahren immer wieder im Zentrum nicht unbedingtsächlich geführter Debatten in Presse und Politik. Dies ist bevorzugt dann der Fall, wenn es zu von jugendlichen Tätern ausgehenden

Gewalttaten kommt, deren Motiv nicht unbedingt sofort erkennbar ist. Die legitime und notwendige Suche nach den Ursachen solcher Verbrechen wie dem Amoklauf von Erfurt im April 2002 oder dem von Winnenden im März 2009 bestimmt meist wochenlang die öffentliche Diskussion. Dabei finden sich immer wieder die gleichen Argumentationsketten²: In den Massenmedien wird in Ermangelung einer plausiblen Erklärung für die verübten Grausamkeiten schnell die Vermutung geäußert, der Täter habe sicherlich gewalthaltige Computerspiele besessen und als Vorbild für die Tat genutzt.³ Es lässt sich in der Tat bei fast allen Gewalttättern eine Korrelation zwischen dem Besitz gewalthaltiger Spiele und der Ausübung einer konkreten Gewalthandlung in der Realität beobachten, dies ist aufgrund der hohen Popularität von First-Person-Shootern vor allem bei männlichen Jugendlichen allerdings kaum verwunderlich. In den Medien wird diese Korrelation in der Regel jedoch als eindeutiger Kausalzusammenhang aufgefasst und entsprechend kommuniziert. Besonders COUNTER-STRIKE wurde auf diese Weise nach dem Amoklauf von Erfurt ein Synonym für gewaltverherrlichende [sic!] Computerspiele⁴, zudem wurden massiv falsche Aussagen über die im Spieldargestellten Gewalthandlungen getroffen. So schrieb beispielsweise das Hamburger Abendblatt am 29. April 2002 über das Waffenarsenal in COUNTER-STRIKE, am begehrtesten [seien] Pumpguns, denn die bringen die meisten Punkte. Zumindest einen Mangel an Fantasie bei der Formulierung möglichst martialisch klingender Behauptungen kann man dem verantwortlichen Redakteur sicherlich nicht vorwerfen.