Angela Merkels Vorvorgänger als Bundeskanzler, Helmut Kohl, forderte als Oppositionsführer seinen Vorgänger Helmut Schmidt unentwegt zur „geistig moralischen Erneuerung“ auf. Er hat dann als Bundeskanzler zwar selbst seine Forderung nicht sonderlich ernst genommen, aber im Prinzip hatte er etwas Richtiges am Wickel.
Wie wir leben, wie wir miteinander auskommen, wohin wir als Gesellschaft gehen, hängt nicht nur von der Ökonomie und den gesetzlichen Regelungen ab. Es hängt auch vom Umgang miteinander, vom Geist, von den Werten, die uns leiten, und auch von dem ab, was Menschen tun und lernen und im Laufe ihres Lebens eingeübt haben. **Albrecht Müller**

Dieser Beitrag ist auch als Audio-Podcast verfügbar.

http://www.nachdenkseiten.de/upload/podcast/170825_Geistige_Fuehrung_bei_Merkel_gleich_null_NDS.mp3

Podcast: Play in new window | Download

Die führenden Personen in Politik und Gesellschaft können den Geist, der unser Verhalten prägt, wenigstens ein bisschen mitbestimmen, im Guten und im schlechten Sinne. Angela Merkel hat gerade in den vergangenen Tagen gezeigt, dass sie diese ihre Aufgabe nicht sonderlich ernst nimmt. Sie hat die Gamescom 2017 eröffnet und dort verkündet, dass die elektronischen Spiele nicht nur ein Wirtschaftsfaktor, sondern auch ein Kulturgut seien.

Als ich den Bericht über die Eröffnung der Messe durch Merkel im Fernsehen sah, dachte ich, nicht richtig gesehen und gehört zu haben. Gerade hatte ich erlebt, wie ein ca. achtjähriges Mädchen auf einer zweistündigen Fahrt in einem öffentlichen Verkehrsmittel ohne Unterbrechung durch ein Gespräch mit Eltern und Großmutter am Smartphone mit einem Computerspiel hantierte. Das Verhalten dieses Mädchens war typisch für eine weitverbreitete Gewohnheit. Was bedeutet das für das spätere Kommunikationsverhalten und die Kommunikationsfähigkeit? Was bedeutet es für die geistige Entwicklung des Kindes und späteren Erwachsenen?

Videospiele verdienen als Kulturgut mehr Bedeutung, meint unsere Bundeskanzlerin. Sie macht sich offensichtlich keine Gedanken über den Geist, der unter uns herrscht und herrschen sollte. Und Skepsis gegenüber der Dauernutzung von Computerspielen hält sie wohl für eine Art von Kulturpessimismus.

In ihrer Rede – Link und Auszüge siehe unten in der Anlage – geht sie auch auf Gewaltspiele ein. Aber ihre Aussagen lassen erkennen, dass sie die Folgen dieses Teils des „Kulturgutes“ Videospiel zwar als Stigma betrachtet, aber letztlich nicht ernst nimmt. Das kann etwas damit zu tun haben, dass in ihrem Wertesystem und in ihrer geistigen Ausrichtung die Erziehung zum Frieden und das Einüben friedlichen Verhaltens keine besondere Priorität hat, um es freundlich auszudrücken.

Tatsächlich wird in unserem Land die Bereitschaft zur gewalttätigen und kriegerischen Auseinandersetzung wieder gepflegt und aufgebaut.

In einem Beitrag vom 16. August hatten wir auf diese Entwicklung hingewiesen:

Gewehr bei Fuß! Helm auf zum Gefecht! Von Oskar Lafontaine

Im Text ging es um die Klage des Spiegel-Online-Redakteurs Severin Weiland, den meisten Deutschen sei das Militärische nach den Erfahrungen von zwei Weltkriegen fremd geworden.

Ein NachDenkSeiten-Leser, Klaus Kenke, machte uns in einer Mail darauf aufmerksam, dass die Erziehung zur Gewaltbereitschaft und zur Kriegsbereitschaft Tradition hat. Er zitiert aus einem, wie er meint, lesenswerten Buch von Wolfram Wette “Ernstfall Frieden-Lehren aus der deutschen Geschichte seit 1914” (Donat Verlag 2017). Das folgende Zitat aus einer Rede von Adolf Hitler von 1938 hat er auch dem Spiegel online Redakteur geschickt. Es findet sich auf Seite 303 und ist ein Beispiel für die „geistige Führung“, die die Nazis bewusst betrieben haben:

> “…Der Zwang war die Ursache, warum ich jahrelang nur vom Frieden redete. Es war nunmehr notwendig, das deutsche Volk psychologisch umzustellen und ihm langsam klar zu machen, dass es Dinge gibt, die, wenn sie nicht mit friedlichen Mitteln durchgesetzt werden können, mit den Mitteln der Gewalt durchgesetzt werden müssen… es war notwendig, dem deutschen Volk bestimmte außenpolitische Vorgänge so zu beleuchten, dass die innere Stimme des Volks selbst langsam nach der Gewalt zu schreien begann. Das heißt also, bestimmte Vorgänge so zu beleuchten, dass im Gehirn der breiten Masse des Volkes ganz automatisch allmählich die Überzeugung ausgelöst wurde: wenn man das eben nicht im Guten abstellen kann, dann muss man es mit Gewalt abstellen … irgendwie hat sich die pazifistische Platte bei uns ausgespielt.” (Adolf Hitler, Rede vor der deutschen Presse, 10.November 1938)

Da läuft es einem kalt den Rücken runter. Aber nicht nur das: die zitierte Äußerung des früheren Reichskanzlers und Führers erinnert an den geistigen Umschwung, den wir zwischen 1990, zwischen den Verträgen mit Russland und der Vereinbarung, für gemeinsame Sicherheit sorgen zu wollen, und der neuen Zeit mit gegenseitiger Aufrüstung und Konfrontation, erlebt haben. Das von Angela Merkel zum Kulturgut erhobene Videospiel wird weiter seinen Beitrag auch dafür leisten – zum spielerischen, gedankenlosen Aufbau der Gewaltbereitschaft.

Zwischenbemerkung: Eine Rezension des Buches von Wolfram Wette, der das Zitat aus der Hitler Rede notiert hat, findet sich hier: Rezension: Wolfram Wette: „Ernstfall Frieden – Lehren aus der deutschen Geschichte“

Geistige Führung spielt auch in der Innen- und Gesellschaftspolitik eine große Rolle

Der Siegeszug des Neoliberalismus war begleitet von einer geistig „moralischen“ Aufrüstung und Umrüstung der besonderen Art: „Jeder ist seines Glückes Schmied“ wurde uns seit der Wende von 1982 massiv verkündet und in Regierungsarbeit umgesetzt. Auf die Autobahn und die damals diskutierte Geschwindigkeitsbegrenzung von 130 km/h bezogen reagierte der ADAC zusammen mit den neuen Regierungsparteien CDU/CSU und FDP mit der Parole „Freie Fahrt für freie Bürger“. Das war sozusagen die automobile Entsprechung der Ideologie, jeder sei seines Glückes Schmied. – Damit war nach einiger Zeit auch der Geist erledigt, der einige Jahre zuvor unters Volk zu bringen versucht worden ist: soziale Sicherheit sei wichtig, Solidarität und soziale Gerechtigkeit, und die Fähigkeit, für andere mitzudenken und mitzuleiden. Willy Brandt warb am 12. Oktober 1972 fünf Wochen vor der Wahl bei Verwendung des englischen Begriffs Compassion für diese Art und Richtung der geistig moralischen Erneuerung. Darauf hatte ich schon mehrmals hingewiesen.

Die Zeiten sind vorbei. Vielleicht arbeiten die Jungen daran, ein ähnliches Denken und Fühlen wiederzubeleben. Beim Computerspielen lernen sie es nicht.

Anlage:

Auszug aus der Rede der Bundeskanzlerin bei der Eröffnung der Messe Gamescom 2017

Seit der Mensch denkt, spielt er auch. Friedrich von Schiller ging sogar so weit zu sagen: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Spielen gehört also seit jeher zum Leben dazu. Wir lernen auch

spielerisch. Wir bringen Phantasie spielerisch ein, wir bringen Geschicklichkeit ein, wir erlernen logisches Denken, wir erlernen auch Schnelligkeit – und das über jedes Alter hinweg.

Nun konnte Schiller von der digitalen Dimension noch nicht viel erahnen, aber durch Digitalisierung und Vernetzung haben sich im wahrsten Sinne des Wortes völlig neue Spiele-Dimensionen erschlossen. Nun wissen wir ja, dass die Digitalisierung in all ihren Facetten unser Leben mehr und mehr durchdringt. Vor diesem Hintergrund zeigt sich die Bedeutung des digitalen Spielens, nämlich dass die digitale Evolution und Revolution wirklich vorangetrieben wird; und zwar im wahrsten Sinne des Wortes spielerisch.

Mit mehr als 500 Unternehmen ist die Games-Branche ein starker Pfeiler des Innovationsstandortes Deutschland. Rund 29.000 Beschäftigte haben einen Umsatz erwirtschaftet, der im ersten Halbjahr 2017 bereits die Milliardengrenze überschritten hat. Das ist gegenüber dem Vorjahreszeitraum immerhin ein Plus von elf Prozent. Aber es wurde ja schon gesagt: Das eine sind unsere Zahlen, das andere ist die Gesamtdimension. Immerhin haben wir seit längerem auch deutlich gemacht: Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung. Deshalb bin ich heute sehr gerne nach Köln gekommen, um dieser sich entwickelnden Branche auch meine Reverenz zu erweisen. …

Nun gibt es natürlich auch immer wieder Diskussionen darüber, ob und inwieweit etwa Gewaltspiele schädlichen Einfluss auf die Entwicklung junger Menschen nehmen können. Außer Frage steht dabei für mich, dass es eine zweifelsfreie pauschale Antwort darauf nicht geben kann, dass die Sorgen und Bedenken aber auch immer wieder ernst genommen werden sollten. Denn ein verantwortungsbewusster Umgang mit Spielen ist von allergrößter Bedeutung. Wir müssen alle dafür sensibilisieren. Es ist klar, dass es zwischen Medienkompetenzen und Sozialkompetenzen Berührungspunkte gibt und dass wir das auch weiterhin im Blick haben müssen. Genauso müssen wir einen Blick darauf haben, dass wir nicht sozusagen einseitig orientierte junge Menschen haben. Das heißt also, dass Suchtverhalten vermieden werden muss. Deshalb hat die Bundesregierung mit der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung geeignete Präventionsaktivitäten für Jugendliche genauso wie für Eltern entwickelt.

Ob Jung oder Alt, in der Schule, in der Arbeit oder Freizeit – wir alle brauchen Informationen und Medienkompetenzen, um uns in der digitalen Welt, die sich ja jeden Tag ändert, zurechtzufinden. Wir müssen bei der digitalen Bildung insgesamt einen Sprung nach vorn machen. Dafür gibt es im Übrigen auch keine Altersbegrenzung. Da geht es um lebenslanges Lernen im wahrsten Sinne des Wortes, wobei das den Jungen leichter fällt als

den Älteren. Wir alle lernen nicht aus. Aber das muss natürlich bereits Einfluss auf die gesamte Schulbildung haben, die unsere Kinder durchlaufen. Das heißt also, digitale Bildung zu stärken, zählt zu den Handlungsfeldern, die wir uns innerhalb der Bundesregierung mit unserer Digitalen Agenda vorgenommen haben. Dabei geht es um die wichtigste Ressource unseres Landes: das Wissen und das Können von Leistungsträgern unserer Wirtschaft.
…

Quelle: www.bundesregierung.de